

รายงานการวิจัย
เรื่อง
การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
The Development of Learning Media with Community Participation on
Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning

โดย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกรัตน์ บางท่าไม้

ภายใต้ชุดโครงการวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
ได้รับทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2557

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

อนิรุทธิ์ สติมั่น และ เอกนถุน บางท่าไม้.

รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์
และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.

นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556. 392 หน้า

1. สื่อการเรียนรู้
2. เทคโนโลยีการศึกษา
3. การมีส่วนร่วมกับชุมชน
4. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
5. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ISBN 978-974-641-517-0

จัดพิมพ์โดย : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่พิมพ์ : กรกฎาคม พ.ศ. 2557

จำนวนพิมพ์ : 50 เล่ม

คำนำ

รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ นี้ ได้ดำเนินการในรูปแบบของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินความต้องการของชุมชน การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ และการประเมินคุณภาพสื่อและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงและพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ให้ได้สื่อการเรียนรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยทุกขั้นตอนของการวิจัยดำเนินการในลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่างคณะผู้วิจัย กับผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น ซึ่งร่วมค้นหาปัญหาและความต้องการ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อ กิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาสื่อ กิจกรรมการเรียนรู้ โดยดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

การศึกษาวิจัยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง ของ 4 จังหวัดในภูมิภาคตะวันตก ได้แก่ หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การดำเนินการ การวิจัยและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนครั้งนี้ จะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนและบุคคลในชุมชนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้มีความยั่งยืนต่อไป

คณะผู้วิจัย

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ หัวหน้าชุดโครงการวิจัย รองศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ และ ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ ที่ปรึกษาโครงการ ที่ทุ่มเทให้คำปรึกษา ติดตามลงพื้นที่วิพากษ์งานวิจัย และตรวจสอบความถูกต้องของงานวิจัยทุกขั้นตอน

ขอขอบคุณ คณะผู้วิจัยในพื้นที่ที่รับผิดชอบพื้นที่และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง ของทั้ง 4 จังหวัดในภูมิภาคตะวันตกและคณะผู้ทำงานทุกท่าน ได้แก่ ครูสาลิณี อุดมผล (หอศิลป์ เอ็มเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี) ครูอารีลักษณ์ ปุกน้อย และครูอรอุรา สุขแปดริ้ว (แหล่งเรียนรู้โบสถ์ ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม) อาจารย์สิทธิชัย ลายเสมา และนางสาวอังค์สร กฤตนันท์ (แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร) และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บงท่าไม้ นางสาวสิริธร บุญประเสริฐ และนางสาวนรภัทร เสนีวงศ์ ณ อยุธยา (แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี) ที่กรุณาาร่วมเป็นคณะทำงานในการศึกษาวิจัย ควบคุมดูแลและดำเนินการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทุก ๆ ขั้นตอนตลอดระยะเวลาการดำเนินการวิจัย รวมทั้งการจัดทำสรุปผลการศึกษาในแต่ละพื้นที่

ขอขอบคุณ พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ชุมชนทุกชุมชน องค์การบริหารส่วนตำบล สถานศึกษาต่าง ๆ ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และบุคคลในชุมชนที่มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมการวิจัยในทุก ๆ ขั้นตอน ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดการเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ตลอดจนทุกท่านที่ให้อำนาจและคำแนะนำเพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทำให้คณะผู้วิจัยดำเนินงานประสบความสำเร็จตามที่มีมุ่งหวัง ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ชั้นปีที่ 4 ทุกกลุ่มที่มีส่วนร่วมในการออกแบบและพัฒนาสื่อทั้ง 4 พื้นที่ ตลอดจนร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานสื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างทุ่มเท และเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ และมีส่วนร่วมในการเก็บข้อมูลในการจัดกิจกรรมการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ ทำให้การวิจัยดำเนินงานประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี

คณะผู้วิจัย

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
ผู้วิจัย	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บ่างท่าไม้
ปีที่เผยแพร่	พ.ศ. 2557

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพ บริบทชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 2) พัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) ประเมินประสิทธิผลการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 4) นำเสนอแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นโดยใช้พิพิธภัณฑ์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไปปรับปรุงและขยายผลของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ผู้แทนชุมชนจาก 4 พื้นที่ จำนวน 38 คน และ 2) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจ จำนวน 200 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probabilistic Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน 2) ประเด็นการสัมภาษณ์สภาพและความต้องการสื่อการเรียนรู้ 3) ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ร่วมกับชุมชน เพื่อศึกษาสภาพความต้องการสื่อ 4) สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นตามความต้องการ 5) แบบประเมินคุณภาพสื่อ และ 6) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพชุมชนและสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา จำนวน 4 แห่ง มีจุดเด่นในด้านการเป็นแหล่งเรียนรู้ที่แตกต่างกัน จำแนกตามลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง แบ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ 1 แห่ง และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 3 แห่ง การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนแต่ละพื้นที่มีความต้องการสื่อการเรียนรู้และสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของตนเองและให้การสนับสนุนในทุกภาคส่วน 2) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นจำนวน 12 ประเภท ประกอบด้วย สื่อมัลติมีเดีย 3 เรื่อง สื่อวีดิทัศน์ 4 เรื่อง สื่อสิ่งพิมพ์หนังสือเล่มเล็ก 1 เล่ม โปสเตอร์แผ่นพับ 3 ชุด และเว็บไซต์ 3) ผลการประเมินคุณภาพสื่อและการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนพบว่า สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพในระดับเหมาะสมมากในทุกชนิด ส่วนกิจกรรม

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับ
มากทุก ๆ กิจกรรม

คำสำคัญ: สื่อการเรียนรู้ เทคโนโลยีการศึกษา การมีส่วนร่วมกับชุมชน การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

Research Title	The Development of Learning Media with Community Participation on Museum and Local Learning Resources for the Creative Learning
Researchers	Assistant Professor Anirut Satiman, Ed.D. Assistant Professor Eknarin BangThamai, Ph.D.
Year	2014

ABSTRACT

The objectives of this study were: 1) to study the community context and museum and local learning resources with community participation; 2) to develop of creative leaning media by using museum and local learning resources with community participation; 3) to evaluation using creative leaning media by using museum and local learning resources with community participation and 4) to purpose model and guideline using creative leaning media by using museum and local learning resources with community participation. The subjects were community leaders, cultural leaders, headmen, local wisdom men, experts in museum and local learning resources and students from 4 local area by non probabilistic sampling example: purposive sampling. The research instruments were: 1) surveys form 2) structure interview 3) focus group discussion items 4) media for learning 5) media evaluation form and 6) students satisfaction evaluation form.

The results of the study were as follows: 1) In the community context and museum and local learning resources 4 local area in could 1) Em Charoen Art Gallery, Tha Muang district, Kanchanaburi province 2) Bot Prok Pho, Wat Bang Kung, Amphawa district, Samut Songkhram province 3) Don Kai Dee Benjarong Village, Kratumban district, Samut Sakhon province and 4) Nong Ratchawat Archaeological Site, Nong Yasai district, Suphanburi province, museum and local learning resources community need media for learning and media for public relations every area. 2) The leaning media development by using museum and local learning resources with community participation 12 medias in could: three of software multimedia, four of video, four of printed media and one website 3) The leaning media evaluation by experts was at the highest quality and the students who learned via the creative leaning media by using museum and local learning resource showed their satisfaction at a high level.

Keywords: Media for Learning, Educational Technology, Community Participation, Creative Learning, Museum and Local Learning Resources

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญแผนภาพ	ท
สารบัญภาพ	ฒ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
วัตถุประสงค์การวิจัย	8
ขอบเขตการวิจัย	8
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	10
ประโยชน์ที่ได้รับ	11
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
พิพจน์ทัศน์และพิพจน์ทัศน์ท้องถิ่น	13
แหล่งเรียนรู้.....	20
การเรียนรู้ของชุมชน	29
การศึกษาเชิงสร้างสรรค์	40
การมีส่วนร่วมของชุมชน	49
สื่อการเรียนรู้.....	53
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	65

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย	79
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	81
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	82
วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	82
วิธีดำเนินการวิจัย	85
การเก็บรวบรวมข้อมูล	103
การตรวจสอบข้อมูล	104
การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์	104
บทที่ 4 ผลการศึกษาสภาพชุมชน สภาพพิพัตถณัฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้	
หอศิลปเีมเจริญ จัังหวัดกาญจนบุรี.....	105
แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จัังหวัดสมุทรสงคราม	113
แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี จัังหวัดสมุทรสาคร	121
แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จัังหวัดสุพรรณบุรี	132
สรุปผลการศึกษาสภาพชุมชน พืพัตถณัฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	140
สรุปการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พืพัตถณัฑ์และแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่น	144
บทที่ 5 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	
หอศิลปเีมเจริญ จัังหวัดกาญจนบุรี.....	147
แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จัังหวัดสมุทรสงคราม	168
แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี จัังหวัดสมุทรสาคร	194
แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จัังหวัดสุพรรณบุรี	217

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 6 สรุปผลและอภิปรายผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	
ตอนที่ 1 การสรุปผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	255
ตอนที่ 2 การอภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎี สื่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมกับ ชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	262
ตอนที่ 3 การสรุปกระบวนการวิจัยและพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเชิง สร้างสรรค์	271
บทที่ 7 รูปแบบการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดย ใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	
หลักการ	275
วัตถุประสงค์.....	276
ขั้นตอน.....	276
การนำรูปแบบการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้.....	280
ปัจจัยของการนำรูปแบบไปใช้.....	282
ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบไปใช้	284
บรรณานุกรม	287
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย.....	309
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	313
ภาคผนวก ค ประมวลภาพสื่อการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์...	361
ประวัติผู้วิจัย.....	371

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 รายชื่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา จำแนกตามลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง	81
3.2 พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และรายชื่อนักวิจัยชุมชน.....	86
3.3 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	88
3.4 กำหนดการและจำนวนผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เพื่อตรวจสอบข้อมูลและรับฟังความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์...	89
3.5 แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	92
3.6 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อรวบรวมข้อมูล บันทึกภาพนิ่ง บันทึกวีดิทัศน์ สำหรับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	94
3.7 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อใช้สื่อและจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	100
4.1 สภาพแหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชน (หอศิลป์เอมเจริญ)	109
4.2 สรุปแนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (หอศิลป์เอมเจริญ).....	110
4.3 สรุปแนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามข้อเสนอแนะ.....	111
4.4 สภาพการมีส่วนร่วมของชุมชน (แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี)	129
4.5 สรุปแนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี	131
4.6 แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์	139
4.7 สรุปการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น	145
5.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบผลิตรายวิชา	148
5.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย.....	153

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
5.3 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี.....	157
5.4 สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในโครงการ ค่ายสื่อศิลป์สร้างสรรค์	157
5.5 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ หอศิลป์เอมเจริญ (สื่อวิถีทัศน์).....	159
5.6 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ หอศิลป์เอมเจริญ (สื่อมัลติมีเดีย).....	160
5.7 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวิถีทัศน์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา	169
5.8 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวิถีทัศน์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตรายการ.....	170
5.9 ผลการประเมินคุณภาพสื่อหนังสือเล่มเล็กแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์	174
5.10 ผลการประเมินคุณภาพสื่อแผ่นพับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์	176
5.11 ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้งโดยผู้เชี่ยวชาญ	179
5.12 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ จังหวัดสมุทรสงคราม.....	182
5.13 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์	186
5.14 ผลความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว/ผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ที่มีต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	189

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
5.15 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตรายการ.....	196
5.16 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	199
5.17 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมัลติมีเดีย.....	202
5.18 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	205
5.19 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่อดี จังหวัดสมุทรสาคร.....	207
5.20 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่อดี (สื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์).....	211
5.21 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	219
5.22 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตรายการ.....	220
5.23 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	224
5.24 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย.....	227
5.25 ผลการประเมินคุณภาพสื่อแผ่นพับ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร.....	232
5.26 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโปสเตอร์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร.....	234
5.27 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี.....	236

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
5.28 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	241
5.29 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	241
5.30 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่ง โบราณคดีหนองราชวัตร	244
5.31 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสร้างสรรค์ เรื่อง แหล่ง โบราณคดีหนองราชวัตร	245
5.32 ผลประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	246

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
2.1 ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ กับการเรียนรู้	47
2.2 การมีส่วนร่วมแบบเป็นไปเอง	50
2.3 การมีส่วนร่วมแบบชักนำ.....	51
2.4 การมีส่วนร่วมแบบบังคับ	51
3.1 แนวทางการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน	88
6.1 แสดงการวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัย	273
7.1 รูปแบบ (Model) การพัฒนาและแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	282
7.2 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน.....	283
7.3 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน	283

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
3.1 ตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการศึกษาวิจัย.....	80
3.2 ประชุมนักวิจัยชุมชน วันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555.....	87
3.3 สันทนากลุ่มย่อย วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ณ หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี.....	90
3.4 สันทนากลุ่มย่อย วันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ แหล่งโบราณคดีहनองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี.....	90
3.5 สันทนากลุ่มย่อย วันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี จังหวัดสมุทรสาคร.....	90
3.6 สัมภาษณ์เชิงลึก วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	91
3.7 นำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ วันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ...	91
3.8 ลงพื้นที่เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับการผลิตสื่อการเรียนรู้.....	94
5.1 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ.....	151
5.2 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ	156
5.3 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ	158
5.4 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 2 เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น	163
5.5 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 3 เดคูพาจนวัสดุผักตบชวา	163
5.6 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 4 เดคูพาจนพัด.....	164
5.7 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 5 งานกระดาษ POP UP.....	164
5.8 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 6 เพ้นท์ เส้น ภาพ บนสื่อ	165
5.9 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 7 ที่ระลึกหอศิลป์เอมเจริญ.....	165
5.10 มอบสื่อการเรียนรู้ให้แก่ผู้นำชุมชนและผู้ดูแลหอศิลป์เอมเจริญ	167
5.11 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์.....	168
5.12 สื่อสิ่งพิมพ์หนังสือเล่มเล็กแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์	174
5.13 สื่อสิ่งพิมพ์แผ่นพับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์	176
5.14 เว็บไซต์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ค่ายบางกุ้ง.....	178

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.15 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 1 การเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์	183
5.16 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 2 สร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ	183
5.17 ฐานการเรียนรู้ที่ 3 การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน	184
5.18 นักเรียนได้รับรางวัลการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายที่ได้แนวคิดจากการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์	185
5.19 มอบสื่อการเรียนรู้ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ ให้แก่ผู้นำชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับแหล่งเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้งานจริงและเผยแพร่ประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ให้ยั่งยืน	194
5.20 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี	196
5.21 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี	201
5.22 ฐานการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่อดี	208
5.23 ฐานการเรียนรู้ที่ 2 เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน	208
5.24 ฐานการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานเบญจรงค์	209
5.25 ผลงานการสร้างสรรค์ ณ แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่อดี	211
5.26 การมอบสื่อการเรียนรู้ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่อดีให้แก่ผู้นำชุมชน และผู้บริหารสถานศึกษา	217
5.27 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	218
5.28 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	223
5.29 สื่อโปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	232
5.30 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 1 บอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	237
5.31 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 2 กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	238
5.32 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 3 จี๊กซอร์หรรษา	239
5.34 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 4 วาดเส้นเล่นลาย	240
5.35 มอบสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่ครูโรงเรียนบ้านมาบพะยอม	254

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

การศึกษาของประเทศไทยมีความตื่นตัวและให้ความสนใจการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการศึกษาเป็นอย่างมาก เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม โดยเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กำหนดให้มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเข้ามาช่วยพัฒนาบุคลากรเพื่อให้มีความรู้ มีความสามารถที่จะใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพ โดยได้กำหนดให้ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต การนำเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเข้ามาใช้จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น เรียนได้เร็วขึ้น การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ในทุกเวลา ทุกสถานที่ ผู้เรียนจะมีอิสระในการแสวงหาความรู้ มีความรับผิดชอบต่อตัวเอง เป็นการเปิดโอกาสได้เรียนรู้ตามความสามารถซึ่งจะสนองต่อความต้องการของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี เป็นการนำโลกภายนอกเข้ามาสู่ห้องเรียนทำให้ช่องว่างระหว่างห้องเรียนกับสังคมลดน้อยลง อีกทั้งทำให้เกิดความเสมอภาคทางการศึกษา โดยทุกคนมีโอกาสในการเข้ารับการศึกษามากขึ้น

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 24 ได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาที่จะให้บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าว คือ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด การจัดการ เจริญสถานการณ์ ประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้สามารถคิดเป็น ทำเป็น จัดการเรียนรู้การสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุล ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ หรือผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งเรียนรู้และวิทยาการประเภทต่าง ๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 8)

พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้อีกแหล่งหนึ่งที่ไม่เพียงแต่จะสามารถปลูกฝังให้เราได้ซึมซับถึงมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ยังยึดโยงผู้คนในสังคมให้เปลี่ยนแปลง ปรับตัวอย่างมีราก มีอัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ของตนด้วย พิพิธภัณฑ์มิใช่เป็นเพียงสถานที่เก็บรวบรวม จัดหมวดหมู่ และแสดงของเก่าอย่างที่เรามองเห็นอย่างผิวเผินและเข้าใจ หากแต่ยังมีบทบาทที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่

สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความกระหายใฝ่รู้ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความคิดใหม่ ๆ ในการพัฒนาวิทยาการและความรู้ที่หลากหลายสาขา พิพิธภัณฑ์จึงเป็นชุมพลที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคมที่เป็นอยู่สู่สังคมแห่งการเรียนรู้

บทบาทของพิพิธภัณฑ์ในการกระตุ้นให้เกิดสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของสังคม อาทิ พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่tingการสอนจากห้องเรียนสู่ประสบการณ์จริง เป็นการเรียนรู้ของชีวิต เป็นการเรียนรู้เพื่อชีวิตผู้เรียน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนท้องถิ่น กระตุ้นให้ผู้ใหญ่มีโอกาสใช้พิพิธภัณฑ์ก้าวนำไปสู่การเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งการเรียนรู้สำหรับผู้สนใจในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง บุคคลและครอบครัวมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในสภาพการจัดการความรู้ที่เหมาะสม เกิดแรงจูงใจสำหรับผู้เข้ามาเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีอิสระ เกิดการประสานงานระหว่างพิพิธภัณฑ์กับชุมชนอย่างใกล้ชิด

ประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์อยู่จำนวนมาก ทั้งส่วนของภาครัฐ เอกชน และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น แต่พิพิธภัณฑ์เหล่านั้นยังมิได้เป็นแหล่งความรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน อีกทั้งไม่ได้ตอบสนองเป้าหมายให้คนในชาติได้รู้และเข้าใจถึงความเป็นมาของตนเอง และเกิดสำนึกในความเป็นไทย ซึ่งแตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศที่เด็ก ๆ สามารถเข้าไปหาความรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน แต่เบื้องหลังความเพลิดเพลินเหล่านั้น มีการสื่อความหมายให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ สิ่งที่น่าสนใจจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ของเขาจะเน้นเรื่องการสื่อความหมาย กระตุ้นให้เด็กเกิดการตั้งคำถามเพื่อแสวงหาคำตอบ การสร้างพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยเป็นการสร้างแบบลัดขั้นตอน ต่างประเทศกว่าจะสร้างพิพิธภัณฑ์ขึ้นสักแห่ง เขาจะทำงานเป็นขั้นเป็นตอน มีการสังสมรวบรวมความรู้ของท้องถิ่น แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมากำหนดเป็นนโยบายและเป้าหมายในการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ไว้อย่างชัดเจน สร้างความร่วมมือให้เกิดในท้องถิ่น และสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงความรู้ในท้องถิ่นกับพิพิธภัณฑ์ระดับชาติเข้าด้วยกัน เพราะต้องยอมรับว่าพิพิธภัณฑ์นั้น ไม่สามารถเก็บทุกอย่างไว้ได้หมด เมื่อเด็กเข้าไปเรียนรู้ที่พิพิธภัณฑ์ เขาจะสามารถตามไปสืบค้นข้อมูลได้จากสถานที่จริง เด็กจะเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยอัตโนมัติ ความสำเร็จของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นขึ้นอยู่กับบทบาทของพิพิธภัณฑ์นั้น ๆ ว่า สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวของท้องถิ่นให้คนในชุมชนได้เรียนรู้และเข้าใจมากน้อยเพียงใด และแน่นอนว่าการที่จะทำเช่นนั้นได้ ต้องเป็นการดำเนินงานโดยคนในชุมชนหรือท้องถิ่น เพื่อคนในชุมชนหรือท้องถิ่นเป็นหลัก คนภายนอกไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการหรือนักท่องเที่ยวเป็นเพียงส่วนเสริมหรือสนับสนุนในด้านนักวิชาการ หรือด้านทุนในการดำเนินงานให้ต่อเนื่องเท่านั้น (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2549)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 24 บัญญัติว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการโดยสรุป คือ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและ

ความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผสมผสานสาระความรู้ต่าง ๆ อย่างสมดุล ปฏิบัติคุณธรรมจริยธรรม สภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ นอกจากนี้ ในมาตรา 7 และ มาตรา 25 ได้กล่าวถึงความสำคัญต่อการจัดการศึกษาภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งการเรียนรู้ โดยระบุไว้พอสรุปได้ว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ต้องปลูกจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมือง การปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีความภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมของประเทศชาติ รวมทั้งสนับสนุนส่งเสริมศาสนา ศิลปวัฒนธรรมของชาติ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย ความรู้อันเป็นสากล รู้จักอนุรักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง ตลอดจนส่งเสริมการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ อย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สถานศึกษาสามารถจัดกิจกรรมซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้หลายลักษณะ เช่น การเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้เป็นกลุ่มซึ่งเป็นการเรียนรู้จากสภาพจริง ทั้งโดยการเรียนรู้จากสื่อและสภาพในชุมชน เช่น แหล่งน้ำ โบราณสถาน โบราณวัตถุ สถานประกอบการในชุมชน ฯลฯ และการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ใกล้ตัว เช่น โรงงานอุตสาหกรรม พิพิธภัณฑ์สถาน สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ แหล่งการค้า ฯลฯ จะทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างและสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการของตนเอง เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์สัมผัสทั้งห้าทำให้มีความรู้ หรือการเรียนรู้ได้รับประสบการณ์เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) และประทับอยู่ในความทรงจำของผู้เรียนตลอดไป สอดคล้องกับ ธเนศ เกิดขำ (2543: 74) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนในปัจจุบันไม่จำกัดอยู่เพียงในห้องสี่เหลี่ยมแคบ ๆ แต่ต้องอาศัยการค้นคว้าจากสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย ด้วยวิธีการและเทคนิควิธีการสอนที่เหมาะสม ครูจึงไม่ใช่แหล่งเรียนรู้อีกต่อไป กิจกรรมการเรียนรู้จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรอบตัว ที่เป็นแหล่งความรู้ที่มีคุณค่าที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้ข้อมูลมากขึ้น และสามารถเรียนรู้ได้ทั้งจากครูคน ครูเครื่อง และ ครูธรรมชาติ

มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้กำหนดนโยบายในการเป็นมหาวิทยาลัยที่เน้นการวิจัยและส่งเสริมความคิดเชิงสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศิลปากรมีศักยภาพในการเป็นผู้นำในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นมหาวิทยาลัยที่มีรากฐานทางด้านศิลปะ การออกแบบ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และมีการพัฒนาเป็นมหาวิทยาลัยที่ประกอบด้วยคณะวิชาในทุก

แขนงของวิชาการ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของประเทศ นอกจากนี้ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรเห็นชอบในแผนยุทธศาสตร์ในการเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์ (Creative University) (อุทัย ดุลยเกษม, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ประกอบกับความสำคัญและคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น และจากข้อเสนอแนะในงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ (ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ และคณะ, 2554) ได้เสนอว่า สำหรับองค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง พิพิธภัณฑ์ควรมีบทบาทในการส่งเสริมการวิจัยทางด้านของวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมกับคนในชุมชน เยาวชน เพื่อเสริมสร้างความรัก ความภาคภูมิใจในท้องถิ่นชุมชนของตนเอง และตระหนักถึงคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ และควรปรับปรุงแบบการจัดแสดง กิจกรรม โดยเน้นกิจกรรมในลักษณะสร้างสรรค์ สถาบันชุมชน องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ควรสร้างความรู้ลึกเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑ์ และมีส่วนร่วมกับพิพิธภัณฑ์ในการดำเนินงานกิจกรรมต่าง ๆ และควรส่งเสริมให้ชุมชนทั้งชุมชนเป็นพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีชีวิต มีกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมวิถีชีวิตของคนในชุมชน และสถาบันการศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีการขยายผลการวิจัย โดยการจัดเวทีเสวนาวิชาการ ร่วมกับชุมชน หน่วยงานที่รับผิดชอบ เพื่อขับเคลื่อนแนวคิดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่บทบาทการส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ควรนำรูปแบบของการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์จากพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นไปขยายผลในการจัดการเรียนการสอนและการวิจัย และควรตระหนักถึงบทบาทในการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยการส่งเสริม ร่วมมือ และใช้ประโยชน์ รวมทั้งเน้นการใช้แหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอน

สื่อนับว่าเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ การใช้สื่อการสอนนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะเฉพาะและคุณสมบัติของสื่อแต่ละชนิด เพื่อเลือกสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การสอน และสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กิตานันท์ มลิทอง, 2540: 94)

สื่อการสอน (Instructional Media) หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามไม่ว่าจะเป็นเทปบันทึกเสียง สไลด์ วิดีโอ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ แผนภูมิ ภาพนิ่ง ฯลฯ ซึ่งบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือหรือช่องทางสำหรับผู้สอนส่งไปถึงผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนวางไว้ได้เป็นอย่างดี เอดการ์ เดล (Dale Edgar, 1957: 610) ได้จัดแบ่งสื่อการสอนเพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อโสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็เป็นการแสดงขั้นตอนของประสบการณ์การเรียนรู้ และการใช้สื่อแต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ด้วย โดยพัฒนาความคิดของ Bruner ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา นำมาสร้างเป็น “กรวย

ประสบการณ์” (Cone of Experiences)

การศึกษา (Education) หมายถึงการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งได้ใช้ศักยภาพเชิงสติปัญญาเชิงสร้างสรรค์ เชิงสังคมและจิตวิญญาณที่มีอยู่ในตนเองได้อย่างเต็มความสามารถ ดังนั้นการศึกษาโดยการสอนในห้องเรียนจึงเป็นการศึกษาเพียงส่วนเดียวที่บุคคลจะพึงได้ แต่ถ้าจะให้เกิดความสมบูรณ์บุคคลนั้น ควรเกิดการสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ จากการเรียนรู้นอกห้องเรียน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและความคิดอย่างถาวร ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่ไม่มีวันจบสิ้น นักการศึกษาพบว่า ในยุคปัจจุบันผู้เรียนมีความต้องการที่จะแสวงหาความรู้รอบด้าน และการศึกษาจะสมบูรณ์ได้ก็ต่อเมื่อมีความสมดุลระหว่างการเรียนรู้ข้อเท็จจริง (Fact) กับการวิเคราะห์แก้ปัญหา (Problem Solving) การเรียนรู้จะต้องผสมผสานระหว่างความรู้ที่ต้องผ่านการคัดสรรและสร้างสรรค์ออกมาเป็นแนวความคิดหรือการกระทำใหม่ ๆ ไม่มีข้อกำหนดตายตัว ซึ่งความรู้ต่าง ๆ ที่จะสร้างสรรค์เป็นความรู้ที่นำไปสู่การคิดเชิงสร้างสรรค์นั้น ไม่ได้มีเพียงแคในห้องเรียน แต่ความรู้ต่าง ๆ นั้นพบได้จากภายนอกห้องเรียนและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งมีอยู่มากมาย ดังนั้นจึงควรจัดการศึกษาที่มีความหลากหลายในเรื่องของรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน กระบวนการเรียนรู้ วิธีการสอน สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน แหล่งเรียนรู้ เทคโนโลยี และเนื้อหาการเรียนรู้ตามสภาพจริงของผู้เรียนในปัจจุบัน

มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ มาตรฐานด้านคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานที่ 4 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์ มองโลกในแง่ดี และมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของบุคคลในการผสมผสานความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่มาใช้ในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบเดิม การคิดหลายแง่มุมประสมประสานกันจนได้ผลผลิตใหม่นั้น เป็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นเมื่อคนเรามุ่งคิดไปสู่จุดหมายที่แปลกและใหม่ (กรมวิชาการ, 2539) ทั้งนี้ การพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในตัวมนุษย์นั้นมีความสำคัญและจำเป็นเป็นอย่างมาก เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นแรงกระตุ้นผลักดันให้มนุษย์สามารถพัฒนาก้าวไปข้างหน้าได้ เกิดการคิดค้นสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน การสาธารณสุข เครื่องมือหรืออุปกรณ์ทางการแพทย์ การคมนาคม รวมถึงงานศิลปะ วรรณกรรม และดนตรีแสดงออกถึงความเป็นมนุษยชาติ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทอแรนซ์ (Torrance, 1965) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน ฝึกฝน และฝึกปฏิบัติที่ถูกต้อง ส่วนโทนี บูซาน (Tony Buzan, 2004) กล่าวว่า หากคิดเป็นกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์จะได้ความคิดที่เพิ่มขึ้นมากกว่าการคิดเป็นรายบุคคล สอดคล้องกับ เดอ โบโน (De Bono, 1982) กล่าวว่าทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในตัว แต่อาจแตกต่างกันที่ระดับความมากน้อย ส่วน ไมเลส (Miles, 1997) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น

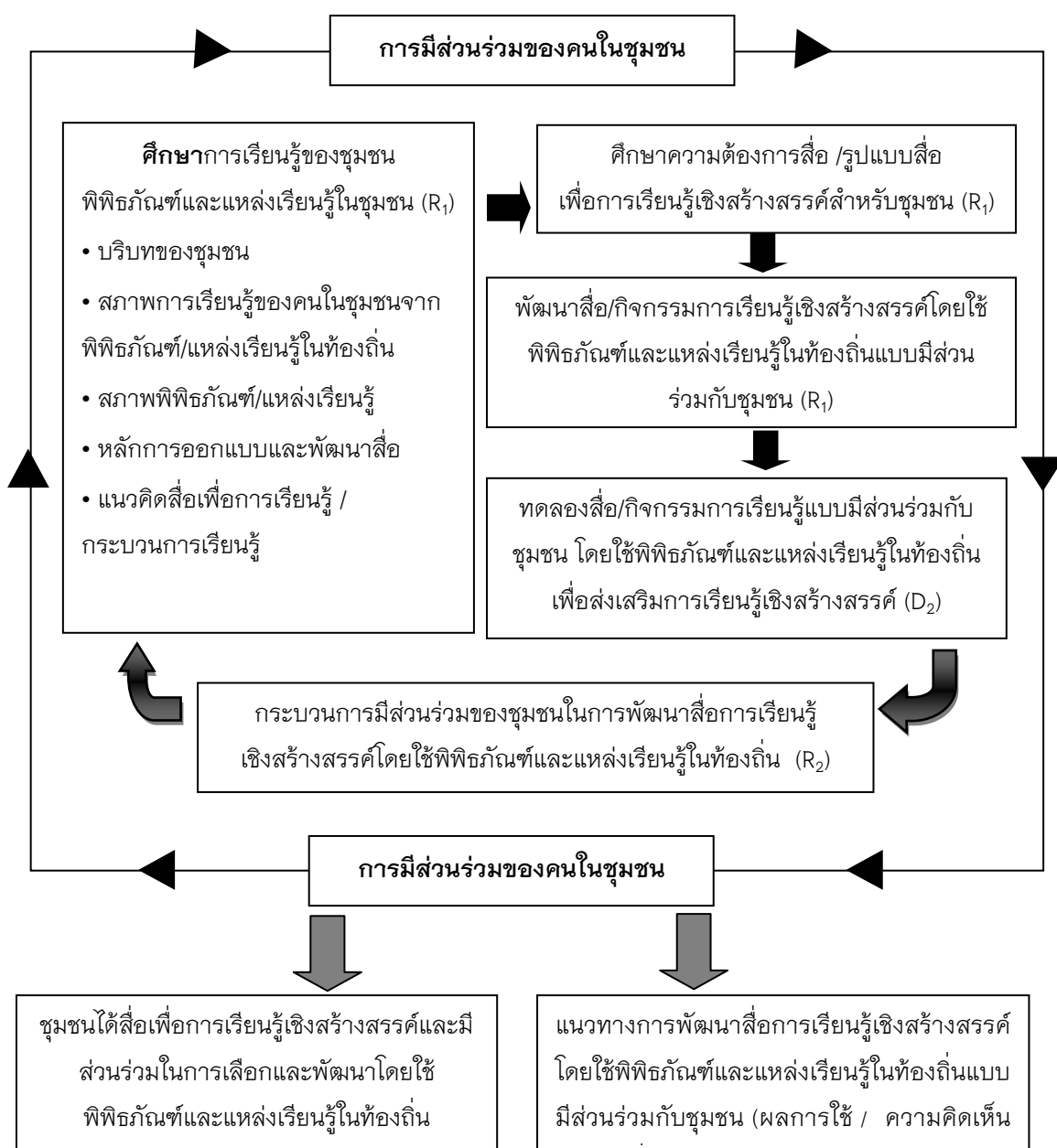
คุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวคนทุกคน และสามารถส่งเสริมให้คุณลักษณะนี้ให้พัฒนาสูงขึ้นได้ และ
ออสบอน (Osborn, 1975) เชื่อว่าการทำงานเป็นกลุ่มจะช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ทั้งใน
ด้านปริมาณและคุณภาพ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญต่อบุคคลและสังคม
เนื่องจากการเป็นการนำศักยภาพของบุคคลออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม
การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถใช้กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือดำเนินการได้
2 ลักษณะ คือ การส่งเสริมด้วยการจัดบรรยากาศชั้นเรียนที่กระตุ้นและส่งเสริมโดยองค์ประกอบ
ด้านกายภาพ (Physical Climate) ได้แก่ การจัดห้องเรียนให้เหมาะกับกิจกรรม จัดมุมความรู้และ
ผลงานของผู้เรียน บรรยากาศด้านสมอง (Mental Climate) ได้แก่ การส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้า
แสดงออกอย่างอิสระ ยอมรับความคิดเห็น และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่สกัดกั้นความคิดเห็นของ
ผู้เรียน และการใช้เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (กัลยา ไตรศรีศิลป์, 2542: 21) ซึ่ง
ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546: 45) กล่าวว่า บรรยากาศโดยทั่วไปในสังคมมีส่วนในการสนับสนุน
หรือกีดขวางความคิดสร้างสรรค์ สังคมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นสังคมที่มุ่งเน้นความ
ร่วมมือ มีศักยภาพในการพัฒนาสูง สามารถนำความรู้ ความคิด และความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย
ของแต่ละบุคคลมาร่วมคิดร่วมสร้างเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

การนำเทคโนโลยีมาประกอบการจัดการศึกษา จะทำให้ห้องเรียนที่ดีที่สุดด้วยการ
บูรณาการองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ บรรยากาศมีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน แบบการเรียนรู้ที่
เหมาะสมกับผู้เรียน การเชื่อมโยงการเรียนรู้ใหม่กับความรู้เดิมด้วยเทคโนโลยี การช่วยให้ผู้เรียนเก็บ
ความรู้ไว้ในความจำระยะยาวแทนการจำเพื่อนำไปใช้สอบ ความสำคัญของการสอนการคิดขั้นสูง
เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ การช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จทุกคน และการประเมินการเรียนรู้
สอดคล้องกับ ฐานนิยม ธรรมเมธา (2540) ซึ่งได้กล่าวเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
คอมพิวเตอร์ไว้ว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ด้วยเรื่องเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เพื่อให้
ผู้เรียนเปลี่ยนพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งสมาคมการศึกษาและเทคโนโลยีนานาชาติ
(The International Technology Education Association's (ITEA) Technology for All an Americans
Project (TfAAP)) ได้พัฒนามาตรฐานเนื้อหาสำหรับการศึกษาเทคโนโลยี และประกาศใช้ในปี
ค.ศ. 2000 มีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความเป็นยอดในการศึกษาเทคโนโลยีด้วยการกำหนด
ขอบข่ายของเทคโนโลยีที่สนับสนุนการศึกษาเทคโนโลยีและมาตรฐานการศึกษาเทคโนโลยี

คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และ
แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเป็นสิ่งที่ช่วยถ่ายทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญา เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อประโยชน์
แก่ชุมชนในท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการพัฒนานวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้กับ
ชุมชน การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในการบูรณาการศาสตร์ด้านสื่อ

นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา กับ พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กรณีศึกษาจากหอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนและคนในชุมชนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้มีความยั่งยืนต่อไป

2. กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3. วัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์หลัก เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ย่อย

1. เพื่อศึกษาสภาพ บริบทชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
2. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3. เพื่อประเมินประสิทธิผลการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นโดยใช้พิพิธภัณฑ์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไปปรับปรุงและขยายผลของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

4. ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยบูรณาการศาสตร์ทางด้านสื่อการเรียนรู้ นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาร่วมกับพิพิธภัณฑ์ แหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นเพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการเก็บรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่นและเผยแพร่ความรู้ในเรื่องสื่อ นวัตกรรมโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อเสริมสร้างศักยภาพและความเข้มแข็งของชุมชนในการอยู่ร่วมกันให้อนุรักษ์ตระหนักและวางแผนมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนให้คงอยู่อย่างยั่งยืน โดยใช้กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จำนวน 4 แห่งในพื้นที่ 8 จังหวัดภูมิภาคตะวันตก ได้แก่ 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

- 1) ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก นักวิจัยท้องถิ่นซึ่งเป็นผู้แทนจากคนใน 4 ชุมชน ทั้งนี้ นักวิจัยท้องถิ่น ได้แก่ ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นนั้น ผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชน บุคลากรทางการศึกษา และกลุ่มที่สองคือ ประชากรที่เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการและผู้เกี่ยวข้องกับกิจกรรม

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้แทนจาก 4 ชุมชน เพื่อเป็นนักวิจัยท้องถิ่น และกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 4 แห่ง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probabilistic Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกพื้นที่ที่กระจายอยู่ในจังหวัดในภูมิภาคตะวันตก และมีลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดงที่แตกต่างกัน คือ พื้นที่ที่แสดงแหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดี คือ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม และแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี และพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่จัดแสดงเฉพาะเรื่องได้เลือก หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี และแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร

เนื้อหา

- 1) บริบทชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
- 2) สภาพทั่วไปและการบริหารจัดการของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
- 3) กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
- 4) แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น รูปแบบสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
- ตัวแปรตาม ประสิทธิภาพการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน

พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษา พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ใน 8 จังหวัดภูมิภาคตะวันตก จำนวน 4 แห่ง แบ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ จำนวน 1 แห่ง คือ หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

5. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

พิพิธภัณฑ์ หมายถึง สถานที่ที่รวบรวมเรื่องราวและจัดแสดงทรัพยากรโบราณคดี โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ วัตถุทางวัฒนธรรม ความเป็นมาด้านต่างๆของท้องถิ่น ที่แสดงถึงในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้คนในท้องถิ่นได้เข้าใจและภูมิใจในวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของตนเอง เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน และมีการเผยแพร่ให้คนต่างถิ่นได้เรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ แหล่งความรู้ทางวิชาการ และประสบการณ์ที่สนับสนุน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่องจากแหล่งต่าง ๆ

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ตัวกลางหรือช่องทางการถ่ายทอดเนื้อหา องค์ความรู้ จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้ใช้งาน โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นผ่านขั้นตอนและกระบวนการมีส่วนร่วมและการศึกษาความต้องการของชุมชน โดยบรรจุเนื้อหา ข้อมูล ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน และผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาและผ่านการตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญและจากคนในชุมชน

การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมเริ่มตั้งแต่การศึกษาความต้องการสื่อเพื่อการเรียนของชุมชน การริเริ่มกิจกรรม การวางแผน การออกแบบผลิตและประเมินคุณภาพสื่อ การดำเนินกิจกรรม และการประเมินผลการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การได้รู้ ได้เรียน แสวงหาความรู้ จากการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เพิ่มพูนทักษะ ความคิด จินตนาการ เกิดความคิดริเริ่มใหม่ ๆ ที่มีคุณค่า และสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและการดำเนินชีวิต

ประสิทธิผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง ผลที่ได้จากการประเมินการจัดกิจกรรม 4 ด้าน ดังนี้

1) **ด้านกระบวนการ** หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้านการทำงาน โดยพิจารณาจากการมีส่วนร่วมในการระดมความคิด ตัดสินใจ การวางแผน เตรียมงาน การร่วมลงมือทำ ร่วมออกแบบประเมิน และรับผลประโยชน์ โดยลักษณะการจัดประชุม สันทนากลุ่มย่อย

2) **ด้านผลผลิต** หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้าน ผลงานที่ปรากฏทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น สื่อ สิ่งของ แนวทางการจัดกิจกรรม และนามธรรม เช่น ความสุข ความสนุก ความภูมิใจที่เกิดจากการวางแผนกิจกรรม

3) **ด้านผลกระทบ** หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากการทำกิจกรรมและนอกเหนือจากวัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมที่ตั้งไว้

4) **ด้านความยั่งยืน** หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้านร่องรอย ความเป็นไปได้ของการมีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในโอกาสต่อไป ไม่สูญหาย เช่น การกำหนดไว้ในแผนของชุมชน กำหนดให้เป็นวันสำคัญที่จะต้องมีการจัดกิจกรรมทุกปี หรือระบุไว้ในหลักสูตรการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผลจากการศึกษาสภาพ บริบทชุมชน ความต้องการและการเรียนรู้ของชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จะช่วยเป็นข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อร่วมกับวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. ได้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนและแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการร่วมกับสื่อที่พัฒนาขึ้นตามความต้องการของคนในท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

3. การศึกษาในครั้งนี้จะช่วยส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่เกิดประโยชน์ สนุกสนาน น่าสนใจ เป็นผลให้คนมาเที่ยวมากขึ้น

4. เป็นการเผยแพร่ความรู้ในท้องถิ่นต่อชุมชน แวดวงวิชาการ และสาธารณะ โดยการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเผยแพร่ในวารสารและที่ประชุมเสนองานวิชาการ และสื่อต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ

5. เกิดการบูรณาการสื่อการเรียนรู้ร่วมกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนหลักสูตรต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่อไปนี้

1. พิพิธภัณฑ์และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น
2. แหล่งเรียนรู้
3. การเรียนรู้ของชุมชน
4. การศึกษาเชิงสร้างสรรค์
5. การมีส่วนร่วมของชุมชน
6. สื่อการเรียนรู้
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. พิพิธภัณฑ์และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

1.1 ความหมายของพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์อ่านว่า [พิดิตทะพัน] มีรากศัพท์มาจากภาษาบาลี-สันสกฤต จากคำว่า วิวิธ ซึ่งเป็นคำวิเศษณ์แปลว่าต่าง ๆ กันสมาสกับคำว่า ภัณฑ์ซึ่งเป็นคำนามแปลว่าสิ่งของเครื่องใช้ ดังนั้นเมื่อรวมกันจึงได้คำว่าวิวิธภัณฑ์หรือตามสำเนียงไทยคือคำว่าพิพิธภัณฑ์นั่นเองซึ่งถ้าแปลตามรูปศัพท์แล้วหมายถึงสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่มีอยู่อย่างหลากหลาย แต่อย่างไรก็ตามถ้าแปลโดยถือความหมายที่สื่อสารกันแล้วในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้กล่าวไว้ว่า พิพิธภัณฑ์เป็นคำนาม หมายถึง สิ่งของต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้เพื่อประโยชน์ในการศึกษา เช่น โบราณวัตถุหรือศิลปวัตถุ ซึ่งแม้ว่าในพจนานุกรมได้ให้ความหมายไว้เช่นนั้น แต่การใช้คำว่า พิพิธภัณฑ์ในปัจจุบันมักนิยมหมายถึง สถานที่หรือสถาบันสำหรับเก็บรวบรวมสิ่งของต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการศึกษา ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความหมายของพิพิธภัณฑ์นี้ได้แปรเปลี่ยนไปจากรูปศัพท์เดิมกลายเป็นมีความหมายเดียวกันกับคำว่าพิพิธภัณฑ์สถาน (วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. 2556: ออนไลน์)

สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ (ICOM (International Council of Museums) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า พิพิธภัณฑ์ คือ หน่วยงานที่ไม่หวังผลกำไรเป็นสถาบันที่ถาวรในการรวบรวม สงวนรักษาศึกษาวิจัย สื่อสาร และจัดแสดงนิทรรศการให้บริการแก่สังคมเพื่อการพัฒนา โดยมี

ความมุ่งหมายเพื่อการค้นคว้าการศึกษาและความเพลิดเพลิน โดยแสดงหลักฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับมนุษย์และสภาพแวดล้อม ซึ่งการสงวนรักษาและจัดแสดงนั้นไม่ใช่เป็นเพียงวัตถุ แต่ได้รวมถึงสิ่งที่มีชีวิตด้วยโดยรวมไปถึงสวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ วนอุทยาน สถานที่สงวนสัตว์น้ำ และสถานที่อื่น จัดเป็นเขตสงวนอื่น ๆ รวมทั้งโบราณสถาน และแหล่งอนุสรณ์สถาน ศูนย์วิทยาศาสตร์ และท้องฟ้าจำลอง (คลังปัญญาไทย, 2556: ออนไลน์)

สุจิตรา มาถาวร (2542: 12) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์คือสถานที่เก็บรวบรวมวัตถุโบราณเก่าแก่สมบัติมีค่าแปลกประหลาดหรือหายาก และเป็นสถานที่เก็บรวบรวมไว้ซึ่งสิ่งของที่มิได้ใช้งานแล้วเท่านั้น แท้ที่จริงพิพิธภัณฑ์มิได้มีหน้าที่เพียงเท่านั้นเพราะคำว่า พิพิธภัณฑ์ หมายถึงสถาบันที่สร้างขึ้นเพื่อรวบรวมสงวนรักษาและจัดแสดงวัตถุอันมีความสำคัญด้านต่าง ๆ

วรารักษ์ เผือกเล็ก (2542: 14) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์โดยทั่วไปถือกันว่าเป็นสถานที่ตั้งแสดงศิลปวัตถุและเป็นที่เก็บรวบรวมสมบัติทางสติปัญญา (Intellectual Property) ทั้งนี้เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ และเพื่อเป็นหลักฐานที่บรรดาผู้มีสติปัญญาจะใช้เป็นสถานที่ค้นคว้าและเป็นพยานอ้างอิงความรู้ตามศิลปวิทยาแขนงต่าง ๆ ตั้งแต่ความรู้ขั้นต่ำจนถึงขั้นสูงสุด พิพิธภัณฑ์จึงมิใช่สมบัติเฉพาะของประชาชนและประเทศชาติประเทศใดประเทศหนึ่ง หากแต่เป็นสมบัติส่วนรวมของโลก

เควิน (Flude Kevin, 1998: online) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์คือสถานที่ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมวัตถุ จัดทำเอกสารอนุรักษ์ จัดแสดงอธิบายถึงส่วนประกอบในสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างแน่ชัด และการให้ข่าวสารที่ต่อเนื่องเพื่อผลประโยชน์โดยส่วนรวม

วิททิชและชูลเลอร์ (Wittich & Schuler, 1973: unpage) กล่าวว่าพิพิธภัณฑ์คือสถานที่สะสมและรวบรวมสิ่งของทั้งที่เป็นของจริงหรือของตัวอย่างเพื่อการจัดแสดง ซึ่งในการแสดงนั้นมีการใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ ในการจัดแสดงเพื่อให้หน้าดูน่าสนใจต่อผู้ที่เข้าชม

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของพิพิธภัณฑ์ คือ สถานที่ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อจัดแสดงเก็บรักษาสสิ่งต่าง ๆ ที่มีคุณค่า โดยมีวัตถุประสงค์รูปแบบวิธีการจัดแสดงที่ต่างกันเพื่อให้ประชาชนได้ตระหนักถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปะวัฒนธรรม โบราณคดี ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ในการประดิษฐ์คิดค้น ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นตัวตน เป็นสถานที่ให้ประสบการณ์เรียนรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน

1.2 พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นและความเป็นท้องถิ่น

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น จากพระราชดำรัสสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในงานเทศกาลพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น 2551 ณ หอประชุมศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) (2540) กล่าวว่า

“...พิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นเป็นที่เก็บรวบรวมวัตถุสิ่งของ บ้านที่เก็บเรื่องราวความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม การดำเนินชีวิต และความเปลี่ยนแปลงของผู้คนในท้องถิ่นต่าง ๆ การที่พิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นจำนวนมากจากทั่วทุกภูมิภาคของประเทศมาร่วมกิจกรรมกันในครั้งนี้ เป็นโอกาสอันดีที่ผู้เข้าชมงานจะได้ศึกษาข้อมูลความรู้เบื้องต้นของพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นหลายแห่งได้ในคราวเดียว ขณะเดียวกันผู้ดำเนินงานพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นก็จะได้เรียนรู้ลักษณะความคล้ายคลึงหรือแตกต่าง และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน อันจะนำไปสู่ความร่วมมือเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นให้ก้าวหน้า สามารถทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้ของคนทั้งในและนอกท้องถิ่นได้อย่างเข้มแข็งยั่งยืน...”

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) (2540: 123) กล่าวว่า พิพิธภัณฑท์พื้นบ้าน คือ พิพิธภัณฑท์ที่เกิดขึ้นและดำเนินการโดยสถาบันหรือองค์กรท้องถิ่น และสาระในพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่น จะแตกต่างกับพิพิธภัณฑท์สถานในเรื่องของมุมมองทางประวัติศาสตร์ โดยพิพิธภัณฑท์สถานจะมองประวัติศาสตร์จากส่วนกลาง แต่หากเป็นพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นแล้วจะเป็นเรื่องของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มาจากมุมมองของท้องถิ่นจริง ๆ โดยให้ได้จำกัดความตามลักษณะ พิเศษที่แตกต่าง ดังนี้

1) ท้องถิ่นเป็นผู้ริเริ่ม จัดทำ และดำเนินการ พิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นที่แท้จริงจะต้องเกิดจากความต้องการหรือเกิดจากการริเริ่มของชาวบ้าน บางแห่งอาจมีหน่วยงานภายนอกมาช่วยเหลือบ้าง แต่ชาวบ้านจะมีหน้าที่ในการจัดการ ดูแลรักษา และดำเนินการเอง

2) เนื้อหาที่น่าสนใจ เป็นเรื่องราวของชุมชนในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของชุมชน การทำมาหากิน ศาสนาและความเชื่อ ตลอดจนความสัมพันธ์ภายในชุมชนหรือท้องถิ่นเป็นสำคัญ อาจมีการกล่าวถึงสังคมอื่นก็เฉพาะส่วนที่ท้องถิ่น มีการติดต่อสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมืองสังคม และวัฒนธรรมกับสังคมภายนอกเท่านั้น

3) มีความหลากหลาย พิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นแต่ละที่จะมีลักษณะพิเศษเฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละชุมชน ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจถึงความแตกต่าง หลากหลายทางวัฒนธรรม ช่วยลดทอนการหลงตัวเองและการดูถูกเหยียดหยาม อันนำไปสู่ความเข้าใจซึ่งกันและกันของสังคม

4) เน้นความเรียบง่ายที่มีความหมายต่อชุมชน สิ่งของที่จัดแสดงมีอยู่ในชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นของมีค่า อาจเป็นศิลปวัตถุทางศาสนาที่ทางวัดเก็บรวบรวมไว้ หรือศิลปหัตถกรรม ประเภทเครื่องมือเครื่องใช้ ที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน

พิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นเป็นของคนท้องถิ่น ไม่ใช่ของหน่วยราชการ หรือของคนอื่น ๆ จากภายนอก สิ่งที่น่าสนใจจัดแสดงก็คือเนื้อหาที่เป็นชีวิตวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น และเมื่อเกิดขึ้น

มาแล้วคนท้องถิ่นก็เป็นเจ้าของ เจ้าหน้าที่ดูแลกันเองรวมทั้งการอธิบายและการนำชม เท่าที่แล้วมาการจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น อาจวิเคราะห์ได้เป็น 2 อย่าง คือ

1) เป็นการจัดโดยคนจากภายนอกที่มีความรู้เรื่องการจัดพิพิธภัณฑ์ คำว่า ท้องถิ่น หมายถึง พื้นที่ ไม่ใช่คนผู้รับผิดชอบ เช่น จากหน่วยราชการ ก็จะไปรวบรวมโบราณวัตถุทั้งทางด้านโบราณคดี และชาติพันธุ์ ภายในพื้นที่ของท้องถิ่นมาจัดแสดง ผู้จัดนอกจากตั้งสิ่งของในการแสดงแล้ว ยังกำหนดเนื้อหาที่ตนได้ตีความจากบรรดาวัตถุเหล่านั้น โดยไม่เชื่อมโยงไปถึงสภาพและความ เป็นไปของสังคมวัฒนธรรมท้องถิ่นแม้แต่น้อย

2) เป็นการดำเนินการโดยคนในท้องถิ่นเอง อย่างเช่นพิพิธภัณฑ์ที่เกิดขึ้นตามวัด อันเนื่องมาจากพระภิกษุสงฆ์รวบรวมสิ่งของไว้ แล้วอาศัยลูกศิษย์ลูกหาจัดสร้างอาคารพิพิธภัณฑ์ ขึ้น นำสิ่งของที่สะสมไว้มาจัดแสดง พิพิธภัณฑ์แบบนี้เป็นเพียงแต่นำวัตถุที่เก็บไว้มาจัดแสดงเท่านั้น หาได้พยายามสื่อเจ้าของความหมายและเนื้อหาของสังคมวัฒนธรรมแต่อย่างใดไม่ หลาย ๆ แห่งในชั้นแรกก็ดูน่าสนใจ แต่ความเป็นภาพลิตจึงทำให้ดูบ่อย ๆ ก็เบื่อ และเมื่อไม่มีการเปลี่ยนแปลงในไม่ช้าก็ปล่อยไปตามยถากรรม ซึ่งถ้าหากถูกปล่อยปะละเลยแล้วพิพิธภัณฑ์เหล่านั้นก็มีสภาพเป็นโกดังเก็บของไป เพราะฉะนั้น ข้าพเจ้าจึงคิดว่าการจะจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นขึ้นนั้น สิ่งที่จะนำมาแสดงหาใช้รูปแบบอาคารพิพิธภัณฑ์และบรรดาโบราณวัตถุแต่เพียงอย่างเดียวไม่ หากจะต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาในด้านประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์สังคม และชีวิตวัฒนธรรมของผู้คนที่อยู่ตามชุมชนต่าง ๆ ในพื้นที่หรือท้องถิ่นเดียวกัน ทั้งนี้เรื่องราวประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์สังคม และชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น จะเป็นตัวตั้งหรือสิ่งกำหนดว่าจะเอาโบราณวัตถุประเภทใดมาจัดแสดง แต่ถ้าไม่มีก็จำเป็นต้องหาด้วยวิธีอื่น อาจแสดงจากภาพถ่าย หุ่นจำลอง ภาพเขียน หรืออื่น ๆ เป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางและหัวข้อในการจัดแสดง เป็นสิ่งที่แสดงลักษณะเฉพาะ หรืออีกนัยหนึ่งเอกลักษณ์ของท้องถิ่นซึ่งจะนำไปสู่การแลเห็นความหลากหลายทางวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อม ดังนั้น เมื่อมีการนำเอาเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นแต่ละแห่งมาเปรียบเทียบกัน ก็จะแลเห็นความหลากหลายทางวัฒนธรรมอันเนื่องมาจากความแตกต่างกันของท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม ก่อนที่จะดำเนินการเรื่องต่อไป ก็ใคร่ทำความเข้าใจคำว่าท้องถิ่นในที่นี้เสียก่อน จะได้ไม่ไปซับซ้อนหรือสับสนกับคำว่าท้องถิ่นในที่อื่น ๆ

“ท้องถิ่น” หมายถึงพื้นที่ในลักษณะภูมิประเทศหนึ่งที่มีสภาพแวดล้อมเหมาะสมกับการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ อาจจะเป็นพื้นที่ในเขตหุบเขา พื้นที่ในบริเวณลุ่มน้ำ พื้นที่ตามชายฝั่งทะเลก็ได้ พื้นที่ดังกล่าวนี้มีความกว้างขวางพอที่จะทำให้ผู้คนเข้ามาตั้งถิ่นฐานเป็นชุมชน (Community) ได้หลายชุมชน มีพื้นที่สาธารณะ (Public Space) ที่ไม่เป็นของชุมชนใดชุมชนหนึ่ง เช่นบริเวณที่เป็นป่าเขา บริเวณที่เป็นหนองบึง แม่น้ำและลำคลอง เป็นที่ลุ่มหรือทุ่งหญ้า อะไรทำนองนั้น พื้นที่สาธารณะเหล่านี้ แม้ว่าจะไม่เป็นของชุมชนใดชุมชนหนึ่งก็ตาม แต่ก็เป็นที่ชุมชนทุกชุมชนใน

ท้องถิ่นเดียวกันร่วมกันดูแลและใช้ประโยชน์ร่วมกัน จนมีผลทำให้กฎเกณฑ์ประเพณี หรือจารีตที่
ป้องกันไม่ให้เกิดการเอาเปรียบซึ่งกันและกัน รวมทั้งป้องกันการรุกรานจากบุคคลต่างกลุ่มจาก
ภายนอกด้วย การปรับตัวของคนในแต่ละชุมชนเข้ากับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น ตลอดจนการใช้
พื้นที่สาธารณะร่วมกันนั้น ทำให้เกิดรูปแบบในการดำรงชีวิตและวิถีชีวิตที่เหมือนกัน รูปแบบ
ดังกล่าวนี้คือสิ่งที่เรียกว่า “วัฒนธรรมท้องถิ่น” และสิ่งที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เด่นชัดก็
คือ บรรดาขนบประเพณี พิธีกรรมและจารีต ที่คนในทุกชุมชนของท้องถิ่นมีเหมือนกัน มีนิทาน
นิยายท้องถิ่น รวมทั้งภาษาท้องถิ่นที่สื่อกันได้ระหว่างกัน เช่น นิทานเรื่องพระรถเมรีในท้องถิ่นอำเภอบ
พนัสนิคม จังหวัดชลบุรี ที่ถูกนำมากำหนดสถานที่ต่าง ๆ ของท้องถิ่นให้เป็นเอกภาพ เช่น เมืองพระ
รถ ถ้ำนางสิบสอง เป็นต้น ในบริเวณพื้นที่สาธารณะมักจะมีการสร้าง ศาลผี ศาลเจ้า หรือวัดให้ผู้คน
ในท้องถิ่นได้กราบไหว้ ประกอบพิธีกรรมร่วมกัน และดูแลร่วมกัน ส่วนผู้คนในชุมชนต่าง ๆ ของ
ท้องถิ่นก็มักมีประสบการณ์ร่วมกันในทางประวัติศาสตร์ที่ทำให้เกิดสำนึกในความเป็นคนในท้องถิ่น
เดียวกันขึ้น

ท้องถิ่นแต่ละท้องถิ่นจะมีขนาดและความซับซ้อนทางสังคมและวัฒนธรรมไม่เท่ากัน
อันเนื่องมาจากการพัฒนาการของชุมชนในท้องถิ่น บางท้องถิ่นอาจประกอบด้วยชุมชนบ้าน (Village)
เพียงไม่กี่ชุมชน ซึ่งก็มักเป็นท้องถิ่นห่างไกลความเจริญของสังคมเมือง แต่บางท้องถิ่นก็มีขนาดใหญ่
มีทั้งชุมชนบ้าน (Village) และชุมชนเมือง (Town) อยู่ด้วยกัน เพราะฉะนั้น “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น”
(Local History) จึงมีได้ทั้งในระดับชุมชนบ้านและชุมชนเมือง มีสิ่งหนึ่งเกี่ยวกับท้องถิ่น (Locality) และ
ชุมชน (Community) ในกระบวนการศึกษาและพัฒนาชุมชนในสังคมไทยขณะนี้ มีนักวิชาการบาง
กลุ่มกำหนดพื้นที่สาธารณะที่เป็นป่าเขาว่า เป็นป่าชุมชนเพื่อการอนุรักษ์และป้องกันการตัดไม้
ทำลายป่า เลยเป็นเหตุให้มีความขัดแย้งเกิดขึ้น ในประการแรก เป็นการตั้งพื้นที่ป่าเขาที่เป็นพื้นที่
สาธารณะอย่างหนึ่งให้กลายเป็นของชุมชนใดชุมชนหนึ่งไป มีผลทำให้เกิดการเป็นเจ้าข้าวเจ้าของ
ระหว่างชุมชนในท้องถิ่นเดียวกัน ประการที่สอง เป็นการละเลยพื้นที่สาธารณะอื่น ๆ เช่น แม่น้ำ ลำ
คลอง หนองบึง และท้องถิ่นที่ลุ่มไป ซึ่งพื้นที่สาธารณะเหล่านี้ล้วนเป็นฐานเศรษฐกิจในระบบยังชีพ
ของผู้คนในท้องถิ่นมาเป็นเวลาหลายศตวรรษ เพราะเป็นที่ซึ่งมีอาหารและทรัพยากรธรรมชาติที่เป็น
ประโยชน์ในการดำรงชีพของมนุษย์ทั้งสิ้น เพราะฉะนั้นเมื่อไปป้องกันแต่เพียงป่าเขาอย่างเดียว ก็เลย
เปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกอาศัยอำนาจรัฐจากส่วนกลางเข้ามายุ่ง ยึดครองและแย่ง
ทรัพยากรธรรมชาติในระบบยังชีพของคนในท้องถิ่นไปได้

ในการดำเนินการจัดพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น จึงยึดความต้องการจากภายในมาก่อน และที่
จะได้มาซึ่งเนื้อหาในเรื่องที่จะแสดงนั้นนับเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน เมื่อได้เนื้อหามาแล้วจึงนำมาหารือ
กำหนดเป็นหัวข้อที่จะแสดงว่ามีเรื่องอะไรบ้าง และแต่ละเรื่องนั้นสื่อด้วยวัตถุทางวัฒนธรรมหรือ
ศิลปวัตถุอะไรบ้าง เนื้อหาในเรื่องประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์สังคม และวัฒนธรรม

ท้องถิ่น จะต้องมาก่อนบรรดาสิ่งที่เป็นโบราณสถานวัตถุ เรื่องนี้เป็นเรื่องใหม่ขัดกับประเพณีการจัด พิพิธภัณฑสถานแต่เดิม ที่บรรดาศิลปวัตถุมาก่อนเนื้อหา เพราะมุ่งที่จะจัดแสดงแต่ในเรื่องวัตถุเท่านั้นหา ให้ความสำคัญแก่เนื้อหาไม่

เหตุที่ต้องเป็นเรื่องของท้องถิ่นทั้งหมดที่มีชุมชนหลายๆชุมชนอยู่รวมกันเนื่องจากว่า ถ้าไปเน้นเฉพาะชุมชนใดชุมชนหนึ่งแล้ว เนื้อหาที่จะแลเห็นเรื่องราวทางสังคมและวัฒนธรรมเป็น องค์รวมไม่เพียงพอ ยิ่งกว่านั้นจะเป็นการเสนอภาพชุมชนในลักษณะที่โดดเดี่ยวอยู่ตามลำพัง ไม่ สัมพันธ์และพึ่งพิงกับใคร เป็นสิ่งที่ขัดกับความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรม ใน สังคมชาวนา (Peasant Society) ในดินแดนประเทศไทยที่มีพัฒนาการมากกว่าพันปี และกำลัง เปลี่ยนแปลงในทิศทางที่จะเป็นสังคมเมืองและสังคมอุตสาหกรรมในขณะนี้ เพราะฉะนั้น เพื่อ เข้าใจในเนื้อหาของสังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่น ในการดำเนินการเก็บข้อมูลจึงต้องอาศัยการ ออกไปสำรวจศึกษาตามชุมชนต่างๆของท้องถิ่น นอกเหนือไปจากชุมชนที่จะเป็นที่ตั้งพิพิธภัณฑ สถานนั้น โดยทั่วไปและตามความเป็นจริง ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องแนวคิด ทฤษฎี และ วิธีการ ตลอดจนเทคนิคในการจัดพิพิธภัณฑสถานนั้นไม่ใช่คนจากภายใน หากเป็นคนภายนอกที่เป็น นักวิชาการ การวางแผน การกำหนดวิธีการรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล จึงเป็นเรื่องของคน จากภายนอก โดยมีขั้นตอนในการศึกษาดังต่อไปนี้

1) เริ่มด้วยการประชุมกลุ่มทำงาน ที่ประกอบด้วยบุคคลจากภายในและภายนอก เพื่อให้รู้จักบทบาทและหน้าที่ของแต่ละคนแต่ละฝ่าย เพื่อให้เข้าใจแนวคิด วิธีการ รวมทั้งภาพรวม ของท้องถิ่นร่วมกัน โดยเฉพาะการเข้าใจภาพรวมของท้องถิ่น จำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือที่สร้าง ความสะดวกด้วย เช่น การจัดหาภาพถ่ายทางอากาศและแผนที่มาเป็นสื่อให้เข้าใจตำแหน่งที่ตั้งทาง ภูมิศาสตร์ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ลักษณะพืชและสัตว์ รวมทั้งการตั้งถิ่นฐานและการ กระจายตัวของชุมชนมนุษย์ในท้องถิ่น การดำรงอยู่ และการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และสังคม เมื่อเห็นภาพรวมร่วมกันจนเป็นที่เข้าใจแล้ว ก็กำหนดกรอบและเนื้อหาที่จะต้องศึกษาและ รวบรวมเข้ามาทำการวิเคราะห์กำหนดเป็นหัวข้อในการจัดแสดง ซึ่งประกอบด้วย พื้นที่ (Space) หรืออีกนัยหนึ่งคือ ท้องถิ่นว่ามีพัฒนาการทางวัฒนธรรมเป็นมาอย่างไร กลุ่มคนในท้องถิ่น ว่ามา จากไหน และมีวิถีที่จัดเป็นอย่างไร การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างไร

2) เป็นการเก็บข้อมูลทั้งด้านเอกสารและการสำรวจค้นคว้าหลักฐานทาง วัฒนธรรมในท้องถิ่น โดยพยายามให้ทราบว่าท้องถิ่นนี้มีกล่าวถึงในเอกสารทั้งโบราณและปัจจุบัน อย่างไรบ้าง แล้วมีการสำรวจหาหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีมาวิเคราะห์ให้เห็นว่า ใน ท้องถิ่นนี้มีร่องรอยให้เห็นการมีคนเข้ามาอยู่อาศัยแต่โบราณ ก่อนที่จะเกิดชุมชนในปัจจุบันอย่างไร บ้าง โดยเฉพาะหลักฐานทางโบราณคดีเป็นสิ่งที่มีความหมายมาก เพราะเป็นสิ่งที่หลักฐานทาง ความคิดที่มีความแน่นอนกว่าหลักฐานเอกสาร การศึกษาในข้อนี้อาจใช้วิธีการทางโบราณคดีได้และ

นำหลักฐานมาวิเคราะห์ ตีความ เป็นเรื่องราวประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ผลของการศึกษาในชั้นนี้ นอกจากจะรู้ว่าเคยมีการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มาแต่เมื่อใดแล้ว ยังทำให้ทราบได้ว่ามนุษย์ในสมัยโบราณของท้องถิ่น มีการปรับตัวเองเข้ากับสภาพแวดล้อม ธรรมชาติในท้องถิ่นอย่างไรบ้าง และเห็นได้จากอะไรบ้าง

3) การออกแบบและการผลิต คือ สิ่งที่จะวัดศักยภาพและพลังของชุมชน ว่ามีความพร้อมเพียงและมั่นคงแค่ไหน เพราะเป็นเรื่องค่าใช้จ่ายในส่วนที่ชุมชนจะต้องรับผิดชอบ ต่างกับสองขั้นตอนแรกที่เกี่ยวข้องกับการทำทะเบียนและการวิจัยศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และวัฒนธรรมร่วมกับการกำหนดหัวข้อ ซึ่งเป็นเรื่องที่ทางมูลนิธิหรือองค์กรต่าง ๆ จากภายนอกช่วยเหลือได้ในรูปของการช่วยเหลือทางวิชาการ แต่ในขั้นตอนหลัง ถ้าหากชุมชนไม่พร้อมเพียง ไม่มีสำนึกร่วมก็ทำไม่ได้ สิ่งที่ข้าพเจ้าคาดหวังในความพร้อมเพียงก็คือ ทั้งคนรวยและคนจนต้องร่วมมือกันตามกำลังของทุนทรัพย์หรือแรงงาน และถ้าหากเกิดขึ้นจากการระดมทุนจากภายนอกแล้ว ก็นับได้ว่าเป็นผลสำเร็จอย่างใหญ่หลวงในการปลูกสำนึกของชุมชน แต่เท่าที่ดูแล้วในหลาย ๆ แห่งนั้นบรรดาคนรวยยังคงสงวนท่าทีอยู่ เช่น บอกว่าไม่มีแต่มีทุนสนับสนุนด้วยลมปาก ผิดกับคนที่พอมีหรือคนจนที่พร้อมจะให้แรงงานและความช่วยเหลือในด้านอื่น ๆ พวกนี้มักรวมกันหาทางออกด้วยการจัดงานรื่นเริงหรือพิธีกรรมของชุมชน เช่น ทอดกฐิน ผ้าป่า งานสงกรานต์ เป็นต้น

ในการพัฒนาบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นนั้น สิ่งพิพิธภัณฑ์แทบทุกแห่งจะต้องตระหนักถึง คือ คุณประโยชน์ที่เป็นผลมาจากการพัฒนานั้น จะต้องตกอยู่กับ คนในท้องถิ่น สังคม และประเทศชาติ เป็นสำคัญ บทบาทหน้าที่ที่พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นควรปรับเพื่อเอื้อประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติอาจแบ่งออกได้เป็น 3 บทบาท (สมลักษณ์ เจริญพจน์, 2547: 15-16) ดังนี้

1) บทบาททางสังคมและวัฒนธรรม เช่น มีบทบาทในการสร้างจิตสำนึกและความภาคภูมิใจในการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น เป็นองค์กรที่สงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น มีบทบาทในการเป็นศูนย์รวมทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น มีบทบาทในการให้บริการการศึกษาให้แก่คนในท้องถิ่นและคนต่างถิ่น มีบทบาทในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้แก่คนในท้องถิ่น

2) บทบาททางเศรษฐกิจ พิพิธภัณฑ์สามารถมีบทบาทสำคัญทางเศรษฐกิจของชาติได้ทั้งในส่วนกลางและในท้องถิ่นต่าง ๆ แม้ว่าบทบาทด้านเศรษฐกิจจะไม่เด่นชัดเท่าบทบาททางสังคม แต่ในการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในท้องถิ่นต่าง ๆ นั้น พิพิธภัณฑ์น่าจะเป็นองค์กรกลางที่สามารถอธิบายถึงความคงอยู่ และความเปลี่ยนแปลงของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี บทบาทที่พิพิธภัณฑ์น่าจะปรับให้สอดคล้องกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจนั้น

3) บทบาททางการเมือง พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสร้างความรู้สึกท้องถิ่นนิยมให้แก่คนในท้องถิ่นโดยปลูกฝังให้คนในท้องถิ่นนิยมให้แก่คนในท้องถิ่น

โดยปลูกฝังให้คนในท้องถิ่นเข้าใจถึงประวัติความเป็นมาพัฒนาการของสังคม ภูมิปัญญาดั้งเดิมของท้องถิ่นและเปิดโอกาสให้คนในท้องถิ่นได้ศึกษาถึง “รากเหง้า” และ“เห็นคุณค่าของท้องถิ่นของตน” ความรู้สึกเช่นนี้จะทำให้คนในท้องถิ่นเกิดความรู้สึกรักถิ่น และสามารถระดมพลังวัฒนธรรมอันดีให้สืบเนื่องต่อไป และยึดคนให้อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสร้างความมั่นคงเป็นปึกแผ่นให้แก่ชาติ รวมทั้งเป็นตัวประสาน และเป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์ให้คนต่างถิ่นเข้าใจถึงความเป็นท้องถิ่นของชุมชนได้อีกด้วย

2. แหล่งเรียนรู้

2.1 ความหมายของแหล่งการเรียนรู้

ต่อจรัส พงษ์สำลี (2541: 15-16) กล่าวว่า แหล่งการเรียนรู้ หมายถึง การจัดรวบรวมทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของข้อมูลความรู้ วัสดุสิ่งประดิษฐ์คิดค้น หรือมรดกทางสติปัญญาเพื่อการเผยแพร่ โดยการจัดแหล่งข้อมูล จัดสถานที่ หรือจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ตามต้องการของผู้เรียน เช่น ห้องสมุด หอจดหมายเหตุ พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สถาบันวิทยบริการ ศูนย์การเรียนรู้ สวนพฤกษชาติ สวนสาธารณะ อุทยานการศึกษา อุทยานวิทยาศาสตร์ สถานปฏิบัติการ ศูนย์กีฬาและนันทนาการ

กฤษณา ศรีเกียรติ (2545: 27-28) กล่าวว่า แหล่งการเรียนรู้ คือการจัดประสบการณ์ทรัพยากรเครื่องมือต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ หรือกิจกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่รวมถึงจัดสถานที่หรือจัดแสดงด้วย แหล่งการเรียนรู้เป็นปัจจัยที่สำคัญในการที่จะดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งพอจะแบ่งแหล่งทรัพยากรการเรียนออกเป็น 6 ประเภท คือ

- 1) ด้านวัสดุ (Materials) เช่น สื่อวัสดุในลักษณะภาพ เสียง เช่น ภาพ ซีดี เทป
- 2) ด้านเครื่องมือ (Devices) เช่น เครื่องมือเล่นเทป เครื่องฉายสไลด์
- 3) ด้านเทคนิค (Techniques) ได้แก่ การสาธิต สังเกต อภิปราย บรรยาย การใช้ทรัพยากร (resources based techniques) เป็นการจัดการศึกษานอกสถานที่โดยใช้เทคนิคการสอนควบคู่กับสื่อต่าง ๆ
- 4) ด้านการติดตั้งหรืออาคารสถานที่ (Setting) เช่น ห้องต่าง ๆ ห้องเสียง ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด
- 5) ด้านเนื้อหาวิชา (Content) เช่น โปรแกรมการสอน โครงสร้างหลักสูตร
- 6) ด้านบุคคล (People) เช่น ครู อาจารย์ ผู้มีความรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 2-6) กล่าวว่า แหล่งการเรียนรู้คือ

1) ภูมิปัญญาท้องถิ่น/ปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ความสามารถมีประสบการณ์ประสบความสำเร็จในงาน/อาชีพที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่น ผู้นำชุมชน ฯลฯ

2) แหล่งวิทยาการ ได้แก่ สถาบัน องค์กร หน่วยงาน ห้องสมุด ศูนย์วิชาการ ทั้งภาครัฐและเอกชน ซึ่งให้บริการความรู้ในเรื่องต่าง ๆ

3) สถานประกอบการ สถานประกอบวิชาชีพอิสระ โรงงานอุตสาหกรรม หน่วยงานวิจัยในท้องถิ่น ซึ่งให้บริการความรู้ฝึกอบรมเกี่ยวกับงานและวิชาชีพต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่น

4) ทรัพยากรธรรมชาติแวดล้อม เช่น อุทยานแห่งชาติ สวนสัตว์ พิพิธภัณฑ์

5) สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ แผ่นพับ วารสาร หนังสือ อังอิง หนังสือพิมพ์ ฯลฯ

6) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ซีดีรอม อินเทอร์เน็ต วีซีดี CIA ฯลฯ

วิลาสินี เทพวงศ์ (2547: 13) ได้ให้ความหมายของแหล่งเรียนรู้ว่า หมายถึง สถานที่ บุคคล ทรัพยากรธรรมชาติ สื่อสารสนเทศ วัฒนธรรม ประเพณี ที่ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองที่มีทั้งภายในโรงเรียนและภายนอก

ฐิตินันท์ สุวรรณเรือง (2553: 9) กล่าวว่า แหล่งเรียนรู้ หมายถึงสถานที่ บุคคล เหตุการณ์ ทรัพยากรธรรมชาติ สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม และเทคโนโลยีที่เป็นที่รวมของข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ประสบการณ์ และความชำนาญที่สามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นรับรู้ได้ ซึ่งผู้เรียนสามารถแสวงหาหรือเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แหล่งการเรียนรู้ คือสถานที่ที่จัดรวบรวมทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นศูนย์การรวมข้อมูลข่าวสารกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ จัดแสดง เพื่อการเรียนรู้ เป็นประโยชน์ และตอบสนองต่อผู้ที่ต้องการจะศึกษาค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างเต็มที่

2.2 ประเภทของแหล่งการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 4-11) จัดแหล่งการเรียนรู้ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ดังนี้

1) แหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียน ได้แก่ ห้องสมุดโรงเรียน ห้องสมุดหมวดวิชา ห้องสมุดเคลื่อนที่ มุมหนังสือในห้องเรียน ห้องพิพิธภัณฑ์ ห้องมัลติมีเดีย ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องอินเทอร์เน็ต ศูนย์วิชาการ ศูนย์วิทยบริการ ศูนย์โสตทัศนศึกษา ศูนย์การเรียนการสอน ศูนย์พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน สวนพฤกษศาสตร์ สวนวรรณคดี สวนสมุนไพร สวนสุขภาพ สวนหนังสือ สวนธรรมะ ฯลฯ

2) แหล่งการเรียนรู้ท้องถิ่น ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์ ศูนย์กีฬา

ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัด ครอบครัว ชุมชน สถานประกอบการ องค์กร ภาครัฐ และเอกชน ฯลฯ จะเห็นได้ว่า พิพิธภัณฑสถานได้ถูกจัดให้เป็นส่วนหนึ่งของประเภทของการเรียนรู้ ทำให้พิพิธภัณฑสถานเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์มีคุณค่าต่อผู้ที่สนใจในการศึกษาหาความรู้เป็นอย่างยิ่ง

ประจักษ์ บุญอารีย์ (2545: 46-47) ได้กล่าวถึงประเภทของแหล่งการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1) แหล่งการเรียนรู้ธรรมชาติ ได้แก่ แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ เช่น ดิน หิน น้ำ สัตว์พืชอากาศ หรือสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

2) แหล่งการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ได้แก่ แหล่งการเรียนรู้ที่องค์กรภาครัฐและเอกชน

2.1) หอสมุดของท้องถิ่น และห้องสมุดเอกชน ทั้งที่อยู่ในและนอกสถานศึกษาขององค์กรเอกชน หรือของส่วนบุคคล

2.2) สถาบันการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นในท้องถิ่น เช่น ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม หอศิลป์ พิพิธภัณฑสถาน พิพิธภัณฑ์ปลาน้ำจืด สวนสัตว์ สวนสมุนไพร สวนหิน สวนพฤกษศาสตร์ และสวนรุกขชาติ ศูนย์วิทยาศาสตร์ ฯลฯ

2.3) แหล่งประวัติศาสตร์และโบราณคดี เป็นสถานที่อันมีร่องรอยความเป็นมาในอดีต เช่น ซากปรักหักพังของชุมชนเก่า วัดเก่า ภาพเขียน สິพนั่งถ้ำ เตาเผา เครื่องปั้น ดินเผา ปราสาทขอม ฯลฯ

2.4) สถานที่ราชการให้ประชาชนได้สามารถเรียนรู้ และเข้าใจในการกิจต่าง ๆ

2.5) สถานประกอบการของเอกชน สามารถให้ผู้ต้องการเรียนรู้เข้าไปเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ได้

2.6) สถานที่สาธารณะ เช่น สวนสาธารณะ อนุสาวรีย์ สนามกีฬา สวนอุทยาน ป่าชุมชน ค่ายลูกเสือ ฯลฯ

2.7) แดนเคารพและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เป็นสถานที่สร้างขึ้นให้เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือจิตวิญญาณของความเชื่อของแต่ละชุมชน

3) วัดวาอารามและสถานที่สำคัญทางศาสนา เช่น วัดของชุมชนชาวพุทธ โบสถ์ในชุมชนคริสต์ มัสยิดในชุมชนอิสลาม ฯลฯ

4) ภูมิปัญญาและแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น มีแหล่งภูมิปัญญาที่เป็นบุคคลหรือที่เรียกกันว่า ภูมิปัญญาชาวบ้าน (ตัวคน) และมีสถานที่ที่เก็บรวบรวมผลผลิตหรือผลงานอันเกิดจากการกระทำของภูมิปัญญาบุคคล

5) กิจกรรมในวิถีชีวิตและตามประเพณีท้องถิ่น มีการละเล่นและประเพณี วัฒนธรรมมากมายที่คนในแต่ละสังคมต้องเรียนรู้และถือปฏิบัติ เช่น ประเพณี 12 เดือน ประเพณีภาคอีสานตอนใต้ 12 ครอง 14 ซึ่งมีความรู้และการปฏิบัติแตกต่างกันไป

6) วัตถุเครื่องมือเครื่องใช้ในท้องถิ่น อันเป็นผลผลิตจากภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่น

7) แหล่งท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยว เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านภาษาและวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน

8) แหล่งการเรียนรู้จากสื่อสารมวลชนและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ความเจริญก้าวหน้าด้านการสื่อสารและโทรคมนาคมในทุกท้องถิ่นสามารถมีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสามารถจัดได้ทั้งในสถาบันการศึกษาและธุรกิจ

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2547: 3-4) ได้จัดประเภทของแหล่งเรียนรู้ไว้ 2 แบบ คือ

1) จัดตามลักษณะของแหล่งเรียนรู้

1.1) แหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติเป็นแหล่งเรียนรู้ที่นักเรียนจะศึกษาหาความรู้ได้จากสิ่งที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ เช่น แม่น้ำ ภูเขา ป่าไม้ ลำธาร กรวด หิน ดิน ทราย ชายทะเล

1.2) แหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างเพื่อสืบทอดศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนเทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวกของมนุษย์ เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ พิพิธภัณฑ์ หอสมุดประชาชน สถาบันทางการศึกษา สวนสาธารณะ ตลาด บ้านเรือนที่อยู่อาศัย สถานประกอบการ ฯลฯ

1.3) บุคคล เป็นแหล่งเรียนรู้ที่จะถ่ายทอดความรู้ ความสามารถ คุณธรรม จริยธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้งด้านการประกอบอาชีพ การสืบสานวัฒนธรรมตลอดจนนักคิด นักประดิษฐ์และผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ

2) จัดตามแหล่งที่ตั้งของแหล่งเรียนรู้

2.1) แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน เช่น ครู อาจารย์ ห้องเรียน ห้องสมุด ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ห้องปฏิบัติการทางภาษา ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องโสตทัศนศึกษา ห้องศิลปะห้องจริยธรรม ฯลฯ ตลอดจนการใช้อาคารสถานที่บริเวณและสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน เช่น ห้องอาหาร สนาม ห้องน้ำ สวนดอกไม้ สวนสมุนไพร แหล่งน้ำในโรงเรียน ฯลฯ

2.2) แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ครอบคลุมทั้งด้านสถานที่และบุคคล ซึ่งอาจอยู่ในชุมชนใกล้เคียงโรงเรียน และชุมชนที่โรงเรียนพานักเรียนไปศึกษาหาความรู้ เช่น แม่น้ำ ภูเขา ชายทะเล วัด ตลาด หอสมุดประชาชน สถานีตำรวจ สถานีอนามัย สวนสาธารณะ สวนสัตว์ ฟาร์ม สวนผัก สวนผลไม้ แหล่งทอผ้า ร้านอาหารดนตรีพื้นบ้าน การละเล่นพื้นเมือง เทคโนโลยีพื้นบ้าน เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน แหล่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ

ดารี บุญชู (2548: 28) ได้จำแนกประเภทของแหล่งการเรียนรู้เป็น 4 ประเภท คือ

1) แหล่งการเรียนรู้ประเภทบุคคล ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่อยู่ในชุมชนซึ่งสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนได้ เช่น ชาวนา ชาวนา ชาวไร่ ช่างฝีมือ พ่อค้า นักธุรกิจ พนักงานบริษัท ข้าราชการ ภูมิปัญญา ศิลปิน นักกีฬา

2) แหล่งการเรียนรู้ประเภทสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ โบราณสถาน สถานที่ราชการ สถาบันทางศาสนา พิพิธภัณฑ์ ตลาด ร้านค้า ห้างร้านบริษัท ธนาคาร โรงมหรสพ โรงงานอุตสาหกรรม ห้องสมุด ถนน สะพาน เขื่อน ฝายทดน้ำ สวนสาธารณะ สนามกีฬา สนามบิน

3) แหล่งการเรียนรู้ประเภททรัพยากรธรรมชาติ เช่น ภูเขา ป่าไม้ พืช ดิน หิน แร่ ทะเล เกาะแม่น้ำ ห้วย หนอง คลอง บึง น้ำตก ทุ่งนา สัตว์ป่า สัตว์น้ำ

4) แหล่งการเรียนรู้ประเภทกิจกรรมทางสังคม ประเพณีและความเชื่อ ได้แก่ ขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นบ้าน การละเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน วรรณกรรมท้องถิ่น ศิลปะพื้นบ้าน ดนตรีพื้นบ้าน วิถีชีวิตความเป็นอยู่ประจำวัน

สรุปได้ว่า ประเภทของแหล่งเรียนรู้สามารถจำแนกได้ 4 ประเภท คือ 1) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล คือ บุคคลที่มีความรู้ความสามารถด้านต่าง ๆ ที่เกิดจากการสั่งสมความรู้ ประสบการณ์จนเกิดความชำนาญ ทั้งในโรงเรียน ในชุมชนที่โรงเรียนตั้งอยู่ 2) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่สำคัญ คือ แหล่งที่เป็นอาคารสถานที่ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ให้บริหารความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ผูกอบรมเกี่ยวกับงานและอาชีพต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโรงเรียนและในชุมชน 3) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติ คือ แหล่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ และ 4) แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสื่อสารสนเทศ คือ สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีและสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

2.3 การใช้แหล่งเรียนรู้

ในโลกแห่งความเป็นจริง โรงเรียนไม่ใช่สถานที่เพียงแห่งเดียวที่ให้ความรู้ ให้วุฒิทางการศึกษา และให้ผู้เรียนเป็นผู้ประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต ในทางตรงกันข้ามผู้ที่ไม่มีโอกาสได้รับการศึกษาในโรงเรียนหากแต่สนใจ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น หอสมุด พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ หรือแม้แต่อุทยานประวัติศาสตร์ตามจังหวัดต่าง ๆ อย่างจริงจัง แม้จะไม่ได้รับวุฒิทางการศึกษาแต่ก็สามารถนำความรู้ที่ตนเองได้รับไปปรับใช้ประกอบอาชีพจนประสบผลสำเร็จได้ในที่สุด จึงนับได้ว่าสถานที่เหล่านี้มีบทบาทสำคัญยิ่ง เป็นโรงเรียนธรรมชาติที่มีอยู่ทั่วไป ดังนั้นแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ สามารถเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา: ออนไลน์) ซึ่งมีผู้กล่าวถึงการใชแหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

กรมสามัญศึกษา (2542: 7) กล่าวถึง การพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ ดังนี้

1) มุ่งส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้โดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง และให้นักเรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

2) ส่งเสริมให้โรงเรียนดำเนินการจัดแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่สมบูรณ์มีคุณภาพ และเป็นโรงเรียนแห่งการเรียนรู้อย่างแท้จริง

3) รณรงค์ให้โรงเรียนพัฒนากระบวนการเรียนรู้หลายชนิดไว้ในแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียน

4) ดำเนินการให้โรงเรียนจัดกระบวนการเรียนรู้หลายชนิดไว้ในแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนอย่างครบครัน ให้สนองความต้องการของนักเรียน หลักสูตรชุมชน และสังคม

5) ดำเนินการนิเทศ ติดตามและประเมินผลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนทุกปี เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน

หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 5 (2542: 9-10) ได้กล่าวถึงการนำแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู่ว่า การเรียนรู้ในยุคใหม่ไม่ได้ผูกขาดอยู่ในห้องเรียนหรือในโรงเรียนเท่านั้น ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่รอบ ๆ ตัว โรงเรียนต้องจัดแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนให้เพียงพอและมีประสิทธิภาพ ได้แก่

1) แหล่งเรียนรู้ในอาคาร การเรียนการสอนในโรงเรียน นักเรียนจะใช้เวลากว่าร้อยละ 90 อยู่ในอาคารเรียน โรงเรียนควรจัดแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียนหรือในอาคารเรียนให้มาก โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีวิธีการ กิจกรรม การศึกษาทดลอง มีมุมค้นคว้า ป้ายความรู้ ห้องสมุด ห้องสมุด หอสมุดวิชา/งาน จัดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สมบูรณ์

2) แหล่งเรียนรู้นอกอาคาร โดยเฉพาะภายในบริเวณโรงเรียนจะมีแหล่งเรียนรู้มากมาย เช่น สวนสมุนไพร สวนวิทยาศาสตร์ ต้นไม้อื่น ๆ อีกมากมาย ล้วนเป็นแหล่งเรียนรู้ทั้งสิ้น

กรมวิชาการ (2543: 9) ได้เสนอวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ดังนี้

1) ควรมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอนและปราชญ์ท้องถิ่น

2) เน้นการศึกษาวิเคราะห์และวิธีคิด

3. นำกระบวนการหรือความคิดแนวปฏิบัติของภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดเป็นกระบวนการเรียนการสอน

4) เสริมสร้างกระบวนการคิดที่เป็นระบบ เป็นวิทยาศาสตร์

5) ฝึกให้นักเรียนคิดหลายด้านหลายมุม คิดอย่างอิสระแล้วสรุปเป็นความรู้และประสบการณ์ที่จะนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต

6) ผสมผสานระหว่างความรู้สากลกับความรู้ท้องถิ่น

7) เน้นกระบวนการมากกว่าผลผลิต

8) ครูผู้สอนหรือปราชญ์ท้องถิ่นเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งมีแนวทางการกิจกรรม 4 แนวทาง คือ

8.1) ครูผู้สอนเป็นผู้ควบคุมการใช้หลักสูตร โดยพิจารณานำหลักสูตรไปใช้ให้สอดคล้องกับกลุ่มประสบการณ์ตามในหลักสูตรแม่บท โดยใช้ระยะเวลา จำนวนคาบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอนของกลุ่มประสบการณ์นั้น ๆ

8.2) เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง

8.3) นำบุคคลในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมให้ความรู้กับผู้เรียน

8.4) สอดแทรกคุณธรรม ค่านิยมต่าง ๆ ที่ปรากฏตามเนื้อหาของหลักสูตร

กรมสามัญศึกษา (2544: 18) ได้กล่าวถึง การใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนการสอนว่า เพื่อการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุด ครูผู้สอนควรร่วมมือกับผู้เกี่ยวข้องหรือผู้รับผิดชอบแหล่งการเรียนรู้ในการวางแผน การดำเนินการร่วมกันให้มีการใช้แหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนการสอน โดยมีแนวทางการใช้แหล่งการเรียนรู้ คือ

1) ศึกษาหลักสูตร รายวิชาที่เปิดสอน

2) กำหนดกิจกรรมการสอนให้ผู้เรียนใช้แหล่งเรียนรู้

3) กำหนดทรัพยากรสารสนเทศประกอบการเรียนการสอน เช่น รายชื่อหนังสือ สื่อการสอน ฯลฯ

4) จัดหาและเตรียมสื่อสารสนเทศแหล่งการเรียนรู้

5) แนะนำการใช้แหล่งการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก

6) สรุปและประเมินผลการใช้แหล่งการเรียนรู้

เนาวรัตน์ ลิขิตวัฒน์เศรษฐ (2544: 29-30) กล่าวถึง การนำแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ว่า ในการนำแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนจะต้องเตรียมกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้แหล่งเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน จัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในแหล่งเรียนรู้ ที่จูงใจและเสริมแรงให้เกิดการเรียนรู้ เอาใจใส่ผู้เรียนเป็นรายบุคคลและแสดงความเมตตา นักเรียนอย่างทั่วถึง จัดกิจกรรมและสถานการณ์ในแหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้คิดและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเฝ้าหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตจริง ฝึกให้ผู้เรียนประเมินเพื่อพัฒนาและปรับปรุงตนเองด้านการเรียนรู้ จากแหล่งเรียนรู้ และจัดโอกาสให้นักเรียนนำเสนอผลงานที่เป็นผลจากการสร้างความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 36) กล่าวถึงการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

- 1) สำรวจแหล่งการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาทั้งในสถานศึกษาชุมชนท้องถิ่น
- 2) จัดทำเอกสารเผยแพร่แหล่งการเรียนรู้แก่ครู
- 3) จัดตั้งและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้รวมทั้งพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้
- 4) ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูใช้แหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกโรงเรียนในการจัดกระบวนการเรียนรู้

กึ่งแก้ว อาริรักษ์ และคณะ (2548: 120-122) ได้เสนอวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสม ดังนี้

1) การวางแผนการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ เป็นการวางแผนที่รอบคอบจะเป็นพื้นฐานสำคัญที่นำไปสู่การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จทั้งระยะสั้นและระยะยาว

2) การเรียนรู้อย่างอิสระ เป็นเหมือนแผนการจัดการทักษะการเรียนรู้ที่ใช้โรงเรียนเป็นฐานมีการระบุและให้คำจำกัดความยุทธศาสตร์ที่จำเป็น เมื่อครูนำไปใช้จะช่วยให้ผู้เรียนมีอิสระ

3) การเรียนรู้ โดยกระบวนการกลุ่มเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจัดผสมผสานระหว่างคนเก่ง อ่อน กระบวนการเรียนรู้เกิดจากสมาชิกภายในกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การแสวงหาความรู้ร่วมกัน ยอมรับความเป็นผู้นำผู้ตาม มีการพัฒนาองค์ความรู้

4) การเรียนรู้จากการทำโครงการ เป็นการศึกษาหาความรู้ที่เกิดจากความเข้าใจในหัวเรื่องหรือประเด็นปัญหาให้ชัดเจนยิ่ง โดยมีการวางแผน การค้นคว้า การประชุมปรึกษาหารือ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการตั้งคำถาม การแก้ปัญหา การเสนอข้อค้นพบ และการทดลองการแก้ปัญหา

สรุปได้ว่า การใช้แหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเป็นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงจากแหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่สำคัญ แหล่งเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติ และแหล่งเรียนรู้ที่เป็นสื่อสารสนเทศ

2.4 ประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้นำมาซึ่งการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งในเรื่องความคิด ความเข้าใจในคุณค่า และทัศนคติได้อย่างกว้างขวาง สามารถเสริมมิติที่เป็นรูปธรรมให้แก่การศึกษาทั้งในระบบโรงเรียน นอกโรงเรียนและตามอัธยาศัย สามารถพัฒนาการเรียนรู้ (Learning) การศึกษา (Education) โดยเน้น ความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และการบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในแต่ละเรื่อง ทั้งที่เป็นเรื่องความรู้เกี่ยวกับตนเอง ความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทยและการประยุกต์ภูมิปัญญา ความรู้ทักษะด้านคณิตศาสตร์และด้านภาษา ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ด้วยเหตุที่แหล่งเรียนรู้มี คุณประโยชน์มากมายนี้จึงมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงประโยชน์จากการใช้แหล่ง เรียนรู้ดังต่อไปนี้

กรมวิชาการ (2545: 6-7) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันไว้ว่า เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูน ทักษะ ประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนา ศักยภาพของการคิด ได้แก่ การคิดไตร่ตรอง การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมให้แก่ผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความคิดรวบยอดได้ง่ายเร็วขึ้น ผู้เรียนมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นกระบวนการ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจและทำให้เกิดการอยากรู้อยากเห็น ส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกัน ระหว่างผู้เรียน เกื้อหนุนผู้เรียนที่มีความสนใจและความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกันให้เรียนรู้ได้ เท่าเทียมกัน เป็นการบูรณาการสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้เชื่อมโยงกัน เกิดการเรียนรู้ วิธีการใช้ แหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการค้นคว้าเพิ่มเติม การเรียนรู้ในหลายมิติจากแหล่งเรียนรู้ และสื่อที่หลากหลายเชื่อมโยงที่อยู่ใกล้ตัวของผู้เรียนให้เข้ามาสู่การเรียนการสอนของผู้เรียน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2544: 171-172) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้ แหล่งเรียนรู้ไว้ดังนี้

1) เด็กได้เรียนรู้จากของจริง ได้เรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสครบถ้วน ทั้งจากการมองเห็นการได้ชิม การได้ดมกลิ่น การได้ยินเสียงการได้จับต้องสิ่งที่เป็นรูปธรรมในสถานการณ์จริง เช่น การไปเยี่ยมชมโรงพยาบาล การสังเกตห่วงโซ่อาหารในนาข้าว การไปเรียนรู้วิธีการทำห่อหมก ปลา เป็นต้น

2) เด็กได้ออกไปศึกษาค้นคว้าหาคำตอบที่ต้องการด้วยตนเอง หรือเด็กได้มีโอกาสซักถามสิ่งที่ยังสงสัยใคร่รู้ว่า ผลงานของเขาถูกต้องหรือไม่เพียงใด จากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

จริง ๆ เช่น ผู้เรียนสร้างสถานีวิทยุท้องถิ่นจากจินตนาการเมื่อไปเยี่ยมชนสถานีวิทยุท้องถิ่นนั้น ๆ
จริง ดูการบันทึกเทป หรือการออกรายการสดจริง ๆ คำถามมากมายที่อยากรู้จะได้รับคำตอบ ณ ที่
แห่งนี้ เป็นต้น

3) เป็นการเรียนรู้ที่มีความจริง ๆ ทั้งผู้เรียนและผู้สอน หรือตามหลักการจัดการ
เรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ เรียกกันว่า Happy Learning เพราะไม่ซ้ำซากจำเจอยู่ใน
ห้องเรียนสี่เหลี่ยม มีกิจกรรมที่ต้องทำร่วมกันมากมายทั้งครูและเด็ก เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง
ผู้เรียนด้วยกัน และที่สำคัญคือ ครูและผู้เรียนต่างได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ไปด้วยกัน

4) เป็นการจัดการเรียนอย่างมีส่วนร่วม คือ ผู้บริหาร ผู้สอน ผู้เรียน ชุมชน เป็นต้น
วางแผนการทำงานร่วมกันตั้งแต่ต้น การแสวงหาและคัดสรรแหล่งเรียนรู้การบูรณาการเรียน
การสอนในแต่ละวิชาจนถึงการประเมินผลงานที่ทุกคนต้องทำร่วมกัน ปรึกษาหารือกัน รับรู้ร่วมกัน
และชื่นชมผลงานร่วมกัน หรือตามหลักการจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เรียกวิธีนี้ว่า การ
เรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

5) บุคลากรในชุมชนในท้องถิ่น ในสถานศึกษา เข้ามามีส่วนร่วมในการจัด
การศึกษาอย่างแท้จริง มิใช่ว่าตราไว้เพียงในกระดาษ ทุกคนมีส่วนเกี่ยวข้องทั้งญาติสนิทมิตรสหาย
ของทุกคนล้วนเกิดความภาคภูมิใจที่โรงเรียนให้ความสำคัญ ลูกหลานให้ความเคารพ
นับถือ ให้เกียรติให้การยกย่องความรู้สึกรู้สึกเป็นเจ้าของจะกลับมา โรงเรียนแห่งนั้นจะกลายเป็น
โรงเรียนของชุมชนอย่างแท้จริง ปัญหา ร่องรอยบาดหมางใจในอดีตจะหายไป ทุกฝ่ายจะหันหน้าเข้า
หากันเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น สายใยที่สำคัญคือเด็กนักเรียนเหล่านั้น สนใจใคร่ซักถาม
ประกายตาที่กระตือรือร้นอยากรู้อยากเห็น อยากรู้อะไร แม้กระทั่งนิยายปรัมปราจากคำบอกเล่าของ
พ่อแก่แม่เฒ่า จากหลวงปู่ หลวงตา โดยมีครูเป็นเพียงผู้ออกแบบและผู้คอยเชื่อมโยงองค์ความรู้
เหล่านั้นสู่จุดประสงค์ของหลักสูตร

สรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้จะก่อให้เกิดประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนจะช่วย
พัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่ง
สามารถทำได้หลายวิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าผู้สอนจะใช้วิธีใดที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา และกิจกรรมการ
เรียนการสอน

3. การเรียนรู้ของชุมชน

3.1 ความหมายของการเรียนรู้

ออสซูเบล (Ausubel David, 1963) ให้ความหมายการเรียนรู้ที่มีความหมาย
(Meaningful learning) ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับมาจากการที่ผู้สอนอธิบายสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ให้

ทราบและผู้เรียนรับฟังด้วยความเข้าใจโดยผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรีเรียนรู้กับโครงสร้าง
พุทธิปัญญาที่ได้เก็บไว้ในความทรงจำและจะสามารถนำมาใช้ในอนาคต

ทิตินา แคมมณี และคณะ (2545: 1-3) กล่าวว่า การเรีเรียนรู้มีขอบเขตที่ครอบคลุม
ความหมาย 2 ประการ คือ การเรีเรียนรู้ในความหมายของ “กระบวนการเรีเรียนรู้” (Learning process)
หมายถึง ดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนหรือการใช้วิธีการต่าง ๆ ที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรีเรียนรู้ และ
การเรีเรียนรู้ในความหมาย “ผลการเรีเรียนรู้” (Learning outcome) ซึ่งได้แก่ ความรู้ความเข้าใจในสาระ
ต่าง ๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ รวมทั้งความรู้สึหรือเจตคติ
อันเป็นผลที่เกิดจากกระบวนการเรีเรียนรู้ ดังนั้นเมื่อกล่าวถึง “การเรีเรียนรู้” สิ่งที่ต้องเข้ามาเกี่ยวพัน
ด้วยเสมอ คือ กระบวนการเรีเรียนรู้ สาระการเรีเรียนรู้ และผลการเรีเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยส่วนที่เป็น
ความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และเจตคติ

สุวัฒน์ วัฒนวงศ์ (2545: 87) กล่าวว่า การเรีเรียนรู้ หมายถึงการเปลี่ยนแปลง
พฤติกรรมอันเนื่องมาจากการได้รับสิ่งเร้า และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าวควรมีลักษณะที่
ถาวรพอสมควร ซึ่งก็คือการได้รับประสบการณ์นั่นเอง

อารณีย์ วิวัฒนาภรณ์ (2546: 24) ได้กล่าวถึง ความหมายของการเรีเรียนรู้ (Learning)
ว่าหมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือความเข้าใจอันเป็นผลจากประสบการณ์ที่ผ่านมา
การเรีเรียนรู้ของบุคคลเกิดขึ้นเมื่อได้รับสิ่งกระตุ้น (Stimulus) ผ่านเข้ามาในความรู้สึนึกคิดและเกิดการ
ตอบสนอง (Response) ตามทฤษฎีสิ่งกระตุ้น – ตอบสนองกลยุทธีการโฆษณาซ้ำแล้วซ้ำอีกจึงได้
นำมาใช้ในการส่งเสริมการตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมาย

จากข้อความข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า การเรีเรียนรู้ หมายถึงกระบวนการที่ทำให้เกิดการ
รับรู้ เปลี่ยนแปลงแนวคิด พฤติกรรม ทศนคติไปในทางที่ดีขึ้น อันเนื่องจากการได้รับประสบการณ์
จากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว รวมถึงการได้รับการถ่ายทอดจากบุคคล โดยมีเป้าหมายคือการนำความรู้ไป
ใช้ในการเปลี่ยนแปลงตนเองทั้งทางด้านเจตคติ ความรู้สึ ความคิด ความเข้าใจ และการกระทำ
ต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่น

3.2 กระบวนการเรีเรียนรู้

มนุษย์สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวได้ด้วยการอาศัยกระบวนการ
เรีเรียนรู้ ซึ่งเป็นแนวทางที่จะได้มาจากประสบการณ์ความรู้ ความคิดวิเคราะห์ วางแผน ทดลอง ทั้ง
ด้านกายภาพและด้านความรู้สึนึกคิด นำมาปรับปรุงพัฒนาสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับแต่ละ
บุคคล เน้นความสำคัญของการเรีเรียนรู้อย่างมีความเข้าใจ และมีความหมายการเรีเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อ
ผู้เรียนได้เรีเรียนรู้หรือเชื่อมโยง (Subsume) สิ่งที่เรีเรียนรู้ใหม่หรือข้อมูลใหม่ ซึ่งอาจจะจะเป็นความคิด

รวบยอด (Concept) หรือความรู้ที่ได้รับใหม่ในโครงสร้างสติปัญญา กับความรู้เดิมที่อยู่ในสมองของผู้เรียนอยู่แล้ว (ทฤษฎีพุทธิปัญญา นิยม, 2556: ออนไลน์)

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2543: 25-34) ได้นำเสนอแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ที่ควรจัดให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการพัฒนารอบด้านอย่างน้อย 5 ลักษณะดังนี้

1) การเรียนรู้อย่างมีความสุขจำเป็นต้องจัดให้เกิดขึ้นตลอดเวลา ทั้งในระหว่างการเรียนรู้ และหลังจากการเรียนรู้แล้ว ด้วยการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายเป็นอิสระ ทุกคนมีความห่วงหาอาทรกันและกัน ยอมรับในความแตกต่างของกันและกัน เชื่อมมั่นในศักยภาพของกันและกัน เปิดโอกาสให้ได้แสดงความสามารถและพัฒนาตนเองอย่างเต็มที่ตามแบบของตนเอง ให้มีการเสริมแรงและการสนับสนุนให้เกิดความสำเร็จ ซึ่งจะมีผลทำให้บุคคลเกิดความสุข การยอมรับเห็นคุณค่าของตนเองมีความกล้าที่จะเผชิญกับปัญหา กล้าที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่มีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง บุคคลอื่น และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การที่ครูจะจัดการเรียนรู้ให้เด็กมีความสุขนั้นครูจะต้องมีความสุขในการจัดการเรียนรู้ ยอมรับในความสำเร็จของเด็ก พร้อมทั้งจะเปิดโอกาสที่เหมาะสมให้เด็กทุกคนและพร้อมที่เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ร่วมกันกับเด็กด้วย

2) การเรียนรู้จากการคิดและปฏิบัติจริงเป็นการแสวงหาความรู้จากแหล่งสื่อประสบการณ์ต่าง ๆ รอบตัว โดยผ่านการสังเกต คิดพิจารณา วางแผน และปฏิบัติจริงตามที่ได้วางแผน หลังจากนั้นจึงวิเคราะห์สิ่งที่ทำและผลที่เกิดขึ้น ปรับปรุงแนวทางการปฏิบัติให้เหมาะสมจนเกิดผลตามเป้าหมาย แล้วจึงสรุปสร้างความรู้เป็นความรู้ของตนเองที่สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์การเรียนรู้และสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิต การเรียนรู้จากการคิดและปฏิบัติจริงนั้นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ต้องจัดให้มีการเรียนรู้แบบนี้ต้องตระหนักไว้ คือการทำงานของสมองในการคิด ทั้งในเรื่องส่วนของสมองที่ควบคุมการทำงานในด้านต่าง ๆ ความสามารถของสมองส่วนนั้น ๆ วิธีการพัฒนาสมองในแต่ละส่วน วิธีการพัฒนาสมองทั้งซ้ายและขวาให้สมดุลเพื่อสามารถคิดได้รอบด้าน เกิดการบูรณาการความคิด นอกจากนี้ต้องวิเคราะห์ลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออกมาของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อดูการพัฒนาของสมอง และจะได้จัดกิจกรรมพัฒนาสมองให้เกิดการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ หลากหลายบูรณาการรอบด้าน

3) การเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น เป็นการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กันของบุคคล การได้มีโอกาสถ่ายทอด รับและแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ประสบการณ์จากกันและกัน การเรียนรู้ร่วมกันทำให้เกิดผลดีหลายประการ ทั้งการเรียนรู้เนื้อหาความรู้ การสร้างสรรค์ผลงานที่ดีกว่า การเรียนรู้วิธีการอยู่ร่วมกับคนอื่น และที่สำคัญคือ การที่สามารถเรียนรู้จากบุคคลอื่นได้ทุกแง่มุม ทั้งเรียนรู้ที่เลือกสิ่งดีของบุคคลมาปรับใช้กับตน เลือกมองสิ่งที่ไม่ดีของคนอื่นเพื่อปรับปรุงตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

4) การเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการสัมพันธ์เชื่อมโยงต่อเนื่องกลมกลืนกันทุกอย่าง ทั้งเนื้อหาวิชา ทักษะพื้นฐาน วิธีการเรียนรู้ กิจกรรมเรื่องราวของตนเอง ท้องถิ่น สิ่งแวดล้อม เรื่องที่เป็นสากล เรื่องราวทั้งในอดีต ปัจจุบัน และแนวโน้มในอนาคต ซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ชัดเจน มีความหมาย นำไปใช้ในการดำรงชีวิต และแก้ปัญหาในสภาพสังคมได้

5) การเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เป็นการพิจารณาทบทวนสิ่งที่เรียนรู้แนวทางที่ใช้ในการเรียนรู้ อุปสรรคปัญหา เงื่อนไขต่าง ๆ ในการเรียนรู้ สิ่งที่ได้ในการเรียนรู้เพื่อสร้างเป็นแนวทาง รูปแบบ วิธีการที่เหมาะสมกับตนเองในการเรียนรู้แก้ปัญหาและทำงานต่อไป

3.3 หลักการจัดการเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นกิจกรรมของบุคคลซึ่งเรียนรู้ อาจจะเป็นการเรียนรู้ด้วยความตั้งใจหรือโดยบังเอิญการเรียนรู้อาจเกี่ยวข้องกับการหาข้อมูลหรือทักษะที่ตนคิดใหม่ ๆ ความเข้าใจหรือค่านิยม การเรียนรู้เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม และเป็นสิ่งที่อาจเกิดขึ้นตลอดชีวิต การเรียนรู้จึงเป็นทั้งกระบวนการ (process) และผลลัพธ์ (outcome) การจัดการเรียนรู้โดยทั่วไปประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ (ประพนธ์ ฝาสุขยัต, 2548: 21–26)

1) Knowledge vision) หมายถึง วิสัยทัศน์หรือทิศทางของการจัดการเรียนรู้ คือ ก่อนที่จะเริ่มจัดการเรียนรู้จะต้องตอบให้ได้ก่อนว่า เรากำลังจะมุ่งหน้าไปทางไหน หรือทำไปเพื่ออะไร การจัดการเรียนรู้ไม่ใช่ตัวเป้าหมาย แต่เป็นกระบวนการที่ทำให้งานบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามต้องการ บทบาทหน้าที่ของการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่จะนำไปสู่จุดหมาย โดยที่การจัดการเรียนรู้ไม่ได้เป็นตัวเป้าหมาย คือ 1.1) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถภาพสู่ความเป็นเลิศ 1.2) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพและได้รับการรับรองมาตรฐาน 1.3) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถการบริหารงานแบบบูรณาการ และ 1.4) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเครือข่ายการถ่ายโอนความรู้

2) Knowledge Sharing หมายถึง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถือเป็นหัวใจและเป็นส่วนที่ยากที่สุดในกระบวนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเหตุปัจจัยที่ทำให้ผู้คนมีใจให้แก่กัน ในเรื่องของการจัดการเรียนรู้เป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการจัดระบบความสัมพันธ์ระหว่างกันค่อนข้างมาก คำว่า “จัดการ” ในที่นี้มีความหมายว่า เป็นการจัดการที่ทำให้เกิดเหตุปัจจัยและสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมให้คนพร้อมที่จะแบ่งปันและเรียนรู้ร่วมกัน

3) Knowledge Assets หมายถึง ความรู้ที่สะสมไว้เป็นคลังความรู้หรือชุดความรู้ในการจัดการความรู้นั้น คลังความรู้ที่ดีจะต้องไม่ใหญ่โตจนเกินไป คลังความรู้ที่ดีจะต้องมีการออกแบบวางโครงสร้างไว้อย่างเหมาะสม มีการจัดแบ่งหมวดหมู่ หัวข้อต่าง ๆ ไว้อย่างเป็นระบบเพื่อความ

สะดวก นอกจากระบบการจัดเก็บแล้ว ระบบจัดแต่งเนื้อหาความรู้ให้ทันสมัยอยู่เสมอยังเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่ง

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542: 11) กล่าวถึง หลักการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไว้ดังนี้

1) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ควรเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา ดังนั้นผู้เรียนควรมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน

2) การเรียนรู้เกิดขึ้นจากแหล่งต่าง ๆ กัน มิใช่จากแหล่งใดแหล่งหนึ่งเพียงแหล่งเดียว ประสบการณ์ความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคลถือว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญ

3) การเรียนรู้ที่ดีจะต้องเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความเข้าใจ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำ และสามารถใช้การเรียนรู้ให้เป็นประโยชน์ได้ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบด้วยตนเอง มีส่วนช่วยให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งและจดจำได้ดี

4) การเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้นั้นมีความสำคัญ หากผู้เรียนเข้าใจและมีทักษะจะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และคำตอบต่าง ๆ ที่ตนต้องการ

5) การเรียนรู้ที่มีความหมาย คือ การเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

โรเจอร์ส (Rogers, 1969: 62) เชื่อว่า มนุษย์นั้นเป็นผู้มีศักยภาพในด้านดี ต้องมีเอกลักษณ์ของตนเอง มีแรงขับหรือพลังผลักดันให้เรียนรู้และแสวงหาประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง มีความเต็มใจที่จะรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง และความสำเร็จของการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความเต็มใจของนักศึกษาในการเรียนรู้ โดยมีลักษณะสำคัญ คือ การมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องด้วยเป็นส่วนตัว การริเริ่มด้วยตนเอง และการประเมินตนเองโดยผู้เรียน ความหมายของการเรียนรู้ คือ สารสำคัญของเรียนการขยายความรู้ไปสู่สิ่งอื่นได้ โรเจอร์สกล่าวว่า ผู้สอนต้องให้โอกาสผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นเพียงผู้จัดประสบการณ์ต่าง ๆ หรือเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้เท่านั้น

ชลลดา รานอก (2542: 11-12) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกันดังนี้

1) ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ บทบาทของครูคือผู้สนับสนุน (support) และเป็นแหล่งเรียนรู้ (resource person) ของผู้เรียน ผู้เรียนจะต้องรับผิดชอบตั้งแต่เลือกและวางแผนสิ่งที่ตนจะเรียน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการเลือก และจะเริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการศึกษาค้นคว้า รับผิดชอบการเรียนรู้ ตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2) เนื้อหาวิชามีความสำคัญและมีความหมายต่อการเรียนรู้ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ปัจจัยที่สำคัญที่จะต้องนำมาพิจารณา ประกอบด้วย เนื้อหาวิชา ประสบการณ์เดิม และ

ความต้องการของผู้เรียน การเรียนรู้ที่สำคัญและมีความหมายจึงขึ้นอยู่กับสิ่งที่สอน (เนื้อหา) และวิธีที่ใช้สอน (เทคนิคการสอน)

3) การเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จ หากผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน จะได้รับความสนุกจากการเรียน หากได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ได้ค้นพบข้อคำถามและคำตอบใหม่ ๆ สิ่งใหม่ ๆ ประเด็นที่ท้าทายและความสามารถในเรื่องใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น รวมทั้งการบรรลุผลสำเร็จของงานที่พวกเขาริเริ่มด้วยตนเอง

4) สัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้เรียน การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มจะช่วยส่งเสริมความเจริญงอกงาม ความสำเร็จความเป็นผู้ใหญ่ การปรับปรุงการทำงาน และการจัดการกับชีวิตของแต่ละบุคคลสัมพันธภาพที่เท่าเทียมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของผู้เรียน

5) ครู คือ ผู้อำนวยการความสะอาด และเป็นแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูจะต้องมีความสามารถค้นพบความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทรงคุณค่าของผู้เรียน และสามารถค้นคว้าหาสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมแก่ผู้เรียน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ความเต็มใจของครูที่จะช่วยเหลือโดยไม่มีเงื่อนไข ครูจะต้องให้ทุกอย่างแก่ผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นความเชี่ยวชาญ ความรู้ เจตคติ และการฝึกฝนโดยผู้เรียนมีอิสระที่จะรับหรือไม่รับการให้ก็ได้

6) ผู้เรียนมีโอกาสเห็นตนเองในแงุ่มุมที่แตกต่างจากเดิม การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมุ่งให้ผู้เรียนมองเห็นตนเองที่แตกต่างออกไป ผู้มีความมั่นใจในตนเองและควบคุมตนเองได้มากขึ้น สามารถเป็นในสิ่งที่อยากเป็นวุฒิภาวะสูงมากขึ้น

7) การศึกษา คือ การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลาย ๆ ด้านพร้อมกันไปกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาผู้เรียนหลาย ๆ ด้าน คุณลักษณะด้านความรู้ความคิด ด้านการปฏิบัติ และด้านอารมณ์ความรู้สึกจะได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน

สุวัฒน์ วัฒนวงศ์ (2545: 7) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญที่สนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ประกอบด้วย

1) การพิจารณาและให้ความสำคัญกับแรงจูงใจในการเรียน (motivation to learn) นั่นคือ บุคคลจะเรียนรู้ได้ดีถ้าหากมีความต้องการในการเรียนสิ่งนั้น ๆ

2) สภาพแวดล้อมในการเรียน (learning environment) ต้องมีความสะดวกสบายเหมาะสม ตลอดจนได้รับความไว้วางใจ และการให้เกียรติผู้เรียน

3) ควรคำนึงถึงความต้องการในการเรียนของแต่ละบุคคล และรูปแบบของการเรียนรู้ที่มีความหมาย

- 4) ต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและประสบการณ์อันมีคุณค่า
- 5) ควรได้พิจารณาถึงการดูแลและให้ความสำคัญกับเนื้อหาและกิจกรรมในการเรียนรู้
- 6) ให้ความสำคัญเกี่ยวกับปัญหาที่สอดคล้องกับความเป็นจริง และนำการเรียนรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหา
- 7) ต้องให้การเอาใจใส่กับการมีส่วนร่วมทั้งทางสติปัญญาและทางร่างกายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 8) ควรให้มีเวลาอย่างเพียงพอในการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ การฝึกทักษะใหม่ ๆ และการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ
- 9) ให้โอกาสการฝึกภาคปฏิบัติจนเกิดผลดีหรือการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
- 10) ให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพหรือสมรรถภาพในการเรียนรู้ จนกระทั่งได้เห็นถึงความก้าวหน้าที่สามารถบรรลุเป้าหมายได้

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งอาจเกิดขึ้นตลอดเวลา เป็นไปตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สำหรับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนจะมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ปรีกษา ข้อเสนอแนะ อำนวยความสะดวก เพื่อพัฒนาศักยภาพและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

3.4 วิธีจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้มีหลากหลายวิธีที่สามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาที่สอนกับเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และความรู้ในศาสตร์ของการสอนนั้นผู้สอนจะต้องสามารถถ่ายทอดความรู้ในเนื้อหาสู่การเรียนการสอนที่เป็นวิชาเฉพาะที่ทำให้เกิดการพัฒนาในตัวผู้เรียน รวมทั้งสามารถถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้เรียนที่หลากหลายได้ด้วยความเข้าใจ

การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993: 132) กล่าวว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ควรจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมศักยภาพ ความเก่ง/ความสามารถของผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

โนลส์ (Knowles, 1978) เชื่อว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้มากหากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีอิสระที่จะเรียน และได้รับการส่งเสริมในการพัฒนาด้วยตนเอง ซึ่งหลักการจัดการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่เรียนและวิธีเรียนด้วยตนเอง ลงมือกระทำและยอมรับผลของการตัดสินใจหรือการกระทำของตนเอง

อิลลิช (Illich, 1979) ได้กล่าวว่า การศึกษาควรเป็นการศึกษาตลอดชีวิตแบบเป็นไปตามธรรมชาติ โดยให้โอกาสในการศึกษาเล่าเรียนแก่บุคคลอย่างเต็มที่ หลักการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดนี้เน้นการจัดการศึกษาต่อเนื่องไปตลอดชีวิตไปตามธรรมชาติ ขณะเดียวกันมนุษย์ต้องการจะพัฒนาไปในทางที่ดีทั้งตนเองและสังคม

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542: 15-47) กล่าวว่า นอกจากนี้โครงสร้างความรู้ในการจัดการความรู้ (structure of practical knowledge) จะสะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างมิติของการปฏิบัติกับประสบการณ์ของผู้สอน ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับคือ 1) กฎการปฏิบัติ (rule of practice) 2) หลักการของการปฏิบัติ (principle of practice) และ 3) ภาพลักษณ์ (images) ขณะที่แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1) การจัดการเรียนการสอนแบบสืบค้น (inquiry instruction) เป็นการใช้คำถามที่มีความหมาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสืบค้นหรือค้นหาคำตอบในประเด็นที่กำหนด เน้นการให้ผู้เรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ของตน บทบาทของครูคือผู้ให้ความกระจ่างและผู้อำนวยความสะดวก ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนค้นพบข้อมูลและจัดระบบความหมายข้อมูลตนเอง ครูต้องฝึกทักษะและกระบวนการสืบค้นให้กับผู้เรียนก่อนให้เขาสืบค้นข้อความรู้ ประเด็นปัญหาที่ครูเลือกให้ผู้เรียนศึกษา ความสัมพันธ์กับหลักสูตรและสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนอย่างเพียงพอ รวมทั้งมีสื่อและแหล่งวิทยาการที่เหมาะสมในการส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน ขั้นตอนในการสืบค้นประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ การกำหนดปัญหา การตั้งสมมติฐาน การรวบรวมข้อมูล และการสร้างข้อสรุป

2) การเรียนแบบค้นพบ (discovery learning) การเรียนการสอนแบบทางอ้อมจะส่งเสริมการเรียนแบบค้นพบด้วยการฝึกทักษะการสังเกต การสืบค้น การอ้างอิง หรือการสร้างสมมติฐาน ซึ่งพัฒนาไปจากข้อมูลที่มีอยู่เดิมขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการค้นพบ ประกอบด้วย

- 2.1) กำหนดประเด็นที่จะให้ผู้เรียนศึกษาและข้อสรุปที่ต้องการให้สร้างขึ้นจากประสบการณ์การเรียนรู้
- 2.2) จัดสื่อและกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ในการสรุปความรู้
- 2.3) ผู้เรียนเขียนข้อสรุปของเนื้อหา
- 2.4) วิเคราะห์และสรุป

3) การเรียนแบบแก้ปัญหา (problem solving) เป็นวิธีการจัดการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาอย่างเป็นกระบวนการ โดยอาศัยแนวคิดแก้ปัญหาด้วยการนำเอาวิธีการสอนแบบนิรนัย ซึ่งเป็นการสอนจากกฎเกณฑ์ไปหาความจริงย่อมมาผสมผสานกับวิธีการสอนแบบอุปนัย ซึ่งเป็นการสอนจากตัวอย่างส่วนย่อยมาหากฎเกณฑ์ การรวมกระบวนการคิดทั้ง 2 แบบเข้าด้วยกันทำให้เกิดรูปแบบวิธีการแบบแก้ปัญหาขั้นตอนของการแก้ปัญหา

4) การเรียนแบบสร้างแผนผังความคิด (concept mapping) เป็นการฝึกให้ผู้เรียนสร้างความคิดรวบยอดของตนเอง เพื่อให้เห็นภาพรวมของความคิด และสามารถจดจำได้ง่าย

5) การตั้งคำถาม (questioning) การถามคือยุทธศาสตร์การสอนที่สำคัญก่อให้เกิดการเรียนรู้ช่วยพัฒนากระบวนการคิด การตีความ การไตร่ตรอง การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ และสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและการปรับปรุงการเรียนรู้ การคิดและการสอน

6) การศึกษาเป็นรายบุคคล (individual study) เป็นแนวทางหนึ่งของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนแต่ละคนปฏิบัติเพื่อพัฒนาตนเอง และฝึกทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต เทคนิคนี้เริ่มต้นโดยครูหรือผู้เรียนเป็นผู้กำหนดหัวข้อปัญหาหรือโครงงานสาระการเรียนรู้ที่กำหนด โดยผู้เรียนต้องศึกษาวิเคราะห์สรุปอ้างอิงและสรุปข้อความรู้พื้นฐานของการวิเคราะห์ และประเมินผลกระบวนการ ครูต้องใช้เทคนิคการประเมินในด้านการให้ข้อมูลป้อนกลับและตรวจแก้งาน โดยใส่ไว้ในสื่อที่ผู้เรียนใช้หรือใช้ร่วมกันไปกับกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน

7) การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการปฏิสัมพันธ์ (interactive instruction) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอภิปราย การแบ่งปันความรู้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำงานกลุ่มย่อยแบบร่วมมือกัน ผู้เรียนจะได้ฝึกการจัดระบบความคิด การโต้แย้งอย่างมีเหตุผลและพัฒนาทักษะ

8) การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์ (experiential instruction) เป็นวิธีการส่งเสริมการรับรู้ ความรู้ ประสบการณ์ และการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ทั้งด้านเทคนิควิธีการของผู้เรียนแต่ละคน และกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้ตรวจสอบการเรียนรู้ของตนและได้รับประสบการณ์ด้านอารมณ์ ความรู้สึกที่จะนำมาปรับความรู้ เจตคติ และค่านิยมของตน

9) การเรียนแบบร่วมมือ (cooperative learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกันออกไป โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่มทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

10) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545: 21) 10.1) ประสบการณ์ (experience) ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ 10.2) การสะท้อนความคิดและการอภิปราย (reflect and discussion) ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสดูแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง 10.3) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (understanding and conceptualization) ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มแล้ว ผู้สอนช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์ หรือผู้สอนเป็นผู้นำทางแล้วผู้เรียนเป็นผู้สานต่อจนความคิดนั้นสมบูรณ์เกิดเป็นความคิดรวบยอด 10.4) การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (experiment or application) ผู้เรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เรียนเอง

11) การเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (group process) เป็นการจัดสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปได้ปฏิสัมพันธ์กันโดยมีแนวคิด การกระทำ แรงจูงใจร่วมกัน แบ่งหน้าที่ช่วยเหลือกันและกันในการทำงานสิ่งใดสิ่งหนึ่งการทำงานเป็นกลุ่มจะทำให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพกว่าการทำงาน

12) การเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ (learning center) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้เป็นแหล่งการศึกษา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยเนื้อหาวิชาที่จัดเป็นศูนย์แต่ละศูนย์จะมีกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์แตกต่างกัน ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมให้ครบทุกศูนย์ภายใต้การดูแลของครู

13) การเรียนรู้โดยการบูรณาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 21-22) กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนรู้โดยการบูรณาการว่าเป็นวิธีการที่ครูใช้รูปแบบวิธีการที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ การเรียนรู้คู่คุณธรรม นำกระบวนการจัดการ กระบวนการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม กระบวนการคิดและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปสอดแทรกในการจัดการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เป็นการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542: 46-47) กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของการบูรณาการ คือ 1) เป็นการบูรณาการระหว่างความรู้และกระบวนการเรียนรู้ 2) เป็นการบูรณาการระหว่างพัฒนาการทางด้านความรู้และทางด้านจิตใจ 3) เป็นการบูรณาการระหว่างความรู้และการปฏิบัติ 4) เป็นการบูรณาการระหว่างสิ่งที่อยู่ในห้องเรียนกับสิ่งที่อยู่ในชีวิตจริง 5) เป็นการบูรณาการระหว่างวิชาต่าง ๆ

ประเวศ วสี (2543: 19) เชื่อว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นตัวตั้งหรือยึดผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด หมายถึง การเรียนรู้ในสถานการณ์จริงของแต่ละคนไม่เหมือนกันจึงต้องเอาผู้เรียนแต่ละคนเป็นตัวตั้ง ครูจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ กิจกรรมและการทำงานอันจะนำไปสู่การพัฒนา ผู้เรียนครบทุกด้านทั้งทางกาย ทางจิต หรือทางอารมณ์ ทางสังคมและทางสติปัญญา ซึ่งรวมถึงพัฒนาการทางจิตวิญญาณ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลวิธีที่มุ่งหมายให้เกิดการเรียนรู้ทักษะและประสบการณ์ที่จะนำไปสู่ความสามารถปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสมตามจุดมุ่งหมาย

3.5 การเสริมสร้างความรู้ให้แก่ชุมชน

กระบวนการเสริมสร้างความรู้ให้แก่ชุมชน มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคนและนำสังคมให้เกิดการพัฒนาต่อไป ในอดีตครอบครัวและชุมชนมีบทบาทสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ให้กับสมาชิกในชุมชน ทั้งการอบรมปลูกฝังวินัยและพฤติกรรมที่พึงงามให้แก่เด็กและเยาวชน และการถ่ายทอดวิชาความรู้ที่ใช้ในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง

ที่เรียกว่า การถ่ายทอดวัฒนธรรม (สเนห์ จามริก, 2541: 30 อ้างถึงใน สหทยา พลปัตถิ, 2548: 16) แต่เมื่อการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียนได้รับความนิยมมากขึ้น ประกอบกับการที่คนในชุมชนส่วนใหญ่มีความเชื่อว่า โรงเรียนจะทำหน้าที่ตอบสนองการพัฒนาอาชีพและปลูกฝังคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้ ครอบครัวและชุมชนจึงค่อย ๆ ลดบทบาทในการสร้างเสริมการเรียนรู้ให้กับสมาชิกในชุมชนลง ในการปฏิรูปการศึกษาซึ่งมุ่งเน้นการแก้ปัญหาความทุกข์ยากให้แก่คนส่วนใหญ่ของประเทศ ได้กระจายการเรียนรู้ออกจากสถานศึกษาไปสู่ชุมชน หรือคืนการศึกษาให้ชุมชน เพื่อให้การเรียนรู้ตอบสนองความต้องการของชุมชน และทำให้เกิดการสะสมองค์ความรู้ในท้องถิ่น ซึ่งจะเป็นฐานสำหรับการพัฒนาท้องถิ่นต่อไป ลักษณะของการเรียนรู้ในชุมชนที่สำคัญมี 4 ประการ ได้แก่ (สิลาภรณ์ นาครทรรพ, 2539: 61-64 อ้างถึงใน สหทยา พลปัตถิ, 2548: 17)

1) มีลักษณะเป็นกระบวนการกลุ่ม การเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจะเกิดขึ้นในกระบวนการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ปัญหา และหาข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาระหว่างคนในชุมชนด้วยกัน กระบวนการกลุ่มนี้เป็นการยอมรับความเท่าเทียมกันของคนในกลุ่มที่มาร่วมเรียนรู้ด้วยกัน ก่อให้เกิดพลังของสติปัญญาที่ได้จากการระดมสมอง และทำให้สามารถหาทางออกที่ดีที่สุดและเป็นที่ยอมรับของทุกฝ่ายได้ นอกจากนี้คนที่มาเรียนรู้ร่วมกันเป็นคนในชุมชน ย่อมเป็นผู้ที่รู้ดีที่สุดเกี่ยวกับปัญหาของตนเองและชุมชน รวมทั้งได้มีประสบการณ์ของการทดลองทางเลือกการแก้ปัญหาต่าง ๆ มาแล้วในชีวิตจริง การพูดคุยถกเถียงของคนในชุมชนจึงเป็นการนำเอาประสบการณ์จริงมาแลกเปลี่ยนกัน เพื่อหาทางแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

2) เป็นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้ของชุมชนเป็นเรื่องของความพยายามที่จะหาทางแก้ปัญหาในชีวิตจริง พลวัตการเรียนรู้จึงเกิดขึ้นจากการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ปัญหา สาเหตุของปัญหา และหาแนวทางแก้ไข เมื่อได้แนวทางแก้ไขแล้วสมาชิกในชุมชนก็จะนำกลับไปลงมือปฏิบัติ ซึ่งอาจจะเป็นการกระทำของบุคคลหรือของกลุ่มก็ได้ เมื่อได้ทดลองทำตามแนวทางที่ได้ตกลงกันไว้ในกลุ่มแล้ว ผลที่ได้รับเป็นอย่างไร มีปัญหาอุปสรรคอะไรเกิดขึ้น ก็นำกลับมาทบทวนวิเคราะห์ร่วมกับกลุ่มเพื่อหาทางแก้ไขต่อไป การเรียนรู้ของชุมชนจึงเป็นกระบวนการคิด-ทำ-ทบทวนวิเคราะห์-ทำ (plan-do-check-act) ที่หมุนวนกันไป และส่งผลต่อการยกระดับสติปัญญาของสมาชิกในกลุ่มและชุมชน

3) เป็นการเรียนรู้จากปัญหาในชีวิตจริง และเป็นการเรียนรู้เพื่อพยายามแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง การเรียนรู้ของชุมชนจึงมิได้มีความหมายเพียงยกระดับความคิดสติปัญญาของคนในชุมชน แต่ยังหมายถึงการช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพชีวิต อันเป็นผลที่คนในชุมชนสามารถเห็นเป็นรูปธรรมได้ เมื่อชุมชนสามารถช่วยกันแก้ปัญหาของตนได้ ความมั่นใจในศักยภาพของตนเองก็จะสูงขึ้น และกล้าที่จะริเริ่มคิดค้นหาทางเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดีขึ้น นอกจากนี้ การเรียนรู้จากปัญหาในชีวิตจริงเป็นการเรียนรู้จากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวที่ผู้เรียนรู้อยู่แล้ว

การทำความเข้าใจในสถานการณ์ที่ผู้เรียนรู้จักอยู่แล้วย่อมง่ายและเอื้อต่อการพัฒนาความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการที่ผู้เรียนเรียนจากเรื่องที่ไกลตัวหรือไม่รู้จัก

4) เป็นการเรียนรู้และทำงานร่วมกันในลักษณะเป็นเครือข่าย โดยเครือข่ายมักเป็นลักษณะของความสัมพันธ์ในแนวราบมากกว่าแนวตั้ง และมีลักษณะค่อนข้างหลวม ความเชื่อมโยงระหว่างคนที่เข้ามาสัมพันธ์กันเป็นเครือข่ายนี้ คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์ของกันและกัน การแลกเปลี่ยนความคิดและ/หรือทรัพยากรระหว่างกันตามความสมัครใจ มีการช่วยเหลือกัน มีการติดต่อสื่อสารถึงกันสม่ำเสมอ ไม่มีการบังคับบัญชาสั่งการ ไม่มีโครงสร้างอำนาจ จุดร่วมของคนหรือชุมชนที่เข้ามาเชื่อมโยงเป็นเครือข่าย ได้แก่ การมีแนวคิดคล้ายกัน การมีความสนใจหรือทำงานในเรื่องประเภทเดียวกัน โดยนัยนี้เครือข่ายในแต่ละชุมชน คือ กลุ่มคนที่เข้ามาร่วมกันเรียนรู้และร่วมกันทำงานโดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกันนั่นเอง

4. การศึกษาเชิงสร้างสรรค์

4.1 ความหมายของการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

การศึกษาเชิงสร้างสรรค์ได้รับแนวคิดมาจากนักปรัชญาและนักจิตวิทยาหลายท่าน คือ John Dewey, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner และ David P. Ausubel John Dewey เป็นเจ้าของทฤษฎีของการเรียนรู้โดยการค้นพบ (Discovery Learning) Dewey เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นความพยายามเชิงสังคมกล่าวคือเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเน้นความสำคัญของการสร้างความรู้โดยกลุ่มคนในสังคมและถือว่าประสบการณ์มีความสำคัญมาก

ไพจิตร สะดวกการ (2542: 69-74) กล่าวว่า ประสบการณ์ทุกประสบการณ์ไม่ใช่ความรู้ เพราะความรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการไตร่ตรอง ซึ่ง Dewey ได้แบ่งประสบการณ์ออกเป็น 2 ประเภท คือ ประสบการณ์ที่ไม่ได้รู้คิด (Non-Cognitive Experience) และประสบการณ์รู้คิด (Cognitive Experience) กล่าวคือ ประสบการณ์ที่ไม่ได้รู้คิดเป็นกระบวนการของการกระทำและการประสบความเปลี่ยนแปลงระหว่างอินทรีย์กับสภาพแวดล้อมที่ยังไม่ได้ไตร่ตรอง และกลายเป็นความเคยชินที่มีได้ตระหนักรู้เกี่ยวกับสิ่งเหล่านั้น ครั้นเมื่อมีการไตร่ตรองเกิดขึ้นประสบการณ์เหล่านั้นจะค่อย ๆ มีความหมายมากขึ้น บุคคลนั้นจะเข้าใจในสิ่งที่ตนเองประสบ ซึ่งถือเป็นประสบการณ์รู้คิดซึ่งเป็นความรู้

นอกจากนี้ ไวโกตสกี บรูเนอร์ และออสเชเบล (Lev Vygotsky, Jerome Bruner and David Ausube อ้างใน สุวิทย์ มูลคำ, 2547: 49-51) ได้กล่าวถึงแนวคิดไว้ว่า Lev Vygotsky เป็นผู้มีความสำคัญในการสร้างทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ การเรียนรู้ไม่ควรถูกแยกออกจากบริบทหรือเป็นอิสระจากประวัติศาสตร์และสังคม เพราะการเรียนรู้เป็น

ประสบการณ์ที่ได้จากการสั่งสมมาจากส่วนบุคคล และประสบการณ์จากประวัติศาสตร์และสังคมของบุคคล Vygotsky ได้เสนอแนวความคิดที่เรียกว่า “Zone of Proximal Development” ซึ่งหมายถึง อาณาเขตรหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งจะร่วมกันสร้างความหมายสร้างความรู้และสติปัญญาขึ้นมา เน้นว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนจะมีบทบาทในการส่งเสริมในการเรียนรู้ เขามีความเห็นต่างจาก Piaget ตรงที่เขาเชื่อว่า ลำพังวุฒิภาวะอย่างเดียวไม่น่าเพียงพอต่อการพัฒนาโครงสร้างความรู้ใหม่ แต่ยังมียอดประกอบอื่น ๆ ที่มีส่วนสำคัญในการเพิ่มความเจริญงอกงามทางสติปัญญา เช่น พัฒนาการด้านภาษาและประสบการณ์เดิม David Ausubel เป็นผู้ตั้งทฤษฎี การเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเขาเชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานที่สามารถเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ได้ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ใหม่กับโครงสร้างของความรู้เดิมที่มีอยู่จัดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning)

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552: 30) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่แสดงความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล โดยนำประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดความคิดใหม่ อันนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความละเอียดลออ

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดของบุคคลที่มีมาแต่กำเนิดซึ่งทุกคนสามารถพัฒนาได้ ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นความสามารถที่อยู่ในตัวมนุษย์ทุกคนที่สามารถนำความรู้และประสบการณ์เดิมมาต่อยอดกับความคิด จินตนาการ ความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ เป็นความสามารถในการคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดอย่างอื่นที่จะนำมาพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาที่ต้องการได้

4.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552: 32-33) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้คล้ายคลึงกันว่ามียอดประกอบดังนี้

1) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากธรรมดา อาจเกิดจากความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงประยุกต์เป็นสิ่งใหม่ และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถในการหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมากในเวลาที่กำหนด โดยเน้นปริมาณของความคิด ความคิดคล่องแคล่ว แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

2.1) ความคิดคล่องแคล่วด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำได้อย่างคล่องแคล่ว

2.2) ความคิดคล่องแคล่วด้านการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะหาได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3) ความคิดคล่องแคล่วด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ลีลาหรือประโยค สามารถนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4) ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideal Fluency) เป็นความสามารถในการคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด

3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง ความคิดยืดหยุ่นมีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ความคิดยืดหยุ่นมี 2 ประเภท ได้แก่

3.1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่างอย่างอิสระ สามารถคิดได้หลายประเภท หลายอย่าง

3.2) ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน มีประโยชน์ในการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความยืดหยุ่นจะคิดดัดแปลงไม่ซ้ำกัน

4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อขยายความคิดหลักหรือความคิดครั้งแรกให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

4.3 แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สுகนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552: 34) ได้มีการนำเสนอแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1) จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมด้วยระเบียบวินัย นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นแปลก ๆ ใหม่ของตนเอง เมื่อนักเรียนมีอิสระด้านความคิด การตัดสินใจย่อมทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2) ส่งเสริมให้นักเรียนถาม และให้ความสนใจต่อคำถามแปลก ๆ ของนักเรียน ด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา ครูไม่เน้นคำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว และควรให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ ค้นหาและพิสูจน์คำตอบโดยการใช้วิธีชี้แนะให้นักเรียนหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับวิเคราะห์ซึ่งจะนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์

3) ส่งเสริมให้นักเรียนตอบคำถามชนิดปลายเปิดที่มีความหมาย ไม่มีคำตอบที่แน่นอนตายตัว คำถามลักษณะนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้หาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มากขึ้น

4) ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้มากขึ้น โดยให้ข้อมูลข่าวสารที่จะกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ชื่นชมนักเรียนที่พยายามเรียนรู้ด้วยตนเอง

5) ส่งเสริมให้นักเรียนใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมีจินตนาการที่แปลกกว่าผู้อื่น หรือชื่นชมผลงานของนักเรียนที่มีการพัฒนาชิ้นงานที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

6) ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยช่วยให้นักเรียนหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่จากเดิม ส่งเสริมให้คิดแก้ปัญหาใหม่ ๆ และมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา

อาร์ พันธ์มณี (2545: 20-25) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของกิจกรรม ซึ่งเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ คือ

1) ความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง (Incompleteness, Openness) กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่างานที่ตนได้ทำนั้นยังไม่สมบูรณ์ ยังมีช่องว่างหรือข้อบกพร่องบางประการ ก็จะทำให้ผู้เรียนคิดศึกษาค้นคว้าและพยายามหาทางทำให้สมบูรณ์อันเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์

2) การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการใช้ให้เป็นประโยชน์ (Producing Something and Using It) คือการให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นการวาดภาพ การแต่งเรื่อง การปั้นรูปสัตว์ เป็นต้น ต่อจากนั้นก็ให้ใช้สิ่งที่ผลิตแล้วนั้นให้เกิดประโยชน์

3) การใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Question) พื้นฐานในการพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม คือ ความสามารถของครูที่จะยอมรับคำถามที่เด็กถาม และควรให้รางวัลเด็กที่ถาม

คำถามมากกว่าเด็กที่ตอบคำถามได้ ครูควรหาเทคนิควิธีในการส่งเสริมบรรยากาศในการถามคำถามและการค้นหาคำตอบให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

อุษณีย์ โพธิ์สุข (2537: 23) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนว่าสามารถทำได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรงโดยการสอน ผูกพัน และอบรม ทางอ้อมโดยการสร้างบรรยากาศและการจัดสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมการเป็นอิสระในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้แต่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้ การพัฒนาเชิงสร้างสรรค์มีองค์ประกอบที่สำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1) กระบวนการคิดเป็นการเพิ่มทักษะการคิดด้านต่าง ๆ เช่น ความคิด จินตนาการ ความคิดเอกลักษ์ ความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดวิเคราะห์ ความคิดสังเคราะห์ ความคิดแปลกใหม่ ความหลากหลาย ความคิดยืดหยุ่น ความคิดเห็นที่แตกต่าง และการประเมินผล

2) ผลผลิต เป็นสิ่งที่ชี้ให้เราเห็นหลายสิ่งหลายอย่างของการคิด เช่น วิธีคิด ประสิทธิภาพทางความคิด การนำเอาความรู้ไปสู่การนำไปใช้ จุดสำคัญในการจัดการเรียนรู้จะต้องพิจารณาเกณฑ์ของผลผลิต ควรจะมีการกำหนดให้ผู้เรียนรู้จักการระบุจุดประสงค์ของการทำงาน รู้จักประเมินการทำงานของตนเองโดยใช้เหตุผล พยายามและสามารถปรับใช้ได้ในชีวิตจริง

3) องค์ความรู้พื้นฐาน ให้โอกาสผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านสื่อและทักษะหลายด้าน โดยใช้ประสาทสัมผัสหรือความรู้ที่มาจากประสบการณ์ที่หลากหลาย และมีแหล่งข้อมูลที่ต่างกันทั้งจากหนังสือ ผู้เชี่ยวชาญ การทดสอบด้วยตนเอง และที่สำคัญคือให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้จากตัวเอง

4) สิ่งที่ทำลายผู้เรียน หน่วยงานที่สร้างสรรค์ และมีมาตรฐานให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ

5) บรรยากาศในชั้นเรียน ต้องให้อิสระเสรี ความยุติธรรม ความเคารพในความคิดของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมั่นใจว่าจะไม่ถูกลงโทษหากมีความคิดที่แตกต่างจากผู้สอน หรือคิดว่าผู้สอนไม่ถูกต้อง ยอมให้ผู้เรียนล้มเหลวหรือผิดพลาด (โดยไม่เกิดอันตราย) แต่ต้องฝึกให้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่ผ่านมา

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน จำเป็นต้องเริ่มต้นที่การสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนได้รู้สึกเป็นอิสระในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการให้นักเรียนได้รู้จักใช้คำถามและสืบค้นความรู้ที่ต้องการให้ได้มากที่สุด โดยมีครูเป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และขยายความในส่วนที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจ ยอมรับและชื่นชมในความคิดของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนา ประดิษฐ์ คิดค้น หรือสร้างผลงานที่แปลกใหม่โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เมื่อผู้เรียนได้ผลงานออกมาแล้วควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ประเมินผลงานของตนเองเพื่อหาจุดบกพร่อง อันนำไปสู่การคิดพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4.4 เทคนิคการสอนที่ช่วยส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

มีนักการศึกษาหลายท่านที่กล่าวถึงเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ไว้อย่างหลากหลาย ซึ่ง วิลเลียมส์ (Williams, 1983 อ้างถึงในสมศักดิ์ ภูวภัทวารรณ, 2544, 132-170) ได้รวบรวมเทคนิคการสอนที่ช่วยพัฒนาสมองซีกขวาหรือพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนไว้ในหนังสือ Teaching For the Two-Sided Mind คือ เทคนิคการสอนส่งเสริมการคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อ (Visual) การใช้จินตนาการ (Fantasy) การเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน (Multisensory Learning) และเทคนิคการออกแบบหรือความคิดเชิงประดิษฐ์ (Creativity by Design) เทคนิคการสอนดังกล่าว สามารถนำไปใช้เสริมการสอนแบบเดิมได้ ซึ่งเทคนิคการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์นั้น ครูควรที่จะนำเทคนิควิธีการต่าง ๆ มากระตุ้นให้เกิดนิสัยและเจตคติในทางสร้างสรรค์แก่ผู้เรียน ด้วยการหาแนวทางที่จะส่งเสริมความคิดให้แก่ผู้เรียนได้ ดังแนวคิดต่อไปนี้

1) เทคนิคการสอนส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ภาพเป็นสื่อ (Visual Thinking) การสร้างสรรค์โดยใช้ภาพเป็นสื่อหมายถึงความสามารถ 3 ประการ ดังนี้ 1.1) ความสามารถในการมองเห็น (Seeing) หมายถึง ความละเอียดลออในการสังเกตสิ่งต่าง ๆ และการตีความข้อมูลที่ไดจากการสังเกตนั้น การเรียนวิชาต่าง ๆ จะเริ่มจากการเห็นหรือการสังเกต เช่น สังเกตการสาธิต ดูตาราง หรือรูปภาพประกอบ นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนให้มีความช่างสังเกตในสิ่งที่สำคัญ และต้องรู้จักตีความจากสิ่งที่สังเกตอีกด้วย 1.2) ความสามารถในการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของภาพหรือแผนภูมิแบบต่าง ๆ (Representing Information Graphically) ข้อมูลบางอย่างถ้าใช้รูปภาพหรือแผนภูมิอธิบาย จะทำให้เข้าใจได้ง่ายกว่าการอธิบายโดยใช้คำพูดเพียงอย่างเดียว การฝึกให้นักเรียนให้รูปภาพหรือแผนภูมิในการนำเสนอข้อมูลจึงนับว่ามีประโยชน์ทั้งในแง่ที่ช่วยให้นักเรียนมีความกระจำในข้อมูล และช่วยทำให้ผู้อื่นเข้าใจแนวคิดของตนได้ง่ายขึ้น 1.3) ความสามารถในการสร้างภาพพจน์ในความคิด (Visualizing) คือ ความสามารถในการมองเห็นภาพต่าง ๆ ในความคิดเพื่อช่วยในการจดจำข้อมูลจากกฎเกณฑ์หรือสูตรคณิตศาสตร์หรือแก้ปัญหาต่าง ๆ เป็นต้น

การฝึกฝนเพื่อให้นักเรียนเพิ่มพูนประสิทธิภาพในการคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อตามความสามารถ 3 ประการดังกล่าว สามารถทำได้ดังนี้ ก) การวาดภาพ เป็นการฝึกการสังเกตอย่างหนึ่งที่ใช้ได้เป็นอย่างดี เพราะการที่นักเรียนจะวาดภาพสิ่งใด นักเรียนจะต้องสังเกตอย่างละเอียดจะทำให้ให้นักเรียนเห็นรายละเอียดบางอย่างที่อาจถูกละเลยไป ถ้าให้สังเกตโดยไม่มีการวาดภาพประกอบ การวาดภาพในที่นี้ ครูต้องให้ความสำคัญแก่ความสามารถในการบันทึกสิ่งที่สังเกตมากกว่าคุณภาพทางศิลปะของภาพวาด นักเรียนบางคนอาจไม่มีฝีมือในทางวาดภาพ แต่ถ้าเขาได้ใช้ความพยายามในการบันทึกสิ่งที่เห็นออกมาได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์นักเรียนผู้นี้ก็สมควรได้รับคำชมเชยจากครู ข) การบรรยายด้วยคำพูด คือ การบรรยายหรือพรรณนาสิ่งที่ต้องการโดยใช้คำพูด

ล้วน ๆ เช่นเดียวกับที่นักประพันธ์สามารถทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพได้จากการอ่านคำพรรณนาของนักประพันธ์นั้น

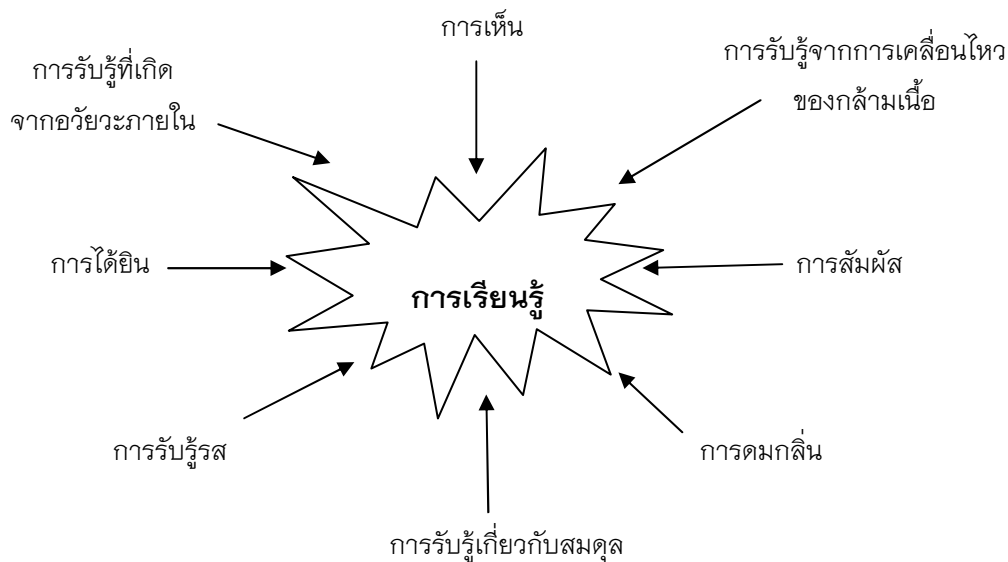
2) การใช้จินตนาการ (Fantasy) โดยทั่วไปมนุษย์แทบทุกคนเคยมีจินตนาการที่ล่องลอย แต่มีน้อยคนที่น่าจินตนาการเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ จินตนาการจึงเปรียบเสมือนคนแปลกหน้าที่เข้ามาเชื่อมโยงและมารบกวณสมมติของบุคคลชั่วครั้งชั่วคราว และขณะเดียวกันถ้าเรารู้จักนำจินตนาการมาใช้ให้เกิดประโยชน์จินตนาการก็จะเปรียบเสมือนเป็นเพื่อนร่วมงานที่ให้ข้อคิดที่มีประโยชน์แก่บุคคลได้เช่นกัน จากสภาพความเป็นจริงในชั้นเรียนทั่ว ๆ ไป จะพบว่า นักเรียนบางคนชอบ “ฝันกลางวัน” ในสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน แสดงออกโดยการนั่งเหม่อลอย และมักถูกรุ้หรือตำหนิอยู่เสมอ การป้องกันไม่ให้เกิดการฝันกลางวันที่ไม่เกี่ยวข้องหรือไม่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนดังกล่าว กระทำได้โดยครูและนักเรียนควรช่วยกันควบคุมการฝันกลางวันนั้นให้อยู่ในทิศทางที่พึงประสงค์ อันจะเป็นผลให้การฝันกลางวันนั้นจะเกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนได้ เราจะพบว่างานสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของโลกล้วนเริ่มต้นจากจินตนาการในรูปใดรูปหนึ่งทั้งสิ้น

การใช้จินตนาการ ครูจำเป็นต้องสร้างสถานการณ์ที่ลดความเครียดให้แก่ นักเรียนลงให้มากที่สุด บรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการจินตนาการต้องอาศัยความสงบ ความสบาย และจิตใจที่ผ่อนคลาย ก่อนการจินตนาการครูจึงจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความรู้สึกผ่อนคลาย เป็นการปิดกั้นสมองซีกซ้ายไม่ให้ใช้ข้อมูลทางภาษามารบกวณความสงบของจิตใจ สำหรับนักเรียนที่ช่างพูด ช่างคุย การที่จะปิดกั้นการทำงานของภาษาของสมองซีกซ้ายอาจเป็นการยาก แต่ครูอาจใช้วิธีการต่าง ๆ ช่วยตามความถนัด เช่น ใช้วิธีการทำสมาธิ การฝึกกำหนดลมหายใจตามวิธีโยคะ หรืออาจใช้แบบฝึกง่าย ๆ

3) เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน (Multisensory Learning) เด็กเล็ก ๆ เรียนรู้โลกของเขาจากการใช้ประสาทสัมผัสทุกด้าน เมื่อเห็นสิ่งของเด็จะต้องจับ มองดูไปรอบ ๆ ฟังเสียง ดมกลิ่น และนำสิ่งของนั้นเข้าปากเพื่อชิมรส และสัมผัสสิ่งของนั้นด้วยลิ้น จากการที่เด็กได้ใช้การสัมผัสหลายด้านจะทำให้เด็กเรียนรู้สิ่งของในแง่มุมต่าง ๆ อย่างทั่วถึง เมื่อเด็กโตขึ้นภาษาจะเข้ามามีบทบาทในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ กล่าวคือ แทนที่เด็กจะเรียนรู้โดยการสัมผัส การเห็น การได้ยินเสียง หรือการดมกลิ่น เด็กจะเรียนรู้โดยใช้การฟังคำอธิบายหรืออ่านหนังสือเกี่ยวกับสิ่งที่จะเรียนรู้แทนเป็นส่วนใหญ่ และการเรียนรู้จากการฟังหรืออ่านนี้จะมุ่งเน้นการพัฒนาสมองซีกซ้ายเป็นสำคัญ

การพัฒนาสมองทั้ง 2 ซีกพร้อม ๆ กันนั้น ครูควรเน้นประสบการณ์ตรงและพัฒนาประสาทสัมผัสหลายด้านเพื่อช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด ระบบประสาทสัมผัสของมนุษย์มิได้มีเพียง 5 อย่าง คือ การเห็น การได้ยิน การสัมผัส การดมกลิ่นและการชิมรสเท่านั้น แต่มนุษย์

ยังสามารถรับรู้ได้จากประสาทสัมผัสภายในได้อีก เช่น การรับรู้จากการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ (Kinesthetic System) การรับรู้ในความสมดุลของร่างกาย (Vestibular System) เช่น ตับ ไต หัวใจ และกระเพาะ เป็นต้น ดังนั้นการเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นจากประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ มากมาย (สมศักดิ์ ภาวิภาดาบรรณ, 2544: 163) ดังแผนภาพที่ 2.1



แผนภาพที่ 2.1 ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ กับการเรียนรู้

เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้โดยใช้ประสาทสัมผัสตามแผนภาพที่ 2.1 ซึ่งผู้ศึกษาขอเสนอการเรียนรู้โดยการรับรู้ทางเสียง

4) เทคนิคการออกแบบหรือความคิดเชิงประดิษฐ์ (Creativity by Design) ความคิดเชิงสร้างสรรค์เชิงประดิษฐ์นี้ เป็นความคิดเชิงสร้างสรรค์ที่ เพอร์กินส์ ได้คิดขึ้นมาโดยมีความเชื่อว่าคุณรู้ทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม เช่น สิ่งประดิษฐ์ หรือหลักการทฤษฎี ย่อมมาจากการจงใจออกแบบของมนุษย์ทั้งสิ้น ที่มีจุดประสงค์ของการออกแบบเพื่อการสนองความต้องการบางอย่าง และบอกถึงโครงสร้าง รูปแบบจำลอง ของสิ่งประดิษฐ์ขึ้นพร้อมกับเหตุผลในการจัดทำสิ่งนั้น ๆ เพื่อสนับสนุนการออกแบบ ซึ่งความคิดเชิงประดิษฐ์นี้คล้ายกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ที่แบ่งออกเป็นระดับการเปลี่ยนแปลงกับการสรรหาหรือค้นพบสิ่งใหม่ โดยความคิดเชิงสร้างสรรค์ระดับการดัดแปลงนี้ เกิดจากการนำสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือมีประดิษฐ์คิดค้นไว้แล้วมาจัดรูปแบบใหม่เพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็นและการแสดงออกถึงความรู้ ความคิดที่มุ่งให้เกิดประโยชน์ในการใช้สอยดังนี้เพอร์กินส์ได้อ้างไว้ และในขั้นตอนสุดท้าย

ของความคิดเชิงสร้างสรรค์เชิงประดิษฐ์ ก็ได้บอกถึงการพัฒนาสิ่งที่ได้ออกแบบไว้แล้วให้มีคุณสมบัติที่ดียิ่งขึ้น ใช้สอยประโยชน์ได้มากขึ้นหรือสวยขึ้น

วิธีการที่ใช้ในการส่งเสริมความคิดเชิงประดิษฐ์ คือ 1) วิเคราะห์งานออกแบบที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น แก้วน้ำ เข็มหมุด ฯลฯ ด้วยหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้ 1.1) จุดประสงค์ที่สร้างสิ่งนั้น 1.2) โครงสร้างของสิ่งนั้น 1.3) รูปแบบจำลองของสิ่งนั้น 1.4) เหตุผลสนับสนุนในการสร้างให้เป็นแบบนั้น 1.5) การพัฒนาหรือดัดแปลงให้ดีกว่าเดิม 2) ออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ที่ยังไม่มีผู้ใดคิดขึ้นมาก่อน 3) วิเคราะห์งานออกแบบที่เป็นนามธรรม

5) เทคนิคการระดมสมอง (Brain storming) สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ (2544: 91) ได้ยึดแนวคิดหลักการระดมสมองของอเล็กซ์ ออสบอร์น (Alex Osbon) เป็นวิธีของกระบวนการกลุ่มที่ช่วยแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่รู้จักกันมาก ซึ่งมีหลักการใหญ่ ๆ ของการแก้ปัญหาโดยวิธีระดมสมอง ได้แก่ 1) ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความเห็นทั้งของตนและของผู้อื่น 2) พยายามหาคำตอบที่แปลกและแตกต่างออกไป 3) พยายามหาคำตอบให้ได้มากที่สุด 4) พยายามดัดแปลงตกแต่งความคิดที่มีอยู่

หัวใจของวิธีแก้ปัญหาโดยวิธีระดมสมอง คือ การไม่วิพากษ์วิจารณ์หรือการประวิงการตัดสินใจผิด ทั้งนี้เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้เสนอความคิดเห็นอย่างเต็มที่ หลักการนี้จะทำให้ได้มาซึ่งข้อเสนอแนะมากมายในการแก้ไขปัญหา

6) เทคนิคการสอนให้คิดประดิษฐ์ (Inventive Thinking) สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ (2544: 96-100) ได้รวบรวมเทคนิคการสอนที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาทางความคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิคเชื่อมโยงสัมพันธ์โดยการเปรียบเทียบ (Synectics) ไว้ว่า แนวคิดการสอนแบบการเชื่อมโยงสัมพันธ์โดยการเปรียบเทียบ ที่จัดทำโดยกรมวิชาการโดยมีผู้เชี่ยวชาญทำการศึกษารวบรวมรูปแบบเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมการคิด ผักผู้เรียนให้ใช้ความคิดในการสร้างองค์ความรู้ (CONSTRUCTIVISM) ซึ่งเป็นแนวคิดของ Joyce and Weil (อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2542: 24) โดยสรุปเป็นหลักการจากผู้เชี่ยวชาญตามแนวคิดพื้นฐานและเทคนิควิธีสอน คือ

6.1) บุคคลมีแนวความคิดเห็นแตกต่างกันหลายอย่างขึ้นอยู่กับลักษณะทางพันธุกรรมสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่ได้รับ

6.2) ถ้ามีปัญหาเกิดขึ้น บุคคลจะตัดสินใจแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้จากประสบการณ์ที่เคยได้รับมาในอดีต รวมทั้งอิทธิพลของลักษณะทางพันธุกรรมและสภาพแวดล้อมที่เคยเกี่ยวข้องมาใช้สร้างวิธีการแก้ปัญหา

6.3) บุคคลมักจะยึดมั่นว่า วิธีการแก้ปัญหาของตนเองเป็นวิธีการที่ดีที่สุดแล้ว โดยมีได้คำนึงถึงวิธีการแก้ปัญหาในมุมที่คับแคบเกินไปและอาจจะไม่ได้ผลดี

6.4) ถ้าให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา จะได้วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายวิธีมากขึ้น และจะทำให้ได้วิธีการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

6.5) บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากเดิมได้ ถ้ามีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่เคยคิดมาก่อน หรือคิดแก้ปัญหาโดยสมมติว่าตัวเองเป็นคนอื่น

6.6) วิธีการที่จะกระตุ้นให้บุคคลมีโอกาสได้คิดด้วยแนวทางที่แปลกไปจากเดิม ประกอบด้วยกระบวนการ 3 กระบวนการ คือ (1) Direct Analogy เป็นการเปรียบเทียบสิ่งที่ไม่น่าจะนำเอามาเปรียบเทียบกันได้โดยการพยายามหาข้อเปรียบเทียบ ความเหมือนและความต่างกันของสิ่งของคู่่นั้น (2) Personal Analogy เป็นวิธีการให้บุคคลลองคิดว่า ถ้าต้องการเป็นอะไรสักอย่างที่ไม่ใช่ตัวเอง จะมีความรู้สึกอย่างไร ในสภาพการณ์ต่าง ๆ เป็นการฝึกเอาใจเขามาใส่ใจเรา (3) Compresses Conflict เป็นการสร้างคำใหม่ที่มีความหมายจากการนำเอาคำ 2 คำ หรือวลีมาเขียนต่อกัน โดยคำหรือวลีนั้นไม่น่าจะนำมารวมกันได้ เป็นคำหรือวลีที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัว

แนวคิดพื้นฐานการสอนโดยใช้ ซินเนกติกส์ (Synectics) สามารถทำให้ผู้เรียนสร้างสิ่งแปลกใหม่ ๆ ได้ ถือเป็นวิธีการสร้างผลงานที่แปลกใหม่ และทำให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยในสิ่งที่แปลกใหม่ได้ เป็นการเพิ่มพูนความสนใจ โดยใช้การเปรียบเทียบช่วยการวิเคราะห์

จากแนวคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับเทคนิคการสอนที่ช่วยส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ เป็นการสร้างบรรยากาศสนับสนุนส่งเสริม ครูผู้สอนสามารถนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียน

5. การมีส่วนร่วมของชุมชน

5.1 ความหมายของการมีส่วนร่วม

โคเฮน และอัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff, 1977: 7-9) ผู้ริเริ่มทฤษฎีการมีส่วนร่วม ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมว่า ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการ 4 กระบวนการ คือ 1) มีส่วนในกระบวนการตัดสินใจ 2) มีส่วนในกระบวนการดำเนินงาน 3) มีส่วนร่วมในการแบ่งผลประโยชน์ 4) มีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ โดยมีบุคคล 4 ฝ่ายที่มีส่วนสำคัญในการมีส่วนร่วม คือ ประชาชนท้องถิ่น ผู้นำท้องถิ่น เจ้าหน้าที่รัฐ และบุคลากรภายนอก

บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา (2548) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมว่า การที่ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มคนเข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวข้อง ร่วมมือ ร่วมรับผิดชอบในกิจกรรมการพัฒนาที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมในขั้นตอนต่างๆ ของการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ โดยมีกลุ่มหรือองค์กรรองรับบุคคลที่เข้ามามีส่วนร่วมการพัฒนาภูมิปัญญา การรับรู้ สามารถคิดวิเคราะห์ และตัดสินใจ เพื่อกำหนดการดำเนินชีวิตได้ด้วยตนเอง

ประพันธ์พงศ์ ชินพงษ์ (2551) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนร่วมเป็นผลมาจากการเห็นพ้องต้องกันในเรื่องของความต้องการและทิศทางการเปลี่ยนแปลงความเห็นพ้องต้องกันนั้นจะมีมากพอจนเกิดความคิดริเริ่มโครงการเพื่อการปฏิบัติการ กล่าวคือต้องเป็นการเห็นพ้องต้องกันของคนส่วนใหญ่ที่จะเข้าร่วมปฏิบัติการนั้น และเหตุผลที่คนมาร่วมปฏิบัติการได้จะต้องตระหนักว่า การปฏิบัติการทั้งหมดโดยกลุ่ม หรือในนามของกลุ่ม หรือกระทำการผ่านองค์กรนั้น องค์กรจะต้องเป็นเสมือนตัวที่ทำให้การปฏิบัติการบรรลุถึงความเปลี่ยนแปลงที่ต้องการ

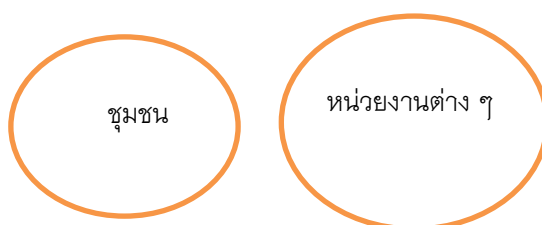
สันติชัย เอื้อจงประสิทธิ์ (2551) ได้กล่าวถึงสาระสำคัญของการมีส่วนร่วมของบุคลากรว่า หมายถึงการเปิดโอกาสให้บุคลากรเข้ามามีส่วนร่วมในการคิดริเริ่มตัดสินใจในการปฏิบัติงาน และการร่วมรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ อันมีผลกระทบมาถึงตัวของบุคลากรเอง การที่จะสามารถทำให้บุคลากรเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหาและนำมาซึ่งสภาพความเป็นอยู่ของบุคลากรให้ดีขึ้นนั้น ผู้นำจะต้องยอมรับในปรัชญาการพัฒนาว่า มนุษย์ทุกคนมีความปรารถนาที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ได้รับการปฏิบัติอย่างเป็นธรรม เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น และพร้อมที่จะอุทิศตนเพื่อกิจกรรมของส่วนรวมในองค์กร

สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วม คือการเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนในสังคมไม่ว่าจะเป็นสังคมเล็กหรือสังคมขนาดใหญ่ ได้มีส่วนช่วยเหลืออย่างเต็มที่ต่อสังคมนั้น ๆ ได้แก่การที่ประชาชนมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ เช่น การพิจารณาปัญหาการตั้งนโยบาย การตัดสินใจประเด็นสำคัญต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาประชาชาติ และการประเมินความต้องการของสังคมนั้น ๆ

5.2 รูปแบบการมีส่วนร่วม

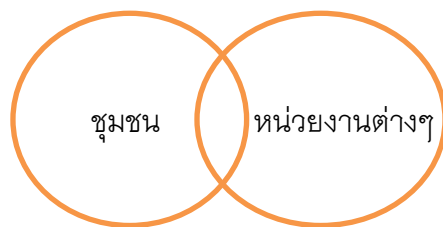
องค์การสหประชาชาติ (2521) ได้รวบรวมรูปแบบการมีส่วนร่วมไว้ 3 รูปแบบ ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมแบบเป็นไปเอง จะเป็นการมีส่วนร่วมที่เป็นไปโดยการอาสาสมัคร หรือการรวมตัวกันขึ้นมาเอง เพื่อแก้ไขปัญหาของกลุ่มของตนเองโดยเน้นการกระทำที่ไม่ได้รับการช่วยเหลือจากภายนอก



แผนภาพที่ 2.2 การมีส่วนร่วมแบบเป็นไปเอง

2. การมีส่วนร่วมแบบชักนำ เป็นการเข้าร่วมโดยต้องการความเห็นชอบ หรือ สันติสนุนโดยรัฐบาลหรือหน่วยงานอื่น ๆ เป็นรูปแบบที่เกิดขึ้นในประเทศที่กำลังพัฒนา



แผนภาพที่ 2.3 การมีส่วนร่วมแบบชักนำ

3. การมีส่วนร่วมแบบบังคับ ซึ่งเป็นผู้มีส่วนร่วมภายในการดำเนินนโยบายของ รัฐบาล ภายใต้การจัดการโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐ หรือเป็นการบังคับโดยตรงผู้กระทำได้รับผลทันที แต่ จะไม่ได้รับผลในระยะ



แผนภาพที่ 2.4 การมีส่วนร่วมแบบบังคับ

ศิริชัย กาญจนวาสี (2549) ได้กำหนดรูปแบบและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมของบุคคลในองค์กร ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมในการประชุม 2) การมีส่วนร่วมในการเสนอปัญหา 3) การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ขององค์กร 4) การมีส่วนร่วมตัดสินใจในการเลือกแนวทางในการแก้ไขปัญหา 5) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลในกิจกรรมต่าง ๆ และ 6) การมีส่วนร่วมในการได้รับประโยชน์

วรรณา วงษ์วานิช (2548) ได้กำหนดรูปแบบของการมีส่วนร่วมของบุคคลไว้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1) การมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงคือรูปแบบที่ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมหรือเข้ามา เกี่ยวข้องร่วมตัดสินใจในการดำเนินงานแต่ละขั้นตอนจนกว่าการดำเนินงานจะบรรลุผลเสร็จ สมบูรณ์

2) การมีส่วนร่วมที่ไม่แท้จริงคือรูปแบบที่ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมหรือเข้ามา เกี่ยวข้องในลักษณะหนึ่งลักษณะใดหรือในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งเท่านั้นโดยแท้จริงแล้วกระบวนการ

มีส่วนร่วมไม่อาจสามารถกระทำได้ในทุกประเด็นแต่การมีส่วนร่วมของบุคคลจะมีอยู่ในเกือบทุกกิจกรรมของสังคมทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและประเด็นการพิจารณาที่อยู่ภายใต้เงื่อนไขพื้นฐานการมีส่วนร่วมว่าจะต้องมีอิสรภาพมีความเสมอภาคและมีความสามารถในการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้การมีส่วนร่วมดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จินตวิรัช เกษมสุข (2556: ออนไลน์) กล่าวว่า รูปแบบของการมีส่วนร่วมที่ดำเนินอยู่โดยทั่วไปสามารถสรุปได้เป็น 4 รูปแบบ คือ

1) การรับรู้ข่าวสาร (Public Information) ประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องได้รับการแจ้งให้ทราบถึงรายละเอียดของโครงการที่จะดำเนินการรวมทั้งผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นทั้งนี้การได้รับแจ้งข่าวสารดังกล่าวจะต้องเป็นการแจ้งก่อนที่จะมีการตัดสินใจดำเนินโครงการ

2) การปรึกษาหารือ (Public Consultation) เป็นรูปแบบการมีส่วนร่วมที่มีการจัดการหารือระหว่างผู้ดำเนินการโครงการกับประชาชนที่เกี่ยวข้องและได้รับผลกระทบเพื่อรับฟังความคิดเห็นและตรวจสอบข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความเข้าใจในโครงการและกิจกรรมมากขึ้น

3) การประชุมรับฟังความคิดเห็น (Public Meeting) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชนและฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับโครงการหรือกิจกรรมและผู้มีอำนาจตัดสินใจในการทำโครงการหรือกิจกรรมนั้นได้ใช้เวทีสาธารณะในการทำความเข้าใจและค้นหาเหตุผลในการดำเนินโครงการหรือกิจกรรมในพื้นที่นั้นซึ่งมีหลายรูปแบบ ได้แก่

3.1) การประชุมในระดับชุมชน (Community Meeting) โดยจัดขึ้นในชุมชนที่ได้รับผลกระทบจากโครงการโดยเจ้าของโครงการหรือกิจกรรมจะต้องส่งตัวแทนเข้าร่วมเพื่ออธิบายให้ที่ประชุมทราบถึงลักษณะโครงการและผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นและตอบข้อซักถาม

3.2) การประชุมรับฟังความคิดเห็นในเชิงวิชาการ (Technical Hearing) สำหรับโครงการที่มีข้อโต้แย้งในเชิงวิชาการจำเป็นต้องเชิญผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขาจากภายนอกมาช่วยอธิบายและให้ความเห็นต่อโครงการซึ่งผู้เข้าร่วมประชุมต้องได้รับทราบผลดังกล่าวด้วย

3.3) การประชาพิจารณ์ (Public Hearing) เป็นเวทีในการเสนอข้อมูลอย่างเปิดเผยไม่มีการปิดบังทั้งฝ่ายเจ้าของโครงการและฝ่ายผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากโครงการซึ่งจะต้องมีองค์ประกอบของผู้เข้าร่วมที่เป็นที่ยอมรับมีหลักเกณฑ์และประเด็นในการพิจารณาที่ชัดเจนและแจ้งให้ทุกฝ่ายทราบทั่วกัน

3.4) การร่วมในการตัดสินใจ (Decision Making) เป็นเป้าหมายสูงสุดของการมีส่วนร่วมของประชาชน ซึ่งประชาชนจะมีบทบาทในการตัดสินใจได้เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของคณะกรรมการที่เป็นผู้แทนประชาชนในพื้นที่

5.3 ประโยชน์ของการมีส่วนร่วมของประชาชนและชุมชน

สำนักวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม (2556: ออนไลน์) การจัดการมีส่วนร่วมของประชาชนและชุมชนที่มีประสิทธิภาพ มีประโยชน์หลายประการ ดังนี้

- 1) เพิ่มคุณภาพการตัดสินใจ ช่วยให้เกิดการพิจารณาทางเลือกใหม่ในการตัดสินใจให้รอบคอบขึ้น
- 2) การลดค่าใช้จ่ายและการสูญเสียเวลา เมื่อการตัดสินใจนั้นได้รับการยอมรับ จะช่วยลดความขัดแย้งระหว่างการนำไปปฏิบัติ
- 3) การสร้างฉันทามติ ลดความขัดแย้งทางการเมืองและเกิดความชอบธรรมในการตัดสินใจของรัฐ
- 4) การเพิ่มความง่ายในการนำไปปฏิบัติ สร้างให้ประชาชนและชุมชนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและมีความกระตือรือร้นในการช่วยให้เกิดผลในทางปฏิบัติ
- 5) การมีส่วนร่วมตั้งแต่ต้นสามารถลดการเผชิญหน้าและความขัดแย้งที่รุนแรงได้
- 6) ช่วยทำให้เจ้าหน้าที่ของรัฐมีความใกล้ชิดกับประชาชนและชุมชนไวต่อความรู้สึกห่วงกังวล และเกิดความตระหนักในการตอบสนองต่อความห่วงกังวลของประชาชน

6. สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้นับว่าเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอนนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การให้สื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจความหมายของเนื้อหาของบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ ไม่ว่าสื่อนั้นจะเป็นสื่อในรูปแบบใดก็ตามล้วนแต่เป็นทรัพยากรที่สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น (กิดานันท์ มลิทอง, 2543: 89) ซึ่งผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ ตามลำดับหัวข้อดังนี้

6.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้

คำว่า “สื่อ” (Media) เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า medium แปลว่า ระหว่าง หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนก็เรียกสื่อนั้นว่า สื่อการเรียนการสอน (Instruction Media) หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามที่บรรจุเนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาหรือสาระนั้น ๆ การเรียนการสอนในภาพลักษณ์เดิม ๆ มักจะเป็นการถ่ายทอดสาระความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะและประสบการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกัน

โดยทั่วไปแล้วว่าการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในห้องเรียน หรือในโรงเรียน ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ อย่างหลากหลาย สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ สื่อที่นำมาใช้เพื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงเรียกว่า “สื่อการเรียนรู้” ซึ่งหมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่รอบตัวไม่ว่าจะเป็นวัสดุ ของจริง บุคคล สถานที่ เหตุการณ์ หรือความคิดก็ตาม ถือเป็นสื่อการเรียนรู้ทั้งสิ้น ขึ้นอยู่กับว่าเราเรียนรู้จากสิ่งนั้นๆ หรือนำสิ่งนั้น ๆ เข้ามาสู่การเรียนรู้ของเราหรือไม่

นักวิชาการในวงการเทคโนโลยีทางการศึกษา โสตทัศนศึกษา และวงการการศึกษาได้ให้คำจำกัดความของ “สื่อการเรียนการสอน” ไว้อย่างหลากหลาย เช่น

ชอร์ส กล่าวว่า เครื่องมือที่ช่วยสื่อความหมายจัดขึ้นโดยครูและนักเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เครื่องมือการสอนทุกชนิดจัดเป็นสื่อการสอน เช่น หนังสือในห้องสมุด โสตทัศนวัสดุต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ สไลด์ फिल्मสตริป รูปภาพ แผนที่ ของจริง และทรัพยากรจากแหล่งชุมชน

บราวน์ และคณะ กล่าวว่า จำพวกอุปกรณ์ทั้งหลายที่สามารถช่วยเสนอความรู้ให้แก่ผู้เรียนจนเกิดผลการเรียนที่ดี ทั้งนี้รวมถึง กิจกรรมต่างๆ ที่ไม่เฉพาะแต่สิ่งที่เป็นวัตถุหรือเครื่องมือเท่านั้น เช่น การศึกษานอกสถานที่ การแสดง บทบาทนาฏการ การสาธิต การทดลอง ตลอดจนการสัมภาษณ์และการสำรวจ เป็นต้น

เปรีอง กุมุท กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอน หมายถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ใช้เป็นเครื่องมือหรือช่องทางสำหรับการสอนของครูถึงผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ครูวางไว้ได้เป็นอย่างดี

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ ให้ความหมาย สื่อการสอนว่า วัสดุอุปกรณ์และวิธีการประกอบการสอนเพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายที่ผู้สอนประสงค์จะส่ง หรือถ่ายทอดไปยังผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ยังมีคำอื่น ๆ ที่มีความหมายใกล้เคียงกับสื่อการเรียนการสอน เป็นต้นว่า สื่อการเรียน หมายถึง เครื่องมือ ตลอดจนเทคนิคต่างๆ ที่จะมาสนับสนุนการเรียนการสอน เร้าความสนใจผู้เรียนรู้ให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจดีขึ้น อย่างรวดเร็ว สื่อการศึกษา คือ ระบบการนำวัสดุ และวิธีการมาเป็นตัวกลางในการให้การศึกษาความรู้แก่ผู้เรียนโดยทั่วไป โสตทัศนอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุทั้งหลายที่นำมาใช้ในห้องเรียน หรือนำมาประกอบการสอนใด ๆ ก็ตาม เพื่อช่วยให้การเขียน การพูด การอภิปรายนั้นเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น สื่อการเรียนรู้ หมายถึง วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการต่าง ๆ ที่ใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดและนำเสนอเนื้อหาไปสู่ผู้ที่สนใจหรือผู้เรียนในการถ่ายทอดความรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ยังมีผู้ที่ได้ให้ความหมายของสื่อการเรียนรู้ ดังนี้

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2531: 76) กล่าวถึง ความหมายของสื่อการเรียนรู้ว่าสื่อการเรียนรู้ หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมสนับสนุนหรือเป็นตัวการทำให้การเรียนการสอนบรรลุถึงจุดหมายปลายทางอย่างมีประสิทธิภาพ

สมบุญ สงวนญาติ (2534: 76) กล่าวถึงความหมายของสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้สอนและผู้เรียนนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ วัสดุสิ่งของที่มีอยู่ในธรรมชาติ หรือมนุษย์สร้างขึ้นมารวมทั้งวิธีการสอนและกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ

Brown and others (อ้างถึงใน กมล เวียสุวรรณ, 2539:3 9) กล่าวถึงความหมายของสื่อการเรียนรู้ว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง อุปกรณ์ทั้งหลายที่สามารถช่วยเสนอความรู้ให้แก่ ผู้เรียน จนเกิดผลการเรียนที่ดี ทั้งนี้รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่ไม่เฉพาะแต่สิ่งที่เป็นวัสดุหรือเครื่องมือเท่านั้น เช่น การศึกษานอกสถานที่ การสาธิต การทดลอง ตลอดจนการสัมภาษณ์ เป็นต้น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ตัวกลางที่ช่วยนำถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนหรือแหล่งความรู้ไปยังผู้เรียนเป็นสิ่งที่ช่วยอธิบายและขยายเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น เพื่อบรรลุถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

6.2 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้มีความสำคัญอย่างมากในการที่จะนำความรู้จากผู้เรียนไปยังผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนโครงการมหาวิทยาลัยชีวิตก็เช่นเดียวกันสื่อการเรียนรู้มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการทำ ความเข้าใจ และการปฏิบัติให้เกิดความชำนาญ

กิตานันท์ มลิทอง (2543: 98) กล่าวถึงความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ว่า

1) สื่อกับผู้เรียน เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจกับผู้เรียน สื่อจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ช่วยสร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ช่วยแก้ปัญหาคความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยการจัดให้มีการใช้สื่อการศึกษารายบุคคล

2) สื่อกับผู้สอน การใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ประกอบการเรียนการสอนเป็นการช่วยให้บรรยากาศในการสอนน่าสนใจขึ้น สื่อจะช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมเนื้อหา เป็นการกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมและผลิตวัสดุใหม่ ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน

Kinder (อ้างถึงใน กมล เวียสุวรรณ, 2539: 43) กล่าวถึงความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ว่า สื่อการเรียนรู้สามารถเอาชนะข้อจำกัดเรื่องความแตกต่างกันของประสบการณ์ดั้งเดิมของผู้เรียน คือเมื่อใช้สื่อการเรียนรู้แล้วจะช่วยให้เด็กที่มีประสบการณ์เดิมแตกต่างกัน เข้าใจได้ใกล้เคียง ขจัดปัญหาเกี่ยวกับเรื่องสถานที่ ประสบการณ์ตรงบางอย่าง หรือการเรียนรู้ ทำให้เด็กได้รับ

ประสบการณ์ตรงจากสิ่งแวดล้อมและสังคม สื่อการเรียนรู้ทำให้เด็กมีความคิดรวบยอดเป็นอย่างดีเดียวกัน ทำให้เด็กมีมโนภาพเริ่มแรกอย่างถูกต้องและสมบูรณ์ มีความสนใจและต้องการเรียนในเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น เช่น การอ่าน ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา เป็นต้น เป็นการสร้างแรงจูงใจและสร้างความสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์จากรูปรธรรมสู่นามธรรม

ดังนั้นจึงกล่าวสรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้เปรียบเสมือนพาหะของความรู้ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการนำความรู้จากผู้ส่งคืออาจารย์ ไปยังผู้รับคือผู้เรียน เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

6.3 ประเภทของสื่อการเรียนรู้

ในการจำแนกประเภทของสื่อการเรียนรู้นั้นสามารถจำแนกได้ตาม ประเภท ลักษณะ และวิธีใช้สื่อการเรียนรู้นั้น มีการศึกษาได้กล่าวถึงประเภทของสื่อการเรียนรู้ซึ่งผู้วิจัยขอนำเสนอไว้ดังนี้ Dale (1965: 42-43) แบ่งสื่อการเรียนรู้ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) สื่อการสอนประเภทวัสดุ หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นความรู้ได้ด้วยตนเองแยกเป็น 1.1) สื่อการสอนประเภทวัสดุ หมายถึง สื่อที่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเองจะต้องอาศัยอุปกรณ์ช่วยอื่นช่วย เช่น แผนที่ ลูกโลก เป็นต้น 1.2) วัสดุที่ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเองจะต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นช่วย เช่น แผ่นเสียง และฟิล์ม เป็นต้น

2) สื่อประเภทอุปกรณ์ หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวอย่างที่จะทำให้ข้อมูลจากวัสดุสามารถใช้ในการเรียนรู้ได้ ได้แก่ เครื่องฉาย และวิทยุ เป็นต้น

3) สื่อประเภทเทคนิคและวิธีการ หมายถึง สิ่งที่มีลักษณะเป็นความคิดรูปแบบการจัดการสอนซึ่งไม่ใช้วัสดุอุปกรณ์ เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ และการสาธิต เป็นต้น

การจำแนกประเภทของสื่อการเรียนการสอนจำแนกตามประสบการณ์นักการศึกษาที่จัดแบ่งประเภทสื่อการสอนตามประสบการณ์ที่ผู้เรียนจะได้รับนั้น มีอยู่ 2 ท่าน คือ เอ็ดการ์ เดล (Elgar Dale) และ เจมส์ เอส. คินเดอร์เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale) แห่งคณะวิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยไอโฮโฮสเตด ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาที่มีชื่อเสียง ได้ จำแนกประสบการณ์ทางการศึกษาที่โรงเรียนจัดให้ผู้เรียนไว้ 10 ประเภท และจัดอันดับประสบการณ์ไว้ 10 อันดับ จากประสบการณ์ที่จะสามารถช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้มากไปยังประสบการณ์ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้น้อยลงเรื่อย ๆ ตามลำดับดังนี้

1) ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย ประสบการณ์ขั้นนี้ เป็นรากฐานสำคัญของการศึกษาทั้งปวง เป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับมาจากการเป็นจริงและด้วยตัวเองโดยตรง ผู้รับประสบการณ์นี้จะได้เห็น ได้จับ ได้ทำ ได้รู้สึก และได้ดมกลิ่นจากของจริง ดังนั้นสื่อการสอนที่ให้ประสบการณ์การเรียนรู้ในขั้นนี้ก็คือของจริงหรือความเป็นจริงในชีวิตของคนเรานั้นเอง

2) ประสบการณ์จำลอง เป็นที่ยอมรับกันว่าศาสตร์ต่าง ๆ ในโลก มีมากเกินกว่าที่จะเรียนรู้ได้หมดสิ้นจากประสบการณ์ตรงในชีวิต บางกรณีก็อยู่ในอดีต หรือซับซ้อนเร้นลับหรือเป็นอันตราย ไม่สะดวกต่อการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง จึงได้มีการจำลองสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นมาเพื่อการศึกษา ของจำลองบางอย่างอาจจะเรียนรู้ได้ง่ายกว่าและสะดวกกว่า

3) ประสบการณ์นาฏการ ประสบการณ์ต่าง ๆ ของคนเรานั้นมีหลายสิ่งหลายอย่างที่เราไม่สามารถประสบได้ด้วยตนเอง เช่น เหตุการณ์ในอดีต เรื่องราวในวรรณคดี การเรียนในเรื่องที่มีปัญหาเกี่ยวกับสถานที่ หรือเรื่องธรรมชาติที่เป็นนามธรรม การแสดงละครจะช่วยให้เราได้เข้าไปใกล้ความเป็นจริงมากที่สุด เช่น ฉาก เครื่องแต่งตัว เครื่องมือ หุ่นต่าง ๆ เป็นต้น

4) การสาธิต การสาธิตคือการอธิบายถึงข้อเท็จจริงหรือแบ่งความคิด หรือกระบวนการต่าง ๆ ให้ผู้ฟังแลเห็นไปด้วย เช่น ครูวิทยาศาสตร์เตรียมก๊าซออกซิเจนให้นักเรียนดู ก็เป็นการสาธิต การสาธิตก็เหมือนกับนาฏการ หรือการศึกษานอกสถานที่ เราถือเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่ง ซึ่งในการสาธิตนี้ อาจารย์รวมเอาสิ่งของที่ใช้ประกอบหลายอย่าง นับตั้งแต่ของจริงไปจนถึงตัวหนังสือ หรือคำพูดเข้าไว้ด้วย แต่เราไม่เพ่งเล็งถึงสิ่งเหล่านี้ เราจะทำให้ความสำคัญกับกระบวนการทั้งหมดที่ผู้เรียนจะต้องเฝ้าสังเกตอยู่โดยตลอด

5) การศึกษานอกสถานที่ การพานักเรียนไปศึกษานอกสถานที่ เป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตเพื่อให้นักเรียนได้เรียนจากแหล่งข้อมูล แหล่งความรู้ที่มีอยู่จริงภายนอกห้องเรียน ดังนั้นการศึกษานอกสถานที่จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่เป็นสื่อกลางให้นักเรียนได้เรียนจากของจริง

6) นิทรรศการ นิทรรศการมีความหมายที่กว้างขวาง เพราะหมายถึง การจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชม ดังนั้นนิทรรศการจึงเป็นการรวมสื่อต่าง ๆ มากมายหลายชนิด การจัดนิทรรศการที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัด จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดสร้างสรรค์มีส่วนร่วม และได้รับข้อมูลย้อนกลับด้วยตัวของเขาเอง

7) โทรทัศน์และภาพยนตร์ โทรทัศน์เป็นสื่อการสอนที่มีบทบาทมากในปัจจุบัน เพราะได้เห็นทั้งภาพและได้ยินเสียงในเวลาเดียวกัน และยังสามารถแพร่และถ่ายทอดเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นได้ด้วย นอกจากนั้นโทรทัศน์ยังมีหลายรูปแบบ เช่น โทรทัศน์วงจรปิด ซึ่งโรงเรียนสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีโทรทัศน์วงจรปิด ที่เอื้อประโยชน์ต่อการศึกษากว้างขวาง ภาพยนตร์เป็นสื่อที่จำลองเหตุการณ์มาให้ผู้ชมหรือผู้เรียนได้ดูและได้ฟังอย่างใกล้ชิดเคียงกับความจริง แต่ไม่สามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นได้ ถึงแม้ว่าอย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ก็ยังนับว่าเป็นสื่อที่มีบทบาทมากในการเรียนการสอน เช่นเดียวกับโทรทัศน์

8) ภาพนิ่ง การบันทึกเสียง และวิทยุ ภาพนิ่ง ได้แก่ ภาพถ่าย ภาพวาดซึ่งมีทั้งภาพทึบแสงและโปร่งแสง ภาพทึบแสงคือรูปถ่าย ภาพวาด หรือภาพในสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ส่วนภาพนิ่ง

โปรงใสหมายถึงสไลด์ ฟลิ้มสตริป ภาพโปรงใสที่ใช้กับเครื่องฉายวัสดุโปรงใส เป็นต้น ภาพหนึ่งสามารถจำลองความเป็นจริงมาให้เราศึกษาบนจอได้ การบันทึกเสียง ได้แก่ แผ่นเสียงและเครื่องเล่นแผ่นเสียง เทปและเครื่องบันทึกเสียง และเครื่องขยายเสียงตลอดจนอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเสียง ซึ่งนอกจากจะสามารถนำมาใช้อย่างอิสระในการเรียนการสอนด้วยแล้ว ยังใช้กับรายการวิทยุและกิจกรรมการศึกษาอื่น ๆ ได้ด้วย ส่วนวิทยุนี้ ปัจจุบันที่ยอมรับกันแล้วว่า ช่วยการศึกษาและการเรียนการสอนได้มาก ซึ่งไม่จำกัดอยู่แต่เพียงวิทยุโรงเรียนเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงวิทยุทั่วไปอีกด้วย

9) ทศณสัญลักษณ์ สื่อการสอนประเภททศณสัญลักษณ์นี้ มีมากมายหลายชนิด เช่น แผนภูมิ แผนภาพ แผนที่ แผนผัง ภาพโฆษณา การ์ตูน เป็นต้น สื่อเหล่านี้เป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์สำหรับถ่ายทอดความหมายให้เข้าใจได้รวดเร็วขึ้น

10) วจนสัญลักษณ์ สื่อชนิดนี้เป็นสื่อที่จัดว่า เป็นขั้นที่เป็นนามธรรมมากที่สุด ซึ่งได้แก่ ตัวหนังสือหรืออักษร สัญลักษณ์ทางคำพูดที่เป็นเสียงพูด ความเป็นรูปธรรมของสื่อประเภทนี้จะไม่คงเหลืออยู่เลย อย่างไรก็ดี ถึงแม้สื่อประเภทนี้จะมีลักษณะที่เป็นนามธรรมที่สุดก็ตาม เราก็ใช้ประโยชน์จากสื่อประเภทนี้มาก เพราะต้องใช้ในการสื่อความหมายอยู่ตลอดเวลาการพิจารณาในการเลือกใช้ลำดับประสบการณ์ ในการเรียนการสอน ไม่ถือว่าประสบการณ์ขั้นแรกมีความสำคัญและจำเป็นกว่าขั้นหลังๆ เราอาจจะใช้ขั้นใดก็ได้ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งบางครั้งอาจจะต้องใช้หลายๆ ประสบการณ์ปะปนกันตามความเหมาะสม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ เนื้อหา และสถานการณ์ในการสอน ประสบการณ์ตรงบางครั้งก็ไม่เหมาะที่จะจัดให้นักเรียน เช่น อาจเสียงอันตราย หรือผิดศีลธรรม และต้องไม่ถือว่าประสบการณ์ขั้นต้นๆเหมาะสำหรับเด็กโต ประสบการณ์ขั้นบนๆเหมาะสำหรับเด็กเล็ก

เจมส์เอส. คินเดอร์ (James S. Kinder) ได้จัดแบ่งไว้เป็น 3 ลำดับ โดยยึดหลักว่าความเข้าใจในสิ่งที่เป็นรูปธรรมย่อมง่ายกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม โดยแสดงด้วยไดอะแกรมที่เรียกว่า Perspective of Audio visualประสบการณ์แทนด้วยคำพูด ใช้สัญลักษณ์ซึ่งเป็นนามธรรมแทนของจริง เช่น คำพูด การเขียนสูตรต่าง ๆ

โรเบิร์ต อี. ดี. ดีฟเฟอร์ แบ่งประเภทของสื่อการสอน ดังนี้

1) วัสดุที่ไม่ต้องฉาย ได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ กราฟ ของจริง ของตัวอย่าง หุ่นจำลอง แผนที่ กระดาษสาธิต ลูกโลก กระดานชอล์ค กระดานนิเทศ กระดานแม่เหล็ก การแสดงบทบาท นิทรรศการ การสาธิต และการทดลอง เป็นต้น

2) วัสดุฉายและเครื่องฉาย ได้แก่ สไลด์ ฟลิ้มสตริป ภาพโปรงใส ภาพทึบ ภาพยนตร์

3) เครื่องฉายต่าง ๆ เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายสไลด์ และฟิล์มสตริป เครื่องฉายกระจกภาพ เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องฉายภาพทึบแสง เครื่องฉายภาพจุลทัศน์ เป็นต้น

4) โสตทัศนวัสดุและเครื่องมือ ได้แก่ แผ่นเสียง เครื่องเล่นจานเสียง เทป เครื่องบันทึกเสียง เครื่องขยายเสียง และวิทยุ เป็นต้น

นอกจากนี้ สื่อการเรียนการสอนสามารถจำแนกออกตามลักษณะได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1) สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่แสดงหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่าง ๆ โดยใช้ตัว หนังสือที่เป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์เป็นสื่อในการแสดงความหมาย สื่อสิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสาร หนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึกรายงาน ฯลฯ

2) สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นใช้ควบคู่กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น แถบบันทึกภาพพร้อมเสียง (วีดิทัศน์) แถบบันทึกเสียง ภาพนิ่ง สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นอกจากนี้สื่อเทคโนโลยี ยังหมายรวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ใน กระบวนการเรียนรู้ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม เป็นต้น

3) สื่ออื่น ๆ นอกเหนือจากสื่อ 2 ประเภทที่กล่าวไปแล้ว ยังมีสื่ออื่น ๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี สื่อที่กล่าวนี้ ได้แก่

3.1) บุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ซึ่งสามารถถ่ายทอด สาระความรู้ แนวคิดและประสบการณ์ไปสู่บุคคลอื่น เช่น บุคลากรในห้องเรียน แพทย์ ตำรวจ นักธุรกิจ เป็นต้น

3.2) ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งมีอยู่ตามธรรมชาติและสภาพแวดล้อมตัวผู้เรียน เช่น พืชผักผลไม้ ปรากฏการณ์ ห้องปฏิบัติการ เป็นต้น

3.3) กิจกรรม / กระบวนการ หมายถึง กิจกรรม หรือกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนกำหนดขึ้นเพื่อสร้างเสริม ประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้ในการฝึกทักษะซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์และ การประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน เช่น บทบาทสมมติ การสาธิต การจัดนิทรรศการ การทำโครงงาน เกม เพลง เป็นต้น

3.4) วัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้เพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ ตาราง สถิติ รวมถึงสื่อประเภทเครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ทดลองวิทยาศาสตร์ เครื่องมือช่าง

6.4 หลักการเลือกสื่อการเรียนรู้

นักการศึกษาได้กล่าวถึงหลักการเลือกสื่อการเรียนรู้ซึ่งผู้วิจัยขอนำเสนอ ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และนิคม ทาแดง (2532: 55-56) กล่าวถึงการจัดระบบสื่อการเรียนรู้และคุณค่าในการจัดสื่อการเรียนรู้พอสรุปได้ว่า การจัดสื่อระบบการเรียนรู้เป็นวิธีการกำหนดขั้นตอนการผลิต การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ต้องสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลด้วย การจัดระบบสื่อการเรียนรู้ให้มีคุณค่าในการจัดระบบสื่อการเรียนรู้ คือ 1) เป็นแนวทางในการผลิตสื่อการเรียนรู้ 2) ช่วยประหยัดเวลา 3) ช่วยการผลิตสื่อและการใช้สื่อการเรียนรู้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้ 4) ช่วยให้ผลิตและใช้สื่อการเรียนการสอนแต่ละประเภทมีความสัมพันธ์กัน

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2533: 94-97) กล่าวถึง การเลือกสื่อให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ เป็นหลักการเบื้องต้นในการพัฒนารูปแบบการเลือกสื่อการเรียนรู้ ซึ่งควรปฏิบัติเป็นขั้นตอนดังนี้ 1) ประเมินสื่อที่มี 2) เลือกสื่อที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและยุทธศาสตร์การสอน 3) พิจารณาเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายและผลที่คาดว่าจะได้รับจากการนำระบบสื่อ นั้นมาใช้ในการเรียนการสอน 4) พิจารณาระบบการเรียน

Davies (อ้างถึงใน กิตานันท์ มลิทอง. 2536: 84) การเลือกสื่อการเรียนรู้เพื่อนำมาประกอบการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง โดยในการเลือกสื่อผู้สอนจะต้องตั้งวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมในการเรียนให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อให้ใช้วัตถุประสงค์นั้นเป็นตัวชี้ในการเลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังมีหลักการอื่นเพื่อประกอบการพิจารณาดังนี้

- 1) สื่อนั้นต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนและจุดมุ่งหมายเนื้อหาที่สอน
- 2) เลือกสื่อที่มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่จะให้ผลต่อการเรียนการสอนมากที่สุด ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหาวิชานั้นได้ดีเป็นลำดับขั้นตอน
- 3) เป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน
- 4) สื่อนั้นควรสะดวกในการใช้ มีวิธีการใช้ไม่ซับซ้อนยุ่งยากจนเกินไป
- 5) ต้องเป็นสื่อที่มีคุณภาพเทคนิคการผลิตที่ดี มีความชัดเจนและเป็นจริง
- 6) มีราคาที่ไม่แพงเกินไป หรือถ้าจะผลิตเองควรคํว้ค่ากับเวลาและการลงทุน

ดังนั้นกล่าวสรุปได้ว่า การเลือกสื่อการเรียนรู้ สำหรับใช้ประกอบการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพได้นั้นประเด็นที่สำคัญที่ผู้สอนจะต้องพิจารณาคือ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมในการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อใช้วัตถุประสงค์นั้นเป็นตัวชี้ในการเลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม

6.5 หลักการใช้สื่อการเรียนรู้

เมื่อผู้สอนได้พิจารณาแล้วว่าจะเลือกใช้สื่อประเภทใดในการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งลำดับต่อไปสำหรับผู้สอนคือต้องทราบถึงหลักในการใช้สื่อการเรียนรู้นั้น ๆ มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงหลักการใช้สื่อการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยขอนำเสนอไว้ดังนี้

สุนันท์ สังข์อ่อง (2536: 17) กล่าวถึงการเสนอแนะผู้สอนในการใช้สื่อ ไว้ดังนี้

1) ครูควรกำหนดวัตถุประสงค์ ในการใช้สื่อการเรียนรู้แต่ละครั้งและใช้สื่อการเรียนรู้ให้เหมาะกับเวลา สถานการณ์การเรียนรู้

2) กำหนดจะให้เด็กฝึกทักษะอะไรได้บ้างขณะใช้สื่อการเรียนรู้นั้น

3) เลือกสื่อการเรียนรู้เหมาะสม ใช้ได้ดีและใช้สื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยให้บรรลุประสงค์

4) ครูควรทดลองใช้สื่อการเรียนรู้นั้นก่อนใช้จริง

Brown (อ้างถึงใน กิตานันท์ มลิทอง, 2536: 90-91) กล่าวว่า หลังจากที่ผู้สอนได้เลือกหรือตัดสินใจแล้วว่าจะเลือกใช้สื่อประเภทใดในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการถ่ายทอดเนื้อหาของสื่อได้ดีที่สุด ผู้สอนจำเป็นต้องมีหลักในการใช้สื่อการสอนตามลำดับ ดังนี้

1) เตรียมตัวผู้สอน (Prepare Yourself) เป็นการเตรียมตัวในการอ่าน ฟังหรือดูเนื้อหาที่มีอยู่ในสื่อที่จะใช้ว่ามีเนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน และตรงกับที่ต้องการหรือไม่ ถ้าสื่อนั้นมีเนื้อหาไม่ครบ ผู้สอนจะเพิ่มเติมโดยวิธีการใดในจุดใดบ้าง จะมีวิธีการใช้สื่ออย่างไร

2) เตรียมจัดสภาพแวดล้อม (Prepare the Environment) โดยการจัดเตรียมวัสดุเครื่องมือ และอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ให้พร้อม ตลอดจนเตรียมสถานที่ห้องเรียนให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสมด้วย

3) เตรียมตัวผู้เรียน (Prepare the Class) เป็นการเตรียมตัวผู้เรียน โดยมีการแนะนำหรือให้ความคิดรวบยอดว่าเนื้อหาในสื่อเป็นอย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมพร้อมในการฟัง ดูหรืออ่านบทเรียนจากสื่อให้เข้าใจได้ดี และสามารถจับประเด็นของเนื้อหาได้หรือหากผู้เรียนมีการใช้สื่อด้วยตนเอง ผู้สอนต้องบอกวิธีการใช้ในกรณีที่เป็นอุปกรณ์ที่เรียนยังไม่เคยใช้มาก่อน และผู้สอนควรบอกกล่าวล่วงหน้า ว่าหลังจากการเรียนรู้หรือใช้สื่อเหล่านี้แล้วผู้เรียนจะมีกิจกรรมอะไรบ้าง เช่น มีการทดสอบ การอภิปราย การแสดง หรือการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมตัวได้ถูกต้อง

4) การใช้สื่อ (Use the Item) ผู้สอนต้องใช้สื่อให้เหมาะสมกับขั้นตอนที่เตรียมไว้แล้ว เพื่อให้ดำเนินการไปอย่างราบรื่น และต้องควบคุมการเสนอสื่อให้ถูกต้อง

5) การติดตามผล (Follow Up) หลังจากมีการเสนอสื่อแล้ว ควรมีการติดตามผล โดยการให้ผู้เรียนตอบคำถาม อภิปราย หรือเขียนรายงานส่ง เพื่อเป็นการทดสอบว่าผู้เรียนเข้าใจ บทเรียนและเรียนรู้จากสื่อที่เสนอไปนั้นอย่างถูกต้องหรือไม่ เพื่อผู้สอนจะได้สามารถทราบ จุดบกพร่องและแก้ไขปรับปรุงการเสนอของตนได้

สรุปได้ว่า แผนการดำเนินงานพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในสถานศึกษาและชุมชน โดยนำเอาสื่อ เทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายและ น่าสนใจ รวมทั้งจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และมีโอกาสแสวงหา ความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายได้อย่างต่อเนื่อง

6.6 คุณสมบัติของสื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอนต่างๆ มีคุณสมบัติเฉพาะที่แตกต่างกันและมีความหลากหลาย คุณสมบัติเหล่านี้เป็นคุณสมบัติที่ทำให้สื่อการสอนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อระบบ การเรียนการสอน เมื่อพิจารณาถึงคุณสมบัติของสื่อการสอนที่เอื้ออำนวยให้เกิดประโยชน์ต่อ กระบวนการเรียนการสอน อาจสรุปคุณสมบัติเหล่านั้นได้ 3 ประการดังนี้ (เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต, 2528)

1) คุณสมบัติของความคงที่ (Fixative Property) คุณสมบัติของความคงที่ หมายถึง คุณสมบัติของสื่อการสอนที่สามารถคงเนื้อหาหรือบันทึกเนื้อหาของบทเรียนไว้ได้ ตัวอย่างเช่น การบันทึกภาพการแกะสลักน้ำแข็งไว้ด้วยกล้องวิดีโอ เมื่อนำวิดีโอมาเปิดดูอีกที หนึ่ง ครั้ง เนื้อหาของวิธีการและขั้นตอนการแกะสลักน้ำแข็งก็เป็นเช่นเดิมทุกครั้งไม่เปลี่ยนแปลง หรือ การใช้ภาพถ่ายหรือภาพวาดประกอบการเรียนการสอนเรื่อง ผลไม้ หากนำผลไม้จริงมาใช้เมื่อ เวลานานไป ๆ ผลไม้ก็จะเหี่ยวเฉาไม่สามารถคงรูปของผลไม้ตามที่ต้องการไว้ได้ เป็นต้น

2) คุณสมบัติของการจัดกระทำ (Manipulate Property) คุณสมบัติของการจัด กระทำ หมายถึง คุณสมบัติของสื่อการสอนที่สามารถนำเนื้อหาการจัดกระทำให้เป็นไปในรูปแบบที่ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนตามที่ต้องการได้ ตัวอย่างเช่น การใช้กล้อง ภาพยนตร์จับภาพการตกผลึกของเกลือในโถแก้ว เมื่อนำมาใช้สอนสามารถใช้เทคนิคการฉายอย่าง รวดเร็วเพื่อย่นระยะเวลาให้ผู้เรียนเห็นภาพกระบวนการตกผลึกของเกลือตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้เรียนจะ เห็นภาพความเปลี่ยนแปลงของกระบวนการตกผลึกได้อย่างชัดเจนและรวดเร็วกว่าเวลาที่เกิดขึ้น จริง เป็นต้น

3) คุณสมบัติของการแพร่กระจาย (Distribution Property) คุณสมบัติของการ แพร่กระจาย อาจมีความหมายในสองนัยคือ นัยแรกหมายถึง คุณสมบัติของสื่อการสอนที่สามารถ ใช้เผยแพร่เนื้อหาบทเรียนไปสู่ผู้เรียนจำนวนมากได้ เช่น วิดีโอเพื่อการศึกษา โทรทัศน์เพื่อการศึกษา

การเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ในอีกนัยหนึ่งหมายถึง คุณสมบัติของสื่อการสอนที่สามารถทำสำเนาเพิ่มจำนวนได้ เช่น การทำสำเนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การทำสำเนาภาพถ่าย การพิมพ์หนังสือจำนวนมาก เป็นต้น

นอกจากคุณสมบัติหลักของสื่อการสอนทั้ง 3 ประการดังที่ได้กล่าวไปแล้ว สื่อการเรียนการสอนแต่ละอย่างก็มีคุณสมบัติเฉพาะหลากหลายกันไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อโลกก้าวหน้าขึ้น เทคโนโลยีพัฒนามากขึ้น ก็จะมีสื่อการสอนรูปแบบใหม่เกิดขึ้นอยู่เสมอ คุณสมบัติใหม่ๆ ของสื่อการเรียนการสอนก็จะเกิดขึ้นตามมาด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตามในการพิจารณาถึงคุณสมบัติของสื่อการเรียนการสอน ขึ้นอยู่กับมุมมองที่ใช้พิจารณาสื่อการเรียนการสอนนั้นๆ ตัวอย่างเช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งมีคุณสมบัติที่สำคัญคือ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ (ถ้าโปรแกรมได้รับการออกแบบมาเช่นนั้น) สามารถให้ผลย้อนกลับทันที (Immediate Feedback) แก่ผู้เรียนได้ เป็นต้น หรือบทเรียนแบบ Web-Based ที่ใช้สอนผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีคุณสมบัติเด่น คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาจำนวนมากที่อยู่ในแหล่งข้อมูลต่างๆ เข้าด้วยกัน ด้วยการใช้เทคโนโลยีของเวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) ผู้เรียนสามารถทำการเรียนรู้ในเรื่องที่ต้องการได้อย่างลึกซึ้งเท่าที่ต้องการ ตลอดจนอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ปรับเปลี่ยนวิธีการและรูปแบบการเรียนรู้ไปอย่างมาก จากเดิมที่การเรียนการสอนจำเป็นต้องอาศัยห้องเรียนและเวลาเรียนตามปกติ ไปเป็นแบบที่เรียกกันว่า “เรียนที่ไหนก็ได้ เรียนเมื่อไหร่ก็ได้”

สรุป คุณสมบัติของสื่อการเรียนการสอนที่สำคัญ ได้แก่ คุณสมบัติของการคงที่ คุณสมบัติของการจัดกระทำ และคุณสมบัติของการแพร่กระจาย อย่างไรก็ตามเมื่อโลกเจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น เกิดมีสื่อการสอนแบบใหม่ขึ้น คุณสมบัติใหม่ของสื่อการสอนก็เกิดขึ้นตามมาด้วยเช่นกัน

6.7 คุณค่าของสื่อการเรียนรู้

คุณค่าของสื่อการเรียนรู้ จำแนกได้ 3 ด้าน คือ 1) คุณค่าด้านวิชาการ ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ลึกซึ้งและมากกว่าไม่ใช้สื่อการสอน ลักษณะที่เป็นรูปธรรมของสื่อการสอน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของสิ่งต่าง ๆ ได้กว้างขวางและเป็นแนวทางให้เข้าใจสิ่งนั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ส่วนเสริมด้านความคิด และการแก้ปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ถูกต้อง และจำเรื่องราวได้มากและได้นาน สื่อการสอนบางชนิดช่วยเร่งทักษะในการเรียนรู้ เช่น ภาพยนตร์ ภาพนิ่ง 2) คุณค่าด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ ทำให้เกิดความสนใจ และต้องเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ มากขึ้น ทำให้เกิดความคิดรวบยอดเป็นเพียงอย่างเดียว เราความสนใจทำให้เกิดความพึงพอใจ และช่วยทำให้กระทำกิจกรรมด้วยตนเอง 3) คุณค่าด้านเศรษฐกิจการศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนที่

เรียนซ้ำเรียนได้เร็วและมากขึ้น ประหยัดเวลาในการทำความเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เหมือนกันครั้งละหลาย ๆ คน ช่วยขจัดปัญหาเรื่องเวลา สถานที่ ขนาด และระยะ

6.8 การผลิตและการประเมินสื่อ

6.8.1 การวิเคราะห์

- การวิเคราะห์เนื้อหาของบทเรียน ผู้ออกแบบในขั้นนี้คืออาจารย์ผู้สอน หรืออาจารย์ผู้สอนดำเนินการร่วมกับทีมนักออกแบบการสอน โดยการวิเคราะห์ที่เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนมากที่สุดและตรงกับเป้าหมาย โดยขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหา คือ 1) ศึกษาวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของบทเรียน 2) เขียนเนื้อหาสั้นๆ ทุกหัวเรื่องย่อย ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม 3) จัดลำดับเนื้อหา 4) จัดกลุ่มเนื้อหาเพื่อแบ่งเป็นหัวเรื่องย่อย ๆ ตามปริมาณของเนื้อหา 5) จัดลำดับความสัมพันธ์ของเนื้อหาแต่ละหัวเรื่องย่อย

- การวิเคราะห์ผู้เรียน โดยวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลผู้เรียน เช่น ระดับชั้น อายุ ความรู้พื้นฐาน เพื่อให้ได้บทเรียนที่มีคุณภาพ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

- การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม พกอุปกรณ์สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ในสถาบัน จำนวนนักศึกษาที่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง ความเร็วของ leaded line เป็นต้น

6.8.2 การออกแบบสื่อการเรียนการสอน เป็นขั้นตอนการประสานระหว่างสิ่งที่ เป็นนามธรรมจากขั้นวิเคราะห์ โดยการแปลงความคิดและนำเสนอเป็นรูปธรรมในขั้นออกแบบ เช่น การเขียนผังงาน การออกแบบ Storyboard ขั้นตอนนี้เป็นหน้าที่ของการออกแบบการสอน นักเทคโนโลยีการศึกษาต้องประสานงานร่วมกับอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา

- การออกแบบบทเรียน หมายถึง การนำตัวบทที่ผ่านการออกแบบและ วิเคราะห์จากขั้นวิเคราะห์ มาสร้างเป็นบทเรียน E-learning ซึ่งจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ได้แก่ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา แบบทดสอบก่อนบทเรียน (pre-test) สื่อ กิจกรรม วิธีการ นำเสนอ และแบบทดสอบหลังบทเรียน (post-test)

- การออกแบบผังงาน (flowchart) หมายถึง แผนภูมิที่แสดงให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ของบทดำเนินเรื่อง ซึ่งเป็นการจัดลำดับความสัมพันธ์ของเนื้อหาแต่ละส่วน บท ดำเนินเรื่อง และการออกแบบบทดำเนินเรื่อง (storyboard) หมายถึง เรื่องราวของบทเรียน ประกอบด้วยเนื้อหาที่แบ่งออกเป็นเฟรม ๆ ตั้งแต่เฟรมแรกซึ่งเป็น Title ของบทเรียน จนถึงเฟรม สุดท้าย บทดำเนินเรื่องจึงประกอบด้วย ภาพ ข้อความ เสียง หรือมัลติมีเดีย กิจกรรมการเรียนรู้ คำถาม-คำตอบ และรายละเอียดอื่น ๆ

- การออกแบบหน้าจอภาพ (screen design) การออกแบบหน้าจอ หมายถึง การจัดพื้นที่และองค์ประกอบของจอภาพเพื่อใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ภาพ กราฟิก เสียง สีสัญลักษณ์ และส่วนประกอบอื่น ๆ การออกแบบบทเรียน e-learning มีใช้การนำเนื้อหาจากเอกสารสื่อสิ่งพิมพ์ เปลี่ยนที่การนำเสนอเนื้อหาไปที่หน้าจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น

6.8.3 การสร้างสื่อการเรียนการสอน มีหลักในการสร้างสื่อการเรียนการสอน มีดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตรและผู้เรียน 2) กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 3) เรียบเรียงจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 4) วิเคราะห์เนื้อหาจัดเป็นแผนภูมิข่ายงาน 5) จัดซอยเนื้อหาเป็นส่วนย่อย 6) สร้างสื่อตามเนื้อหาที่กำหนด 7) ตรวจสอบความเรียบร้อยของสื่อ 8) ทดสอบบทเรียนกับผู้เรียนนอกเป้าหมาย 9) ทดสอบกับผู้เรียนเป้าหมาย 10) ติดตามผลการเรียนของผู้เรียนเป้าหมาย

6.8.4 การประเมินผลสื่อการเรียนการสอน หมายถึง การวัดผลสื่อการเรียนการสอนมาตีความหมาย (Interpretation) และตัดสินคุณค่า (Value Judgment) เพื่อที่จะรู้ว่าสิ่งนั้นทำหน้าที่ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้แค่ไหน มีคุณภาพดีหรือไม่เพียงใด มีลักษณะถูกต้องตามที่ต้องการหรือไม่ประการใด ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการเลือกหรือการผลิตสื่อ ขั้นตอนหนึ่งของการดำเนินการดังกล่าวก็คือ การพิจารณาคุณค่าหรือประสิทธิภาพด้านต่าง ๆ ของสื่อ นั้น เพื่อจะได้แก้ไขปรับปรุงสื่อให้ได้ผลตามจุดมุ่งหมาย ก่อนที่จะนำสื่อไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนและเผยแพร่ต่อไป กระบวนการพิจารณาคุณค่า หรือประสิทธิภาพของสื่อ เรียกว่า การประเมินสื่อ ซึ่งในกระบวนการประเมิน ผู้ประเมินจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการประเมิน วิธีการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลตลอดจนสรุปผลเพื่อชี้แนะแนวทางการปรับปรุงสื่อ นั้น ๆ เช่นเดียวกับการวิจัย ด้วยเหตุนี้ การประเมินสื่อจึงเป็นการวิจัยอีกแบบหนึ่งที่เรียกว่า การวิจัยประเมิน (Evaluation Research)

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

สุภาพ บุญญาสัย และคณะ (2549: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องโครงการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑสถานศิลปะพื้นบ้านโรงเรียนสองพิทยาคมอำเภอสองจังหวัดแพร่ ผลการวิจัยพบว่าองค์ความรู้ในพิพิธภัณฑสถานศิลปะพื้นบ้านโรงเรียนสองพิทยาคมเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชุมชนทั้งในอดีตและปัจจุบันทำให้ทราบถึงการดำเนินชีวิตภูมิปัญญาของชุมชนทำให้ชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขรวมถึงวัฒนธรรมประเพณีการกินอยู่อันมีเอกลักษณ์ของชาวอำเภอสอง

ณัฐพงศ์ ถือดำ และสมหมาย ปิ่นพุทธศิลป์ (2550: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องระบบการจัดการพิพิธภัณฑ์โบราณสถานศาสนสถานให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนพบว่าพิพิธภัณฑ์ต้องมีการจัดการให้มีอาคารจัดแสดงที่มีเอกลักษณ์มีภูมิทัศน์ที่สวยงามมีห้องน้ำที่สะอาดมีที่นั่งพักผ่อนมีสถานที่บริการอาหารและเครื่องดื่มบุคลากรของพิพิธภัณฑ์ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้มีบุคลากรที่ดีและมีความรู้เรื่องโบราณวัตถุที่จัดแสดงเป็นอย่างดีการบริหารจัดการองค์กรต้องยึดแบบเอกชนการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ต้องมีชีวิตสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้มีข้อความบรรยายเป็นภาษาอังกฤษมีจุดขายที่ชัดเจนและต้องมีการประชาสัมพันธ์เพิ่มขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อมเปิดโอกาสให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและประชาชนในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมโบราณสถานต้องจัดให้มีอาคารสำนักงานอาคารจัดนิทรรศการความเป็นมาและความสำคัญของโบราณสถานมีห้องน้ำไว้ให้บริการนักท่องเที่ยวจัดหาบุคลากรประจำโบราณสถานแต่ละแห่งเพื่อทำงานฝ่ายวิชาการและบริการนักท่องเที่ยวและจัดให้เป็นแหล่งเรียนรู้มีลานจอดรถเพียงพอห้องน้ำสะอาด

อิสสระชัย ธนารักษ์ (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่องความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ เขตพระนครศรีอยุธยา วาสกรี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปวส. หลักสูตร 2 ปี และปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขตพระนครศรีอยุธยา วาสกรี ปีการศึกษา 2547 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผลปรากฏว่า กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรกเป็นกิจกรรมที่นักศึกษาต้องการเข้าร่วมมากที่สุดโดยมีค่าร้อยละ 26.67 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมนันทนาการมากที่สุดคือสถานที่ที่จัดกิจกรรม ต้องมีระบบถ่ายเทอากาศที่ดี มีวัสดุอุปกรณ์ และมีสิ่งอำนวยความสะดวกห้องน้ำห้องส้วม คิดเป็นร้อยละ 34.67 การวิเคราะห์เปรียบเทียบกลุ่มนักศึกษาเพศชาย และเพศหญิงมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งไม่แตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

อดิพันธ์ อมาตยคง (2552: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การจัดการแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสงคราม ผลการศึกษา พบว่า 1) การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสงครามในระดับมาก 2) การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสงคราม จำแนกตามสังกัดของสถานศึกษาไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อจำแนกตามขนาดของสถานศึกษามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เพียงด้านเดียว คือ การนำแผนการใช้แหล่งเรียนรู้ไปใช้ของสถานศึกษา 3) แนวทางการ

พัฒนา โดยจัดสรรงบประมาณในสถานศึกษาดำเนินการระเบียบการนำนักเรียนไปนอกสถานศึกษา จัดให้มีการประกันอุบัติเหตุหมู่แก่นักเรียน ศึกษาข้อมูลแหล่งเรียนรู้ และจัดทำทะเบียนแหล่งเรียนรู้ เป็นกลุ่มสาระ เพื่อให้สามารถวางแผนการนำนักเรียนไปแหล่งเรียนรู้ได้อย่างครบถ้วนและจัดทำ ทะเบียนภูมิปัญญาท้องถิ่น

ฐิตินันท์ สุวรรณเรือง (2553: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษา เรื่องการใช้แหล่งเรียนรู้ของ นักเรียนที่ศึกษาในระดับช่วงชั้นที่ 4 ในโรงเรียนมัธยมศึกษา เขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 1 ผลการศึกษาพบว่า ด้านปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปาน กลางมีเพียงแหล่งห้องสมุดเท่านั้นที่อยู่ในระดับมาก ส่วนแหล่งเรียนรู้อื่น 5 แหล่ง อยู่ในระดับปาน กลาง ส่วนด้านปัญหาการใช้แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ทั้ง 4 แหล่งการเรียนรู้

ปรมปณต แก้วนนท์ (2553: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษา เรื่องแนวทางจัดการ แหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตภายในบ้านเขาทุเรียน ตำบลเขาพระ อำเภอเมืองนครนายก จังหวัด นครนายก ผลการศึกษา พบว่า ฐานข้อมูลสาระการเรียนรู้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ชุด ชุดข้อมูลทาง ประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาท้องถิ่น และชุดข้อมูลด้านโบราณคดี และเห็นว่าแนวทางที่เหมาะสมใน การจัดการแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนบ้านเขาทุเรียน ควรประกอบด้วยพื้นฐาน 2 ส่วน คือ 1) อาคารศูนย์การเรียนรู้บ้านเขาทุเรียน และ 2) พื้นที่จัดแสดงที่ตัวแหล่งประวัติศาสตร์ โบราณคดีสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 และทรัพยากรธรรมชาติ พร้อมกันนี้ ได้นำเสนอแผนการปฏิบัติ แนวทางในการดำเนินงานที่มุ่งเน้นให้สามารถปฏิบัติ ได้และเกิดผลสำเร็จได้จริง แผนการปฏิบัติ แบ่งเป็น 6 ระยะ และมีองค์การรับผิดชอบการดำเนินงานตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ โดยองค์กร ดังกล่าวควรเกิดจากความร่วมมือของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรในพื้นที่ เพื่อให้เกิด ประโยชน์ต่อท้องถิ่นอย่างแท้จริง

สิริลักษณ์ กัลยา (2553 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบรูปแบบ การจัดการพิพิธภัณฑ์ทางวัฒนธรรมระหว่างพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดและพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ผลการวิจัยพบว่า พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดมีการบริหารจัดการโดยภาคเอกชน มี กลุ่มเป้าหมายคือบุคคลทั่วไป ส่วนพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนครมีการบริหารจัดการโดย หน่วยงานรัฐบาล มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนและนักศึกษา โดยผู้เข้าชมของพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่ง ส่วนใหญ่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ และทั้ง 2 พิพิธภัณฑ์มีพื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการ พื้นที่ เพื่อการศึกษา พื้นที่เก็บรักษาวัตถุมีพื้นที่สำหรับการดำเนินงานอนุรักษ์/ซ่อมแซมวัตถุมีพื้นที่ สาธารณะ เช่น ร้านจำหน่ายของที่ระลึก จุดนัดพบ จุดพักผ่อน ผู้บริหาร/ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่งมีความเห็นตรงกันว่า พิพิธภัณฑ์ควรจัดให้มีการพัฒนาเทคนิครูปแบบในการจัดแสดงต่าง ๆ มีการสื่อความหมายที่ชัดเจนและน่าสนใจเพื่อสร้างความภูมิใจในมรดกของชาติ ควรจัดให้มีการ

พัฒนาศักยภาพของบุคลากรให้มีคุณภาพ ได้รับการฝึกอบรม และมีความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ มีการปรับปรุงกระบวนการทำงานที่ทึกหลักฐาน และปรับปรุงการจัดนิทรรศการ และการจัดแสดงให้น่าสนใจขึ้น เพื่อเพิ่มจำนวนผู้เข้าชม มีความต้องการในการจัดหาแหล่งทุน สนับสนุนการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ และการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อหารายได้ ส่วนพันธกิจหลักที่มีความแตกต่างกันของพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่ง คือ พิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดไม่มีพันธกิจหลักในการดำเนินงานด้านการวิจัย แผนงานด้านการให้การศึกษา การสนับสนุนให้ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่พิพิธภัณฑ์จัดขึ้น และการกระตุ้นให้ชุมชนเห็นถึงความสำคัญของการสงวนรักษามรดกของชาติ แต่เป็นภารกิจหลักของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร สำหรับผลการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ระดับปฏิบัติการของทั้ง 2 พิพิธภัณฑ์ พบว่า เจ้าหน้าที่ทุกคนได้รับการสนับสนุนและเปิดโอกาสให้ได้รับการพัฒนาศักยภาพในการทำงาน มีการปฏิบัติตามข้อกำหนดจรรยาบรรณหรือจรรยาบรรณในการทำงานเป็นลายลักษณ์อักษร โดยกำหนดภาระงานและหน้าที่รับผิดชอบของบุคลากรในการทำงานด้านต่าง ๆ อย่างมีความเหมาะสม

ผลการประเมินระดับความคิดเห็นต่อการจัดการพิพิธภัณฑ์ของนักท่องเที่ยวและมัคคุเทศก์พบว่าทั้ง 2 พิพิธภัณฑ์มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการศึกษาเรียนรู้ตามศักยภาพ ด้านที่ตั้งและอาคาร ด้านนิทรรศการและการให้คำปรึกษา ด้านการบริหารและจัดการการท่องเที่ยวที่ไม่แตกต่างกัน โดยพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่งมีความโดดเด่นด้านตัวอาคารมีความสวยงาม ดึงดูดให้เข้าเที่ยวชม มีความสะอาดและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของห้องจัดแสดง มีการรักษาความปลอดภัยแก่ผู้เข้าชม เจ้าหน้าที่และภัณฑารักษ์มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์แก่ผู้เข้าชม ซึ่งนักท่องเที่ยวและมัคคุเทศก์ให้คะแนนด้านความพึงพอใจในภาพรวมต่อการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาด มากกว่าพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร สำหรับการประเมินคุณภาพ/ศักยภาพของพิพิธภัณฑ์โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าภาพรวมของทั้ง 2 พิพิธภัณฑ์มีศักยภาพที่ไม่แตกต่างกัน โดยด้านการอนุรักษ์/จัดการสิ่งแวดล้อมมีศักยภาพมากที่สุด ด้านการดึงดูดใจนักท่องเที่ยวการเป็นแหล่งเรียนรู้การรองรับการท่องเที่ยว และด้านการบริหารจัดการมีศักยภาพมาก ส่วนด้านการจัดกิจกรรมนิทรรศการมีศักยภาพในระดับน้อย โดยมีข้อเสนอแนะสำหรับพิพิธภัณฑ์ทั้ง 2 แห่ง ควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์ ปรับปรุงข้อมูล วิธีการจัดแสดงให้ทันสมัยอยู่เสมอ พัฒนาบุคลากรด้านภาษา การให้บริการ และหาช่องทางในการเพิ่มงบประมาณของพิพิธภัณฑ์

เพลิกา โลหารชุน (2554: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองเด็กปฐมวัยต่อการใช้คู่มือผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) การรับรู้บทบาทของผู้ปกครองเด็กปฐมวัยในการใช้แหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์หลังการใช้คู่มือ ผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์สูงกว่าก่อนใช้คู่มือ โดยมีการเปลี่ยนแปลง

เพิ่มขึ้นเฉลี่ย 1.33 คะแนน ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ($t=8.26$, $sig = .00$) 2) การรับรู้ของผู้ปกครองเกี่ยวกับความสำคัญของการใช้คู่มือ ผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์สูงกว่าก่อนใช้คู่มือ โดยมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 1.43 คะแนน ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ($t=6.57$, $sig = .00$) 3) ความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อการใช้คู่มือผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

เอื้อมพร โตภาณุรักษ์กุล (2554) ทำการศึกษาเรื่อง แนวทางการบริหารศูนย์วัฒนธรรมพื้นบ้านชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรีด้วยการบริหารแบบมีส่วนร่วม พบว่าการบริหารจัดการยังไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน เรื่องการบริหารงาน ทั้งเรื่องคนที่รับผิดชอบกับเรื่องข้อมูลที่ไม่ได้มีการจัดรวบรวมให้เกิดความเหมาะสมในการใช้งานและงบประมาณการดำเนินงาน ควรจัดเก็บข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลด้านวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้นและรัฐหรือสถาบัน ควรสนับสนุนส่งเสริมงบประมาณ ควรมองไกลไปถึงโครงสร้างสถาบันด้วยเป็นต้นว่า การจัดตั้งกองทุนและองค์กรสนับสนุนงานด้านพิพิธภัณฑ์ การดเว้นภาษี การยกเลิกหรือเปลี่ยนแปลงข้อกฎหมายระเบียบปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านพิพิธภัณฑ์ แนวทางแก้ไขปัญหารวมทั้งการพัฒนาบุคลากรจากทุกหน่วยงานที่รับผิดชอบงานทางด้านวัฒนธรรม เพื่อให้เข้าใจแนวทางการทำงาน และกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง สิ่งเหล่านี้นับเป็นแนวทางแก้ไขปัญหารวมทั้งเป็นการหาแนวโน้มสำหรับการดำเนินงานขององค์กรวัฒนธรรมทางศูนย์วัฒนธรรมพื้นบ้านชะอำ ต้องพัฒนาการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม โดยให้ศูนย์เป็นศูนย์กลางและมีเครือข่ายการท่องเที่ยวรวมถึงการจัดกิจกรรมและมีการนำสินค้ามาจำหน่ายสร้างรายได้ให้ศูนย์วัฒนธรรมพื้นบ้านชะอำ และท้องถิ่นที่ชัดเจนแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้าน พิพิธภัณฑ์บางกลุ่ม เป็นสถานที่ที่จาริกวิถีชีวิตที่ล่องลอยไปแล้วอย่างไม่มีวันกลับ เช่น วิถีชีวิตชาวนา วิถีชีวิตแบบเกษตร หรือแสดงถึงความรู้สึกหวงแหนสิ่งมีค่าที่ได้สูญเสียไปแล้ว หรือสร้างให้เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตน ได้แก่พิพิธภัณฑ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ หรือพิพิธภัณฑ์ที่แสดงประสบการณ์ชีวิตส่วนบุคคล แต่แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และแนวทางการพัฒนาแหล่งศูนย์กลางฐานข้อมูลสำคัญและสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่ต้องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงโดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษาและเยาวชนและการท่องเที่ยว เป็นปัจจัยที่จะสร้างรายได้ให้กับศูนย์วัฒนธรรมและสังคมท้องถิ่นจึงจำเป็นต้องจัดฐานข้อมูลในการท่องเที่ยวแบบเป็นเครือข่ายให้ได้

อนิรุทธิ์ สติมัน และคณะ (2554) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ดนตรีจีนชุมชนบางหลวง โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาบริบทและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับดนตรีจีนของชุมชนบางหลวง 2) เพื่อสร้างและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับดนตรีจีนของชุมชนบางหลวง 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนรู้ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ดนตรีจีนของชุมชนบางหลวง และ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ดนตรีจีนของชุมชนบางหลวง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลได้แก่ ประธานชุมชน ประธานวัฒนธรรม ผู้ใหญ่บ้านที่มีความคุ้นเคยในชุมชน ปราชญ์ชาวบ้านด้านดนตรีจีน ผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ในการสอนดนตรีจีนในชุมชนบางหลวง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองสื่อได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนเจ็ญนหัว อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม จำนวน 32 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบยักชั้น (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัยได้แก่ ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion), สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ดนตรีจีนของชุมชนบางหลวง, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และแบบสอบถามความคิดเห็น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย ได้แก่ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน คือ t-test dependent, ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า 1) บริบทและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับดนตรีจีนของชุมชนบางหลวงพบว่า บริบทและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับดนตรีจีนของชุมชนบางหลวง พบว่า ชุมชนบางหลวงเป็นชุมชนชาวไทยเชื้อสายจีนที่อพยพมาตั้งรกรากอยู่ ณ ตำบลบางหลวง เมื่อ 100 กว่าปีที่ผ่านมา วัฒนธรรมการเล่นดนตรีจีนนำมาจากประเทศจีน เวลาการเล่นดนตรีจีนเกิดขึ้นในช่วงเวลาว่างจากการทำงาน และรวมกลุ่มของสมาชิกในชุมชนกลางตลาดในเวลาเหงาคิดถึงบ้าน รูปแบบวิธีการถ่ายทอดและการเล่นเป็นการเล่นสืบทอดต่อ ๆ กันมา เครื่องดนตรีที่ใช้เล่นดนตรีประกอบด้วย ขลุ่ย ซอ ล้อ การรวมตัวกันจัดตั้งวงดนตรีจีนชื่อคณะรวมมิตรบางหลวง โดยคนในชุมชนจัดตั้งเป็นวงขึ้นมาตนเอง การสอนวิธีการเล่นดนตรีถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยผู้สอนดนตรีจีนเป็นคนในชุมชนที่สืบทอดกันมา มีครูดนตรีจีนปัจจุบันชื่ออาจารย์เฉาบุ เป็นอาจารย์รุ่นที่ 3 โน้ตที่ใช้ในการสอนและการถ่ายทอดเป็นโน้ตจีนโบราณซึ่งมีอายุ 4,000 ปี โดยนำต้นแบบมาจากประเทศจีน การสืบสานดนตรีวัฒนธรรมอันดีงามของชุมชนโดยร่วมงานพิธีการต่าง ๆ ในชุมชนตลอดเวลา มีการใช้วงดนตรีจีนร่วมบรรเลงอยู่อย่างสม่ำเสมอ การสร้างและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ดนตรีจีนของชุมชนบางหลวงที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านมัลติมีเดียพบว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาคุณภาพสื่ออยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 และผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสื่อ E1/E2 เท่ากับ 81.14/80.06 ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ดนตรีจีนของชุมชนบางหลวง พบว่า คะแนนการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ดนตรีจีนชุมชนบางหลวง พบว่าความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62

ธีรคานต์ ไหลหลั่ง (2549) ศึกษาการออกแบบและประเมินชุดสื่อมัลติมีเดียวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษาตามโมเดลการออกแบบของกานเยและบริกส์ ผลการวิจัยพบว่า ชุดสื่อมัลติมีเดียวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษาตามโมเดลการออกแบบของกานเยและบริกส์ มีค่าประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ชุดสื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพ 85.96/83.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ธันยพร วิริชฤทธา (2550) ศึกษาการจัดการความรู้ในชุมชน กรณีศึกษาด้านการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศโดยชุมชนมีส่วนร่วม จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่า รูปแบบการจัดการความรู้ในชุมชน มีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ ความรู้ คน และกระบวนการ ความรู้คือความรู้ที่เกี่ยวกับการจัดการ โดยมีคนเป็นกลไกสำคัญที่จะทำให้เกิดกระบวนการหรือกิจกรรมต่างๆ และกระบวนการจึงเป็นวิธีเชื่อมประสาน คน ความรู้ และกระบวนการเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งรูปแบบการจัดการความรู้มีความสอดคล้องกับแบบจำลองปลาทู (TUNA Model) อย่างยิ่ง และกระบวนการจัดการความรู้ในชุมชนที่ได้สามารถสังเคราะห์เป็นแบบจำลองที่มีลักษณะเป็นเกลียวของความรู้ที่เชื่อมต่อกัน เมื่อการนำไปใช้และพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ จะมีการเพิ่มพูนความรู้ยิ่งขึ้น ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นภายในกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านการพูดคุยแต่สิ่งดี ๆ ให้แก่กัน

วิเศษ แก้วกระจาย (2550) ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 5 เรื่องภูมิปัญญาไทย “เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหลักสี่พัฒนาราษฎร์อุปัถม์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องภูมิปัญญาไทย “เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร” หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนร้อยละ 32.13 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องภูมิปัญญาไทย “เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร” มีประสิทธิภาพ 79.89/75.56 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร” อยู่ในระดับมาก

ศราวุธ ทิพย์รักษา (2550) ศึกษาเรื่องการสร้างสื่อมัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนเรื่องชีวิตและวัฒนธรรมไทยภาคใต้ ผลการวิจัยพบว่าสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนเรื่องชีวิตและวัฒนธรรมไทย มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57

ศิริพร ศรีสินธุ์ไธ และอุษณีย์ พรหมสุวรรณ (2543: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่าการเกิดขึ้นของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นในประเทศไทย เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมที่มีนัยสำคัญยิ่งในยุคสมัยปัจจุบัน

พัชรลดา จุลเพชร (2549) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องความต้องการของคนไทยต่อพิพิธภัณฑสถาน ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการในหลายด้านด้วยกันเช่นต้องการชมพิพิธภัณฑสถานผ่านสื่อประเภทโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ต้องการให้พิพิธภัณฑสถานรวมทุกอย่างไว้ในที่เดียวกันต้องการพิพิธภัณฑสถานขนาดใหญ่มีศูนย์การเรียนรู้ข้อมูลสารสนเทศต้องการให้พิพิธภัณฑสถานปรับปรุงในเรื่องของห้องน้ำ ห้องสุขาต้องการเข้าชมพิพิธภัณฑสถานในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ส่วนใหญ่ สนใจกิจกรรมพิเศษในโอกาสต่างๆที่จะจัดในพิพิธภัณฑสถานโดยให้เหตุผลว่าได้รับความสนุกสนานความรู้และได้ร่วมกิจกรรมกับครอบครัวและคิดว่าพิพิธภัณฑสถานมีลักษณะเป็นสถานที่เกี่ยวกับวัตถุโบราณ จัดตั้งขึ้น เพื่อเป็นสถานที่หาความรู้จึงเป็นงานวิจัยที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นจังหวัดสมุทรสงครามด้วยการใช้สื่อสิ่งพิมพ์เชิงสร้างสรรค์ และสื่อประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์ และสามารถต่อยอดเป็นสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนหรือการประชาสัมพันธ์ให้กับชุมชนได้

วรรณร วิโคตรบัง (2551: บทคัดย่อ) ศึกษาบทบาทแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมของพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นจังหวัดเลยมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 กลุ่มได้แก่บริหารงานวัฒนธรรมผู้นำชุมชนผู้เข้าร่วมกิจกรรมประชาชนทั่วไปและตัวแทนองค์กรทางวัฒนธรรมรวมทั้งสิ้น 46 รูป /คนดำเนินการวิจัยโดยวิธีการศึกษาเอกสารและการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามการรวบรวมข้อมูลสนามใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้างแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วมเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แถบบันทึกเสียงกล้องถ่ายภาพสมุดบันทึกแบบบันทึกข้อมูลภาคสนามวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยใช้แนวคิด และทฤษฎีที่กำหนดไว้การนำเสนอผลการวิจัยโดยการพรรณนาวิเคราะห์ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่าพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นจังหวัดเลยเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมมีบทบาทในด้านการทำนุบำรุงส่งเสริมอนุรักษ์สืบสานศิลปและวัฒนธรรมระดับท้องถิ่น และระดับชาติ ทั้งยังให้บริการความรู้และสารสนเทศทางวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลยและมีการประสานงานเป็นเครือข่ายทางวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้ซึ่งลักษณะเครือข่ายแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่ 1) หน่วยงานด้านการศึกษา 2) องค์กรวัฒนธรรมท้องถิ่น 3) องค์กรชุมชน 4) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 5) หน่วยงานองค์กรต่างประเทศ 6) บุคลากรทางวัฒนธรรม 7) บุคลากรและหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยและ 8) หน่วยงานอื่นๆของภาครัฐและเอกชนมีการดำเนินงานวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมมีการจัดการความรู้ร่วมกันสร้างจิตสำนึกรักวัฒนธรรมท้องถิ่น และวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ต่อไป

วรวิทย์ องค์ครุฑรักษา (2544: ง) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง พิพิธภัณฑที่ที่พึงประสงค์ของนักท่องเที่ยวชาวไทย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความต้องการของนักท่องเที่ยวชาวไทยในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ต่อการจัดการพิพิธภัณฑที่ที่พึงประสงค์ในด้านสิ่งดึงดูดใจ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก และด้านด้านความสะดวกในการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 200 คน ผลการวิจัยพบว่า ด้านสิ่งดึงดูดใจ นักท่องเที่ยวต้องการรูปแบบทางสถาปัตยกรรมของพิพิธภัณฑที่แบบผสมผสานระหว่างศิลปะท้องถิ่นและศิลปะสมัยใหม่ ประเภทของพิพิธภัณฑที่ดึงดูดใจ 3 อันดับได้แก่ พิพิธภัณฑประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และพิพิธภัณฑชาติพันธุ์วิทยา โดยนักท่องเที่ยวต้องการเนื้อหาที่หลากหลาย ต้องการวิธีการจัดแสดงนำเสนอคือ จัดแสดงวัตถุที่จำลองสามารถจับและทดลองสิ่งของที่จัดแสดงได้ ต้องการให้เจ้าหน้าที่นำชม บรรยาย และสาธิต รวมทั้งต้องการให้มีการนำเสนอเนื้อหากว้าง ๆ ง่ายต่อการเข้าใจ ส่วนกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวสนใจให้จัดขึ้นในพิพิธภัณฑ 3 อันดับ ได้แก่ นิทรรศการตามเทศกาลหรือช่วงเวลาสำคัญกับกิจกรรมที่ชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรม นิทรรศการหมุนเวียนจากพิพิธภัณฑอื่น ๆ มีการแสดงและการละเล่นให้ชม ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกพิพิธภัณฑที่พึงประสงค์ พบว่ามีสิ่งอำนวยความสะดวกในด้านอาคารสถานที่ที่นักท่องเที่ยวต้องการ 5 อันดับ คือ มีห้องน้ำสะอาดเพียงพอ มีสถานที่จอดรถสะดวกและปลอดภัย มีร้านอาหารหรือร้านเครื่องดื่มของว่าง มีสวนและบริเวณพักผ่อนร่มรื่น มีเก้าอี้กึ่งจุดพักเพียงพอ มีที่นั่งชียะเพียงพอ ส่วนสิ่งอำนวยความสะดวกที่นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ต้องการคือ มีเจ้าหน้าที่นำชมหรือให้ข้อมูลที่มีความชำนาญ มีเอกสารหรือข้อมูลที่จัดแสดงจำหน่าย มีห้องฉายภาพยนตร์หรือวีดีโอ มีคอมพิวเตอร์เชื่อมโยงพิพิธภัณฑอื่น ๆ และมีห้องสมุดรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่จัดแสดง และด้านด้านความสะดวกในการเข้าถึง พบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีความต้องการให้พิพิธภัณฑอยู่ในเขตชุมชนหรือหมู่บ้าน ปัจจัยที่ทำให้นักท่องเที่ยวเดินเข้าถึงสะดวกและงาน 3 อันดับได้แก่ มีป้ายบอกทางเข้าชัดเจนและป้ายบอกทางเป็นระยะ ๆ มีรถรับจ้างทั่วไปสามารถพาไปได้ และเส้นทางไปพิพิธภัณฑเป็นเส้นทางหลวงสายหลัก สื่อที่นักท่องเที่ยวได้รับข่าวสารจากพิพิธภัณฑได้ดีที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ ป้ายโฆษณาประชาสัมพันธ์ระหว่างเส้นทางทางท่องเที่ยว วารสารและนิตยสาร และศูนย์บริการนักท่องเที่ยว ช่วงเวลาที่นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เข้าชมพิพิธภัณฑคือช่วงเสาร์ อาทิตย์ เวลา 13.00 -17.00 น.

ทวี พรหมมา (2550: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑท้องถิ่น: ศึกษากรณีตำบลโนนศิลาเลิง กิ่งอำเภอซำสูง จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่า จากหลักฐานทางโบราณคดีที่ปรากฏบริเวณพื้นที่ตั้งของชุมชนท้องถิ่นตำบลโนนศิลาเลิงเดิมมีความสัมพันธ์เมืองฟ้าแดดสงยาง และมีพัฒนาการของชุมชนมาเป็นลำดับ เมื่อกลุ่มชนจากอาณาจักรล้านช้าง (ลาว) ได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในดินแดนภาคอีสานจึงเกิดเป็นชุมชนใหม่ที่มี

การรวมตัวกันในบริเวณพื้นที่สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์เหมาะสม แล้วผสมผสานวัฒนธรรม ความเชื่อทั้งผี พราหมณ์ และพุทธศาสนาเข้าด้วยกัน เกิดเป็นศาสนาแบบชาวบ้านที่ได้รับการสั่งสอนสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบันที่มีลักษณะเป็นวัตรปฏิบัติตามปฏิทินทั้งปี เรียกว่า “ฮีดลิบสอง” ด้วยสภาพพื้นที่ราบลุ่มและมีน้ำอุดมสมบูรณ์ ชุมชนท้องถิ่นตำบลโนนศิลาเลิงจึงถือเป็นแหล่งผลิตข้าวที่สำคัญปัจจุบันวิถีการดำเนินชีวิตของชาวบ้านเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมและเศรษฐกิจ การถูกแทรกแซงและครอบงำโดยกระแสทุนนิยม อำนาจของชาติรัฐและการศึกษาสมัยใหม่ ทำให้ชุมชนท้องถิ่นไม่เกิดกระบวนการเรียนรู้ในวิถีชีวิตของชาวบ้านการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นจึงทำให้เห็นความสัมพันธ์ของคนในท้องถิ่นความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติที่สะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

พรณี เลียงบุญ (2553: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษาเพื่อจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โรงเรียนบ้านหนองบัวคูอำเภอนาตูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคามเขต 2 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาการดำเนินงานเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษาเพื่อจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โรงเรียนบ้านหนองบัวคูอำเภอนาตูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัย และผู้ร่วมวิจัยมีความรู้ความสามารถดำเนินการตามแผนดำเนินการพัฒนา เกิดแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนการสอนเพิ่มขึ้น 4 ฐาน คือ ฐานห้องสมุด ฐานห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ ฐานสวนป่านานาพันธุ์ และฐานสวนเกษตรพอเพียง และมีบรรยากาศการเรียนรู้ดีขึ้นเป็นที่ชื่นชมของผู้มาเยี่ยมชม ครู นักเรียนได้ใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้อย่างคุ้มค่า รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ จากการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ในสถานศึกษาเพื่อจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นต่อสภาพและการพัฒนาแหล่งเรียนรู้

ปราโมทย์ เหล่าลาภะ และกาญจนา เล็งผล (2554: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์: พิพิธภัณฑ์วัดพระปฐมเจดีย์ราชวรมหาวิหาร จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า 1) การวิเคราะห์ SWOT พบว่า จุดแข็ง คือ พิพิธภัณฑ์มีงบประมาณสนับสนุนและมีโบราณวัตถุที่หลากหลาย จุดอ่อน คือ เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ขาดความรู้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โอกาส คือ นโยบายส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ของรัฐบาล อุปสรรค คือ พิพิธภัณฑ์ยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง 2) ผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ พบว่า 2.1) ด้านกระบวนการ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ความสนุก การเรียนรู้ร่วมกัน ความมีน้ำใจ 2.2) ด้านผลผลิต ผลงานของนักเรียนแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ และ 2.3) ด้านผลกระทบและด้านความยั่งยืน นักเรียนเกิดความตระหนักในคุณค่าของพิพิธภัณฑ์ และครูสามารถนำไปพัฒนาเป็นหลักสูตรการเรียนรู้หรือ

ใช้เป็นสื่อการสอน และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนนักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

พฤษมงคล จุลพูล และคณะ (2555: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน ตำบลเตาไห อำเภอบึงสามพัน จังหวัดอุตรดิตถ์ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทฐานทรัพยากรของชุมชน พัฒนาศักยภาพฐานข้อมูลชุมชน และพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ชุมชน วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการระดมความคิดสร้างสรรค์ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกต ผลการวิจัยพบว่า ชาวบ้านในชุมชนมีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ทำการเกษตรเป็นหลัก มีการพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติ ภูมิปัญญาสืบทอดมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ได้รวบรวมข้อมูล คือ ภูมิปัญญาแพทย์แผนไทย ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรม ภูมิปัญญาด้านพิธีกรรมและความเชื่อ ด้านทรัพยากรธรรมชาติ แหล่งทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรมและประเพณี และโบราณสถานและโบราณวัตถุ และพัฒนาระบบฐานข้อมูลแหล่งการเรียนรู้ชุมชนเพื่อจัดเก็บและสืบค้นข้อมูล และได้พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ป่าชุมชนโนนชาด

ภาวิณี นิตทิม (2553) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การถ่ายทอดความรู้จากแหล่งโบราณคดีเพิงผาบ้านไร่เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน เพิงผาบ้านไร่ตั้งอยู่บนยอดเขาในหมู่บ้านบ้านไร่ อำเภอบางบาล จังหวัดแม่ฮ่องสอน เป็นแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่พบวัฒนธรรมหินกะเทาะ 10,660 – 7,710 ปี มาแล้ว และวัฒนธรรมโลหะไม้อ่อน 2,250 – 1,520 ปี มาแล้ว วัตถุประสงค์ของงานวิจัยคือ การถ่ายทอดความรู้ความสำคัญของแหล่งโบราณคดีสู่สาธารณชน และเสนอแนวทางในการพัฒนาในฐานะแหล่งเรียนรู้และแหล่งท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน แนวคิดที่ใช้ในการวางแผนงานวิจัย คือ แนวคิดการจัดการความรู้ ซึ่งเป็นการจำแนกความรู้ออกเป็น ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) ได้แก่ข้อมูลในทางโบราณคดี และความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) คือ ความรู้ที่เป็นทักษะ เช่น ประสบการณ์ชีวิตของคนในชุมชน โดยเชื่อมโยงความรู้ทั้งสองเข้าหากัน วิจัยประกอบด้วยการศึกษาสภาพแหล่งโบราณคดีตามแนวทางของศูนย์วิจัยกรม ป่าไม้ การประเมินคุณค่าตามหลักสากล เพื่อประเมินศักยภาพของแหล่งโบราณคดี รวมถึงการศึกษาชุมชนเพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างพื้นฐาน และระดับความรู้ข้อมูลทางโบราณคดี โดยสุ่มตัวอย่างประชากรแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) จำนวน 120 คน จากกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ เพื่อนำผลการศึกษาไปใช้ในการสร้างชุดความรู้ ผลการศึกษาสภาพแหล่งโบราณคดีพบว่าจัดอยู่ในประเภทพื้นที่สันโดษ 1 กล่าวคือ เป็นพื้นที่ที่รู้จักและเข้าไปใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่มคนท้องถิ่น จึงมีความสมบูรณ์ทั้งทางธรรมชาติและหลักฐานทางโบราณคดีในระดับสูง ในการประเมินคุณค่าพบว่าแหล่งโบราณคดีมีคุณค่าตามหลักสากล ประกอบด้วยคุณค่าทางวิชาการ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสังคม กล่าวโดยสรุปได้ว่าแหล่งโบราณคดีมีความสำคัญทางด้านสังคม วัฒนธรรมและวิชาการ

รวมทั้งเป็นพื้นที่ซึ่งมีความเหมาะสมในการพัฒนาต่อไป ผลการถ่ายทอดความรู้พบว่าคนในชุมชนส่วนใหญ่มีความรับรู้ในระดับน้อยมาก เนื่องจากไม่มีประสบการณ์ร่วมในการศึกษาแหล่งโบราณคดี ดังนั้นหากจะให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ จำเป็นต้องมีการถ่ายทอดความรู้อย่างต่อเนื่อง และสร้างความร่วมมือระหว่างนักวิชาการ หน่วยงานท้องถิ่น และชุมชนข้อเสนอแนะทางในการพัฒนา คือการพัฒนาเส้นทางเดินเท้าให้เป็นเส้นทางเดินศึกษาธรรมชาติ จัดทำศูนย์ข้อมูลโบราณคดี คู่มือนำชมสำหรับผู้มาเยือนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อให้ชาวต่างชาติสามารถเข้าชมด้วยตนเองได้ ตลอดจนมีการกำหนดจำนวนผู้เข้าไปยังแหล่งโบราณคดี เพื่อจะเป็นการดำรงรักษาแหล่งโบราณคดีไว้

จิรเดช เหมือนสมาน (2551: 50) ศึกษาการพัฒนาชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทอง พบว่า ชุดกิจกรรมมีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนทักษะทาง ภาษามาก เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนดียิ่งขึ้นสามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียน และคำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน ทำให้เกิดความสนุกสนานในขณะที่เรียน ทราบความก้าวหน้าของตน สามารถนำชุดกิจกรรมมาทบทวนเนื้อหาเดิมด้วยตนเองหลังจากเรียนไปแล้ว ตลอดจนสามารถหาข้อบกพร่องของนักเรียนนำไปปรับปรุงแก้ไขได้ทันที่

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (2543: 54) ได้กล่าวถึง การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในระดับชุมชนว่ามีเป้าหมายหลายประการ เช่น ความรับผิดชอบเกิดทักษะในการผลิตสื่อ ชุมชนได้วิเคราะห์ปัญหาเพื่อหาวิธีการ แก้ปัญหาด้วยตนเอง ทำให้เกิดความมั่นใจในคุณค่าของความคิดริเริ่ม และความสามารถของชุมชนของตน ซึ่งการเรียนรู้จากการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเช่นนี้ จะเป็นประสบการณ์หนึ่งที่จะทำให้ชาวบ้านเชื่อมั่นในความคิดและความสามารถของ ตนเอง ซึ่งอาจลดวัฒนธรรมการพึ่งพา และการรอคอย ความช่วยเหลือจากรัฐบาลลงได้ นอกจากกระบวนการผลิตสื่อจะเป็นกระบวนการพัฒนาชุมชนให้พึ่งพาตนเองแล้ว ยังเป็นการเพิ่มพลังความสามารถให้กับชุมชน

กรกต ธัชศฤงคารสกุล (2554) ศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ดนตรีจีนบางหลวง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเจ็ญหัว อำเภอบางเลย จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่องดนตรีจีนบางหลวง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.80/73.17 และความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก

7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

คูโบตาและโรเจอร์ (Kubota and Roger, 1991: 34) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการเรียนวิชาฟิสิกส์ของนักเรียนเกรด 6 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียโปรแกรมกับกลุ่มควบคุม พบว่ากลุ่มทดลองที่เป็นนักเรียนชายมีความเข้าใจในการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม แต่ไม่มีผลสำหรับนักเรียนหญิง

บราวน์ (Brown, 1994: 143) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องมัลติมีเดียและส่วนประกอบที่ประกอบกันเป็นมัลติมีเดีย โดยใช้มัลติมีเดียซึ่งประกอบด้วยเสียง และภาพประกอบในการสอนวิชาภายในมหาวิทยาลัยวอชิงตัน พบว่า มัลติมีเดียเป็นเครื่องประกอบการสอนที่ดี สามารถแปลความหมายและวิเคราะห์เรื่องเสียง ภาพ ซึ่งเป็นการผลิตมัลติมีเดียที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน

ฮอร์ดีและโจสต์ (Hory and Jost, 1996: 23) ได้วิจัยเกี่ยวกับมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ดนตรีในการออกแบบมัลติมีเดียสำหรับการสอน พบว่า เสียงดนตรีสามารถนำเข้าสู่บทเรียนและใช้ดนตรีไปพร้อมกับบทเรียนได้เป็นอย่างดี และดนตรีจะช่วยประกอบกิจกรรมทางวิชาการโดยมีมัลติมีเดียเป็นสื่อในการนำเสนอ

เคิร์ก (Kurke, 1971: 120) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการสอนโดยใช้เทปโทรทัศน์กับการสอน โดยใช้ให้ครูในห้องเรียนปกติ ผลการวิจัยพบว่า การสอนโดยใช้เทปโทรทัศน์ให้คุณภาพการเรียนการสอนที่ดีกว่าการสอนโดยใช้ครูในห้องเรียนปกติ และให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า การสอนโดยใช้โทรทัศน์ดีกว่า เพราะสามารถแสดงให้นักเรียนมองเห็นได้ทั่วทุกคน ไม่ว่าจะเป็นการสอนแบบทดลอง การสาธิต หรือการสอนภาษา

วอลลิง (Walling, 1977: 6147-A) ได้ศึกษาผลของการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อทุกขั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่นการบรรยาย-การอธิบาย การบรรยายอย่างเดียว และการบรรยายประกอบเกมกับนักศึกษาปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยฮิลลินนอยส์ จำนวน 180 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่ใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอนมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น

ฟราซี (Frazee, 1995: Abstract) ได้รวบรวมผลการวิจัยเกี่ยวกับการนำหลักสูตรบูรณาการและการเรียนการสอนบูรณาการมาใช้ พบว่า 1) จากการศึกษาโรงเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 30 โรงเรียน ได้สนับสนุนการนำหลักสูตรบูรณาการมาใช้ใน ค.ศ.1930-1940 พบว่านักเรียนในโรงเรียนเหล่านี้มีความตั้งใจสูง สามารถเรียนรู้เนื้อหาได้ดีกว่าเพื่อนจากโรงเรียนอื่น ๆ 2) นักเรียนที่จบจากโรงเรียนเหล่านี้สามารถเข้าเรียนในวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง ได้ค่าระดับคะแนนที่สูง มีความสามารถในการคิดและการใช้เหตุผลได้ดีกว่านักเรียนที่มาจากโรงเรียนอื่น ๆ 3) ระดับความตั้งใจและความพึงพอใจของครูและนักเรียนที่นำหลักสูตรบูรณาการมาใช้ อยู่ในเกณฑ์สูง 4) หลักสูตรบูรณาการทำให้บรรยากาศในห้องเรียนคลายเครียด ทำให้นักเรียนมีความ

สนุกสนานและมีความพึงพอใจในการเรียน และ 5) การจัดบรรยากาศในห้องเรียนควรให้เป็นแบบบูรณาการ โดยเฉพาะถ้านักเรียนส่วนใหญ่มาเรียนภายใต้ความกดดันจากครอบครัวที่มีปัญหาทางด้านเศรษฐกิจและสังคม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ทราบถึงการนำสื่อมัลติมีเดีย สื่อวีดิทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อเว็บไซต์มาบูรณาการร่วมกับกิจกรรม เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี โดยการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมลงมือค้นคว้าปฏิบัติจะช่วยส่งเสริมทักษะทางการคิด ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ความรู้ที่ได้มีความคงทน และตลอดกระบวนการเรียนรู้จะเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ส่วนในประเด็นของบริบทชุมชน จากการศึกษางานวิจัยพบว่า คนในชุมชนไม่ค่อยมีบทบาทในการพัฒนาและใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จึงต้องมุ่งเน้นให้คนในชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยใช้สื่อและกิจกรรมที่มีความเหมาะสม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการในรูปแบบของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินความต้องการของชุมชน การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ การนำสื่อการเรียนรู้ไปใช้ และการประเมินคุณภาพสื่อและผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้ได้สื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยทุกขั้นตอนของการวิจัยดำเนินการในลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ระหว่างคณะผู้วิจัยกับผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน คนในชุมชนและนอกชุมชน ซึ่งร่วมค้นหาปัญหาและความต้องการ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ร่วมประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาสื่อการเรียนรู้ โดยดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และมีวัตถุประสงค์ย่อยเพื่อ 1) ศึกษาสภาพบริบทชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 2) พัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) ประเมินประสิทธิผลการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 4) นำเสนอแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นโดยใช้พิพิธภัณฑ์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไปปรับปรุงและขยายผลของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยคัดเลือกพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่จะการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการคัดเลือกแบบเจาะจงจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ 8 จังหวัดภาคตะวันตก ซึ่งเป็นพื้นที่เป้าหมายของเครือข่ายวิจัยอุดมศึกษาภาคกลางตอนล่าง ได้แก่ กาญจนบุรี สุพรรณบุรี นครปฐม ราชบุรี สมุทรสาคร สมุทรสงคราม เพชรบุรี และประจวบคีรีขันธ์

ได้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัย จำนวน 4 แห่ง แบ่งเป็นพิพิธภัณฑ์จำนวน 1 แห่ง และแหล่งเรียนรู้จำนวน 3 แห่ง ดังนี้

- 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี
- 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ จังหวัดสมุทรสงคราม
- 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร
- 4) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

ดังแสดงตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ในภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 ตำแหน่งที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ สามารถจำแนกตามลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 รายชื่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา จำแนกตามลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	ลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง			
	วิถีชีวิต ท้องถิ่น /ภูมิปัญญา	แหล่ง โบราณคดี/ โบราณสถาน	ชาติพันธุ์	เฉพาะเรื่อง
1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี				✓
2. แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม		✓		
3. แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร				✓
4. แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี		✓		

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 กลุ่ม กลุ่มแรก คือ นักวิจัยท้องถิ่นซึ่งเป็นผู้แทนจากคนใน 4 ชุมชน ทั้งนี้ นักวิจัยท้องถิ่นอาจเป็นผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นนั้น ผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชน บุคลากรทางการศึกษา และกลุ่มที่สอง คือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และผู้เกี่ยวข้องกับกิจกรรม

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้แทนจาก 4 ชุมชน เพื่อเป็นนักวิจัยท้องถิ่น และกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 4 แห่ง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probabilistic Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกพื้นที่ที่กระจายอยู่ในจังหวัดในภูมิภาคตะวันตก และมีลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดงที่แตกต่างกัน คือ พื้นที่ที่แสดงแหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดี ได้เลือกแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม และแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี และแหล่งเรียนรู้ที่จัดแสดงเฉพาะเรื่องได้เลือก หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี และแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพธิภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน พิพธิภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สภาพและความต้องการสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน และประเด็นสำหรับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเพื่อการเรียนรู้
3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ร่วมกับชุมชน เพื่อศึกษาสภาพ ความต้องการสื่อการเรียนรู้ แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ได้จากการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การลงพื้นที่ศึกษาเชิงสำรวจสภาพบริบทชุมชน สภาพพิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในชุมชนจาก 4 พื้นที่ ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ สื่อมัลติมีเดีย เว็บไซต์ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อกิจกรรม
5. แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
6. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสื่อแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพธิภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
ผู้วิจัยได้สร้างแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน โดยมีวิธีการดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
 - 1.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นในการสำรวจข้อมูลพื้นฐาน เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม ครอบคลุมในเรื่องที่ต้องการศึกษา
 - 1.3 สร้างแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
 - 1.4 นำแบบสำรวจที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
 - 1.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
 - 1.6 นำแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นไปเก็บข้อมูล

2. ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และ พิพิธภัณฑ/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ผู้วิจัยได้สร้างประเด็นการสัมภาษณ์ โดยมีวิธีการดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการสัมภาษณ์

2.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการสัมภาษณ์เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม ครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา

2.3 สร้างแบบประเด็นการสัมภาษณ์

2.4 นำแบบประเด็นการสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

2.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.6 นำแบบประเด็นสัมภาษณ์กลุ่มไปเก็บข้อมูล

3. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน ผู้วิจัยได้สร้างประเด็นการ สนทนากลุ่ม โดยมีวิธีการดังนี้

3.1 ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการสนทนากลุ่ม

3.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการสนทนากลุ่ม เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม ครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา

3.3 สร้างแบบประเด็นการสนทนากลุ่ม

3.4 นำแบบประเด็นการสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

3.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.6 นำแบบประเด็นสนทนากลุ่มไปเก็บข้อมูล

4. สื่อการเรียนรู้

การสร้างสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ได้นำข้อมูลจากการสำรวจข้อมูล พื้นฐาน มากำหนดแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้พิพิธภัณฑ/แหล่งเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ โดยวิธีการ SWOT ในการพิจารณาประเด็น ต่าง ๆ ของข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจลงมือปฏิบัติงานได้ง่ายขึ้น

4.2 นำผลการวิเคราะห์มากำหนดเนื้อหาเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.3 พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับพิพิธภัณฑ/แหล่งเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนที่กำหนดไว้ในข้างต้น

4.4 ประเมินคุณภาพสื่อเรียนรู้พิพธิภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ โดยใช้ประเมินคุณภาพสื่อที่สร้างขึ้น

4.5 นำสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านประเมินมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพสื่อก่อนจะนำสื่อการเรียนรู้มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสื่อโดยใช้พิพธิภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน โดยกำหนดการทดลองใช้มีขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นทดลองรายบุคคล (One-to-one Tryout) ทดลองกับคนจำนวน 3 คน การทดลองในขั้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ และทำการปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำไปทดลองต่อไป

2) ขั้นทดลองแบบกลุ่มย่อย (Small Group Tryout) ทดลองกับคนจำนวน 9 คน การทดลองในขั้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบคุณภาพสื่อให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ และทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3) ขั้นทดลองภาคสนาม (Field Tryout) นำสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับคน จำนวน 20 คน ที่ไม่ใช่ในกลุ่มตัวอย่าง ตรวจสอบคุณภาพสื่อและหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข หลังจากนั้นจึงนำไปใช้ทดลองจริงต่อไป

4.6 นำสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และผ่านการทดลองกับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสื่อโดยใช้พิพธิภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน

5. แบบประเมินการจัดกิจกรรมโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้พิพธิภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินการจัดกิจกรรมโครงการ

5.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็น ตัวชี้วัดในข้อคำถามการประเมิน

5.3 สร้างแบบประเมินความคิดเห็นการจัดกิจกรรมร่วมกับการใช้สื่อการเรียนรู้

5.4 นำแบบประเมินความคิดเห็นการจัดกิจกรรมสื่อการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

5.5 นำเครื่องมือที่ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

5.6 นำแบบประเมินความคิดเห็นการจัดกิจกรรมสื่อการเรียนรู้ไปเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม

6. แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้
 - 6.1 ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้
 - 6.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการประเมิน เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา
 - 6.3 สร้างแบบประเมินข้อความคำถามการประเมินคุณภาพ โดยใช้เกณฑ์ประเมิน 5 ระดับ กำหนดเกณฑ์ในการประเมินและการแปลความหมายไว้ดังนี้

เกณฑ์ในการประเมิน

 - 5 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด
 - 4 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก
 - 3 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมปานกลาง
 - 2 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับพอใช้
 - 1 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง

การแปลความหมาย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00	หมายถึง มีคุณภาพในระดับเหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49	หมายถึง มีคุณภาพในระดับเหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49	หมายถึง มีคุณภาพในระดับเหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49	หมายถึง มีคุณภาพในระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.49	หมายถึง มีคุณภาพในระดับควรปรับปรุง
 - 6.4 นำแบบประเมินคุณภาพสื่อที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
 - 6.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
 - 6.6 นำแบบประเมินคุณภาพสื่อไปเก็บข้อมูลต่อไป

5. วิธีดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประเภทการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกับคณะทำงานวิจัย

1.1 ประชุมคณะผู้วิจัยเพื่อวางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกัน ในวันที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ณ ห้องประชุมสวัสดิ์ สุวรรณที่ ชั้น 2 อาคารศึกษา 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย ผู้อำนวยการแผนงานวิจัย เลขานุการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัยย่อย และนักวิจัย 4 โครงการ รวม 10 คน

1.2 คัดเลือกพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สำหรับดำเนินการทดลองใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 4 แห่ง เป็นพิพิธภัณฑสถาน จำนวน 1 แห่ง และแหล่งเรียนรู้ จำนวน 3 แห่ง และนักวิจัยชุมชน ประกอบด้วย 1) อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2) ศิษย์เก่าที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา และสาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และ 3) นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร รวมจำนวน 8 คน ดังรายละเอียดในตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และรายชื่อนักวิจัยชุมชน

พิพิธภัณฑสถาน / แหล่งเรียนรู้	นักวิจัยชุมชน
1. หอศิลป์เอ็มเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	นางสาลิณี อุดมผล
2. แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	นางอารีลักษณ์ ปู้กน้อย นางสาวอรอุรา สุขแปดริ้ว
3. แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร	อาจารย์ลลิตชัช ลายเสมา นางสาวอังค์สร กฤตนันท์
4. แหล่งโบราณคดีहनองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	ผศ.ดร.เอกรณ บำท่าไม้ นางสาวสิริธร บุญประเสริฐ นางสาวนรภัทร เสนีวงศ์ ณ อยุธยา

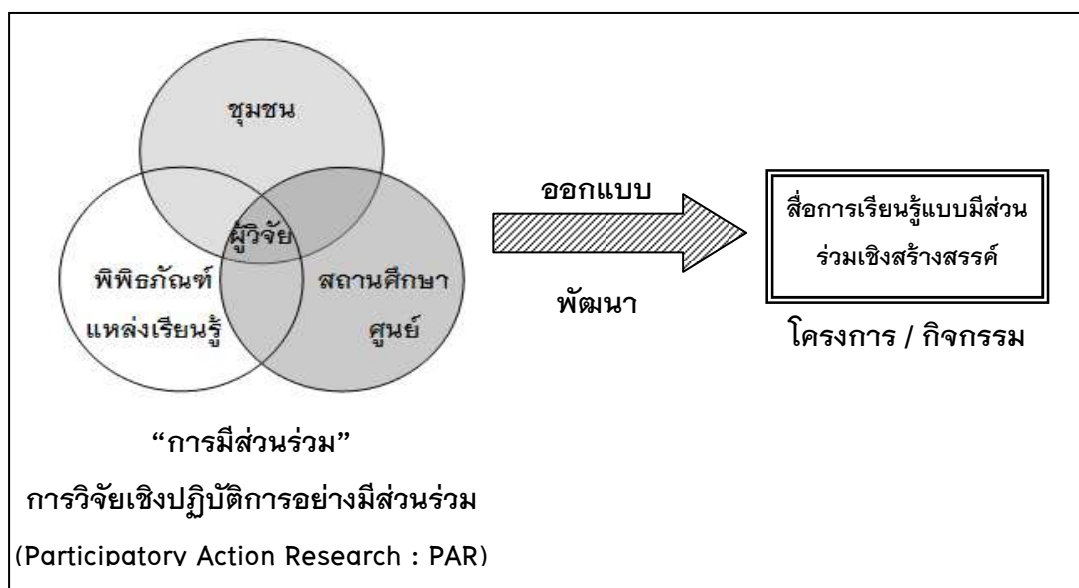
1.3 ประชุมนักวิจัยชุมชนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของแผนงานวิจัย โครงการวิจัยย่อย แผนการดำเนินการวิจัย และแนวทางการดำเนินการวิจัย ในวันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ณ ห้องกิจกรรมอาจารย์ ชั้น 2 อาคารศึกษา 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย ที่ปรึกษางานวิจัย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย



ภาพที่ 3.2 ประชุมนักวิจัยชุมชน วันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2555

1.4 ประชุมกลุ่มย่อยเพื่อชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับแนวทางการดำเนินการวิจัยของ โครงการวิจัยย่อย จำนวน 3 ครั้ง ดังนี้

- 1) วันที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย
- 2) วันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย
- 3) วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2556 ณ ฟู้ด-ฮาวน รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี ประกอบด้วย ที่ปรึกษางานวิจัย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย



แผนภาพที่ 3.1 แนวทางการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

1.5 คณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัยลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่เป็นพื้นที่ดำเนินการวิจัยทั้ง 4 แห่ง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและแนวทางการดำเนินการวิจัยแก่ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักวิจัยชุมชนและผู้ร่วมวิจัย ตามลักษณะเฉพาะของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่ง โดยมิกำหนดการเยี่ยมพื้นที่ดังนี้

ตารางที่ 3.3 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

วัน เดือน ปี	พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	จังหวัด
28 มกราคม 2556	แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี	สมุทรสาคร
30 มกราคม 2556	หอศิลป์เอมเจริญ	กาญจนบุรี
1 กุมภาพันธ์ 2556	แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	สุพรรณบุรี
6 กุมภาพันธ์ 2556	แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง	สมุทรสงคราม

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพบริบทชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

ศึกษาข้อมูลสภาพบริบทชุมชน ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญา และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ และศึกษาสภาพและความต้องการของสื่อการเรียนรู้ สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ เกี่ยวกับด้านเนื้อหา ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป

การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน รวมทั้งสภาพปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน สมาชิกในชุมชน พ่อค้าแม่ค้า ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา นักวิชาการ ฯลฯ เพื่อให้ทราบปัญหาและ/หรือความต้องการของคนในชุมชน ตลอดจนลักษณะการมีส่วนร่วม และผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วม เพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของชุมชน สำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ร่วมกับสื่อโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

2.1 ศึกษาหนังสือ เอกสาร รายงานการวิจัย สถิติ แผนที่ สิ่งของ ภาพถ่าย และเว็บไซต์

2.2 เก็บข้อมูลในพื้นที่ โดยการสอบถามและสัมภาษณ์คนในชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการลงพื้นที่ และแบบบันทึกผู้เข้าร่วมกิจกรรม/ผู้มีส่วนร่วม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3 สนทนากลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็น ให้คำแนะนำ วิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ คนในชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งมามีมาจากบทบาทหน้าที่ที่หลากหลาย เช่น ผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ ผู้บริหารสถานศึกษา กรรมการสถานศึกษา กรรมการวัฒนธรรม ปราชญ์ชาวบ้าน พระภิกษุ ครู นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป โดยแต่ละพื้นที่มีกำหนดการสนทนากลุ่มและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังปรากฏในตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 กำหนดการและจำนวนผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เพื่อตรวจสอบข้อมูล และรับฟังความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

กำหนดการ	พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	จำนวนผู้เข้าร่วม (คน)
19 กุมภาพันธ์ 2556	หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	30
15 มีนาคม 2556	แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	18
1 เมษายน 2556	แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม (สัมภาษณ์เชิงลึก)	12
2 เมษายน 2556	แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร	20
รวม		80

2.4 เก็บข้อมูลในพื้นที่โดยสัมภาษณ์เชิงลึก (In deep Interview) กับคนในชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ในพื้นที่ที่มีความเฉพาะกับผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ/แหล่งเรียนรู้ คนในชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ ปราชญ์ชาวบ้าน ครู นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบบันทึกการลงพื้นที่ และแบบบันทึกผู้เข้าร่วมกิจกรรม/ผู้มีส่วนร่วม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล



ภาพที่ 3.3 สนทนากลุ่มย่อย วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556
ณ หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี



ภาพที่ 3.4 สนทนากลุ่มย่อย วันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2556
ณ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพที่ 3.5 สนทนากลุ่มย่อย วันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2556
ณ แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร



ภาพที่ 3.6 สัมภาษณ์เชิงลึก วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2556
ณ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

ขั้นตอนที่ 3 สังเคราะห์เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ในขั้นตอนนี้คณะผู้วิจัย มีการดำเนินการดังนี้

3.1 นักวิจัยชุมชนและชุมชนร่วมกันกำหนดรูปแบบสื่อ และแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ตามแนวทางของผลการศึกษาที่ได้จากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis) โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับสื่อ การเรียนรู้และเทคโนโลยีการศึกษา รวมทั้งบูรณาการความรู้จากสาขาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน

3.2 คณะผู้วิจัยจัดให้มีการสัมมนา โครงการ นำเสนอแนวทางการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในชุดโครงการวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ระหว่างวันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อนำเสนอผลการศึกษาเบื้องต้นและแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนหาข้อสรุปร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 33 คน



ภาพที่ 3.7 นำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
วันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

หลังจากคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย ได้ร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อหาข้อสรุปร่วมกันในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของแต่ละพื้นที่ ดังตารางที่ 3.5

ตารางที่ 3.5 แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	1.1) สื่อวีดิทัศน์แนะนำหอศิลป์เอมเจริญ 1.2) สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญและผลงานศิลปะ 1.3) โครงการ ค่ายศิลปะสื่อศิลป์สร้างสรรค์ ประกอบด้วย กิจกรรม จำนวน 7 ศูนย์การเรียนรู้ ดังนี้ 1.3.1) เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ 1.3.2) เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น 1.3.3) เตะพาจบนวนิสดุ๊กตบชวา 1.3.4) เตะพาจบนพัด 1.3.5) งานกระดาษ pop up 1.3.6) แฟนท์ เส้น ภาพ บนเส้น 1.3.7) ที่ระลึกหอศิลป์เอมเจริญ (กิจกรรมเสริม)
2. แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรก โพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัด สมุทรสงคราม	2.1) สื่อวีดิทัศน์แนะนำโบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง 2.2) สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ หนังสือเล่มเล็ก) 2.3) เว็บไซต์เพื่อการประชาสัมพันธ์โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง 2.4) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ ประกอบด้วยกิจกรรม 3ฐานการเรียนรู้ ดังนี้ 2.4..1) เรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากหนังสือ เล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ 2.4..2) สร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์ โดยถ่ายภาพในแหล่งเรียนรู้โบสถ์ ปรกโพธิ์ 2.4..3) แสดงผลงานการผลิตสื่อ และผลงานสร้างสรรค์ของ นักเรียน นิทรรศการภาพถ่าย และแจกโปสการ์ด

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3. แหล่งเรียนรู้ หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร	3.1) สื่อวีดิทัศน์แนะนำหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี 3.2) สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี 3.3) สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ (โปสเตอร์ และแผ่นพับ) 3.4) กิจกรรมฐานการเรียนรู้ จำนวน 3 ฐาน ได้แก่ 3.4.1) เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่ดี 3.4.2) เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน 3.4.3) สร้างสรรค์งานเบญจรงค์
4. แหล่งโบราณคดีหนอง ราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	4.1) สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 4.2) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 4.3) สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ (โปสเตอร์ และแผ่นพับ) 4.4) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียน นักศึกษา และ ผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 4 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 4.4..1) บอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 4.4..2) กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 4.4..3) จิกซอว์หรรษา 4.4..4) วาดเส้นเล่นลาย

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.1 นักวิจัยชุมชนและชุมชนร่วมกันบันทึกภาพและวีดิทัศน์สำหรับการออกแบบและพัฒนาสื่อ และร่วมกำหนดแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรม โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นตามแนวทางของผลการศึกษาที่ได้จากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis) โดย

เชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีการศึกษา รวมทั้งบูรณาการความรู้จากสาขาต่าง ๆ

ตารางที่ 3.6 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อรวบรวมข้อมูล บันทึกภาพนิ่ง บันทึกวีดิทัศน์ สำหรับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

กำหนดการ	พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	จำนวนผู้มีส่วนร่วม (คน)
8 กรกฎาคม 2556	หอศิลป์เอนิเมชัน จังหวัดกาญจนบุรี	10
12 กรกฎาคม 2556	แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร	10
2 สิงหาคม 2556	แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	12
10 สิงหาคม 2556	แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	10
รวม		42



ภาพที่ 3.8 ลงพื้นที่เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับการผลิตสื่อการเรียนรู้

4.2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสำรวจข้อมูลพื้นฐาน มากำหนดแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

- 1) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ โดยวิธีการ SWOT ในการพิจารณาประเด็นต่างๆ ของข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจลงมือปฏิบัติงานได้ง่ายขึ้น
- 2) นำผลการวิเคราะห์มากำหนดเนื้อหาเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 3) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับพิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนที่กำหนดไว้ในข้างต้น
- 4) ประเมินคุณภาพสื่อเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- 5) นำสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านประเมินมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนจะนำสื่อการเรียนรู้มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสื่อโดยใช้พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งได้ข้อมูลจากการศึกษาบริบทชุมชน แหล่งเรียนรู้ในชุมชน และกระบวนการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ใช้รูปแบบสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ตามความต้องการของชุมชนแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ สื่อมัลติมีเดีย สื่อเว็บไซต์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อกิจกรรม โดยกำหนดเนื้อหาแบ่งเป็นประวัติความเป็นมาของชุมชน พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ความสำคัญ กระบวนการต่าง ๆ เนื้อหาสาระ คุณค่าและสิ่งสร้างสรรค์ต่าง ๆ และสื่อที่ได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อ โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินคุณภาพสื่อที่สร้างขึ้น การวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้สร้างสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นใน 4 พื้นที่ โดยมีวิธีการดำเนินการตามหลักการออกแบบของ ADDIE model ดังนี้

1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)

1.1 ศึกษาเนื้อหา ศึกษาวัตถุประสงค์ โดยกำหนดขอบเขตของเนื้อหา วัตถุประสงค์ และวิธีการ การจัดกิจกรรม รวมทั้งการประเมินผล โดยนำเนื้อหาไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง ความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการวัด เพื่อนำมาเป็นแนวทางและพื้นฐานในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1.2 ศึกษาบริบทชุมชนและนำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับการศึกษาบริบทชุมชนและจากการสัมภาษณ์นักเรียน/นักศึกษา และผู้มาเยี่ยมชม มากำหนดรูปแบบการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2. ขั้นการออกแบบ (Design)

2.1 ศึกษาเนื้อหาและวิเคราะห์รายละเอียดวิธีการสร้างสื่อการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 สร้างเป็นแผนภูมิสายงาน (Flow Chart) และบทบาท (Story Board) และนำบทบาทที่สร้างขึ้น รวมทั้งรายละเอียดเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลไปตรวจสอบกับที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำและตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

3. ขั้นการพัฒนา (Development)

3.1 พัฒนาสื่อการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะที่ได้ โดยการบันทึกภาพ บันทึกเสียง ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ในการผลิตสื่อ ได้แก่ โปรแกรมสร้างวีดิทัศน์ โปรแกรมสร้างสื่อมัลติมีเดีย โปรแกรมออกแบบตกแต่งภาพกราฟิก โปรแกรมสำหรับบันทึกเสียง โปรแกรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โปรแกรมออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ โดยสื่อแต่ละชนิดประเภทมีการดำเนินการดังนี้

3.1.1 การสร้างและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสงคราม และแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี มีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาเนื้อหา ศึกษาวัตถุประสงค์ โดยกำหนดขอบเขตของเนื้อหา วัตถุประสงค์และวิธีการ การจัดกิจกรรม รวมทั้งการประเมินผลของทุก ๆ เรื่อง นำเนื้อหาที่ได้จากขั้นตอนการวิเคราะห์ที่ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องแล้ว มาเป็นแนวทางและพื้นฐานในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

2) ออกแบบเนื้อหาและวิเคราะห์รายละเอียด วิธีการสร้างสื่อการเรียนรู้ สร้างแผนภูมิสายงาน (Flow Chart) และบทบาท (Story Board) และนำบทบาทที่สร้างขึ้น รวมทั้งรายละเอียดเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลไปตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมกับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อขอคำแนะนำและตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

3) สร้างสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ออกแบบและสร้างหน้าจอ (Screen Design) ปุ่มควบคุม ด้วยโปรแกรมออกแบบตกแต่งภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์ บันทึกเสียงบรรยายเสียงดนตรีประกอบ โดยใช้โปรแกรมสำหรับบันทึกเสียงดิจิทัลผ่านคอมพิวเตอร์ บันทึกภาพวีดิโอสร้างเป็นวิดีโอคลิปประกอบสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้โปรแกรมสำหรับบันทึกวีดิโอระบบดิจิทัลผ่านคอมพิวเตอร์ รวบรวมสื่อทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอคลิป เสียงบรรยาย สร้างเป็นสื่อมัลติมีเดียเรื่องต่าง ๆ ด้วยโปรแกรมสร้างสื่อมัลติมีเดีย มีการออกแบบปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบระหว่างสื่อกับผู้ใช้งาน สร้างแบบทดสอบประเมินผู้เรียน

4) ทดสอบสื่อมัลติมีเดียเพื่อเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข บันทึกสื่อที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วลงในแผ่นดีวีดี พร้อมทั้งออกแบบคู่มือการใช้งาน ออกแบบปกกล่องบรรจุ และออกแบบกราฟิกแผ่นดีวีดี

5) นำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาเสร็จเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหาในขั้นต่อไป

3.1.2 การสร้างและพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม และ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี มีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวีดิทัศน์ ศึกษาเนื้อหา ศึกษาวัตถุประสงค์ โดยกำหนดขอบเขตของเนื้อหา วัตถุประสงค์ และวิธีการจัดกิจกรรม รวมทั้งการประเมินผลของทุก ๆ เรื่อง นำเนื้อหาที่ได้จากขั้นตอนการวิเคราะห์ที่ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องแล้ว มาเป็นแนวทางและพื้นฐานในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้

2) ออกแบบกำหนดโครงสร้างวีดิทัศน์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา สร้างบทบรรยาย (Script) และบทภาพ (Storyboard) ตามโครงสร้างที่กำหนดไว้ นำบทบรรยายและบทภาพที่สร้างขึ้นไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านวีดิทัศน์เพื่อขอคำแนะนำ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและนำมาปรับปรุงแก้ไข

3) สร้างวีดิทัศน์ ดำเนินการถ่ายทำและบันทึกวีดิทัศน์ตามบทที่ได้กำหนดไว้ในสถานที่ต่าง ๆ ที่กำหนด บันทึกเสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ โดยใช้โปรแกรมสำหรับบันทึกเสียงดิจิทัลผ่านคอมพิวเตอร์ ตัดต่อภาพวีดิทัศน์ด้วยโปรแกรมระบบตัดต่อดิจิทัลผ่านคอมพิวเตอร์ ออกแบบภาพกราฟิกสำหรับวีดิทัศน์ ตัวอักษร ภาพนิ่ง พื้นหลัง

4) ตรวจสอบสื่อวีดิทัศน์เพื่อเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข บันทึกสื่อที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วลงในแผ่นดีวีดี พร้อมทั้งออกแบบคู่มือการใช้งาน ออกแบบปกกล่องบรรจุ และออกแบบกราฟิกแผ่นดีวีดี

5) นำสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาเสร็จเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหาในขั้นต่อไป

3.1.3) การสร้างและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือเล่มเล็ก และแผ่นพับ เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม และแผ่นพับ โปสเตอร์ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้
- 2) ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหนังสือเล่มเล็ก โปสเตอร์ และแผ่นพับ
- 3) กำหนดหัวข้อเรื่องประเด็นหลักที่จะใช้เป็นแนวในการสร้างสื่อหนังสือเล่มเล็กโปสเตอร์ และแผ่นพับเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้
- 4) ออกแบบสื่อหนังสือเล่มเล็กและแผ่นพับให้สอดคล้องกับประเด็นหลัก กำหนดโครงสร้างสื่อกราฟิกให้สอดคล้องกับเนื้อหา สร้างภาพร่าง (Sketch Design) ตามโครงสร้างหนังสือ ขนาดหนังสือ จำนวนหน้า และแผ่นพับ ขนาดแผ่นพับ จำนวนพับที่กำหนดไว้ ขนาดโปสเตอร์ นำภาพร่าง (Sketch Design) ที่สร้างขึ้น ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อกราฟิกเพื่อขอคำแนะนำ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และนำมาปรับปรุงแก้ไข
- 5) สร้างสื่อกราฟิกหนังสือเล่มเล็ก โปสเตอร์ และแผ่นพับเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ที่พัฒนา โดยดำเนินการออกแบบภาพกราฟิกโดยใช้โปรแกรมกราฟิกคอมพิวเตอร์ ออกแบบตัวอักษรศิลป์ ออกแบบภาพประกอบ กำหนดรายละเอียดกราฟิกต่าง ๆ ด้วยคอมพิวเตอร์ และพิมพ์สื่อกราฟิกทั้งหมดออกมาเพื่อนำไปตรวจสอบ
- 6) ตรวจสอบสื่อกราฟิกหนังสือเล่มเล็ก โปสเตอร์ และแผ่นพับเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข นำสื่อที่พัฒนาเสร็จเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหาในขั้นต่อไป

3.1.4) การสร้างและพัฒนาเว็บไซต์เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

- 1) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม
- 2) ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเว็บไซต์
- 3) วิเคราะห์และกำหนดโครงสร้างเว็บไซต์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา
- 4) ออกแบบเว็บไซต์ (Web Design) ให้สอดคล้องกับประเด็นเนื้อหาที่กำหนด โครงสร้างสื่อเว็บไซต์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา สร้างแผนภูมิสายงาน (Flow Chart) โครงสร้างเว็บไซต์ (Site map) และบทภาพ (Storyboard) ตามโครงสร้างที่กำหนดไว้ และนำไปปรึกษา

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเว็บไซต์เพื่อขอคำแนะนำ และตรวจความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

5) สร้างเว็บไซต์โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง โดยดำเนินการออกแบบภาพกราฟิก ออกแบบพื้นหลัง ออกแบบปุ่มควบคุม โดยใช้โปรแกรมกราฟิกคอมพิวเตอร์ ออกแบบตัวอักษรศิลป์ ภาพประกอบเว็บไซต์ สร้างเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรมออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างเนื้อหาหน้าเว็บไซต์ (Page) และกำหนดหน้าหลักของเว็บไซต์ (Home Page) สร้างการเชื่อมโยง (Link) ทั้งภายในและภายนอกเว็บไซต์ จากนั้นจดโดเมนเนม URL สำหรับเว็บไซต์ นำข้อมูลที่สร้างขึ้นทั้งหมดไปไว้ในระบบอินเทอร์เน็ต และสร้างคู่มือการใช้งาน

6) นำเว็บไซต์โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบคุณภาพสื่อเว็บไซต์ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

3.2 นำสื่อการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ โดยใช้เกณฑ์ประเมินและการแปลความหมาย ดังนี้

เกณฑ์ประเมิน 5 ระดับ

- 5 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับพอใช้
- 1 หมายถึง สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง

การแปลความหมาย

- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับเหมาะสมมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49 หมายถึง มีคุณภาพในระดับเหมาะสมมาก
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49 หมายถึง มีคุณภาพในระดับเหมาะสมปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49 หมายถึง มีคุณภาพในระดับพอใช้
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.49 หมายถึง มีคุณภาพในระดับควรปรับปรุง

4. ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation)

นำสื่อการเรียนรู้ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับคนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและแนวทางการปรับปรุงสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ให้เหมาะสมมากที่สุด ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

4.1 ขั้นทดลองรายบุคคล (One-to-one Tryout) ทดลองกับคน จำนวน 3 คน การทดลองในขั้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดลองใช้ หาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไขสื่อการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ และทำการปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำไปทดลองต่อไป

4.2 ขั้นทดลองแบบกลุ่มย่อย (Small Group Tryout) ทดลองกับคนจำนวน 9 คน การทดลองในขั้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไขสื่อการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ และทำการปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำสื่อการเรียนรู้ไปใช้จริงร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่กำหนดไว้ใน การทดลองจริงต่อไป

5. ขั้นการประเมินผล (Evaluation)

5.1 ในการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้นั้น เพื่อให้ทราบถึงข้อบกพร่องและแนวทางการปรับปรุงแก้ไขสื่อการเรียนรู้ อีกทั้งเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนว่ามีความเข้าใจตรงกันในเรื่องของเครื่องมือต่าง ๆ ในสื่อการเรียนรู้ ที่คณะผู้วิจัยดำเนินการทดลอง

5.2 นำสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้จัดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

5.3 ติดตามการดำเนินงานของพื้นที่ดำเนินการวิจัยทั้ง 4 แห่ง โดยคณะผู้วิจัยที่ปรึกษาโครงการวิจัย และนักวิจัยชุมชนต่างพื้นที่ เข้าร่วมในโครงการ/กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่แต่ละพื้นที่จัดขึ้น โดยมีกำหนดการลงพื้นที่เพื่อติดตามโครงการ/กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 3.7

ตารางที่ 3.7 กำหนดการลงพื้นที่เพื่อใช้สื่อและจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	กำหนดการและผู้เข้าร่วมกิจกรรม
1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	วันที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ 1) นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองสองห้อง จำนวน 80 คน นักเรียนโรงเรียนตลาดสำโรง จำนวน 20 คน 2) ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 2 คน ครูโรงเรียนบ้านหนองสองห้อง จำนวน 5 คน ครูโรงเรียนตลาดสำโรง จำนวน 3 คน 3) นักศึกษาปริญญาตรี จำนวน 15 คน 4) ผู้นำชุมชน คนในชุมชน เจ้าหน้าที่เทศบาลตำบลตลาดสำโรง คณะกรรมการสถานศึกษา จำนวน 20 คน 5) ผู้ปกครอง จำนวน 40 คน 6) วิทยากร จำนวน 4 คน รวมทั้งสิ้น 189 คน

ตารางที่ 3.7 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	กำหนดการและผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	วันที่ 14 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประกอบด้วย 1) นักเรียนโรงเรียนเทพสุวรรณชาฎาวิทยา จำนวน 30 คน 2) นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน รวมทั้งสิ้น 45 คน
3. แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร	วันที่ 13 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ หมู่บ้านเบญจรงค์ดอน ไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประกอบด้วย 1) นักเรียนโรงเรียนกระทุ่มแบนวิเศษสมุทคุณ จำนวน 26 คน 2) ครูโรงเรียนโรงเรียนกระทุ่มแบนวิเศษสมุทคุณ จำนวน 1 คน 3) นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัย ศิลปากร จำนวน 12 คน 4) ผู้นำชุมชน คนในชุมชน จำนวน 10 คน 5) ผู้สนใจที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 10 คน รวม ทั้งสิ้น 59 คน
4. แหล่งโบราณคดีहनองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	วันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ แหล่งโบราณคดีहनองราช วัตร จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้เข้าร่วมจัดกิจกรรม ประกอบด้วย 1) นักเรียนโรงเรียนบ้านมาบพะยอม จำนวน 36 คน 2) ครู ผู้รับผิดชอบงานด้านแหล่งโบราณคดีहनองราชวัตรของ โรงเรียนบ้านมาบพะยอม จำนวน 1 คน 3) นักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีहनองราชวัตร จำนวน 2 คน และนักโบราณคดีในโครงการวิจัยวัฒนธรรม บ้านเก่าและแหล่งโบราณคดีที่เกี่ยวข้อง จำนวน 1 คน 4) นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน รวมทั้งสิ้น 55 คน

**ขั้นตอนที่ 5 ประเมินการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การใช้ประโยชน์ การขยายผลจาก
การใช้สื่อที่พัฒนาขึ้น**

5.1 ประเมินการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมการใช้สื่อการเรียนรู้
ร่วมกับกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ในด้าน
ความรู้ความเข้าใจ ผลสัมฤทธิ์ ทักษะ พฤติกรรม ผลงาน ความคิดเห็น และความพึงพอใจ

5.2 ประเมินการใช้ประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยศึกษาผลและผลกระทบของการใช้สื่อหรือกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นใน 4 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ กระบวนการ ผลผลิต ผลกระทบ และความยั่งยืน ซึ่งมีตัวชี้วัดประสิทธิผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

1) ด้านกระบวนการ หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้านการทำงาน โดยพิจารณาการมีส่วนร่วมในการระดมความคิด ตัดสินใจ การวางแผน เตรียมงาน การร่วมลงมือทำ ร่วมออกแบบ ประเมิน และรับผลประโยชน์ โดยลักษณะการจัดประชุม สันทนากลุ่มย่อย (Focus Group)

2) ด้านผลผลิต หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้าน ผลงานที่ปรากฏทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น สื่อ สิ่งของ แนวทางการจัดกิจกรรม และนามธรรม เช่น ความสุข ความสนุก ความภูมิใจที่เกิดจากการวางแผนกิจกรรม

3) ด้านผลกระทบ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากการทำกิจกรรมและนอกเหนือจากวัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมที่ตั้งไว้

4) ด้านความยั่งยืน หมายถึง ผลของกิจกรรมในด้าน ร่องรอย ความเป็นไปได้ของการมีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในโอกาสต่อไป ไม่สูญหาย เช่น การกำหนดไว้ในแผนของชุมชน หรือกำหนดให้เป็นวันสำคัญที่จะต้องมีการกิจกรรมทุกปี หรือได้ระบุไว้ในหลักสูตรการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น

5.3 ขยายผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยนำสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้ ในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ สื่อการประชาสัมพันธ์ กิจกรรม วิธีการ การบูรณาการใช้สื่อในหลักสูตร ฯลฯ

ขั้นตอนที่ 6 สรุปรูปแบบ กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และแนวทางการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

6.1 จัดสัมมนาเพื่อนำเสนอผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของพื้นที่ดำเนินการวิจัยแต่ละแห่ง ระหว่างวันที่ 27-29 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ ฟุ้ง-หวาน รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดกาญจนบุรี

6.2 วิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบ กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และแนวทางการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนจากผลการดำเนินการวิจัยในพื้นที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 4 แห่ง

6.3 สรุปผลการวิจัยโดยการประชุมร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย และจัดทำรายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น จำนวน 4 ชุมชน โดยใช้แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา โดยใช้ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ การเรียนรู้ของคนในชุมชน และพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ประเด็นการสอบถามสภาพและความต้องการการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้และการประชาสัมพันธ์

3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น จำนวน 4 ชุมชน โดยใช้ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อพัฒนาแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สื่อการประชาสัมพันธ์ จากข้อมูลบริบทชุมชน สภาพความต้องการพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และความคิดเห็นของคนในชุมชนเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ

5. การประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และการประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรมการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน คนในชุมชน และผู้สนใจทั่วไปที่เข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรมนั้นๆ จำนวน 4 ชุมชน

6. ประเมินการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ในด้านความรู้ความเข้าใจ ผลสัมฤทธิ์ ทักษะ พฤติกรรม ผลงาน ความคิดเห็น และความพึงพอใจ รวมทั้งประเมินการใช้ประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยศึกษาผลและผลกระทบของ

การใช้สื่อหรือกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้น เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน คนในชุมชน และผู้สนใจทั่วไปที่เข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ จำนวน 4 ชุมชน

7. การตรวจสอบข้อมูล

การดำเนินการวิจัยมีการตรวจสอบข้อมูลโดยการตรวจสอบสามเส้าด้านผู้วิจัย (Researchers Triangulation) เนื่องจากการเก็บข้อมูลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการโดยผู้วิจัย 3 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) คณะผู้วิจัย จำนวน 2 คน 2) ที่ปรึกษาโครงการวิจัย จำนวน 2 คน และ 3) นักวิจัยชุมชน จำนวน 8 คน ร่วมกับผู้ร่วมวิจัยในพื้นที่ ทำการตรวจสอบข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปในกรณีผลที่ได้ไม่สอดคล้องกัน มีการตรวจสอบข้อมูลซ้ำอีกครั้ง โดยนักวิจัยในชุมชนร่วมกับผู้ร่วมวิจัยในพื้นที่

นอกจากนี้ มีการตรวจสอบสามเส้าด้านระเบียบวิธีวิจัย (Methodologies Triangulation) โดยมีการตรวจสอบข้อมูลจากการเก็บข้อมูลแบบผสมผสานวิธี ทั้งวิธีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อตอบคำถามการวิจัยในแต่ละขั้นตอน มีการเก็บข้อมูลต่างเวลา ต่างสถานที่ ต่างบุคคล เพื่อให้ได้ข้อสรุป

8. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ข้อมูลจากแบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรม วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำเสนอในรูปตารางประกอบการบรรยาย
2. ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากแบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ การสำรวจแบบมีส่วนร่วม การจัดเวทีสนทนากลุ่ม ใช้การวิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอในลักษณะการบรรยายความ

บทที่ 4

ผลการศึกษาสภาพชุมชน สภาพพิพัตถัณท์ท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพัตถัณท์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในบทนี้นำเสนอผลการศึกษาสภาพ บริบทชุมชน และสภาพพิพัตถัณท์/แหล่งเรียนรู้ ผลการวิเคราะห์ SWOT แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสื่อ โดยใช้พิพัตถัณท์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ในประเด็นต่อไปนี้

1. สภาพบริบทชุมชน

- 1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน
- 1.2 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน
- 1.3 กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน
- 1.4 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน

2. สภาพของพิพัตถัณท์/แหล่งเรียนรู้

- 2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป
- 2.2 การบริหารจัดการ และการจัดแสดง
- 2.3 กิจกรรมและการให้ความรู้
- 2.4 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน
- 2.5 ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

3. ผลการวิเคราะห์ SWOT

4. แนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

1.1 สภาพบริบทชุมชน

เทศบาลตำบลลำลองเป็นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เริ่มต้นฐานะมาจากสุขาภิบาล ซึ่ง มีความเป็นมาจากการรวมตัวกันอย่างหนาแน่นของราษฎรบริเวณริมฝั่งน้ำ และได้มีการจัดตั้ง ตลาดเป็นจุดแลกเปลี่ยนซื้อขายสินค้าทางการเกษตร โดยตั้งชื่อว่า “ตลาดลำลอง” เมื่อชุมชน เจริญเติบโตขึ้น จึงได้จัดตั้งเป็น“สุขาภิบาลตลาดลำลอง” ขึ้น ภายหลังได้เปลี่ยนชื่อเป็น “สุขาภิบาล ลำลอง” ตามประกาศกระทรวงมหาดไทย เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม พ.ศ. 2505 ประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 79 ตอนที่ 111 ลงวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2505 มีจำนวน พื้นที่ 1.842 ตาราง

กิโลเมตร ต่อมาได้เปลี่ยนแปลงเขตสุขาภิบาล เมื่อวันที่ 18 พฤศจิกายน พ.ศ. 2506 ตามประกาศ ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 101 ตอนที่ 14 ลงวันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2527 มีจำนวนพื้นที่ทั้งสิ้น 5.904 ตารางกิโลเมตรและเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ.2542 ได้รับการยกฐานะเป็นเทศบาลตำบลสำรอง ตามพระราชบัญญัติเปลี่ยนแปลงฐานะสุขาภิบาลเป็นเทศบาลตำบล พ.ศ. 2542 ในชุมชนมีแหล่ง เรียนรู้ที่สำคัญ 2 แห่ง คือ หอศิลป์เอมเจริญ (หอศิลป์ร่วมสมัย) ทะเลน้ำจืดและฟาร์ม นกกระเจือกเทศ ซึ่งคณะผู้วิจัยมีความสนใจในการใช้หอศิลป์เอมเจริญเป็นฐานในการพัฒนาสื่อเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.2 สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้

1.2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป หอศิลป์เอมเจริญ คือ พิพิธภัณฑ์ด้านศิลปะ ก่อตั้งโดย อาจารย์ประเทือง เอมเจริญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ (จิตรกรรม) พ.ศ. 2548 ผู้ที่รักและศรัทธาต่อศิลปะอย่างแรงกล้า เป็นสถานที่เก็บผลงานทั้งหมดที่ได้สร้างมาตลอดชีวิต ใช้เป็นสถานที่จัดนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทย และศิลปิน ต่างประเทศ เพื่อปลูกฝังจิตวิญญาณทางศิลปะต่อเยาวชนและผู้สนใจศิลปะ เป็นหอศิลป์อีกแห่งของ ประเทศที่ทำหน้าที่ทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อความมีศักดิ์ศรีในความเป็นสากลทัดเทียมนานาชาติอารยประเทศ

นายประเทือง เอมเจริญ ศิลปินที่ศึกษาศิลปะด้วยตนเองอย่างมุ่งมั่น อดทน ด้วยการศึกษาค้นคว้างานทางศิลปะอย่างหนัก ศึกษาปรัชญาชีวิตทั้งศิลปะของอินเดีย จีนและศึกษา ธรรมชาติ โดยเฉพาะ ดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของพลังแสงสว่าง จนเกิดมุมมองในการ สร้างสรรค์งานศิลปะที่เป็น รูปแบบของตนเอง มองโลกในแง่ดี เชื่อในคุณงามความดี สร้างสรรค์ งานศิลปะในรูปแบบการผสมผสานระหว่างสิ่งที่รับรู้จากธรรมชาติและอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง ด้วยสีเส้นสดใส สร้างรูปทรงต่าง ๆ อย่างอิสระและทรงพลัง ซึ่งได้กลายมาเป็นผลงานชุด"เผชิญ ความทุกข์" "เรียนรู้จักรวาล" และชุดต่าง ๆ อันมีคุณค่ายิ่ง นอกจากนี้ นายประเทือง เอมเจริญ ยังได้ สร้างศิลปะสถานเอมเจริญ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะและเผยแพร่ผลงานศิลปะของศิลปิน ต่างๆ แก่ประชาชนผู้สนใจได้เข้าชมและศึกษางานด้านศิลปะ ทั้งยังได้รับเกียรติเป็นประธานเปิดงาน ต่างๆ ทั่วประเทศ เป็นศิลปินรับเชิญเขียนภาพเพื่อการกุศลมากมาย เป็นผู้ถ่ายทอดงานศิลปะให้แก่ ผู้สนใจตามโรงเรียน มหาวิทยาลัยต่างๆ โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน สิ่งเหล่านี้ นายประเทือง เอมเจริญ ได้ปฏิบัติมาอย่างสม่ำเสมอควบคู่ไปกับการทำงานศิลปะ นับเป็นศิลปินที่สร้างผลงานศิลปะอย่าง สืบเนื่องยาวนานตลอดระยะเวลากว่า 30 ปี นายประเทือง เอมเจริญ จึงได้รับยกย่องเชิดชูเกียรติ เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ (จิตรกรรม) พ.ศ. 2548

1.2.2 การบริหารจัดการและการจัดแสดง “ผมมีความสุขกับการเกิดมาเป็นคนทำงานศิลปะและมีความอบอุ่นกับสังคมเพื่อนศิลปินในโลกศิลปะ การสร้างหอศิลป์เอมเจริญที่บ้านให้รูปอยู่ เป็นเจตนารมณ์สูงสุดของชีวิต ผมทำงานอย่างต่อเนื่องมาตลอดชีวิตจึงคิดว่างานศิลปะที่ผมทำไว้มากมาย ต้องมีบ้านอยู่อย่างปลอดภัย หอศิลป์เป็นสิ่งที่ผมปรารถนาจะสร้างให้สำเร็จก่อนชีวิตจะคืนสู่ธรรมชาติตามกฎหมายแห่งสัจจะ” คำกล่าวของท่าน อาจารย์ประเทืองช่างต้นกล่าวถึงปณิธานของตัวเอง ไว้ในแผ่นพับเล็ก ๆ ที่แจกให้กับผู้ไปร่วมงานเปิด “บ้านศิลปินแห่งชาติ หอศิลป์เอมเจริญ” ณ ตำบลลำยอง อำเภอกมลาไสย จังหวัดกาฬสินธุ์ ในวันอาทิตย์ที่ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2550 แสดงความเป็นศิลปินที่มีความรักและความศรัทธาต่อศิลปะมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะสร้างสรรค์สังคมที่อยู่รอบตัวให้เกิดเป็นความงดงามให้สมาชิกในสังคมรู้จักที่จะใช้ประโยชน์จากความงามและสุนทรียะในศิลปะเป็นสิ่งหล่อหลอมนำไปสู่ความดีความงามและความสงบสุขไม่เพียงความโดดเด่นในงานสาขาทัศนศิลป์เท่านั้นอาจารย์ยังได้สร้างงานวรรณศิลป์ที่มีคุณค่าอีกจำนวนมากน้อยผลงานแต่ละเล่มเป็นความล้ำลึกที่เกิดจากจินตนาการอันงดงามของศิลปินอาจารย์สามารถสร้างสรรค์ตัวอักษรให้เป็นเรื่องราวที่มีชีวิตทำให้คนอ่านเกิดความประทับใจเสมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในเรื่องราวนั้น ๆ เห็นภาพในสีสันแง่มุมต่าง ๆ อย่างน่าสนใจ ดังนั้นผลงานของอาจารย์ประเทืองเอมเจริญจึงเป็นที่ยอมรับกันทั้งในระดับชาติและนานาชาติ รางวัลศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ ปี พ.ศ. 2548 เป็นสิ่งหนึ่งที่ยืนยันคุณภาพความดีที่อาจารย์ได้ตั้งใจสร้างสรรค์และสั่งสมมาอย่างต่อเนื่องเป็นเวลายาวนานเพื่อประโยชน์แก่วงการศิลปะและแก่สังคม”

1.2.3 ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อสำหรับหอศิลป์เอมเจริญ ผู้วิจัยดำเนินการสำรวจข้อมูลพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้เข้าร่วมประกอบด้วย คุณศรีศิลป์ เอมเจริญ คุณบุญยิ่ง เอมเจริญ นายกเทศมนตรีตำบลตลาดลำยอง รองนายกเทศมนตรีตำบลลำยอง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองสองห้อง ผู้อำนวยการโรงเรียนตลาดลำยอง อาจารย์ศุภิศร วงศ์ภาณุวัฒน์ รองผู้อำนวยการโรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง อาจารย์พรินทร์ เกสรวัว อาจารย์ระยอง บุญยวง อาจารย์ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ นางผาณิต ทวีศักดิ์ ศน.สุรเดช รุ่งศรีภักดิ์ นายกเทศมนตรีตำบลลำยอง ศน.ทองพูน สร้อยดอกจิก อาจารย์อัญชลี ศรีงาม ผู้ใหญ่ตรุณี วอนเพียร ผู้กำกับสถานีตำรวจภูธรลำยอง ศน.นุติ รุ่งสว่าง คุณอลงกรณ์ กุลเกตุ คุณลุงชาญ ปรากฏจันทร์ ปลัดเทศมนตรีตำบลลำยอง นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองสองห้อง นักเรียนโรงเรียนตลาดลำยอง นางสาวทิพย์อนงค์ รัชนิลดาจิต นางสาวสินี อุดมผล สรุปผลได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ทุกคนร่วมเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหอศิลป์ให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุดต่อองค์กรต่าง ๆ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ทำสื่อประชาสัมพันธ์ให้คนรู้จักหอศิลป์เอมเจริญมากขึ้น ส่วนที่ 2 ควรมีกิจกรรมที่ให้บุคคลภายนอกมีส่วนร่วม

ประเด็นที่ 2 การใช้สื่อในการประชาสัมพันธ์มีหลากหลายที่สามารถทำได้เช่นสื่อทางอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองกลุ่มคนที่ใช้เทคโนโลยี การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อรายการสื่อสารมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ เสียงตามสาย การติดป้ายประชาสัมพันธ์ และคุณศรีศิลป์ เอ็มเจริญ ต้องไปประชาสัมพันธ์ด้วยตนเองเพื่อให้ผู้คนรู้จักและมีความต้องการเข้ามาสัมผัสหอศิลป์เอ็มเจริญมากขึ้น เช่นการประชาสัมพันธ์ให้ผู้บริหารโรงเรียน ครูในจังหวัดกาญจนบุรีและจังหวัดอื่น ๆ มีความสนใจที่จะเข้ามาเรียนรู้ นอกจากนี้ การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้คนรู้จักและประชาสัมพันธ์หอศิลป์เอ็มเจริญต่อนั้น คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดค่ายศิลปะ การเรียนรู้นอกห้องเรียนสำหรับนักเรียนและผู้สนใจ ร่วมมือกับท่านนายกเทศมนตรีตำบลลาดสারণโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนที่มาเข้าค่ายลูกเสือ ณ จากฟาร์มนกกระจอกเทศได้มาสัมผัสหอศิลป์เอ็มเจริญในลักษณะฐานการเรียนรู้ด้านศิลปะและสื่อที่ใช้ควรมีลักษณะอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับบุคคลหลากหลายกลุ่ม

ประเด็นที่ 3 สื่อที่ทุกคนคิดว่าเหมาะสมตามประเด็นที่ 2 ควรกำหนดวัตถุประสงค์เนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เข้าเสพงานศิลป์ ซึ่งต้องมีการเตรียมการแตกต่างกันตามสถานการณ์

ประเด็นที่ 4 การดำเนินการนำสื่อแต่ละชนิดที่นำเสนอในประเด็นที่ 2 มีแนวทางการนำไปใช้ให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยการจัดกิจกรรมให้ชุมชนมีส่วนร่วมตามบทบาทที่ควรจะเป็น

ประเด็นที่ 5 บุคคลที่ส่วนเกี่ยวข้องในการสนับสนุน การพัฒนาสื่อ การนำไปใช้ และได้รับการบริการการใช้สื่อเพื่อให้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ได้แก่ ผู้บริหารหอศิลป์เอ็มเจริญ ผู้นำชุมชน ผู้บริหารโรงเรียน ครู สื่อสารมวลชน นักเรียน นักศึกษา และทุกคนที่มีความสนใจงานด้านศิลปะ

ประเด็นที่ 6 แนวทางในการวัดและประเมินผลการใช้สื่อแต่ละชนิดควรมีวิธีการและลักษณะการวัดและประเมิน เพื่อแสดงผลการใช้สื่อและเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยการใช้เครื่องมือวิจัยต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มคนที่ได้มาร่วมกิจกรรม ณ หอศิลป์เอ็มเจริญ

ประเด็นที่ 7 นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยรู้จักหอศิลป์เอ็มเจริญ แต่เคยเห็นป้ายประชาสัมพันธ์ที่ติดข้างถนน ไม่ทราบว่าภายในหอศิลป์เอ็มเจริญมีอะไร ส่วนนักเรียนจากโรงเรียนตลาดสারণได้มีโอกาสมาเรียนที่หอศิลป์เอ็มเจริญสามารถบอกได้ว่าภายในหอศิลป์เอ็มเจริญมีอะไร มีคุณค่าอย่างไร

ประเด็นที่ 8 นักเรียนมีความต้องการให้บุคคลอื่นได้รู้จักและมีโอกาสได้เรียนรู้ที่หอศิลป์เอ็มเจริญโดยการประชาสัมพันธ์และจัดการเรียนการสอนนอกห้องเรียน ให้นักเรียนได้มีโอกาสได้เรียนกับวิทยากรและสถานที่ที่มีบรรยากาศด้านศิลปะจริง ๆ

ประเด็นที่ 9 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ได้แก่ การสนับสนุนจากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มที่มีความยินดีในการร่วมประชาสัมพันธ์และให้บุคคลอื่นได้รู้จักหอศิลป์เอมเจริญซึ่งเป็นสมบัติอันมีค่าในท้องถิ่น

1.2.4 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน การศึกษาการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนได้สัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่เป็นผู้นำในชุมชนผู้บริหารสถานศึกษาในชุมชน และผู้ดูแลรับผิดชอบแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ 1) คุณอลงกรณ์ กุลเกตุ 2) หลวงพ่อวัดตลาดสำรอก 3) ผู้อำนวยการโรงเรียนตลาดสำรอก 4) คุณลุงชาญ ปรางจันทร์ และ 5) คุณศรีศิลป์ เอมเจริญ

ผลการสัมภาษณ์ พบว่า บุคคลดังกล่าวมีความต้องการให้จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์และจัดสื่อที่ให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ณ หอศิลป์เอมเจริญ เพื่อให้เยาวชนรุ่นหลังได้เห็นคุณค่าด้านศิลปะ มีจิตใจเยือกเย็น มีความพยายาม รักธรรมชาติ มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งมีความรักในภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ในท้องถิ่นของตนเอง

สรุปว่า บุคคลที่เกี่ยวข้องมีความต้องการให้มีการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้หอศิลป์เอมเจริญเป็นฐานในการเรียนรู้ให้เป็นที่รู้จัก คิดเป็นร้อยละ 100 และให้มีการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 4.1 สภาพแหล่งเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชน (หอศิลป์เอมเจริญ)

ขั้นตอนการศึกษา	ผู้มีส่วนร่วม	ลักษณะการมีส่วนร่วม
1. ศึกษาข้อมูลชุมชนและพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้	ผู้บริหารโรงเรียนตลาดสำรอก ครูโรงเรียนตลาดสำรอก พระภิกษุ ผู้บริหารโรงเรียนใกล้เคียง หอศิลป์เอมเจริญ ครูผู้สอนด้านศิลปะ นายกเทศมนตรีตำบลตลาดสำรอก รองนายกเทศมนตรีตำบลตลาดสำรอก ศึกษาพิเศษ นักเรียน ตัวแทนคณะกรรมการสถานศึกษา ดำรวจ	- สํารวจ พิพธิ ๓ ๓ ๓ ๓ / แหล่งเรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ - สัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์	ผู้บริหารโรงเรียนตลาดสำรอก ครูโรงเรียนตลาดสำรอก พระภิกษุ ผู้บริหารโรงเรียนใกล้เคียง หอศิลป์เอมเจริญ ครูผู้สอนด้านศิลปะ นายกเทศมนตรีตำบลตลาดสำรอก รองนายกเทศมนตรีตำบลตลาดสำรอก ศึกษาพิเศษ นักเรียน ตัวแทนคณะกรรมการสถานศึกษา ดำรวจ	- การสนทนากลุ่ม เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับบริบทและความต้องการของชุมชน - สัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง

1.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT

จุดแข็ง (Strength) พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะหอศิลป์เอมเจริญ เป็นนิติบุคคล ผู้จัดการมีวิสัยทัศน์พยายามสืบสานงานด้านศิลปะ ชุมชนให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้บริหารและครูโรงเรียนตลาดสำโรงส่งเสริมให้กิจกรรมการเรียนการสอนด้านศิลปะโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะหอศิลป์เอมเจริญ เป็นแหล่งเรียนรู้ มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านผลงานศิลปะของศิลปินปีละ 1 ครั้ง มีการจัดการเรียนการสอนพิเศษสำหรับกลุ่มบุคคลที่สนใจด้านศิลปะโดยเริ่มตั้งแต่วัยอนุบาลจนกระทั่งวัยผู้ใหญ่

จุดอ่อน (Weakness) ขาดการประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะหอศิลป์เอมเจริญ ขาดงบประมาณในการบริหารจัดการ และพัฒนาให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะหอศิลป์เอมเจริญ มีความน่าสนใจ ขาดการมีส่วนร่วมของชุมชน

โอกาส (Opportunity) เป็นหอศิลป์ที่มีการสร้างอาคาร ปรับปรุงสภาพแวดล้อมที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาด้านการจัดการเรียนรู้ด้านศิลปะ ตั้งอยู่ในชุมชนที่มีสภาพแวดล้อมธรรมชาติ เงียบสงบ โรงเรียนใกล้เคียงสนับสนุนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น “หอศิลป์เอมเจริญ” มีกิจกรรมแสดงด้านผลงานศิลปะของศิลปินปีละ 1 ครั้งอย่างต่อเนื่อง

อุปสรรค (Threat) งบประมาณ บุคคลที่เข้าใจด้านศิลปะและต้องการผลงานศิลปะมีเพียงบุคคลบางกลุ่ม ไม่ได้ได้รับความนิยมเพราะไม่เข้าใจงานด้านศิลปะ กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมมุ่งเน้นเฉพาะกลุ่มศิลปิน ยังไม่สนองความต้องการผู้คนที่ควรปลูกฝัง ได้แก่ บุคคลที่เกี่ยวข้องในวงการศึกษาและบุคคลทั่วไป

1.4 แนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.2 สรุปแนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (หอศิลป์เอมเจริญ)

แนวทางการพัฒนา	ข้อเสนอกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์
1. ผู้วิจัยและคุณครูศิลป์ เอมเจริญ ร่วมมือสร้างกลยุทธ์การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน	- การของบประมาณสนับสนุนติดตั้งป้ายประชาสัมพันธ์เพิ่มขึ้น - การทำสื่อประชาสัมพันธ์ทาง Internet - ติดต่อสื่อสารมวลชนเพื่อสนับสนุนการประชาสัมพันธ์ - การเข้าร่วมประชุมสัมมนาและประชาสัมพันธ์

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

แนวทางการพัฒนา	ข้อเสนอกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์
2. จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ให้คนในชุมชนและบุคคลทั่วไปเข้าร่วมกิจกรรมในหอศิลป์เอมเจริญ	- การติดตั้งป้ายประชาสัมพันธ์เพิ่มขึ้น - การทำสื่อประชาสัมพันธ์ทาง Internet - ติดต่อสื่อสารมวลชนเพื่อสนับสนุนการประชาสัมพันธ์ - ประชาสัมพันธ์โดยเข้าร่วมประชุมสัมมนา
3. การจัดทำสื่อที่ใช้ในกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ด้านศิลปะ	- การเข้าค่ายศิลปะ - จัดฐานการเรียนรู้ร่วมกับค่ายลูกเสือของฟาร์มนกกระเจือกเทศ - การจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียนโดยใช้หลักสูตรด้านศิลปะระยะสั้นสำหรับผู้สนใจทุกวัย - การจัดนิทรรศการ

จากการวิเคราะห์สภาพของการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะหอศิลป์เอมเจริญ เป็นฐานในการเรียนรู้ คณะผู้วิจัยนำเสนอแนวทางการจัดทำสื่อดังกล่าว ต่อผู้อำนวยการแผนงานวิจัย ผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษาโครงการวิจัย ในวันที่ 10-11 เมษายน พ.ศ. 2556 ณ บ้านราชดำเนินหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีข้อเสนอแนะการปรับแนวทางการพัฒนาสื่อ ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 สรุปแนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามข้อเสนอแนะ

กิจกรรมที่กำหนดไว้	คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ	กิจกรรมที่ปรับปรุง/เพิ่มเติม
1. โครงการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะหอศิลป์เอมเจริญ	ชื่อโครงการต้องมีจุดเน้นที่ชัดเจนสื่อความหมาย	-

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

กิจกรรมที่กำหนดไว้	คำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ	กิจกรรมที่ปรับปรุง/เพิ่มเติม
2. สื่อประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะหอคิลป์เอมเจริญ	สื่อที่พัฒนาควรมี 2 ส่วน คือสื่อด้านประชาสัมพันธ์ ให้บุคคลทั่วไป นักเรียน นักศึกษา ได้รู้จักเพิ่มขึ้น และจัดทำสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และฝึกการใช้อารมณ์ในการสัมผัสคุณค่าทางศิลปะ การมีสมาธิในการสร้างสรรค์งาน การจินตนาการจากความสงบนิ่ง และการนำผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรมประทับใจที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของหอศิลป์เอมเจริญ	เพิ่มสื่อ เป็น 2 ส่วน คือ สื่อประชาสัมพันธ์ และสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 6 ศูนย์การเรียนรู้ 1. เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ 2. เพลิดเพลินประวัติศาสตร์ปิ่นแห่งชาติ 3. ฝึกหัดวาดภาพลายเส้น 4. ผลงานเด่นเน้นสร้างสรรค์ 5. จินตนาการผ่นงานด้านศิลปะ 6. เวทีประชาสัมพันธ์คนเก่ง
3. จัดทำสื่อ 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ประชาสัมพันธ์เช่น สื่อประชาสัมพันธ์ทาง Internet บ้ายประชาสัมพันธ์ แผ่นพับ ประชาสัมพันธ์ผ่านทางวิทยุชุมชน ส่วนที่ 2 สื่อที่ใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้	ควรเพิ่มเติมสื่อในการจัดกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกำหนดหัวข้อเรื่องที่ชัดเจน รวมทั้งแนวทางการดำเนินกิจกรรม โดยการจัดทำโครงการให้ชัดเจน	สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม แบ่งออกเป็น 6 ศูนย์การเรียนรู้ 1. เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ 2. เพลิดเพลินประวัติศาสตร์ปิ่นแห่งชาติ 3. ฝึกหัดวาดภาพลายเส้น 4. ผลงานเด่นเน้นสร้างสรรค์ 5. จินตนาการผ่นงานด้านศิลปะ 6. เวทีประชาสัมพันธ์คนเก่ง

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

กิจกรรมที่กำหนดไว้	คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ	กิจกรรมที่ปรับปรุง/เพิ่มเติม
4. ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมคือนักเรียนของโรงเรียนบ้านตลาดสำรอน นักเรียนของโรงเรียนบ้านหนองสองห้อง นักเรียนโรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง นักศึกษาปริญญาตรี บุคลากรทางการศึกษาและบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม	ควรมีการประชาสัมพันธ์ให้ผู้สนใจเข้าร่วมชมงาน ถือเป็นการเผยแพร่กิจกรรมให้กับคนส่วนใหญ่ได้เข้าร่วมจะเกิดประโยชน์โดยรวม	ประชาสัมพันธ์ เชิญชวนให้โรงเรียนใกล้เคียงในจังหวัดกาญจนบุรีเข้าร่วมกิจกรรมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ โครงการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะหัตถศิลป์เอมเจริญ
5. จัดประกวดผลงานการทำกิจกรรมและจัดทำของที่ระลึกที่แสดงเอกลักษณ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะหัตถศิลป์เอมเจริญสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม	กิจกรรมสำหรับผู้เรียนควรเกิดจากทักษะการคิดที่มีความหลากหลาย ไม่จำเป็นต้องเป็นภาพวาดเพียงอย่างเดียว	การจัดการเรียนรู้ในแต่ละศูนย์การเรียนรู้โดยใช้สื่อที่แตกต่างกันแต่กำหนดเป้าหมายให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้จากสื่อและสามารถสร้างชิ้นงานด้านศิลปะโดยใช้กระบวนการคิดที่สร้างผลงานที่แตกต่างและสะท้อนผลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. แหล่งโบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

2.1 สภาพบริบทชุมชน

2.1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ความเป็นมาของตำบลบางกุ้งมีเรื่องเล่าสืบต่อกันมาว่าเดิมตำบลบางกุ้งเป็นหมู่บ้านเรียกกันว่า"บ้านบางกุ้ง" ทั้งนี้เพราะแต่ก่อนในหมู่บ้านย่านนี้มีกุ้งชุกชุมมากชาวบ้านในย่านนี้ส่วนมากจึงประกอบอาชีพดักกุ้ง มาทำกะปิขายต่อมาเมื่อมีจำนวนบ้านมากขึ้น จึงยกขึ้นเป็นตำบลบางกุ้งและเป็นตำบลใหญ่ตำบลหนึ่งในสมัยนั้น ต่อมาทางราชการได้แยกตำบลนี้ออกเป็น 2 ตำบล โดยกำหนดให้ทางทิศเหนือ ตั้งแต่คลองหมีนขจรขึ้นไป เรียกว่า ตำบลไทรโยค โดยเรียกตามชื่อวัดหนึ่งซึ่งมีต้นไทรขึ้นอยู่ริมแม่น้ำชาวบ้านเรียกว่า วัดไทรโยค (ปัจจุบันคือวัดตรีจินดาวัฒนาราม)มีกำนันประจำตำบล คือ ขุนสิทธิไทรโยค (เชย)ส่วนทางทิศใต้กำหนดตั้งแต่

คลองหมื่นขจรลงมาถึงคลองแควอ้อม เรียกว่า ตำบลวัดโบสถ์ กำหนดตำบลชื่อ ขุนวัดโบสถ์บัญชา (พรหมดำรง) ต่อมาในปี พ.ศ. 2484 จึงยุบให้เป็นตำบลเดียวกันเรียกว่า ตำบลบางกุ้ง

2.1.2 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน อุโบสถปรกโพธิ์ อนุสาวรีย์ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช สวนเทิดพระเกียรติ ร.9 สระน้ำโบราณ 400 ปี โบราณวัตถุต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับค่ายบางกุ้ง วังมัจฉาหน้าวัดบางกุ้ง

2.2 สภาพของแหล่งเรียนรู้

2.2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป วัดบางกุ้งเป็นวัดเก่าแก่ ตั้งอยู่ในเขตตำบลบางกุ้งอำเภอบางคนทีจังหวัดสมุทรสงครามตามประวัติกล่าวว่าสร้างขึ้นตั้งแต่ สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นวัดสำคัญวัดหนึ่งทางประวัติศาสตร์เนื่องจากในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย ปี พ.ศ. 2308 กองทัพพม่าเข้ามามีกรุงศรีอยุธยาสมเด็จพระเจ้าเอกทัศจึงทรงมีพระราชดำรัสสั่งให้หัวเมืองปากใต้ยกกองทัพเรือมาตั้งค่ายสร้างกำแพงล้อมวัดบางกุ้งที่ตำบลบางกุ้ง เมืองสมุทรสงคราม เรียกว่า "ค่ายบางกุ้ง" กองทัพพม่าซึ่งยกทัพเข้ามาตามลำน้ำแม่กลองและบุกลงมาจนถึงค่ายบางกุ้ง โดยที่กองทัพของกรุงศรีอยุธยาไม่สามารถต้านทานไว้ได้ค่ายบางกุ้งจึงแตก

หลังจากพม่าตีกรุงศรีอยุธยาแตกในปี พ.ศ. 2310 ค่ายบางกุ้งก็ตกอยู่ในสภาพค่ายร้าง เมื่อสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชสถาปนากรุงธนบุรีแล้ว โปรดให้ชาวจีนรวบรวมสมัครพรรคพวกมาตั้งเป็นกองทหารรักษาค่ายเก่าที่บางกุ้ง จึงเรียกกันอีกชื่อหนึ่งว่า ค่ายจีนบางกุ้ง ในปี พ.ศ. 2311หลังจากเสียกรุงศรีอยุธยาไป ประมาณ 8 เดือนกองทัพพม่านำโดยเจ้าเมืองทวายยกทัพบุกและทัพเรือลงมาล้อมค่ายจีนบางกุ้งไว้ทหารจีนที่รักษาค่ายบางกุ้งสู้รบอย่างเต็มที่แต่มีกำลังน้อยกว่าเกือบจะเสียค่ายแก่พม่า กรมการเมืองสมุทรสงครามจึงมีหนังสือกราบทูลไปยังกรุงธนบุรี สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงทราบจึงยกกองทัพมาตีทัพพม่าแตกพ่ายไป และต่อมาในปี พ.ศ. 2317 สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชยกกองทัพเรือนำทหารไปออกศึกที่บางแก้วเมืองราชบุรีในระหว่างการเดินทางได้หยุดกองทัพพักพลเสวยพระกระยาหารที่วัดกลางค่ายบางกุ้ง

นอกจากนี้ยังมีตำนาน เรื่องเล่า เกร็ดความรู้ และเรื่องราวในประวัติศาสตร์ที่ควรแก่การศึกษาค้นคว้าอีกมากมายเรื่องราวขององค์หญิงมณฑาทิพย์ (จันทร์เจ้า) ซึ่งมีผู้คนให้ความสนใจศรัทธาเป็นอย่างมาก ตามประวัติศาสตร์องค์หญิงมณฑาทิพย์ (จันทร์เจ้า) เกิดเมื่อปลายปีกรุงศรีอยุธยา พ.ศ. 2291 เป็นช่วงคาบเกี่ยวระหว่างสมัยพระเจ้าอู่ทอง (ขุนหลวงหาวัด) กับพระเจ้าสุริยามรินทร์ (พระเจ้าเอกทัศ) องค์หญิงเป็นบุตรตรีของกรมหลวงบวรวังในสมัยพระเจ้าเอกทัศ บ้านเมืองมีเหตุเดือดร้อนมีการฉ้อราษฎร์บังหลวงผู้ใดประจบสอพลอผู้นั้นจะได้เป็นใหญ่ทั้งที่ไร้ความสามารถผู้ครองแผ่นดินได้แต่ลุ่มหลงและเสเพลในกามา หากใครมีบุตรต้องนำตัวมาถวายใครขัดขึ้นจะถูกประหารชีวิต เหลืออยู่แต่กรมหลวงบวรวังในที่ท่านไม่ยอมข้องเกี่ยวกับการเมืองแต่

อย่างใดและไม่คบค้าสมาคมกับใครเมื่อบุตรเติบโตเป็นสาวให้แต่งงานเป็นชายพร้อมทั้งข้าทาสมบริวารที่เป็นหญิง 300 คน เป็นชายอีก 16 คนจัดให้ฝึกอาวุธเรียนศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวเช่น ฟันดาบ กระบี่กระบองหมัดมวย ตำราพิชัยสงคราม องค์หญิงเชี่ยวชาญอาวุธตลอดจนเวทมนต์คาถา มีความสามารถด้านวิชาอาคมยากที่จะหาผู้ใดเสมอเหมือน เมื่อกรุงศรีอยุธยาถูกข้าศึกพม่ายกกองทัพประชิดเมือง ผู้เป็นบิดาสั่งให้ปาวไพร่ต่อเรือใหญ่ 30 ลำ เรือเร็ว 10 ลำ เรือแจว 20 ลำ พร้อมด้วยพืชพันธุ์ธัญญาหารอุปกรณ์การก่อสร้างอาวุธยุทโธปกรณ์ลงด้วยอาคมพร้อมเรือคุ้มกัน องค์หญิง ซึ่งแต่งกายเป็นชายเยี่ยงชายชาวบ้านธรรมดาหลบหนีออกจากกรุงตอนกลางคืน แต่บิดา มิได้มาด้วย กองเรือได้ล่องน้ำมาเป็นระยะเวลา 3 วัน พบกองเรือพม่าบรรทุกกระสุน ดินดำ จึงสั่งให้ พลพรรคเข้าโจมตีตอนเวลาตึก จึงเกิดไฟลุกโชติช่วงฆ่าทหารพม่าซึ่งกำลังหลับเพราะเมามายแทบหมดสิ้น จนรุ่งเช้าพม่าส่งกำลังติดตาม องค์หญิงสั่งให้กองกำลังหลบตามป่าชายฝั่งแล้วร้ายเวทมนต์ กำบังพรางตาจนพม่าพันไป กองเรือหนีเล็ดรอดไปได้อย่างปลอดภัย แล้วหาทำเลสร้างเมืองเล็ก ๆ อยู่ เมื่อคราวศึกบางกุ้งองค์หญิงได้คุมกำลังเข้าช่วยรบพม่าเป็นสามารถจนได้รับชัยชนะ

ค่ายบางกุ้งแห่งนี้ถูกปล่อยให้รกร้างเกือบ 200 ปี จนมาถึงปี พ.ศ. 2510 กระทรวงศึกษาธิการจึงตั้งเป็นค่ายลูกเสือขึ้น (ปัจจุบันได้ยกเลิกไปแล้ว) และเพื่อเป็นการ เทิดพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จึงได้สร้างอนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ไว้เป็นอนุสรณ์ สำหรับให้เยาวชนคนรุ่นหลังระลึกถึงพระคุณของพระองค์ท่าน

เนื่องจากโบสถ์ถูกทิ้งรกร้างไปนาน จึงทำให้เกิดลักษณะพิเศษ คือ โบสถ์ทั้งหลังปกคลุมถูกด้วยรากไม้ใหญ่ทั้ง 4 ทิศ โดยมีพรรณไม้ 4 ชนิด คือ ต้นโพธิ์ ต้นไทร ต้นไกร ต้นกร่าง ซึ่ง รากไม้เหล่านี้ช่วยให้โบสถ์คงรูปอยู่ได้ จึงทำให้ชาวบ้านเรียกโบสถ์แห่งนี้ว่า “โบสถ์ปรกโพธิ์” และ ภายในเป็นที่ประดิษฐานของพระประธานเป็นพระพุทธรูปปั้นขนาดใหญ่ ชาวบ้านเรียกว่า “หลวงพ่อบุสธน้อย” (หลวงพ่อนิลมณี) และมีภาพจิตรกรรมฝาผนังสมัยปลายกรุงศรีอยุธยาแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติ เป็นภาพพระพุทธรูปเจ้าทรงแสดงธรรมและภาพพระพุทธรูปเจ้าประทับนั่งอยู่ในขุมขนาน ข้างด้วยอัครสาวกนั่งพนมมือ

2.2.2 การบริหารจัดการและการจัดแสดง โบสถ์ปรกโพธิ์ เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และมีความหัตถกรรมที่ธรรมชาติได้สร้างขึ้น จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจให้นักท่องเที่ยวมาเข้าชมเป็นจำนวนมาก ภายใต้การบริหารจัดการจาก เจ้าอาวาสวัดบางกุ้ง มอบหมายให้คุณสมศักดิ์ แซโค้ว เป็นผู้ดูแล ในทุกวันจะมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และต่างชาติเข้าเยี่ยมชมเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ จะมีนักท่องเที่ยวมากเป็นพิเศษ ด้วยแรงศรัทธาคนในชุมชน เช่น ชาวบ้าน ผู้ใหญ่บ้าน นักเรียน ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการอำนวยความสะดวกในเรื่องต่าง ๆ ให้แก่นักท่องเที่ยว โดยมีได้หวังผลตอบแทน นอกจากนี้ยังมีการแสดงดนตรีไทยจากชุมชนบ้านดนตรีได้ จัดแสดงดนตรีไทยในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ และมีนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านบางนางลี่

เข้าร่วมชมรมมัดคุเทศก์น้อยให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยวในวันหยุด ส่งผลให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีต่อชุมชน

2.2.3 กิจกรรมและการให้ความรู้ แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง มีสื่อ และกิจกรรมให้ความรู้ ดังต่อไปนี้ สื่อแผ่นพับบอกความเป็นมาและให้ความรู้เกี่ยวกับวัดบางกุ้ง อุโบสถ์ปรกโพธิ์ และเส้นทางเดินเท้า มีการแนะนำสถานที่ และประวัติความเป็นมา โดยนักเรียนในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ มีการงานประจำปี สมเด็จพระตากสินมหาราชเป็นประจำทุกปี

2.2.4 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน ในช่วงเดือนธันวาคมของทุกปี ชุมชน โดยเจ้าอาวาสวัดบางกุ้ง กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน องค์การบริหารส่วนตำบล โรงเรียนในชุมชน ร่วมกันจัดงานวันพระเจ้าตากสินมหาราชเป็นประจำทุกปี เพื่อน้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์องค์ที่ทรงกอบกู้ เอกราชของชาติไทย และมีการจัดนิทรรศการโดยโรงเรียนวัดตรีจันทน์วาราม โรงเรียนสกลวิสุทธิ จัดแสดงประวัติความเป็นมา ความสำคัญ และการแสดงศิลปการสู้รบในสมัยนั้น โดยองค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณในการจัดงาน

2.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT

จุดแข็ง (Strength) บุคลากรมีความรู้ทางประวัติศาสตร์อย่างละเอียด ความมั่งคั่งของโบสถ์ปรกโพธิ์จากต้นไม้ 4 ชนิด สถานที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์สมัยกรุงศรีอยุธยา มีนักท่องเที่ยวให้ความศรัทธาเป็นจำนวนมาก ชาวบ้าน ชุมชน ให้ความร่วมมือในการบริหารจัดการ และอนุรักษ์โบสถ์ปรกโพธิ์ให้คงสภาพเดิมจนถึงปัจจุบัน เป็นแหล่งเรียนรู้ของท้องถิ่นด้านประวัติศาสตร์

จุดอ่อน (Weakness) ความขัดแย้งในการกลุ่มผู้มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ สภาพแวดล้อมที่คงสภาพความเดิมก่อให้เกิดปัญหาฝุ่นละออง ห้องน้ำขาดเจ้าหน้าที่ดูแลความสะอาด ความคิดเห็นของผู้มีอำนาจในการดูแลไม่เอื้อต่อการให้ความรู้แก่ผู้สนใจ สื่อประชาสัมพันธ์ไม่น่าสนใจ

โอกาส (Opportunity) ผู้ว่าราชการจังหวัดให้การสนับสนุนด้านการประชาสัมพันธ์ องค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบให้การสนับสนุนในการจัดงานประจำปี มีความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกเพื่อส่งเสริมให้เป็นที่รู้จัก ความศรัทธาที่มีต่อโบสถ์ปรกโพธิ์ องค์หลวงพ่อนิลมณี และเจ้าหญิงมณฑาทิพย์ นักท่องเที่ยวให้ความสนใจในการมาเยี่ยมชมอย่างสม่ำเสมอ สถานศึกษาในท้องถิ่นให้การส่งเสริมให้นักเรียนเห็นความสำคัญของแหล่งเรียนรู้

อุปสรรค (Threat) มีนักท่องเที่ยวจำนวนมาก แต่ขาดสื่อให้ความรู้อย่างทั่วถึง ขาดงบประมาณในการผลิตสื่อให้ความรู้

2.4 แนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

จากการลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์คนในชุมชนและการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่มเพื่อหาปัญหา สอบถามความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์โดยได้แบ่งกลุ่มบุคคลดังกล่าวประกอบด้วย ผู้นำชุมชน กำนัน ผู้ใหญ่บ้านรองปลัด องค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้ผู้บริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ นักท่องเที่ยว ครูหรืออาจารย์หรือนักวิชาการในชุมชน โดยสามารถสรุปประเด็นตามความคิดเห็นของบุคคลกลุ่มต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 ควรทำอย่างไรเพื่อให้สถานที่ท่องเที่ยวโบสถ์ปรกโพธิ์เกิดประโยชน์สูงสุดต่อชุมชนและองค์กรต่างๆภายในชุมชน คุณสมศักดิ์ แซ่โค้ว (ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้) โบสถ์ปรกโพธิ์ได้รับการสนับสนุนจากผู้ว่าราชการจังหวัดจัดป้ายวิง เพื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว และในการจัดทำสื่อในเรื่องประวัติความเป็นมาควรมีการตรวจสอบจากผู้มีความรู้ ก่อนนำไปเผยแพร่ คุณสนธิญาณ พิเศษ (รองปลัดองค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ) ในวันที่ 28 ธันวาคมของทุกปี จะมีการจัดงานวันสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เป็นประจำทุกปี เพื่อรำลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณในการกอบกู้เอกราชของชาติไทย โดยองค์การบริหารส่วนตำบลเป็นผู้สนับสนุนด้านงบประมาณในการจัดงาน ครูสุทิพย์ เทียมสมชาติ (โรงเรียนวัดสกลวิสุทธิ) ควรมีการจัดทำเอกสารเผยแพร่ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และความสำคัญทางประวัติศาสตร์ให้นักเรียนตามโรงเรียนต่างๆ ในจังหวัดสมุทรสงคราม เนื่องจากโบสถ์ปรกโพธิ์เป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรท้องถิ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครูไพเราะ วงศ์แป้น (โรงเรียนวัดตรีจันทาราม) ในการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนได้นำนักเรียนศึกษาแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นด้วยตนเองเป็นประจำ เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจจากสถานที่จริง และปลูกจิตสำนึกให้นักเรียนร่วมกันดูแลสถานที่ทางประวัติศาสตร์ให้คงสภาพเดิม และในช่วงงานประจำปีได้นำนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมจัดนิทรรศการแสดงผลงาน และประวัติความเป็นมาที่สำคัญทางประวัติศาสตร์

ประเด็นที่ 2 ถ้ามีการนำสื่อเข้ามาในการให้ความรู้และประชาสัมพันธ์โบสถ์ปรกโพธิ์ควรใช้สื่อลักษณะใด อย่างไรจึงจะเหมาะสมกับบุคคลในทุกกลุ่ม คุณสุเทพ วงศ์แป้น (กำนันตำบลบางกุ้ง) ด้วยความรักในถิ่นกำเนิด และในฐานะผู้นำชุมชน มีความศรัทธาต่อสถานที่ และต้องการเผยแพร่ความรู้ทางประวัติศาสตร์ให้แก่บุคคลที่สนใจ จึงขอเสนอให้มีการจัดทำสื่อที่น่าสนใจ เช่น หนังสือเล่มเล็ก ในการให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ และความสำคัญของสถานที่แห่งนี้ เนื่องจากมีนักท่องเที่ยวจำนวนมากที่เข้ามาเยี่ยมชมโดยไม่ทราบประวัติความเป็นมา และไม่เห็นความสำคัญของสถานที่ให้ได้รับความรู้ที่ถูกต้อง คุณสมศักดิ์ แซ่โค้ว (ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้) เนื่องจากเว็บไซต์เดิมของทางวัดเกิดปัญหา ข้อมูลถูกทำลาย และทางวัดขาดผู้มีความรู้ความชำนาญในการจัดทำเว็บไซต์ขึ้นใหม่ จึงไม่สามารถประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ความรู้ต่าง ๆ ของสถานที่ให้กับผู้อยู่ต่างจังหวัด

และต่างประเทศได้ จึงควรมีการจัดทำเว็บไซต์ขึ้นใหม่ ครูสุทิ เทียมสมชาติ (โรงเรียนวัดสกลวิสุทธิ) ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน และจากการเข้าร่วมจัดนิทรรศการในวันสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ในการส่วนของการจัดการเรียนการสอน ควรมีการจัดทำหนังสือเล่มเล็กให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ ประวัติความเป็นมาของสถานที่สำคัญต่างๆ ในบริเวณนี้ เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจได้มากขึ้น และควรเป็นสื่อที่มีสีสันสวยงามน่าอ่าน และในส่วนของ การจัดนิทรรศการ ควรมีแผนพับประชาสัมพันธ์ประวัติความเป็นมา ความสำคัญ และแผนที่การเดินทาง เพื่อประชาสัมพันธ์นักท่องเที่ยวต่อไป ครูไพเราะ วงศ์แบน (โรงเรียนวัดตรีจันทน์ธรรมาราม) เนื่องจากนักเรียนอยู่ในระดับประถมศึกษา สื่อการเรียนการสอนควรมีการออกแบบที่ดึงดูดความสนใจ มีสีสันที่สวยงาม และพกพาได้สะดวก ไม่ควรเนื้อหาหนัก ควรมีภาพประกอบ เพื่อช่วยต่อการเข้าใจของนักเรียน จึงควรจัดทำหนังสือเล่มเล็กที่มีการออกแบบที่สวยงาม ขนาดกะทัดรัด คุณสมบัติน่าสนใจเพิ่มเติม (รองปลัดองค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ) สื่อประชาสัมพันธ์ไม่ควรมีขนาดใหญ่หรือเล็กเกินไป เพื่อสะดวกในการพกพา และไม่ควรเป็นสีขาว ดำ เพราะไม่น่าสนใจ แต่ควรมีสีสันและภาพประกอบที่สวยงาม และควรมีข้อมูลแนะนำสถานที่ทางอินเทอร์เน็ต เพื่อประชาสัมพันธ์แก่ผู้สนใจที่อยู่ห่างไกลทั้งในและนอกประเทศ

ประเด็นที่ 3 สื่อต่าง ๆ ที่คิดว่าเหมาะสมนั้น ควรกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระอะไรบ้าง เพื่อให้เหมาะสมกับสื่อแต่ละประเภท คุณสมศักดิ์ แซ่โค้ว (ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้) การสร้างสื่อทั้งเว็บไซต์และหนังสือเล่มเล็ก วัตถุประสงค์หลักคือ การประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ความรู้ที่ถูกต้อง ดังนั้นเมื่อสร้างสื่อเสร็จควรมีการตรวจสอบจากผู้รู้ในพื้นที่ก่อนเผยแพร่ โดยเนื้อหาของสื่อเหล่านั้น ควรประกอบด้วย ประวัติความเป็นมาของค่ายบางกุ้ง โบสถ์ปรกโพธิ์ อนุสาวรีย์ของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช องค์หญิงมณฑาทิพย์ และบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ ลักษณะความมหัศจรรย์ของต้นไม้ที่ปกคลุมโบสถ์ พร้อมทั้งมีภาพถ่าย คุณสมบัติน่าสนใจเพิ่มเติม (รองปลัดองค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ) วัตถุประสงค์ข้อหนึ่งของการสร้างหนังสือเล่มเล็กที่มีการออกแบบสีสันที่สวยงามคือ การกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจในการเรียนรู้ประวัติความเป็นมาของสถานที่มากขึ้น อีกทั้งยังสามารถเก็บหนังสือเล่มเล็กไว้เป็นที่ระลึกได้อีกด้วย และเนื้อหาที่ควรบรรจุไว้ในหนังสือเล่มเล็กและเว็บไซต์ ควรประกอบด้วยประวัติความเป็นมา ภาพถ่าย เส้นทางเดินทาง ครูสุทิ เทียมสมชาติ (โรงเรียนวัดสกลวิสุทธิ) เนื่องจากข้อมูลต่าง ๆ ของวัดบางกุ้งถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรท้องถิ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนั้นการสร้างสื่อทั้งหนังสือเล่มเล็กและเว็บไซต์ เพื่อให้สามารถนำมาใช้เป็นสื่อเสริม การเรียนรู้ของนักเรียน จึงควรมีเนื้อหาที่ครบถ้วน ทั้งตำแหน่งที่ตั้ง ประวัติความเป็นมาของวัดบางกุ้ง ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา และประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการทำสงครามของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช โดยมีภาพถ่ายประกอบ และควรมีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทาง

ประเด็นที่ 4 บุคคลหรือหน่วยงานใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสนับสนุน พัฒนาสื่อ
นำไปใช้ และได้รับการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน คุณสนธิ์นาฏ เพ็ญโต (รองปลัด

องค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ) การสร้างหนังสือเล่มเล็กเป็นการพัฒนาสื่อที่น่าสนใจ และน่าจะ

สามารถช่วยดึงดูดความสนใจให้นักท่องเที่ยวและผู้สนใจมากยิ่งขึ้น หากมีการประชุมของ

องค์การบริหารส่วนตำบลครั้งต่อไป จะเสนอของบประมาณสำหรับโครงการดังกล่าว เนื่องจากเป็น

หน้าที่หนึ่งขององค์การบริหารส่วนตำบลที่ต้องให้ความดูแลและให้การสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ของ

ท้องถิ่น ครูไพเราะ วงศ์แป้น (โรงเรียนวัดตรีจันทน์พัฒนาราม) เมื่อสร้างหนังสือเล่มเล็กเสร็จสมบูรณ์

แล้ว ควรมีการเผยแพร่ไปยังโรงเรียนต่าง ๆ ในจังหวัด เพื่อให้ทราบประวัติความเป็นมาที่ถูกต้อง

และความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการกอบกู้เอกราชของสมเด็จพระเจ้าตาก

สินมหาราช รวมทั้งช่วยสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้รักบ้านเกิดและสำนึกในบุญคุณของวีรชนที่

ยอมสละชีวิตเพื่อรักษาบ้านเมืองไว้ให้แก่ลูกหลานต่อไป ครูสุทิ เทียมสมชาติ (โรงเรียนวัดสกล

วิสุทธิ) เมื่อพัฒนาสื่อเสร็จสมบูรณ์ทั้งหนังสือเล่มเล็กและเว็บไซต์ จะสามารถนำมาใช้ประกอบการ

เรียนการสอนได้ และใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้แก่นักเรียน ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมได้ทุก

ที่ทุกเวลา ทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน

ประเด็นที่ 5 แนวทางในการวัดและประเมินผลการใช้สื่อแต่ละชนิดควรมีวิธีการและ
ลักษณะการวัดและการประเมินอย่างไร เพื่อบ่งชี้ว่าผู้ที่ได้รับการการใช้สื่อเกิดการเรียนรู้เชิง
สร้างสรรค์ ครูไพเราะ วงศ์แป้น (โรงเรียนวัดตรีจันทน์พัฒนาราม) หลังจากนักเรียนเรียนรู้เนื้อหาจาก

สื่อที่สร้างขึ้นแล้ว ควรมีการวัดและประเมินผลต่าง ๆ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เช่น

การเติมคำในช่องว่างเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของแหล่งเรียนรู้ ครูสุทิ เทียมสมชาติ (โรงเรียน

วัดสกลวิสุทธิ) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา หลังจากให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาจากทั้ง

หนังสือเล่มเล็กและเว็บไซต์เรียบร้อยแล้ว ควรมีการจัดกิจกรรมเพื่อวัดและประเมินผลการเรียนรู้

โดยจัดกิจกรรมการประกวดโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนนแบ่ง

ออกเป็น 2 ส่วน คือ ความถูกต้องของเนื้อหา และการออกแบบ

ประเด็นที่ 6 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คุณสาธิตา ยังยิ้ม (ผู้ใหญ่บ้านหมู่ 4) เนื่องจาก

นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ในปัญหาในการเดินทางมาเยี่ยมชมสถานที่โบสถ์ปรกโพธิ์ จึงควรจัดทำสื่อ

ป้ายบอกทางจากแม่กลอง มาถึงสถานที่โบสถ์ปรกโพธิ์ เพื่อความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว อีกทั้ง

ยังเป็นการประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวได้รู้จักสถานที่โบสถ์ปรกโพธิ์มากยิ่งขึ้นอีกด้วย

คุณสนธิ์นาฏ เพ็ญโต (รองปลัดองค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ) นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาจังหวัด

สมุทรสงคราม ส่วนใหญ่จะมาท่องเที่ยวที่ตลาดน้ำอัมพวาและหลังจากนั้นจะเดินทางมาดูความ

มหัศจรรย์ของโบสถ์ปรกโพธิ์ แต่มักมีปัญหาในเรื่องการเดินทาง จึงควรมีป้ายบอกทางเป็นระยะ ซึ่ง

ขณะนี้ทางองค์การบริหารส่วนตำบลยังไม่สามารถดำเนินการได้ทันที เพราะเป็นโครงการนอกงบประมาณ

ผลจากการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาที่ได้จากการลงพื้นที่ในชุมชน และผลจากการวิเคราะห์ ด้วยวิธีการ SWOT สามารถสรุปถึงแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ ตามความต้องการของชุมชน ดังนี้

1. การพัฒนาด้านอาคารสถานที่ ได้แก่ การพัฒนาในเรื่องของการสร้างและดูแลรักษาห้องน้ำ การปรับพื้นที่โดยรอบเพื่อลดปริมาณฝุ่น ตลอดจนระบบการอำนวยความสะดวกต่างๆภายในแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์

2. การพัฒนาด้านการท่องเที่ยว ได้แก่ การหาแนวทางให้แหล่งโบราณคดีเป็นที่รู้จักในวงกว้างเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยี่ยมชมแหล่งโบราณคดี อันนำไปสู่การสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนในอนาคต

3. การพัฒนาด้านการศึกษา ได้แก่ การหาวิธีการที่จะส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้แก่คนในชุมชนและผู้สนใจ

จากข้อสรุปดังกล่าวจะเห็นได้ว่า แนวทางการพัฒนาด้านอาคารสถานที่ เป็นสิ่งที่ต้องใช้งบประมาณและเกี่ยวข้องกับบุคคลหลายฝ่าย ส่วนการพัฒนาในด้านการศึกษาทางหน่วยงานที่รับผิดชอบ ได้แก่ โรงเรียนในพื้นที่และองค์การบริหารส่วนตำบลโรงเรียนได้มีการจัดกิจกรรมต่อเนื่องและบรรจุลงในแผนปฏิบัติการทุกปี ส่วนการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวยังถือว่าเป็นเรื่องที่ควรจะมีการส่งเสริมให้เป็นที่ยี่รู้จักของนักท่องเที่ยวมากขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำประเด็นของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ด้านการท่องเที่ยวและการศึกษามาใช้เป็นหลักในการจัดทำโครงการเพื่อส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญและเป็นที่ยี่รู้จักโดยแพร่หลาย อันนำไปสู่การท่องเที่ยวและสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชนต่อไปในอนาคต โดยการจัดทำโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ 2 โครงการคือโครงการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ซึ่งมีลักษณะเป็นหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ สำหรับนักท่องเที่ยวและผู้สนใจที่เดินทางมาชมโบสถ์ปรกโพธิ์ ให้ทราบถึงความสำคัญ ประวัติความเป็นมาของแหล่งเรียนรู้ และเป็นที่ระลึกสำหรับผู้เดินทางมาเยี่ยมชม และโครงการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีลักษณะเป็นสื่อออนไลน์ประเภทเว็บไซต์ เพื่อประชาสัมพันธ์ แนะนำการเดินทาง ตลอดจนความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ควรสร้างกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับเยาวชนในชุมชน เพื่อปลูกจิตสำนึก ให้เยาวชนระลึกในความเสียหายของเหล่าวีรชนที่ร่วมกันปกป้อง รักษาแผ่นดินของประเทศไทยจนถึงปัจจุบัน

ผลจากการนำเสนอข้อมูลเบื้องต้น ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะ โดยสรุปดังนี้

1. สื่อที่พัฒนาขึ้นควรกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน
2. นอกจากเนื้อหาสาระแล้ว ภายในสื่อควรเน้นในเรื่องของการอนุรักษ์ และรักษาโบสถ์ปรกโพธิ์ให้คงอยู่คู่ชุมชนตลอดไป
3. ภายในสื่อควรมีการเสนอแนะเกี่ยวกับของที่ระลึกที่เป็นสัญลักษณ์ของโบสถ์ปรกโพธิ์ ซึ่งอาจสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชนต่อไปในอนาคต
4. หลังจากพัฒนาสื่อจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว ควรวางแผนถึงความยั่งยืนเพื่อให้สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอยู่คู่กับแหล่งเรียนรู้ตลอดไป
5. หลังจากพัฒนาสื่อเสร็จสมบูรณ์แล้ว ควรมีการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียน เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจหลังจากที่นักเรียนได้ใช้สื่อการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว

ผลจากการฟังการวิพากษ์ของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์และวางแผน เพื่อจัดทำโครงการต่าง ๆ ดังนี้

1. โครงการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง โดยเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และกำหนดกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนและผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์
2. โครงการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์โดยเป็นสื่อออนไลน์ประเภทเว็บไซต์ และกำหนดกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนและผู้สนใจ
3. โครงการกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ ซึ่งเป็นการถ่ายภาพจากสถานที่จริงในแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน
4. โครงการจัดนิทรรศการแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน ณ โบสถ์ปรกโพธิ์

3. แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร

3.1 สภาพบริบทชุมชน

3.1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ดอนไก่อีเป็นตำบลหนึ่งของอำเภอกะทู้มแบน จากการบอกเล่าของผู้เฒ่าผู้แก่เล่าว่าพื้นที่ในบริเวณนี้เป็นที่ดอน น้ำท่วมไม่ถึง อีกทั้งเป็นที่ที่ชาวบ้านส่วนใหญ่มักจะเลี้ยงไก่ชนเอาไว้เพื่อขาย และนำไปชนกับไก่ชนในหมู่บ้านอื่น ๆ และมักจะได้รับชัยชนะเสมอ (ในปัจจุบันก็ยังมีการเลี้ยงไก่ชนอยู่เหมือนเดิม) นอกจากนี้ในอดีตวัดดอนไก่อี ซึ่งเคยเป็นวัดประจำตำบลดอนไก่อี (ปัจจุบันได้โอนไปอยู่ กับเทศบาลเมืองกะทู้มแบน) ได้มีการทำเสาและมีตัวไก่อยู่บนเสาเป็นสัญลักษณ์ด้วย และในอดีตตำบลท่าเสา เคยรวมอยู่เป็นตำบลเดียวกับตำบลดอนไก่อีแต่ต่อมาภายหลังก็ถูกแยกออกเป็นอีกตำบลหนึ่งแต่ยังมีการติดต่อและสนิทสนมกัน

เช่นเดิม จนคนในพื้นที่ตำบลดอนไก่อีตมมักจะเรียกที่ตนเองอยู่ว่าท่าเสาซึ่งทำให้เห็นความสัมพันธ์และการติดต่อซึ่งกันและกันตั้งแต่ในอดีตเรื่อยมา

องค์การบริหารส่วนตำบลดอนไก่อีตม ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของอำเภอกระทุ่มแบน ห่างจากที่ว่าการ อำเภอกระทุ่มแบน 3 กิโลเมตร และห่างจากจังหวัดสมุทรสาคร ประมาณ 14 กิโลเมตร สภาพพื้นที่เป็นที่ราบลุ่มบริเวณริมแม่น้ำ บางพื้นที่เป็นที่ดอน พื้นที่ส่วนใหญ่ใช้ในการทำการเกษตร มีประชากรทั้งสิ้น 7,393 คน คิดเป็น 2,493 ครัวเรือน แยกเป็นชาย 3,580 คน และหญิง 3,813 คน

การประกอบอาชีพของคนในชุมชน ได้แก่ ทำนา ทำสวนผัก/ผลไม้ ค้าขาย รับจ้างทั่วไป รับเหมาก่อสร้าง ประกอบธุรกิจส่วนตัว เช่น โรงงานอุตสาหกรรม อุตสาหกรรมในครัวเรือน เช่น เครื่องเบญจรงค์ เครื่องปั้นดินเผา เซรามิค เป็นต้น และรับราชการ เช่น ทหาร ตำรวจ ครู

3.1.2 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน มีการอนุรักษ์ศิลปะการเขียนลายเบญจรงค์ ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดกันมาและมีการคิดค้นรูปแบบ ลวดลายใหม่เพิ่มขึ้นตลอดเวลา จนเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน (OTOP ระดับ 5 ดาว) มีชื่อเสียงยอมรับทั่วไป

3.1.3 กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน เทศบาลตำบลดอนไก่อีตมมีบุคลากรในหน่วยงานการศึกษา ซึ่งมีภาระหน้าที่เกี่ยวกับงานจัดการศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม ของท้องถิ่น งานสันติภาพ การงานศาสนา งานศิลปวัฒนธรรม งานส่งเสริมและสนับสนุนการกีฬาและนันทนาการ

3.1.4 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ในหมู่บ้านมีการจัดประเพณีทำบุญตักบาตร ทั้งในวันขึ้นปีใหม่และวันสำคัญเป็นประจำทุกปี นอกจากนี้มีการจัดงานวันกตัญญู รดน้ำดำหัว ผู้สูงอายุในงานวันสงกรานต์ทุกปี และในสัปดาห์ที่ 2 ของเดือนมีนาคมในทุกๆปี ได้มีการจัดกิจกรรม “สืบสาน สีสัน สายเส้น เบญจรงค์ดอนไก่อีตม” โดยเป็นความร่วมมือของคนในชุมชนและหน่วยงานต่างๆ ซึ่งในปี 2556 นี้ได้จัดต่อเนื่องมาเป็นครั้งที่ 4 แล้ว และได้รับความร่วมมือจากทุกคนในชุมชน และพื้นที่ใกล้เคียง มาออกร้านจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของตนเอง ซึ่งก็สามารถสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้เป็นจำนวนมาก

3.2 สภาพของพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

3.2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป บ้านดอนไก่อีตมตั้งอยู่เป็นหมู่บ้านที่ 1 ในจำนวนทั้งหมด 6 หมู่บ้านของตำบลดอนไก่อีตม อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร จากคำบอกเล่าของสมาชิกกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ หมู่ที่ 1 ตำบลดอนไก่อีตม ที่ส่วนใหญ่เคยทำงานเป็นลูกจ้างใน “โรงงานเสถียรภาพ” ซึ่งเป็นโรงงานผลิตถ้วยชามเซรามิค (ถ้วยชามตราไก่) ที่มีชื่อเสียงในขณะนั้น โดยได้รับการถ่ายทอดเอาความรู้และภูมิปัญญาจากวิทยากรทั้งคนไทยและคนจีนโบราณที่

ทางโรงงานเสถียรภาพเซียมมาสอนและแนะนำการเขียนลวดลายต่างๆ ลงบนถ้วยชาม ต่อมาในราวปี พ.ศ. 2532 โรงงานเสถียรภาพประสบปัญหาภาวะขาดทุนและได้ปิดกิจการลง หลังจากนั้นได้มีลูกจ้างคนงานของดอนไก่ดีได้รวมกันปรึกษาหารือ เพื่อนำเอาความรู้ ประสบการณ์ และภูมิปัญญาที่ได้รับมาลงทุนทำผลิตภัณฑ์เครื่องเบญจรงค์ เป็นอุตสาหกรรมครัวเรือนในหมู่บ้านและได้มีการประยุกต์คิดค้นแบบลวดลาย รวมทั้งประโยชน์ใช้สอยและความต้องการของตลาดทำให้เป็นสินค้าที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา

ในปี พ.ศ. 2536 สำนักงานการพัฒนาชุมชนอำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร ได้มีการรณรงค์ จัดตั้งกลุ่มอาชีพสตรีในระดับตำบลหมู่บ้าน และสนับสนุนจัดส่งหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีเข้าประกวด หัตถกรรมดีเด่น ของมูลนิธิหม่อมงามจิตต์ บุรฉัตร ประจำปี 2544 และหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีได้รับรางวัลชนะเลิศระดับประเทศ ทำให้เครื่องเบญจรงค์มีชื่อเสียง ได้รับความนิยมยอมรับมากขึ้น สมาชิกในกลุ่มหมู่บ้านจึงได้รวมกลุ่มกันเป็นระบบและเข้มแข็งขึ้น ภายใต้ชื่อ “กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี”

ในราวปี พ.ศ. 2546 รัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนการสร้างอาชีพและรายได้แก่ชุมชน โดยจัดให้มีการรณรงค์โครงการ “หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์” (One Tambon One Product) ขึ้นทั่วประเทศ และได้มอบหมายให้กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย เป็นหน่วยงานหลักทำหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุน ได้มีการจัดประกวดคัดสรรผลิตภัณฑ์ OTOP ขึ้นในแต่ละแห่ง และผลิตภัณฑ์เบญจรงค์ของกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี ได้รับการคัดสรรเป็นสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (Product Champion) ระดับ 5 ดาว จึงเป็นที่รู้จักยอมรับอย่างกว้างขวางทั้งในและนอกประเทศ มีลูกค้ามากมายหลากหลาย ในขณะที่ผลิตเบญจรงค์ก็มีการพัฒนาคิดค้น ดัดแปลงสร้างความ เข้มแข็งทางด้านภูมิปัญญาชุมชนและช่วยเหลือ สร้างอาชีพรายได้ให้กับชุมชนมากขึ้น มีการพัฒนาตัวเองขยายผลการดำเนินงานออกไป อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะการออกแบบและการเขียนลายเบญจรงค์ได้มีผู้เชี่ยวชาญและมีความสามารถพิเศษเข้ามาร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตเบญจรงค์อย่างกว้างขวางมากขึ้น

3.2.2 การบริหารจัดการและการจัดแสดง กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี ได้มีการบริหารจัดการโดยสมาชิกและคณะกรรมการการบริหารกลุ่มฯ โดยมีนางอุไร แดงเอี่ยม เป็นประธานฯ ความสัมพันธ์ในระหว่างกลุ่มเน้นการพูดคุย หรือการปรึกษาหารือในเรื่องต่างๆ เช่น การแจ้งข้อมูลข่าวสารการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในงานมหกรรมและเทศกาลตามที่ทางหน่วยงานภาครัฐและเอกชนจัดขึ้น เพื่อที่จะได้เตรียมผลิตภัณฑ์ไปเข้าร่วม การผลิตเปลี่ยนหมุนเวียนกันนำผลิตภัณฑ์ไปจำหน่าย การจัดซื้อวัตถุดิบเป็นการร่วมจัดซื้อก็จะได้ราคาถูกลงเป็นการลดต้นทุนการผลิต เป็นต้น ส่วนการร่วมรับผลประโยชน์สมาชิกแต่ละรายจะมีการผลิตสินค้าเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว แต่ก็มีการผลิตสินค้าร่วมกันหากมีการสั่งทำเป็นปริมาณมาก หรือถ้ามีกลุ่มทัศนศึกษาจำนวนมาก ก็จะมี

การบรรยายถึงภาพรวม ประวัติความเป็นมา ขั้นตอนการผลิต ณ ศูนย์ OTOP หลังจากนั้นก็จะมีการแบ่งกลุ่มผู้มาเยี่ยมชมออกเป็นกลุ่มย่อย นำชมการผลิตเบญจรงค์ของสมาชิกแต่ละบ้าน เพื่อให้ทุกคนได้มีโอกาสจำหน่ายสินค้าได้ทัดเทียมกัน จากนั้นยังให้บริการที่พักค้างแรม (HOME STAY) มีการจัดสรรผู้มารับบริการไปยังสมาชิกอย่างทั่วถึง พร้อมทั้งให้บริการสอนการเขียนเบญจรงค์ ชมการสาธิตทำเบญจรงค์ และให้ผู้เข้าเยี่ยมชมได้มีโอกาสลงมือเขียนลายเบญจรงค์เป็นของขวัญของฝากที่สามารถทำได้ด้วยตนเอง ฯลฯ

3.2.3 กิจกรรมและการให้ความรู้ กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดี มีการจัดกิจกรรมให้ความรู้แก่ผู้ที่มาศึกษาดูงานอย่างต่อเนื่อง โดยมีกิจกรรม ดังต่อไปนี้

- 1) อธิบายความเป็นมาและให้ความรู้เกี่ยวกับเครื่องเบญจรงค์ พร้อมทั้งนำเดินชมเครื่องเบญจรงค์ที่มีการจัดแสดงและพร้อมจำหน่ายไว้ตามบ้านของสมาชิก
- 2) การจัดฉายวิดิทัศน์เกี่ยวกับเครื่องเบญจรงค์ เริ่มตั้งแต่ประวัติความเป็นมา และขั้นตอนการทำเครื่องเบญจรงค์ เพื่อให้ความรู้กับผู้มาศึกษาดูงานและคณะผู้มาเยี่ยมชม
- 3) มีการสาธิตการทำเครื่องเบญจรงค์และการเขียนลายเบญจรงค์ให้ผู้มาเยี่ยมชมได้ดูจากการปฏิบัติจริง นอกจากนี้ช่างผู้เขียนลายเบญจรงค์ยังเป็นผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญ อีกทั้งยังอัธยาศัยดี พร้อมตอบข้อสงสัยแก่ผู้ที่สนใจด้วยรอยยิ้มและไม่คิดหวงวิชา
- 4) มีโฮมสเตย์ภายในหมู่บ้านให้บริการกับนักท่องเที่ยวและผู้มาศึกษาดูงานได้เข้าพักในราคาเป็นกันเอง และจะมีกิจกรรมให้ผู้เข้าพักโฮมสเตย์ได้ลองเขียนลายเบญจรงค์ด้วยตนเองและได้เป็นผลงานของตัวเองกลับบ้านอีกด้วย

3.2.4 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน การมีอยู่ของกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดีได้เสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน แนวทางหนึ่งที่กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดีได้เป็นส่วนสำคัญในการเสริมสร้างความเจริญให้กับชุมชน ก็คือ การยกระดับฐานะความเป็นอยู่ของสมาชิกในชุมชนให้ดีขึ้นด้วย กระบวนการผลิตเบญจรงค์ล้วนต้องใช้เวลาฝีมือ ซึ่งก็คือลูกหลานเพื่อนบ้านใกล้เคียงที่ได้มีโอกาสเข้ามาเรียนรู้ พัฒนาฝีมือ เพิ่มพูนทักษะและเป็นแรงงานฝีมือ ทั้งการเรียนรู้รูปแบบลวดลายที่สืบสานต่อเนื่องมาจากอดีต รวมถึงพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ลวดลายตามวิถีชีวิตให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดให้กลายเป็นสินค้าที่มีคุณภาพ มีจุดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม สมาชิกมีรายได้ สามารถครองชีพอยู่ได้ตามอัตภาพในภาวะเศรษฐกิจปัจจุบัน สอดคล้องกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เนื่องด้วยสมาชิกในกลุ่มล้วนอาทรช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ทั้งการร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมออกแบบลวดลาย การแบ่งงานกันทำในโอกาสที่มีการสั่งทำสินค้าในปริมาณมากและจำกัดด้วยเวลา

อำเภอกระทุ่มแบน ได้สนับสนุนกิจกรรมของกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดี โดยพิจารณาส่งผลิตภัณฑ์ของกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดี เข้ารับการคัดสรรและผลการคัดเลือกได้

ระดับ 5 ดาว ในปี 2546 รวมถึงการได้รับคัดเลือกให้เป็นหมู่บ้าน OTOP ต้นแบบของจังหวัดสมุทรสาคร สร้างความภาคภูมิใจให้กับทุกฝ่าย และได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนได้เข้าสู่อันดับหมู่บ้าน OTOP Village Champion (OVC) ในปี 2549 ซึ่งการที่จะได้เป็นหมู่บ้าน OVC นั้นจะต้องมีการผลิตสินค้า OTOP ที่มีคุณภาพ สามารถเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์ให้เข้ากับศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต เชื่อมโยงเข้ากับแหล่งท่องเที่ยวและบริการ กระบวนการผลิตและการพัฒนาของเครื่องเบญจรงค์มีส่วนช่วยสร้างความรัก ความผูกพัน และความร่วมมือช่วยเหลือกันในชุมชนเป็นอย่างดี ทำให้การพัฒนาทางด้านอื่นๆสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ส่งผลให้คุณภาพชีวิตโดยรวมของหมู่บ้าน/ชุมชนดีขึ้น และมีความเข้มแข็งยั่งยืนต่อไปในอนาคต

3.2.5 ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ จากการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่มเพื่อหาปัญหา สอบถามความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี โดยได้แบ่งกลุ่มบุคคลดังกล่าวประกอบไปด้วย 1) ผู้นำชุมชน ประธานชุมชน หรือผู้ใหญ่บ้าน 2) ผู้ที่ประกอบอาชีพในการทำเครื่องเบญจรงค์ในชุมชน 3) ปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้เรื่องเบญจรงค์ 4) ครูหรืออาจารย์หรือนักวิชาการในชุมชน โดยสามารถสรุปประเด็นตามความคิดเห็นของบุคคลกลุ่มต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 ควรทำอย่างไรเพื่อให้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีเกิดประโยชน์สูงสุดต่อชุมชนและองค์กรต่าง ๆ ภายในชุมชน ทางเทศบาลตำบลดอนไก่ดีกล่าวว่าให้ความสนับสนุนอุดหนุนเรื่องงบประมาณมาโดยตลอด 10 ปีที่ผ่านมา ทั้งในเรื่องของป้ายประกาศ แผ่นพับต่างๆ จากนั้นก็ส่งผลิตภัณฑ์เข้าประกวดจนมีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักในชื่อของ “กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี” ที่สำคัญในเรื่องของผลิตภัณฑ์ สินค้าที่ทำออกมาต้องมีคุณภาพดีไม่มีตก รักษาคุณภาพเอาไว้และพัฒนาให้ดียิ่งๆขึ้นไป เพื่อชื่อเสียงของกลุ่มจะยังคงอยู่ต่อไป ทางด้านตัวแทนจากหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีก็เสริมว่า อาชีพเบญจรงค์จะไม่มีสูญหายถ้าหากทุกคนให้ความสำคัญและดำรงศูนย์การเรียนรู้เอาไว้และสืบทอดต่อไป ในส่วนของโรงเรียนวัดท่าเสาได้เข้าร่วมโครงการโรงเรียนดีประจำตำบล มี ROAD MAP ที่เน้นว่าเด็กจะต้องมีการประกอบอาชีพมีรายได้ระหว่างเรียนจึงหาทางดึงหลักสูตรเบญจรงค์เข้ามา เปิดสอนเป็นหลักสูตรเพิ่มเติมให้นักเรียน

ประเด็นที่ 2 ถ้ามีการนำสื่อเข้ามาในการให้ความรู้และประชาสัมพันธ์หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี ควรใช้สื่อลักษณะใด อย่างไรจึงจะเหมาะสมกับบุคคลในทุกกลุ่ม ความสนใจของเด็กแต่ละคนนั้นแตกต่างกัน ถ้าหากจะให้สื่อที่คุณภาพก็ควรจะออกมาในรูปแบบสื่อทางเลือกที่เหมาะสมกับเด็กในทุกกลุ่ม และควรผลิตสื่อสำหรับคนหลายกลุ่ม หลากหลายรูปแบบ และมีประโยชน์ต่อคนในทุกกลุ่ม จำเป็นไหมที่จะต้องทำสื่อแค่อย่างเดียว หรือจะมีอะไรเพิ่มเติมเสริมกันเพื่อให้เหมาะกับคนหลายกลุ่ม เกิดประโยชน์มากที่สุด ซึ่งสื่อจะเข้ามามีบทบาทในการช่วยลดภาระ

ให้กับคนในชุมชน สื่อจะเข้ามาเป็นเครื่องทุ่นแรง คนที่เข้ามาดูงานเมื่อชมสื่อก็จะรู้เรื่องราวในระดับหนึ่ง นอกจากจะเกิดความสงสัยในระดับที่ลึกลงไปก็จะสอบถามเพิ่มเติม จึงถือว่าเป็นการลดภาระได้ในระดับหนึ่ง

ประเด็นที่ 3 สื่อต่าง ๆ ที่คิดว่าเหมาะสมนั้น ควรกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา สารอะไบบ้าง เพื่อให้เหมาะสมกับสื่อแต่ละประเภท เนื่องจากภูมิปัญญาที่นี้เป็นเรื่องของความสร้างสรรค์ คนที่จะทำงานตรงนั้นนอกจากฝีมือแล้วจะต้องมีความสร้างสรรค์ ถ้าสื่อมีเรื่องของความคิดสร้างสรรค์เข้าไปด้วยก็ช่วยเพิ่มเติมและต่อยอดต่อไปได้ อยากจะให้ใช้สื่อตรงนี้นำชุมชนไปสู่ความสร้างสรรค์ และควรจะมีเรื่องของประวัติเครื่องเบญจรงค์ ขั้นตอนการทำ และเรื่องของประโยชน์ที่ได้รับ นอกจากนี้อยากให้นำเสนอเกี่ยวกับคุณค่าของเครื่องเบญจรงค์ ทำให้คนที่มาซื้อของเข้าใจว่าเพราะอะไรของชิ้นนี้ถึงราคาสูง ได้รับรู้ถึงคุณค่าของชิ้นงานนั้นๆกว่าที่จะออกมาสวยงามขนาดนี้ ขั้นตอนมันไม่ได้ง่ายเลย

ประเด็นที่ 4 บุคคลหรือหน่วยงานใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสนับสนุน พัฒนาสื่อ นำไปใช้ และได้รับการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ตอนนีกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีได้ถูกบรรจุอยู่ในปฏิทินของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย วันศุกร์ เสาร์ และอาทิตย์ ในสัปดาห์ที่ 2 ของเดือนมีนาคมในทุก ๆ ปี ทางหมู่บ้านจะมีการจัดงาน “สืบสาน สีสัน สายเส้น เบญจรงค์ดอนไก่อี” ซึ่งในปี พ.ศ. 2556 นี้ ได้จัดต่อเนื่องเป็นครั้งที่ 4 แล้ว โดยภายในงานก็จะมีออกร้านขายผลิตภัณฑ์ภายในชุมชน ก็จะมีการนำเด็กจากโรงเรียนต่างๆเข้ามาทำกิจกรรม เด็กๆก็จะได้เรียนรู้สิ่งต่างๆภายในชุมชนรวมถึงนักท่องเที่ยวด้วย

ประเด็นที่ 5 แนวทางในการวัดและประเมินผลการใช้สื่อแต่ละชนิดควรมีวิธีการและลักษณะการวัดและการประเมินอย่างไร เพื่อบ่งชี้ว่าผู้ที่ได้รับการการใช้สื่อเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ หากต้องการให้เด็กนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์คงจะต้องออกมาในรูปแบบการประกวด เริ่มจากให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้ลวดลายเบญจรงค์ และออกแบบพัฒนาต่อยอดไปสู่ลายใหม่ๆ หากได้ลวดลายที่สวยงามอาจจะได้พัฒนามาเป็นลายใหม่ๆของชุมชน นำความรู้จากหมู่บ้านส่งต่อไปยังโรงเรียน เชื่อมโยงความรู้จากกลุ่มเบญจรงค์ไปยังโรงเรียน ถึงแม้ตัวเด็กเองจะไม่ได้ให้ความสนใจกับสื่อในตอนนี แต่อย่างน้อยเขาก็เริ่มมีพื้นฐาน หากวันใดเขาสนใจขึ้นมา เขาก็จะทำได้ และต่อยอดออกไปเอง

ประเด็นที่ 6 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จะเป็นอย่างไรหากจะนำสื่อเหล่านี้มาผสมผสานกัน อาจจะไม่ต้องผลิตสื่อใหม่ แต่นำสื่อที่อยู่ นำของที่มีอยู่เดิมมาต่อยอดออกไป จะพอเป็นไปได้หรือไม่? และสุดท้ายสิ่งที่สำคัญที่สุดคือการสร้างความประทับใจ เพราะเมื่อคนเราเกิดความประทับใจแล้วก็จะจดจำไปตลอด

จากการลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึกกับคนในชุมชนเพื่อหาปัญหา สอบถามความต้องการ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี โดยได้แบ่งกลุ่มบุคคลดังกล่าว ประกอบไปด้วย 1) ผู้ที่ประกอบอาชีพในการทำเครื่องเบญจรงค์ในชุมชน 2) ปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้เรื่องเบญจรงค์ 3) กลุ่มนักท่องเที่ยวและผู้มาซื้อสินค้า โดยสามารถสรุปประเด็นตามความคิดเห็นของบุคคลกลุ่มต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

ผู้ที่ประกอบอาชีพในการทำเครื่องเบญจรงค์ในชุมชน

คุณอุไร แดงเอี่ยม (บ้านอุไรเบญจรงค์) “ทุกวันนี้ทำงานกันทุกวันไม่มีวันหยุด คนมากันทุกวัน เราเองก็ต้อนรับกันอย่างเต็มที่ มีทั้งคนที่มาซื้อเบญจรงค์ ลูกค้าใหม่บ้าง ลูกค้าประจำบ้าง มีเข้ามาตลอด รายการโทรทัศน์ก็เหมือนกัน มีเข้ามาแทบทุกช่อง บางรายการก็มาถ่ายทำกันถึงที่ บางรายการก็เชิญให้ไปที่สถานี มีเวลาไปบ้างไม่มีเวลาบ้างก็แล้วแต่สถานการณ์ เราก็ทำเท่าที่จะทำได้ เท่าที่จะมีแรงจะทำ บางอย่างไม่ไหวก็ต้องบอกปฏิเสธไป นอกจากนี้ก็มีเด็กนักเรียน นักศึกษาเข้ามาทำรายงาน ทำกิจกรรม ทำวิจัย บ้างก็มา 2-3 คน บางทีก็มาเป็นหมู่คณะ ก็ให้ความร่วมมือกับเราทุกอย่าง ขอเพียงติดต่อเข้ามาก่อนเราก็พร้อมให้ความร่วมมือ ยินดีให้ความรู้อย่างเต็มที่ พาขึ้นไปบนเรือน ไปดูเครื่องเบญจรงค์ที่ของแต่ละบ้านก็จะมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง โดดเด่นแตกต่างกันไป บางทีพูดกันจนเสียงหายก็มี ถามว่าเหนื่อยไหมก็เหนื่อย แต่ก็อยากอนุรักษ์งานตรงนี้ ใครมาก็อยากให้เขาได้อะไรกลับไป อย่างน้อยก็ให้เขารู้จักและเห็นความสำคัญของเบญจรงค์บ้างก็พอแล้ว”

คุณรัชนี ทองเพ็ญ (บ้านแดงเบญจรงค์) “เบญจรงค์เป็นงานศิลปะของไทยมีที่เดียวในโลก อยากให้คนได้เห็นคุณค่าของงานเบญจรงค์ เพราะถ้าไม่มีคนคอยสนับสนุนก็อยู่ไม่ได้ อยากให้คนรู้คุณค่าของงานนี้ เพื่อให้คงอยู่เป็นเอกลักษณ์ของชาติสืบไป ด้วยงานเบญจรงค์เป็นงานระดับสูง มีคามหรรษา และมีคุณค่าอยู่ในตัวเอง ดังนั้นกลุ่มผู้ซื้อจึงเป็นคนระดับสูง มีฐานะ แต่คนในกลุ่มวัยรุ่น นักเรียน นักศึกษา ถือว่าไม่เป็นที่นิยม เพราะเขาจะคิดว่าเบญจรงค์นั้นเป็นงานราคาแพง ทั้งที่เบญจรงค์นั้นก็มีหลากหลายราคาให้เลือกซื้อเลือกหา ทางกลุ่มจึงมีการพัฒนารูปแบบและลวดลายใหม่ๆ อยู่เสมอ แต่ก่อนก็มีเพียงโอ ถ้วยชาม ของประดับชิ้นใหญ่ๆ ราคาสูง ก็เริ่มมีการทำของกระจุกกระจิก เช่น ตุ๊กตาเซรามิค ตลับเล็ก ๆ พวงกุญแจ ซึ่งราคาก็จะย่อมเยาลงมา ทั้งนี้ก็เพื่อให้ได้สินค้าที่ตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้ามากที่สุด”

คุณจำเนียร ภูมิเสมอ (สังวาลเซรามิค) “การทำของขาวแต่ก่อนก็ผสมดินเอง น้ำยาเคลือบก็บดเองผสมเอง แต่พอเข้าช่วงที่เศรษฐกิจไม่ดี ก็เลยเปลี่ยนมาสั่งซื้อดินสำเร็จ น้ำยาสำเร็จ จากตัวแทนจำหน่ายแทน เพราะลงทุนน้อยกว่าและสูตรดินที่ผสมก็แน่นอนกว่าทำให้ลดจำนวนงานที่เสียจากการเผาได้อีกด้วย ของขาวที่ผลิตนั้นส่งให้ในกลุ่มบ้าง แต่ก็ต้องขึ้นอยู่กับรูปแบบของงาน บางทีก็ไปรับของขาวจากที่อื่นมาเสริมด้วย เช่น ลำปาง สระบุรี เป็นต้น ในส่วนของการเยี่ยมชมในส่วนการผลิตของขาวนั้นก็มีบ้าง แต่ก็ไม่มากเท่าบ้านที่เขียนลายเบญจรงค์ ผู้มาติดต่อส่วนใหญ่จะ

เป็นลูกค้าที่มาจ้างงานทำของชาวหรือเครื่องลายครามเสียมากกว่า และช่วงเวลาของการทำของชาวจะช่วงเวลาในการทำ หากมาไม่ตรงช่วงเวลาก็จะไม่เห็นขั้นตอนการทำอะไรเลย”

ปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้เรื่องเบญจรงค์

คุณธรรมณูญ จิตพาณิชย์ (ช่างเขียนลายและลงสีเบญจรงค์) “ปัจจุบันกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีได้รับการช่วยเหลือและสนับสนุนดูแลจากหน่วยงานหลัก 3 หน่วยงาน ได้แก่ เทศบาลตำบลดอนไก่อี, กระทรวงพาณิชย์ และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ซึ่งต่างเข้ามามีบทบาทในการช่วยเหลือให้ชุมชนเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปและมีผู้เข้ามาเยี่ยมชมเพิ่มมากขึ้น ทั้งรายการโทรทัศน์ สารคดีท่องเที่ยว กลุ่มผู้วิจัย กลุ่มเด็กนักเรียนที่มาทำรายงาน และกลุ่มบุคคลทั่วไป การเข้ามาเยี่ยมชมก็มีทั้งแบบหมู่คณะและมาคนเดียวแบบครอบครัว โดยส่วนตัวเห็นด้วยกับการมีสื่อการเรียนรู้ภายในชุมชน เป็นอะไรก็ได้ จะเป็นแผ่นพับ, จุลสารเล่มเล็ก, หนังสือ หรือวิดีโอ จะทำอะไรก็ได้ ตามแต่ความถนัดของผู้วิจัย เพราะเวลามีคนมาดูงาน มาทำรายงาน ทางเราก็อยากให้เขาได้อะไรกลับไป อยากมีข้อมูลให้เขาไป ไม่อยากรู้สึกว่าเขามาแล้วแต่ได้กลับไปแบบมือเปล่า ทางเรายินดีให้ข้อมูลทุกอย่าง เอกสารที่เคยมีผู้วิจัยทำไว้และให้เป็นที่ระลึกกับหมู่บ้าน มีเนื้อหาข้อมูลดีครบถ้วน เห็นเขาอยากได้ข้อมูลก็ให้ยืมไปถ่ายเอกสาร แต่น่าเสียดายที่เขาเอาไปแล้วก็หายไปเลย ไม่ยอมเอาต้นฉบับมาคืน เสียความรู้สึกมาก ไม่อยากให้เกิดอะไรแบบนี้”

ช่างเขียนลายน้ำทอง “ลายที่เขียนมีเยอะมาก และลายที่เป็นที่นิยมก็มีหลากหลาย แต่ถ้าต้องการงานแบบเร่งด่วนก็ต้องลายจักรี ดังนั้นงานด่วนๆจะสั่งเป็นลายจักรีเป็นส่วนใหญ่ การทำงานก็จะเป็นในลักษณะเหมางาน คนบ้านใกล้เคียงรับงานไปเขียนที่บ้าน ใครบ้านไกล สถานที่ไม่พร้อมก็มาเขียนที่บ้านใหญ่แต่ละหลังก็ได้ เพราะมีการจัดพื้นที่สำหรับเขียนงานและลงสีงานเอาไว้ให้อยู่แล้ว ดังนั้นคนที่รับจ้างเขียนงานก็จะมีทั้งคนในหมู่บ้านและพื้นที่ใกล้เคียง”

ช่างลงสีเบญจรงค์ “ในส่วนของการฝึกการเขียนลายและลงสีเบญจรงค์มีคนเข้ามาเรียนบ้างประปราย แต่ก็เข้ามาในลักษณะการทำกิจกรรม มาเรียนรู้ ไม่ได้มาเพื่อคิดที่ประกอบอาชีพ คนเขียนลายและคนลงสีที่อยู่ที่นี่ต่างก็เป็นคนที่ทำงานตรงนี้กันมาอย่างยาวนาน อยู่ด้วยกันมานานแล้ว แต่ละบ้านก็จะมีช่างของตัวเอง ใครถนัดเขียนลายน้ำทองก็เขียนไป เสร็จแล้วก็ส่งต่อให้คนที่ถนัดลงสีได้ทำงานต่อ หากงานจากบ้านหนึ่งทำไม่ทันหรือรับงานที่มีจำนวนมาก ก็จะแบ่งงานให้บ้านอื่นๆช่วยกันทำด้วย เป็นแบบนี้มาตลอด”

กลุ่มนักท่องเที่ยวและผู้มาซื้อสินค้า

คุณกนกพร ลิ่ม “รู้จักหมู่บ้านนี้จากเว็บการท่องเที่ยว เป็นคนชอบขับรถเที่ยว ที่นี้อยู่ไม่ไกลจากกรุงเทพเลยชวนเพื่อนขับรถเที่ยวมาเรื่อยๆ ส่วนตัวชอบพวกเครื่องเซรามิคก็เลยอยากมาที่นี่ เห็นว่าที่นี่มีชื่อเสียงมาก แต่พอลองหาในอินเทอร์เน็ตก็เจอแต่เจอที่คนอื่นมาลงเอาไว้ เขียนไวดา รือออนไลน์บ้าง ลงตามเว็บท่องเที่ยวบ้าง แต่ไม่เจอเว็บของที่นี่เลย อยากให้มีเว็บให้ข้อมูลที่เป็นของ

ที่นี้จริง ๆ อย่างน้อยก็มีที่ให้หาข้อมูลก่อนมาจริง พอมาที่นี้ก็ได้แผ่นพับจากบ้านหนูเล็กมาแผ่นหนึ่ง แต่ก็เป็นแค่ประวัติหมู่บ้าน เพราะชอบเรื่องเซรามิค ก็เลยอยากได้ข้อมูลมากกว่านี้ รู้สึกว่ามันไม่พอ

คุณณณมล เวชศาสตร์ “รู้จักที่นี้จากเพื่อน เพื่อนชวนมาก็เลยมาด้วย มาถึงตอนแรก นึกว่ามีบ้านใหญ่อยู่หลังเดียว แต่เขาก็บอกว่ามีบ้านอื่นๆอีกให้เดินชมได้ การตกแต่งหมู่บ้านสวยมาก รู้จักเอาผลงานที่เขียนออกมาประดับตกแต่งตามทางเดิน คนเขียนลายตามบ้านก็อึ้งตายดี ทักทายน เวลาเดินผ่านด้วย แต่ไม่ค่อยกล้าเข้าไปคุยเพราะเห็นว่าเขาทำงานอยู่ ส่วนสื่อที่อยากได้ สำหรับตัวเองคิดว่าแผ่นพับก็เพียงพอ แบบสั้น ๆ กระชับ อ่านเข้าใจง่าย หรือจะเป็นสมุดเล่มเล็กที่เดินถือ อ่านได้ง่าย ๆ ก็ได้ วัสดุคงใช้เวลาในการดู ไม่ค่อยชอบเท่าไร”

คุณภัททิรา สกุลแก้ว “รู้จักจากการแนะนำของเพื่อน เพราะกำลังมองหาเครื่องเบญจรงค์สวยๆสำหรับใช้เป็นของฝากของขวัญช่วงสงกรานต์ ซึ่งกระทู้แบบก็ไม่ได้ไกลจากแม่กลองก็เลยลองมาดู ตอนแรกนึกว่าแค่ร้านวางขายเครื่องเบญจรงค์แบบทั่ว ๆ ไป แต่ที่นี้มีขั้นตอนการเขียนลายให้ดูสด ๆ ด้วย กว่าจะได้เบญจรงค์ชักใบมันไม่ง่ายเลย แล้วก็ต้องใช้เวลามากกว่าจะได้ชักใบหนึ่ง แต่อยากเห็นการเขียนลายที่มากกว่านี้ เพราะส่วนใหญ่ที่เดินดูจะเป็นการเขียนลายคล้าย ๆ กัน คงเพราะทำงานตามออร์เดอร์กันอยู่ ที่นี้มีของขายหลากหลาย นึกว่าจะมีแต่โอ ซาม แก้วแบบที่เห็นทั่วไป แต่ที่นี้มีของหลากหลายมาก ไม่คิดว่าเบญจรงค์จะทำออกมาได้หลากหลายขนาดนี้ ส่วนสื่อที่อยากได้ถ้ามีเวลาไม่มากก็คงอยากได้เป็นจุลสารเล่มเล็กที่มีลายแบบต่าง ๆ ให้ดู แต่ถ้ามีเวลามากๆ ก็อยากจะดูตั้งแต่ขั้นตอนการทำงานกว่าจะเสร็จสิ้นพร้อมขาย

ตารางที่ 4.4 สภาพการมีส่วนร่วมของชุมชน (แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี))

ขั้นตอนการศึกษา	ผู้มีส่วนร่วม	ลักษณะการมีส่วนร่วม
1. ศึกษาข้อมูลชุมชนและพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้	ผู้นำชุมชน / คนในชุมชน	สัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม
2. ศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์	เว็บไซต์ / เอกสาร	ศึกษาจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาแนวทางการพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผู้นำชุมชน / คนในชุมชน	สัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม

3.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT

จุดแข็ง (Strength) บุคลากรมีความเชี่ยวชาญในการผลิตเครื่องเบญจรงค์ ผลิตภัณฑ์ของแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีมีคุณภาพ สวยงาม และเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วโลก ผลิตภัณฑ์ของแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง มีการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน มีการรวมกลุ่มกันอย่างเข้มแข็งในการผลิตและจำหน่ายเครื่องเบญจรงค์ เป็นแหล่งเรียนรู้ของท้องถิ่นด้านการผลิตเครื่องเบญจรงค์ แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีมีการจัดทำไฮมสเตย์เพื่อให้ผู้สนใจได้ศึกษาถึงวิธีการผลิตเครื่องเบญจรงค์อย่างใกล้ชิด สถานที่ต่าง ๆ ภายในแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีตั้งอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกันและมีการเชื่อมเส้นทางถึงกันโดยตลอด ทำให้สะดวกต่อการเข้าเยี่ยมชมและศึกษาดูงาน จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีอย่างต่อเนื่อง ทำให้ได้รับรางวัลเกียรติยศต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

จุดอ่อน (Weakness) กระบวนการในการผลิตเครื่องเบญจรงค์มีความซับซ้อนและมีโอกาสเสียหายในกระบวนการผลิตสูง บุคลากรที่มีความชำนาญในการผลิตเครื่องเบญจรงค์มีจำนวนน้อย ขาดแคลนบุคลากรที่จะเป็นผู้สืบทอดการผลิต วัสดุที่ใช้ในการผลิตเครื่องเบญจรงค์มีต้นทุนสูง การใช้ประโยชน์จากสื่อที่มีอยู่สำหรับการรองรับการศึกษาดูงานยังไม่เต็มประสิทธิภาพ ขาดการบริหารจัดการด้านการศึกษาดูงานจากหน่วยงานที่สนใจ

โอกาส (Opportunity) รัฐบาลมีนโยบายหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการผลิต มีการสนับสนุนด้านการผลิตจากหน่วยงานภายนอก มีความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกเพื่อส่งเสริมให้เป็นที่รู้จัก ความนิยมสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ไทย ประชาชนให้ความสนใจในสินค้าและกระบวนการผลิต สถานศึกษาในท้องถิ่นให้การส่งเสริมให้นักเรียนเห็นความสำคัญและทราบถึงกระบวนการในการผลิตเครื่องเบญจรงค์ มีสื่อที่ทันสมัยที่เข้ามาช่วยส่งเสริมการประชาสัมพันธ์กิจกรรมประจำปีของแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีได้รับการบรรจุอยู่ในปฏิทินท่องเที่ยวของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

อุปสรรค (Threat) มีผู้สนใจเข้ามาศึกษาดูงานเป็นจำนวนมาก ทำให้ต้องเสียเวลาในการให้ความรู้และต้อนรับผู้ศึกษาดูงาน ต้นทุนของวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิตมีราคาสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

3.4 แนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.5 สรุปแนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี

แนวทางการพัฒนา	ข้อเสนอกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์
1. การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี	- ศึกษา ออกแบบ และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์เพื่อให้ความรู้แก่นักเรียน โดยนำไปบูรณาการร่วมกับหลักสูตรท้องถิ่น และนำไปใช้ในโรงเรียน - เนื้อหาที่จะนำไปพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์เชิงสร้างสรรค์จะเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมาของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี ขั้นตอนการผลิตเครื่องเบญจรงค์ ลายของเบญจรงค์ดอนไก่อี ประเภทของสินค้า และสินค้าที่พัฒนาขึ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนไป - สื่อที่ผลิตขึ้นจะมีการนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายทั้งผู้ที่สนใจทั่วไปและนักเรียนในโรงเรียนใกล้เคียงกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี - ศึกษา ออกแบบ และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์เชิงสร้างสรรค์ โดยมีการบูรณาการความรู้จากหมู่บ้านเบญจรงค์มาพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้ความรู้แก่ผู้ที่สนใจ ซึ่งสื่อที่ผลิตขึ้นจะสามารถทำงานได้บนอุปกรณ์ที่หลากหลายเพื่อให้เข้าถึงผู้ที่สนใจได้ทุกกลุ่ม
2. กิจกรรมการให้ความรู้และเขียนลายเบญจรงค์ของนักเรียนในท้องถิ่น	- นักเรียนได้รับความรู้จากสื่อวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์ในฐานที่ 1 - นักเรียนได้รับความรู้จากคนในชุมชนหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีจากการเดินสำรวจหมู่บ้านในฐานที่ 2 - การฝึกการเขียนลายเบญจรงค์ตามความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังจากการทำกิจกรรมเสร็จสิ้นทั้ง 2 ฐาน

4. แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1 สภาพและบริบทชุมชน

4.1.1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ตำบลหนองราชวัตรเดิมอยู่ในเขตการปกครองของอำเภอสามชูก ต่อมาวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2526 อยู่ในเขตการปกครองกิ่งอำเภอนองหญ้าไซ และยกฐานะเป็นอำเภอนองหญ้าไซ เมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2533 องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรจัดตั้งขึ้นตามประกาศกระทรวงมหาดไทย ลงวันที่ 19 มกราคม พ.ศ. 2539 ที่ยกฐานะมาจากสภาตำบล ที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรตั้งอยู่ในพื้นที่หมู่ที่ 8 บ้านเสือทับหมี่ ซึ่งที่ทำการสร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2545 อยู่ห่างจากที่ว่าการอำเภอนองหญ้าไซประมาณ 5 กิโลเมตร สามารถเดินทางโดยใช้เส้นทางถนนทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 3015 เป็นถนนสายหลักในการคมนาคม (ถนนนองหญ้าไซ – นองไผ่ล้อม) และห่างจากจังหวัดสุพรรณบุรีประมาณ 50 กิโลเมตร สภาพภูมิประเทศส่วนใหญ่ขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร เป็นพื้นที่ราบแห้งแล้ง พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นชุมชน และการเกษตรกรรม

4.1.2 ข้อมูลสถานที่สำคัญของตำบลหนองราชวัตร สถานที่สำคัญของตำบลหนองราชวัตร มีดังนี้ 1) วัด มีจำนวน 4 แห่ง ได้แก่ วัดหนองเต่าทอง ตั้งอยู่หมู่ที่ 1 มีพระครูอธิการทวีศิลป์ ธีรวโร เป็นเจ้าอาวาส วัดหนองทราย ตั้งอยู่หมู่ที่ 3 มีพระครูศาสนกิจจานุยุต เจ้าคณะตำบลหนองราชวัตร เป็นเจ้าอาวาส วัดหนองราชวัตร ตั้งอยู่หมู่ที่ 4 มีพระครูโกวิท สุวรรณคุณ เป็นเจ้าอาวาส และวัดมาบพะยอม ตั้งอยู่หมู่ที่ 5 มีพระครูจันทโชตยานุกุล เป็นเจ้าอาวาส 2) โรงเรียน มีจำนวน 3 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนวัดหนองทราย ตั้งอยู่หมู่ที่ 3 เปิดสอนระดับอนุบาล 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3 ปัจจุบัน นายศุภชัย สีทองสุข ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน 2) โรงเรียนบ้านหนองราชวัตร ตั้งอยู่หมู่ที่ 4 เปิดสอนระดับอนุบาล 1 – ประถมศึกษาปีที่ 6 ปัจจุบัน นายประดิษฐ์ พลายไธ ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน 3) โรงเรียนบ้านมาบพะยอม ตั้งอยู่หมู่ที่ 5 เปิดสอนระดับอนุบาล 1 – ประถมศึกษาปีที่ 6 ปัจจุบัน นายเจริญ แก้วเรือง ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน 3) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก มีจำนวน 2 แห่ง ได้แก่ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองราชวัตร ตั้งอยู่หมู่ที่ 4 และศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านมาบพะยอม ตั้งอยู่หมู่ที่ 5 4) สถานีอนามัยตำบลหนองราชวัตร ตั้งอยู่หมู่ที่ 3 และ 5) ศาลเจ้าพ่อชัยมงคล ตั้งอยู่หมู่ที่ 8 เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในหมู่บ้านและหมู่บ้านใกล้เคียง

4.1.3 สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ตั้งอยู่ภายในบริเวณองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร จัดแสดงโบราณวัตถุที่ขุดค้นพบในแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับชุมชน นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป

4.1.4 กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน งานเกี่ยวกับการจัดการศึกษา การส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม และประเพณีอันดีงามของคนในชุมชน การสนับสนุนบุคลากร วัสดุอุปกรณ์ และทรัพย์สินต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา จัดสถานที่เพื่อการศึกษา ส่งเสริม ทำนุบำรุงและรักษาไว้ซึ่งศิลปะ ประเพณี ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณีของท้องถิ่น วัฒนธรรมด้านภาษา การดำเนินชีวิต ส่งเสริมสนับสนุนการเล่นกีฬา และการส่งเสริมและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว

4.1.5 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน คนในชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรม งานบุญ ประเพณีต่าง ๆ ของชุมชน มีการจัดอบรมนักเรียนชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนวัดหนองไข เพื่อเป็นมัคคุเทศก์น้อยนำชมแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

4.2 สภาพของแหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา

4.2.1 ประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ตั้งอยู่ในพื้นที่หมู่ที่ 8 บ้านหนองเป็ก ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี อยู่ห่างจากจังหวัดสุพรรณบุรีประมาณ 50 กิโลเมตร การเดินทางออกจากตัวจังหวัดสุพรรณบุรี ใช้ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 321 (ถนนมาลัยแมน) ไปจนถึงสามแยกอยู่ยา มุ่งตรงไปตามถนนสาย 322 (อยู่ยา – ดอนเจดีย์) ระยะทางประมาณ 30 กิโลเมตร จนถึงตัวอำเภอดอนเจดีย์ เลี้ยวซ้ายที่สี่แยกไฟแดงตรงไปตามเส้นทางสายดอนเจดีย์ – สระกระโจม ราว 2 กิโลเมตร เมื่อข้ามคลองชลประทานแล้วตรงไปอีกประมาณ 200 เมตร เลี้ยวขวาไปตามถนนลาดยางเส้นเล็ก ๆ ที่เข้าสู่บ้านทะเลบก เมื่อถึงสี่แยกบ้านทะเลบกแล้วเลี้ยวขวาไปตามเส้นทางสู่อำเภอหนองหญ้าไซ ก่อนถึงตัวอำเภอนองหญ้าไซประมาณ 5 กิโลเมตร ถึงโรงเรียนบ้านมาบพะยอมเลี้ยวขวา มีถนนลาดยางเลียบรั้วโรงเรียนบ้านมาบพะยอมเข้าสู่ที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรจะพบศูนย์การเรียนรู้ชุมชนแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ห่างจากศูนย์การเรียนรู้ชุมชนไปประมาณ 500 เมตร เป็นหลุมขุดค้นทางโบราณคดี

สภาพของแหล่งโบราณคดีแต่เดิมเป็นเนินดินสูงจากพื้นที่รอบ ๆ ประมาณ 2 เมตร เนื้อที่ประมาณ 10 ไร่ ความสูงจากระดับน้ำทะเลปานกลางประมาณ 18 เมตร รอบเนินดินเป็นพื้นที่โล่งกว้างขวางใช้ทำนาและไร่อ้อย ส่วนที่ตั้งบ้านเรือนอยู่ห่างออกไปประมาณ 500 เมตร ตอนเหนือของเนินดินมีแนวคลองส่งน้ำตัดผ่าน แต่ไม่มีน้ำจากระบบชลประทานส่งมาตามคลองนี้ จากการสอบถามคนในพื้นที่ทราบว่า เมื่อครั้งขุดคลองชลประทานประมาณ 10 กว่าปีที่ผ่านมาแล้ว พบโครงกระดูกมนุษย์และเศษภาชนะดินเผา ปัจจุบันเนินดินที่ตั้งแหล่งถูกขุดตัดหน้าดินเพื่อปรับพื้นที่ให้ได้ระดับเดียวกันกับพื้นที่นารอบ ๆ จนเกือบทั้งหมด คงเหลือด้านทิศใต้ของเนินดินที่ยังไม่ขุดตัดหน้าดิน

ส่วนบริเวณที่ขุดตักหน้าดินไปแล้วพบหลักฐานเศษภาชนะดินเผา กระดุกมนุษย์ และกระดูกสัตว์ กระจัดกระจายอยู่เป็นจำนวนมาก

การค้นพบแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เมื่อวันที่ 12 มิถุนายน พ.ศ. 2546 นายวิมล อุบล ซึ่งเป็นเจ้าของที่ดินบริเวณแหล่งโบราณคดี ได้ใช้รถแบ็คโฮขุดปรับเนินดินแล้วพบกระดูกมนุษย์ กระดูกสัตว์ ภาชนะดินเผา และขวานหินขนาดต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก จึงมาแจ้งองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร ซึ่งมีที่ทำการอยู่ใกล้ ๆ กับบริเวณดังกล่าว องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรได้แจ้งให้สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี ทราบและดำเนินการตรวจสอบ ผลการตรวจสอบในเบื้องต้นปรากฏว่า ในบรรดาโบราณวัตถุที่พบมีวัตถุชิ้นเด่น คือ หม้อสามขา ซึ่งเคยพบในแหล่งโบราณคดีบ้านเก่า จังหวัดกาญจนบุรี และแหล่งโบราณคดีหลายแห่งในคาบสมุทรภาคใต้ ซึ่งนักโบราณคดีสันนิษฐานว่า แหล่งโบราณคดีแห่งนี้ น่าจะเป็นแหล่งฝังศพของคนยุคหินใหม่ อายุราว 4,000 ปีมาแล้ว จึงเป็นแหล่งข้อมูลใหม่ที่ที่น่าสนใจของนักโบราณคดี เนื่องจากพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีเพิ่งเคยพบแหล่งโบราณคดีที่มีอายุอยู่ในช่วงระยะเวลาดังกล่าวที่บ้านแจงงาม ตำบลแจงงาม อำเภอนองหญ้าไซ เมื่อปี พ.ศ. 2543 แหล่งโบราณคดีทั้งสองแห่งนี้จึงนับว่ามีอายุเก่าแก่ที่สุดในจังหวัดสุพรรณบุรี และชี้ให้เห็นถึงพัฒนาการการตั้งถิ่นฐานของผู้คนในพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำท่าจีนตอนบน

4.2.2 การบริหารจัดการและการจัดแสดง หลังจากที่มีการค้นพบหลักฐานที่สำคัญทางโบราณคดี หน่วยงานภาครัฐและชุมชนได้มีโครงการต่าง ๆ เพื่อบริหารจัดการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ดังนี้

พ.ศ. 2547 สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี ได้รับงบประมาณเพื่อขุดค้นแหล่งโบราณคดีแห่งนี้ จำนวน 200,000 บาท ในโครงการ ขุดค้นและศึกษาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ตำบลหนองราชวัตร อำเภอนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี

พ.ศ. 2550 มีการระดมทุนโดยการทอดผ้าป่าสามัคคี เพื่อซื้อที่ดินแหล่งโบราณคดีให้เป็นของชาวชุมชนหนองราชวัตร แต่ยังได้เงินไม่เพียงพอสำหรับการจัดซื้อที่ดิน จึงมีกิจกรรมเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีแห่งนี้อย่างต่อเนื่อง

พ.ศ. 2551 ผู้ว่าราชการจังหวัดสุพรรณบุรีมีคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยมีอธิบดีกรมศิลปากร ผู้อำนวยการศูนย์ภูมิภาคว่าด้วยโบราณคดีและวิจิตรศิลป์ และคณบดีคณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นที่ปรึกษา และมีคณะกรรมการในระดับจังหวัดสุพรรณบุรี ระดับอำเภอนองหญ้าไซ เป็นคณะกรรมการ โดยมีหน้าที่

1) กำหนดแนวทางการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ให้เป็นไปด้วยความเหมาะสมสอดคล้องกับแนวทางการอนุรักษ์

2) กำหนดแนวทางบริหารจัดการพื้นที่แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเป็นประโยชน์สูงสุด

3) เผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข้อมูลแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

4) แต่งตั้งคณะทำงานรับผิดชอบดำเนินงานการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี ได้จัดทำโครงการเครือข่ายมรดกศิลปวัฒนธรรมหนองราชวัตรขึ้น เพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ร่วมกับองค์การบริหารตำบลหนองราชวัตรและชาวชุมชนด้วยกิจกรรมค่ายโบราณคดี มีนักเรียนในพื้นที่ตำบลหนองราชวัตร ครู และผู้ปกครองที่สนใจร่วมกิจกรรม

พ.ศ. 2552 มีการทอดผ้าป่าสามัคคี ครั้งที่ 2 เพื่อระดมทุนในการซื้อที่ดินดังกล่าว จนสามารถซื้อที่ดินได้สำเร็จเป็นพื้นที่ 7 ไร่ 1 งาน เพื่อเป็นสาธารณสมบัติ และองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรได้ก่อตั้งศูนย์การเรียนรู้ชุมชน แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรขึ้น ในพื้นที่ทำการเพื่อจัดแสดงโบราณวัตถุที่ขุดพบในพื้นที่

นายอำเภอหนองหญ้าไซ มีคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในระดับอำเภอขึ้น โดยแต่งตั้งให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเข้ามาเป็นคณะกรรมการ โดยมีหน้าที่

1) กำหนดแนวทางการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

2) กำหนดแนวทางบริหารจัดการพื้นที่แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเป็นประโยชน์สูงสุด

3) เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

4) แต่งตั้งคณะทำงานรับผิดชอบดำเนินการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดี

5) รายงานผลจากการดำเนินงานหรือขอความเห็นชอบสิ่งที่เกี่ยวข้องในแหล่งโบราณคดีให้ผู้ว่าราชการจังหวัดทราบเป็นระยะ

ในปีงบประมาณ 2552 องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร ได้จัดทำโครงการพัฒนาวิทยากรชุมชนแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1) พัฒนาวิทยากรชุมชนแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร รองรับภารกิจให้บริการความรู้แก่ผู้สนใจเข้ามาเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้ชุมชนแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร และหลุมขุดค้นทางโบราณคดีหนองราชวัตร

2) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรของชาวชุมชนหนองราชวัตรร่วมกับสำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี

3) เสริมสร้างศักยภาพคนในชุมชนหนองราชวัตรให้สามารถดูแลรักษาและพัฒนา ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้เจริญก้าวหน้าได้ต่อไปในอนาคต

4) ศึกษาข้อมูลทางวิชาการและอนุรักษ์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรแห่งนี้

สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี หาแนวทางในการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดีแห่งนี้ โดยแจ้งเจ้าของที่ดินเพื่อขอให้ระงับการขุดค้นหน้าดิน แล้วเสนอโครงการเร่งด่วนเพื่อขุดค้นศึกษาแหล่งโบราณคดีแห่งนี้ ภายใต้ชื่อ “โครงการขุดค้นและศึกษาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี” ได้รับการจัดสรรงบประมาณจาก เงินกองทุนโบราณคดี เป็นเงิน 200,000 บาท กิจกรรมตามโครงการขุดค้นและศึกษาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในปี พ.ศ. 2546 ประกอบด้วย การสำรวจทำผังบริเวณพื้นที่แหล่งโบราณคดีทั้งหมดและการขุดค้นทางโบราณคดี หลุมขนาด 2 x 2 เมตร จำนวน 3 หลุม และหลุมทดสอบเพิ่มเติมในพื้นที่ที่ถูกตัดหน้าดินไปแล้วขนาดหลุม 4 x 4 เมตร อีก 1 หลุม โดยมี นางสาวศุภมาศ ดวงสกุล เป็นนักโบราณคดีผู้ควบคุมการขุดค้น นายกองพล สุพรรณโรจน์ เป็นนักโบราณคดีผู้ช่วย นายอัศวิน รัตมี ช่างศิลปกรรม และนายอุดม รักอยู่ เจ้าหน้าที่ของสำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี เป็นคณะดำเนินงานในภาคสนามร่วมกับชาวบ้านในตำบลหนองราชวัตร

4.2.3 กิจกรรมและการให้ความรู้ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรมีพื้นที่จัดแสดงโบราณวัตถุ 2 ส่วน ได้แก่ 1) ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ตั้งอยู่ในบริเวณที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร เป็นอาคารปูนชั้นเดียว ติดเครื่องปรับอากาศ โดยนำโบราณวัตถุที่ค้นพบบางส่วนมาจัดแสดง เช่น ภาชนะดินเผา โครงกระดูกมนุษย์ เครื่องมือหินกะเทาะ ขวานหิน สะเก็ดหินและหินลับ กำไลหิน มีแผ่นโปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นสถานที่ขุดค้นทางโบราณคดี มีลักษณะเป็นพื้นที่โล่ง มีหลังคาคลุมจำนวน 2 แห่ง ภายในหลุมขุดค้นมีการจัดแสดงวัตถุโบราณทั้งประเภทการฝังศพ ภาชนะดินเผา และวัตถุโบราณชนิดอื่น ๆ ให้ผู้สนใจได้ศึกษาเรียนรู้บริเวณด้านบนของหลุมขุดค้น

4.2.4 ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน หน่วยงานในชุมชนมีงบประมาณสนับสนุนในการทำกิจกรรม โรงเรียนมีการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้มาศึกษาเรียนรู้ในสถานที่จริง มีการฝึกอบรมมัคคุเทศก์น้อยเพื่อให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยว

4.2.5 ปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ จากการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อตรวจสอบข้อมูล และรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เมื่อวันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2556 ณ องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งผู้เข้าร่วมประกอบด้วย สมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร (ส.อบต.) ผู้ใหญ่บ้าน ครู นักเรียน ที่ปรึกษาและคณะผู้วิจัย ผลการสนทนากลุ่มสรุปได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ร่วมกันเสนอแนวคิดว่าควรทำอย่างไรเพื่อให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเกิดประโยชน์สูงสุด เริ่มจากการร่วมมือกันของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้นำชุมชน ผู้นำสถานศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยว ผู้ว่าราชการจังหวัด และหน่วยงานในจังหวัดสุพรรณบุรี เข้ามาพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยจัดให้มีเจ้าหน้าที่ดูแลประจำแหล่งโบราณคดี จัดผู้ดูแลทำความสะอาด ประชาสัมพันธ์เผยแพร่แหล่งโบราณคดีผ่านสื่อต่าง ๆ ปรับปรุงทัศนียภาพ ให้ความรู้แก่นักเรียนและคนในชุมชน

ประเด็นที่ 2 ท่านคิดว่าควรจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรหรือไม่ อย่างไร ควรจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อให้ความรู้และเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต Youtube หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยจัดทำสื่อในรูปแบบการ์ตูน มีการตั้งคำถามเพื่อให้เด็ก ๆ เกิดความสนใจและเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น รวมทั้งส่งเสริมการท่องเที่ยว และสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชนโดยการนำสินค้าในชุมชนมาขายให้จำหน่าย

ประเด็นที่ 3 สื่อการเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรควรมีลักษณะอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับบุคคลที่สนใจหลายกลุ่ม ควรสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย เช่น ป้ายนิเทศตามสถานที่ต่าง ๆ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ภาพนิ่ง วิดีทัศน์ หนังสือ และเผยแพร่ทางวิทยุ สื่อการศึกษา อินเทอร์เน็ต Youtube และเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยให้ครูและสถานศึกษามีส่วนร่วมในการเสริมแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเข้าไปในเนื้อหา และจัดให้นักเรียนมาศึกษาเรียนรู้ในสถานที่จริง

ประเด็นที่ 4 สื่อที่คิดว่าเหมาะสมนั้น ควรกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา สารระบอะไรบ้าง กำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โบราณวัตถุที่ขุดพบ ความโดดเด่น จัดทำห่อสามขาจำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว และแนะนำการเดินทาง เช่น จัดให้มีป้ายบอกทาง

ประเด็นที่ 5 บุคคลหรือหน่วยงานใดบ้างที่ควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อและแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร คนในชุมชน นักวิชาการและบุคลากรทางการศึกษา ผู้นำชุมชน เช่น ผู้ใหญ่บ้าน องค์การบริหารส่วนท้องถิ่น องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุพรรณบุรี และจังหวัดใกล้เคียง เป็นต้น

ประเด็นที่ 6 สื่อการเรียนรู้แต่ละชนิด ควรมีวัดและประเมินอย่างไร พิจารณาจากจำนวนผู้มาเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้ และการตอบแบบสอบถามความคิดเห็น

ประเด็นที่ 7 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม สร้างอาชีพในชุมชนให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษา เศรษฐกิจ และการท่องเที่ยว เป็นการสร้างรายได้แก่ชุมชน และให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการพัฒนาให้มากขึ้น

4.3 ผลการวิเคราะห์ SWOT

จุดแข็ง (Strengths) มีนักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มีมัคคุเทศก์น้อยนำชมสถานที่ แหล่งโบราณคดีมีความเก่าแก่ เหมาะสำหรับผู้สนใจศึกษาประวัติศาสตร์และโบราณคดี เป็นแหล่งรวบรวมหลักฐานทางโบราณคดีจากพื้นที่โดยรอบของชุมชน มีอาคารสำหรับจัดแสดงโบราณวัตถุที่ขุดพบ สถานศึกษาในชุมชนส่งเสริมให้นักเรียนเห็นความสำคัญ บูรณาการความรู้สู่ชั้นเรียน และเข้ามาเรียนรู้ที่แหล่งโบราณคดี มีการสำรวจและศึกษาในพื้นที่อย่างต่อเนื่อง ทำให้ข้อมูลมีความเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ

จุดอ่อน (Weaknesses) แหล่งโบราณคดีค่อนข้างคับแคบ ขาดบุคลากรในการดูแลจัดกิจกรรม หรือเผยแพร่ความรู้ทางโบราณคดี สื่อ/เอกสารเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีไม่เหมาะสมกับกลุ่มผู้มาเยี่ยมชม ขาดสื่อมัลติมีเดียในการเผยแพร่ความรู้ แหล่งโบราณคดีตั้งอยู่ในพื้นที่ห่างไกล การคมนาคมไม่สะดวก หากไม่มีการจัดกิจกรรมจะขาดการดูแลจากหน่วยงานต่าง ๆ ขาดการประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีให้เป็นที่รู้จักและได้รับความสนใจ โบราณวัตถุบางประเภท ถูกรบกวนจากกระบวนการต่าง ๆ ของมนุษย์ สัตว์ และธรรมชาติ ทำให้เกิดการเสียหายและสูญเสียข้อมูลเกี่ยวกับโบราณวัตถุ บริเวณแหล่งขุดค้นไม่มีพื้นที่สำหรับผู้เข้าชมได้พักผ่อน และไม่มีสถานที่จำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มสำหรับอำนวยความสะดวกแก่ผู้มาเยี่ยมชม ไม่สามารถรองรับผู้มาศึกษา/เยี่ยมชมพร้อมกันจำนวนมากได้

โอกาส (Opportunity) ได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานภายนอก หากมีการจัดกิจกรรมหรือการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และประชาสัมพันธ์

อุปสรรค (Threat) การสนับสนุนงบประมาณจากหน่วยงานภายนอกไม่สม่ำเสมอ และมีจำนวนจำกัด

4.4 แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์

ผลจากการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาที่ได้จากการลงพื้นที่ในชุมชน และผลจากการวิเคราะห์ ด้วยวิธีการ SWOT สามารถสรุปแนวทางการพัฒนาแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์

แนวทางการพัฒนา	ข้อเสนอกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์
1. โครงการพัฒนาวิดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	- พัฒนาสื่อวิดิทัศน์เพื่อเชิญชวนให้เข้ามาเยี่ยมชม และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และหวงแหนมรดกของไทย - พัฒนาสื่อวิดิทัศน์สำหรับการเรียนรู้ เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อให้ข้อมูลความรู้ต่าง ๆ แก่ผู้สนใจ และเผยแพร่ด้วยวิธีการที่เข้าถึงได้ง่าย เช่น การเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต ยูทูบ หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ
2. โครงการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	- ศึกษา ออกแบบ และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์ โดยมีการบูรณาการความรู้จากแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มาพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้ความรู้แก่ผู้สนใจ ซึ่งสื่อที่ผลิตขึ้นจะสามารถทำงานได้บนอุปกรณ์ที่หลากหลายเพื่อให้เข้าถึงผู้สนใจได้ทุกกลุ่ม - ศึกษา ออกแบบ และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้ความรู้แก่นักเรียน โดยนำไปบูรณาการร่วมกับหลักสูตรท้องถิ่น และนำไปใช้ในโรงเรียน - เนื้อหาที่จะนำไปพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์จะเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมอันเฉพาะตัว ความสำคัญของแหล่งโบราณคดี การสร้างความเข้าใจให้คนในชุมชนต่อวัฒนธรรมของตนเอง อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อเป็นการดึงดูดคนเข้ามาในชุมชนได้มากยิ่งขึ้น - นำสื่อที่ผลิตขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายทั้งผู้สนใจทั่วไปและนักเรียนในโรงเรียนใกล้เคียงกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

แนวทางการพัฒนา	ข้อเสนอกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์
3. โครงการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	- การพัฒนาโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้นกับผู้สนใจหรือผู้ที่มาศึกษาดูงาน - การพัฒนาแผ่นพับประชาสัมพันธ์เพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้นของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรกับผู้สนใจหรือผู้ที่มาศึกษาดูงาน
4. โครงการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน	- การให้ความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทั้งด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมา รวมทั้งความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร - จัดกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สอดแทรกเนื้อหาความรู้เข้าไปในแต่ละกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนเกิดการซึมซับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในขณะร่วมกิจกรรม - การฝึกให้นักเรียนมีการคิด และร่วมมือกันทำกิจกรรมหรืองานแบบเป็นกลุ่ม - การส่งเสริมการสะท้อนความคิดจากกิจกรรมและความรู้ที่ได้รับ โดยสังเคราะห์และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน

สรุปผลการศึกษาสภาพชุมชน พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

จากการศึกษาสภาพและบริบทชุมชน ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน และการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน และ สภาพของพิพิธภัณฑสถาน เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป สภาพและความต้องการการใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้และการให้ความรู้ และความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชนของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง สรุปได้ดังนี้

1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

หอศิลป์เอมเจริญ คือ พิพิธภัณฑสถานด้านศิลปะ ก่อตั้งโดย อ.ประเทือง เอมเจริญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) พ.ศ. 2548 ผู้ที่รักและศรัทธาต่อศิลปะอย่างแรงกล้า เป็นสถานที่เก็บผลงานทั้งหมดที่ได้สร้างมาตลอดชีวิต ใช้เป็นสถานที่จัดนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทย และศิลปินต่างประเทศ เพื่อปลูกฝังจิตวิญญาณทางศิลปะต่อเยาวชนและผู้สนใจศิลปะ

เป็นหอศิลป์อีกแห่งของประเทศที่ทำหน้าที่ทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อความมีศักดิ์ศรีในความ เป็นสากลทัดเทียมนานาชาติอารยประเทศ บ้านศิลปินแห่งชาติ หอศิลป์เอมเจริญ ได้ทำการเปิดในวัน อาทิตย์ที่ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2550 ณ ตำบลสำโรง อำเภอบางม่วง จังหวัดกาญจนบุรี แสดงความเป็น ศิลปินที่มีความรักและความศรัทธาต่อศิลปะมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะสร้างสรรค์สังคมที่อยู่รอบตัวให้ เกิดเป็นความงดงามให้สมาชิกในสังคมรู้จักที่จะใช้ประโยชน์จากความงามและสุนทรีย์ในศิลปะเป็น สิ่งหล่อหลอม นำไปสู่ความดีความงามและความสงบสุขไม่เพียงความโดดเด่นในงานสาขาทัศนศิลป์ เท่านั้น อาจารย์ยังได้สร้างงานวรรณศิลป์ที่มีคุณค่าอีกจำนวนไม่น้อยผลงานแต่ละเล่มเป็นความล้ำ ลึกที่เกิดจากจินตนาการอันงดงามของศิลปิน อาจารย์สามารถสร้างสรรค์ตัวอักษรให้เป็นเรื่องราวที่มี ชีวิตทำให้คนอ่านเกิดความประทับใจเสมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในเรื่องราวนั้น ๆ เห็นภาพในสีสัน แฉ่งมุ่มต่าง ๆ อย่างน่าสนใจดังนั้นผลงานของอาจารย์ประเทืองเอมเจริญจึงเป็นที่ยอมรับกันทั้งใน ระดับชาติและนานาชาติ รางวัลศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ พ.ศ. 2548 เป็นสิ่งที่ยืนยันคุณ งามความดีที่อาจารย์ได้ตั้งใจสร้างสรรค์และสั่งสมมาอย่างต่อเนื่องเป็นเวลายาวนานเพื่อประโยชน์ แก่วงการศิลปะและแก่สังคม

ภายในหอศิลป์เอมเจริญ ประกอบด้วย อาคารที่ได้มีการสร้างและปรับปรุง สภาพแวดล้อมที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาด้านการจัดการเรียนรู้ด้านศิลปะ มีผลงานศิลปะที่มี คุณค่าจัดแสดงอย่างมากมายและตลอดเวลา ตั้งอยู่ในชุมชนที่มีสภาพแวดล้อมธรรมชาติเงียบสงบ มีโรงเรียนใกล้เคียงสนับสนุนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น หอศิลป์เอมเจริญมีกิจกรรม แสดงด้านผลงานศิลปะของศิลปินปีละ 1 ครั้งอย่างต่อเนื่อง และมีการจัดอบรมและการเรียนการ สอนโดยเจ้าหน้าที่และศิลปินที่ประจำภายในหอศิลป์เอมเจริญ

2. แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

วัดบางกุ้ง เป็นวัดเก่าแก่อตั้งอยู่ในเขตตำบลบางกุ้งอำเภอบางคนทีจังหวัดสมุทรสงคราม ตามประวัติกล่าวว่าสร้างขึ้นตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นวัดสำคัญวัดหนึ่งทางประวัติศาสตร์ เนื่องจากในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย ปี พ.ศ. 2308 กองทัพพม่ายกเข้ามาตีกรุงศรีอยุธยา สมเด็จพระเจ้าเอกทัศจึงทรงมีพระราชดำรัสสั่งให้หัวเมืองปากใต้ยกกองทัพเรือมาตั้งค่ายสร้าง กำแพงล้อมวัดบางกุ้งที่ตำบลบางกุ้ง เมืองสมุทรสงคราม เรียกว่า ค่ายบางกุ้ง กองทัพพม่าซึ่งยกทัพ เข้ามาตามลำน้ำแม่กลองและบุกลงมาจนถึงค่ายบางกุ้ง โดยที่กองทัพของกรุงศรีอยุธยาไม่สามารถ ด้านทานไว้ได้ค่ายบางกุ้งจึงแตก หลังจากพม่าตีกรุงศรีอยุธยาแตกในปี พ.ศ. 2310 ค่ายบางกุ้งก็ตก อยู่ในสภาพค่ายร้าง เมื่อสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชสถาปนากรุงธนบุรีแล้ว โปรดให้ชาวจีน รวบรวมสมัครพรรคพวกมาตั้งเป็นกองทหารรักษาค่ายเก่าที่บางกุ้ง จึงเรียกกันอีกชื่อหนึ่งว่า "ค่าย จีนบางกุ้ง" ค่ายบางกุ้งถูกปล่อยให้รกร้างเกือบ 200 ปี จนมาถึงปี พ.ศ. 2510 กระทรวงศึกษาธิการ จึงตั้งเป็นค่ายลูกเสือขึ้น(ปัจจุบันได้ยกเลิกไปแล้ว) และเพื่อเป็นการเทิดพระเกียรติสมเด็จพระเจ้า

ตากสินมหาราช จึงได้สร้างอนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชไว้เป็นอนุสรณ์ สำหรับให้
เยาวชนคนรุ่นหลังระลึกถึงพระคุณของพระองค์ท่าน

เนื่องจากโบสถ์ถูกทิ้งร้างไปนาน จึงทำให้เกิดลักษณะพิเศษ คือ โบสถ์หลังปก
คลุมด้วยรากไม้ใหญ่ทั้ง 4 ทิศ โดยมีพรรณไม้ 4 ชนิด คือ ต้นโพธิ์ ต้นไทร ต้นไกร ต้นกร่าง ซึ่ง
รากไม้เหล่านี้ช่วยให้โบสถ์คงรูปอยู่ได้ จึงทำให้ชาวบ้านเรียกโบสถ์แห่งนี้ว่า โบสถ์ปรกโพธิ์ และ
ภายในเป็นที่ประดิษฐานของพระประธานเป็นพระพุทธรูปปั้นขนาดใหญ่ ชาวบ้านเรียกว่า หลวงพ่อ
โบสถ์น้อย (หลวงพ่อนิลมณี) และมีภาพจิตรกรรมฝาผนังสมัยปลายกรุงศรีอยุธยาแสดงเรื่องราว
เกี่ยวกับพุทธประวัติ เป็นภาพพระพุทธรูปเจ้าทรงแสดงธรรมและภาพพระพุทธรูปเจ้าประทับนั่งอยู่ในซุ้ม
ขนاب ข้างด้วยอัครสาวกนั่งพนมมือ

โบสถ์ปรกโพธิ์ เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และมีความมหัศจรรย์ที่ธรรมชาติ
ได้สร้างขึ้น จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจให้นักท่องเที่ยวมาเข้าชมเป็นจำนวนมาก ในทุกวันจะมีนักท่องเที่ยว
ทั้งชาวไทย และต่างชาติเข้าเยี่ยมชมเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ จะมี
นักท่องเที่ยวมากเป็นพิเศษ ด้วยแรงศรัทธาคนในชุมชน เช่น ชาวบ้าน ผู้ใหญ่บ้าน นักเรียน ได้เข้ามา
มีส่วนร่วมในการอำนวยความสะดวกในเรื่องต่าง ๆ ให้แก่นักท่องเที่ยว ส่งผลให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดี
ต่อชุมชน

3. แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร

ดอนไก่อี เป็นตำบลหนึ่งของอำเภอกะทู้แบน จากการบอกเล่าของผู้เฒ่าผู้แก่เล่าว่า
พื้นที่ในบริเวณนี้เป็นที่ดอน น้ำท่วมไม่ถึง อีกทั้งเป็นที่ที่ชาวบ้านส่วนใหญ่มักจะเลี้ยงไก่ชนเอาไว้เพื่อ
ขาย และนำไปชนกับไก่ชนในหมู่บ้านอื่น ๆ และมักจะได้รับชัยชนะเสมอ (ในปัจจุบันก็ยังมีการเลี้ยง
ไก่ชนอยู่เหมือนเดิม) นอกจากนี้ในอดีตวัดดอนไก่อี ซึ่งเคยเป็นวัดประจำตำบลดอนไก่อี (ปัจจุบันได้
โอนไปอยู่กับเทศบาลเมืองกะทู้แบน)

องค์การบริหารส่วนตำบลดอนไก่อี ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของอำเภอกะทู้แบน ห่าง
จากที่ว่าการ อำเภอกะทู้แบน 3 กิโลเมตร และห่างจากจังหวัดสมุทรสาครประมาณ 14 กิโลเมตร
บ้านดอนไก่อี ตั้งอยู่เป็นหมู่บ้านที่ 1 ในจำนวนทั้งหมด 6 หมู่บ้านของตำบลดอนไก่อี อำเภอกะทู้
แบน จังหวัดสมุทรสาคร จากคำบอกเล่าของสมาชิกกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ หมู่ที่ 1 ตำบลดอนไก่อี
ที่ส่วนใหญ่เคยทำงานเป็นลูกจ้างในโรงงานเสถียรภาพ ซึ่งเป็นโรงงานผลิตถ้วยชามเซรามิค (ถ้วย
ชามตราไก่) ที่มีชื่อเสียงในขณะนั้น โดยได้รับการถ่ายทอดเอาความรู้และภูมิปัญญาจากวิทยากรทั้ง
คนไทยและคนจีนโบราณที่ทางโรงงานเสถียรภาพเชิญมาสอนและแนะนำการเขียนลวดลายต่าง ๆ
ลงบนถ้วยชาม ต่อมาในราวปี พ.ศ. 2532 โรงงานเสถียรภาพประสบปัญหาภาวะขาดทุนและได้ปิด
กิจการลง หลังจากนั้นได้มีลูกจ้างคนงานของดอนไก่อีได้รวมกันปรึกษาหารือ เพื่อนำเอาความรู้
ประสบการณ์ และภูมิปัญญาที่ได้รับมาลงทุนทำผลิตภัณฑ์เครื่องเบญจรงค์ เป็นอุตสาหกรรม

ครัวเรือนในหมู่บ้านและได้มีการประยุกต์คิดค้นแบบลวดลาย รวมทั้งประโยชน์ใช้สอยและความต้องการของตลาดทำให้เป็นสินค้าที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา

กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี ได้มีการบริการจัดการโดยสมาชิกและคณะกรรมการการบริหารกลุ่มฯ โดยมีนางอุไร แดงเยี่ยม เป็นประธานฯ ความสัมพันธ์ในระหว่างกลุ่มเน้นการพูดคุย หรือการปรึกษาหารือในเรื่องต่าง ๆ เช่น การแจ้งข้อมูลข่าวสารการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในงานมหกรรมและเทศกาลตามที่ทางหน่วยงานภาครัฐและเอกชนจัดขึ้น เพื่อที่จะได้เตรียมผลิตภัณฑ์ไปเข้าร่วม การผลิตเปลี่ยนหมุนเวียนกันนำผลิตภัณฑ์ไปจำหน่าย การจัดซื้อวัตถุดิบเป็นการร่วมจัดซื้อก็จะได้ราคาถูกลงเป็นการลดต้นทุนการผลิต เป็นต้น ส่วนการร่วมรับผลประโยชน์สมาชิกแต่ละรายจะมีการผลิตสินค้าเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว แต่ก็มีการผลิตสินค้าร่วมกันหากมีการสั่งทำเป็นปริมาณมาก หรือถ้ามีกลุ่มทัศนศึกษาจำนวนมาก ก็จะมีการบรรยายถึงภาพรวม ประวัติความเป็นมา ขั้นตอนการผลิต ณ ศูนย์ OTOP หลังจากนั้นก็จะมีการแบ่งกลุ่มผู้มาเยี่ยมชมออกเป็นกลุ่มย่อย นำชมการผลิตเบญจรงค์ของสมาชิกแต่ละบ้าน เพื่อให้ทุกคนได้มีโอกาสจำหน่ายสินค้าได้ทัดเทียมกัน จากนั้นยังให้บริการที่พักค้างแรม (HOME STAY) มีการจัดสรรผู้มารับบริการไปยังสมาชิกอย่างทั่วถึง พร้อมทั้งให้บริการสอนการเขียนเบญจรงค์ ชมการสาธิตทำเบญจรงค์ และให้ผู้เข้าชมรมได้มีโอกาสลงมือเขียนลายเบญจรงค์เป็นของขวัญของฝากที่สามารถทำได้ด้วยตนเอง

4. แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

ตั้งอยู่ในพื้นที่หมู่ที่ 8 บ้านหนองเปกล้า ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี อยู่ห่างจากจังหวัดสุพรรณบุรีประมาณ 50 กิโลเมตร การเดินทางออกจากตัวจังหวัดสุพรรณบุรี ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรและห่างจากศูนย์การเรียนรู้ชุมชนไปอีกราว 500 เมตร ก็จะเป็นหลุมขุดค้นทางโบราณคดี

สภาพทั่วไปของแหล่งโบราณคดี แต่เดิมเป็นเนินดินสูงจากพื้นที่รอบ ๆ ประมาณ 2 เมตร เนื้อที่ประมาณ 10 ไร่ การค้นพบแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เมื่อวันที่ 12 มิถุนายน พ.ศ. 2546 นายวิมล อุบล ซึ่งเป็นเจ้าของที่ดินบริเวณแหล่งโบราณคดี ได้ใช้รถแบ็คโฮขุดปรับเนินดินให้ได้ระดับเดียวกันกับพื้นที่นาโดยรอบ แล้วได้พบกระดูกมนุษย์ กระดูกสัตว์ ภาชนะดินเผา และขวานหินขนาดต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก จึงมาแจ้งให้องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร ซึ่งมีที่ทำการอยู่ใกล้ ๆ กับบริเวณดังกล่าวทราบข่าว จึงได้แจ้งให้สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี (สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี ในปัจจุบัน) ทราบ และดำเนินการตรวจสอบ ผลการตรวจสอบเบื้องต้นปรากฏว่า ในบรรดาโบราณวัตถุจำนวนมากเหล่านั้นได้พบวัตถุชิ้นเด่น คือ “หม้อสามขา” ซึ่งเคยพบในแหล่งโบราณคดีบ้านเก่า จังหวัดกาญจนบุรี และแหล่งโบราณคดีหลายแห่งในคาบสมุทรภาคใต้ ซึ่งนักโบราณคดีสันนิษฐานในเบื้องต้นได้ว่าแหล่งโบราณคดีแห่งนี้ น่าจะเป็นแหล่งฝังศพของคนยุคหินใหม่ อายุราว 4,000 ปีมาแล้ว ซึ่งนับได้ว่าเป็นแหล่งข้อมูลใหม่ที่นาสนใจของนักโบราณคดี

แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มีพื้นที่ในการจัดแสดงวัตถุโบราณแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ซึ่งตั้งอยู่ในบริเวณที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร เป็นอาคารปูน ติดเครื่องปรับอากาศชั้นเดียว โดยนำวัตถุโบราณที่ค้นพบบางส่วน มาจัดแสดงไว้ ได้แก่ วัตถุโบราณประเภท ภาชนะดินเผา โครงกระดูกมนุษย์ เครื่องมือหินกะเทาะ ขวานหิน สะเก็ดหินและหินลับ กำไลหิน และวัตถุโบราณประเภทกระดูก และแผ่นโปสเตอร์ความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นสถานที่ที่มีการขุดค้นทางโบราณคดี ซึ่งมีลักษณะเป็นพื้นที่โล่ง มีหลังคาคลุมจำนวน 2 แห่ง โดยภายในหลุมขุดค้นจะมีการจัดแสดงวัตถุโบราณทั้งประเภทการฝังศพ ภาชนะดินเผา และวัตถุโบราณชนิดอื่นๆ ที่ให้ผู้สนใจได้ศึกษาเรียนรู้ได้ บริเวณด้านบนของหลุมขุดค้น

สรุปการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

จากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน สภาพพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ทำให้ได้ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ ข้อมูลสภาพพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน รวมทั้งสภาพปัญหา ความต้องการความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ผู้นำชุมชน ชาวบ้าน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา นักวิชาการ ฯลฯ เพื่อให้ทราบปัญหาและ/หรือความต้องการของคนในชุมชน ตลอดจนจลัณณะการมีส่วนร่วมและผู้ที่เกี่ยวข้องได้ นำข้อมูลของชุมชนมาวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) โดยการนำเสนอข้อมูลข้างต้นในการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) ในระดับชุมชน เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาร่วมกัน ก่อนจะเสนอเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีการศึกษา รวมทั้งบูรณาการความรู้จากสาขาต่าง ๆ จากนั้นนำเสนอผลการศึกษาเบื้องต้นและแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ โครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ให้คณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ร่วมวิจัย ได้ร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการดำเนินโครงการ/กิจกรรม เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งสามารถกล่าวโดยสรุปได้ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 สรุปการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี	- สื่อวีดิทัศน์แนะนำหอศิลป์เอมเจริญ - สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญและผลงานด้านศิลปะ - สื่อการเรียนรู้ศิลปะ - กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อ ประกอบด้วย กิจกรรม จำนวน 7 ศูนย์การเรียนรู้ คือ 1) เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ 2) เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น 3) เคคูพาจบนวัสดุ ผักตบชวา 4) เคคูพาจบนพัด 5) งานกระดาษ pop up 6) เฟ้นท์ เส้น ภาพ บนเส้น 7) ที่ระลึกหอศิลป์ เอมเจริญ
2. แหล่งเรียนรู้ โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม	- สื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง - สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ (แผ่นพับ หนังสือเล่มเล็ก) - เว็บไซต์เพื่อการประชาสัมพันธ์โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง - กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ 2) สร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน กิจกรรม นิทรรศการภาพถ่ายและแจกโปสการ์ด ณ โบสถ์ปรกโพธิ์
3. แหล่งเรียนรู้ หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร	- สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี - สื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี และขั้นตอนผลิตเครื่องเบญจรงค์ - สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ - กิจกรรมฐานการเรียนรู้สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วย กิจกรรม 3 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 1) เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่ดี 2) เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน 3) สร้างสรรค์งานเบญจรงค์

ตาราง 4.7 (ต่อ)

พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้	แนวทางการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
4. แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี	- สื่อวีดิทัศน์แนะนำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร - สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร - สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ได้แก่ โปสเตอร์ และแผ่นพับ - กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจ ประกอบด้วยกิจกรรม 4ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 1) บอกเล่าเรื่องราวแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 3) จี๊ซอว์หรรษา 4) วาดเส้นเล่นลาย

บทที่ 5

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในบทนี้คณะผู้วิจัยได้สรุปผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งดำเนินการใน พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ 4 แห่ง ได้แก่ 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร 4) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีรายละเอียดการนำเสนอประกอบด้วย

1. ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย
 - 1.1 กระบวนการพัฒนาสื่อ
 - 1.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อ
2. ผลการจัดกิจกรรมและการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย
 - 2.1 ด้านกระบวนการ
 - 2.2 ด้านผลผลิต
 - 2.3 ด้านผลกระทบ
 - 2.4 ด้านความยั่งยืน

1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

1.1 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้จะมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยที่ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ทั้งสื่อวีดิทัศน์ สื่อมัลติมีเดีย รวมถึงกิจกรรมที่ คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ตามความต้องการ ของชุมชนและแหล่งเรียนรู้ ซึ่งได้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยยึดแนวคิดทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้เหมาะสมตามความสามารถ ความถนัด และความสนใจ ของผู้ใช้สื่อและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำแนวทางที่ได้จากการจัดกิจกรรมไปบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างเสริมพัฒนาการด้านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย สื่อดังนี้ 1) สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้และ

ประชาสัมพันธ์ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

1.1.1 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการพัฒนาวีดิทัศน์ จากหนังสือ เอกสาร ตำรา และงานวิจัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างวีดิทัศน์
- 2) กำหนดวัตถุประสงค์ของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ
- 3) การวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ได้สื่อวีดิทัศน์ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน
- 4) ศึกษาและแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วนย่อย สำหรับจัดทำสคริปต์สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในตอนต้น
- 5) ดำเนินการถ่ายทำวีดิทัศน์ตามบทที่ได้วางไว้ในตอนต้น ทำการ ตัดต่อภาพ และเสียงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วบันทึกลงแผ่นดีวีดีพร้อมออกแบบและจัดทำกล่องและคู่มือการใช้งาน
- 6) นำเสนอสื่อวีดิทัศน์ไปประเมินคุณภาพสื่อโดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบและผลิตวีดิทัศน์ จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพสื่อและให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไข ผลการประเมินคุณภาพสื่อดังตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านการออกแบบผลิตวีดิทัศน์

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1.	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.00	0.00	มาก
	1.3 เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.33	0.58	มาก

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1.5 เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา	4.33	0.58	มาก
	1.6 เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)	4.33	0.58	มาก
	1.7 เนื้อหามีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
	1.8 การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.00	0.00	มาก
	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม		4.30	0.45	มาก
2.	ด้านเทคนิค			
	2.1 การออกแบบสื่อวีดิทัศน์น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้	4.00	0.00	มาก
	2.2 ภาพและเนื้อหาที่มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	4.33	0.58	มาก
	2.3 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
	2.4 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียง (เสียงบรรยาย, เสียงดนตรีประกอบ) มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	2.5 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.33	0.58	มาก
	2.6 ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย	4.00	0.00	มาก
	2.7 เทคนิคการลำดับภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
	2.8 ตัวอักษรภาพกราฟิกที่ประกอบในสื่อมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
รวม		4.13	0.22	มาก

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
3.	ด้านประโยชน์	4.00	0.00	มาก
	3.1 การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ			
	3.2 หลังจากศึกษาสื่อวีดิทัศน์แล้วได้รับความรู้เรื่องแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นและชุมชนมากขึ้น	4.00	0.00	มาก
	3.3 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้ โดยรวม	4.33	0.58	มาก
	3.4 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อสื่อวีดิทัศน์ อยู่ในระดับใด	4.00	0.00	มาก
รวม		4.08	0.14	มาก
รวมทั้งหมด		4.17	0.27	มาก

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ จ.กาญจนบุรี สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตสื่อวีดิทัศน์ พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.27) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.30$, S.D. = 0.45) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา , เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้ , ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม , เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา , เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) และ เนื้อหา มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.58) และ การให้ข้อมูลป้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือนำให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ให้ได้ตาม วัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ด้านเทคนิคในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.22) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ภาพและเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย , คุณภาพ ความชัดเจนของเสียง (เสียงบรรยาย, เสียงดนตรีประกอบ) มีความเหมาะสม และเสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ และน่าติดตาม ($\bar{x} = 4.33$,

S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การออกแบบสื่อวีดิทัศน์น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ , ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ , ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย , เทคนิคการลำดับภาพมีความเหมาะสม และ ตัวอักษรภาพกราฟิกที่ประกอบในสื่อมีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.00 , S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.08 , S.D. = 0.14) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ , หลังจากศึกษาสื่อวีดิทัศน์แล้วได้รับความรู้เรื่องแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และชุมชนมากขึ้น และความคิดเห็นโดยรวม ต่อสื่อวีดิทัศน์ ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมีดังนี้ ด้านเทคนิคการผลิต ควรเพิ่มแผนผังการเดินทางไปหอศิลป์ลงในวีดิทัศน์ด้วย

7) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญนำมาวิเคราะห์มาปรับปรุงแก้ไขสื่อวีดิทัศน์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์

8) นำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ต่อไป



ภาพที่ 5.1 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ

1.1.2 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาดังต่อไปนี้

1) ทำการวิเคราะห์ หาข้อมูลเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างสื่อมัลติมีเดียแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จากการศึกษาบริบทชุมชนและร่วมสนทนากลุ่มกับคนในชุมชนมาเป็นใช้แนวทางในการกำหนดเนื้อหา และกำหนดรูปแบบของการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

2) ลำดับผังงาน (Flowchart) และบทภาพ (Storyboard) ของสื่อมัลติมีเดียแบบมีส่วนร่วมกับ นำปรึกษาหัวหน้าโครงการ และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องในการออกแบบสื่อการเรียนรู้และนำข้อสรุปมาปรับปรุงแก้ไข

3) ศึกษาการใช้โปรแกรมการสร้างสื่อการเรียนรู้ เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ หอศิลป์เอมเจริญ โดยสื่อการเรียนรู้และภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้บทเรียนออกมามีความน่าสนใจ

4) สร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาและน่าสนใจตามที่ได้ออกแบบไว้ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบสื่อ สร้างภาพกราฟิก ภาพประกอบเนื้อหา รวมทั้งสร้างปุ่มความควบคุมและออกแบบปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบ (Interactive) ด้วยซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) โดยใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพเคลื่อนไหว บันทึกเสียงบรรยาย เสียงดนตรี และเสียงประกอบเข้ามารวมในสื่อมัลติมีเดียโดยใช้ซอฟต์แวร์ทางด้านเสียง โดยทั้งหมดจะทำให้สื่อมีความสมบูรณ์และครบองค์ประกอบในด้านมัลติมีเดีย จากนั้นบันทึกข้อมูลในรูปแบบไฟล์สื่อมัลติมีเดียลงแผ่นดีวีดีพร้อมออกแบบและจัดทำกล่องและคู่มือการใช้งาน

5) นำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบและพัฒนาเรียบร้อยแล้ว ไปประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบมัลติมีเดียจำนวน 3 ท่าน ผลการประเมิน ดังตารางที่ 5.2

ตารางที่ 5.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1.	ด้านเนื้อหา			
	1. วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
	2. เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
	3. เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	4. ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
	5. เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา	4.33	0.58	มาก
	6. เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)	4.33	0.58	มาก
	7. เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและ เนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
	8. การให้ข้อมูลป้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษาเพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.00	0.00	มาก
	9. เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหา		4.56	0.45	มากที่สุด
2.	ด้านการออกแบบ			
	2.1 การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.2 ภาพประกอบเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	2.3 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	2.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.5 รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.6 ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงถึงความละเอียดของจอภาพที่ใช้	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.7 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.8 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.9 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น	4.00	0.00	มาก
รวมด้านการออกแบบ		4.59	0.45	มากที่สุด
3.	ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)			
	3.1 การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก	4.33	0.58	มาก
	3.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.3 การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน	4.33	0.58	มาก
	3.4 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.33	0.58	มาก
	3.5 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ	4.00	0.00	มาก
	3.6 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยบทเรียนในครั้งนี้	4.00	0.00	มาก

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	3.7 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้	4.00	0.00	มาก
	3.8 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อยู่ในระดับใด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวมด้านความคล่องตัวในการใช้งาน		4.29	0.36	มาก
รวม		4.48	0.42	มาก

ผลวิเคราะห์ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.42) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.45) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ ($\bar{x} = 5.00$, S.D. = 0.00) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา , เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้ , ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม , เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และเนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.58) และเนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา , เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) , ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านการออกแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$, S.D. = 0.45) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง($\bar{x} = 5.00$, S.D. = 0.00) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความ สนใจของผู้เรียนได้ , ภาพประกอบเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย , รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่ , ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงที่ความละเอียดของจอภาพที่ใช้ , ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และ เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.58) และเสียงที่

ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00) ตามลำดับ

ด้านความคล่องตัวในการใช้งานในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.42) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย และ คิดเห็นโดยรวม ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก , การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบน จอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน , มีการเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง , ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) และ การเรียนด้วย สื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ , ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยบทเรียนในครั้งนี้ , ประโยชน์และ ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมีดังนี้ ด้านการ ออกแบบระบบการเรียนการสอน ควรมีความรู้ในการใช้ แนะนำการใช้อุปกรณ์ต่างๆในการควบคุมสื่อ ด้านการออกแบบ ควรเพิ่มสีและความชัดเจนของแผนที่ให้ชัดเจนขึ้น ด้านมัลติมีเดีย ภาพ เสียง และ ตัวอักษรเหมาะกับการเรียนรู้ดี

6) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญนำมาวิเคราะห์มาปรับปรุงแก้ไขสื่อ มัลติมีเดียตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์

7) นำสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หอคิลป์เอมเจริญ ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ต่อไป



ภาพที่ 5.2 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอคิลป์เอมเจริญ

1.1.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อ จากกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้อิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยสื่อที่ พัฒนาขึ้นประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอคิลป์เอมเจริญ และสื่อมัลติมีเดียเพื่อการ

เรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ ซึ่งสามารถสรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อจากการพัฒนาในครั้งนี้ ได้ดังตารางที่ 5.3

ตารางที่ 5.3 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

การพัฒนาสื่อ	ด้านเนื้อหาและ ด้านการออกแบบ		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	
สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ	4.17	0.27	ระดับมาก
สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ	4.48	0.42	ระดับมาก

1.2 ผลการจัดกิจกรรมและการประเมินกิจกรรมร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1.2.1 ด้านกระบวนการ คณะผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลายตามเนื้อหา ที่ได้จากการลงพื้นที่ศึกษาบริบทของชุมชนและการสนทนากลุ่ม (Focus group Discussion) กับบุคคลภายในชุมชน ผู้รับผิดชอบพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ ผู้นำชุมชน ผู้บริหาร ครู อาจารย์และนักเรียน เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ กระบวนการทำงานกลุ่ม การคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่คณะผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น และได้กำหนดเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้และสื่อวีดิทัศน์เพื่อการประชาสัมพันธ์ รวมทั้งออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับหอศิลป์เอมเจริญ กิจกรรมจัดขึ้นเมื่อจันทร์ที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ หอศิลป์เอมเจริญ อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี กิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ ประกอบด้วย 7 ศูนย์การเรียนรู้ นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 100 คน และกิจกรรมฐานที่ 3-6 เริ่มพร้อมกัน

ตารางที่ 5.4 สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในโครงการ ค่ายสื่อศิลปสร้างสรรค์

ศูนย์ที่	เนื้อหา	ประเภทสื่อ	วัตถุประสงค์การใช้สื่อ
1	เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ	ศูนย์การเรียนรู้ (วีดิทัศน์และมัลติมีเดีย)	สื่อประชาสัมพันธ์ / จัดกระบวนการเรียนรู้
2	ผลิตเพลิโนวาดภาพลายเส้น	ศูนย์การเรียนรู้	จัดกระบวนการเรียนรู้

ตารางที่ 5.4 (ต่อ)

ศูนย์ที่	เนื้อหา	ประเภทสื่อ	วัตถุประสงค์การใช้สื่อ
3	เดคูพาจบนวัสดุกล่องทำจากผักตบชวา	ศูนย์การเรียนรู้	จัดกระบวนการเรียนรู้
4	เดคูพาจบนพัด	ศูนย์การเรียนรู้	จัดกระบวนการเรียนรู้
5	งานกระดาษ pop up	ศูนย์การเรียนรู้	จัดกระบวนการเรียนรู้
6	เพ้นท์ เส้น ภาพ บนเสื้อ	ศูนย์การเรียนรู้	จัดกระบวนการเรียนรู้
7	ที่ระลึกหอคิลป์ เอ็มเจริญ	ศูนย์การเรียนรู้	จัดกระบวนการเรียนรู้

1.2.2 ด้านผลผลิต ผลการใช้สื่อประชาสัมพันธ์และผลการใช้สื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วม ชุมชน หอคิลป์เอมเจริญ จำนวน 7 ศูนย์การเรียนรู้ มีดังนี้

1) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้หอคิลป์เอมเจริญ ประกอบด้วยสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้และสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้



ภาพที่ 5.3 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้หอคิลป์เอมเจริญ

ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอคิลป์เอมเจริญ นักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนจำนวน 100 คน ได้เรียนรู้และสรุปผลเป็นรายด้านดังนี้ ผลการศึกษาด้านความรู้ ของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอคิลป์เอมเจริญ นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของหอคิลป์เอมเจริญ ผลการศึกษาด้านทักษะ ของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอคิลป์เอมเจริญ นักเรียนสามารถตอบคำถามและบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับหอคิลป์เอมเจริญ

ผลการศึกษาด้านความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ ดังแสดงตารางที่ 5.5

ตารางที่ 5.5 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ หอศิลป์เอมเจริญ (สื่อวีดิทัศน์)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
1	เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.63	0.54	มากที่สุด
2	ความต่อเนื่องของเนื้อหา	4.23	0.73	มาก
3	ภาพสื่อความหมาย	4.58	0.71	มากที่สุด
4	ขนาดและสีของตัวอักษร	4.30	0.72	มาก
5	ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียง	4.55	0.64	มากที่สุด
6	ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.40	0.71	มาก
7	ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.35	0.62	มาก
8	ความเหมาะสมของภาพกราฟิก	4.33	0.73	มาก
9	ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ในครั้งนี้	4.73	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 5.5 ผลวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญพบว่าค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.73 , S.D. = 0.51) จากเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย (4.50-5.00=มากที่สุด, 3.50 – 4.49 = มาก, 3.50 – 4.49 = ปานกลาง, 1.50 – 2.49 = พอใช้, 1.00 – 1.49 = ควรปรับปรุง) และสรุปเรียงลำดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ เป็นรายชื่อพบว่า ลำดับที่ 1 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ในครั้งนี้ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ =4.73 , S.D. = 0.51) ลำดับที่ 2 เนื้อหาที่น่าสนใจ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.63 , S.D. = 0.54) ลำดับที่ 3 ภาพสื่อความหมาย มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.58 , S.D. = 0.71) ลำดับที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียง มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ =4.55, S.D.= 0.64) ลำดับที่ 5 ความชัดเจนของเสียงบรรยาย มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.40 , S.D. = 0.71) ลำดับที่ 6 ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.35 , S.D. = 0.62) ลำดับที่ 7 ความเหมาะสมของภาพกราฟิก มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.33 , S.D. = 0.73) ลำดับที่ 8 ขนาดและสีของตัวอักษรมีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{x}$ =

4.30 , S.D. = 0.72) และความต่อเนื่องของเนื้อหา มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.23 , S.D. = 0.73) เป็นลำดับสุดท้าย

ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ นักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนจำนวน 100 คน ผลการศึกษาด้านความรู้ของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของหอศิลป์เอมเจริญ ผลการศึกษาด้านทักษะของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ นักเรียนสามารถตอบคำถามและบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับหอศิลป์เอมเจริญ ผลการศึกษาด้านความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ แสดงดังตารางที่ 5.6

ตารางที่ 5.6 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ หอศิลป์เอมเจริญ (สื่อมัลติมีเดีย)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.75	0.49	มากที่สุด
	1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมและน่าสนใจ	4.53	0.72	มากที่สุด
	1.3 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างต่อเนื่องเข้าใจง่าย	4.43	0.75	มาก
	1.4 เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อยๆ ที่มีความชัดเจน เนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	4.55	0.68	มากที่สุด
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระยะเวลา	4.58	0.59	มากที่สุด
	1.6 ความเหมาะสมของปริมาณของเนื้อหาในบทเรียน	4.58	0.59	มากที่สุด
	1.7 เนื้อหาที่ได้รับเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในวิชาต่างๆ	4.73	0.51	มากที่สุด
2	ด้านสื่อมัลติมีเดีย			
	2.1 รูปแบบของสื่อมีความสวยงามและน่าสนใจ	4.70	0.61	มากที่สุด

ตารางที่ 5.6 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	ห	S.D	แปลผล
2	2.2 การนำเข้าสู่บทเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจที่จะศึกษาเนื้อหามากขึ้น	4.43	0.64	มาก
	2.3 มีคำแนะนำในการใช้บทเรียนและกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนเหมาะสม	4.35	0.95	มาก
	2.4 ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน	4.60	0.78	มากที่สุด
	2.5 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.53	0.68	มากที่สุด
	2.6 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น	4.43	0.75	มาก
	2.7 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น	4.63	0.59	มากที่สุด
	2.8 สื่อมัลติมีเดียมีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ	4.58	0.64	มากที่สุด
3	ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากบทเรียน			
	3.1 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.50	0.68	มากที่สุด
	3.2 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ	4.53	0.75	มากที่สุด
	3.3 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินจะพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อในครั้งนี้	4.48	0.75	มาก
	3.4 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม	4.68	0.57	มากที่สุด
	3.5 หลังจากศึกษาสื่อมัลติมีเดียแล้วผู้เรียนได้รับความรู้เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญและแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะมากขึ้น	4.50	0.64	มากที่สุด
4	โดยภาพรวมท่านคิดว่าสื่อมัลติมีเดียมีคุณค่าในระดับใด	4.65	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 5.6 พบว่า ผลวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ พบว่าค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.75 , S.D. = 0.49) จากเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย (4.50-5.00=มากที่สุด, 3.50 - 4.49 = มาก, 3.50 - 4.49 = ปานกลาง, 1.50 - 2.49 = พอใช้, 1.00 - 1.49 = ควรปรับปรุง) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหา มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ดังนี้ ลำดับที่ 1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความสอดคล้องตรงตามเนื้อหา ($\bar{x}$ = 4.75 , S.D. = 0.49) ลำดับที่ 2 เนื้อหาที่ได้รับเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในวิชาต่างๆ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.73, S.D. = 0.51) ลำดับที่ 3 เนื้อหาเหมาะสมกับระยะเวลา มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.58 , S.D. = 0.59) ลำดับที่ 4 ความเหมาะสมของปริมาณของเนื้อหาในบทเรียน ($\bar{x}$ = 4.58 , S.D. = 0.59) ลำดับที่ 5 เนื้อหามีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อยๆ ที่มีความชัดเจนละเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ($\bar{x}$ = 4.55 , S.D. = 0.68) ลำดับที่ 6 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมและน่าสนใจ มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.53 , S.D. = 0.72) มีความคิดเห็นในระดับมาก ได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างต่อเนื่องเข้าใจง่าย ($\bar{x}$ = 4.43 , S.D. = 0.75) ด้านสื่อมัลติมีเดีย มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ดังนี้ ลำดับที่ 1 รูปแบบของสื่อมีความสวยงามและน่าสนใจ ($\bar{x}$ = 4.73 , S.D. = 0.61) ลำดับที่ 2 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ($\bar{x}$ = 4.63, S.D. = 0.59) ลำดับที่ 3 ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน ($\bar{x}$ = 4.60 , S.D. = 0.78) ลำดับที่ 4 สื่อมัลติมีเดียมีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ ($\bar{x}$ = 4.58 , S.D. = 0.64) ลำดับที่ 5 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.53, S.D. = 0.68) มีความคิดเห็นในระดับมาก ดังนี้ ลำดับที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจที่จะศึกษาเนื้อหามากขึ้น ($\bar{x}$ = 4.43 , S.D. = 0.64) ลำดับที่ 2 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น ($\bar{x}$ = 4.43 , S.D. = 0.75) ลำดับที่ 3 มีคำแนะนำในการใช้บทเรียนและกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.35 , S.D. = 0.95) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากบทเรียน มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ดังนี้ ลำดับที่ 1 ประโยชน์จะความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม ($\bar{x}$ = 4.68 , S.D. = 0.57) ลำดับที่ 2 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ ($\bar{x}$ = 4.53, S.D. = 0.75) ลำดับที่ 3 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x}$ = 4.50 , S.D. = 0.68) ลำดับที่ 4 หลังจากศึกษาสื่อมัลติมีเดียแล้วผู้เรียนได้รับความรู้เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญและแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะมากขึ้น ($\bar{x}$ = 4.50 , S.D. = 0.75) ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อในครั้งนี้ความคิดเห็นในระดับมาก

($\bar{x}$ =4.48,S.D.=0.75) เป็นลำดับสุดท้าย และความคิดเห็นโดยภาพรวมนักเรียนคิดว่าสื่อมัลติมีเดียมีคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.65 , S.D. = 0.58)

2) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 2 เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น นักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียน จำนวน 100 คน ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการวาดภาพลายเส้น จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะ นักเรียนสามารถวาดภาพลายเส้น จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านความคิดเห็น นักเรียนชอบการวาดภาพลายเส้น จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 100



ภาพที่ 5.4 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 2 เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น

3) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 3 เติบโตจากงานวัสดุผักตบชวา นักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียน จำนวน 25 คน (นักเรียนแบ่งกลุ่มเรียนรู้แบบฐานการเรียนรู้) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการเติบโตจากงานวัสดุผักตบชวา จำนวน 25 คน คิดเป็น ร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะ นักเรียนสามารถทำเติบโตจากงานวัสดุผักตบชวา จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านความคิดเห็น นักเรียนชอบการทำเติบโตจากงานวัสดุผักตบชวา จำนวน 25 คน คิดเป็น ร้อยละ 100



ภาพที่ 5.5 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 3 เติบโตจากงานวัสดุผักตบชวา

4) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 4 เดคูพาจบนพัด นักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนจำนวน 25 คน (นักเรียนแบ่งกลุ่มเรียนรู้แบบฐานการเรียนรู้) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการเดคูพาจบนพัด จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะ นักเรียนสามารถทำเดคูพาจบนพัด จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านความคิดเห็น นักเรียนชอบการทำเดคูพาจบนพัด จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100



ภาพที่ 5.6 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 4 เดคูพาจบนพัด

5) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 5 งานกระดาษ pop up นักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนจำนวน 25 คน (นักเรียนแบ่งกลุ่มเรียนรู้แบบฐานการเรียนรู้) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการการ์ดแบบ pop up จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะ นักเรียนสามารถทำการ์ดแบบ pop up จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านความคิดเห็น นักเรียนชอบการทำการ์ดแบบ pop up จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100



ภาพที่ 5.7 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 5 งานกระดาษ POP UP

6) ศูนย์การเรียนรู้ที่ 6 แฟนท์ เส้น ภาพ บนเสื้อ นักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนจำนวน 25 คน (นักเรียนแบ่งกลุ่มเรียนรู้แบบฐานการเรียนรู้) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการ แฟนท์ เส้น ภาพ บนเสื้อ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะ นักเรียนสามารถทำแฟนท์ เส้น ภาพ บนเสื้อจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการ

เรียนรู้ด้านความคิดเห็น นักเรียนชอบการทำเพ้นท์ เส้น ภาพ บนเสื้อ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100



ภาพที่ 5.8 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 6 เพ้นท์ เส้น ภาพ บนเสื้อ

7) ศูนย์การเรียนรู้ ที่ 7 ที่ระลึกหอคิลป์โฮมเจริญ (กิจกรรมเสริมสำหรับนักเรียนที่เรียนรู้และทำกิจกรรมในฐานของตนเองเสร็จก่อน) นักเรียนเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนจำนวน 40 คน (นักเรียนแบ่งกลุ่มเรียนรู้แบบฐานการเรียนรู้) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการการ์ดระลึกหอคิลป์ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะ นักเรียนสามารถทำการ์ดระลึกหอคิลป์ จำนวน 40คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการเรียนรู้ด้านความคิดเห็น นักเรียนชอบการทำการ์ดระลึกหอคิลป์ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100



ภาพที่ 5.9 กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ที่ 7 ที่ระลึกหอคิลป์โฮมเจริญ

1.2.3 ด้านผลกระทบ ผลการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนในครั้งนี้ พบว่า

1) **ผู้บริหารโรงเรียน** ได้มีส่วนร่วมในการอำนวยความสะดวกด้านการให้ความอนุเคราะห์การให้นักเรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และงบประมาณสนับสนุน

การจัดค่ายสื่อศิลปสร้างสรรค์ การประสานสัมพันธ์กับหน่วยงานอื่น ๆ การทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อใช้แหล่งเรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญให้เกิดประโยชน์สูงสุด

2) **ผู้นำชุมชนและเจ้าหน้าที่เทศบาลตำบลหนองตากยา** ได้ให้การสนับสนุนด้านการจัดศึกษาแหล่งเรียนที่อยู่ในชุมชนคือ หอศิลป์เอมเจริญในด้านการอำนวยความสะดวก การประสานสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ณ หอศิลป์เอมเจริญ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนมีโอกาส ฝึกทักษะ กระบวนการในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์ สื่อมัลติมีเดีย ประสบการณ์ตรง การฝึก การลงมือปฏิบัติ การแสวงหาความรู้ การรวบรวมข้อมูล กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน การใช้เทคโนโลยี การเก็บข้อมูล การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปราย กระบวนการกลุ่ม ความรับผิดชอบ เห็นคุณค่าของงาน (ชิ้นงาน / กระบวนการทำงาน/ ภาระงาน) นอกจากนี้ผู้มีส่วนร่วมเกิดความตระหนักและความภาคภูมิใจต่อมรดกที่ล้ำค่าของชุมชนเป็นส่วนสำคัญในการขยายผลของความรู้สู่ผู้ที่สนใจต่อไป

3) **คณะวิทยากร** ได้มีส่วนร่วมในการวางแผน การจัดการเรียนรู้ ประเมินผล การเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ตระหนักและเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การทำงานเป็นทีม การประสานสัมพันธ์กับหน่วยงานอื่น ๆ การทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยใช้แหล่งเรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญเป็นศูนย์รวมการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่า

4) **นักเรียน** ได้ศึกษาแหล่งเรียนที่อยู่ในชุมชน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของหอศิลป์เอมเจริญ เกิดทักษะ กระบวนการในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์ สื่อมัลติมีเดีย ประสบการณ์ตรง การฝึก การลงมือปฏิบัติ การแสวงหาความรู้ การรวบรวมข้อมูล กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน การใช้เทคโนโลยี การเก็บข้อมูล การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปราย กระบวนการกลุ่ม ความรับผิดชอบ เห็นคุณค่าของงาน (ชิ้นงาน / กระบวนการทำงาน/ ภาระงาน) นอกจากนี้ผู้เรียนเกิดความตระหนักและความภาคภูมิใจต่อมรดกที่ล้ำค่าของชุมชนเป็นส่วนสำคัญในการขยายผลของความรู้สู่ผู้ที่สนใจต่อไป การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นฝึกทักษะการคิดเป็นการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ เต็มความสามารถ ไม่มีการปิดกั้นความคิดจินตนาการของผู้เรียน รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุน ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน นักเรียนกล้าที่จะนำเสนอผลงานของตนเองต่อผู้ที่สนใจ สามารถอธิบายปัญหาที่พบในการทำงาน และแสดงความคิดเห็นในการต่อยอดผลงานของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์

5) **ผู้ปกครอง** ได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานของลูกหลานจากการจัดกิจกรรม เป็นการสานความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างหอศิลป์เอมเจริญ โรงเรียนและผู้ปกครอง เพื่อการพัฒนาส่งเสริมได้อย่างเหมาะสม รัฐบาลของนักเรียนเป็นรายบุคคลมีโอกาสในการร่วมแก้ปัญหากับผู้ปกครอง ผู้ปกครองเกิดความเชื่อมั่นในการจัดการศึกษาของโรงเรียนในการใช้แหล่งเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์ด้านการศึกษามากขึ้น

6) **ชุมชน** การดำเนินการทุกอย่างเริ่มต้นจากการมีส่วนร่วมของชุมชน การวางแผน การแสดงความคิดเห็น การอภิปราย การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การเสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายมุมมอง การร่วมแรงร่วมใจ มีบุคคลในชุมชนหลายฝ่ายประกอบด้วยผู้บริหารสถานศึกษา คีษานิเทศก์ คณะครู ผู้จัดการหอศิลป์เอมเจริญ เทศบาลตำบลลำยอง และผู้ปกครอง มาร่วมจัดกิจกรรมให้ความรู้และการฝึกปฏิบัติให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนและยังประโยชน์ต่อชุมชน ชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผู้เรียน และตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการศึกษาและมีการต่อยอดเพื่อพัฒนาการประชาสัมพันธ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ต่อไป

ผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมค่ายสื่อศิลป์สร้างสรรค์นี้ คือ ประชาชนได้เห็นความสำคัญและคุณค่าของหอศิลป์เอมเจริญ และมีความต้องการมาร่วมกิจกรรมมากขึ้น ดังที่ได้สัมภาษณ์ ศรีศิลป์ เอมเจริญ (บทสัมภาษณ์, 8 กันยายน 2556) พบว่า “มีหลายโรงเรียนมาติดต่อเพื่อให้จัดกิจกรรม ค่ายศิลปะเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์”

1.2.4 **ด้านความยั่งยืน** หอศิลป์เอมเจริญมีความยั่งยืนเนื่องจากมีผู้นำชุมชน ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง มีความต้องการให้บุคลากรมาเรียนรู้และร่วมประชาสัมพันธ์ให้หน่วยงานการศึกษาและผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมในโอกาสต่อไป



ภาพที่ 5.10 มอบสื่อการเรียนรู้ให้แก่ผู้นำชุมชนและผู้ดูแลหอศิลป์เอมเจริญ

2. แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

2.1 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้จะมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยที่ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ทั้งสื่อวีดิทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออินเทอร์เน็ต รวมถึงกิจกรรมที่ คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นตามความต้องการ ของชุมชน ซึ่งได้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยยึดแนวคิดทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้เหมาะสมตามความสามารถ ความถนัด และความสนใจ ของผู้ใช้สื่อและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำแนวทางที่ได้จากการจัดกิจกรรมไปบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างเสริมพัฒนาการด้านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยสื่อดังนี้ 1) สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ 2) สื่อสิ่งพิมพ์หนังสือเล่มเล็ก 3) สื่อแผ่นพับ 4) สื่อเว็บไซต์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ จังหวัดสมุทรสงคราม

2.1.1) **สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์** มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการพัฒนาวีดิทัศน์ จากหนังสือ เอกสาร ตำรา และงานวิจัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างวีดิทัศน์
- 2) กำหนดวัตถุประสงค์ของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์
- 3) การวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ได้สื่อวีดิทัศน์ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน
- 4) ศึกษาและแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วนย่อย สำหรับจัดทำสคริปต์สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในตอนต้น
- 5) ดำเนินการถ่ายทำวีดิทัศน์ตามบทที่ได้วางไว้ในตอนต้น ตัดต่อภาพและเสียง ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ บันทึกลงแผ่นดีวีดีพร้อมออกแบบและจัดทำกล่องและคู่มือการใช้งาน



ภาพที่ 5.11 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์

6) นำเสนอสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แก่ผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งเป็น ด้านเนื้อหา 3 ท่าน และด้านการออกแบบและผลิตวีดิทัศน์ 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพสื่อและให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไข ผลการประเมินคุณภาพสื่อดังตารางที่ 5.7 และ 5.8

ตารางที่ 5.7 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โปสการ์ดโปธิ์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหามีความชัดเจน สอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.00	0.00	ระดับมาก
2	เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.33	0.58	ระดับมาก
3	เนื้อหาที่มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.33	0.58	ระดับมาก
4	ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	3.67	0.58	ระดับมาก
5	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา	4.00	0.00	ระดับมาก
6	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับ ความยาก ง่าย และภาษาที่ใช้)	4.33	0.58	ระดับมาก
7	เนื้อหาที่มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้	3.67	0.58	ระดับมาก
8	การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.33	0.58	ระดับมาก
9	เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.00	0.00	ระดับมาก
รวม		4.07	0.38	ระดับมาก

ผลการวิเคราะห์ประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โปสการ์ดโปธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.07 , S.D. = 0.38) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ , เนื้อหาที่มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้ ,

เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) และ การให้ข้อมูลป้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ($\bar{x}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหาที่มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา , เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา และ เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{x}$ = 4.00 , S.D. = 0.00) และความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม , เนื้อหาที่มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาอย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 3.67 , S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ตารางที่ 5.8 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โบลต์ปรกโพธิ์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตวีดิทัศน์

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1.	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหาที่มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.00	0.00	ระดับมาก
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.33	0.58	ระดับมาก
	1.3 เนื้อหาที่มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.33	0.58	ระดับมาก
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	3.67	0.58	ระดับมาก
	1.5 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา	4.00	0.00	ระดับมาก
	1.6 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย และภาษาที่ใช้)	4.33	0.58	ระดับมาก
	1.7 เนื้อหาที่มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่อง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้	3.67	0.58	ระดับมาก

ตารางที่ 5.8 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1.8 การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษาเพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.33	0.58	ระดับมาก
	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.00	0.00	ระดับมาก
	รวม	4.07	0.38	ระดับมาก
2.	ด้านเทคนิค			
	2.1 การออกแบบสื่อวีดิทัศน์น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้	4.00	0.00	ระดับมาก
	2.2 ภาพและเนื้อหามีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	3.67	0.58	ระดับมาก
	2.3 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	3.67	0.58	ระดับมาก
	2.4 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียง (เสียงบรรยาย , เสียงดนตรีประกอบ) มีความเหมาะสม	3.33	0.58	ระดับปานกลาง
	2.5 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ และน่าติดตาม	3.33	0.58	ระดับปานกลาง
	2.6 ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย	4.00	0.00	ระดับมาก
	2.7 เทคนิคการลำดับภาพมีความเหมาะสม	3.67	0.58	ระดับมาก
	2.8 ตัวอักษรภาพกราฟิกที่ประกอบในสื่อมีความเหมาะสม	4.00	0.00	ระดับมาก
	รวม	3.71	0.36	ระดับมาก
3.	ด้านประโยชน์			
	3.1 การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ	4.00	0.00	ระดับมาก
	3.2 หลังจากศึกษาสื่อวีดิทัศน์แล้วได้รับความรู้เรื่องแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และชุมชนมากขึ้น	4.33	0.58	ระดับมาก
	3.3 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม	4.00	0.00	ระดับมาก

ตารางที่ 5.8 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	3.4 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อสื่อวีดิทัศน์ อยู่ในระดับใด	4.00	0.00	ระดับมาก
	รวม	4.08	0.14	ระดับมาก
	รวมทั้งหมด	3.95	0.29	ระดับมาก

ผลการวิเคราะห์ประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 0.29) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหา ความเหมาะสมของสื่อภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.38) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ , เนื้อหามีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้ , เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) และ การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา , เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา และ เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) และ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณ เนื้อหา มีความเหมาะสม , เนื้อหา มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านเทคนิค ความเหมาะสมของสื่อภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.36) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ การออกแบบสื่อวีดิทัศน์น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ , ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย , และตัวอักษรภาพกราฟิกที่ประกอบในสื่อ มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) อยู่ในระดับดี รองลงมาคือ ภาพและเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย , ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และเทคนิคการลำดับภาพมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) และ คุณภาพ ความชัดเจนของเสียง (เสียงบรรยาย, เสียงดนตรีประกอบ) มีความเหมาะสม และเสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ และน่าติดตาม ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ ความเหมาะสมของสื่อภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.14) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ หลังจากศึกษาสื่อวีดิทัศน์แล้วได้รับความรู้เรื่องแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และชุมชนมากขึ้น ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับดี รองลงมาคือ การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ , ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม และความคิดเห็นโดยรวมต่อสื่อวีดิทัศน์ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมีดังนี้ ด้านเทคนิคการผลิต เสียงพูดควรปรับให้ช้าลง ทำภาพ(ขนาดของจอภาพ)ให้เท่ากันตลอดเรื่องการแปลเสียงชาวต่างชาติควรแปลให้ครบถ้วน แก้ไขส่วนที่ภาพแยกเป็น 2 เฟรม และตัวอักษรควรใช้สีอื่นแทนสีขาว

7) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญนำมาวิเคราะห์มาปรับปรุงแก้ไขสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ ตามข้อเสนอแนะให้สมบูรณ์

8) นำสื่อวีดิทัศน์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนต่อไป

2.1.2 สื่อสิ่งพิมพ์ (หนังสือเล่มเล็ก และแผ่นพับ) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาดังต่อไปนี้

สื่อสิ่งพิมพ์หนังสือเล่มเล็กแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ที่จัดทำขึ้นประกอบด้วย สื่อสิ่งพิมพ์หนังสือเล่มเล็กแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ และสื่อสิ่งพิมพ์แผ่นพับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์จากหนังสือ เอกสาร ตำรา และงานวิจัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์

2) กำหนดวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ให้สัมพันธ์กับความต้องการรูปแบบ และวิธีการผลิต

3) ออกแบบและจัดทำภาพร่าง (Layout) พร้อมทั้งคัดเลือกภาพ ตัวอักษร กำหนดโทนสีที่จะใช้ในการพิมพ์ให้เหมาะสม

4) ดำเนินการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ตามรูปแบบภาพร่าง (Layout) ที่ได้กำหนดไว้



ภาพที่ 5.12 สื่อสิ่งพิมพ์หนังสือเล่มเล็กแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์

5) นำสื่อสิ่งพิมพ์ไปประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยแบ่งเป็นประเมินคุณภาพสื่อหนังสือเล่มเล็กและประเมินคุณภาพสื่อแผ่นพับ ผลการประเมินดังตารางที่ 5.9 และ 5.10

ตารางที่ 5.9 ผลการประเมินคุณภาพสื่อหนังสือเล่มเล็กแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบ			
1.1 ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม มีสัดส่วน สวยงาม	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 ลักษณะของขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 ภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.33	0.58	มาก
1.4 คุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ	4.33	0.58	มาก
1.5 ขนาดของรูปเล่ม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.60	0.46	มากที่สุด
2. เนื้อหา			
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2 มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์	4.33	0.58	มาก
2.3 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ	4.67	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 5.9 (ต่อ)

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2.4 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ	4.33	0.58	มาก
รวม	4.50	0.58	มากที่สุด
3. การใช้ภาษา			
3.1 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ใช้ภาษาที่สุภาพ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 คำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	5.00	0.00	มากที่สุด
4. คุณภาพของหนังสือเล่มเล็ก เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์โดยรวม	4.33	0.58	มาก

ผลการวิเคราะห์ประเมินคุณภาพสื่อหนังสือเล่มเล็ก เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ จังหวัดสมุทรสงครามพบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านรูปแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.60 , S.D. = 0.46) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ขนาดของรูปเล่ม ($\bar{X}$ = 5.00 , S.D. = 0.00) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม มีสัดส่วน สวยงาม , ลักษณะของขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) และ ภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน , คุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านเนื้อหา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.50 , S.D. = 0.58) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์ และความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านการใช้ภาษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5.00 , S.D. = 0.00) และพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับเท่ากัน ได้แก่ ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม , ใช้ภาษาที่สุภาพ และ คำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย ($\bar{X}$ = 5.00 , S.D. = 0.00)



ภาพที่ 5.13 สื่อสิ่งพิมพ์แผ่นพับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์

ตารางที่ 5.10 ผลการประเมินคุณภาพสื่อแผ่นพับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์

รายการประเมินคุณภาพ	๕	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบ			
1.1 ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม มีสัดส่วน สวยงาม	4.00	0.00	มาก
1.2 ลักษณะของขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 ภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.67	0.58	มาก
1.4 คุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ	4.33	0.58	มาก
1.5 ขนาดของรูปเล่ม	4.00	1.00	มาก
รวม	4.33	0.55	มาก
2. เนื้อหา			
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่	3.67	0.58	มาก
2.2 มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์	4.33	0.58	มาก
2.3 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ	4.33	0.58	มาก
รวม	4.25	0.58	มาก
3. การใช้ภาษา			
5.1 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 ใช้ภาษาที่สุภาพ	5.00	0.00	มากที่สุด
5.3 คำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	5.00	0.00	มากที่สุด
4. คุณภาพของแผ่นพับ เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์โดยรวม	4.33	0.58	มาก

ผลการวิเคราะห์ประเมินคุณภาพสื่อแผ่นพับ เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านรูปแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.55) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ลักษณะของขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม และภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ คุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) และ ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม , มีสัดส่วน สวยงาม และขนาดของรูปเล่ม ($\bar{X}$ = 4.00 , S.D. = 1.00) ตามลำดับ

ด้านเนื้อหา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.25 , S.D. = 0.58) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์ และความง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) และโครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ($\bar{X}$ = 3.67 , S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านการใช้ภาษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5.00 , S.D. = 0.00) และพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับเท่ากัน ได้แก่ ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม , ใช้ภาษาที่สุภาพ และ คำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย ($\bar{X}$ = 5.00 , S.D. = 0.00)

6) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญนำมาวิเคราะห์มาปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะโดยผู้เชี่ยวชาญให้มีการปรับแก้ในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้สื่อหนังสือเล่มเล็กและสื่อแผ่นพับมีความสมบูรณ์

7) นำสื่อหนังสือเล่มเล็กและสื่อแผ่นพับ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนต่อไป

2.1.3 สื่อเว็บไซต์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาดังต่อไปนี้

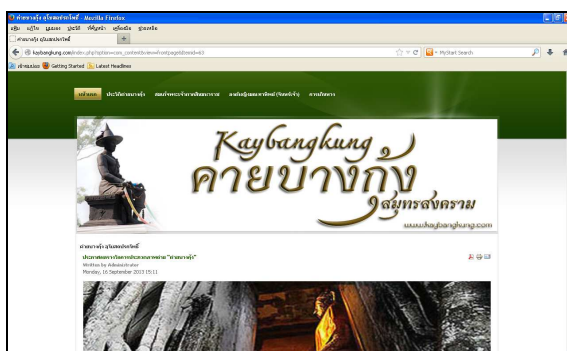
1) ทำการวิเคราะห์ หาข้อมูลเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างเว็บไซต์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จากการศึกษาบริบทชุมชนและร่วมสนทนากลุ่มกับคนในชุมชนมาเป็นใช้แนวทางในการกำหนดเนื้อหา และกำหนดรูปแบบของการสร้างเว็บไซต์

2) ลำดับผังงาน (Flowchart) และโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Map) ของเว็บไซต์แบบมีส่วนร่วม กับ นำปรึกษาหัวหน้าโครงการ และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และความถูกต้องในการออกแบบสื่อประเภทเว็บไซต์และนำข้อสรุปมาปรับปรุงแก้ไข

3) ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์การสร้างเว็บไซต์ โดยใช้ระบบบริหารจัดการเนื้อหา Joomla CMA (Content Management System) เพื่อสร้างสื่อเว็บไซต์แบบมัลติมีเดียโดยเว็บไซต์ประกอบด้วยและข้อมูลเนื้อหาที่ได้กำหนดไว้ในขั้นตอนการวางแผน แบ่งเนื้อหาเป็นเมนูตามการออกแบบและโครงสร้างเว็บไซต์ สร้างภาพเคลื่อนไหว ภาพประกอบ เพื่อให้เว็บไซต์ออกมามีความน่าสนใจและกำหนดเนื้อหาตามหัวข้อเรื่องในขั้นต้น

4) สร้างเว็บไซต์ให้ครอบคลุมเนื้อหาและน่าสนใจตามที่ได้ออกแบบไว้ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบภาพกราฟิก ภาพประกอบ เนื้อหา รวมทั้งสร้างปุ่มความควบคุมและออกแบบปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบ (Interactive) ด้วยซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) โดยใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพเคลื่อนไหว สร้างและบันทึกภาพวีดีโอประกอบในเว็บไซต์ บันทึกเสียงบรรยาย เสียงดนตรี และเสียงประกอบเข้ามารวมในสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้ซอฟต์แวร์ทางด้านเสียง โดยทั้งหมดจะทำให้เว็บไซต์มีความสมบูรณ์และครบองค์ประกอบในด้านมัลติมีเดีย และสร้างช่องทางการสื่อสาร ประกอบด้วยห้องสนทนา กระดานสนทนา เชื่อมโยงข้อมูลจากเว็บลิงค์ และเว็บบล็อก รวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

5) ทำการจัดหาพื้นที่เว็บไซต์ (Web Hosting) และติดตั้งระบบ Joomla CMS และสร้างเว็บไซต์ Upload ข้อมูลขึ้นสู่ระบบอินเทอร์เน็ตพร้อมทั้งจดทะเบียนชื่อเว็บไซต์ (Domain Name) พร้อมให้บริการเข้าใช้เว็บไซต์ได้ตลอดเวลา URL: <http://www.kaybangkung.com>



ภาพที่ 5.14 เว็บไซต์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ค่ายบางกุ้ง

6) นำสื่อเว็บไซต์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ค่ายบางกุ้ง ที่ได้ออกแบบและพัฒนาเรียบร้อยแล้ว ไปประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ผลการประเมินดังตารางที่ 5.11

ตารางที่ 5.11 ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง
โดยผู้เชี่ยวชาญ

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา (content)			
	1.1 โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	3.67	0.58	ระดับมาก
	1.2 ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	4.67	0.58	ระดับมากที่สุด
	1.3 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	3.67	0.58	ระดับมาก
	รวม	4.00	0.58	ระดับมาก
2	ด้านการออกแบบระบบการเรียนรู้			
	2.1 กลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ	4.00	0.00	ระดับมาก
	2.2 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบโปรแกรม	3.67	0.58	ระดับมาก
	2.3 มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเว็บไซต์	3.00	0.00	ระดับปานกลาง
	2.4 มีการเชื่อมโยงไปยังแหล่งความรู้อื่นๆ	3.00	0.00	ระดับปานกลาง
	2.5 การออกแบบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล หรือส่งเสริมความร่วมมือระหว่างผู้เรียน	3.67	0.58	ระดับมาก
	2.6 มีการป้อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม	3.67	0.58	ระดับมาก
	รวม	3.50	0.29	ระดับมาก
3	ด้านการออกแบบหน้าจอ/กราฟิก			
	3.1 การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วนสวยงามง่ายต่อการ การใช้	4.33	0.58	ระดับมาก
	3.2 รูปแบบตัวอักษรมีขนาด สี ชัดเจน อ่านง่าย และ เหมาะสมกับผู้เรียน	5.00	0.00	ระดับมากที่สุด
	3.3 การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน	4.67	0.58	ระดับมากที่สุด
	3.4 การสื่อความหมายของกราฟิกที่ใช้สอดคล้องกับ แนวของเนื้อหา	3.67	0.58	ระดับมาก
	3.5 ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์(icon)ข้อความหรือแถบ ข้อความหรือรูปภาพชัดเจนเหมาะสมและถูกต้องสื่อสาร กับผู้ใช้อย่างเหมาะสม	4.00	0.00	ระดับมาก
	รวม	4.33	0.35	ระดับมาก

ตารางที่ 5.11 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
4	ด้านเทคนิค			
	4.1 การแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง	5.00	0.00	ระดับมากที่สุด
	4.2 การเชื่อมโยง(Link)ไปยังจุดต่างๆถูกต้อง	5.00	0.00	ระดับมากที่สุด
	4.3 ภาพและเสียงที่ใช้ประกอบแสดงผลได้อย่างถูกต้องรวดเร็ว	3.67	0.58	ระดับมากที่สุด
	รวม	4.56	0.19	ระดับมากที่สุด
5	ด้านวิดิทัศน์			
	5.1 การนำเสนอน่าสนใจ	4.00	0.00	ระดับมาก
	5.2 ความยาวของรายการวิดิทัศน์มีความเหมาะสม	4.00	0.00	ระดับมาก
	5.3 เสียงบรรยายและเสียงประกอบ ชัดเจน เหมาะสม	3.33	0.58	ระดับปานกลาง
	5.4 ภาพชัดเจน น่าสนใจ	3.67	0.58	ระดับมาก
	5.5 ตัวอักษรอ่านง่าย ชัดเจน	4.00	0.00	ระดับมาก
	รวม	3.80	0.23	ระดับมาก
6	คุณภาพของเว็บไซต์แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์โดยรวม	4.33	0.58	ระดับมาก

ผลการวิเคราะห์คุณภาพสื่อเว็บไซต์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเว็บไซต์ พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{x}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหา ความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.00 , S.D. = 0.58) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับดี รองลงมาคือ โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง และเนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน ($\bar{x}$ = 3.67 , S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านการออกแบบระบบการเรียนรู้ ความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.50 , S.D. = 0.29) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ กลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ ($\bar{x}$ = 4.00 , S.D. = 0.00) อยู่ในระดับดี รองลงมาคือ มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบโปรแกรม , การออกแบบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลหรือส่งเสริมความร่วมมือระหว่างผู้เรียน และ มีการป้อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม ($\bar{x}$ = 3.67 , S.D. = 0.58) และ มี

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเว็บไซต์ และ มีการเชื่อมโยงไปยังแหล่งความรู้อื่นๆ ($\bar{x}$ = 3.00 , S.D. = 0.00)ตามลำดับ

ด้านการออกแบบหน้าจอ/กราฟิก ความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.33 , S.D. = 0.35) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ รูปแบบตัวอักษรมีขนาด สี ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน ($\bar{x}$ = 5.00 , S.D. = 0.00) อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือ การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน ($\bar{x}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) และการจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วนสวยงามง่ายต่อการใช้($\bar{x}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านด้านเทคนิค ความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.56 , S.D. = 0.19) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ การแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง และการเชื่อมโยง (Link)ไปยังจุดต่างๆ ถูกต้อง ($\bar{x}$ = 5.00 , S.D. = 0.00) อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด รองลงมาคือ ภาพและเสียงที่ใช้ประกอบแสดงผลได้อย่างถูกต้องรวดเร็ว ($\bar{x}$ = 3.67 , S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านวิทัศน์ ความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.80 , S.D. = 0.23) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ การนำเสนอน่าสนใจ , ความยาวของรายการวิทัศน์มีความเหมาะสม และตัวอักษรอ่านง่าย ชัดเจน ($\bar{x}$ = 4.00 , S.D. = 0.00) อยู่ในระดับเหมาะสมมาก รองลงมาคือ ภาพชัดเจน น่าสนใจ ($\bar{x}$ = 3.67 , S.D. = 0.58) และเสียงบรรยายและเสียงประกอบชัดเจน เหมาะสม ($\bar{x}$ = 3.33, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

2.1.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อ จากกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย สื่อวิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ สื่อสิ่งพิมพ์ หนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และสื่อเว็บไซต์เพื่อให้ความรู้และประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ ซึ่งสามารถสรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อจากการพัฒนาในครั้งนี้ ได้ดังตารางที่ 5.12

ตารางที่ 5.12 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพินท์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ จังหวัดสมุทรสงคราม

การพัฒนาสื่อ	ด้านเนื้อหา		แปลผล	ด้านออกแบบ		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง	4.07	0.38	ระดับมาก	3.95	0.29	ระดับมาก
สื่อสิ่งพิมพ์หนังสือเล่มเล็กแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง	4.50	0.58	ระดับมากที่สุด	4.33	0.58	ระดับมาก
สื่อสิ่งพิมพ์แผ่นพับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง	4.25	0.58	ระดับมาก	4.33	0.58	ระดับมาก
สื่อเว็บไซต์เพื่อให้ความรู้และประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง	4.00	0.58	ระดับมาก	4.33	0.58	ระดับมากที่สุด

2.2 ผลการจัดกิจกรรมและการประเมินกิจกรรมร่วมกับสื่อการเรียนรู้

2.2.1 ด้านกระบวนการ การดำเนินการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์โดยการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพินท์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ จังหวัดสมุทรสงคราม กิจกรรมขึ้นเมื่อวันเสาร์ที่ 14 กันยายน พ.ศ. 2566 ณ แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ค่ายบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมคือ นักเรียนโรงเรียนเทพสุวรรณ จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 30 คน และนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 12 คน โดยมีการกำหนดและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และแบ่งฐานการเรียนรู้ออกเป็น 3 ฐาน ได้แก่ 1) ฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากสื่อหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ 2) ฐานการสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ ซึ่งเป็นการถ่ายภาพจากสถานที่จริงในแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ และ 3) ฐานการแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน

ขั้นตอนและกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตามความต้องการของชุมชนแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ สื่อหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ และนำสื่อที่พัฒนาขึ้นมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยแบ่งฐานการเรียนรู้เป็น 3 ฐาน ดังนี้ ฐานการเรียนรู้ที่ 1: การเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากสื่อหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับและเว็บไซต์ ฐานการเรียนรู้ที่ 2: การสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ ซึ่งเป็นการถ่ายภาพจากสถานที่จริงในแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ ฐานการเรียนรู้ที่ 3: การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินงาน

ฐานการเรียนรู้ที่ 1 การเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ ซึ่งสื่อแต่ละประเภทผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนักเรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาจากสื่อ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง



ภาพที่ 5.15 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 1 การเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์

ฐานการเรียนรู้ที่ 2 สร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ โดยการจัดประกวดภาพถ่ายโบสถ์ปรกโพธิ์ เพื่อจัดทำโปสการ์ดที่ระลึกสำหรับผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ ซึ่งเป็นการถ่ายภาพหลังจากที่นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาสาระ เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์จากสื่อในฐานที่ 1 ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ผลงานการถ่ายภาพว่า จะถ่ายภาพอย่างไร มุมไหน เวลาใด ที่ทำให้ภาพออกมาสวยงามและประทับใจสำหรับผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์



ภาพที่ 5.16 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 2 สร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ

ฐานการเรียนรู้ที่ 3 การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน ซึ่งเป็นการจัดแสดงสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ สื่อหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ สำหรับผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนคือ โปสเตอร์ภาพถ่ายที่ผ่านการคัดเลือก และพิธีมอบรางวัลแก่นักเรียนที่ชนะเลิศการประกวดภาพถ่าย และสอบถามความพึงพอใจของผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งแต่ละฐานความรู้จะมีองค์ความรู้ที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน และสอดแทรกกระบวนการคิด การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ไว้ให้ทุกคนได้ร่วมกันศึกษาค้นคว้าหาคำตอบและสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเอง



ภาพที่ 5.17 ฐานการเรียนรู้ที่ 3 การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน

2.2.2 ด้านผลผลิต

ผลการประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ มีผลการประเมินดังนี้

ในการจัดกิจกรรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ได้มีการสร้างฐานการเรียนรู้ขึ้นมาทั้งหมด 3 ฐาน ได้แก่ ฐานการเรียนรู้ที่ 1 การเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากสื่อหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับและเว็บไซต์ ฐานการเรียนรู้ที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ ซึ่งเป็นการถ่ายภาพจากสถานที่จริงในแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ ฐานการเรียนรู้ที่ 3 การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน

สรุปผลการจัดกิจกรรมแต่ละฐานการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้

ฐานการเรียนรู้ที่ 1 การเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ พบว่า นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นความรู้ที่คงทนและสื่อยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนรู้สึกรักและหวงแหนแหล่งเรียนรู้ในชุมชนของตนเอง อีกทั้งยังทำให้นักเรียนสามารถระลึกถึงความเสียสละของวีรชนในอดีตได้อีกด้วย

ฐานการเรียนรู้ที่ 2 สร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ โดยการจัดประกวดภาพถ่ายโบสถ์ปรกโพธิ์ เพื่อจัดทำโปสเตอร์ที่ระลึกสำหรับผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ พบว่าหลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาจากสื่อการเรียนรู้ในฐานที่ 1 นักเรียนจะมองเห็นคุณค่าให้

ความสำคัญ ร่วมกันดูแล รักษา และอนุรักษ์ให้โบสถ์ปรกโพธิ์และรู้สึกรักและหวงแหนโบสถ์ปรกโพธิ์ และต้องการสร้างความประทับใจให้แก่ผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ ซึ่งการจัดการประกวดภาพถ่ายโบสถ์ เป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียน เนื่องจากนักเรียนต้องคิดวางแผน และออกแบบว่าจะถ่ายภาพในมุมไหน และเวลาใด ที่จะทำให้ผู้ที่ชมภาพถ่ายนั้นเกิดความรู้สึกประทับใจและสนใจโบสถ์ปรกโพธิ์มากขึ้น

ฐานการเรียนรู้ที่ 3 การแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์
ของนักเรียน ซึ่งเป็นการจัดแสดงสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น พบว่า สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้แก่ สื่อหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ เป็นสื่อที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากจากผู้ดูแลโบสถ์ปรกโพธิ์ ผู้นำชุมชน นักเรียน และผู้มาเยี่ยมชม โดยเฉพาะผู้ดูแลโบสถ์ปรกโพธิ์ได้ให้คำชื่นชมที่มิจัดที่สร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่บรรจุเนื้อหาสาระเกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ได้อย่างสวยงามและลงตัว ซึ่งผู้ดูแลมีแนวคิดที่ว่า อาจจะของบสนับสนุนจากเจ้าอาวาสวัดบางกุ้ง เพื่อจัดทำสื่อการเรียนรู้เพียงพอต่อไป สำหรับผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนคือ โปสเตอร์ภาพถ่ายที่ผ่านการคัดเลือกจำนวน 15 คน จากผู้ส่งผลงานเข้าประกวดทั้งหมด 50 คน พร้อมทั้งมีพิธีมอบรางวัลแก่นักเรียนที่ชนะเลิศ ซึ่งทำให้นักเรียนภูมิใจกับผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยตนเอง



ภาพที่ 5.18 นักเรียนได้รับรางวัลการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายที่ได้แนวคิดจากการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
ณ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์

ตารางที่ 5.13 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์

รายการ	ระดับความพึงพอใจ			
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	อันดับที่
ด้านสื่อการเรียนรู้				
1. สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.40	0.50	มาก	2
2. สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ	4.37	0.49	มาก	3
3. สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.20	0.61	มาก	6
4. สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ	4.23	0.57	มาก	5
5. สื่อออนไลน์(เว็บไซต์และวีดิทัศน์) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.17	0.59	มาก	7
6. สื่อออนไลน์(เว็บไซต์และวีดิทัศน์) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ	4.13	0.51	มาก	8
7. สื่อทั้งหมดที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกหรือรสนิยมในการเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์มากขึ้น	4.30	0.60	มาก	4
8. สื่อทั้งหมดที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ โบสถ์ปรกโพธิ์ได้ดีขึ้น	4.43	0.68	มาก	1
เฉลี่ยรวม	4.28	0.57	มาก	
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
9. ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	4.07	0.58	มาก	7
10. กิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้มีการเชื่อมโยงกันได้อย่างเหมาะสม	4.13	0.73	มาก	6
11. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.30	0.79	มาก	1

ตารางที่ 5.13 (ต่อ)

รายการ	ระดับความพึงพอใจ			
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	อันดับที่
12. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น	4.30	0.70	มาก	1
13. ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรม การเรียนรู้ มาสรรค์สร้างผลงานได้ด้วยตนเอง	4.17	0.65	มาก	4
14. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจมากขึ้น	4.20	0.85	มาก	3
15. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้ารู้สึกรัก และหวงแหน แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์มากขึ้น	4.17	0.65	มาก	4
เฉลี่ยรวม	4.19	0.71	มาก	
ความพึงพอใจต่อกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์โดยรวม	4.50	0.57	มากที่สุด	

จากตารางที่ 5.13 จะเห็นได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์โดยรวม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านสื่อการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 อยู่ในระดับมาก และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71 อยู่ในระดับมาก โดยมีรายละเอียดแต่ละด้าน ดังนี้

ด้านสื่อการเรียนรู้โดยภาพรวม นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากทุกข้อ ข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากเป็นอันดับ 1 คือ สื่อทั้งหมดที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ได้ดีขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 รองลงมาคือ สื่อสิ่งพิมพ์ (หนังสือเล่มเล็ก) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 สื่อ(หนังสือเล่มเล็ก , แผ่นพับ , เว็บไซต์) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์มากขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ

4.30 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มี ความชัดเจนและเข้าใจง่าย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 สื่อออนไลน์(เว็บไซต์และวีดิทัศน์) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 ตามลำดับ ส่วนข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นอันดับสุดท้ายคือ สื่อออนไลน์ (เว็บไซต์และวีดิทัศน์) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ มี การออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยภาพรวม นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากทุกข้อ ข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากเป็นอันดับ 1 คือ กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79 และกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจมากขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.85 ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรม การเรียนรู้มาสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง และกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้ารู้สึกรัก และหวงแหน แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์มากขึ้น ซึ่งทั้งสองข้อ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 กิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้มีการเชื่อมโยงกันได้ อย่างเหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.73 ตามลำดับ ส่วนข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นอันดับสุดท้ายคือ ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว/ผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์

ตารางที่ 5.14 ผลความพึงพอใจของนักท่องเที่ยง/ผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้
เชิงสร้างสรรค์

รายการ	ระดับความพึงพอใจ			
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	อันดับที่
1. สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ	4.57	0.50	มาก	2
2. ภาพที่ใช้ประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) มีความเหมาะสม และสวยงาม	4.47	0.63	มาก	5
3. สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) มีเนื้อหาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.50	0.63	มาก	4
4. สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ	4.40	0.50	มาก	6
5. ภาพที่ใช้ประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) มีความเหมาะสม และสวยงาม	4.40	0.72	มาก	6
6. สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) มีเนื้อหาที่ชัดเจน และเข้าใจง่าย	4.53	0.57	มาก	3
7. สื่อออนไลน์(เว็บไซต์) มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ	4.10	0.61	มาก	10
8. ภาพที่ใช้ประกอบในสื่อออนไลน์(เว็บไซต์) มีความเหมาะสม และสวยงาม	4.47	0.52	มาก	8
9. สื่อออนไลน์(เว็บไซต์) มีเนื้อหาที่ชัดเจน และเข้าใจง่าย	4.23	0.63	มาก	9
10. สื่อทั้งหมดช่วยให้เข้าใจเนื้อหา ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ได้ดีขึ้น	4.63	0.49	มาก	1
เฉลี่ยรวม	4.41	0.58	มาก	
ความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยรวม	4.43	0.63	มาก	

จากตารางที่ 5.14 จะเห็นได้ว่า นักท่องเที่ยง/ผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์มีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 เมื่อคิดคะแนนเฉลี่ยรวมทุกข้อพบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 โดยมีรายละเอียดแต่ละข้อ ดังนี้

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักท่องเที่ยว/ผู้มาเยี่ยมชมมีความพึงพอใจในระดับมาก ทุกข้อ ข้อที่นักท่องเที่ยว/ผู้มาเยี่ยมชมมีความพึงพอใจมากเป็นอันดับ 1 คือ สื่อทั้งหมดช่วยให้เข้าใจเนื้อหา ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ได้ดีขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 รองลงมาคือ สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) มีเนื้อหาที่ชัดเจน และเข้าใจง่าย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) มีเนื้อหาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 ภาพที่ใช้ประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) มีความเหมาะสม และสวยงาม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 ภาพที่ใช้ประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) มีความเหมาะสม และสวยงาม คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 และภาพที่ใช้ประกอบในสื่อออนไลน์(เว็บไซต์) มีความเหมาะสม และสวยงาม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 ตามลำดับ ส่วนข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นอันดับสุดท้ายคือ สื่อออนไลน์(เว็บไซต์) มีเนื้อหาที่ชัดเจน และเข้าใจง่าย ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63

สรุปผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้

1. ครูผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่ช่วยส่งเสริมและตอบสนองความคิดเชิงสร้างสรรค์ รวมถึงสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนการสอน ได้สื่อหนังสือเล่มเล็ก เว็บไซต์ และสื่อวีดิทัศน์ เพื่อการเรียนรู้ไปใช้เพื่อเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ที่ช่วยตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียนตามหลักสำคัญในการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้รายบุคคลและรายกลุ่ม ที่จะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. นักเรียน ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ทราบถึงประวัติความเป็นมา ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ทำให้นักเรียนได้เห็นถึงความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชนของตนมากขึ้น จากเข้าร่วมกิจกรรมทำให้นักเรียนเกิดทักษะที่หลากหลาย เช่น การระดมสมอง การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม เกิดความร่วมมือกัน ได้ฝึกทดลอง เกิดความกล้าแสดงออก สามารถสรุปความคิดรวบยอดจากเรื่องที่เรียนรู้ สามารถนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้ได้ และสามารถเผยแพร่ความรู้ที่ได้รับให้แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง คนในชุมชน บุคคลภายนอก และผู้ที่สนใจได้ ที่สำคัญที่สุด คือ นักเรียนเกิดกระบวนการคิดอย่าง

สร้างสรรค์ โดยการจัดกิจกรรมครั้งนี้ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล จะเห็นได้จากชิ้นงานของนักเรียน

3. เจ้าหน้าที่ ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ได้แนวทางในการจัดส่งเสริมให้คนในชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมกับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ผ่านทางกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ที่ช่วยเผยแพร่และปลูกฝังจิตสำนึกอันดีให้แก่เยาวชน และคนในชุมชน ได้เห็นถึงคุณค่าหลักฐานทางประวัติศาสตร์มีความสำคัญ และเป็นการช่วยกระตุ้นให้หน่วยงานหลายๆ ฝ่ายเกิดการตื่นตัว และมีความสนใจที่จะลงมาช่วยกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้ท้องถิ่นส่วนนี้มากขึ้น รวมถึงเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ยังสามารถนำแนวทางการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์นี้ไปต่อยอดพัฒนาให้ความรู้แก่คนทั้งภายในและภายนอกชุมชนในรูปแบบอื่นได้

4. ชุมชน สนับสนุนให้คนภายในชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมกับแหล่งเรียนรู้มากขึ้น โดยการให้ความรู้ที่สำคัญเกี่ยวกับแหล่งผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้ทุกคนในชุมชนได้เข้าใจและเล็งเห็นถึงความสำคัญ จนเกิดความต้องการที่จะร่วมกันอนุรักษ์ให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไป เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ทราบถึงความสำคัญและเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเข้ามาร่วมให้การสนับสนุนและนำสื่อไปใช้ในการประชาสัมพันธ์เพื่อเชิญชวนบุคคลที่สนใจเข้ามาเยี่ยมชม ถือเป็นแนวทางในการพัฒนาช่องทางการประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ให้คงอยู่ต่อไปในอนาคต

2.2.3 ด้านผลกระทบ

1) ผลกระทบที่เกิดขึ้นในหน่วยงานบริหารส่วนตำบลโรงหีบ/บางกุ้ง

1.1) ผู้นำขององค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ/บางกุ้ง ตระหนักถึงความสำคัญของการให้ความร่วมมือและส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของทั้งจากคนในชุมชนและผู้สนใจจากภายนอก โดยได้ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์และพื้นที่โดยรอบ อำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่ เพื่อศึกษาบริบทชุมชนและเข้าร่วมกิจกรรม ติดตามผลการดำเนินงาน พร้อมรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และแนวทางการพัฒนาจากทางทีมงานวิจัยเป็นอย่างดี

1.2) ผู้บริหารขององค์การบริหารส่วนตำบลโรงหีบ/บางกุ้ง เกิดแนวทางในการสร้างเสริมจิตสำนึกให้แก่คนในชุมชน ได้เห็นถึงความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์นี้ ผ่านการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบเดียวกับผู้วิจัยได้ดำเนินการ โดยเริ่มจากนักเรียนที่เป็นลูกหลานของคนในชุมชน ให้เป็นผู้เผยแพร่ความรู้ที่ถูกต้องให้แก่คนในชุมชนต่อไป

2) ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับโรงเรียนในเขตที่ตั้งของโบสถ์ปรกโพธิ์

2.2) ครูโรงเรียนวัดตรีจันทน์วัฒนารามและโรงเรียนวัดสกลวิสุทธิได้เสนอ

2.3) นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ฝึกการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มี

192

ใกล้ๆ เสียอีก ต่อไปหนูจะร่วมดูแลค่ายบางกุ้ง โบสถ์ปรกโพธิ์และเผยแพร่ความรู้ที่ได้รับให้คนอื่นรับรู้”

3) **ผู้ดูแลประจำโบสถ์ปรกโพธิ์** คือ ได้รับการสนับสนุนในด้านต่างๆ จากองค์กรในชุมชนมากขึ้น และส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคนในพื้นที่และต่างจังหวัด นอกจากนี้ผู้ดูแลประจำโบสถ์ปรกโพธิ์ ยังได้ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมด้วยดีโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูล แนะนำสถานที่ มีส่วนร่วมในการวางแผน การจัดกิจกรรมและการประเมินผลงานทั้งด้านเนื้อหาและสื่อเพื่อการเรียนรู้ เพื่อความถูกต้องครบถ้วนและเป็นปัจจุบันมากที่สุด และต้องการจะให้มีการกิจกรรมในรูปแบบนี้ขึ้นอีก จากคำพูดของผู้ดูแลประจำโบสถ์ปรกโพธิ์ ที่ว่า “กิจกรรมที่ทางมหาวิทยาลัยศิลปากรจัดขึ้น ถือว่าเป็นสิ่งที่ดีมากๆ เพราะเป็นการได้ปลูกจิตสำนึกให้กับเด็ก และทำให้คนทั่วไปรู้จักโบสถ์ปรกโพธิ์มากขึ้น และสื่อที่สร้างขึ้นก็สวยงามมาก ๆ และน่าสนใจ เนื่องจากทางวัดไม่มีบุคลากรที่เชี่ยวชาญในด้านสื่อเหล่านี้ ซึ่งในส่วนของกิจกรรมและสื่อที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นครั้งนี้ถือว่ามีความสร้างสรรค์มาก เพราะลักษณะของกิจกรรมเหมาะสมกับเด็ก และสื่อในรูปแบบเว็บไซต์ วิดีทัศน์ แผ่นพับและหนังสือเล่มเล็กจะเข้ามาช่วยเสริมความสมบูรณ์ในการเรียนรู้ และการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น”

4) **ผลกระทบทางด้านอื่น ๆ** พบว่าเกิดขึ้นงานที่เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รูปแบบสื่อหนังสือเล่มเล็ก และสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ สำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์แก่ชาวบ้าน นักเรียน หน่วยงานราชการทุกฝ่ายและผู้สนใจ รวมถึงสื่อเว็บไซต์และแผ่นพับสำหรับประชาสัมพันธ์ อันจะนำไปสู่การดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ในอนาคต

2.2.4 ด้านความยั่งยืน

1) **ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์**

1.1) การนำแนวทางในการจัดกิจกรรม ไปพัฒนาต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ในจัดกิจกรรมในวาระต่าง ๆ ของแหล่งโบราณคดีในโอกาสต่อไป

1.2) นำสื่อที่ได้จากการพัฒนาตามโครงการส่งต่อไปยังหน่วยงานหรือสถานศึกษาภายในชุมชน เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายในการใช้สื่อการเรียนรู้และกระจายความรู้ให้ครอบคลุมคนในชุมชนมากที่สุด

1.3) นำสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบแผ่นพับและสื่อเว็บไซต์ไปประยุกต์ใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ในลำดับต่อไป

2) ความยั่งยืนที่อาจเกิดขึ้นต่อนักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2.1) ระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนจะได้รับความรู้ต่างๆเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ที่สอดแทรกอยู่ในตัวกิจกรรม ซึ่งการที่ได้มีส่วนร่วม หรือการได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองนั้น จะทำให้องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นมีความคงทนในระยะยาว

2.2) ผู้เรียนเกิดทักษะทางการเรียนรู้ที่ยั่งยืนที่จะช่วยเสริมสร้างและพัฒนาประสิทธิภาพให้แก่ตัวผู้เรียนต่อไปในอนาคต

3) ความยั่งยืนที่อาจเกิดขึ้นต่อหน่วยงานหรือสถาบันที่เกี่ยวข้อง เมื่อมีหน่วยงานต่างๆ ภายนอกเข้ามาจัดกิจกรรม จะส่งผลให้หน่วยงานภายในชุมชนเกิดการตื่นตัว ให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์โบสถ์ปรกโพธิ์ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน และเป็นที่รู้จักของบุคคลภายนอกต่อไป



ภาพที่ 5.19 มอบสื่อการเรียนรู้ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ ให้แก่ผู้นำชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับแหล่งเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้งานจริงและเผยแพร่ประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ให้ยั่งยืน

3. แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร

3.1 ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

กระบวนการพัฒนาสื่อ ในการจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี คณะผู้วิจัยได้จัดทำกิจกรรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี โดยเริ่มต้นจากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาสภาพพื้นฐานของชุมชน สถานที่ตั้ง ความเป็นอยู่ภายในชุมชน วิถีชีวิตของคนในชุมชน เมื่อรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้วก็เชิญผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องมาร่วมกันสนทนากลุ่มเพื่อช่วยกันระดมความคิดในการออกแบบรูปแบบของกิจกรรมตามความต้องการของคนในชุมชน หลังจากได้ข้อสรุปร่วมกันก็นำมาเขียนโครงการจัดกิจกรรมภายในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี ซึ่งออกมาในรูปแบบกิจกรรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี

ขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้จะมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ หลังจากได้แนวทางที่ได้จากการพัฒนาเนื้อหาและความต้องการสื่อประเภทต่างๆ แล้วพบว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยสื่อดังนี้ 1) สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี 2) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี โดยภายในสื่อจะแบ่งหัวข้อนำเสนอเนื้อหา ดังนี้ 1) ประวัติความเป็นมาของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี 2) ขั้นตอนการผลิตเครื่องเบญจรงค์ภายในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี 3) ลวดลายที่สำคัญและโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี และ 4) ช่องทางการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี

3.1.1 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการพัฒนาวีดิทัศน์ จากหนังสือเอกสาร ตำรา และงานวิจัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างวีดิทัศน์
- 2) กำหนดวัตถุประสงค์ของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี ตามหัวข้อเนื้อหาที่นำเสนอ
- 3) การวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ได้สื่อวีดิทัศน์ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน
- 4) ศึกษาและแบ่งข้อมูลเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อย สำหรับจัดทำสคริปต์สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในตอนต้น
- 5) ดำเนินการถ่ายทำวีดิทัศน์ตามบทที่ได้วางไว้ในขั้นวางแผนการผลิต ลงพื้นที่บันทึกภาพเพื่อสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน คุณอุไร แดงเยี่ยม ประธานกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี เพื่อนำไปประกอบการผลิตสื่อวีดิทัศน์ ทำการ ตัดต่อภาพและเสียงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วบันทึกลงแผ่นดีวีดีพร้อมออกแบบและจัดทำกล่องและคู่มือการใช้งาน



ภาพที่ 5.20 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี

6) นำเสนอสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แก่ผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งเป็นด้านเนื้อหา 3 ด้าน และด้านการออกแบบและผลิตรายการ 3 ด้าน เพื่อประเมินคุณภาพสื่อและให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไข ผลการประเมินคุณภาพสื่อดังตารางที่ 5.15 และ 5.16

ตารางที่ 5.15 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตรายการ

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1.	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.33	0.58	มาก
	1.3 เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.33	0.58	มาก
	1.5 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก วยภาษาที่ใช้)	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.7 เนื้อหา มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก

ตารางที่ 5.15 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1.8 การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.33	0.58	มาก
	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม		4.44	0.64	มาก
2.	ด้านเทคนิค			
	2.1 การออกแบบสื่อวีดิทัศน์น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้	4.33	0.58	มาก
	2.2 ภาพและเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	4.33	0.58	มาก
	2.3 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.4 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียง เสียงบรรยาย, เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.5 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.6 ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.7 เทคนิคการลำดับภาพมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.8 ตัวอักษรภาพกราฟิกที่ประกอบในสื่อมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
รวม		4.54	0.58	มากที่สุด
3.	ด้านประโยชน์			
	3.1 การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาสูงขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ	4.33	0.58	มาก
	3.2 หลังจากศึกษาสื่อวีดิทัศน์แล้วได้รับความรู้เรื่องแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และชุมชนมากขึ้น	4.33	0.58	มาก

ตารางที่ 5.15 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	3.3 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้ โดยรวม	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.4 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อสื่อวีดิทัศน์ อยู่ในระดับใด	4.33	0.58	มาก
	รวม	4.42	0.58	มาก
	รวมทั้งหมด	4.47	0.60	มาก

การวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตวีดิทัศน์ พบว่าค่าเฉลี่ยของ คุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.47, S.D. = 0.60) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.64) และ พิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา, เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) และเนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ เรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา, เนื้อหาของบทเรียนมีความ ชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ, เนื้อหามีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้, เนื้อหามีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และการให้ ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียน ไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) และความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 1.15) ตามลำดับ

ด้านเทคนิค ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.54, S.D. = 0.58) และ พิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้, คุณภาพ ความชัดเจนของเสียง (เสียงบรรยาย, เสียงดนตรีประกอบ) มีความเหมาะสม, เสียงที่ใช้ ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ และน่าติดตาม, ความสัมพันธ์ ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย และเทคนิคการลำดับภาพมีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การออกแบบสื่อวีดิทัศน์น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของ

ผู้เรียนได้ , ภาพและเนื้อหาที่มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย และตัวอักษร ภาพกราฟิกที่ประกอบในสื่อมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.58) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น, และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ, หลังจากศึกษาสื่อวีดิทัศน์แล้วได้รับความรู้เรื่องแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และชุมชนมากขึ้น และความคิดเห็นโดยรวม ต่อสื่อวีดิทัศน์ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมีดังนี้ ด้านเนื้อหา ควรเพิ่มเนื้อหาประวัติให้มีความละเอียดมากกว่านี้

ตารางที่ 5.16 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่ดี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
2	เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.33	0.58	มาก
3	เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.33	0.58	มาก
4	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
5	เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา	4.67	0.58	มากที่สุด
6	เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
7	เนื้อหา มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
8	การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือนำให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.33	0.58	มาก
9	เนื้อหา ที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม		4.44	0.64	มาก

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.44 , S.D. = 0.64) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา , เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) และเนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{x}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา , เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ , เนื้อหามีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้ , เนื้อหามีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และ การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้น หรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ได้ ($\bar{x}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) และ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหาเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.33 , S.D. = 1.15) ตามลำดับ

7) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญนำมาวิเคราะห์มาปรับปรุงแก้ไขสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ ตามข้อเสนอแนะให้สมบูรณ์

8) นำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี ไปใช้กับผู้เรียน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต่อไป

3.1.2 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาดังต่อไปนี้

1) ทำการวิเคราะห์ หาข้อมูลเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างสื่อมัลติมีเดียแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จากการศึกษาบริบทชุมชนและร่วมสนทนากลุ่มกับคนในชุมชนมาเป็นใช้แนวทางในการกำหนดเนื้อหา และกำหนดรูปแบบของการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

2) ลำดับผังงาน (Flowchart) และบทภาพ (Storyboard) ของสื่อมัลติมีเดียแบบมีส่วนร่วมกับ นำปรึกษาหัวหน้าโครงการ และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องในการออกแบบสื่อการเรียนรู้และนำข้อสรุปมาปรับปรุงแก้ไข

3) ศึกษาการใช้โปรแกรมการสร้างสื่อการเรียนรู้ เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้แบบมัลติมีเดียโดยสื่อการเรียนรู้และภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้บทเรียนออกมาที่น่าสนใจและกำหนดเนื้อหาตามหัวข้อเรื่องในขั้นต้น

4) สร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาและน่าสนใจตามที่ได้ออกแบบไว้ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบสื่อ สร้างภาพกราฟิก ภาพประกอบเนื้อหา รวมทั้งสร้างปุ่มความควบคุมและออกแบบปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบ (Interactive) ด้วย

ซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) โดยใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพเคลื่อนไหว บันทึกเสียงบรรยาย เสียงดนตรี และเสียงประกอบเข้ามารวมในสื่อมัลติมีเดียโดยใช้ซอฟต์แวร์ทางด้านเสียง โดยทั้งหมดจะทำให้สื่อมีความสมบูรณ์และครบองค์ประกอบในด้านมัลติมีเดีย จากนั้นบันทึกข้อมูลในรูปแบบไฟล์สื่อมัลติมีเดียลงแผ่นดีวีดีพร้อมออกแบบและจัดทำกล่องและคู่มือการใช้งาน



ภาพที่ 5.21 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไถ่

5) นำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบและพัฒนา ไปประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน และด้านการออกแบบมัลติมีเดีย จำนวน 3 ท่าน ผลการประเมิน ดังตารางที่ 5.17 และ 5.18

ตารางที่ 5.17 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมัลติมีเดีย

ลำดับที่	รายการประเมิน		S.D.	แปลผล
1.	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.00	0.00	มากที่สุด
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.3 เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.7 เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจน และเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	4.33	0.58	มาก
	1.8 การให้ข้อมูลป้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.10 เนื้อหา ที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหา		4.52	0.51	มากที่สุด
2.	ด้านการออกแบบ			
	2.1 การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.2 ภาพประกอบเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	4.33	0.58	มาก

ตารางที่ 5.17 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	2.3 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	2.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง	4.33	0.58	มาก
	2.5 รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่	4.33	0.58	มาก
	2.6 ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงถึงความละเอียดของจอภาพที่ใช้	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.7 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
	2.8 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.33	0.58	มาก
	2.9 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น	4.33	0.58	มาก
	รวมด้านการออกแบบ	4.41	0.58	มาก
3.	ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)			
	3.1 การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก	4.33	0.58	มาก
	3.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.3 การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.4 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.33	0.58	มาก
	3.5 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.6 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยบทเรียนในครั้งนี้	4.33	0.58	มาก
	3.7 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้	4.67	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 5.17 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	3.8 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อยู่ในระดับใด	4.33	0.58	มาก
	รวมด้านความคล่องตัวในการใช้งาน	4.50	0.58	มากที่สุด
	รวม	4.48	0.56	มากที่สุด

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งเรียนรู้แบบวงจรคั่นตอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.50, S.D. = 0.56) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหา ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52 , S.D. = 0.51) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ , เนื้อหามีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้ , เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา , เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) , การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ และ เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหามีความเหมาะสม และเนื้อหามีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) และ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหามีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.00 , S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ด้านการออกแบบ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.41 , S.D. = 0.58) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ และตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงถึงความละเอียดของจอภาพที่ใช้ ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาภาพประกอบเนื้อหามีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย , คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม , รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง , รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่ , ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วย

ส่งเสริมการเรียนรู้, สิ่งที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม และวิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.50 , S.D. = 0.58) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย , การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน, การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ และ ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้ ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก , มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง , ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน และพึงพอใจกับการเรียนด้วยบทเรียนในครั้งนี้ และ ความคิดเห็นโดยรวม ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมีดังนี้ ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน ควรมีความรู้มือใช้งาน ด้านเนื้อหา พิมพ์แยกคำ ให้แก้ไข แก้หน้าแรกและหน้าอื่น ๆ ให้ตรงกัน ด้านการออกแบบ ควรใช้ภาพที่สื่อความหมายได้ชัดเจนกว่านี้ และวิดีโอควรมีปุ่มเลื่อน

ตารางที่ 5.18 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
2	เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.33	0.58	มาก
3	เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.33	0.58	มาก
4	ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
5	เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา	4.67	0.58	มากที่สุด
6	เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
7	เนื้อหา มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก

ตารางที่ 5.18 (ต่อ)

ลำดับที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
8	การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.33	0.58	มาก
9	เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม		4.44	0.64	มาก

การวิเคราะห์ผลประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.44 , S.D. = 0.64) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา , เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) และเนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{x}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา , เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ , เนื้อหามีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้ , เนื้อหามีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และ การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ($\bar{x}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) และ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.33 , S.D. = 1.15) ตามลำดับ

ผลการประเมินคุณภาพสื่อ จากกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่ดี และสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่ดี ซึ่งสามารถสรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อจากการพัฒนาในครั้งนี้ ได้ดังตารางที่ 5.19

ตารางที่ 5.19 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี จังหวัดสมุทรสาคร

การพัฒนาสื่อ	ด้านเนื้อหา		แปลผล	ด้าน ออกแบบ		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี	4.44	0.64	มาก	4.47	0.60	มาก
สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี	4.44	0.64	มาก	4.50	0.56	มากที่สุด

3.2 ผลการจัดกิจกรรมและการประเมินกิจกรรมร่วมกับสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.2.1 ด้านกระบวนการ

กิจกรรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี จัดขึ้นในวันที่ 13 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี โดยมีผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกระทุ่มแบนวิเศษสมุทคุณ จำนวน 26 คน และนักศึกษาปริญญาตรี ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 12 คน รวมเป็น 38 คน โดยกิจกรรมได้แบ่งออกเป็น 3 ฐานเรียนรู้ ดังนี้

ฐานการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี ในฐานนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมดจะได้เรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์ซึ่งจะกล่าวถึงเรื่องราวของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้จักกับหมู่บ้านมากขึ้นผ่านตัวภาพและเสียงเป็นเวลา 15 นาที หลังจากนั้นก็มีกิจกรรมตอบคำถามชิงรางวัลเพื่อเป็นการกระตุ้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เกิดการคิดและทบทวนความจำ หลังจากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ฝึกและทบทวนความรู้กับสื่อมัลติมีเดียโดยจับคู่กันทำกิจกรรมเพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้ฝึกการเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยกันคิดแก้ไขปัญหา ซึ่งมีแบบทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนให้ได้ทำเพื่อประเมินความรู้ของตนเอง



ภาพที่ 5.22 ฐานการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่ดี

ฐานการเรียนรู้ที่ 2 เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน ในฐานนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สัมผัสวิถีชีวิตของคนในชุมชนหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีอย่างใกล้ชิด ได้เดินชมตามบ้านเรือนต่าง ๆ ที่ชาวบ้านกำลังนั่งเขียนลายและลงสีเบญจรงค์ อีกทั้งยังสามารถพูดคุยสอบถามหาความรู้เพิ่มเติมได้โดยตรงจากผู้มีประสบการณ์จริง ซึ่งสามารถแวะเข้าไปดูการสาธิตการเขียนเครื่องเบญจรงค์ได้ทั้งบ้านอุไรเบญจรงค์ บ้านแดงเบญจรงค์ และบ้านหนูเล็กเบญจรงค์ ส่วนใครที่อยากเรียนรู้ขั้นตอนตั้งแต่การผลิตของชาวเพื่อนมาเขียนลายและลงสีเบญจรงค์ก็สามารถเดินไปได้ที่บ้านสังวาลเชรามิก ซึ่งได้รับการต้อนรับและยินดีให้ข้อมูลทุกอย่างด้วยความเป็นกันเองจากคนในชุมชน



ภาพที่ 5.23 ฐานการเรียนรู้ที่ 2 เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน

ฐานการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานเบญจรงค์ ในฐานสุดท้าย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ใช้ทักษะทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์กันอย่างเต็มที่ โดยในฐานนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือเขียนลายและลงสีเบญจรงค์ด้วยตัวเอง โดยมีคนในหมู่บ้านเบญจรงค์คอยไกด์เป็นพี่เลี้ยงคอยดูแลและให้คำแนะนำในการลงสีเขียนลายอย่างถูกวิธี และหลังจากลงสีเครื่องเบญจรงค์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ทางหมู่บ้านก็จะนำผลงานของทุกคนไปเข้าเตาเผา และจัดส่งผลงานนั้นกลับไปเป็นของขวัญแก่ทุกคน



ภาพที่ 5.24 ฐานการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานเบญจรงค์

3.2.2 ด้านผลผลิต

ผลการประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี มีผลการประเมินดังนี้

ในการจัดกิจกรรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี ได้มีการสร้างฐานการเรียนรู้ขึ้นมาทั้งหมด 3 ฐาน ได้แก่ ฐานการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่ดี ฐานการเรียนรู้ที่ 2 เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน ฐานการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานเบญจรงค์ โดยสามารถสรุปผลกิจกรรมในแต่ละฐานได้ดังต่อไปนี้

ฐานการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่ดี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้ประวัติความเป็นมา ขั้นตอนการผลิตเครื่องเบญจรงค์ ฯลฯ จากสื่อวีดิทัศน์เป็นเวลา 15 นาที หลังจากดูวีดิทัศน์จบก็มีกิจกรรมตอบคำถามชิงรางวัลเพื่อเป็นการกระตุ้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เกิดการคิดและทบทวนความจำ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็มีความตื่นตัวและแข่งขันกันตอบปัญหาที่ได้

จากการชมสื่อวีดิทัศน์อย่างสนุกสนาน แม้จะฟังดูสั้นไปเพียงแค่ 15 นาทีเท่านั้น แต่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีได้เป็นอย่างดี แม้บางอาจจะตอบได้ไม่ครบถ้วนแต่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่นๆก็ช่วยกันตอบจนสำเร็จ แสดงให้เห็นว่าสื่อวีดิทัศน์นั้นให้ความรู้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้จริง อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทักษะการมีส่วนร่วมกันภายในกลุ่มเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์

หลังจากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ฝึกและทบทวนความรู้กับสื่อมัลติมีเดีย โดยจับคู่กันทำกิจกรรมเพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้ฝึกการเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยกันคิดแก้ไขปัญหา ซึ่งมีแบบทดสอบทั้งก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้เบื้องต้นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลังจากนั้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษาเนื้อหาบทเรียนภายในสื่อมัลติมีเดีย แล้วทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินความรู้ของตนเอง โดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บคะแนนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ดังเช่นนักเรียนชายกลุ่มหนึ่งคะแนนก่อนเรียนได้ที่ 4 คะแนนเต็ม 10 คะแนน แต่เมื่อได้ศึกษาเนื้อหาภายในสื่อมัลติมีเดียเสร็จสิ้นและลงมือแบบทดสอบหลังเรียนก็สามารถทำได้ถึง 10 คะแนนเต็ม ดังนั้นสื่อมัลติมีเดียจึงเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพและให้ความรู้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้จริง

ฐานการเรียนรู้ที่ 2 เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน ในฐานนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สัมผัสวิถีชีวิตของคนในชุมชนหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีอย่างใกล้ชิด ได้เดินชมตามบ้านเรือนต่างๆ ที่ชาวบ้านกำลังนั่งเขียนลายและลงสีเบญจรงค์ อีกทั้งยังสามารถพูดคุยสอบถามหาความรู้เพิ่มเติมได้โดยตรงจากผู้มีประสบการณ์จริง ซึ่งสามารถแวะเข้าไปดูการสาธิตการเขียนเครื่องเบญจรงค์ได้ทั้งบ้านอุไรเบญจรงค์ บ้านแดงเบญจรงค์ และบ้านหนูเล็กเบญจรงค์ ส่วนใครที่อยากเรียนรู้ขั้นตอนตั้งแต่การผลิตของชาวเพื่อนำมาเขียนลายและลงสีเบญจรงค์ก็สามารถเดินไปดูได้ที่บ้านสังวาลเชรามิก ซึ่งได้รับการต้อนรับและยินดีให้ข้อมูลทุกอย่างด้วยความเป็นกันเองจากคนในชุมชน อย่างเช่นในบ้านอุไรเบญจรงค์ คุณป้าอุไรได้เดินนำผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูกระบวนการผลิตเบญจรงค์พร้อมทั้งให้ความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังนำผู้เข้าร่วมกิจกรรมเดินชมผลิตภัณฑ์ภายในหมู่บ้าน บอกเล่าที่มาของลวดลายเบญจรงค์สำคัญๆและขั้นตอนการทำเครื่องเบญจรงค์แต่ละชิ้นด้วยความเต็มใจ

ฐานการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานเบญจรงค์ ในฐานสุดท้าย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ใช้ทักษะทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์กันอย่างเต็มที่ โดยในฐานนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือเขียนลายและลงสีเบญจรงค์ด้วยตัวเอง โดยมีคนในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีเป็นพี่เลี้ยงคอยดูแลและให้คำแนะนำในการลงสีอย่างถูกวิธี ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนต่างให้ความสนใจกับกิจกรรมนี้เป็นอย่างมาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคนต่างออกแบบการลงสีเครื่องเบญจรงค์ของตนเองอย่างตั้งใจและสร้างสรรค์ลายเส้นใหม่ๆอันเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ผลงานที่

ได้จึงมีความแตกต่างกันไปตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน ซึ่งแต่ละคนก็มีวิธีการสร้างสรรค์งานไม่เหมือนกัน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือกที่จะนั่งเขียนลายเบญจรงค์คนเดียวเงียบๆ บางคนนั่งกันเป็นกลุ่มพูดคุยกับเพื่อนไปด้วยนั่งเขียนลายไปด้วย แต่บางคนก็ชอบที่จะสร้างสุนทรีให้กับตนเองและเพื่อนๆ ด้วยการหยิบโทรศัพท์มือถือมาเปิดเพลงสร้างบรรยากาศ และหลังจากลงสีเครื่องเบญจรงค์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ทางหมู่บ้านก็จะนำผลงานของทุกคนไปเข้าเตาเผาและจัดส่งผลงานนั้นกลับไปเป็นของขวัญแก่ทุกคน ซึ่งนับได้ว่าเป็นผลงานที่มีชิ้นเดียวในโลกซึ่งได้มาจากฝีมือของตนเอง สร้างความภูมิใจและความสุขให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 5.25 ผลงานการสร้างสรรค์ ณ แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่อี

ตารางที่ 5.20 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ณ แหล่งเรียนรู้เบญจรงค์ดอนไก่อี (ส้อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์)

ลำดับ	ความคิดเห็น	$\bar{x}$	SD	ค่า คุณภาพ
1	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.45	0.50	มาก
	1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมและน่าสนใจ	4.42	0.55	มาก
	1.3 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างต่อเนื่องเข้าใจง่าย	4.37	0.59	มาก
	1.4 เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อยๆ ที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	4.37	0.59	มาก
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระยะเวลา	4.39	0.64	มาก
	1.6 ความเหมาะสมของปริมาณของเนื้อหาในบทเรียน	4.34	0.58	มาก

ตารางที่ 5.20 (ต่อ)

ลำดับ	ความคิดเห็น	$\bar{X}$	SD	ค่า คุณภาพ
	1.7 เนื้อหาที่ได้รับเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ในวิชาต่างๆ	4.50	0.60	มากที่สุด
2	ด้านมัลติมีเดีย			
	2.1 รูปแบบข้อสอบมีความสวยงามและน่าสนใจ	4.42	0.68	มาก
	2.2 การนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ทำให้ท่านเกิดความพึงพอใจที่จะศึกษาเนื้อหามากขึ้น	4.34	0.71	มาก
	2.3 มีคำแนะนำในการใช้บทเรียนและกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนเหมาะสม	4.37	0.71	มาก
	2.4 ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน	4.45	0.65	มาก
	2.5 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.53	0.60	มากที่สุด
	2.6 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.39	0.64	มาก
	2.7 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น	4.29	0.65	มาก
	2.8 สื่อมัลติมีเดียมีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมน่าสนใจ	4.55	0.60	มากที่สุด
3	ด้านสื่อวีดิทัศน์			
	3.1 เนื้อหามีความน่าสนใจ	4.47	0.56	มาก
	3.2 ความต่อเนื่องของเนื้อหา	4.53	0.56	มากที่สุด
	3.3 ภาพสื่อความหมาย	4.50	0.56	มากที่สุด
	3.4 ขนาดและสีของตัวอักษรที่ใช้ในวีดิทัศน์	4.53	0.56	มากที่สุด
	3.5 ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียง	4.47	0.56	มาก
	3.6 ความชัดเจนของเสียงบรรยายที่ใช้ในวีดิทัศน์	4.47	0.56	มาก
	3.7 ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบที่ใช้ในวีดิทัศน์	4.32	0.57	มาก
	3.8 ความเหมาะสมของภาพกราฟิกที่ใช้ในวีดิทัศน์	4.39	0.60	มาก
	3.9 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ในครั้งนี้	4.45	0.56	มาก

ตารางที่ 5.20 (ต่อ)

ลำดับ	ความคิดเห็น	$\bar{X}$	SD	ค่า คุณภาพ
4	ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อ			
	4.1 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.58	0.60	มากที่สุด
	4.2 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ	4.55	0.56	มากที่สุด
	4.3 ท่านรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อในครั้งนี้	4.50	0.51	มากที่สุด
	4.4 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม	4.47	0.60	มาก
	4.5 หลังจากศึกษาสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์แล้วผู้เรียนได้รับความรู้เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่ดีมากขึ้น	4.58	0.55	มากที่สุด
5	ภาพรวมท่านคิดว่าสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์มีคุณค่าอยู่ในระดับใด	4.46	0.50	มาก

ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในด้านประโยชน์ที่ได้จากสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.54, S.D.=0.05) แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างมาก ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านสื่อวีดิทัศน์และด้านสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.46, S.D.=0.07) และ ($\bar{X}$ =4.42, S.D.=0.09) ตามลำดับ ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.41, S.D.=0.06) เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน ($\bar{X}$ =4.46, S.D.=0.06)

และจากการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลังจากทำกิจกรรมทั้ง 3 ฐานเสร็จสิ้นแล้ว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมดเป็นคนในชุมชน แต่มีทั้งคนที่เคยเข้ามาในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีและบางคนก็ไม่เคยเข้ามาในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีแห่งนี้เลย ในกลุ่มที่เคยเข้ามาในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีต่างก็บอกว่าเพียงแค่ว่าเคยเข้ามาเดินดูเดินชมเท่านั้นแต่ไม่เคยได้ทำกิจกรรมอย่างละเอียดแบบนี้ ทั้งได้รับความรู้จากสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ และได้ลงมือเขียนลายเบญจรงค์ด้วยตนเอง ส่วนในคนที่ไม่เคยเข้ามาในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดีก็รู้สึกดีใจที่ได้มาทำกิจกรรมในครั้งนี้ ได้เรียนรู้อะไรมากมายจากภายในชุมชน และสิ่งที่ได้เรียนรู้ก็อาจจะสามารถนำไปต่อยอดในอนาคตทั้งในด้านความรู้และการงานอาชีพ และในฐานะทั้ง 3 ฐาน ฐานที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมชื่นชอบ

มากที่สุดก็คือฐานที่ 3 ซึ่งคือฐานสร้างสรรค์งานเบญจรงค์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมชื่นชอบที่ได้ลงมือเขียนลายเบญจรงค์ด้วยตนเอง รู้สึกว่าผลงานที่ได้นี้จะเป็นผลงานที่มีชิ้นเดียวในโลก ยิ่งเห็นเป็นเครื่องเบญจรงค์สำเร็จออกมาและได้รับเป็นของขวัญก็ยังมีความสุขที่ได้มาร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

3.2.3 ด้านผลกระทบ

1) **หน่วยงานเทศบาลตำบลดอนไก่อี** นายกเทศมนตรีตำบลดอนไก่อีตระหนักถึงความสำคัญของการให้ความร่วมมือและส่งเสริมให้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีเป็นแหล่งเรียนรู้ของทั้งจากคนในชุมชนและผู้สนใจจากภายนอก โดยได้ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีและพื้นที่โดยรอบ อำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่เพื่อศึกษาบริบทชุมชนและเข้าร่วมกิจกรรม ติดตามผลการดำเนินงาน พร้อมรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาจากทางทีมงานวิจัยเป็นอย่างดี จากคำพูดของนายกเทศมนตรีตำบลดอนไก่อีที่ว่า “ในนามของเทศบาลตำบลดอนไก่อี รู้สึกยินดีเป็นอย่างมาก ที่ได้มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์และให้ความช่วยเหลือในการจัดกิจกรรมร่วมกับคณะวิจัยของมหาวิทยาลัยศิลปากร ทำให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ดีๆ ให้แก่นักเรียนและคนในชุมชน เพื่อให้ทุกคนได้ตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าภายในชุมชนของตนให้คงอยู่ต่อไป และหากต้องการความช่วยเหลือ สามารถแจ้งได้ทันที ทางเทศบาลตำบลดอนไก่อีพร้อมที่จะอำนวยความสะดวกให้ตลอดการจัดกิจกรรม”

2) **โรงเรียนในเขตที่ตั้งของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี**

2.1) ผู้บริหารโรงเรียนกระทุ่มแบนวิเศษสมุทคุณ มีความสนใจที่จะเข้าร่วมและพร้อมเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ เพราะได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามความศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน และเชื่อว่าการจัดกิจกรรมครั้งนี้ช่วยส่งเสริมทักษะด้านการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างแน่นอน

2.2) ครูผู้รับผิดชอบโครงการโรงเรียนกระทุ่มแบนวิเศษสมุทคุณ ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สร้างที่ใช้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น โดยสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เรียนรู้ตามความต้องการและตามศักยภาพที่มีได้อย่างเต็มที่ เพราะสื่อการเรียนรู้ส่วนใหญ่ที่ใช้ภายในโรงเรียนยังไม่สามารถตอบสนองความคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ทุกคน จากคำพูดของครูผู้รับผิดชอบโครงการที่ว่า “นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่แตกต่างออกไปจากในชั้นเรียน มีสื่อการเรียนรู้ทั้งสื่อวิทัศน์และสื่อสัมผัสที่มีเดียที่มีความน่าสนใจมากกว่าตำราเรียนทั่วไป และการออกมาทำกิจกรรมนอกสถานที่ก็สร้างความกระตือรือร้นให้กับนักเรียนมากกว่าการเรียนรู้ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว อีกทั้งการที่ได้มาในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีก็เป็นการให้นักเรียนได้เห็น

ตัวอย่างจริง นักเรียนจะได้รู้ว่าภายในชุมชนของตนเองมีสิ่งที่น่าสนใจมากกว่าที่ตัวพวกเขา รู้ การมาทำกิจกรรมในครั้งนี้เป็นประสบการณ์ที่ดีมากทั้งตัวครูและตัวนักเรียนเอง”

2.3) นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีความแปลกใหม่ ทั้งด้วยกระบวนการเรียนรู้รายบุคคลและรายกลุ่ม ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้องค์ความรู้เดิมที่มีอยู่มาสังเคราะห์ร่วมกับความรู้ใหม่ที่ได้รับ และต่อยอดด้วยความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้เกิดการเผยแพร่ความรู้ที่มีประโยชน์เกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีให้ยั่งยืนต่อไปในอนาคต อีกทั้งนักเรียนยังได้เล็งเห็นความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมที่มีอยู่ในชุมชนของตน จากคำพูดของตัวแทนนักเรียน โรงเรียนกระทุ้มแบบวิเศษสมุทรคุณที่ว่า

“เคยเข้ามาในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีบ้าง แต่ไม่เคยได้รับความรู้ที่ละเอียดขนาดนี้ ปกติแค่เข้ามาเดินภายในหมู่บ้าน แต่ในกิจกรรมครั้งนี้ได้นั่งดูวิถีทัศน์เกี่ยวกับประวัติของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี ได้ลองทำสีอมัลดีมีเดีย มีทั้งแบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนเพื่อวัดความรู้ ได้เดินชมรอบหมู่บ้านโดยมีป้าๆในหมู่บ้านคอยให้ความรู้ที่ไม่เคยรู้มาก่อน สงสัยอะไรตรงไหนก็ถามได้ และยังได้เขียนลายเบญจรงค์เองด้วย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ชอบมากที่สุด”

“ไม่เคยเข้ามาที่หมู่บ้านเบญจรงค์เลย นี่เป็นครั้งแรกที่ได้เข้ามา หมู่บ้านสวยมาก แต่ละบ้านตกแต่งด้วยเครื่องเบญจรงค์ บรรยากาศก็ดี คนในหมู่บ้านก็ใจดี ลุงๆป้าๆคอยบอกอยู่เสมอว่ามีอะไรสงสัยให้ถามได้ รู้สึกสนุกที่ได้มาทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ ให้ดูวิถีทัศน์ ได้ลองทำแบบทดสอบ และก็ลองเขียนลายเบญจรงค์ แถมยังได้งานที่เขียนกลับไปอีกด้วย”

“ชอบกิจกรรมนี้ ได้รู้เกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีเยอะขึ้น ได้ทำแบบทดสอบเกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีด้วย ทำให้ได้ความรู้เพิ่มมากขึ้น ที่ชอบมากที่สุดก็ต้องตอนเขียนลายเบญจรงค์ ไม่เคยทำมาก่อน พอได้ทำก็รู้สึกว่ามันสนุก คิดว่ามันน่าจะเป็นอาชีพในอนาคตได้”

3) คนในชุมชนหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี คือ ทางแหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีมีความใกล้ชิดกับชุมชนโดยรอบมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของโรงเรียน ที่จะช่วยส่งเสริมให้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีนี้ กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคนในและนอกพื้นที่ อีกทั้งชาวบ้านในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี ยังได้ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมด้วยดีมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูล แนะนำสถานที่ มีส่วนร่วมในการวางแผนการจัดกิจกรรมและการประเมินผลงานทั้งด้านเนื้อหาและสื่อเพื่อการเรียนรู้ เพื่อความถูกต้องครบถ้วนและเป็นปัจจุบันมากที่สุด และต้องการจะให้มีการกิจกรรมในรูปแบบนี้ขึ้นอีกในปีต่อไป ด้วย จากคำพูดของตัวแทนชาวบ้านในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี ที่ว่า

“รู้สึกยินดีที่ได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมกับคณะวิจัยของมหาวิทยาลัยศิลปากร ทางหมู่บ้านมีความดีใจที่ทางคณะวิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของงานเบญจรงค์ใน

หมู่บ้านดอนไก่อ่ดี ในส่วนของกิจกรรมที่เอามาใช้กับเด็กๆในชุมชน ถือว่าเป็นสิ่งที่ดีมาก เพราะเหมือนเป็นการได้ปลูกจิตสำนึกให้กับเด็ก ให้เขารักและหวงแหนงานศิลปะอันทรงคุณค่าภายในชุมชน อีกทั้งการจัดโครงการในครั้งนี้เป็นการกระตุ้นให้หลายๆฝ่ายเกิดความตื่นตัว มีความสนใจ ทำให้ได้รับความร่วมมือจากหลายหน่วยงาน ทำให้ทุกฝ่ายมีความใกล้ชิดมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะชุมชนกับโรงเรียน”

“ในด้านของตัวสื่อทั้งวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดีย มีความเหมาะสมดีมาก เนื่องจากทางหมู่บ้านไม่มีบุคลากรที่เชี่ยวชาญในด้านสื่อที่จะทำการสร้างสิ่งเหล่านี้ ซึ่งในส่วนของกิจกรรมและสื่อที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นครั้งนี้ถือว่ามีความสร้างสรรค์มาก สื่อวีดิทัศน์ มีความสวยงามดึงดูดความสนใจได้ดี ให้ข้อมูลครบถ้วน ในส่วนของมัลติมีเดียก็ให้ความรู้ที่ดี มีแบบทดสอบให้ทำเพื่อทดสอบความรู้ ทำให้มีความเข้าใจในเนื้อหาและรู้สึกสนุกสนานไปพร้อมๆกัน โดยรวมคิดว่าสื่อเหล่านี้จะเข้ามามีส่วนช่วยในการให้ความรู้เกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดีมากกว่าการฟังการบรรยายจากคนในหมู่บ้านเพียงอย่างเดียว”

4) ผลกระทบทางด้านอื่น ๆ พบว่าเกิดขึ้นงานที่เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้และสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ สำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี แก่คนในชุมชน นักเรียน หน่วยงานราชการทุกฝ่ายและผู้สนใจ

3.2.4 ด้านความยั่งยืน

1) คนในหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดี

1.1) ได้แนวทางในการจัดกิจกรรม ไปพัฒนาต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ในจัดกิจกรรมในวาระต่าง ๆ ของหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดีในโอกาสต่อไป

1.2) นำสื่อวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดียที่ได้จากการพัฒนาตามโครงการส่งต่อไปยังหน่วยงานหรือสถานศึกษาภายในชุมชน เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายในการใช้สื่อการเรียนรู้และกระจายความรู้ให้ครอบคลุมคนในชุมชนมากที่สุด

2) นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2.1) ในระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนจะได้รับความรู้ต่างๆเกี่ยวกับหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ่ดีที่สอดแทรกอยู่ในตัวกิจกรรม ซึ่งการที่เด็กได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมทั้งแบบรายบุคคลและแบบรายกลุ่ม จะทำให้องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นมีความคงทนในระยะยาว

2.2) ผู้เรียนเกิดทักษะทางการเรียนรู้ที่ยั่งยืนที่จะช่วยเสริมสร้างและพัฒนาประสิทธิภาพให้แก่ตัวผู้เรียนต่อไปในอนาคต

3) หน่วยงานหรือสถาบันที่เกี่ยวข้อง

3.1) เมื่อมีหน่วยงานต่างๆ ภายนอกเข้ามาจัดกิจกรรม จะส่งผลให้หน่วยงานภายในชุมชนเกิดการตื่นตัว ให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดีให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน และเป็นที่รู้จักของบุคคลภายนอกต่อไป

3.2) สถาบันการศึกษาในชุมชน สามารถนำสื่อวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดียจากโครงการไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนให้ห้องเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในระยะยาว

3.3) แนวทางการจัดกิจกรรมตามโครงการ สามารถนำไปบูรณาการเข้ากับรายวิชาได้ เช่น ครูผู้สอนอาจใช้วิธีการงานที่มอบหมายให้เด็ก ทำให้เด็กกลับมาที่หมู่บ้านเบญจรงค์นี้อีกครั้ง



ภาพที่ 5.26 การมอบสื่อการเรียนรู้ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่อดี
ให้แก่ผู้นำชุมชน และผู้บริหารสถานศึกษา

4. แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้จะมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยที่ใช้สื่อเลือกเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ทั้งสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ รวมถึงกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ตามความต้องการ ความสามารถ ความถนัด และความสนใจ ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ได้กำหนดไว้ เพื่อนำแนวทางที่ได้จากการจัดกิจกรรมไปบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมพัฒนาการด้านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย สื่อดังนี้ 1) สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 3) สื่อโปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

4.1.1 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการพัฒนาวีดิทัศน์ จากหนังสือ เอกสาร ตำรา และงานวิจัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างวีดิทัศน์
- 2) กำหนดวัตถุประสงค์ของสื่อวีดิทัศน์เรื่องแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร
- 3) การวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ได้สื่อวีดิทัศน์ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน
- 4) ศึกษาและแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วย่อย สำหรับจัดทำสคริปต์สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในตอนต้น
- 5) ดำเนินการถ่ายทำวีดิทัศน์ตามบทที่ได้วางไว้ในตอนต้น ทำการ ตัดต่อภาพ และเสียงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วบันทึกลงแผ่นดีวีดีพร้อมออกแบบและจัดทำกล่องและคู่มือการใช้งาน



ภาพที่ 5.27 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

- 6) นำเสนอสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แก่ผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งเป็นด้านเนื้อหา 3 ท่าน และด้านการออกแบบและผลิตวีดิทัศน์ 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพสื่อและให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไข ผลการประเมินคุณภาพสื่อดังตารางที่ 5.21 และ 5.22

ตารางที่ 5.21 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัด สุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
2	เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.33	0.58	มาก
3	เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.00	0.00	มาก
4	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
5	เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา	4.67	0.58	มากที่สุด
6	เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)	4.33	0.58	มาก
7	เนื้อหา มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่อง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
8	การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษาเพื่อช่วยพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.00	0.00	มาก
9	เนื้อหา ที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.33	0.58	มาก
รวม		4.30	0.38	มาก

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัด สุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ในภาพรวมสื่อมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.30, S.D. = 0.38) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ผลการประเมินดังนี้ เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา และเนื้อหา มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่อง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย

น่าสนใจ, ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม, เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับ
ผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) และเนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใ
การเรียนรู้ ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) และวัตถุประสงค์ของแต่ละ
เนื้อหาที่มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา และ การให้ข้อมูลป้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถ
อธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ตารางที่ 5.22 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัด
สุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตวีดิทัศน์

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหาที่มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.33	0.58	มาก
	1.3 เนื้อหาที่มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจนเชื่อถือได้	4.00	0.00	มาก
	1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	1.5 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลา	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.6 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)	4.33	0.58	มาก
	1.7 เนื้อหาที่มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.8 การให้ข้อมูลป้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.00	0.00	มาก
	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.33	0.58	มาก
	รวม	4.30	0.38	มาก

ตารางที่ 5.22 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2	ด้านเทคนิค			
	2.1 การออกแบบสื่อวีดิทัศน์น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.2 ภาพและเนื้อหามีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	4.33	0.58	มาก
	2.3 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
	2.4 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียง (เสียงบรรยาย, เสียงดนตรีประกอบ) มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.5 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.33	0.58	มาก
	2.6 ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย	4.33	0.58	มาก
	2.7 เทคนิคการลำดับภาพมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	2.8 ตัวอักษรภาพกราฟิกที่ประกอบในสื่อมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3	ด้านประโยชน์			
	3.1 การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหง่ายขึ้นและช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ	4.33	0.58	มาก
	3.2 หลังจากศึกษาสื่อวีดิทัศน์แล้วได้รับความรู้เรื่องแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นและชุมชนมากขึ้น	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.3 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม	4.33	0.58	มาก
	3.4 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อสื่อวีดิทัศน์ อยู่ในระดับใด	4.33	0.58	มาก
	รวม	4.42	0.58	มาก
รวมทั้งหมด		4.38	0.51	มาก

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.38, S.D. = 0.51) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.30 , S.D. = 0.38) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา และ เนื้อหามีการลำดับการนำเสนอเนื้อหา อย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ , ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหามีความเหมาะสม , เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) และเนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) และ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา และการให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ($\bar{X}$ = 4.00 , S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ด้านเทคนิคในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42 , S.D. = 0.58) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ การออกแบบสื่อวีดิทัศน์น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ และคุณภาพ ความชัดเจนของเสียง (เสียงบรรยาย, เสียงดนตรีประกอบ) มีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ภาพและเนื้อหาที่มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย, ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้, เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม, ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย, เทคนิคการลำดับภาพมีความเหมาะสม และตัวอักษรภาพกราฟิกที่ประกอบในสื่อมีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42 , S.D. = 0.58) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ หลังจากศึกษาสื่อวีดิทัศน์แล้วได้รับความรู้เรื่องแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และชุมชนมากขึ้น ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ , ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม และความคิดเห็นโดยรวมต่อสื่อวีดิทัศน์อยู่ในระดับใด ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบดังนี้ ด้านเทคนิคการผลิต ภาพบางภาพยังไม่ชัดเจน บางส่วนมีการ Fade และ Pan เร็วเกินไป

7) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญนำมาวิเคราะห์มาปรับปรุงแก้ไขสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ ตามข้อเสนอแนะให้สมบูรณ์

8) นำสื่อวีดิทัศน์เรื่องแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ไปใช้กับผู้เรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมต่อไป

4.1.2 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาดังต่อไปนี้

1) ทำการวิเคราะห์ หาข้อมูลเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างสื่อมัลติมีเดียแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จากการศึกษาบริบทชุมชนและร่วมสนทนากลุ่มกับคนในชุมชนมาเป็นใช้แนวทางในการกำหนดเนื้อหา และกำหนดรูปแบบของการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

2) ลำดับผังงาน (Flowchart) และบทบาท (Storyboard) ของสื่อมัลติมีเดียแบบมีส่วนร่วมกับ นำปรึกษาหัวหน้าโครงการ และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องในการออกแบบสื่อการเรียนรู้และนำข้อสรุปมาปรับปรุงแก้ไข

3) ศึกษาการใช้โปรแกรมการสร้างสื่อการเรียนรู้ เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร โดยสื่อการเรียนรู้และภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้บทเรียนออกมามีความน่าสนใจ

4) สร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาและน่าสนใจตามที่ได้ออกแบบไว้ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบสื่อ สร้างภาพกราฟิก ภาพประกอบเนื้อหา รวมทั้งสร้างปุ่มควบคุมและออกแบบปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบ (Interactive) ด้วยซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) โดยใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพเคลื่อนไหว บันทึกเสียงบรรยาย เสียงดนตรี และเสียงประกอบเข้ามารวมในสื่อมัลติมีเดียโดยใช้ซอฟต์แวร์ทางด้านเสียง โดยทั้งหมดจะทำให้สื่อมีความสมบูรณ์และครบองค์ประกอบในด้านมัลติมีเดีย จากนั้นบันทึกข้อมูลในรูปแบบไฟล์สื่อมัลติมีเดียลงแผ่นดีวีดีพร้อมออกแบบและจัดทำกล่องและคู่มือการใช้งาน



ภาพที่ 5.28 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

5) นำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบและพัฒนา ไปประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน และด้านการออกแบบมัลติมีเดียจำนวน 3 ท่าน ผลการประเมิน ดังตารางที่ 5.23 และ 5.24

ตารางที่ 5.23 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.3 เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)	4.00	1.00	มาก
	1.7 เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจน และ เนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.8 การให้ข้อมูลป้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.33	1.15	มาก
	1.9 เนื้อหา ที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	รวมด้านเนื้อหา	4.52	0.69	มากที่สุด

ตารางที่ 5.23 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2	ด้านการออกแบบ			
	2.1 การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้	4.33	0.58	มาก
	2.2 ภาพประกอบเนื้อหามีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	4.33	1.15	มาก
	2.3 คุณภาพความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.5 รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.6 ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงถึงความละเอียดของจอภาพที่ใช้	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.7 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.33	1.15	มาก
	2.8 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.33	1.15	มาก
	2.9 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น	4.33	1.15	มาก
	รวมด้านการออกแบบ	4.48	0.83	มาก
3	ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)			
	3.1 การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย (Readability)	4.33	1.15	มาก
	3.3 การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.4 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.5 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 5.23 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	3.6 บทเรียนมัลติมีเดียช่วยให้รู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินกับการเรียน	4.00	1.00	มาก
	3.7 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.8 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียอยู่ในระดับใด	4.67	0.58	มากที่สุด
	รวมด้านความคล่องตัวในการใช้งาน	4.58	0.63	มากที่สุด
	รวม	4.53	0.72	มากที่สุด

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อมัลติมีเดียเรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.72) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.69) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา, เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ, เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้, เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา, เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และเนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 1.15) และเนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 1.00) ตามลำดับ

ด้านการออกแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.83) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม, รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง, รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่ และ ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงถึงความละเอียดของจอภาพที่ใช้ ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด

รองลงมาคือ การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้, ภาพประกอบเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย, ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้, เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและ น่าติดตาม และ วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 1.15) ตามลำดับ

ด้านความคล่องตัวในการใช้งานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.63) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหา บทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ ($\bar{X}$ = 5.00 , S.D. = 0.00) อยู่ใน ระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก, การจัดตำแหน่งของ องค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน , มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง, ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการ เรียนในครั้งนี้, และความคิดเห็นโดยรวม ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อยู่ในระดับใด ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) และออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 1.15) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาดังนี้ ด้านเนื้อหา มีการลำดับ เนื้อหาที่เหมาะสม กระชับได้ใจความ เข้าใจง่าย มีการอ้างอิงข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทำให้ข้อมูลมี ความที่น่าเชื่อถือ แต่อาจมีตัวอักษรมากเกินไปในบางส่วนเช่น ส่วนของวิธีการทำงานทางโบราณคดี ควรเพิ่มรูปแบบการนำเสนอให้มากขึ้นกว่าเดิม เช่น ใช้รูปภาพ หรือวิดีโอ มานำเสนอข้อมูลแทนได้ ด้านการออกแบบ มีความสวยงาม ทันสมัยและน่าสนใจ แต่ควรเพิ่มขนาดของปุ่มให้ใหญ่ขึ้น ด้าน มัลติมีเดีย สื่อมีการนำเอาคุณลักษณะของมัลติมีเดียมาใช้ในการนำเสนอข้อมูลทางวิชาการให้ง่าย ต่อการเรียนรู้ แต่สามารถใช้รูปแบบการนำเสนอได้หลากหลายกว่านี้

ตารางที่ 5.24 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัด สุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้อง ตรงตามเนื้อหา	4.00	1.00	มาก
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ	4.00	0.00	มาก

ตารางที่ 5.24 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1.3 เนื้อหามีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	1.5 เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลา	4.33	0.58	มาก
	1.6 เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.7 เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและ เนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการ นำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	4.33	0.58	มาก
	1.8 การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบาย ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตาม วัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้	4.00	1.00	มาก
	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ เรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้	4.33	0.58	มาก
	รวมด้านเนื้อหา	4.30	0.61	มาก
2	ด้านการออกแบบ			
	2.1 การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของ ผู้เรียนได้	4.00	0.00	มาก
	2.2 ภาพประกอบเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำ ให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	4.00	0.00	มาก
	2.3 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความ เหมาะสม	4.33	0.58	มาก
	2.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความ เหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง	4.00	0.00	มาก
	2.5 รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่	4.00	0.00	มาก

ตารางที่ 5.24 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	2.6 ตัวอักษรที่มีขนาด (size) พอดี แสดงถึงความละเอียดของจอภาพที่ใช้	4.33	0.58	มาก
	2.7 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
	2.8 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม	4.00	1.00	มาก
	2.9 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น	4.00	0.00	มาก
	รวมด้านการออกแบบ	4.07	0.24	มาก
3	ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)			
	3.1 การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย	4.33	0.58	มาก
	3.3 การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน	4.00	0.00	มาก
	3.4 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.00	0.00	มาก
	3.5 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ	4.00	0.00	มาก
	3.6 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยบทเรียนในครั้งนี้	4.00	0.00	มาก
	3.7 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้	4.00	0.00	มาก
	3.8 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อยู่ในระดับใด	4.00	0.00	มาก
	รวมด้านความคล่องตัวในการใช้งาน	4.13	0.14	มาก
	รวม	4.17	0.33	มาก

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อมัลติมีเดียเรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัด สุพรรณบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อใน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.17, S.D. = 0.33) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.30 , S.D. = 0.61) และ พิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหามีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้ และ เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้) ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.58)) อยู่ใน ระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความ เหมาะสม , เนื้อหาเหมาะสมกับเวลา , เนื้อหาการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจน และเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการ เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และเนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับ แหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) และ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความ ชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา , เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ และ การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ได้ ($\bar{X}$ = 4.00 , S.D. = 1.00) ตามลำดับ

ด้านการออกแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.07 , S.D. = 0.24) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมี ความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง , ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงถึงความละเอียดของจอภาพ ที่ใช้ ($\bar{X}$ = 4.33 , S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ , ภาพประกอบเนื้อหาที่มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจ บทเรียนได้ง่าย , รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง , รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้ อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่ , ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ , วิดีโอประกอบบทเรียนมีความ น่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น ($\bar{X}$ = 4.00 , S.D. = 0.00) และ เสียงที่ใช้ในการ บรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม ($\bar{X}$ = 4.00 , S.D. = 1.00) ตามลำดับ

ด้านความคล่องตัวในการใช้งานในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.13 , S.D. = 0.14) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) และการจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดของ

องค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน , มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง, การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ, ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยบทเรียนในครั้งนี้, ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้ และ ความคิดเห็นโดยรวมต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ($\bar{X}$ = 4.00 , S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบครั้งนี้ ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน ควรเพิ่มสีสันให้เหมาะสมกับผู้เรียน ด้านเนื้อหา ดีและเหมาะสมกับระดับผู้เรียน ด้านการออกแบบ ควรเพิ่มสีสัน ใส่เพลงให้เร้าความสนใจมากกว่านี้ เสียงให้เน้นหนักเบา ไม่เรียบเกินไป และควรพิจารณา สีพื้นกับตัวอักษรจะกลืนกัน หากพื้นอ่อน อาจทำให้อ่านยาก ด้านสื่อมัลติมีเดีย มีตัวอักษร ภาพ เสียงและวีดิทัศน์ที่ช่วยเสริมให้ผู้เรียน แต่เนื้อหาส่วนที่เป็นคลังภาพควรมีเสียงหรือคำบรรยายเพิ่มเติม

6) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญนำมาวิเคราะห์มาปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะโดยผู้เชี่ยวชาญให้มีการปรับแก้ในประเด็นต่าง ๆ ให้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้มีความสมบูรณ์

7) นำสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี ไปใช้จัดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4.1.3 โปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราช

วัตร มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรที่จัดทำขึ้น ได้แก่ แผ่นพับ และโปสเตอร์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการพัฒนาสิ่งพิมพ์จากหนังสือ เอกสาร ตำรา และงานวิจัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์

2) กำหนดวัตถุประสงค์ของการผลิตสิ่งพิมพ์ ให้สัมพันธ์กับความต้องการรูปแบบ และวิธีการผลิต

3) ออกแบบและจัดทำภาพร่าง (Layout) พร้อมทั้งคัดเลือกภาพ ตัวอักษร ที่จะใช้ในการพิมพ์ได้อย่างเหมาะสม

4) ดำเนินการสร้างสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ตามรูปแบบภาพร่าง (Layout) ที่ได้กำหนดไว้



ภาพที่ 5.29 สื่อโปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

5) นำสื่อสิ่งพิมพ์ไปหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งเป็นประเมินคุณภาพสื่อแผ่นพับและประเมินคุณภาพสื่อโปสเตอร์ ด้านละ 3 ท่าน โดยมีผลการประเมินดังตารางที่ 5.25 และ 5.26

ตารางที่ 5.25 ผลการประเมินคุณภาพสื่อแผ่นพับ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบ	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1 ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม มีสัดส่วน สวยงาม			
1.2 ลักษณะของขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 ภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.33	0.58	มาก
1.4 คุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ	4.33	0.58	มาก
1.5 ขนาดของรูปเล่ม	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.53	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 5.25 (ต่อ)

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2. เนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่			
2.2 มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.75	0.43	มากที่สุด
3. การใช้ภาษา	4.67	0.58	มากที่สุด
3.1 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม			
3.2 ใช้ภาษาที่สุภาพ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 คำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.89	0.19	มากที่สุด
4. คุณภาพของแผ่นพับ เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร	4.67	0.58	มากที่สุด

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อแผ่นพับ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร พบว่า ค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านรูปแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.58) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม มีสัดส่วน สวยงาม, ลักษณะของขนาดสี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม และขนาดของรูปเล่ม ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน และคุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านเนื้อหา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.75, S.D. = 0.43) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ ($\bar{X}$ = 5.00, S.D. = 0.00) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่, มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์ และความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านการใช้ภาษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.89, S.D. = 0.19) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ใช้ภาษาที่สุภาพ และคำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย ($\bar{X}$ = 5.00, S.D. = 0.00) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ตารางที่ 5.26 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโปสเตอร์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบ	4.33	0.58	มาก
1.1 ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม มีสัดส่วน สวยงาม			
1.2 ลักษณะของขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม	4.33	0.58	มาก
1.3 ภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.00	0.00	มาก
1.4 คุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ	4.33	0.58	มาก
1.5 ขนาดของรูปเล่ม	4.33	0.58	มาก
รวม	4.27	0.46	มาก
2. เนื้อหา	4.33	0.58	มาก
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่			
2.2 มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์	4.33	0.58	มาก
2.3 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
2.4 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ	4.00	0.00	มาก
รวม	4.17	0.29	มาก
3. การใช้ภาษา	4.00	0.00	มาก
3.1 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม			
3.2 ใช้ภาษาที่สุภาพ	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 คำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.44	0.38	มาก
4. คุณภาพของสื่อโปสเตอร์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	4.00	0.00	มาก

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อโปสเตอร์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร พบว่า ค่าเฉลี่ยของคุณภาพสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.00) โดยแยกเป็นด้านดังนี้

ด้านรูปแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.27, S.D. = 0.46) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม มีสัดส่วนสวยงาม, ลักษณะของขนาดสี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม, คุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ และขนาดของรูปเล่ม ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ด้านเนื้อหา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.17, S.D. = 0.29) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจนเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ และมีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์ ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ และความง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

ด้านการใช้ภาษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.38) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ใช้ภาษาที่สุภาพ และคำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

6) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญนำมาวิเคราะห์มาปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะโดยผู้เชี่ยวชาญให้มีการปรับแก้ในประเด็นต่าง ๆ ให้สื่อโปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์ มีความสมบูรณ์

7) นำโปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์ ใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการจัดกิจกรรมต่อไป

ผลการประเมินคุณภาพสื่อ จากกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร, สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร, สื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ซึ่งสามารถสรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อจากการพัฒนาในครั้งนี้ ได้ดังตารางที่ 5.28

ตารางที่ 5.27 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพินท์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

การพัฒนาสื่อ	ด้านเนื้อหา		แปลผล	ด้านออกแบบ		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	4.30	0.38	ระดับมาก	4.38	0.51	ระดับมาก
สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	4.53	0.72	ระดับมากที่สุด	4.17	0.33	ระดับมาก
สื่อสิ่งพิมพ์แผ่นพับประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	4.75	0.43	ระดับมากที่สุด	4.67	0.58	ระดับมากที่สุด
สื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	4.17	0.29	ระดับมาก	4.00	0.00	ระดับมาก

4.2 ผลการจัดกิจกรรมและการประเมินกิจกรรมร่วมกับสื่อการเรียนรู้

4.2.1 ด้านกระบวนการ

คณะผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลายตามเนื้อหา ที่ได้จากการลงพื้นที่ศึกษาบริบทของชุมชนและการสนทนากลุ่มกับบุคคลภายในชุมชนเพื่อส่งเสริมกระบวนการทำงานรายบุคคลและกระบวนการทำงานกลุ่ม การระดมสมอง การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การนำเสนอข้อมูล และการสรุปความคิดรวบยอดของผู้เรียน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบคำถาม การมีส่วนร่วม และชิ้นงานของผู้เรียนที่ได้จากการสังเคราะห์ความคิดของตนออกมาในรูปแบบผลงานเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ เมื่อวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2556 เวลา 10.00–14.00 น. ณ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ ประกอบด้วย 4 ฐานการเรียนรู้ คือ ฐานการเรียนรู้ที่ 1 บอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ฐานการเรียนรู้ที่ 2 กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ฐานการเรียนรู้ที่ 3 จี๊กซอร์หรรษา และฐานการเรียนรู้ที่ 4 วาดเส้นเล่นลาย

กิจกรรมที่ 1 บอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นฐานหลักที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยการศึกษาจากวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่องแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

วัตถุประสงค์ 1) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ให้มีความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทั้งด้านประวัติความเป็นมา การสันนิษฐานจากหลักฐานต่าง ๆ ที่ปรากฏ ฯลฯ รวมทั้งความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรที่คนรุ่นหลังควรอนุรักษ์ 2) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบอกถึงความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรต่อชุมชนและคนรุ่นหลัง 3) เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงสิ่งที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ภายในท้องถิ่น ซึ่งนำไปสู่การอนุรักษ์ และหวงแหน

โดยกิจกรรมบอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นกิจกรรมที่แบ่งการดำเนินการจัดกิจกรรมเป็น 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) คณะผู้วิจัย สอบถามพร้อมทั้งอธิบายข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรบางส่วน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความรู้จักแหล่งโบราณคดีมากยิ่งขึ้น 2) ให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลจากสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบถึงเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทั้งด้านประวัติความเป็นมา การสันนิษฐานจากหลักฐานต่างๆที่ปรากฏ ค้นพบวัตถุโบราณที่สำคัญ ความแตกต่างของวัตถุ การแบ่งเพศของโครงกระดูก 3) หลังจากที่ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลจากสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร คณะผู้วิจัยได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ที่ผู้เรียนได้จากการศึกษาด้วยสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนได้ยกมือตอบคำถาม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดความกล้าแสดงออก

จากกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในฐานที่ 1 นี้จะเกิร่นำเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจใคร่รู้ รวมถึงช่วยสร้างองค์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อเตรียมพร้อมด้านพุทธิปัญญาให้แก่ผู้เรียนสำหรับเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในฐานต่อไป นอกจากนี้ยังสามารถนำความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง คนในชุมชนให้เกิดการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และหวงแหนในท้องถิ่นของตน



ภาพที่ 5.30 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 1 บอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

กิจกรรมที่ 2 กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นฐานหลักที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์หาคำตอบ และทบทวนความรู้ที่เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ที่ได้ศึกษาผ่านสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ฐานที่ 1 มาใช้ตอบคำถาม

วัตถุประสงค์ 1) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน พร้อมกับการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 3) เพื่อทดสอบความรู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

กิจกรรมบอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นกิจกรรมที่แบ่งการดำเนินการจัดกิจกรรมเป็น 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ผู้วิจัยจัดให้ผู้เรียนทุกคนได้นั่งล้อมกันเป็นวงกลม และนำกะหล่ำปลี (สื่อการเรียนรู้ที่ทำจากกระดาษ) ให้ผู้เรียน 2 ลูก โดยภายในกะหล่ำปลีนั้นจะมีคำถามเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรซ่อนอยู่ที่ใบของกะหล่ำปลี 2) จากนั้นให้ผู้เรียนส่งกะหล่ำปลีไปเรื่อย ๆ ตามจังหวะเพลง (2 ลูก/รอบ) 3) เมื่อเพลงหยุดให้ผู้เรียนที่มีกะหล่ำปลีอยู่ในมือ ให้ผู้เรียนคนนั้นแกะใบของกะหล่ำปลีออกมา 1 ใบ แล้วดูว่าเป็นคำถามหรือเกร็ดความรู้ 4) หากเป็นคำถาม ให้ผู้เรียนที่มีกะหล่ำปลีนั้นอ่านคำถามด้วยเสียงดังฟังชัด และคิดวิเคราะห์หาคำตอบจากองค์ความรู้เดิมของตน โดยจะมีรางวัลพิเศษให้ผู้เรียนที่ตอบถูกต้อง เพื่อเป็นการเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น แต่ถ้าตอบผิดจะมีบทลงโทษเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อเป็นการสร้างสีสันและความสนุกสนานให้แก่กิจกรรม โดยการให้ผู้เรียนได้เลือกจับฉลากและปฏิบัติตามบทลงโทษนั้น ๆ



ภาพที่ 5.31 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 2 กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

กิจกรรมนี้ นอกจากผู้เรียนจะได้ฝึกกระบวนการทำงานรายบุคคลแล้ว ยังได้รับความสนุกสนานและความรู้ที่สอดแทรกลงไปในการกิจกรรมจากเกร็ดความรู้สั้น ๆ เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร และคำถามจะเป็นการทบทวนความรู้ว่าจากกิจกรรมฐานที่ 1 ที่ผ่านมา ผู้เรียนได้รับความรู้มากน้อยเพียงใด เป็นการทบทวนความรู้ในส่วนที่ยังขาด เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับฐานต่อไป

กิจกรรมที่ 3 จิ๊กซอว์ธรรมชาติ เป็นฐานหลักที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการขุดค้นพบวัตถุโบราณชิ้นต่าง ๆ ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยการศึกษาจากสื่อประกอบการเรียนรู้ผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดเชิงสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน

วัตถุประสงค์ 1) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับวัตถุชิ้นเด่น การขุดค้นพบวัตถุชิ้นต่างๆที่แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน พร้อมกับการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 3) ฝึกให้ผู้เรียนมีการคิด และร่วมมือกันทำกิจกรรมหรืองานแบบเป็นกลุ่ม

กิจกรรมจิ๊กซอว์ธรรมชาติ เป็นกิจกรรมที่แบ่งการดำเนินการจัดกิจกรรมเป็น 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันต่อจิ๊กซอว์ที่มีเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร กลุ่มละ 1 ชุด 2) หลังจากที่ผู้เรียนภายในกลุ่มได้ระดมสมองช่วยกันต่อแผ่นจิ๊กซอว์จนสำเร็จแล้ว ให้ส่งตัวแทนกลุ่มจำนวน 2 คน เพื่อออกมานำเสนอของที่เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในส่วนที่ตัวเองได้รับทั้งด้านหน้าและหลัง ซึ่งจะแยกเป็นข้อมูลต่าง ๆ โดยเริ่มจากกลุ่มที่ต่อเสร็จเป็นกลุ่มแรก และตามลำดับ 3) เมื่อตัวแทนแต่ละกลุ่มได้นำเสนอข้อมูลจนครบทุกกลุ่มแล้ว จะมีการตั้งคำถามเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้รับอีกครั้ง



ภาพที่ 5.32 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 3 จิ๊กซอว์ธรรมชาติ

กิจกรรมการเรียนรู้ในฐานนี้ ผู้เรียนจะได้ทราบข้อมูล เกี่ยวกับการชุดค้นพบ วัตถุโบราณชิ้นต่างๆ ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในเชิงลึกมากขึ้นด้วยสื่อการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์รูปแบบจิ๊กซอว์ที่มีข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทั้งด้านหน้าและ หลังของตัวจิ๊กซอว์ ผู้เรียนจะได้ฝึกสมาธิ คิดทบทวน ความกล้าแสดงออก การคิดอย่างมี วิจารณญาณ การสังเกต จดจำ รวมถึงได้ฝึกการสังเคราะห์ข้อมูลความรู้ แล้วนำเสนอความคิดรวบ ยอดเพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้ที่ได้ ให้แก่ทั้งเพื่อน ผู้ปกครอง และคนในชุมชนได้

กิจกรรมที่ 4 วาดเส้นเล่นลาย เป็นฐานสรุปความรู้ของผู้เรียนที่ได้รับจาก กิจกรรมตั้งแต่ฐานที่ 1 ถึงฐานที่ 3

วัตถุประสงค์ 1) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดี หนองราชวัตร 2) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน พร้อมกับการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับแหล่ง โบราณคดีหนองราชวัตร 3) เพื่อทดสอบความรู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องแหล่งโบราณคดีหนองราช วัตร

กิจกรรมวาดเส้นเล่นลายนี้จะเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกัน สร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยร่วมกันคิด วิเคราะห์ และนำเสนอจุดเด่น หรือสิ่งที่น่าสนใจของแหล่งโบราณคดี หนองราชวัตรมาเป็นสร้างสรรค์ชิ้นงานของตน



ภาพที่ 5.34 กิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่ 4 วาดเส้นเล่นลาย

ผู้เรียนได้ใช้ทักษะความรู้ที่ได้ศึกษาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในทุกฐาน ทั้งการ สรุปความคิดรวบยอด การสังเกต จดจำ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และที่สำคัญที่สุดคือ ได้แสดง ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของตนผ่านชิ้นงาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความภูมิใจในแหล่งเรียนรู้ ในถิ่นอาศัยของตนมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการผลิตของที่ระลึกรูปแบบอื่น ๆ อีกมากมาย เช่น เสื้อ หมวก พวงกุญแจ แก้ว โปสการ์ด เป็นต้น

(1) ผลการประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร มีผลการประเมินดังนี้

ตารางที่ 5.28 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

เพศ	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
ชาย	14	38.89
หญิง	22	61.11
รวม	36	100.00

จากตารางที่ 5.29 พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นเพศหญิง ร้อยละ 61.11 และเพศชาย ร้อยละ 38.89

(2) ผลการประเมินสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้จากผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ตารางที่ 5.29 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.	ด้านเนื้อหา			
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหามีความชัดเจน สอดคล้องตรงตามเนื้อหา	4.42	0.55	มาก
	1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมและน่าสนใจ	4.89	0.32	มากที่สุด
	1.3 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างต่อเนื่องเข้าใจง่าย	4.53	0.56	มากที่สุด
	1.4 เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจน และเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	4.69	0.52	มากที่สุด
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระยะเวลา	4.56	0.61	มากที่สุด
	1.6 ความเหมาะสมของปริมาณของเนื้อหาในบทเรียน	4.58	0.60	มากที่สุด
	1.7 เนื้อหาที่ได้รับเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ในวิชาต่างๆ	4.83	0.38	มากที่สุด
รวม		4.64	0.51	มากที่สุด

ตารางที่ 5.29 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2.	ด้านมัลติมีเดีย			
	2.1 รูปแบบของสื่อมีความสวยงามและน่าสนใจ	4.78	0.42	มากที่สุด
	2.2 การนำเข้าสู่บทเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจที่จะศึกษาเนื้อหามากขึ้น	4.83	0.38	มากที่สุด
	2.3 มีคำแนะนำในการใช้บทเรียนและกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนเหมาะสม	4.69	0.52	มากที่สุด
	2.4 ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน	4.81	0.58	มากที่สุด
	2.5 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.69	0.47	มากที่สุด
	2.6 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความสนใจและนำติดตาม	4.69	0.52	มากที่สุด
	2.7 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น	4.83	0.45	มากที่สุด
	2.8 สื่อมัลติมีเดียมีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมน่าสนใจ	4.72	0.51	มากที่สุด
รวม		4.76	0.48	มากที่สุด
3.	ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากบทเรียน			
	3.1 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.75	0.44	มากที่สุด
	3.2 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ	4.72	0.51	มากที่สุด
	3.3 นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อในครั้งนี้	4.86	0.35	มากที่สุด
	3.4 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม	4.83	0.38	มากที่สุด
	3.5 หลังจากศึกษาสื่อมัลติมีเดียแล้วนักเรียนได้รับความรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้หนองราชวัตรมากขึ้น	4.92	0.28	มากที่สุด
รวม		4.73	0.47	มากที่สุด

ตารางที่ 5.29 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
4.	โดยภาพรวมนักเรียนคิดว่าสื่อมัลติมีเดียมีคุณค่าอยู่ในระดับใด	4.86	0.35	มากที่สุด

ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร พบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.64$, S.D. = 0.51) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมและน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.89$, S.D. = 0.32)) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ เนื้อหาที่ได้รับเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ในวิชาต่างๆ ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.38) และ เนื้อหามีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อยๆที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ($\bar{x} = 4.69$, S.D. = 0.52) ตามลำดับ

ด้านมัลติมีเดีย ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.48) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ การนำเข้าสู่บทเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจที่จะศึกษาเนื้อหามากขึ้น ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.38) และวิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.45) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ รูปแบบข้อสื่อมีความสวยงามและน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.42) และสื่อมัลติมีเดียมีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.5) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากบทเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.73$, S.D. = 0.47) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ หลังจากศึกษาสื่อมัลติมีเดียแล้วนักเรียนได้รับความรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้หนองราชวัตรมากขึ้น ($\bar{x} = 4.92$, S.D. = 0.28) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อในครั้งนี้ ($\bar{x} = 4.86$, S.D. = 0.35) และประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.38) ตามลำดับ

(3) ผลการประเมินสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้จากผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ตารางที่ 5.30 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.83	0.38	มากที่สุด
2	ความต่อเนื่องของเนื้อหา	4.81	0.47	มากที่สุด
3	ภาพสื่อความหมายชัดเจนเหมาะสม	4.89	0.32	มากที่สุด
4	ขนาดและสีของตัวอักษร	4.78	0.42	มากที่สุด
5	ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียง	4.78	0.42	มากที่สุด
6	ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.61	0.55	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.89	0.32	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมของภาพกราฟิก	4.67	0.48	มากที่สุด
9	ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ในครั้งนี้	4.92	0.28	มากที่สุด
รวม		4.80	0.40	มากที่สุด

ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร พบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.40) และพิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ในครั้งนี้ ($\bar{x}$ = 4.92, S.D. = 0.28) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ภาพสื่อความหมายชัดเจนเหมาะสม และความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ ($\bar{x}$ = 4.89, S.D. = 0.32) และเนื้อหาที่น่าสนใจ ($\bar{x}$ = 4.83, S.D. = 0.38) ตามลำดับ

(4) ผลการประเมินโครงการจากนักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ตารางที่ 5.31 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสร้างสรรค์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

ข้อ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	สถานที่ในการเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน	4.83	0.45	มากที่สุด
2	อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	4.78	0.48	มากที่สุด
3	ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน	4.78	0.48	มากที่สุด
4	แหล่งเรียนรู้ สื่อ และกิจกรรมช่วยส่งเสริมการสร้างสรรค์ในผลงานของนักเรียน	4.72	0.57	มากที่สุด
5	แหล่งเรียนรู้ สื่อ และกิจกรรมมีความสอดคล้องกัน	4.81	0.47	มากที่สุด
6	ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจกับผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง	4.86	0.42	มากที่สุด
7	ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น	4.89	0.40	มากที่สุด
8	การสร้างสรรค์ผลงานช่วยให้ข้าพเจ้าฝึกคิดเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น	4.78	0.48	มากที่สุด
9	การสร้างสรรค์ผลงานช่วยให้ข้าพเจ้ารู้สึกรัก และหวงแหน แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตรมากขึ้น	4.81	0.47	มากที่สุด
ความพึงพอใจต่อ สื่อ และกิจกรรมการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ โดยภาพรวม		4.92	0.37	มากที่สุด

ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร พบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.92, S.D. = 0.37) และ พิจารณาเป็นรายข้อได้ดังนี้ ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น ($\bar{X}$ = 4.89, S.D. = 0.40) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจกับผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง ($\bar{X}$ = 4.86, S.D. = 0.42) และสถานที่ในการเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน ($\bar{X}$ = 4.83, S.D. = 0.45) ตามลำดับ

(5) ผลการประเมินโครงการจากนักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีและครู

ตารางที่ 5.32 ผลประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม	3.75	0.96	มาก
2. กลุ่มคนที่ผู้คัดเลือกเข้าร่วมกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม	4.25	0.50	มาก
3. สถานที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม	4.50	0.58	มากที่สุด
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม	3.50	1.00	มาก
5. จำนวนกิจกรรมที่ระบุตามโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม	3.75	0.50	มาก
6. จำนวนชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม	4.00	0.82	มาก
7. ชื่อโครงการ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กับ ชื่อโครงการพิพิธภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์	4.25	0.50	มาก
8. โครงการ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ตอบสนองกับความต้องการของชุมชน	4.25	0.50	มาก
9. กิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	4.75	0.50	มากที่สุด
10. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เกิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ โดยผ่านกิจกรรมที่จัดให้	4.50	0.58	มากที่สุด
11. กิจกรรมที่จัดมีความสอดคล้องกับโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์	4.50	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 5.32 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
12.โครงการที่จัดมีความเชื่อมโยงกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	4.50	0.58	มากที่สุด
13. ผลของการจัดกิจกรรมตอบสนองตามจุดประสงค์ของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์	4.25	0.96	มาก
14. กระบวนการในการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ส่งผลดีต่อ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	4.50	0.58	มากที่สุด
15. กระบวนการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์จะส่งผลดีต่อชุมชนในอนาคตได้	4.25	0.50	มาก
16. กระบวนการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แก่ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรม	4.25	0.96	มาก
17. กระบวนการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดไปใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรได้	4.25	0.96	มาก
18. สื่อมีความสอดคล้องกับกิจกรรมโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ก่อให้เกิดผลดีต่อแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร	4.50	0.58	มากที่สุด
19. สื่อมีความสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แก่คนในชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	4.50	0.58	มากที่สุด
20. ความพึงพอใจในภาพรวม	4.25	0.96	มาก

จากตารางที่ 5.32 ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร พบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.75 , S.D. = 0.50) อยู่ในระดับมากที่สุด จากเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย (4.50 – 5.00 = มากที่สุด, 3.50 – 4.49 = มาก, 3.50 – 4.49 = ปานกลาง, 1.50 – 2.49 = พอใช้, 1.00 – 1.49 = ควรปรับปรุง) และเมื่อความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นรายชื่อได้ดังนี้ กิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

เพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีค่า $\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.50 , สถานที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสมมีค่า $x \square = 4.50$, S.D. = 0.58 , ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เกิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ โดยผ่านกิจกรรมที่จัดให้มีค่า $x \square = 4.50$, S.D. = 0.58 กิจกรรมที่จัดมีความสอดคล้องกับโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีค่า $\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.58

4.2.2 ด้านผลผลิต ผลผลิตที่ได้ตามโครงการการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้ผลผลิตดังนี้

1) ผลผลิตที่ได้จากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน

1.1) สื่อมัลติมีเดียแบบการเรียนรู้มีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ซึ่งมีการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรผ่านรูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ โดยการนำองค์ประกอบ ของสื่อลักษณะต่างๆมาผสมผสานเข้าด้วยกัน ประกอบด้วยตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง บรรยายและวีดิทัศน์ โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้ และให้ผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อได้เอง ทั้งนี้ได้มอบสื่อมัลติมีเดียแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน เรื่อง “แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร” ที่ได้จัดทำขึ้นให้แก่แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรและหน่วยงานที่ต้องการใช้ส่วนหนึ่ง โดยภายในสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้ข้อมูลจะมีลักษณะเป็นหน่วยย่อย ๆ ดังนี้ 1) ข้อมูลทั่วไปจังหวัดสุพรรณบุรี ได้แก่ สภาพภูมิประเทศ ประชากร 2) ข้อมูลทั่วไปแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ได้แก่ ที่ตั้งและสภาพทั่วไปของแหล่งโบราณคดี การเดินทางเข้าสู่แหล่ง การค้นพบแหล่งโบราณคดี 3) การขุดค้นแหล่งโบราณคดี ได้แก่ ความเป็นมาของโครงการขุดค้นทางโบราณคดี การดำเนินงานขุดค้นทางโบราณคดี การวางแผนขุดค้น 4) ผลการขุดค้นและชั้นดิน ได้แก่ ผลการขุดค้นในแต่ละระดับชั้นดิน การแบ่งชั้นดิน 5) หลักฐานที่พบจากการขุดค้น เช่น การฝังศพและโครงกระดูกมนุษย์ โบราณวัตถุประเภทต่าง ๆ

1.2) สื่อวีดิทัศน์การเรียนรู้ เรื่อง “แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร” โดยได้ทำการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในรูปแบบของวีดิทัศน์ โดยภายในสื่อวีดิทัศน์นี้ จะประกอบไปด้วยข้อมูลที่ครอบคลุมแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในเบื้องต้น ทั้งนี้ได้ทำสำเนามอบให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรและหน่วยงานที่ต้องการใช้ส่วนหนึ่ง ความยาวทั้งสิ้น 18.24 นาที

1.3) สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แผ่นพับ และโปสเตอร์

- สื่อแผ่นพับ ประกอบด้วยข้อมูล ดังนี้ ข้อมูลเบื้องต้นของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร อายุสมัยของแหล่งโบราณคดี หลักฐานทางโบราณคดี การดำเนินงานทางโบราณคดี สถานที่ตั้งและการติดต่อ
- สื่อโปสเตอร์ ประกอบไปด้วยข้อความเชิงประชาสัมพันธ์ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร พร้อมที่อยู่และเบอร์โทรศัพท์ติดต่อของทางแหล่งโบราณคดี

2) ผลผลิตที่ได้จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 4 ฐานกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ร่วมกันสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาในรูปแบบกระเป๋าค่า มีลวดลายแสดงถึงจุดเด่นหรือสิ่งแรกที่ประทับใจหรือจดจำเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ซึ่งมาจากการที่ผู้เรียนสรุปความคิดรวบยอด สังเคราะห์ความรู้ที่ได้รับจากแต่ละฐานกิจกรรมออกมาอย่างเป็นรูปธรรมผ่านชิ้นงาน ผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้

2.1) ครูผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ช่วยส่งเสริมและตอบสนองความคิดเชิงสร้างสรรค์ รวมถึงสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนการสอน ได้สื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ไปใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ที่ช่วยตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน ตามหลักสำคัญในการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้รายบุคคลและรายกลุ่ม ที่จะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2) นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ทราบถึงประวัติความเป็นมา ข้อมูลหลักฐานต่างๆ ทางโบราณคดีของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทำให้นักเรียนได้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ภายในชุมชนของตนมากขึ้น จากเข้าร่วมกิจกรรมทำให้นักเรียนเกิดทักษะที่หลากหลาย เช่น การระดมสมอง การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม เกิดความร่วมมือกัน ได้ฝึกทดลอง เกิดความกล้าแสดงออก สามารถสรุปความคิดรวบยอดจากเรื่องที่เรียนรู้ สามารถนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้ได้ และสามารถเผยแพร่ความรู้ที่ได้รับให้แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง คนในชุมชน บุคคลภายนอก และผู้ที่สนใจได้ ที่สำคัญที่สุด คือ นักเรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ โดยการจัดกิจกรรมครั้งนี้ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล จะเห็นได้จากชิ้นงานของนักเรียน

2.3) เจ้าหน้าที่ประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ได้แนวทางในการจัดส่งเสริมให้คนในชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมกับแหล่งโบราณคดี ผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ที่ช่วยเผยแพร่และปลูกฝังจิตสำนึกอันดีให้แก่เยาวชน และคนในชุมชน ได้เห็นถึงคุณค่าหลักฐานทาง

โบราณคดี ประวัติศาสตร์มีความสำคัญ และเป็นการช่วยกระตุ้นให้หน่วยงานหลายๆ ฝ่ายเกิดการตื่นตัว และมีความสนใจที่จะลงมาช่วยกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นส่วนนี้มากขึ้น รวมถึงเจ้าหน้าที่ประจำแหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตรยังสามารถนำแนวทางการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์นี้ไปต่อยอดพัฒนาให้ความรู้แก่คนทั้งภายในและภายนอกชุมชนในรูปแบบอื่นได้

2.4) ชุมชน สนับสนุนให้คนภายในชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมกับแหล่งโบราณคดีมากขึ้น โดยการให้ความรู้ที่สำคัญเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทั้งประวัติความเป็นมา การค้นพบวัตถุโบราณต่าง ๆ ประวัติศาสตร์และชาติพันธุ์ เพื่อให้ทุกคนในชุมชนได้เข้าใจและเล็งเห็นถึงความสำคัญ จนเกิดความต้องการที่จะร่วมกันอนุรักษ์ให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไป เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ทราบถึงความสำคัญและเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้ามาร่วมให้การสนับสนุนและนำสื่อไปใช้ในการประชาสัมพันธ์เพื่อเชิญชวนบุคคลที่สนใจเข้ามาเยี่ยมชม ถือเป็นแนวทางในการพัฒนาช่องทางการประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้คงอยู่ต่อไปในอนาคต

4.2.3 ด้านผลกระทบ

1) หน่วยงานบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร

1.1) ผู้นำขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร ตระหนักถึงความสำคัญของการให้ความร่วมมือและส่งเสริมให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของทั้งจากคนในชุมชนและผู้สนใจจากภายนอก โดยได้ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรและพื้นที่โดยรอบ อำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่เพื่อศึกษาบริบทชุมชนและเข้าร่วมกิจกรรม ติดตามผลการดำเนินงาน พร้อมรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาจากทางทีมงานวิจัยเป็นอย่างดี จากคำพูดของผู้นำองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรที่ว่า “ในนามผู้นำองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร รู้สึกดีใจเป็นอย่างมาก ที่หน่วยงานภายนอกซึ่งเป็นคณะการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศิลปากร เข้ามาช่วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดี ๆ ให้แก่นักเรียนและคนในชุมชน และหากต้องการความช่วยเหลือสามารถแจ้งได้ทันที ทางองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร พร้อมจะอำนวยความสะดวกให้ตลอดการจัดกิจกรรม”

1.2) ผู้บริหารขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรเกิดแนวทางในการสร้างเสริมจิตสำนึกให้แก่คนในชุมชน ได้เห็นถึงความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร แหล่งนี้ผ่านการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบเดียวกับผู้วิจัยได้ดำเนินการ โดยเริ่มจากนักเรียนที่เป็นลูกหลานของคนในชุมชน ให้เป็นผู้เผยแพร่ความรู้ที่ถูกต้องให้แก่คนในชุมชนต่อไป จากคำพูดของผู้บริหารองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรที่ว่า “ที่มีการจัดกิจกรรมส่งเสริม

การเรียนรู้แบบนี้ ทำให้บรรดาลูก ๆ หลาน ๆ ของคนในชุมชนได้เรียนรู้ และเข้าใจถึงสภาพวิถีชีวิตเดิมของบรรพบุรุษของเค้าได้ง่ายขึ้น กว่าที่จะต้องมานั่งศึกษาเองจากตำราที่เป็นแค่ตัวหนังสือ ทำให้เกิดแนวคิดที่ว่า ปีน้าอยากจะต้องงบประมาณด้านการประชาสัมพันธ์และจัดกิจกรรมภายในแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรแบบนี้ขึ้น เพื่อให้ทุกคนในชุมชนได้ตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของการอนุรักษ์พื้นที่ที่เป็นมรดกของบรรพบุรุษของตนให้คงอยู่ต่อไป”

2) โรงเรียนในเขตที่ตั้งของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

2.1) ผู้บริหารโรงเรียนมีความสนใจที่จะเข้าร่วมและพร้อมเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ เพราะได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามความศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน และเชื่อว่าการจัดกิจกรรมครั้งนี้ช่วยส่งเสริมทักษะด้านการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างแน่นอน ซึ่งผู้บริหารโรงเรียนได้ให้ความร่วมมือในการวางแผน การจัดกิจกรรม การประเมินผลกิจกรรม การสรุปผลการจัดกิจกรรมและอำนวยความสะดวกตามการจัดการดำเนินการกิจกรรม

2.2) ครูผู้รับผิดชอบโครงการโรงเรียนบ้านมาบพะยอมได้แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สร้างที่ใช้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นใช้พื้นที่ชุมชนมาเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างไม่สิ้นสุด โดยสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เรียนรู้ตามความต้องการและตามศักยภาพที่มีได้อย่างเต็มที่ เพราะสื่อการเรียนรู้ส่วนใหญ่ที่ใช้ภายในโรงเรียนยังไม่สามารถตอบสนองความคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ทุกคน จากคำพูดของครูผู้รับผิดชอบโครงการที่ว่า “การที่มีคณะผู้วิจัยมาลงพื้นที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก ถือเป็นเรื่องที่ดี ที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าแสดงออกมากกว่าการเรียนรู้ในชั้นเรียน ตัวเด็กเองก็จะได้รู้ว่าในชุมชนของตนมีแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญอย่างมากมาย และตัวครูเองยังได้นั่งสังเกตสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่จัดเห็นว่ามีน่าสนใจ แล้วจะนำไปปรับใช้ในการสอนที่โรงเรียนได้ด้วย”

2.3) นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีความแปลกใหม่ ทั้งด้วยกระบวนการเรียนรู้รายบุคคลและรายกลุ่ม ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้องค์ความรู้เดิมที่มีอยู่มาสังเคราะห์ร่วมกับความรู้ใหม่ที่ได้รับ และต่อยอดด้วยความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้เกิดการเผยแพร่ความรู้ที่มีประโยชน์เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรต่อชุมชนให้ยั่งยืนต่อไปในอนาคต อีกทั้งนักเรียนยังได้เล็งเห็นความสำคัญของมรดกทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่ในชุมชนของตน จากคำพูดของประธานนักเรียน โรงเรียนบ้านมาบพะยอมที่ว่า “ได้รู้ว่าอะไรเอามาจากไหน เอามาทำอะไร แล้วบรรพบุรุษเขาใช้วัสดุต่างๆไว้ทำอะไร อย่างโครงกระดูกก็จะได้รู้ว่าบรรพบุรุษของเราที่ตายไปเขาเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย ถ้าเป็นผู้หญิงจะต้องดูที่สะโพกเพราะว่าผู้หญิงมีการตั้งครรภ์ สะโพกก็ต้องใหญ่กว่า”

2.4) นักเรียนผู้เข้าอบรมมัคคุเทศก์ได้ทราบข้อมูลความเป็นมา ความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ภายในท้องถิ่นตนเองมากขึ้น รวมทั้งยังได้มีโอกาสนำความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เผยแพร่ให้แก่คนภายในและภายนอกชุมชน นอกจากนี้ ยังมีแนวคิดที่อยากให้มีการพัฒนาและส่งเสริมแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรนี้ให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ยั่งยืนเพื่อให้คนรุ่นหลัง ๆ ได้ทราบถึงรากเหง้าความเป็นมาของตนต่อไป จากคำพูดของประธานนักเรียน โรงเรียนบ้านมาบพะยอมที่ว่า

“ฝึกที่จะถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรที่เราມີให้คนอื่น ว่าเรารู้อะไรบ้าง และแบ่งปันกับคนอื่นให้รู้บ้าง”

“กล้าแสดงออกค่ะ ทำให้เรากล้าบรรยายในสิ่งที่เรารู้ บรรยายออกมาให้เขาได้ฟังค่ะ ได้ฝึกความกล้า”

“ได้ฝึกทักษะการพูดด้วย ทำให้พูดคล่องขึ้นค่ะ”

“ของหนูจะเป็นเรื่องของความจำค่ะ ได้ฝึกความจำ”

“ของหนูจะเป็นในเรื่องของได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ ค่ะ”

“อยากให้โรงเรียนอื่นที่ไม่เคยเห็นของเก่าให้มาศึกษาที่หนองราชวัตรค่ะ ที่แหล่งโบราณคดีมีของเก่าให้ได้ศึกษาเยอะแยะเลยคะ มีความรู้ ความสนุกค่ะ”

“ก็ถ้าเกิดจะมาก็มาเรื่อย ๆ นะคะ เพราะว่ามัคคุเทศก์พวกเรายินดีต้อนรับค่ะ ขอเชิญมาเยอะ ๆ นะคะ”

“ขอให้พี่ ๆ น้อง ๆ นะคะเข้ามาชมกันหน่อยนะคะ เพราะข้างในมีสิ่งที่เป็นโบราณคดีมากเลยคะ จะได้พบกับโครงกระดูก เครื่องปั้นดินเผาที่บรรพบุรุษเขาประดิษฐ์คะ เอาหินมาประดิษฐ์เอามาลับมีดเพื่อฆ่าสัตว์คะ”

3) นักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ได้รับการสนับสนุนในด้านต่าง ๆ จากองค์กรทุกฝ่ายภายในจังหวัดสุพรรณบุรีมากขึ้น ที่ส่งเสริมให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรนี้ กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทั้งคนในพื้นที่และต่างจังหวัด อีกทั้งนักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ยังได้ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมด้วยดีโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูล แนะนำสถานที่ มีส่วนร่วมในการวางแผน การจัดกิจกรรมและการประเมินผลงานทั้งด้านเนื้อหาและสื่อเพื่อการเรียนรู้ เพื่อความถูกต้องครบถ้วน และเป็นปัจจุบันมากที่สุด และต้องการจะให้มีการกิจกรรมในรูปแบบนี้ขึ้นอีกในปีต่อ ๆ ไปด้วย จากคำพูดของนักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรที่ว่า

“ในส่วนของกิจกรรมที่เอามาใช้กับเด็ก ๆ ในชุมชน ถือว่าเป็นสิ่งที่ดีมาก เพราะเหมือนเป็นการได้ปลูกจิตสำนึกให้กับเด็ก อีกทั้งการจัดโครงการในครั้งนี้เป็นการกระตุ้นให้หลายๆ ฝ่ายเกิดความตื่นตัว มีความสนใจ ทำให้ได้รับความร่วมมือจากหลายหน่วยงาน”

“ในด้านของตัวสื่อหรือเอกสารประกอบต่างๆ มีความเหมาะสมดีมาก เนื่องจากทางแหล่งโบราณคดีเองไม่มีบุคลากรที่เชี่ยวชาญในด้านสื่อที่จะทำการสร้างสิ่งเหล่านี้ ซึ่งในส่วนของกิจกรรมและสื่อที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นครั้งนี้ถือว่ามีความสร้างสรรค์มาก เพราะลักษณะของกิจกรรมเหมาะสมกับเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญที่เราต้องการพัฒนา สื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย ซึ่งจะเข้ามาช่วยเสริมความสมบูรณ์ในการเรียนรู้ และการทำกิจกรรมต่างๆ ของทางแหล่งเรียนรู้ โบราณคดีหนองราชวัตรให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้อย่างดีทีเดียว ในส่วนของวิดิทัศน์ มีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจได้ดี ให้ข้อมูลที่ค่อนข้างครบถ้วน”

“สื่อมัลติมีเดีย มีความสร้างสรรค์ สวยงาม เหมาะสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีข้อมูลและภาพประกอบที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนรู้ และเหมาะแก่การนำมาใช้เป็นสื่อในการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร กิจกรรมฐานมีความสร้างสรรค์ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในวัยเรียน มีการแทรกความรู้เข้าไปในกิจกรรมให้เด็กซึมซับไปพร้อมกับการเล่น ทำให้ไม่เกิดการเบื่อหน่าย แต่กลับอยากรู้ อยากเรียนมากยิ่งขึ้น แต่หากจะนำกิจกรรมฐานเหล่านี้ไปใช้กับชุมชน ก็คงต้องปรับรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เปลี่ยนไป”

4) ผลกระทบทางด้านอื่น ๆ พบว่าเกิดขึ้นงานที่เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้และสื่อวิดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ สำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรแก่ชาวบ้าน นักเรียน หน่วยงานราชการทุกฝ่ายและผู้สนใจ รวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์ อันจะนำไปสู่การดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยี่ยมชมแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในอนาคต

4.2.4 ด้านความยั่งยืน

1) เจ้าหน้าที่ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

1.1) การนำแนวทางในการจัดกิจกรรม ไปพัฒนาต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมในวาระต่าง ๆ ของแหล่งโบราณคดีในโอกาสต่อไป

1.2) นำสื่อที่ได้จากการพัฒนาตามโครงการส่งต่อไปยังหน่วยงานหรือสถานศึกษาภายในชุมชน เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายในการใช้สื่อการเรียนรู้และกระจายความรู้ให้ครอบคลุมคนในชุมชนมากที่สุด

1.3) นำสื่อสิ่งพิมพ์ทั้งในรูปแบบแผ่นพับและโปสเตอร์ไปประยุกต์ใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในลำดับต่อไป

2) นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2.1) ระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนจะได้รับความรู้ต่างๆเกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีที่สอดแทรกอยู่ในตัวกิจกรรม ซึ่งการที่เด็กได้มีส่วนร่วม หรือการได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองนั้น จะทำให้องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นมีความคงทนในระยะยาว

2.2) ผู้เรียนเกิดทักษะทางการเรียนรู้ที่ยั่งยืนที่จะช่วยเสริมสร้างและพัฒนาประสิทธิภาพให้แก่ตัวผู้เรียนต่อไปในอนาคต

3) หน่วยงานหรือสถาบันที่เกี่ยวข้อง

3.1) เมื่อมีหน่วยงานต่างๆ ภายนอกเข้ามาจัดกิจกรรม จะส่งผลให้หน่วยงานภายในชุมชนเกิดการตื่นตัว ให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน และเป็นที่รู้จักของบุคคลภายนอกต่อไป

3.2) สถาบันการศึกษาในชุมชน สามารถนำสื่อจากโครงการไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนให้ห้องเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในระยะยาวได้

3.3) แนวทางการจัดกิจกรรมตามโครงการ สามารถนำไปบูรณาการเข้ากับรายวิชาได้ เช่น ครูผู้สอนอาจใช้วิธีการงานที่มอบหมายให้เด็ก ทำให้เด็กต้องกลับมาที่แหล่งโบราณคดีนี้อีกครั้ง เป็นต้น



ภาพที่ 5.35 มอบสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้แก่ครูโรงเรียนบ้านมาบพะยอม

บทที่ 6

สรุปผลและอภิปรายผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การสรุปผลและอภิปรายผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์รอง 4 ด้าน คือ 1) เพื่อศึกษาสภาพ บริบทชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 2) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน 3) เพื่อประเมินประสิทธิผลการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน และ 4) เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ไปปรับปรุงและขยายผลของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น คณะผู้วิจัยได้สรุปผลการจัดกิจกรรมเป็น 3 ตอน ได้แก่ 1) การสรุปผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย 2) การอภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎี สื่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ 3) การสรุปกระบวนการวิจัยและพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์ รายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 การสรุปผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1. หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

ผลการศึกษาสภาพชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ พบว่า หอศิลป์เอมเจริญ ตั้งอยู่เขตพื้นที่ตำบลพังตรุ อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี และสภาพปัจจุบันมีการพัฒนาเป็นสถานที่จัดแสดงผลงานทางด้านศิลปะของ อาจารย์ประเทือง เอมเจริญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาทันตศิลป์ (จิตรกรรม) เป็นสถานที่เก็บผลงานทั้งหมดที่ได้สร้างมาตลอดชีวิต ใช้เป็นสถานที่จัดนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทย และศิลปินต่างประเทศ เพื่อปลูกฝังจิตวิญญาณทางศิลปะต่อเยาวชนและผู้สนใจศิลปะ เป็นหอศิลป์อีกแห่งของประเทศที่ทำหน้าที่ทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะของชุมชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ พบว่า ควรจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ให้คนรู้จักหอศิลป์เอมเจริญมากขึ้น และควรมีกิจกรรมที่ให้บุคคลภายนอกมีส่วนร่วม การสนับสนุน การพัฒนาสื่อ การนำไปใช้ และได้รับการบริการการใช้สื่อ เพื่อให้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ได้แก่ ผู้บริหารหอศิลป์เอมเจริญ ผู้นำชุมชน ผู้บริหารโรงเรียน ครู สื่อสารมวลชน นักเรียน นักศึกษา และทุกคนที่มีความสนใจงานด้านศิลปะ

แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่ดึงดูดความสนใจให้บุคคลในชุมชนและบุคคลทั่วไปเข้าร่วมกิจกรรมในหอศิลป์เอมเจริญ ได้แก่ สื่อประเภทวีดิทัศน์แนะนำหอศิลป์เอมเจริญที่สามารถประชาสัมพันธ์ไปยังที่ต่างๆ สื่อต่าง ๆ ตลอดจนเผยแพร่ไปได้อย่างผ่านทางอินเทอร์เน็ต Youtube และสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้สนใจ รวมถึงสามารถเผยแพร่ไปสู่โรงเรียนต่าง ๆ ได้ และควรมีการออกแบบและการจัดทำสื่อที่ใช้ในกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ด้านศิลปะ ได้แก่ การเข้าค่ายศิลปะ จัดฐานการเรียนรู้ร่วมกับการใช้สื่อและสถานที่ในหอศิลป์เอมเจริญ

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย จำนวน 7 ศูนย์การเรียนรู้ ได้แก่ ศูนย์การเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้หอศิลป์เอมเจริญ ประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้และสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ศูนย์การเรียนรู้ที่ 2 เพลิดเพลินวาดภาพลายเส้น ศูนย์การเรียนรู้ที่ 3 เตะพาจบนวีสดกลองทำจากผักตบชวา ศูนย์การเรียนรู้ที่ 4 เตะพาจบนพัด ศูนย์การเรียนรู้ที่ 5 งานกระดาษ pop up ศูนย์การเรียนรู้ที่ 6 พันธุ์ เส้น ภาพบนสื่อ ศูนย์การเรียนรู้ที่ 7 ที่ระลึกหอศิลป์เอมเจริญ ทุกๆ ศูนย์การเรียนรู้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ จากทุกๆ ศูนย์การเรียนรู้ มีการประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบคำถาม การมีส่วนร่วม และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียนในทุก ๆ ศูนย์ และประเมินความคิดเห็น ของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ พบว่าค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.73 , S.D. = 0.51) ด้าน ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.73 , S.D. = 0.51) ส่วนสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความคิดเห็นอยู่ในภาพรวมระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.75 , S.D. = 0.49) ด้านเนื้อหา มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ทุกข้อ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความสอดคล้องตรงตามเนื้อหา ($\bar{x}$ = 4.75 , S.D. = 0.49) เนื้อหาที่ได้รับเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้สร้างสรรค์ในวิชาต่างๆ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.73, S.D. = 0.51) และผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในทุกๆ ศูนย์การเรียนรู้ พบว่าผลการเรียนรู้ด้านความคิดเห็น นักเรียนชอบกิจกรรมต่างๆ ที่เข้าร่วมร้อยละ 100

2. แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

ผลการศึกษาสภาพชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ พบว่า วัดบางกุ้งเป็นวัดเก่าแก่อตั้งอยู่ในเขตตำบลบางกุ้งอำเภอบางคนทีจังหวัดสมุทรสงครามตามประวัติกล่าวว่าสร้างขึ้นตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นวัดสำคัญวัดหนึ่งทางประวัติศาสตร์เนื่องจากในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายปี พ.ศ. 2308 กองทัพพม่ายกเข้ามาตีกรุงศรีอยุธยาสมเด็จพระเจ้าเอกทัศจึงทรงมีพระราชดำรัสสั่งให้หัวเมืองปากใต้ยกกองทัพเรือมาตั้งค่ายสร้างกำแพงล้อมวัดบางกุ้งที่ตำบลบางกุ้ง เมืองสมุทรสงคราม เรียกว่า "ค่ายบางกุ้ง" ค่ายบางกุ้งแห่งนี้ถูกปล่อยให้รกร้างเกือบ 200 ปี จนมาถึงปี พ.ศ.2510 กระทรวงศึกษาธิการจึงตั้งเป็นค่ายลูกเสือขึ้น(ปัจจุบันได้ยกเลิกไปแล้ว) และเพื่อเป็นการเทิดพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จึงได้สร้างอนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชไว้เป็นอนุสรณ์ สำหรับให้เยาวชนคนรุ่นหลังระลึกถึงพระคุณของพระองค์ท่าน เนื่องจากโบสถ์ถูกทิ้งรกร้างไปนาน จึงทำให้เกิดลักษณะพิเศษ คือ โบสถ์ทั้งหลังปกคลุมถูกด้วยรากไม้ใหญ่ทั้ง 4 ทิศ โดยมีพรรณไม้ 4 ชนิด คือ ต้นโพธิ์ ต้นไทร ต้นไกร ต้นกร่าง ซึ่งรากไม้เหล่านี้ช่วยให้โบสถ์คงรูปอยู่ได้ จึงทำให้ชาวบ้านเรียกโบสถ์แห่งนี้ว่า “โบสถ์ปรกโพธิ์” และภายในเป็นที่ประดิษฐานของพระประธานเป็นพระพุทธรูปปั้นขนาดใหญ่ ชาวบ้านเรียกว่า “หลวงพ่อบุสธน้อย” (หลวงพ่อนิลมณี) และมีภาพจิตรกรรมฝาผนังสมัยปลายกรุงศรีอยุธยาแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติ เป็นภาพพระพุทธเจ้าทรงแสดงธรรมและภาพพระพุทธเจ้าประทับนั่งอยู่ในช้อนบนบ่า ข้างด้วยอัศวกรนางนพมาศ

โบสถ์ปรกโพธิ์ เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และมีความมหัศจรรย์ที่ธรรมชาติได้สร้างขึ้น จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจให้นักท่องเที่ยวเข้ามาเข้าชมเป็นจำนวนมาก ทุกวันๆ จะมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และต่างชาติเข้าเยี่ยมชมเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ จะมีนักท่องเที่ยวมากเป็นพิเศษ ชาวบ้าน ผู้ใหญ่บ้าน นักเรียน ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการอำนวยความสะดวกในเรื่องต่างๆ ให้แก่นักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีการแสดงดนตรีไทยจากชุมชนบ้านดนตรีได้จัดแสดงดนตรีไทยในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ และมีนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านบางนางลี่เข้าร่วมชมรมมัคคุเทศก์น้อยให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยวในวันหยุด ส่งผลให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีต่อชุมชน

แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยกำหนดแนวทางการพัฒนาสื่อเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และกำหนดกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนและผู้มาเยี่ยมชมโบสถ์ปรกโพธิ์ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์โดยเป็นสื่อออนไลน์ประเภทเว็บไซต์ และกำหนดกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนและผู้สนใจ และมีโครงการกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ ซึ่งเป็นการถ่ายภาพจากสถานที่จริงในแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียน โครงการจัดนิทรรศการแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงาน

สร้างสรรค์ของนักเรียน ณ โบสถ์ปรกโพธิ์ สื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย สื่อดังนี้ สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ สื่อสิ่งพิมพ์หนังสือเล่มเล็ก สื่อแผ่นพับ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ สื่อเว็บไซต์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ จังหวัดสมุทรสงคราม ซึ่งการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ทุกประเภทได้ผ่านการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากทุกประเภท

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับโบสถ์ปรกโพธิ์ โดยเรียนรู้จากสื่อหนังสือเล่มเล็ก แผ่นพับ และเว็บไซต์ 2) ฐานการสร้างสรรคผลงานจากสื่อ ซึ่งเป็นการถ่ายภาพจากสถานที่จริงในแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ และ 3) ฐานการแสดงผลงานการผลิตสื่อและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในทุกๆ ฐานการเรียนรู้ มีการประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบคำถาม การมีส่วนร่วม และชิ้นงานของผู้เรียน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ พบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.28 , S.D. = 0.57) และผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ ในทุกๆ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.50 , S.D. = 0.57)

3. แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร

ผลการศึกษาสภาพชุมชน และสภาพพิพธิภณท์/แหล่งเรียนรู้ พบว่า บ้านดอนไก่ดี ตั้งอยู่เป็นหมู่บ้านที่ 1 ในจำนวนทั้งหมด 6 หมู่บ้านของตำบลดอนไก่ดี อำเภอกะทู้มแบน จังหวัดสมุทรสาคร จากคำบอกเล่าของสมาชิกกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ หมู่ที่ 1 ตำบลดอนไก่ดี ที่ส่วนใหญ่เคยทำงานเป็นลูกจ้างใน “โรงงานเสถียรภาพ” ซึ่งเป็นโรงงานผลิตถ้วยชามเซรามิค (ถ้วยชามตราไก่) ที่มีชื่อเสียงในขณะนั้น โดยได้รับการถ่ายทอดเอาความรู้และภูมิปัญญาจากวิทยากรทั้งคนไทยและคนจีนโบราณที่ทางโรงงานเสถียรภาพเชิญมาสอนและแนะนำการเขียนลวดลายต่างๆ ลงบนถ้วยชาม พ.ศ. 2546 รัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนการสร้างอาชีพและรายได้แก่ชุมชน โดยจัดให้มีการรณรงค์โครงการ “หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์” (One Tambon One Product) ขึ้นทั่วประเทศ และได้มอบหมายให้กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย เป็นหน่วยงานหลักทำหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุน ได้มีการจัดประกวดคัดสรรผลิตภัณฑ์ OTOP ขึ้นในแต่่งละแห่ง และผลิตภัณฑ์เบญจรงค์ของกลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี ได้รับการคัดสรรเป็นสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (Product Champion) ระดับ 5 ดาว จึงเป็นที่รู้จักยอมรับอย่างกว้างขวางทั้งในและนอกประเทศ

ในขณะที่ผลิตเบญจรงค์ก็มีการพัฒนาคิดค้น ดัดแปลง สร้างความ แข็งแรงทางด้านภูมิปัญญาชุมชน และช่วยเหลือ สร้างอาชีพรายได้ให้กับชุมชนมากขึ้น มีการพัฒนาตัวเองขยายผลการดำเนินงาน ออกไป อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะการออกแบบและการเขียนลายเบญจรงค์ได้มีผู้นำมางานและ มีความสามารถพิเศษเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตเบญจรงค์อย่างกว้างขวางมาก ขึ้น

สภาพทั่วไปของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน พบว่า กลุ่มหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดี มีการจัด กิจกรรมให้ความรู้แก่ผู้ที่มาศึกษาดูงานอย่างต่อเนื่อง โดยมีกิจกรรม ได้แก่ การอธิบายความเป็นมา และให้ความรู้เกี่ยวกับเครื่องเบญจรงค์ พร้อมทั้งนำเดินชมเครื่องเบญจรงค์ที่มีการจัดแสดงและ พร้อมจำหน่ายไว้ตามบ้านของสมาชิก มีการจัดฉายวีดิทัศน์เกี่ยวกับเครื่องเบญจรงค์ เริ่มตั้งแต่ ประวัติความเป็นมาและขั้นตอนการทำเครื่องเบญจรงค์ เพื่อให้ความรู้กับผู้มาศึกษาดูงานและคณะ ผู้มาเยี่ยมชม มีการสาธิตการทำเครื่องเบญจรงค์และการเขียนลายเบญจรงค์ให้ผู้มาเยี่ยมชมได้ดู จากการปฏิบัติจริง นอกจากนี้ช่างผู้เขียนลายเบญจรงค์ยังเป็นผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญ อีกทั้ง ยังอภยาศัยดี พร้อมตอบข้อสงสัยแก่ผู้ที่สนใจด้วยรอยยิ้มและไม่คิดหวงวิชา นอกจากนี้ยังมีโฮมส เตย์ภายในหมู่บ้านให้บริการกับนักท่องเที่ยวและผู้มาศึกษาดูงานได้เข้าพักในราคาเป็นกันเอง และจะ มีกิจกรรมให้ผู้เข้าพักโฮมสเตย์ได้ลองเขียนลายเบญจรงค์ด้วยตนเองและได้เป็นผลงานของตัวเอง กลับบ้านอีกด้วย

ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะของชุมชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ หากจะ ให้สื่อก็ควรที่จะออกมาในรูปแบบสื่อทางเลือกที่เหมาะสมกับเด็กในทุกกลุ่ม และควรผลิตสื่อสำหรับ คนหลายกลุ่ม หลากหลายรูปแบบ และมีประโยชน์ต่อคนในทุกกลุ่ม ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ซึ่ง สื่อจะเข้ามามีบทบาทในการช่วยลดภาระให้กับคนในชุมชน สื่อจะเข้ามาเป็นเครื่องทุ่นแรง คนที่เข้า มาดูงานเมื่อชมสื่อก็จะรู้เรื่องราวในระดับหนึ่ง นอกจากจะเกิดความสงสัยในระดับที่ลึกลงไปก็จะ สอบถามเพิ่มเติม จึงถือว่าการลดภาระได้ในระดับหนึ่ง

แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกิจกรรมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ ประกอบด้วย การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์เชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความรู้ เกี่ยวกับเบญจรงค์ดอนไก่อีดี และมีการออกแบบกิจกรรมการให้ความรู้และเขียนลายเบญจรงค์กับ สถานที่ในแหล่งเรียนรู้ สื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยสื่อวีดิทัศน์และสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดี ซึ่งกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ทั้ง 2 ประเภทได้ผ่านการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า สื่อการเรียนรู้ที่ พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ แหล่งเรียนรู้ในชุมชนร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น ประกอบด้วยโดยการ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ฐาน ได้แก่ ฐานการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้จากสื่อ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่ดี ฐานการเรียนรู้ที่ 2 เปิดบ้านเบญจรงค์ สัมผัสวิถีชุมชน ฐานการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานเบญจรงค์ ในกิจกรรมการเรียนรู้ทุกๆ ฐานเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในคุณค่า ความสวยงาม มีการประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบคำถาม การมีส่วนร่วม และการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในด้านประโยชน์ที่ได้จากสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ =4.54, S.D.=0.05) และค่าเฉลี่ยภาพรวมความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ =4.46, S.D.=0.06)

4. แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

ผลการศึกษาสภาพชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ พบว่า แหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดีหนองราชวัตรตั้งอยู่ ณ องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ มีคณะกรรมการในระดับจังหวัดสุพรรณบุรี ระดับอำเภอหนองหญ้าไซ เป็นคณะกรรมการ มีหน้าที่กำหนดแนวทางการอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ให้เป็นไปด้วย ความเหมาะสม สอดคล้องกับแนวทางการอนุรักษ์ กำหนดแนวทางการบริหารจัดการพื้นที่แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเป็นประโยชน์สูงสุด เผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข้อมูล จากการขุดค้นพบ เช่น กระดุกมนุษย์ กระดุกสัตว์ ภาชนะดินเผา และขวานหินขนาดต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ผลการตรวจสอบโบราณวัตถุจำนวนมากที่พบมีวัตถุชิ้นเด่น คือ “หม้อสามขา” ซึ่งเคยพบในแหล่งโบราณคดีบ้านเก่า จังหวัดกาญจนบุรี และแหล่งโบราณคดีหลายแห่งในคาบสมุทรภาคใต้ ซึ่งนักโบราณคดีสันนิษฐานในเบื้องต้นได้ว่าแหล่งโบราณคดีแห่งนี้ น่าจะเป็นแหล่งฝังศพของคนยุคหินใหม่ อายุราว 4,000 ปี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มีพื้นที่ในการจัดแสดงวัตถุโบราณแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ซึ่งตั้งอยู่ในบริเวณที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร เป็นอาคารปูน ติดเครื่องปรับอากาศชั้นเดียว โดยนำวัตถุโบราณที่ค้นพบบางส่วน มาจัดแสดงไว้ ได้แก่ วัตถุโบราณประเภท ภาชนะดินเผา โครงกระดูกมนุษย์ เครื่องมือหินกะเทาะ ขวานหิน สะเก็ดหินและหินลับ กำไลหิน และวัตถุโบราณประเภทกระดูก และแผ่นโปสเตอร์ความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร และ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นสถานที่ที่มีการขุดค้นทางโบราณคดี ซึ่งมีลักษณะเป็นพื้นที่โล่ง มีหลังคาคลุมจำนวน 2 แห่ง โดยภายในเป็นหลุมขุดค้น จะมีการจัดแสดงวัตถุโบราณทั้งประเภทการฝังศพ ภาชนะดินเผา และวัตถุโบราณชนิดอื่นๆ ที่ให้ผู้สนใจได้ศึกษาเรียนรู้ในบริเวณพื้นที่จริงโดยรอบๆ ด้านบนของหลุมขุดค้น

ความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะของชุมชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ควรจัดทำสื่อสำหรับการเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยการให้ความรู้ต่างๆ แก่ประชาชน เช่น มีการจัดทำสื่อได้มีความรู้ในรูปแบบของการการ์ตูน มีการตั้งคำถาม – มีคำตอบเพื่อให้เด็กๆ เกิด

ความสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น รวมทั้งจัดส่งเสริมการท่องเที่ยง ควรสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ในหลากหลายทางทั้งด้านอินเทอร์เน็ต สื่อด้านวิทยุ และสื่อสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์ด้านการศึกษา โดยให้ครูและผู้นำทางสถานศึกษาเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการเสริมแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเข้าไปในเนื้อหาและให้มีสถานแหล่งโบราณคดีเป็นการเพิ่มความรู้ให้กับเด็กและเยาวชน อาทิเช่น โปสเตอร์ ป้ายนิเทศประกาศตามสถานที่ต่างๆ ภาพนิ่งพร้อมอธิบายหรือวีดิทัศน์พร้อมอธิบายเพื่อต้องการให้เข้าใจในการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งในโรงเรียนและนอกสถานที่ ไปจนถึงการจัดทำคลิปวิดีโอเผยแพร่ เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดี เป็นต้น ส่วนการกำหนดเนื้อหาควรประกอบด้วย ความเป็นมาของประวัติศาสตร์ สถานที่ อายุของโบราณที่ขุดพบ ความโดดเด่น ความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร และการเดินทางที่สะดวกสบายที่จะมาชม จัดให้มีป้ายบอกทางและจัดสร้างหม้อสามขาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยง

แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์จากการวิเคราะห์แนวทางที่ได้จากการลงพื้นที่ในชุมชน พบว่าความต้องการของชุมชนต้องการให้มีการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยมีการบูรณาการความรู้จากแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มาพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้ความรู้แก่ผู้ที่สนใจ ต้องการให้มีการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ ได้แก่โปสเตอร์และแผ่นพับ เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้นกับผู้สนใจหรือผู้ที่มาศึกษาดูงาน ด้านกิจกรรมมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ได้แก่ การให้ความรู้เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ทั้งด้านประวัติความเป็นมา รวมทั้ง ความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จัดกิจกรรมที่มีความสนุกสนานเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สอดแทรกเนื้อหาความรู้เข้าไปในแต่ละกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนเกิดการซึมซับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในขณะร่วมกิจกรรม การฝึกให้นักเรียนมีการคิด และร่วมมือกันทำกิจกรรมหรืองานแบบเป็นกลุ่มการส่งเสริมการสะท้อนความคิดจากกิจกรรมและความรู้ที่ได้รับ โดยสังเคราะห์และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน และกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ทุกประเภทได้ผ่านการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า สื่อการเรียนรู้และสื่อการประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่าผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนร่วมกับสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ ฐานการเรียนรู้ที่ 1 บอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ฐานการเรียนรู้ที่ 2 กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ฐานการเรียนรู้ที่ 3 จิ๊กซอว์หรรษา และฐานการเรียนรู้ที่ 4 วาดเส้นเล่นลาย เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในทุกๆ ฐานการเรียนรู้ มีการประเมินผลการเรียนรู้จากการตอบคำถาม

การมีส่วนร่วม และชิ้นงานของผู้เรียน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรม การสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร พบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.92 , S.D. = 0.37) และผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ในทุกๆ กิจกรรม พบว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.75 , S.D. = 0.50)

ตอนที่ 2 การอภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎี สื่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการในพิพิธภัณฑ์/ แหล่งเรียนรู้ 4 แห่ง ได้แก่ 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และ 4) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี นำไปสู่การอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนได้มีการศึกษาบริบทของชุมชนกำหนดแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ของทั้ง 4 พื้นที่ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้กับชุมชน รวมทั้งส่งต่อไปยังหน่วยงานหรือสถาบันต่าง ๆ ในชุมชนที่มีความต้องการสื่อการเรียนรู้ชุดนี้ โดยมีแนวทางการพัฒนาสื่อประกอบไปด้วยสื่อชนิดต่าง ๆ จำนวน 12 ชนิดของสื่อทั้ง 4 พื้นที่ ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร, เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ, เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร, เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ, เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี สื่อเว็บไซต์ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง, สื่อสื่อพิมพ์ ได้แก่ โปสเตอร์และแผ่นพับ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร, หนังสือเล่มเล็กและแผ่นพับ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง ซึ่งสื่อทั้งหมดได้ผ่านการเลือกและเสนอแนะตามความต้องการของชุมชน ซึ่ง กิดานันท์ มลิทอง (2536: 84) ได้กล่าวถึงการเลือกสื่อการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง โดยในการเลือกสื่อผู้สอนจะต้องตั้งวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมในการเรียนให้แน่นอนเสียก่อนเพื่อให้ใช้วัตถุประสงค์นั้นเป็นตัวชี้ในการเลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังมีหลักการอื่นเพื่อประกอบการพิจารณาดังนี้ 1) สื่อนั้นต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนและจุดมุ่งหมายเนื้อหาที่นำเสนอ 2) เลือกสื่อที่มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่จะให้ผลต่อการเรียนรู้มาก

ที่สุด ช่วยให้ผู้เรียน ได้เข้าใจเนื้อหานั้นได้ดีเป็นลำดับขั้นตอน 3) เป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน 4) สื่อนั้นควรสะดวกในการใช้ มีวิธีการใช้ไม่ซับซ้อนยุ่งยาก จนเกินไป 5) ต้องเป็นสื่อที่มีคุณภาพเทคนิคการผลิตที่ดี มีความชัดเจนและเป็นจริง 6) มีราคาที่ไม่แพงเกินไป หรือถ้าจะผลิตเองควรคุ้มค่างบเวลาและการลงทุน และในการพัฒนาสื่อมีการเตรียมพร้อมในการดำเนินกิจกรรมสอดคล้องกับ Brown (อ้างถึงใน กิตานันท์ มลิทอง, 2536: 90 - 91) กล่าวว่า หลังจากที่ได้เลือกหรือตัดสินใจแล้วว่าจะใช้สื่อประเภทใดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการถ่ายทอดเนื้อหาของสื่อ นั้นให้ได้ดีที่สุด จำเป็นต้องมีหลักในการใช้สื่อตามลำดับ ได้แก่ การเตรียมตัวผู้สอน (Prepare Yourself) 2) การเตรียมจัดสภาพแวดล้อม (Prepare the Environment) โดยการเตรียมวัสดุเครื่องมือ และอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ให้พร้อม ตลอดจนเตรียมสถานที่ห้องเรียนให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสมด้วย 3) การเตรียมตัวผู้เรียน (Prepare the Class) เป็นการเตรียมตัวผู้เรียน โดยมีการแนะนำหรือให้ความคิดรวบยอดว่าเนื้อหาในสื่อเป็นอย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมพร้อมในการฟัง ดูหรืออ่านบทเรียนจากสื่อ นั้นให้เข้าใจได้ดี และสามารถจับประเด็นของเนื้อหาได้หรือหากผู้เรียนมีการใช้สื่อด้วยตนเอง 4) การใช้สื่อ (Use the Item) ผู้สอนต้องใช้สื่อให้เหมาะสมกับขั้นตอนที่เตรียมไว้แล้ว เพื่อให้ดำเนินการไปอย่างราบรื่น และต้องควบคุมการเสนอสื่อให้ถูกต้อง และ 5) การติดตามผล (Follow Up) หลังจากมีการเสนอสื่อแล้ว ควรมีการติดตามผลโดยการให้ผู้เรียนตอบคำถาม อภิปราย หรือเขียนรายงานส่ง เพื่อเป็นการทดสอบว่าผู้เรียนเข้าใจบทเรียนและเรียนรู้จากสื่อที่เสนอไปนั้นอย่างถูกต้องหรือไม่ เพื่อให้ผู้สอนจะได้สามารถทราบจุดบกพร่องและแก้ไขปรับปรุงการเสนอของตนได้ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการตามขั้นตอนตามแนวคิดและหลักการดังกล่าวทำให้การใช้สื่อการเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ นอกจากนั้น การพัฒนาสื่อทั้งหมดที่เกิดขึ้นในการวิจัยและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ได้ผ่านการออกแบบและพัฒนาตามขั้นตอนและกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อมีการตรวจสอบและประเมินคุณภาพในทุก ๆ ขั้นตอน มีการสอบถามและศึกษาความต้องการและรูปแบบที่ต้องการจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในทุกภาคส่วนทำให้สื่อที่พัฒนาขึ้นทั้งหมดมีผลการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมากในทุก ๆ ชนิดของสื่อทุก ๆ พื้นที่ ทั้งนี้เนื่องจากการพัฒนาสื่อได้ผ่านกระบวนการประเมินคุณภาพหลายขั้นตอนเพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไขจนสื่อมีความเหมาะสม สามารถนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างได้ ทำให้ผลการประเมินความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก อีกทั้งการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ได้สร้างขึ้นตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหา วิเคราะห์ความต้องการ ศึกษารูปแบบและชนิดของสื่อตามแนวทางการออกแบบและพัฒนาสื่อแต่ละชนิด ในบางสื่อ เช่น สื่อมัลติมีเดียมีการเรียงลำดับเนื้อหาบทเรียนจากง่ายไปยาก เป็นการพัฒนาอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนการสร้าง แก้ไข ปรับปรุงโดยยึดจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก และผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญในทุกขั้นตอน มีการนำไป

ทดลองใช้ก่อนการเข้าร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลุ่มตัวอย่างจริง มีการนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขสื่อการเรียนรู้ตามคำแนะนำ ทำให้ผลการประเมินคุณภาพสื่อเพื่อการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้มีคุณภาพและประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้องกับเสาวณีย์ ลิกขาบัณฑิต (2528) ได้กล่าวถึงการพัฒนาสื่อก่อนที่จะนำไปใช้จริงควรจะมีการทดลองแก้ไขปรับปรุงให้ได้มาตรฐานเสียก่อน เพื่อให้ทราบว่าสื่อชิ้นนั้นมีคุณภาพเพียงใด มีสิ่งใดที่ยังบกพร่องอยู่ โดยการนำชุดบทเรียนหรือสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรที่จะใช้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิเศษ แก้วกระจาย (2550) ที่ศึกษาวิจัยพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 5 เรื่อง ภูมิปัญญาไทย เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหลักสี่พัฒนาราษฎร์อุปัถม์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องภูมิปัญญาไทย เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนร้อยละ 32.13 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องภูมิปัญญาไทย เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร มีประสิทธิภาพ 79.89/75.56 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก และงานวิจัยของธีรศานต์ ไหลหลัง (2549) ศึกษาการออกแบบและประเมินชุดสื่อมัลติมีเดียวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษาตามโมเดลการออกแบบของกานเยและบริกส์ ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดียวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษาตามโมเดลการออกแบบของกานเยและบริกส์ มีค่าประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ชุดสื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพ 85.96/83.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของฮอริดีและโจสต์ (Hory and Jost. 1996 : 23) ที่ได้วิจัยเกี่ยวกับมัลติมีเดียเรื่องการใช้ดนตรีในการออกแบบมัลติมีเดียสำหรับการสอน พบว่า เสียงดนตรีสามารถนำเข้าสู่บทเรียนและใช้ดนตรีไปพร้อมกับบทเรียนได้เป็นอย่างดี และดนตรีจะช่วยประกอบกิจกรรมทางวิชาการโดยมีมัลติมีเดียเป็นสื่อในการนำเสนอ

กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้จะมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยที่ใช้สื่อเลือกเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ทั้งสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ รวมถึงกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ตามความต้องการ ความสามารถ ความถนัด และความสนใจ ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ได้กำหนดไว้ เพื่อนำแนวทางที่ได้จากการจัดกิจกรรมไปบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างเสริมพัฒนาการด้านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน นอกจากนั้นแนวทางการพัฒนาสื่อมีการร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ต่างๆ โดยมีการประยุกต์ใช้แนวคิดในการพัฒนาสื่อทางเทคโนโลยีการศึกษา ตามแนวคิดการวิจัยแบบมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน และการส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์ ทั้งนี้มีการวิเคราะห์โดยกำหนดเป็นกระบวนการคิดของผ่านสื่อและกิจกรรมซึ่งส่งเสริมความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม โดยสามารถนำไปประยุกต์ร่วมทฤษฎีหรือหลักการได้อย่างรอบคอบและมีความถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์หรือรูปแบบความคิดใหม่ นอกจากสื่อการเรียนรู้แล้วมีกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดโดยตั้งคำถามแปลก ๆ ผ่านสื่อและกิจกรรมกลุ่มสร้างสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดการแก้ปัญหาและสร้างความเคารพในความคิดของผู้เรียน จัดกิจกรรมหลากหลาย ชักชวนให้ผู้เรียนตระหนักว่า ทุกคำตอบไม่จำเป็นต้องถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ไม่ยึดติดกับตัวอย่างที่ดีที่สุด ให้อิสระการเลือกทำกิจกรรม ส่งเสริมความคิดแบบเอนกนัย (Divergent Thinking) คือ การคิดหลาย ๆ แง่หลาย ๆ ทางคิดให้มากที่สุดเท่าที่จะนึกได้ เป็นการมองปัญหาในแนวกว้าง เป็นการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดละเอียดลออ ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมโดยใช้เป็นกิจกรรมแบบฐาน มีเนื้อหาในเรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่น แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีความเข้าใจ ตระหนักอันก่อให้เกิดการอนุรักษ์แหล่งโบราณคดีในพื้นที่ของตนเองไปพร้อมกับการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสื่อภายใต้การออกแบบและพัฒนาตามขั้นตอนและกระบวนการในการวิจัยทั้ง 4 พื้นที่ ส่งผลการประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากในทุก ๆ พื้นที่ สอดคล้องกับแนวคิดของ จิตรเดช เหมือนสมาน (2551: 50) ที่ว่า ชุดกิจกรรมมีความสำคัญ และจำเป็นต่อการเรียนทักษะทางภาษามาก เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนดียิ่งขึ้น สามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียน และคำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน ทำให้เกิดความสนุกสนานในขณะเรียน ทราบความก้าวหน้าของตน สามารถนำชุดกิจกรรมมาทบทวนเนื้อหาเดิมด้วยตนเองหลังจากเรียนไปแล้ว ตลอดจนสามารถหาข้อบกพร่องของนักเรียนนำไปปรับปรุงแก้ไขได้ และการจัดการเรียนรู้ที่ใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการคิด การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งประพนธ์ ผาสุขยืด (2548: 20) กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้ว่า หมายถึง เรื่องที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ผ่านการกระทำ ทั้งนี้เนื่องจากความรู้ที่นำมาใช้ภายใต้บริบทของการ จัดการเรียนรู้ไม่ได้หมายถึงแค่ตัวความรู้อย่างที่เข้าใจกันทั่วไป หากแต่ว่าในคำว่า ความรู้ นั้นมีส่วนที่เป็นทักษะ มีบางส่วนที่เป็นปฏิบัติ มีทั้งส่วนที่เป็นทัศนคติ อารมณ์ ความรู้สึกรวม อยู่ในคำว่า ความรู้นั้นด้วย การพยายามทำความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ โดยที่คำว่าความรู้มีความหมายกว้างขวางเช่นนี้จึงเป็นสิ่งที่จะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ผ่านการกระทำ ดังที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในทุก ๆ พื้นที่ได้แก่ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี หอศิลป์เอมเจริญ และแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความตระหนัก และทักษะการคิดสร้างสรรค์ไปพร้อมๆกัน กับการมีความรู้สึกที่ดีต่อแหล่งเรียนรู้ นั้น ๆ

สอดคล้องกับ วรภัทร ภูเจริญ (2548: 21) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ หมายถึง องค์ความรู้ที่เกิดขึ้น และเราได้ทำการบริหารบรรดาความรู้ต่าง ๆ ที่ค้นคว้า รวบรวมที่สร้างใหม่ค้นพบเอง ตลอดจนความรู้ที่ศึกษามาเพื่อเอาไปใช้เก็บไว้ฝึกอบรม การจัดการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการ ที่ทำให้งานบรรลุผลสัมฤทธิ์ได้ตามต้องการโดยการใช้ความรู้เป็นพื้นฐาน อาศัยความรู้เป็น ปัจจัยทำให้งานสำเร็จ ซึ่งจะเห็นได้ว่าแหล่งเรียนรู้ยังมีความหลากหลายในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในด้านของกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ซึ่งผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าคณะผู้วิจัยได้ศึกษาการจัดกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ จากผู้ที่จัดแล้ว ประสบผลสำเร็จตลอดจนแนวคิดทฤษฎีของนักการศึกษาหลายๆ ท่านเพื่อนำมาผสมผสานและคัดเลือกกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับแหล่งเรียนรู้ ให้ความรู้ความเข้าใจ โดยมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอนร่วมกับคณะทำงาน มีการวางแผนการทำงาน โดยคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคล ความสามารถในการเรียนรู้ อายุ เพศ ดังนั้นกิจกรรมที่จัดจึงมีความหลากหลาย และเหมาะสมกับผู้เข้าชมในช่วงวัยต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการ์ดเนอร์ (Gardner, 1993: 132) กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ ควรจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมศักยภาพ ความเก่ง/ความสามารถของผู้เรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล และสอดคล้องกับทฤษฎีของของโรเจอร์ส (Rogers) ที่กล่าวว่า มนุษย์สามารถพัฒนาตนเองได้ดี หากอยู่ในสภาวะที่ผ่อนคลายและเป็นอิสระ การจัดบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเอื้อต่อการเรียนรู้และเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยครูเป็นผู้ชี้แนะ และทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และการเรียนรู้จะเน้นกระบวนการเป็นสำคัญ หลักการจัดการเรียนการสอนเน้นการเรียนรู้ กระบวนการเป็นสำคัญ ในทำนองเดียวกันการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนควรเป็นไปอย่างอบอุ่น ปลอดภัย ผู้สอนชี้แนะให้ผู้เรียนเป็นผู้นำทางในการเรียนรู้ของตนและคอยช่วยเหลือผู้เรียนให้เรียนอย่างสะดวกจนบรรลุผล ซึ่งสอดคล้องกับโนลส์ (Knowles: 1978) เชื่อว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้มากหากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีอิสระที่จะเรียนและได้รับการส่งเสริมในการพัฒนาด้วยตนเอง ซึ่งหลักการจัดการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่เรียนและวิธีเรียนด้วยตนเอง ลงมือกระทำและยอมรับผลของการตัดสินใจหรือการกระทำของตนเอง

2. การมีส่วนร่วมกับชุมชน

การมีส่วนร่วมของชุมชนและองค์กรทุกส่วนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานทางการศึกษาโดยเฉพาะ ศึกษานิเทศก์ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน วิทยากร ผู้บริหาร ครูและนักเรียนล้วนแล้วมีส่วนสำคัญในการจัดการศึกษา เพราะมีความจำเป็น ที่ต้องการให้ประชาชนได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ก็เพราะใน แต่ละช่วงชีวิตบุคคลต้องพบกับการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ตลอดเวลา โดยเฉพาะในสภาวะปัจจุบัน ความจำเป็นของการศึกษาจะยิ่งชัดเจนนมากขึ้น เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นมากมาย ซึ่งมีผลกระทบต่อความเป็นอยู่ และการดำรงชีวิต ของผู้คนในสังคมนานาประการ การมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์พิพธิภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนมี 4 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

1) การศึกษา สำรวจ สภาพบริบทชุมชน โดยการสนทนากลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู นักเรียน ตัวแทนผู้ปกครองนักเรียน ผู้นำชุมชน ตัวแทนจากชุมชน โดยทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดประเด็นที่จะศึกษา มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการนำมาพัฒนาสื่อการเรียนรู้ รวมทั้งมีส่วนร่วมในการดำเนินการศึกษา การวางแผนการทำงานในแต่ละขั้นตอน จากการสนทนากลุ่มได้ข้อสรุปที่ชัดเจนในขั้นตอนการดำเนินการ แนวทางการจัดการเรียนการสอน แนวทางในการให้ความร่วมมือจากชุมชน

2) การตัดสินใจและวางแผน มีการร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ โดยใช้ SWOT ซึ่งทุกคนในที่ประชุมร่วมกันวิเคราะห์ในประเด็นต่างๆ ร่วมกันเพื่อหาแนวทางในการวางแผนดำเนินการอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน เริ่มที่จุดแข็ง (Strength) เกิดจากทุกฝ่ายให้การยอมรับและเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่ใช้หอศิลป์เอมเจริญเป็นฐานการเรียนรู้และยินดีให้ความร่วมมือกับการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี ในส่วนของจุดอ่อน (Weakness) เรื่องของงบประมาณสนับสนุนจากหน่วยงานอื่น ๆ ยังมีข้อจำกัดที่ต้องระดมผู้ให้ความสำคัญและสนับสนุนด้วยการประชาสัมพันธ์ต่อไป

3) การดำเนินการ การดำเนินการมีส่วนร่วมของชุมชนนั้นเป็นส่วนที่สำคัญ เพราะการประสานงาน ต้องสร้างความเข้าใจที่ตรงกันและแจ้งข่าวสารความคืบหน้าของงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทุกฝ่ายรับรู้ข้อมูลที่เท่ากัน หากมีการเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขต้องดำเนินการประชาสัมพันธ์กับผู้ที่เกี่ยวข้อง ในการดำเนินการได้มีการทำงานร่วมกันกับชุมชน ประชาชนในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ ผู้นำชุมชน ร่วมประชาสัมพันธ์ ผู้นำชุมชน ผู้บริหาร คณะครู วิทยากร นักเรียนและผู้ปกครอง โดยทำหนังสือเชิญเพื่อให้ทุกคนมีโอกาสเข้าร่วมในการใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ ณ หอศิลป์เอมเจริญร่วมจัดกิจกรรม หลังจากทีร่วมวางแผน ได้มีการกำหนดการดำเนินการใช้สื่อการเรียนรู้ ตามบทบาทหน้าที่

4) การติดตามและประเมินผล จากการจัดกิจกรรมค่ายสื่อศิลปสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ประเมินสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้หอศิลป์ เอ็มเจริญในท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยสอบถามความคิดเห็นจากบุคคลต่าง ๆ ที่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดกิจกรรม กระบวนการในการดำเนินงานเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน การระดมสมอง การร่วมคิด ร่วมกันวางแผนการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อสร้างความตระหนักของคนในชุมชน สอดคล้องกับงานวิจัยของธัญพร วิริชอุทธา (2550) ศึกษาการจัดการความรู้ในชุมชน กรณีศึกษาด้านการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศโดยชุมชนมีส่วนร่วม จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่า รูปแบบการจัดการความรู้ในชุมชน มีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ ความรู้ คน และกระบวนการ ความรู้คือความรู้ที่เกี่ยวกับการจัดการ โดยมีคนเป็นกลไกสำคัญที่จะทำให้เกิดกระบวนการหรือกิจกรรมต่าง ๆ และกระบวนการจึงเป็นวิธีเชื่อมประสานคน ความรู้ และกระบวนการเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งรูปแบบการจัดการความรู้มีความสอดคล้องกับแบบจำลองปลาทู (TUNA Model) อย่างยิ่ง และกระบวนการจัดการความรู้ในชุมชนที่ได้สามารถสังเคราะห์เป็นแบบจำลองที่มีลักษณะเป็นเกลียวของความรู้ที่เชื่อมต่อกัน เมื่อการนำไปใช้และพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ จะมีการเพิ่มพูนความรู้ยิ่งขึ้น ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นภายในกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านการพูดคุยแต่สิ่งดี ๆ ให้แก่กัน

3. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่พบว่า ผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ซึ่งเกิดผลงานเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่ต่างๆ ที่ได้ดำเนินจัดกิจกรรมสื่อการเรียนรู้ และสร้างสรรค์ผลงาน อาทิเช่น ผลงานการเขียนลายเครื่องเบญจรงค์ ผลงานการถ่ายภาพและสร้างสรรค์โปสเตอร์ ของ โบสถ์ปรกโพธิ์ ผลงานด้านศิลปะของหอศิลป์เอ็มเจริญ และผลงานการสร้างสรรค์ของที่ระลึก จากแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ซึ่งทั้งหมดเป็นผลงานที่แสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นชิ้นงาน ที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ ฐานการเรียนรู้ต่างๆ ที่ได้กำหนดขึ้นตามความเหมาะสมของแต่ละพื้นที่ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อศึกษาบริบทชุมชนและร่วมสนทนากลุ่มกับชาวบ้านและหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อสอบถามถึงลักษณะและความต้องการในการใช้สื่อของชุมชนทำให้ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้ทั้งนักเรียน และคนในชุมชน ไปจนถึงหน่วยงานต่างๆ สามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ รวมถึงพร้อมที่จะผลักดันให้แหล่งเรียนรู้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย

สำหรับคนในชุมชนต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวอลลิ่ง (Walling, 1977: 6147-A) ได้ศึกษาผลของการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อทุกขั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่นการบรรยาย-การอธิบาย (Lecture-Discussion) การบรรยายอย่างเดียว (Lecture) และการบรรยายประกอบเกม (Lecture-Game) กับนักศึกษาปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยฮิลลินนอยส์ จำนวน 180 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่ใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอนมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศราวุธ ทิพย์รักษา (2550) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การสร้างสื่อมัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนเรื่องชีวิตและวัฒนธรรมไทยภาคใต้ ผลการวิจัยพบว่า สื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนเรื่องชีวิตและวัฒนธรรมไทยมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 และสอดคล้องกับ กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (2543: 54) ได้กล่าวถึง การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในระดับชุมชนว่ามีเป้าหมายหลายประการ เช่น ความรับผิดชอบเกิดทักษะในการผลิตสื่อ ชุมชนได้วิเคราะห์ปัญหาเพื่อหาวิธีการ แก้ปัญหาด้วยตนเอง ทำให้เกิดความมั่นใจในคุณค่าของความคิดริเริ่ม และความสามารถของชุมชนของตน ซึ่งการเรียนรู้จากการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเช่นนี้ จะเป็นประสบการณ์หนึ่งที่จะทำให้ชาวบ้านเชื่อมั่นในความคิดและความสามารถของตนเอง ซึ่งอาจลดวัฒนธรรมการพึ่งพา และการรอคอย ความช่วยเหลือจากรัฐบาลลงได้ นอกจากกระบวนการผลิตสื่อจะเป็นกระบวนการพัฒนาชุมชนให้พึ่งพาตนเองแล้ว ยังเป็นการเพิ่มพลังความสามารถให้กับชุมชน

ในด้านการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้จัดกิจกรรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในแหล่งเรียนรู้ต่างๆ การจัดกิจกรรมในสถานที่จริงให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สัมผัสบรรยากาศของความคิดสร้างสรรค์ของคนในชุมชน อีกทั้งยังให้ความรู้ผ่านสื่อที่หลากหลาย ทั้งสื่อมัลติมีเดีย สื่อวีดิทัศน์ และสื่อบุคคลตลอดการทำกิจกรรม อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานเบญจรงค์ของตัวเอง ซึ่งหลักการจัดกิจกรรมจะสอดคล้องกับ Klausmeier (1984 อ้างถึงใน สุรางค์ โค้วตระกูล, 2544: 143) ที่ได้รวบรวมหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 5 อย่าง ได้แก่ 1) การสร้างสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้ได้แสดงออกทั้งทางด้านความคิดเห็น การเขียน และทางด้านศิลปะ 2) พยายามส่งเสริมทัศนคติที่ดีของครู และของนักเรียนต่อความคิดสร้างสรรค์ 3) ส่งเสริมการใช้ความคิดตนเอง 4) ส่งเสริมให้สร้างผลงาน และ 5) ควรจะให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อจะได้ทราบว่าตนเองทำดีหรือไม่ดีอย่างไร ทำให้ผลการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ของทั้ง 4 พื้นที่ พบว่า ขณะที่นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาจากสื่อการเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น นักเรียนและสมาชิกในกลุ่ม ให้ความร่วมมือช่วยเหลือกัน ร่วมกันแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อกลุ่ม และยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสลาวิน (Slavin, 1990 อ้างถึงใน วัชรรา เล่าเรียนดี, 2548: 102) ได้กล่าวว่า การให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 6 คน จะช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ภูมิใจในตนเอง ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อกลุ่ม ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดี ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น สร้างความมั่นใจในตนเอง และรู้คุณค่าของตนเองมากขึ้น สอดคล้องกับแนวความคิดของธนาทิพ ฉัตรภูติ (2544: 24) ที่กล่าวว่า การให้นักเรียนเป็นผู้สร้างและค้นหาองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีปรัชญาเบื้องต้นที่เชื่อว่าถ้านักเรียนได้ออกแบบวิธีการเรียนรู้ และทดลองค้นคว้าด้วยตนเอง จะทำให้นักเรียนเข้าใจที่มาที่ไปของความรู้นั้นได้อย่างชัดเจน และสามารถจดจำความรู้เหล่านั้นด้วยความเข้าใจ ซึ่งจะทำให้ความรู้นั้นคงอยู่กับนักเรียนไปได้นานต่างจากการท่องจำ และบลูม (Bloom, 1976 อ้างถึงใน เรณู จินสกุล, 2552: 124) กล่าวว่า วิธีจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นวิธีการเรียนการสอนที่ได้ผลดีกว่าการอธิบาย สาธิต แสดงกฎหรือสูตร และวิธีอื่นๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งบลูมและคณะ (Bloom, et al. 1972 อ้างถึงใน เรณู จินสกุล, 2552: 125) ยังได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่าเนื้อหาสาระเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกนัยหนึ่งของการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความสนใจ และร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นอย่างดี มีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ในการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางจะเกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียนได้ ครูยังคงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยมีบทบาทเป็นผู้ช่วยเหลือและแนะนำนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวิชัย วงษ์ใหญ่ (2543: 3) ซึ่งกล่าวว่า บทบาทของผู้สอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญว่า ควรเน้นกระบวนการมากกว่าเนื้อหาโดยจัดกระบวนการเรียนรู้ดังนี้ 1) กระตุ้นความรู้เดิมของนักเรียน 2) ให้นักเรียนได้รับข้อมูลใหม่โดยการแสวงหารวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง 3) ให้นักเรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ทำความเข้าใจข้อมูลโดยใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ และ 4) ให้นักเรียนสรุปความรู้ที่ได้ด้วยตนเองและแสดงออกถึงสิ่งที่ค้นพบด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนั้น บทบาทของผู้สอนได้แก่ คอยสังเกตสนับสนุน สร้างบรรยากาศทางสังคมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิกของนักเรียน ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้รับความหมายและประโยชน์ของการเรียนรู้อันเป็นพื้นฐานการพัฒนาความสามารถทางความคิด อีกทั้งการเรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองยังสามารถช่วยให้นักเรียนจะมองเห็นคุณค่า ให้ความสำคัญ ร่วมกันดูแล รักษา และอนุรักษ์ในแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและรู้สึกรักและหวงแหน และต้องการสร้างความประทับใจและเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นตนเอง ซึ่งการออกแบบกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ต่าง ๆ ของแต่ละแหล่งเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่

ช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียน เนื่องจากนักเรียนต้องเรียนรู้ ผ่านกระบวนการคิด วางแผน ออกแบบ และสร้างสรรค์ ผลงานออกมาตามเนื้อหาที่ได้รับ ผ่านการกระตุ้นให้ แสดงออกในเรื่องราวต่าง ๆ สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 ก: 17-18) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสร้างความ ตระหนัก เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้สอนใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการกระตุ้นเร้า เรียงร้อยความสนใจของ ผู้เรียนเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนรู้ เช่น เกม เพลง นิทาน สีสันทาทางต่างๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิด จินตนาการ เป็นต้น 2) ขั้นระดมพลังความคิด เป็นการดึงศักยภาพของผู้เรียนทุกคนเพื่อให้ สามารถค้นหาคำตอบ ผู้เรียนทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมโดยมีผู้สอนทำหน้าที่เหมือนผู้อำนวยความสะดวกทุกขั้นตอน 3) ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน เมื่อผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ คิดหาคำตอบ แล้ว ผู้เรียนเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทร้อยกรอง บทเพลง ปริศนา คำทาย งานประดิษฐ์ รูปทรงและมิติ เป็นต้น 4) ขั้นนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนสำคัญที่ ผู้เรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงาน วิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นผลจากการนำเสนอของผู้อื่น เป็นขั้นที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ การรู้จักการยอมรับ การมีเหตุผล การประยุกต์ การนำไปใช้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ 5) ขั้นวัดและประเมินผล เป็นการวัด และประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เน้นให้ผู้เรียนรู้จักประเมินผลงาน ตนเองและผู้อื่น มีการยอมรับ แก้ไข บนพื้นฐานของหลักการทางประชาธิปไตยคือ ปัญญาธรรม คารวธรรม และสามัคคีธรรม และ 6) ขั้นเผยแพร่ผลงาน ผลงานของผู้เรียนทุกคนทุกกลุ่ม ได้ นำไปเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น จัดนิทรรศการ การนำผลงานสู่สาธารณชนเป็นการนำเสนอ ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน คณะกรรมการที่ปรึกษาแห่งชาติด้านการศึกษาเชิง สร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรมเพื่อให้เพื่อน ผู้ปกครอง ชุมชน และบุคคลที่เกี่ยวข้องได้ชื่นชม ผลงาน ดังนั้นการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ทั้งหนังสือเล่ม แผ่นพับ และเว็บไซต์ ร่วมกับการจัด กิจกรรม จึงเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

ตอนที่ 3 การสรุปกระบวนการวิจัยและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์

หลักในการวิเคราะห์เพื่อสรุปกระบวนการวิจัยและพัฒนากิจกรรมมี 4 ด้าน คือ ด้านการ วิจัยและพัฒนา ด้านการมีส่วนร่วม ด้านการเรียนรู้ และด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. **ด้านการวิจัยและพัฒนา** ประกอบด้วย 1.1) กระบวนการวิจัยถูกต้อง คือ กระบวนการวิจัยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1.2) ผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์

1.3) ผลการวิจัยใช้ประโยชน์ได้ คือ ผลการวิจัยสามารถขยายผลได้ 1.4) ผลกระทบ เปลี่ยนแปลง คือ ผลกระทบจากการวิจัย

2. ด้านการมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 2.1) ร่วมคิดตัดสินใจ วางแผน คือ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision – Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ในระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม 2.2) ร่วมทำ ร่วมแรง ทรัพยากรของ (Implementation) คือ การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม การสนับสนุนทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหาร การร่วมมือ และการร่วมแรงร่วมใจ 2.3) ร่วมประเมิน ติดตามผล (Evaluation) เป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด 2.4) ร่วมรับผลประโยชน์ (Benefits) เช่น การใช้การบำรุงรักษา ดูแล

3. ด้านการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3.1) เรียนเพื่อให้รู้ (To know) คือ การเรียนรู้ที่ผสมผสานความรู้ทั่วไปกับความรู้ใหม่ในเรื่องต่าง ๆ อย่างละเอียดลึกซึ้ง การฝึกฝนวิธีเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต 3.2) เรียนรู้เพื่อให้ทำได้ (To do) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ และปฏิบัติงานได้ เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ต่าง ๆ ทางสังคมและในการประกอบอาชีพ 3.3) เรียนรู้เพื่อใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่น (To live together) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจผู้อื่นและตระหนักว่า มนุษย์ต้องพึ่งพาอาศัยกัน ดำเนินโครงการร่วมกัน และเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ โดยตระหนักในความแตกต่างหลากหลาย ความเข้าใจอันดีต่อกันและสันติภาพ 3.4) เรียนรู้เพื่อเป็นคนเต็มคน มีความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในสิ่งที่เรียนรู้ (To be) คือ การเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถปรับปรุงบุคลิกภาพของตนได้ดีขึ้น ดำเนินงานต่าง ๆ โดยอิสระยิ่งขึ้น มีดุลยพินิจและความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น

4. ด้านความสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4.1) คล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถในการหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมากในเวลาจำกัด โดยเน้นปริมาณของความคิด 4.2) ริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากธรรมดา อาจเกิดจากการดัดแปลงประยุกต์ความคิดเดิมเป็นสิ่งใหม่ และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม 4.3) ยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง มีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ 4.4) เป็นประโยชน์ (Usefulness) หมายถึง ความสามารถในการคิดที่ก่อให้เกิดผลผลิตหรือชิ้นงานที่มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ได้ เพิ่มมูลค่า ลดปัญหา และเป็นผลดี

วิธีการวิเคราะห์เพื่อสรุปกระบวนการวิจัยและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วม ได้ตรวจสอบรายละเอียดการดำเนินงานตามกรอบทั้ง 4 ด้าน และ

กำหนดค่าคะแนนโดยให้คะแนนแต่ละด้านเท่ากับ 8 คะแนน ซ้อย่อยมีคะแนนข้อละ 2 คะแนน โดยมีเหตุผลประกอบการวิเคราะห์ ดังนี้

กระบวนการวิจัยถูกต้อง
ผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์
ผลการวิจัยใช้ประโยชน์ได้
ผลกระทบทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ร่วมคิด ตัดสินใจ วางแผน
ร่วมทำ ร่วมแรง ทรัพยากรของ
ร่วมประเมิน ติดตามผล
ร่วมรับผลประโยชน์

Research

Participation



Creativity

Learning

คล่องแคล่ว
ริเริ่ม
ยืดหยุ่น
เป็นประโยชน์

เรียนเพื่อให้รู้
เรียนเพื่อทำได้
เรียนรู้เพื่อใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่น
เรียนรู้เพื่อเป็นคนเต็มคน

แผนภาพที่ 6.1 แสดงการวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัย

วิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ด้านการวิจัยและพัฒนา การดำเนินการวิจัยและพัฒนาสื่อโดยใช้พิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง มีการดำเนินการวิจัยครบถ้วนและถูกต้องตามระเบียบวิธีวิจัย ผู้วิจัยสามารถออกแบบการวิจัยที่เน้นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม มีการลงพื้นที่ศึกษาสภาพบริบทชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นอย่างจริงจังทุกขั้นตอน ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษา ผลการวิจัยที่ได้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดไว้ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

2. ด้านการมีส่วนร่วม การพัฒนาสื่อและการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง สมาชิกในชุมชน มีส่วนร่วมโดยมีการร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมให้ข้อมูล มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ประเมิน และร่วมรับผลประโยชน์ ในทุกขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรม มีการศึกษาสภาพชุมชน และสภาพพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ รวมทั้งศึกษาความต้องการ ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะของชุมชน ทุกๆ หน่วยงานในชุมชน สนับสนุน ให้ความร่วมมือ ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ รวมถึงให้ความร่วมมือในการร่วมวางแผน แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์และศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับชุมชนและแหล่งเรียนรู้

3. ด้านการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อและการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เรียนรู้การดำเนินโครงการร่วมกัน มีการเรียนรู้ที่เกิดจากสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น และการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมฐานการเรียนรู้ต่างๆ ร่วมกับการใช้สื่อรวมถึงเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมในพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้อย่างครบถ้วน และเรียนรู้วิธีแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่างๆ มีความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในภูมิปัญญาสิ่งที่มีคุณค่าในชุมชนที่ได้เรียนผ่านสื่อและกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกับชุมชน

4. ด้านความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาสื่อและการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นทั้ง 4 แห่ง มีการสร้างและผลิตสื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และหลากหลายประเภทของสื่อ รวมทั้งสื่อที่พัฒนาขึ้นมีกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน มีกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่ออย่างเป็นลำดับและขั้นตอน ทุก ๆ ขั้นตอนมีการตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขและมีการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญเป็นไปตาม หลักการและทฤษฎีทางสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา มีกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานเกิดขึ้นได้จริง ทำให้ผู้เข้าร่วมมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดริเริ่มในการทำกิจกรรม สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลายทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรมได้ ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ได้

บทที่ 7

รูปแบบการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1. หลักการ

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์รอง 4 ด้าน คือ 1) เพื่อศึกษาสภาพ บริบทชุมชนและการเรียนรู้ของชุมชนจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น 2) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน 3) เพื่อประเมินประสิทธิผลการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน และ 4) เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ไปปรับปรุงและขยายผลของแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ซึ่งดำเนินการในพิพิธภัณฑ์/แหล่งเรียนรู้ 4 แห่ง ได้แก่ 1) หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี 2) แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม 3) แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร 4) แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งรูปแบบในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1.1 สื่อการเรียนรู้ รูปแบบการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ได้ดำเนินแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์จากการวิเคราะห์ ความคิดเห็น ศึกษาสภาพและความต้องการจากการลงพื้นที่ในชุมชน พูดคุยสนทนาร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย พบว่าความต้องการของชุมชนทุกชุมชนที่ศึกษา แต่ละพื้นที่ของแหล่งเรียนรู้มีความแตกต่างกันของประเภทของสื่อที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยสื่อวีดิทัศน์ สื่อมัลติมีเดีย สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ หนังสือเล่มเล็ก โปสเตอร์ แผ่นพับ สื่อเว็บไซต์ เพื่อให้สื่อถ่ายทอดข้อมูลเบื้องต้นกับผู้สนใจหรือผู้ที่มาศึกษาดูงาน ด้านกิจกรรมมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน และกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ทุกประเภทได้ผ่านการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้องในชุมชน

1.2 การมีส่วนร่วม แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในครั้งนี้ได้นำเรื่อง การมีส่วนร่วมเข้ามาเป็นแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วมเริ่มจากการวิเคราะห์ ความคิดเห็น ศึกษาสภาพและความต้องการจากการลงพื้นที่ในชุมชน พูดคุยสนทนาร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย โดยมีการบูรณาการความรู้จากในพื้นที่ จากผู้นำชุมชน

ผู้ดูแล มีกิจกรรมที่ให้ผู้ดูแลภายนอกมีส่วนร่วม การสนับสนุน การพัฒนาสื่อ การนำไปใช้ และได้รับการบริการการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

1.3 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การมีกิจกรรมที่ให้ผู้ดูแลภายนอกมีส่วนร่วม การสนับสนุน การพัฒนาสื่อ การนำไปใช้ และได้รับการบริการการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ได้แก่ ผู้บริหารหอศิลป์เอมเจริญ ผู้นำชุมชน ผู้บริหารโรงเรียน ครู สื่อสารมวลชน นักเรียน นักศึกษา และทุกคนที่มีความสนใจ จัดกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สอดแทรกเนื้อหาความรู้เข้าไปในแต่ละกิจกรรมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดการซึมซับข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากสื่อในขณะร่วมกิจกรรม ส่งเสริมการฝึกให้นักเรียนมีการคิดสร้างสรรค์ และร่วมมือกันทำกิจกรรมหรืองานแบบเป็นกลุ่มการส่งเสริมการสะท้อนความคิดจากกิจกรรมและความรู้ที่ได้รับ จากฐานการเรียนรู้ต่างๆ ในแต่ละพื้นที่ที่จัดกิจกรรมกำหนด โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานเป็นชิ้นงานต่าง ๆ ได้แก่ ผลงานด้านศิลปะ ผลงานด้านการสร้างสรรค์ การเขียนลาย การถ่ายภาพ การจัดทำโปสเตอร์ การจัดทำของที่ระลึก เป็นต้น

2. วัตถุประสงค์

เพื่อนำเสนอรูปแบบ (Model) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รูปแบบการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนนี้ มีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน สำหรับนำไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
- 2) เพื่อสร้างพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน สำหรับนำไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
- 3) เพื่อนำเสนอขั้นตอนและกระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน สำหรับนำไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
- 4) เพื่อนำสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไปใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้เป็นที่น่าสนใจ

3. ขั้นตอน

ขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน คณะผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้วิธีดำเนินการวิจัยในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประเภทการวิจัยเชิง

ปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ในลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างวิธีการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ (Mixed Methods Research) โดยมีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นตอนที่ 1 วางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกับคณะทำงานวิจัย

1) กำหนดให้มีการประชุมคณะผู้วิจัยเพื่อวางแผนงานวิจัยและกำหนดแนวทางการดำเนินโครงการร่วมกัน

2) คัดเลือกพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น สำหรับดำเนินการทดลองสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และประสานนักวิจัยชุมชน ประกอบด้วยศิษย์เก่าที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ปริญญาเอก จากมหาวิทยาลัยศิลปากร และคนในชุมชนที่พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ตั้งอยู่

3) ประชุมนักวิจัยชุมชนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของแผนงานวิจัย แผนการดำเนินการวิจัย และแนวทางการดำเนินการ โดยมีที่ปรึกษางานวิจัย คณะผู้วิจัย นักวิจัยชุมชน และผู้ร่วมวิจัย

4) ประชุมกลุ่มย่อยเพื่อชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับแนวทางการดำเนินการวิจัยของโครงการวิจัยแต่ละโครงการ สาระสำคัญของการประชุม คือ การใช้หลัก 5W1H ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ ศึกษาที่ไหน (Where) ศึกษาอะไร (What) ทำไมต้องศึกษา (Why) ใครบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้อง (Who) ศึกษาเมื่อใด (When) ศึกษาอย่างไร (How) ภายใต้แนวทางการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

5) คณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัยลงพื้นที่เพื่อเยี่ยมสำรวจพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ที่เป็นพื้นที่ดำเนินการวิจัย เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและแนวทางการดำเนินการวิจัยแก่ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักวิจัยชุมชนและผู้ร่วมวิจัย ตามลักษณะเฉพาะของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแต่ละแห่ง

3.2 ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้

การศึกษาสภาพพิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เป็นการศึกษาข้อมูลสภาพบริบทชุมชน ประกอบด้วย ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน สภาพภูมิปัญญาและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในเรื่องต่าง ๆ และศึกษาสภาพของพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การก่อตั้ง ที่ตั้ง สภาพทั่วไป การบริหารจัดการและการจัดแสดง กิจกรรมและการให้ความรู้ ความร่วมมือและการสนับสนุนของชุมชน รวมทั้งสภาพปัญหา ความต้องการ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้

เชิงสร้างสรรค์จากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ผู้นำชุมชน พระภิกษุ ชาวบ้าน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา นักวิชาการ ฯลฯ เพื่อให้ทราบปัญหาและ/หรือความต้องการของคนในชุมชน ตลอดจนลักษณะการมีส่วนร่วมและผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT Analysis) ของชุมชน สำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

1) ศึกษาจากหนังสือ เอกสาร รายงานการวิจัย สถิติ แผนที่ สิ่งของ ภาพถ่าย ภาพวาด และเว็บไซต์

2) เก็บข้อมูลในพื้นที่ โดยการสอบถามและสัมภาษณ์คนในชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการลงพื้นที่ และแบบบันทึกผู้เข้าร่วมกิจกรรม/ผู้มีส่วนร่วม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3) สันทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็น ให้คำแนะนำ วิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย นักวิจัย ชุมชน ผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ คนในชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งมาจากบทบาทหน้าที่ที่หลากหลาย เช่น ผู้นำท้องถิ่น นักวิชาการ ผู้บริหารสถานศึกษา กรรมการสถานศึกษา กรรมการวัฒนธรรม ประชาชนชาวบ้าน พระภิกษุ ครู นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป

3.3 ขั้นตอนที่ 3 สังเคราะห์เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีการดำเนินการดังนี้

1) นักวิจัยชุมชนและชุมชนร่วมกันศึกษาสภาพและความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ตามแนวทางของผลการศึกษาที่ได้จากการศึกษาสภาพบริบทชุมชน สภาพของพิพิธภัณฑสถาน/แหล่งเรียนรู้ที่ศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูล (SWOT Analysis) โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อ เทคโนโลยีการศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งบูรณาการความรู้จากสาขาต่างๆ เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

2) จัดให้มีการสัมมนา “โครงการ นำเสนอแนวทางการพัฒนากิจกรรมในงานวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” เพื่อนำเสนอผลการศึกษาเบื้องต้นและแนวทางการพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกี่ยวกับความเป็นไปได้ของแนวทางการ

ดำเนินโครงการหรือกิจกรรม เพื่อหาข้อสรุปร่วมกัน และนำมาปรับปรุงแก้ไขแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกัน ระหว่างคณะผู้วิจัย ที่ปรึกษางานวิจัย ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ร่วมวิจัย

3) ติดตามการดำเนินงานออกแบบและพัฒนาสื่อ

3.4 ขั้นตอนที่ 4 การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ โดยวิธีการ SWOT ในการพิจารณาประเด็นต่างๆ ของข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจลงมือปฏิบัติงานได้ง่ายขึ้น

2) นำผลการวิเคราะห์มากำหนดเนื้อหาเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

3) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับพิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนที่กำหนดไว้ในข้างต้น

4) ประเมินคุณภาพสื่อเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญด้าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ ตรวจสอบประเมินคุณภาพ ตรวจสอบความถูกต้อง สมบูรณ์ ความเหมาะสมโดยใช้ประเมินคุณภาพสื่อที่สร้างขึ้น

5) นำสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านประเมินมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพสื่อก่อนจะนำสื่อการเรียนรู้มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จริง โดยดำเนินการทดลองตามขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ 3 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนทดสอบรายบุคคล (One-to-one Tryout) และปรับปรุงแก้ไข ขั้นตอนทดลองแบบกลุ่มย่อย (Small Group Tryout) ทดลองกับคนจำนวน 9 คนและปรับปรุงแก้ไข ขั้นตอนทดลองภาคสนาม (Field Tryout) ทดลองใช้กับคนจำนวน 20 คน ที่ไม่ใช่ในกลุ่มตัวอย่าง ตรวจสอบคุณภาพสื่อและหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข หลังจากนั้นจึงนำไปใช้ทดลองจริงต่อไป

6) นำสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านประเมินมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและผ่านการทดลองกับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสื่อโดยใช้พิพิธภัณฑ์ / แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

7) ออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.5 ขั้นตอนที่ 5 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อเชิงสร้างสรรค์

1) สรุปผลการจัดโครงการหรือกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้น ภายใต้กรอบ 4 ประเด็นสำคัญ

ได้แก่ กระบวนการ ผลผลิต ผลกระทบ ความยั่งยืน โดยเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมในโครงการหรือกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ด้วยวิธีการสังเกต การสอบถาม และการสนทนากลุ่มย่อย

2) ปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และโครงการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการประเมินจากแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนในชุมชน

3) วิเคราะห์และอภิปรายผลการจัดโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จากผลการดำเนินการวิจัยในพื้นที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยอภิปรายผลตามแนวคิด ทฤษฎีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งสรุปกระบวนการวิจัยและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วม

4) นำเสนอผลการทดลอง พัฒนา และรับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากที่ปรึกษาโครงการ ผู้ทรงคุณวุฒิ

3.6 ขั้นตอนที่ 6 พัฒนารูปแบบพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

1) ประชุมร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จากผลการดำเนินการวิจัยในพื้นที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

2) นำเสนอรูปแบบสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นต่อสาธารณะ เพื่อนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม และรับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากผู้เกี่ยวข้องและผู้สนใจ

3) สรุปผลการวิจัยโดยการประชุมร่วมกันระหว่างคณะผู้วิจัยและที่ปรึกษาโครงการวิจัย และจัดทำรายงานการวิจัยเพื่อเผยแพร่ในรูปเอกสาร

4. การนำรูปแบบการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้

4.1 การพัฒนาสื่อควรมีการศึกษาศึกษาสภาพและความต้องการเรียนรู้ของชุมชน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ประกอบด้วย บริบทของชุมชน เพื่อจะได้กำหนดแนวทางในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงตามความต้องการจริง ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะของชุมชน ทุก ๆ หน่วยงานในชุมชน สนับสนุน ให้ความร่วมมือ ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ รวมถึงให้ความ

ร่วมมือในการร่วมวางแผน แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์และศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับชุมชนและแหล่งเรียนรู้

4.2 การพัฒนาสื่อควรมีการศึกษาแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนอย่างเป็นขั้นตอน ประกอบด้วย กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่ออย่างเป็นลำดับและขั้นตอน ทุก ๆ ขั้นตอนมีการตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขและมีการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญเป็นไปตาม หลักการและทฤษฎีทางสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา

4.3 ควรมีศึกษาโดยการขยายผลกับกลุ่มตัวอย่างให้ทั่วถึงมากขึ้น ได้แก่ ประชาชน นักวิชาการ เพื่อสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตตลอดจนปลูกฝังให้ประชาชนในชุมชนเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

4.4 ควรมีการศึกษาการนำสื่อการเรียนรู้และแนวทางการจัดกิจกรรม ไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน เพื่อให้เด็กในชุมชนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเพื่อให้ข้อมูลความรู้ที่ได้รับนั้นมีความคงทน

4.5 ควรมีขยายผลเพื่อให้เกิดความความยั่งยืนในการใช้สื่อและกิจกรรมโดยการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องให้การสนับสนุน ได้แก่ ผู้นำชุมชน ผู้บริหารสถานศึกษา ครู เป็นต้น

4.6 การนำสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นนั้นผู้จัดกิจกรรมควรดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

4.6.1 สถานที่ ควรมีการจัดสถานที่ให้พร้อมในการใช้งาน จัดเตรียมฐานกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ อุปกรณ์ที่จำเป็น ป้ายประกาศ คู่มือการเรียนรู้ และระบบภาพ/ระบบเสียงที่มีการใช้สื่อร่วมกับกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ จอภาพ เครื่องคอมพิวเตอร์ ลำโพง หูฟัง ตลอดจนป้ายประกาศ ป้ายแนะนำต่างๆ การจัดสถานที่ รวมทั้งอุปกรณ์ประกอบภายในสถานที่นี้เป็นส่วนที่มีความสำคัญ จะทำให้การเรียนรู้เป็นระบบ ตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ อีกทั้งจะช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ และยังประทับใจในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อีกด้วย

4.6.2 วัสดุอุปกรณ์ จะต้องตรวจสอบให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้ สะอาด สะดวก และปลอดภัยในการใช้งานอีกด้วย นอกจากนี้จะต้องมีจำนวนเพียงพอต่อการทำกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมจะต้องประเมินกลุ่มเป้าหมาย และประมาณการต่าง ๆ ได้ใกล้เคียงความเป็นจริงให้มากที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินกิจกรรม

4.6.3 ผู้นำกิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นจะต้องมีความพร้อมทราบขั้นตอนกระบวนการต่าง ๆ เป็นอย่างดี มีทักษะการเป็นพิธีกรการพูดการนำกิจกรรมต่าง ๆ จะช่วยให้การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและสนุกสนาน

5. ปัจจัยของการนำรูปแบบไปใช้

5.1 ปัจจัยนำเข้า (Input)

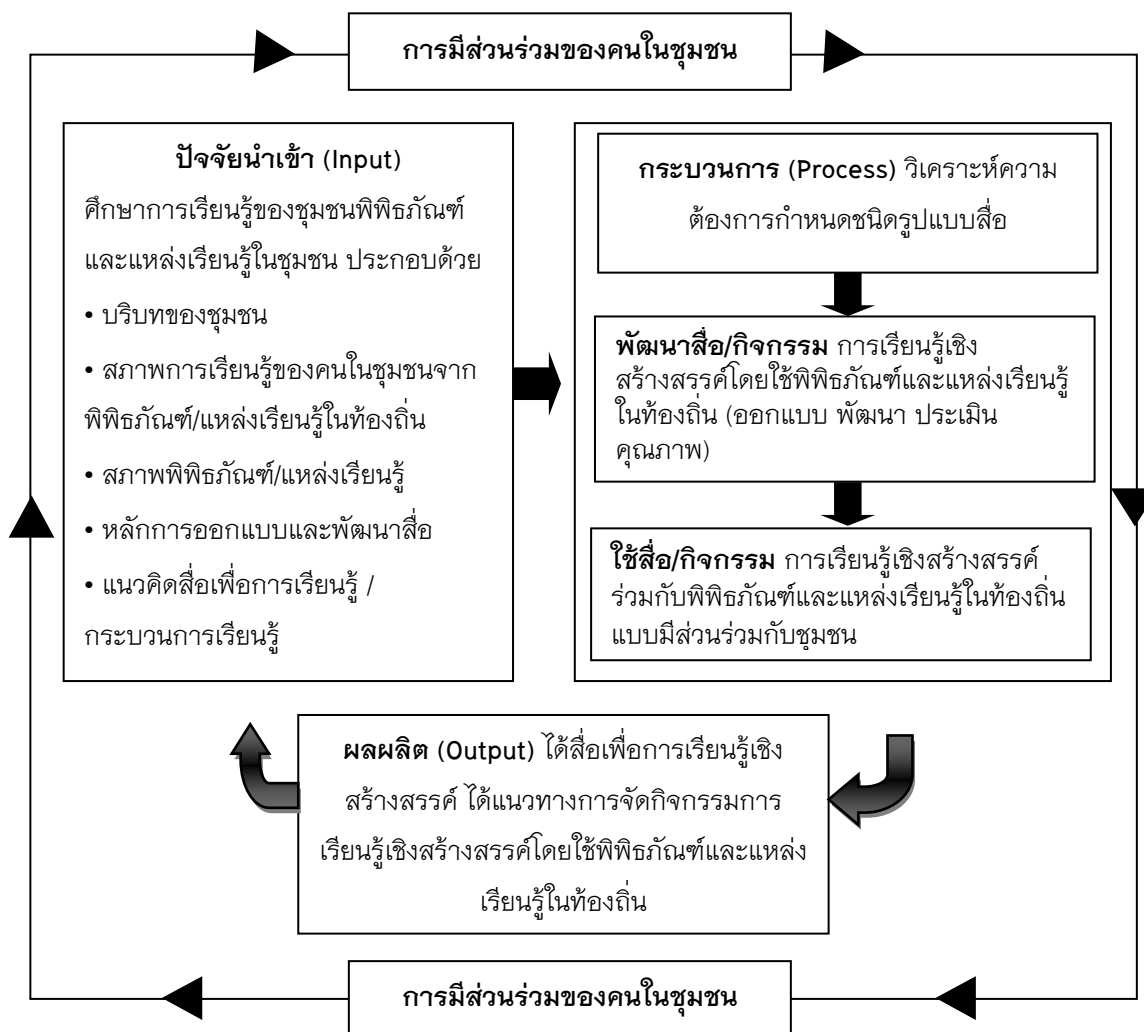
- การศึกษาสภาพชุมชน และสภาพพิพัตณ์/แหล่งเรียนรู้
- การสนทนากลุ่ม (Focus Group)
- การวิเคราะห์ SWOT
- แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5.2 กระบวนการ (Process)

- การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5.3 ผลผลิต (Output)

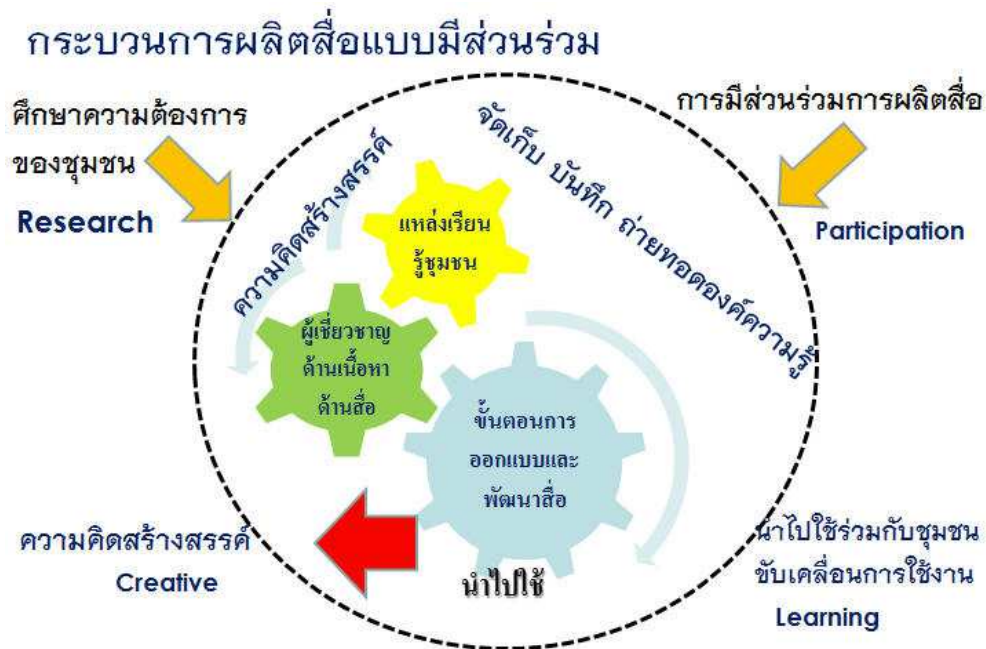
- ผลการจัดกิจกรรม



แผนภาพที่ 7.1 รูปแบบ (Model) การพัฒนาและแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



แผนภาพที่ 7.2 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน



แผนภาพที่ 7.3 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และแนวทางการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบไปใช้

1) ควรมีการศึกษาการนำสื่อการเรียนรู้และแนวทางการจัดกิจกรรมไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน เพื่อให้เด็กในชุมชนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเพื่อให้ข้อมูลความรู้ที่ได้รับนั้นมีความคงทน

2) ควรขยายผลเพื่อให้เกิดความความยั่งยืนในการใช้สื่อและกิจกรรมโดยการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ผู้ที่เกี่ยวข้องให้การสนับสนุน ได้แก่ ผู้นำชุมชน ผู้บริหารสถานศึกษา ครู เป็นต้น

6.2 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ข้อเสนอแนะต่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

1.1) ควรมีการศึกษาสภาพและความต้องการเรียนรู้ของชุมชนพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ประกอบด้วย บริบทของชุมชน เพื่อจะได้กำหนดแนวทางในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงตามความต้องการจริง ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะของชุมชน ทุก ๆ หน่วยงานในชุมชน สนับสนุน ให้ความร่วมมือ ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้

1.2) ควรมีการจัดตั้งคณะกรรมการ คณะทำงานที่รับผิดชอบดูแลด้านสื่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่มีความชัดเจน และมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ สื่อประชาสัมพันธ์ให้ทันสมัย มีการปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจอย่างต่อเนื่อง

1.3) ควรมีบุคคลต่าง ๆ จากชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นคณะทำงาน เช่น ผู้นำท้องถิ่น องค์การบริหารส่วนตำบล หน่วยงาน สถาบันการศึกษา ฯลฯ ได้มีส่วนร่วมรับผิดชอบและรับผลประโยชน์เพื่อจิตสำนึกความเป็นเจ้าของผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ร่วมในการดำเนินงานเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ มีภาคีเครือข่ายหรือวิทยากรท้องถิ่น ทำหน้าที่ให้ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น รวมถึงมีบุคลากรที่ให้ความร่วมมือ ในการร่วมวางแผนแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์และศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับชุมชนและแหล่งเรียนรู้

1.4) การพัฒนาสื่อ ควรมีการศึกษาแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนอย่างเป็นขั้นตอน ประกอบด้วย กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่ออย่างเป็นลำดับและขั้นตอน ทุก ๆ ขั้นตอนมีการตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขและการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญเป็นไปตาม หลักการและทฤษฎีทางสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา

1.5) ควรจัดหางบประมาณและทรัพยากรต่าง ๆ สนับสนุนในการจัดทำสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สื่อประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้จากหน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ เพื่อให้มีการพัฒนาสื่อและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2) ข้อเสนอแนะต่อชุมชน

2.1) องค์กรในชุมชนควรมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบทอดและร่วมเผยแพร่เรื่องราวและประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อให้คนในชุมชน เกิดความตระหนักเห็นคุณค่า อนุรักษ์ภูมิปัญญา และแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของตน

2.2) องค์กรท้องถิ่น ผู้นำชุมชน และชุมชนควรร่วมมือเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีการเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้อื่นในชุมชน

2.3) ควรมีการขยายผลการใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นให้ไปยังชุมชนอื่นๆ ให้มากขึ้น เพื่อสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตตลอดจนปลูกฝังให้ประชาชนในชุมชนเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

3) ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

3.1) สถาบันการศึกษาในท้องถิ่นและบริเวณใกล้เคียงกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ควรให้ความสำคัญต่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการนำสื่อเข้าไปร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น หรือใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่ให้นักเรียนได้เข้าไปศึกษา ในทุกสาระการเรียนรู้

3.2) สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ในท้องถิ่นและบริเวณใกล้เคียงควรให้การสนับสนุนการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อและแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง เพราะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน บุคคลในชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

6.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับกลุ่มเป้าหมายอื่น ได้แก่ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา นักศึกษาในระดับอุดมศึกษา นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ

2) ควรมีการศึกษาวิจัยกระบวนการถ่ายทอดความรู้ของภูมิปัญญาแก่เยาวชนรุ่นหลังในรูปแบบการจัดการความรู้ของคนในชุมชนร่วมกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

3) ควรมีการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมหรือสื่อการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในรูปแบบเสมือน (Virtual Reality: VR หรือ AR)

4) ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เข้าไปร่วมบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระต่าง ๆ หรือหลักสูตรท้องถิ่นของนักเรียนระดับต่าง ๆ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กรกต ธัชตฤณคารสกุล. (2554). **การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ดนตรีจีนบางหลวง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเจ็ญนหัว อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาคณะศึกษาศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านทักษะการคิด.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

_____. (2543). **คู่มือการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แหล่งเรียนรู้.** กรุงเทพฯ: ครูสภา.

_____. (2544). **ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา.** กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

_____. (2545). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.** กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.

กรมศิลปากร. (2531). **โบราณคดีศึกษา.** กรุงเทพฯ: กองโบราณคดีโรงพิมพ์หัตถศิลป์.

_____. (2536). **พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวกับการพิพิธภัณฑสถานไทย.** กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์.

_____. (2552). **โบราณคดีของราชวตร1. สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี. ห้างหุ้นส่วนจำกัดสามลดา.**

กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **แนวดำเนินการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

_____. (2542). **การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน.** ราชบุรี: หน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 5.

_____. (2544). **การพัฒนาและการใช้แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและท้องถิ่นเพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

กรมสุขภาพจิต. (2544). **คู่มือฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วม. พิมพ์ครั้งที่ 4** กรุงเทพฯ: วงศ์กมลโปรดักชั่น จำกัด.

- กรองกาญจน์ อรุณรัตน์. (2536). **กระบวนการเขียนบทเรียนโปรแกรม**. ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2517). **ประมวลบทความเกี่ยวกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2538). **แนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- _____. (2539). **ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2545). “แหล่งการเรียนรู้และศูนย์การเรียนรู้.” **วารสารการศึกษา**. 25(6): 4–11.
- กฤษณา ศรีเกียรติ. (2545). **ความคิดเห็นของครูและนักเรียนต่อการใช้แหล่งการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานประถมศึกษาอำเภอหนองแขงอุดรธานี**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กาญจน์ ละอองทอง. (2548). **ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของพนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กิ่งแก้ว อาริรักษ์ และคณะ. (2548). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบหลากหลาย**. กรุงเทพฯ: อัลฟามีไลน์เนียม.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2531). **เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2538). **เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2540). **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติ ภัคดีวัฒนกุล. (2546). **มัลติมีเดียฉบับพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ: บริษัทเคทีพีคอมพิวเตอร์แอนด์คอนซัลท์ จำกัด.
- ไกรวุฒิ วังชัย. (2550). **วิทยุและโทรทัศน์**. เอกสารประกอบการสอนวิชาการสื่อสารมวลชนเบื้องต้น. คณะธุรกิจการเกษตร. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2540). **แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 8 พ.ศ. 2540-2544**. กรุงเทพฯ: พัฒนาหลักสูตร.
- _____. (2542). **แนวการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542**. กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อการปฏิรูปการเรียนรู้.
- _____. (2547). **การใช้แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและชุมชน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงาน. (2554). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ.2555-2559**. กรุงเทพฯ: สหมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิง จำกัด.
- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2543). **ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักงาน. (2547). **การใช้แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและชุมชน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2543 ก). **การปฏิรูปการเรียนรู้ ผู้เรียนสำคัญที่สุด**. กรุงเทพฯ: คุรุสภา ลาดพร้าว.
- _____. (2543 ข). **รายงานสรุปการสัมมนา เรื่อง ยุทธศาสตร์การเรียนรู้ตลอดชีวิต**. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2545 ก). **รายงานการประชุมวิชาการ เรื่อง การศึกษาเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สำนักงาน.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2545 ข). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

_____. (2553). **แนวทางการนำภูมิปัญญาไทยเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้ในระบบและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

คณิต เขียววิชัย. (2545). **หลักนันทนาการ**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

_____. (2554). **การจัดนันทนาการกลางแจ้ง**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

คลังปัญญาไทย. (2556). **พพิธภัณฑ์**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://www.panyathai.or.th> เข้าถึงเมื่อ 26 เมษายน 2556.

ศิรินัน จงวุฒิเวศย์ และคณะ. (2554). **การพัฒนาพพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พิมพ์ดี.

งามพิศ สัตย์สงวน. (2535). **การวิจัยทางมานุษยวิทยา**. กรุงเทพฯ: เจ้าพระยาการพิมพ์.

จิตรา วสุวานิช. (2528). **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

จินตวิทย์ เกษมสุข. (2556). **การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วม**. เอกสารประกอบการเรียนรู้ด้วยตนเองหมวดวิชาชีพงานชุมชนและมวลชนสัมพันธ์. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก http://www.edupol.org/pknow/Course/C2/document/10/10_8.pdf, เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556.

จิรเดช เหมือนสมาน. (2551). **การพัฒนาชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทอง**. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา มหาวชิราวุธวิทยาลัยครีนครินทร์วิโรฒ.

จิรา จงกล. (2531). **พพิธภัณฑ์สถาน**. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร กระทรวงศึกษาธิการ.

ฉลองชัย สุวรรณบุรณ์. (2528). **การเลือกและการใช้สื่อการสอน**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ชม ภูมิภาค. (2526). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ชลดา รานอก. (2542 ก). **การจัดแนวการสอนวิชาท้องถิ่นของเรา (ส.071 ส.072 ส.073)**. กรุงเทพฯ: กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

- ชลดา รานอก. (2542 ข). **การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- ชลียา ลิ้มปิยากร. (2540). **เทคโนโลยีการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). **เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชัยยศ อิ่มสุวรรณ. (2553). **การส่งเสริมการดำเนินงานของแหล่งเรียนรู้**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://www.nfe.go.th> เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2553.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2551). **80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตปอเรชั่น.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2546). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.
- ชูชีพ เยาวพัฒน์. (2543). **นันทนาการ**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮาส์.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2526). **การบริหารสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: วัฒนาการพิมพ์.
- _____. (2533). **เทคโนโลยีการสอน: หลักการและการปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ฐาปณีย์ ธรรมเมธา. (2540). **แนวคิดการจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์**. วารสารทับแก้ว. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (อัดสำเนา).
- _____. (2541). **สื่อการศึกษาเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: โครงการผลิตตำราและเอกสารประกอบการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. (2550). “แนวคิดการจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์.” **วารสารทับแก้ว**. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2540. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก http://www.geocities.com/mayekinw/mr_prachy/teach_comp.html เข้าถึงเมื่อ 12 พฤษภาคม 2550.
- ฐิตินันท์ สุวรรณเรือง. (2553). **การใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียนที่ศึกษาในระดับ ช่วงชั้นที่ 4 ในโรงเรียนมัธยมศึกษา เขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 1**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ทมลลา วัฒนสิน. (2544). “ภูมิปัญญาท้องถิ่น: จินตนาการแห่งการเรียนรู้.” **วารสารวิทยบริการ**. 12, 2(พฤษภาคม-สิงหาคม 2544): 77-83.
- ณัฐพงศ์ ถือดำ และสมหมาย ปิ่นพุทธศิลป์. (2550). **ระบบการจัดการพิพิธภัณฑ์โบราณสถาน ศาสนสถานให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน**. ภูเก็ต: มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.
- ณัฐยา สาธุธรรม และนวรรตน์ ภูพานไร่. (2551). **การผลิตวีดิทัศน์ผ่านเว็บไซต์ เรื่อง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**. ปรินซ์นิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี.
- ณัฐศักดิ์ ชีระกุล. (2533). “เหตุผลของการใช้สื่อประกอบการเรียนการสอน.” **วารสารศึกษาศาสตร์**. 14, 1(กุมภาพันธ์-พฤษภาคม 2533): 54-57.
- ดำริ บุญชู. (2548). “การใช้ประโยชน์จากแหล่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา.” **วารสารวิชาการ**. 8, 1(มกราคม-มีนาคม): 27-31.
- ดุขฎิ ชัยเลิศ. (2545). **คุณทำได้ ง่ายนิดเดียว Video CD**. นนทบุรี: อินโฟเพรส.
- ต่อจรัส พงษ์สาลี. (2541). **ความคาดหวังของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่องานบริการทางการศึกษาของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ทรูปลูกปัญญา. (2556). **กิจกรรมนันทนาการ**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก www.trueplookpanya.com/new/cms_detail/knowledge/2084-00/ เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556.
- ทฤษฎีพุทธิปัญญานิยม. (2556). **การเรียนรู้**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://ednet.kku.ac.th/~sumcha/cognitive/pages/ausubel.htm> เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556.
- ทวี พรหมมา. (2550). **การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ถิ่น: ศึกษากรณีตำบลโนนศิลาเลิง กิ่งอำเภอหนองชัย จังหวัดกาฬสินธุ์**. กรุงเทพฯ: สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ.
- ทวีศักดิ์ แก้วทอน. (2546). **ผลของการใช้แบบฝึกกิจกรรมต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ทิตินา แคมมณี. (2544). “การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นผู้กลาง: โมเดลชิปปา” ใน **ประมวลบทความนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สำหรับครูยุคปฏิรูปการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2552). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตินา แคมมณี และคณะ. (2545). **วิทยาการด้านการคิด**. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์จำกัด.

เทเวศร์ พิริยะพูนท์ และคณะ. (2556). การเสริมสร้างคุณภาพชีวิต: **ความสำคัญและความจำเป็นของนันทนาการ**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก www2.swu.ac.th/royal/book6/b6c8t1.html เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556.

เทิดชาย ช่วยบำรุง. (2554). **ภูมิปัญญาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สถาบันพระปกเกล้า.

ธนาทิพ ฉัตรภูติ. (2544). “การเรียนรู้แบบผู้เรียนสำคัญที่สุด.” **วารสารสารปฏิรูป**. 4, 39(มิถุนายน 2544): 23.

ธเนศ ขำเกิด. 2543. “การประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา: มโนทัศน์ที่จำเป็นต้องทบทวน.” **วารสารวิชาการ**. 3, 9(กันยายน 2543): 71-77.

ธัญพร วิริชอุทธา. (2550). **การศึกษาการจัดการความรู้ในชุมชน กรณีศึกษาการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศโดยชุมชนมีส่วนร่วม จังหวัดสมุทรสงคราม**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ธัญพร ลักษณะ. (2549). **การศึกษาการพัฒนาสื่อการศึกษาโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของนักเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างบูรณาการเกี่ยวกับสุขภาพของโรงเรียนวัดสามง่าม อำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ธีรศักดิ์ ลิขิตวัฒนเศรษฐ์. (2544). “รูปแบบโรงเรียนในฝัน.” **วารสารวิชาการ**. 4, 6(มิถุนายน 2544): 9-11

- ธีรศานต์ ไหลหลั่ง. (2549). **การออกแบบและประเมินชุดสื่อมัลติมีเดียวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษาตามโมเดลการออกแบบของงานเยและปริกส์**. ปรินซ์นิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- นรา บุรณรัช และคณะ. (2551). **การพัฒนาเครื่องมือวัดคุณลักษณะพึงประสงค์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน**. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬา.
- นฤมล ตันธสุเรศชัย. (2533). “แหล่งวิทยาการในชุมชน” ใน **เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาและการใช้แหล่งวิทยาการในชุมชน**. 6-13. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นันทสาร สีสลับ และคณะ. (2542). “ภูมิปัญญาไทย.” **วารสาร มศว.ศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร**. 2, 2(มกราคม-มิถุนายน 2542): 17-32.
- นิคม มูลิกะคามะ และคณะ. (2531). **วิชาการพิพิธภัณฑ. พิมพ์ครั้งที่ 2**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เนาวรัตน์ ลิขิตวัฒนเสรษฐ. (2544). “แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนสร้างเพื่อเด็กมิได้สร้างเพื่อใคร.” **วารสารวิชาการ**. 4, 12(ธันวาคม 2544): 26-37.
- บรรจงจิต เรืองณรงค์. (2551). **ศึกษากิจการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร**. ปรินซ์นิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2543). **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: พี.เอ็น.การพิมพ์.
- _____. (2545). **สถิติวิจัย 1**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: พี.เอ็น.การพิมพ์.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2548). **อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวธุรกิจไม่มีวันตายของประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: ซี.พี.บุ๊คสแตนด์ดาร์ด.
- บุญเลิศ มาแสง. (2532). **นอกรั้วโรงเรียน: กระบวนการนำการศึกษาออกโรงเรียนเข้ามาหล่อหลอมตนเองและสังคม**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- บุปผชาติ ทัพพิกรณ์. (2544). **ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.

- ปกรณัม ประจัญบาน. (2552). **ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์**. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์
รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- ปรมปณต แก้วนนท์. (2553). **แนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตภายในบ้านเขาทุเรียน
ตำบลเขาพระ อำเภอเมืองนครนายก จังหวัดนครนายก**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประจักษ์ บุญอารีย์. (2545). “การใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อการศึกษา.” **วารสารครูทัศน์**. 16,
1(เมษายน 2545): 46–47.
- ประพนธ์ ผาสุขยัต. (2548). **การจัดการความรู้ Knowledge Management**. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ: ไยใหม่.
- ประพันธ์พงษ์ ชินพงษ์. (2551). **อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว**. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
วไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ประไพ เกษแก้ว. (2548). **การบริหารการใช้แหล่งเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระ
การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประจวบคีรีขันธ์ เขต 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
- ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง. (2549). **ประติมานวิทยาและรูปแบบศิลปะในภาพปูนปั้นประดับวิหาร
วัดไผ่**. รายงานประกอบการศึกษาในวิชาการศึกษาโดยเสรี ในแขนงวิชาประวัติศาสตร์
ศิลปะ, ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประเวศ วะสี. (2543). **“ปฐมกถา” การปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด**.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ปราโมทย์ เหล่าลาภะ และกาญจนา เล็งผล. (2554). **การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริม
การศึกษาเชิงสร้างสรรค์: พิพิธภัณฑ์วัดพระปฐมเจดีย์วรมหาวิหาร จังหวัด
นครปฐม**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ พิมพ์ดี จำกัด.
- ปรีดา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล และคณะ. (2547). **รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์: วิจัยและพัฒนา
พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ระยะที่ 1 สร้างเครือข่ายและสำรวจสภาพพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น**.
กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

- ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล. (2548). **วิจัยและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ฝ่ายพัฒนาเยาวชน 2. (2549). **กรอบแนวคิดในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น**. กองสันทนากการสำนักสวัสดิการสังคม. กรุงเทพฯ: อัดสำเนา.
- พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์. (2544). **นันทนาการศึกษา: การพัฒนาคุณภาพชีวิตจากรอยพระยุคลบาท**. ปรินญาณิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรณี เลียงบุญ. (2553). **การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษาเพื่อจัดการเรียนรู้เป็นสำคัญ**
โรงเรียนบ้านหนองบัวคว อำเภอนาดูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มหาสารคามเขต
2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม.
- พรรณรัตน์ เจริญธรรมสาร. (2533). “การเรียนแบบทำงานรับผิดชอบร่วมกัน.” **สารพัฒนาหลักสูตร**. 10, 95(กุมภาพันธ์ 2533): 35–37.
- พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ. (2556). **เครื่องเบญจรงค์ไทยปัจจุบัน: กรณีศึกษาเครื่องเบญจรงค์หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในเขตจังหวัดสมุทรสาคร**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก http://www.culture.go.th/research/center/48_1.html เข้าถึงเมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2556.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สำนักงานทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชรลดา จุลเพชร. (2549). **ความต้องการของคนไทยต่อพิพิธภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ.
- พิณวลี อังศุพันธุ์. (2551). **การศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการบริหารจัดการเพื่อเพิ่มขีดความสามารถของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น จังหวัดนครราชสีมา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2550). **ทักษะ 5C เพื่อการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เพ็ญิกา โลหารขุน. (2554). การศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองเด็กปฐมวัยต่อการใช้คู่มือผู้ปกครองในแหล่งเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์. ปรินซ์นิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไพจิตร สะดวกการ. (2542). “เรียนผูกและเรียนแก้: ภูมิปัญญาไทยแท้แต่โบราณที่สอดคล้องกับ รังสรรค์นิยม (Constructivism).” วารสารวิชาการ. 2(1): 69–74.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- มัทธนา นวลสิงห์. (2548). ผลของการใช้กิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองตากวย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- ลัดดา ศิลาน้อย. (2543). “มิติหนึ่งของการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยเทคนิคการสอนแบบบูรณาการในวิชาสังคมศึกษา.” วารสารศึกษาศาสตร์. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 24(2): 22–31.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2550). คู่มือการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ สำนักงานฯ.
- วรภัทร ภูเจริญ. (2548). องค์การแห่งการเรียนรู้และการบริหารความรู้. กรุงเทพฯ: บริษัท อริยชน จำกัด.
- วรรณ วลัยวานิช. (2548). ความคาดหวังและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวยั่งยืน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรรณ วิโคตรบั้ง. (2551). บทบาทแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น จังหวัดเลย. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยศึกษาเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- วรวิทย์ องค์ครุฑรักษา. (2544). งานวิจัยเรื่อง พิพิธภัณฑ์ที่พึงประสงค์ของนักท่องเที่ยวชาวไทยในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่: ม.ป.ท.

- วรารณ จิรัชพัฒนา. (2554). **การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ**. กรุงเทพฯ: โครงการส่งเสริมและพัฒนาเอกสาวิชาการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- วรารณ เพือกเล็ก. (2556). **พิพิธภัณฑศิลป์ไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- วสันต์ อดิศักดิ์. (2533). **การผลิตเทปโทรทัศน์เพื่อการศึกษาและฝึกอบรม**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วัชร เล่าเรียนดี. (2548). **เทคนิคและยุทธวิธีพัฒนาทักษะการคิด การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. (2552). **รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). “แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.” **วารสารสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช.
- วาสนา ชาวหา. (2533). **สื่อการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2556). **นันทนาการ**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/นันทนาการ> เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556.
- _____. (2556). **พิพิธภัณฑ**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/พิพิธภัณฑ> เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556.
- วิจิตร รักดิรัตน์. (2523). **สื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ: หน่วยการพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. “ปฏิรูปการเรียนรู้: ผู้เรียนสำคัญที่สุด สูตรสำเร็จ หรือกระบวนการ.” **สารปฏิรูป**. 3, 28(กรกฎาคม 2543): 12.
- วิเชียร วงศ์คำจันทร์. (2553). **แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://school.obec.go.th> เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2553.
- วิลาสณี เทพวงศ์. (2554). **การใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงรายเขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.**

- วิเศษ แก้วกระจาย. (2550). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 5 เรื่อง ภูมิปัญญาไทย “เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหลักสี่พัฒนาราษฎร์อุปัถม์. ค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เรณู จินสกุล. (2552). การพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่อง พื้นที่ผิวและปริมาตรของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์(STAD). วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศราวุธ ทิพย์รักษา. (2550). การสร้างสื่อมัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอน เรื่อง ชีวิตและวัฒนธรรมไทยภาคใต้. ปริญญานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2549). “ชี้ทางออกชี้ทางออกพิพิธภัณฑ์ไทย.” วารสารสื่อพลัง. 14, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2549).
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2549). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของเกาะช้าง จังหวัดตราด. กรุงเทพฯ: บุญศิริการพิมพ์.
- ศิริพงศ์ พยอมแย้ม. (2533). การเลือกและการใช้สื่อการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศิริพร ศรีสินธุ์ไธสง และอุษณีย์ พรหมสุวรรณ. (2543). พลวัตและความหมายของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น กรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ศุภรา จิตภักดิ์รัตน์. (2547). การออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ศุภย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ. (2544). ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (2540). **เอกสารการสัมมนาทางวิชาการเรื่อง
พหิพัตถ์ทอ้งถึนในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การ
มหาชน).

_____. (2545). **ขั้นตอนการจัดทำพหิพัตถ์ทอ้งถึน: กรณีศึกษาพหิพัตถ์พื้นบ้านวัดบ้าน
ม่วง**. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.

สมชาย ฐิติรัตนอัคร์. (2553). **การจัดกิจกรรมแหล่งเรียนรู้**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก
<http://www.nfe.go.th> เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2553.

สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). **นันทนาการชุมชนและโรงเรียน**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

_____. (2544). **นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมบัติ กาญจนกิจ. (2546). **หลักการนันทนาการ**. กรุงเทพฯ: สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมบูรณ์ สงวนญาติ. (2534). **เทคโนโลยีทางการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

สมลักษณ์ เจริญพจน์. (2547). **คู่มือพหิพัตถ์ทอ้งถึน**. กรุงเทพฯ: กราฟิคฟอร์แมท.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ. (2544). **เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**. พิมพ์ครั้งที่ 7.
กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

สัททยา พลบัถพี. (2548). **การนำเสนอแนวทางการพัฒนาคนให้มีคุณลักษณะตามปรัชญา
ของเศรษฐกิจพอเพียง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สันติชัย เอื้อจงประสิทธิ์. (2551). “การศึกษาวิจัยในหน่วยงานท่องเที่ยวของรัฐ.” **จุลสารการ
ท่องเที่ยว**. ม.ป.ท.

สาคร อัมจักร. (2556). **กระบวนการพัฒนาและผลิตเทคโนโลยีการเรียนการสอน**. (ออนไลน์).
เข้าถึงได้จาก <http://www.elearning.msu.ac.th/opencourse/0503780/index.htm>. เข้าถึง
เมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2556.

- สำนักวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม. (2556). **แนวทางการมีส่วนร่วมของประชาชนและการประเมินผลกระทบสิ่งแวดล้อมทางสังคมในกระบวนการวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก www.onep.go.th/eia/.../ ภาคผนวก 3 เข้าถึงเมื่อ 25 เมษายน 2556.
- ลิปพนนท์ เกตุทัต. (2542). **จดหมายแถลงข่าวการศึกษาไทยในโลกาภิวัตน์.** 3, 2(มีนาคม 2542): 7.
- สิริลักษณ์ กัลยา. (2553). **การเปรียบเทียบรูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์ทางวัฒนธรรมระหว่างพิพิธภัณฑ์วังสวนผักกาดและพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร.** ปริญญาโท วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวางแผนและการจัดการการท่องเที่ยวเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2552). **พัฒนาทักษะการคิด...พิชิตการสอน.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เลียงเชียง.
- สุจิตรา มาถาวร. (2542). **พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติในประเทศไทย.** กรุงเทพฯ: เอทีพีเวิร์ลมีเดีย.
- สุทธาสินี วัชรบูล. (2544). **รายงานการวิจัยเรื่องพิพิธภัณฑ์: ขุมพลังแห่งการเรียนรู้ กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ.** กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- สุธาวลัย ธรรมสังวาลย์. (2551). **การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อสร้างภาพลักษณ์หมู่บ้านเบญจรงค์.** ค้นคว้าอิสระ. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุนันท์ สังข์อ่อง. (2536). **สื่อการสอนและนวัตกรรมทางการศึกษา.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุภาพ บุญญาสัย. (2549). **โครงการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้านโรงเรียนสองพิทยา.** ถ่ายเอกสาร.
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2551). **เทคโนโลยีการศึกษา หลักการทฤษฎีสู่การปฏิบัติ.** ขอนแก่น: คลังน่านวิทยา.
- สุมาลี สังข์ศรี. (2543). **ยุทธศาสตร์การศึกษาตลอดชีวิตเพื่อสังคมไทยในศตวรรษที่ 21.** กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

สุมาลี สังข์ศรี. (2548). รายงานการวิจัยการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต:

พิพิธภัณฑ์. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

สุรสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์, หม่อมหลวง. (2538). “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติประจำเมือง: ต้นไม้ที่ปลูกกลับหัว.” **เมืองโบราณ** 21,1-4 (มกราคม-ธันวาคม 2538): 269-295.

สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. (2547). **จิตวิทยาเพื่อการศึกษาอบรมผู้ใหญ่.** พิมพ์ครั้งที่ 2 .กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุภาพการพิมพ์ จำกัด.

สุวิทย์ มูลคำ. (2547). **กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์.** กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2544). **Child Centered : Story line Method: การบูรณาการหลักสูตรการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.** กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

_____. (2547). **กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์.** กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

_____. (2552). **20 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม การเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง.** กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

เสาวนีย์ ลิกขาบัณฑิต. (2524). **เทคโนโลยีทางการศึกษา.** กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

แสงจันทร์ อินทนนท์. (2532). **แหล่งเรียนรู้สู่การพัฒนา.** กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการศึกษานอกโรงเรียน.

อดิพันธ์ อมาตยคง. (2552). **การจัดการแหล่งเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสงคราม.** การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อนุก หงษ์ทองคำ. (2542). **นันทนาการกับสังคม.** กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

อนิรุทธิ์ สติมั่น และคณะ (2554). **การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ดนตรีจีนบางหลวง.** คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร: นครปฐม.

อมรวิรัช นาครทรรพ และคณะ. (2551). **การศึกษาในวิถีชุมชน: การสังเคราะห์ประสบการณ์ในชุดโครงการวิจัยด้านการศึกษากับชุมชน.** กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

อารณีย์ วิวัฒนาภรณ์. (2546). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวไทยในจังหวัดราชบุรี**. สารนิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อารี รังสินันท์, (2532). *ความคิดสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง.

อารี พันธุ์ณี. (2540). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ไยไหม.

_____. (2545). จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนรู้การสอน. กรุงเทพฯ: ไผ่ไหม.

_____. (2546). จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนรู้การสอน. กรุงเทพฯ : ไผ่ไหมเอคคุดเคท.

อิสสระชัย ธนารักษ์. (2551). ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาวิทยาเขตพระนครศรีอยุธยา วาสุกีรี. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุพรรณภูมิ ศูนย์वासุกีรี.

อุทัย ดุลยเกษม และอรศรี งามวิทยาพงศ์. (2540). **ระบบการศึกษากับชุมชน: กรอบความคิดและข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัย**. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

อุทัย ดุลยเกษม. (2553). เอกสารประกอบการอบรม เรื่อง “การแปลงแผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร สู่แผนปฏิบัติการระดับคณะวิชา/หน่วยงาน เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2553 โรงแรมรอยัลซิดี. เอกสารอัดสำเนา.

อุษณีย์ โพธิ์สุข. (2537). สร้างลูกให้เป็นอัจฉริยะ. กรุงเทพฯ: ผู้จัดการ.

เอี่ยมพร โตภาณุรักษ์กุล. (2554). **แนวทางบริหารจัดการศูนย์วัฒนธรรมพื้นบ้านชะอำ อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี ด้วยการบริหารแบบมีส่วนร่วม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

ภาษาต่างประเทศ

Ajose, Sunday A. and Virginia G. Joyner. (1990). "Cooperative Learning: The Rebirth of an Effective Teaching Strategy." **Educational Horizons**. 48, 2(Summer 1990): 198.

Anderson, Ronald D., et al. (1970). **Developing Children's Thinking Through Science.**
Englewood cliffs, Prentice Hall.

- Artzt, Alice F. and Chaire M. Newman. (1990). "Cooperative Learning." **The Mathematics Teacher**. 83, 6(September 1990): 448–449.
- Ausubel, D. P. (1963). **The Psychology of Meaningful Verbal Learning**. New York: Grune & Stratton.
- Bandura, A. (1977). **School Learning Theory**. New Jersey: Englewood Cliffs Prentice–Hall.
- Best, John W., and James V. Kahn. (1986). **Research in Education**. 5th ed. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Bloom, B.S. et al. (1972). "Taxonomy of Education Objectives." **The Classification of Education Goals, Hand Book I: Cognitive domain**. New York: David Mckay Company, Inc.
- _____. (1976). **Human Characteristics and School Learning**. New York: McGraw–Hill Book Company.
- Brown, Gary. (1994). "Multimedia and Composition: Synthesizing Multimedia Discourse. Celebrities on The Reading Comprehension and English Words Learning." **ERIC Document Reproduction Service**. No ED388227: 25–30.
- Butler, George D. (1995). **Introduction to Community Recreation**. New York: McGraw Hill Book Company.
- Carole A. Kubota, Roger G. Olstad. (1991). "Effects of Novelty–reducing Preparation on Exploratory Behavior and Cognitive Learning in a Science Museum Setting." **Journal of Research in Science Teaching**. 225–234.
- Cohen, J. M. and Uphoff, N. T. (1997). **Rural development participation**. New York: concepts and measures for project design implementation and evaluation.
- De Bono, Edward. (1982). **Lateral Thinking: Creativity step by Step**. New York: Harper & Row,
- Delors, J. ,et al. (1993). **Learning – the Treasure Within**. Paris: UNESCO.

- Flude, Kevin. (1998). **Museums Association–Old Definition**. Retrieved 2006, Available from <http://www.chr.org.uk/museum/mumeaningdict.htm>.
- Gardner, Howard. (1993). **Multiple Intelligences: The Theory in Practice**. New York: Basic Books.
- Guilford, J. P. (1967). **The Nature of Human Intelligence**. New York: McGraw–Hill Book.
- Good, Carter V. (1959). **Dictionary of Education**. New York: McGraw–Hill Book Company.
- Hojat, M., Veloski, J., Nasco, T., Erdmanu, J., and Gonnella, J. (2006). “Assesing physicians orientation toward lifelong learning.” **Journal of General Internal Medicine**..
- Hordy, Donaid R. And Jost L. Karen. (1996). “These of Music in the Instructional Design.” **Humanity Sciences**. 91–105.
- ICOM. (2004). “ICOM Statutes, amended by the 20th General Assembly of ICOM, Barcelona, Spain, 6 July 2001.” in **Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (1946–2001)**. Electronic Document, Available from http://icom.museum/hist_def_eng.html Accessed, March 22, 2004.
- Illich, I. (1979). “A Special Supplement: Education Without School: How It Can Be Done.” **The New York Review of Books**. 15(12).
- Indriyanto, B. (1993). **The relative contribution of home and community resources To primary student achievement in Indonesia**. Ed.D. Dissertation. State University of New York at Albany. (Online). Available from <http://proquest.umi.com/pqdweb/?did=745452221&sid=3&Fmt=2&clientId=71090&RQT=309&VName=PQD>. 1993.
- Knowles, M. S. (1978). **Self–Directed Learning: A Guide for Learners and Teachers**. Chicago: Follett Publishing Company.
- Miles, Elizabeth. (1997). **Tune Your Brain**. New York: The Berkley Publishing Group.
- Nichols, Mark. (1971). “Community Rescues for School.” **Encyclopedia of Education**. 2, 11(February 1971): 341–347.
- Osborn, Alex F. (1963). **Applied Imagination**. New York: Churles Joribnes & Son.

- Rogers, A. (1996). **Teaching Adult**. (2nd ed.) Buckingham: Open University Press.
- Rogers, C. R. (1969). **Freedom to learn**. Columbus: Charles E. Merrill Publishing Co.
- Slavin, R. E. (1987). **A Cooperative Learning : Student Team**. 2nd ed. Washington D.C.: National Education Association.
- Selley, N. (1999). **The Art of Constructivist Teaching in the Primary School a Guide for Students and Teachers**. London: David Futton Publisher.
- Tayler, Calvin W. (1964). **Creative Progress and Potential**. New York: McGraw–Hill Book.
- Torrance, E. P. (1973). **Encouraging Creativity in the Classroom**. 4th ed. Iowa: Wm. C. Brown.
- Wittich, Walter A, and Schuller, Charles F. (1962). **Audio Visual Materials**. New York: Harper & Row Publisher.
- _____. (1973). **Instructional Technology: It Natural Use 5th**. NewYork: Harper & Row.
- Zahoric, J. A. (1995). **Constructivism Teaching**. Bloomington Indiana: Phi Delta Kappa Educational Foundation.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

1. รองศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ
2. ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน

โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและสื่อการเรียนรู้

1. รองศาสตราจารย์สมหญิง เจริญจิตรกรรม
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. รองศาสตราจารย์ประทีน คล้ายนาค
อาจารย์พิเศษภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. อาจารย์ ดร.อภิรักษ์ จิตรกร
อาจารย์ประจำสาขาทัศนศิลป์ศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จากชุมชนตำบลบางกุ้ง

1. คุณสมศักดิ์ แซ่โค้ว
ผู้ดูแลโบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง หมู่ที่ 4 ตำบลบางกุ้ง
2. คุณสาธิตา ยังยิ้ม
ผู้ใหญ่บ้านหมู่ 4 ตำบลบางกุ้ง อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม
3. ครูอุไร จันทรเจ้า
ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนวัดสกลวิสุทธิ ตำบลบางกุ้ง อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม

**โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ แหล่งเรียนรู้หมู่บ้าน
เบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าธนบุรี
2. รองศาสตราจารย์สมหญิง เจริญจิตรกรรม
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. รองศาสตราจารย์ประทีน คล้ายนาค
อาจารย์พิเศษภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ แหล่งโบราณคดี
หนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยด้านเนื้อหา

1. คุณอิสราวรรณ อยู่ป้อม
นักโบราณคดี โครงการวิจัยวัฒนธรรมบ้านเก่าและแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร
2. คุณธนิษฐ นิธิอาชากุล นักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร
3. คุณพัชรภรณ์ มูลชมพู นักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ
2. รองศาสตราจารย์สมหญิง เจริญจิตรกรรม
3. รองศาสตราจารย์ประทีน คล้ายนาค

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์

1. รองศาสตราจารย์สมหญิง เจริญจิตรกรรม
2. รองศาสตราจารย์ประทีน คล้ายนาค
3. อาจารย์ลธิษชัย ลายเสมา
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ประเด็นการสนทนากลุ่ม (สำหรับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง)

- ประเด็นที่ 1 คุณครูศิลป์ เอมเจริญ และครอบครัวเอมเจริญ เล่าประวัติความเป็นมาของหอศิลป์เอมเจริญโดยสังเขป และบอกสภาพปัญหา
- ประเด็นที่ 2 ถ้าใช้สื่อในการประชาสัมพันธ์หรือส่งเสริมการจัดกระบวนการเรียนรู้จะอย่างไร และสื่อที่ใช้ควรมีลักษณะอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับบุคคลหลายกลุ่ม
- ประเด็นที่ 3 สื่อที่ทุกคนคิดว่าเหมาะสมตามประเด็นที่ 2 ควรกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระอะไรบ้างเพื่อให้เหมาะสมกับสื่อแต่ละประเภทที่ทุกท่านร่วมกันนำเสนอ
- ประเด็นที่ 4 การนำสื่อแต่ละชนิดที่นำเสนอในประเด็นที่ 2 ไปใช้ มีแนวทางอย่างไร
- ประเด็นที่ 5 ท่านคิดว่า ใครบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสนับสนุนการพัฒนาสื่อ การนำไปใช้ และได้รับการบริการการใช้สื่อเพื่อให้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
- ประเด็นที่ 6 แนวทางการวัดและประเมินผลการใช้สื่อแต่ละชนิด ควรมีวิธีการและลักษณะการวัดและประเมินอย่างไร เพื่อบอกให้ได้ว่าผู้ใช้อสื่อเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ประเด็นคำถาม (สำหรับนักเรียน)

- ประเด็นที่ 7 นักเรียนรู้จักหอศิลป์เอมเจริญบ้างไหม ถ้าเคยรู้จัก รู้จักโดยวิธีใด
- ประเด็นที่ 8 นักเรียนคิดว่าจะทำอะไรให้บุคคลอื่นได้รู้จัก และมีโอกาสได้เรียนรู้ที่หอศิลป์เอมเจริญ
- ประเด็นที่ 9 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในความคิดเห็นของท่าน และสรุปผล

แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. วุฒิการศึกษา () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
3. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....
4. ประสบการณ์ในการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน/หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์.....ปี
5. หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนที่ 2 การประเมินสื่อ

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี โดยขอให้ผู้เชี่ยวชาญทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา					
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ					
	1.3 เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจนเชื่อถือได้					
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม					
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมตามกาลเวลา					
	1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	1.7 เนื้อหามีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อย จบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง					
	1.8 การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้					
	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้					
2.	ด้านการออกแบบ					
	2.1 การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้					
	2.2 ภาพประกอบเนื้อหามีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียน ได้ง่าย					
	2.3 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม					
	2.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่าย มีความ เค้นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง					
	2.5 รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่ คงที่					
	2.6 ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงที่ความละเอียดของจอภาพที่ใช้					
	2.7 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้					
	2.8 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียน มีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ และน่าติดตาม					
	2.9 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มา ยิ่งขึ้น					
3.	ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)					
	3.1 การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก					
	3.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย (Readability)					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	3.1 การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก					
	3.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย (Readability)					
	3.3 การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดของ องค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน					
	3.4 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	3.5 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ช่วยทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ					
	3.6 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยบทเรียน ในครั้งนี้					
	3.7 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้					
	3.8 ความคิดเห็นโดยรวมต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อยู่ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากการตรวจประเมินฯ เป็นการพิจารณาในเชิงคุณภาพ โดยให้เหตุผลพร้อมตัวอย่างตามองค์ประกอบการประเมิน ระบุข้อดี ข้อเสีย และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงและพัฒนาโปรแกรม ตามประเด็นหลักหรือองค์ประกอบของรายการประเมิน

1. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน.....
2. ด้านเนื้อหา
3. ด้านการออกแบบ
4. ด้านวิธีทัศน์.....
5. ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability).....

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)
ตำแหน่ง.....
...../...../.....

แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. วุฒิการศึกษา () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
3. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....
4. ประสบการณ์ในการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน/หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์.....ปี
5. หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนที่ 2 การประเมินสื่อ

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี โดยขอให้ผู้เชี่ยวชาญทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา					
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับเข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ					
	1.3 เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจนเชื่อถือได้					
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม					
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมตามกาลเวลา					
	1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	1.7 เนื้อหามีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อย จบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง					
	1.8 การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษาเพื่อช่วยพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้					
	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้					
2.	ด้านการออกแบบ					
	2.1 การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้					
	2.2 ภาพประกอบเนื้อหามีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียน ได้ง่าย					
	2.3 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม					
	2.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่าย มีความ เด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง					
	2.5 รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่ คงที่					
	2.6 ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงที่ความละเอียดของจอภาพที่ใช้					
	2.7 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้					
	2.8 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียน มีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ และน่าติดตาม					
	2.9 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มา ยิ่งขึ้น					
3.	ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)					
	3.1 การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก					
	3.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย (Readability)					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	3.3 การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดของ องค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน					
	3.4 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	3.5 การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ช่วยทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ					
	3.6 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนรู้ด้วยบทเรียน ในครั้งนี้					
	3.7 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้					
	3.8 ความคิดเห็นโดยรวมต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อยู่ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากการตรวจประเมินฯ เป็นการพิจารณาในเชิงคุณภาพ โดยให้เหตุผลพร้อมตัวอย่างตามองค์ประกอบการประเมิน ระบุข้อดี ข้อเสีย และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงและพัฒนาโปรแกรม ตามประเด็นหลักหรือองค์ประกอบของรายการประเมิน

1. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน.....
2. ด้านเนื้อหา
3. ด้านการออกแบบ
4. ด้านวิธีทัศน์.....
5. ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability).....

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)
ตำแหน่ง.....
...../...../.....

**โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์
วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**

ประเด็นการสนทนากลุ่ม

- ประเด็นที่ 1** ร่วมกันเสนอแนวคิดว่าควรทำอะไรเพื่อให้สถานที่ท่องเที่ยวโบสถ์ปรกโพธิ์เกิดประโยชน์สูงสุดต่อชุมชนและองค์กรต่าง ๆ ภายในชุมชน
- ประเด็นที่ 2** ถ้ามีการนำสื่อเข้ามาในการให้ความรู้ และประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวโบสถ์ปรกโพธิ์ ควรใช้สื่อลักษณะใด อย่างไรจึงจะเหมาะสมกับบุคคลในทุกกลุ่ม
- ประเด็นที่ 3** สื่อต่าง ๆ ที่คิดว่าเหมาะสมนั้น ควรกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา สาระ อะไรบ้าง เพื่อให้เหมาะสมกับสื่อแต่ละประเภทที่ทุกท่านร่วมกันนำเสนอ
- ประเด็นที่ 4** บุคคลหรือหน่วยงานใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสนับสนุน พัฒนาสื่อ นำไปใช้ และได้รับบริการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
- ประเด็นที่ 5** แนวทางในการวัด และประเมินผลการใช้สื่อแต่ละชนิดควรมีวิธีการ และลักษณะการวัด และการประเมินอย่างไร เพื่อบ่งชี้ว่าผู้ที่ได้รับบริการการใช้สื่อเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- ประเด็นที่ 6** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมตามความคิดเห็นของทุกท่าน

แบบเก็บข้อมูล แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง
(กลุ่มนักเรียน/นักศึกษา)

ชื่อ – นามสกุล ผู้ให้ข้อมูล

ที่อยู่

วันที่ให้ข้อมูล

1. ท่านรู้จักแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์หรือไม่?

.....
.....

2. ท่านคิดว่าแหล่งเรียนรู้แห่งนี้มีความสำคัญต่อชุมชนของท่านหรือไม่? อย่างไร?

.....
.....

3. ท่านได้ประโยชน์อย่างไรบ้างจากแหล่งเรียนรู้แห่งนี้?

.....
.....

4. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ใดที่สามารถให้ความรู้และเหมาะสมสำหรับแหล่งเรียนรู้แห่งนี้มากที่สุด? (แผ่นพับ/จุลสาร/วีดิทัศน์/อื่นๆ) เพราะเหตุใด?

.....
.....

5. ท่านต้องการได้รับความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้แห่งนี้ในเรื่องใดมากที่สุด?

.....
.....

6. ถ้าเป็นไปได้ ท่านต้องการให้มีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้แห่งนี้อย่างไรบ้าง?

.....
.....

ขอบคุณสำหรับความคิดเห็น
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบบันทึกการเก็บข้อมูลแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์
(นักท่องเที่ยว/ผู้มาเยี่ยมชม)

ชื่อ – นามสกุล ผู้ให้ข้อมูล

ที่อยู่

วันที่ให้ข้อมูล

1. ท่านรู้จักแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์แห่งนี้ได้อย่างไร?

.....
.....

2. ทำไมท่านถึงเข้ามาชมแหล่งเรียนรู้แห่งนี้?

.....
.....

3. ท่านได้ประโยชน์อย่างไรบ้างเมื่อเข้ามาชมแหล่งเรียนรู้แห่งนี้?

.....
.....

4. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ใดที่สามารถให้ความรู้และเหมาะสมสำหรับแหล่งเรียนรู้แห่งนี้มากที่สุด? (แผ่นพับ/จุลสาร/วีดิทัศน์/อื่นๆ) เพราะเหตุใด?

.....
.....

5. ท่านต้องการได้รับความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้แห่งนี้ในเรื่องใดมากที่สุด?

.....
.....

6. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อแหล่งเรียนรู้แห่งนี้?

.....
.....

7. ถ้าเป็นไปได้ ท่านต้องการให้มีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้แห่งนี้อย่างไรบ้าง?

.....
.....

ขอบคุณสำหรับความคิดเห็น
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับนี้ สร้างขึ้นเพื่อวัดความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม ซึ่งมีทั้งหมด 15 ข้อ

2. ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อให้ละเอียดและพิจารณาอย่างรอบคอบ แล้วเลือกตอบข้อที่ตรงกับความรู้สึกจริงของนักเรียน การตอบแบบสอบถามความพึงพอใจนี้ ไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด เพราะแต่ละคนมีความคิดเห็นแตกต่างกัน การเลือกตอบในแต่ละข้อจะไม่มีผลต่อคะแนนของนักเรียนแต่อย่างใด

3. วิธีตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วพิจารณาว่ามีความรู้สึกตรงกับคำตอบข้อใดให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้น เพียงข้อละ 1 ช่อง โดยกำหนดค่าระดับในแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

มีความพึงพอใจมากที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ 5
มีความพึงพอใจมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ 4
มีความพึงพอใจปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ 3
มีความพึงพอใจน้อย	ให้ค่าระดับเท่ากับ 2
มีความพึงพอใจน้อยที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ 1

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ด้านสื่อการเรียนรู้ สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย					
2	สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ					
3	สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย					
4	สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ)ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ					

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
5	สื่อออนไลน์(เว็บไซต์และวีดิทัศน์) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย					
6	สื่อออนไลน์(เว็บไซต์และวีดิทัศน์) ที่ใช้ประกอบการเรียนรู้มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ					
7	สื่อทั้งหมดที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกหรือร่นในการเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์มากขึ้น					
8	สื่อทั้งหมดที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ได้ดีขึ้น					
9	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้					
10	กิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้มีการเชื่อมโยงกันได้อย่างเหมาะสม					
11	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง					
12	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ) กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น					
13	ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรม การเรียนรู้ มาสรรค์สร้างผลงานได้ด้วยตนเอง					
14	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้โบสถ์ปรกโพธิ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจมากขึ้น					
15	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้ารู้สึกรัก และหวงแหนแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์มากขึ้น					
ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์โดยรวม						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

**แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับนี้ สร้างขึ้นเพื่อวัดความรู้สึกของผู้มาเยี่ยมชม/นักท่องเที่ยว ที่มีต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม ซึ่งมีทั้งหมด 10 ข้อ

2. ให้ผู้มาเยี่ยมชม/นักท่องเที่ยว อ่านข้อความแต่ละข้อให้ละเอียดและพิจารณาอย่างรอบคอบ แล้วเลือกตอบข้อที่ตรงกับความรู้สึกจริงของท่าน การตอบแบบสอบถามความพึงพอใจนี้ไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด เพราะแต่ละคนมีความคิดเห็นแตกต่างกัน

3. วิธีตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ให้ท่านอ่านข้อความแล้วพิจารณาว่า มีความรู้สึกตรงกับคำตอบข้อใดให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้น เพียงข้อละ 1 ช่อง โดยกำหนดค่าระดับในแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

มีความพึงพอใจมากที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ 5
มีความพึงพอใจมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ 4
มีความพึงพอใจปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ 3
มีความพึงพอใจน้อย	ให้ค่าระดับเท่ากับ 2
มีความพึงพอใจน้อยที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ 1

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ					
2	ภาพที่ใช้ประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก) มีความเหมาะสม และสวยงาม					
3	สื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือเล่มเล็ก)มีเนื้อหาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย					
4	สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ					
5	ภาพที่ใช้ประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ) มี ความเหมาะสม และสวยงาม					
6	สื่อสิ่งพิมพ์(แผ่นพับ)มีเนื้อหาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย					
7	สื่อออนไลน์(เว็บไซต์) มีการออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจ					

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
8	ภาพที่ใช้ประกอบในสื่อออนไลน์(เว็บไซต์) มีความเหมาะสมและสวยงาม					
9	สื่อออนไลน์(เว็บไซต์)มีเนื้อหาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย					
10	สื่อทั้งหมดช่วยให้เข้าใจเนื้อหา ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ได้ดีขึ้น					
ความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์โดยรวม						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ แหล่งเรียนรู้หมู่บ้าน
เบญจรงค์ดอนไก่อดี จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**

ประเด็นการสนทนากลุ่ม

- ประเด็นที่ 1** ร่วมกันเสนอแนวคิดว่าควรทำอย่างไรเพื่อให้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดีเกิด
ประโยชน์สูงสุดต่อชุมชนและองค์กรต่างๆภายในชุมชน
- ประเด็นที่ 2** ถ้ามีการนำสื่อเข้ามาในการให้ความรู้และประชาสัมพันธ์หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อ
ดี ควรใช้สื่อลักษณะใด อย่างไรจึงจะเหมาะสมกับบุคคลในทุกกลุ่ม
- ประเด็นที่ 3** สื่อต่าง ๆ ที่คิดว่าเหมาะสมนั้น ควรกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา สาระ อะไรบ้าง
เพื่อให้เหมาะสมกับสื่อแต่ละประเภทที่ทุกท่านร่วมกันนำเสนอ
- ประเด็นที่ 4** บุคคลหรือหน่วยงานใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสนับสนุน พัฒนาสื่อ นำไปใช้
และได้รับการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน
- ประเด็นที่ 5** แนวทางในการวัดและประเมินผลการใช้สื่อแต่ละชนิดควรมีวิธีการและลักษณะ
การวัดและการประเมินอย่างไร เพื่อบ่งชี้ว่าผู้ที่ได้รับการการใช้สื่อเกิดการ
เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- ประเด็นที่ 6** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมตามความคิดเห็นของทุกท่าน

แบบเก็บข้อมูล แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชนหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี
(กลุ่มนักเรียน/นักศึกษา)

ชื่อ – นามสกุล ผู้ให้ข้อมูล.....

ที่อยู่.....

วันที่ให้ข้อมูล.....

1. ท่านรู้จักแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชนหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดีหรือไม่?

.....
.....
.....

2. ท่านคิดว่าแหล่งเรียนรู้แห่งนี้มีความสำคัญต่อชุมชนของท่านหรือไม่? อย่างไร?

.....
.....
.....

3. ท่านได้ประโยชน์อย่างไรบ้างจากแหล่งเรียนรู้แห่งนี้?

.....
.....
.....

4. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ใดที่สามารถให้ความรู้และเหมาะสมสำหรับแหล่งเรียนรู้แห่งนี้มากที่สุด? (แผ่นพับ/จุลสาร/วีดิทัศน์/หรืออื่นๆ) เพราะเหตุใด?

.....
.....
.....

5. ท่านต้องการได้รับความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้แห่งนี้ในเรื่องใดมากที่สุด?

.....
.....

6. ถ้าเป็นไปได้ ท่านต้องการให้มีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้แห่งนี้อย่างไรบ้าง?

.....
.....

ขอบคุณสำหรับความคิดเห็น
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบเก็บข้อมูล แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชนหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี
(ผู้มาเยี่ยมชม)

ชื่อ – นามสกุล ผู้ให้ข้อมูล.....

ที่อยู่.....

วันที่ให้ข้อมูล.....

1. ท่านรู้จักแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาชุมชนหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดีแห่งนี้ได้อย่างไร?

.....
.....

2. ทำไมท่านถึงเข้ามาชมแหล่งเรียนรู้แห่งนี้?

.....
.....

3. ท่านได้ประโยชน์อย่างไรบ้างเมื่อเข้ามาชมแหล่งเรียนรู้แห่งนี้?

.....
.....

4. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ใดที่สามารถให้ความรู้และเหมาะสมสำหรับแหล่งเรียนรู้แห่งนี้มากที่สุด? (แผ่นพับ/จุลสาร/วีดิทัศน์/หรืออื่นๆ) เพราะเหตุใด?

.....
.....

5. ท่านต้องการได้รับความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้แห่งนี้ในเรื่องใดมากที่สุด?

.....
.....

6. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อแหล่งเรียนรู้แห่งนี้?

.....
.....

7. ถ้าเป็นไปได้ ท่านต้องการให้มีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้แห่งนี้อย่างไรบ้าง?

.....
.....

ขอบคุณสำหรับความคิดเห็น
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. วุฒิการศึกษา () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
3. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....
4. ประสบการณ์ในการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน/หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์.....ปี
5. หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนที่ 2 การประเมินสื่อด้านเนื้อหา

ตอนที่ 1 การประเมินสื่อมัลติมีเดียด้านเนื้อหา

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา					
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ					
	1.3 เนื้อหา มีความถูกต้องมีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้					
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม					
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา					
	1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	1.7 เนื้อหามีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง					
	1.8 การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษาเพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้					
2.	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้					
	1.10 เนื้อหาส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 การประเมินสื่อวีดิทัศน์ด้านเนื้อหา

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา					
	1.2 เนื้อหาของวีดิทัศน์มีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	1.3 เนื้อหามีความถูกต้องมีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจนเชื่อถือได้					
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม					
	1.5 เนื้อหาเหมาะสมกับเวลา					
	1.6 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)					
	1.7 เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง					
	1.8 สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้					
2.	1.9 เนื้อหาวิดิทัศน์เป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้					
	1.10 เนื้อหาส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี
สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. วุฒิการศึกษา () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
3. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....
4. ประสบการณ์ในการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน/หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์.....ปี
5. หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนที่ 2 การประเมินสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์

ตอนที่ 1 การประเมินสื่อมัลติมีเดีย

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านการออกแบบ					
	1.1 การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้					
	1.2 ภาพประกอบเนื้อหามีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย					
	1.3 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม					
	1.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง					
	1.5 รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่					
	1.6 ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงที่ความละเอียดของจอภาพที่ใช้					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	1.7 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้					
	1.8 สิ่งที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม					
	1.9 วีดิโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น					
2.	ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)					
	2.1 การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก					
	2.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย (Readability)					
	2.3 การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน					
	2.4 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	2.5 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ					
	2.6 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยบทเรียนในครั้งนี้					
	2.7 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้					
	2.8 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียอยู่ในระดับใด					

ตอนที่ 2 การประเมินสื่อวีดิทัศน์

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อีดี จังหวัดสมุทรสาคร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านการออกแบบ					
	1.1 การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้					
	1.2 ภาพประกอบเนื้อหามีความเหมาะสมน่าสนใจ					
	1.3 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม					
	1.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด					
	1.5 รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่					
	1.6 ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงถึงความละเอียดของจอภาพที่ใช้					
	1.7 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้					
	1.8 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในวีดิทัศน์มีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม					
	1.9 วีดิโอมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น					
2.	ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)					
	2.1 การใช้งานสื่อวีดิทัศน์มีความสะดวกไม่ยุ่งยาก					
	2.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย (Readability)					
	2.3 การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของสื่อวีดิทัศน์ มีความคงที่ตลอดทั้งสื่อ					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	2.4 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	2.5 การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ					
	2.6 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ในครั้งนี้					
	2.7 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากสื่อวีดิทัศน์ในครั้งนี้					
	2.8 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อสื่อวีดิทัศน์ อยู่ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้
เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่อดี โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในตาราง (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจน สอดคล้องตรงตามเนื้อหา					
	1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมและน่าสนใจ					
	1.3 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างต่อเนื่องเข้าใจง่าย					
	1.4 เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจน และเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับ การนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง					
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระยะเวลา					
	1.6 ความเหมาะสมของปริมาณของเนื้อหาในบทเรียน					
	1.7 เนื้อหาที่ได้รับเป็นประโยชน์ สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ในวิชาต่างๆ					
2.	ด้านมัลติมีเดีย					
	2.1 รูปแบบของสื่อ มีความสวยงามและน่าสนใจ					
	2.2 การนำเข้าสู่บทเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ ที่จะศึกษาเนื้อหามากขึ้น					
	2.3 มีคำแนะนำในการใช้บทเรียนและกิจกรรมมีลำดับ ขั้นตอนเหมาะสม					
	2.4 ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน					
	2.5 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	2.6 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม					
	2.7 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น					
	2.8 สื่อมัลติมีเดียมีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสมน่าสนใจ					
3.	ด้านสื่อวีดิทัศน์					
	3.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ					
	3.2 ความต่อเนื่องของเนื้อหา					
	3.3 ภาพสื่อความหมาย					
	3.4 ขนาดและสีของตัวอักษรที่ใช้ในวีดิทัศน์					
	3.5 ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียง					
	3.6 ความชัดเจนของเสียงบรรยายที่ใช้ในวีดิทัศน์					
	3.7 ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบที่ใช้					
	3.8 ความเหมาะสมของภาพกราฟิกที่ใช้ในวีดิทัศน์					
	3.9 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ในครั้งนี้					
4.	ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อ					
	4.1 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	4.2 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ					
	4.3 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อในครั้งนี้					
	4.4 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้					
	4.5 หลังจากศึกษาสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์แล้ว ผู้เรียนได้รับความรู้เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่ดีมากขึ้น					
	โดยภาพรวมนักเรียนคิดว่าสื่อมัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์มีคุณค่าอยู่ในระดับใด					

โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ แหล่งโบราณคดี
หนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. วุฒิการศึกษา () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
3. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....
4. ประสบการณ์ในการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน/หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ เกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์.....ปี
5. หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนที่ 2 การประเมินสื่อ

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา					
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับ เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ					
	1.3 เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน เชื่อถือได้					
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม					
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา					
	1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก วัย ภาษาที่ใช้)					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	1.7 เนื้อหาที่มีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาอย่างต่อเนื่องช่วยให้เกิดการเรียนรู้					
	1.8 การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้					
	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้					
2.	ด้านเทคนิค					
	2.1 การออกแบบสื่อวีดิทัศน์น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้					
	2.2 ภาพและเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย					
	2.3 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้					
	2.4 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียง (เสียงบรรยาย, เสียงดนตรีประกอบ) มีความเหมาะสม					
	2.5 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม					
	2.6 ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงบรรยาย					
	2.7 เทคนิคการลำดับภาพมีความเหมาะสม					
	2.8 ตัวอักษรภาพกราฟิกที่ประกอบในสื่อมีความเหมาะสม					
3.	ด้านประโยชน์					
	3.1 การเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ					
	3.2 หลังจากศึกษาสื่อวีดิทัศน์แล้วได้รับความรู้เรื่องแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นและชุมชนมากขึ้น					
	3.3 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม					
	3.4 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อสื่อวีดิทัศน์ อยู่ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากการประเมินคุณภาพสื่อ เป็นการพิจารณาในเชิงคุณภาพ โดยให้เหตุผลพร้อมตัวอย่างตามองค์ประกอบการประเมินระบุข้อดี ข้อเสีย และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงและพัฒนาสื่อ ตามความคิดเห็นของท่าน

1. ด้านเนื้อหา

.....

.....

.....

.....

2. ด้านเทคนิคการผลิต

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

...../...../.....

แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. วุฒิกการศึกษา () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
3. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....
4. ประสบการณ์ในการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน/หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์.....ปี
5. หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนที่ 2 การประเมินสื่อ

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจนสอดคล้องตรงตามเนื้อหา					
	1.2 เนื้อหาของบทเรียนมีความชัดเจน ข้อความกระชับเข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ					
	1.3 เนื้อหา มีความถูกต้อง มีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจนเชื่อถือได้					
	1.4 ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละหน่วย ปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม					
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลา					
	1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน (ระดับความยาก ง่าย ภาษาที่ใช้)					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	1.7 เนื้อหามีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจนและเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง					
	1.8 การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ สามารถอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นหรือชี้แนะให้ผู้เรียนไปศึกษาเพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้					
	1.9 เนื้อหาที่เรียนเป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้					
2.	ด้านการออกแบบ					
	2.1 การออกแบบบทเรียนน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้					
	2.2 ภาพประกอบเนื้อหา มีความเหมาะสมน่าสนใจ และทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย					
	2.3 คุณภาพ ความชัดเจนของเสียงที่นำมาใช้มีความเหมาะสม					
	2.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม อ่านง่ายมีความเด่นชัด เมื่อเทียบกับพื้นหลัง					
	2.5 รูปแบบตัวอักษร (font) ที่เลือกใช้อ่านได้ง่าย สบายตา และใช้รูปแบบที่คงที่					
	2.6 ตัวอักษรมีขนาด (size) พอดี แสดงที่ความละเอียดของจอภาพที่ใช้					
	2.7 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้					
	2.8 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม					
	2.9 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
3.	ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)					
	3.1 การใช้งานบทเรียนมีความสะดวกไม่ยุ่งยาก					
	3.2 ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาได้ง่าย (Readability)					
	3.3 การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบบนจอภาพ การใช้สี ขนาดขององค์ประกอบของบทเรียน มีความคงที่ตลอดทั้งบทเรียน					
	3.4 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	3.5 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถทบทวนความรู้ได้ตามความต้องการ					
	3.6 บทเรียนมัลติมีเดียช่วยให้รู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินกับการเรียน					
	3.7 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้					
	3.8 ความคิดเห็นโดยรวม ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อยู่ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากการตรวจประเมินฯ เป็นการพิจารณาในเชิงคุณภาพ โดยให้เหตุผล พร้อมตัวอย่างตามองค์ประกอบการประเมินระบุข้อดี ข้อเสีย และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงและพัฒนาโปรแกรม ตามประเด็นหลักหรือองค์ประกอบของรายการประเมิน คือ

1. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน.....
2. ด้านเนื้อหา.....
3. ด้านการออกแบบ
4. ด้านมัลติมีเดีย
5. ด้านความคล่องตัวในการใช้งาน (Usability)
6. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบประเมินคุณภาพสื่อเพื่อการวิจัย (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

สื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทแผ่นพับและโปสเตอร์

เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับการตรวจประเมินคุณภาพสื่อสิ่งพิมพ์ แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ

ส่วนที่ 2 รายการประเมินคุณภาพสื่อ

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

2. วิธีตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 โดยอ่านข้อความแล้วพิจารณาว่า ประเมินคุณภาพสื่อมีคุณภาพในหัวข้อต่าง ๆ อยู่ในระดับใดแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้น เพียงข้อละ 1 ช่อง โดยกำหนดค่าระดับในแบบประเมินคุณภาพสื่อ ดังนี้

คุณภาพระดับดีมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ	5
คุณภาพระดับดี	ให้ค่าระดับเท่ากับ	4
คุณภาพระดับปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ	3
คุณภาพระดับพอใช้	ให้ค่าระดับเท่ากับ	2
คุณภาพระดับปรับปรุง	ให้ค่าระดับเท่ากับ	1

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ

1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

2. อายุ

☐ ต่ำกว่า 30 ปี ☐ มากกว่า 30 -40 ปี ☐ มากกว่า 40 -50 ปี ☐ 50 ปีขึ้นไป

3. ประสบการณ์ในการทำงาน

☐ ต่ำกว่า 5 ปี ☐ มากกว่า 5 - 10 ปี ☐ มากกว่า 10-15 ปี ☐ 15 ปีขึ้นไป

4. ระดับการศึกษา

☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก

5. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....

6. ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง.....

ส่วนที่ 2 รายการประเมินคุณภาพสื่อแผ่นพับ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

รายการประเมินคุณภาพ	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบ					
1.1 ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม มีสัดส่วน สวยงาม					
1.2 ลักษณะของขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม					
1.3 ภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน					
1.4 คุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ					
1.5 ขนาดของรูปเล่ม					
2. เนื้อหา					
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่					
2.2 มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์					
2.3 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ					
2.4 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ					
3. การใช้ภาษา					
3.1 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม					
3.2 ใช้ภาษาที่สุภาพ					
3.3 คำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย					
4. คุณภาพของแผ่นพับ เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

เป็นการพิจารณาในเชิงคุณภาพ โดยให้เหตุผลพร้อมตัวอย่างตามองค์ประกอบการประเมิน
ระบุข้อดี ข้อเสีย และข้อเสนอแนะ เพื่อปรับปรุงแก้ไขสื่อ

.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 4 รายการประเมินคุณภาพสื่อโปสเตอร์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

รายการประเมินคุณภาพ	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบ					
1.1 ลักษณะการวางเนื้อหาเหมาะสม มีสัดส่วน สวยงาม					
1.2 ลักษณะของขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม					
1.3 ภาพประกอบเหมาะสมกับระดับผู้เรียน					
1.4 คุณภาพ/ความเหมาะสมของกระดาษ					
1.5 ขนาดของรูปเล่ม					
2. เนื้อหา					
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่					
2.2 มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์					
2.3 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ					
2.4 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียนรู้/ผู้สนใจ					
3. การใช้ภาษา					
3.1 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม					
3.2 ใช้ภาษาที่สุภาพ					
3.3 คำอธิบายสื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย					
4. คุณภาพของสื่อโปสเตอร์ เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร					

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

เป็นการพิจารณาในเชิงคุณภาพ โดยให้เหตุผลพร้อมตัวอย่างตามองค์ประกอบการประเมิน
ระบุข้อดี ข้อเสีย และข้อเสนอแนะ เพื่อปรับปรุงแก้ไขสื่อ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แบบประเมิน

โครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

โดยใช้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. วุฒิการศึกษา () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
3. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....
4. ประสบการณ์ในการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน/หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ เกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์.....ปี
5. หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนที่ 2 การประเมินสื่อ

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน (ขอความกรุณาใส่เครื่องหมายทุกข้อ)

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม					
2. กลุ่มคนที่ผู้คัดเลือกเข้าร่วมกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม					
3. สถานที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม					
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม					

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปาน กลาง 3	น้อย 2	น้อย ที่สุด 1
5. จำนวนกิจกรรมที่ระบุตามโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม					
6. จำนวนชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความเหมาะสม					
7. ชื่อโครงการ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กับ ชื่อโครงการพิพิธภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์					
8. โครงการ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ตอบสนองกับความต้องการของชุมชน					
9. กิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม					
10. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เกิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ โดยผ่านกิจกรรมที่จัดให้					
11. กิจกรรมที่จัดมีความสอดคล้องกับโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์					
12. โครงการที่จัดมีความเชื่อมโยงกับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร					
13. ผลของการจัดกิจกรรมตอบสนองตามจุดประสงค์ของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์					
14. กระบวนการในการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ส่งผลดีต่อ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร					
15. กระบวนการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์จะส่งผลดีต่อชุมชนในอนาคตได้					
16. กระบวนการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แก่ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรม					

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
17. กระบวนการจัดกิจกรรมของโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดไปใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรได้					
18. สื่อมีความสอดคล้องกับกิจกรรมโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ก่อให้เกิดผลดีต่อแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร					
19. สื่อมีความสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แก่คนในชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง					
20. ความพึงพอใจในภาพรวม					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำชี้แจง โปรดอ่านคำถามที่กำหนดไว้อย่างรอบคอบ แล้วพิจารณาว่า ท่านมองเห็นปัญหาอะไรที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรมตามโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ และจะมีวิธีการแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร และท่านต้องการเสนอแนะเรื่องอะไรเพิ่มเติมที่จะช่วยให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรมีการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่ยั่งยืนในอนาคต แล้วเขียนอธิบายความคิดเห็นของท่านลงในช่องว่างที่กำหนดให้ ที่ตรงกับความคิดเห็นที่เป็นจริงของท่าน

1. ท่านมองเห็นปัญหาอะไรที่เกิดขึ้นบ้าง ในการจัดกิจกรรมตามโครงการแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ และจะมีวิธีการแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร

.....

.....

.....

2. ท่านต้องการเสนอแนะเรื่องอะไรเพิ่มเติมที่จะช่วยให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร มีการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่ยั่งยืนในอนาคต

.....

.....

.....

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้
เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในตาราง

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหามีความชัดเจน สอดคล้องตรงตามเนื้อหา					
	1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมและน่าสนใจ					
	1.3 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างต่อเนื่องเข้าใจง่าย					
	1.4 เนื้อหา มีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจน และเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับ การนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง					
	1.5 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระยะเวลา					
	1.6 ความเหมาะสมของปริมาณของเนื้อหาในบทเรียน					
	1.7 เนื้อหาที่ได้รับเป็นประโยชน์ สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ในวิชาต่างๆ					
2.	ด้านมัลติมีเดีย					
	2.1 รูปแบบข้อสื่อมีความสวยงามและน่าสนใจ					
	2.2 การนำเข้าสู่บทเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ ที่จะศึกษาเนื้อหามากขึ้น					
	2.3 มีคำแนะนำในการใช้บทเรียนและกิจกรรมมีลำดับ ขั้นตอนเหมาะสม					
	2.4 ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน					
	2.5 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้					
	2.6 สื่อมัลติมีเดียมีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสม และน่าสนใจ					

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
		5	4	3	2	1
3.	ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากบทเรียน					
	3.1 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	3.2 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้จากสื่อ					
	3.3 ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อในครั้งนี้					
	3.4 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม					
	3.5 หลังจากศึกษาสื่อมัลติมีเดียแล้วผู้เรียนได้รับความรู้เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญและแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะมากขึ้น					
4.	ในภาพรวมนักเรียนคิดว่าสื่อมัลติมีเดียมีคุณค่าอยู่ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ด้านมัลติมีเดีย.....

ด้านตัวอักษร.....

ด้านภาพประกอบ.....

ด้านเสียง.....

ด้านวิดีโอ.....

ด้านอื่น ๆ.....

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้
เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในตาราง

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ					
2. ความต่อเนื่องของเนื้อหา					
3. ภาพสื่อความหมาย					
4. ขนาดและสีของตัวอักษร					
5. ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียง					
6. ความชัดเจนของเสียงบรรยาย					
7. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ					
8. ความเหมาะสมของภาพกราฟิก					
9. ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ในครั้งนี้					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับนี้ สร้างขึ้นเพื่อวัดความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อ วัสดุทัศน สื่อมัลติมีเดีย และฐานกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร
2. ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อให้ละเอียดและพิจารณาอย่างรอบคอบ แล้วเลือกตอบข้อที่ตรงกับความรู้สึกจริงของนักเรียน การตอบแบบสอบถามความพึงพอใจนี้ ไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด เพราะแต่ละคนมีความคิดเห็นแตกต่างกัน การเลือกตอบในแต่ละข้อจะไม่มีผลต่อคะแนนของนักเรียนแต่อย่างใด
3. วิธีตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วพิจารณาว่า มีความรู้สึกตรงกับคำตอบข้อใด ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้น เพียงข้อละ 1 ช่อง โดยกำหนดค่าระดับในแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

มีความพึงพอใจมากที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ 5
มีความพึงพอใจมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ 4
มีความพึงพอใจปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ 3
มีความพึงพอใจน้อย	ให้ค่าระดับเท่ากับ 2
มีความพึงพอใจน้อยที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ 1

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 วัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหา มีความชัดเจน สอดคล้องตรงตามเนื้อหา					
	1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมและน่าสนใจ					
	1.3 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างต่อเนื่องเข้าใจง่าย					

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	1.4 เนื้อหามีการแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ที่มีความชัดเจน และเนื้อหาแต่ละหัวข้อย่อยจบในตัวเอง และมีการลำดับ การนำเสนอเนื้อหาที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง					
	1.5 เนื้อหามีความเหมาะสมกับระยะเวลา					
	1.6 ความเหมาะสมของปริมาณของเนื้อหาในบทเรียน					
	1.7 เนื้อหาที่ได้รับเป็นประโยชน์ สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ในวิชาต่างๆ					
2.	ด้านมัลติมีเดีย					
	2.1 รูปแบบข้อสื่อมีความสวยงามและน่าสนใจ					
	2.2 การนำเข้าสู่บทเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ ที่จะศึกษาเนื้อหามากขึ้น					
	2.3 มีคำแนะนำในการใช้บทเรียนและกิจกรรมมีลำดับ ขั้นตอนเหมาะสม					
	2.4 ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน					
	2.5 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้					
	2.6 เสียงที่ใช้ในการบรรยายในบทเรียนมีการกระตุ้นให้ เกิดความสนใจและน่าติดตาม					
	2.7 วิดีโอประกอบบทเรียนมีความน่าสนใจ สามารถทำ ให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น					
	2.8 สื่อมัลติมีเดียมีเทคนิคในการนำเสนอที่เหมาะสม น่าสนใจ					
3.	ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากบทเรียน					
	3.1 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วย ตนเอง					
	3.2 การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจเนื้อหา บทเรียนได้ง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความคิดใหม่ๆ อย่าง สร้างสรรค์ได้จากสื่อ					

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
	3.3 นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินและพึงพอใจกับการเรียนด้วยสื่อในครั้งนี้					
	3.4 ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในครั้งนี้โดยรวม					
	3.5 หลังจากศึกษาสื่อมัลติมีเดียแล้วนักเรียนได้รับความรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้หนองราชวัตรมากขึ้น					
4.	ภาพรวมคิดว่าสื่อมัลติมีเดียมีคุณค่าอยู่ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะ

.....

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ					
2. ความต่อเนื่องของเนื้อหา					
3. ภาพสื่อความหมายชัดเจนเหมาะสม					
4. ขนาดและสีของตัวอักษร					
5. ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียง					
6. ความชัดเจนของเสียงบรรยาย					
7. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ					
8. ความเหมาะสมของภาพกราฟิก					
9. ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากวีดิทัศน์ในครั้งนี้					

ข้อเสนอแนะ

.....

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อ

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1	สถานที่ในการเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงาน					
2	อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน					
3	ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน					
4	แหล่งเรียนรู้ สื่อ และกิจกรรมช่วยส่งเสริมการสร้างสรรค์ในผลงานของนักเรียน					
5	แหล่งเรียนรู้ สื่อ และกิจกรรมมีความสอดคล้องกัน					
7	ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจกับผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง					
6	ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น					
7	การสร้างสรรค์ผลงานช่วยให้ข้าพเจ้าฝึกคิดเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น					
8	การสร้างสรรค์ผลงานช่วยให้ข้าพเจ้ารู้สึกรัก และห่วงแหน แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตรมากขึ้น					
ความพึงพอใจต่อ สื่อ และกิจกรรมการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ โดยภาพรวม						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

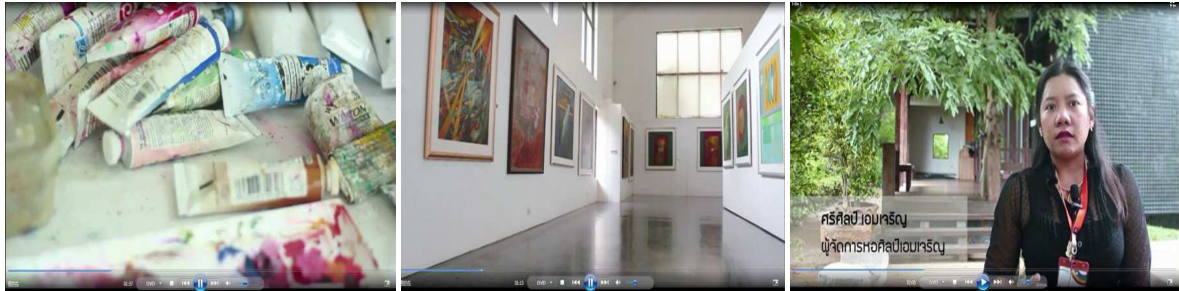
ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

ภาคผนวก ค

ประมวลภาพสื่อการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ



สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หอศิลป์เอมเจริญ

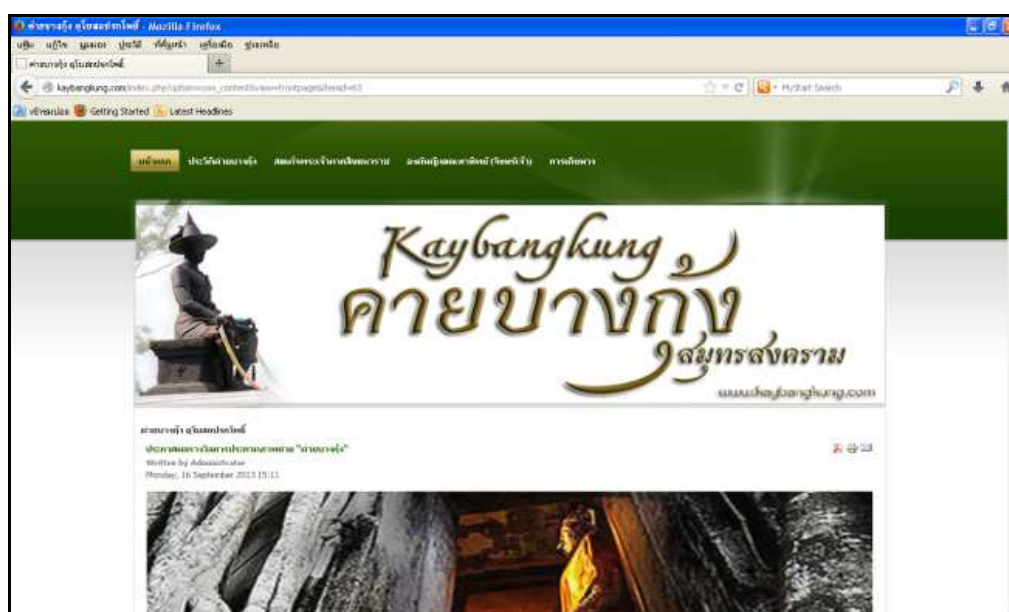


กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ “ค่ายสื่อศิลปะสร้างสรรค์” ณ หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี

โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์
วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์



สื่อเว็บไซต์โบสถ์ปรกโพธิ์



แผนพับ เรื่อง โบสถ์ปรกโพธิ์



กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ณ โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม

โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ แหล่งเรียนรู้หมู่บ้าน
เบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง เบญจรงค์ดอนไก่ดี



สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี



กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ณ แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร

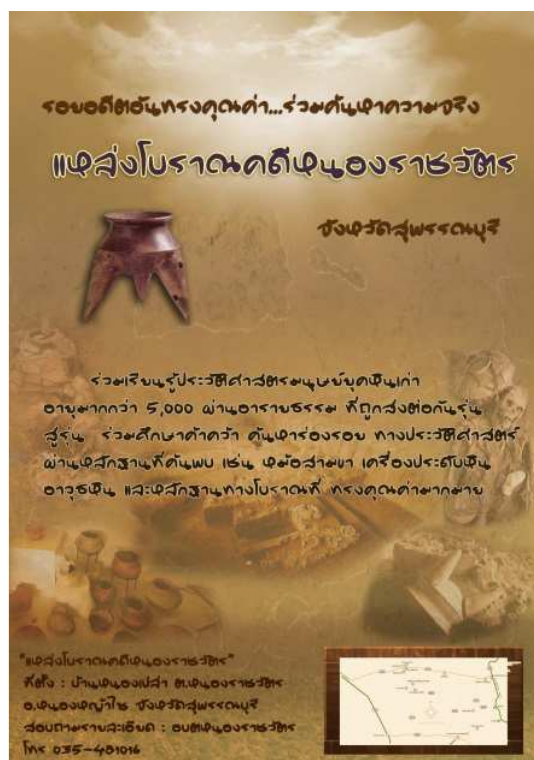
โครงการ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร



สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร



โปสเตอร์ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร



การจำแนกขุดพบโบราณคดี

สืบเนื่องจาก...

แหล่งโบราณคดีแห่งนี้ได้พบร่องรอยหลักฐานที่สำคัญของชุมชนที่สันนิษฐานว่าอยู่ในยุคหินใหม่ ซึ่งร่วมสมัยกับแหล่งโบราณคดีที่บ้านเก่า จังหวัดกาญจนบุรีและเป็นขุมขุดใหม่ที่น่าสนใจที่ได้พบแหล่งโบราณคดีในยุคนี้ในเขตทุ่งน้ำท่าจีน สำนักงานศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรีจึงได้เสนอโครงการขุดค้นศึกษาทางโบราณคดีที่แหล่งโบราณคดีแห่งนี้ และขอสนับสนุนงบประมาณจาก วัฒนธรรมจังหวัดสุพรรณบุรี ปี 2547 ซึ่งได้รับจัดสรรงบประมาณเป็นเงิน 200,000 บาท เพื่อดำเนินงานภายใต้โครงการสำรวจและขุดค้นแหล่งโบราณคดีตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี โดยได้ทำการขุดค้นเมื่อวันที่ 4 สิงหาคม 2546 จนกระทั่งปัจจุบัน



สถานที่ตั้งและการติดต่อ

ตั้งอยู่ในพื้นที่ หมู่ 5 ตำบลหนองราชวัตร อำเภอ หนองหญ้าไซ จังหวัด สุพรรณบุรี หรือสามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ องค์การบริหารส่วนตำบล หนองราชวัตร โทร 0 3548 1016

แผนที่แหล่งโบราณคดีของราชวัตร



สนับสนุนโดย

โครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการเรียนรูปแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



แหล่งโบราณคดี

ขุดพบราชวัตร

จังหวัดสุพรรณบุรี





แหล่งโบราณคดีของราชวัตร

ตั้งอยู่ในพื้นที่ หมู่ 5 ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี ถูกค้นพบโดยนายวิมล อุบล เจ้าของที่ดิน จากการขุดปรับหน้าดินเพื่อทำการเกษตรกรรม เมื่อวันที่ 12 มิถุนายน 2546 และได้แจ้งให้้องการการบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรทราบ จากนั้นองค์การบริหารส่วนตำบล หนองราชวัตร ได้แจ้งให้สำนักงานศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรีทราบเพื่อตรวจสอบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง

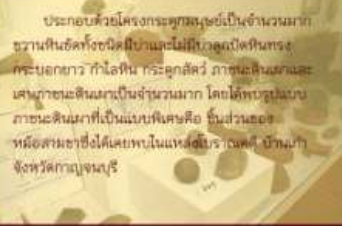


อายุสมัยของแหล่งโบราณคดี

จากหลักฐานโบราณวัตถุที่พบในครั้งนั้น

สันนิษฐานว่าน่าจะมีกิจกรรมการผลิตของมนุษย์ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ชีบบริเวณเป็นดินเหนียว โดยกำหนดอายุสมัยของแหล่งโบราณคดีแห่งนี้ ในเบื้องต้นจากโบราณวัตถุซึ่งไม่มีเครื่องมือเครื่องใช้ ทำจากโลหะจุ่มอยู่เลยว่ามีอายุในช่วงก่อนยุคโลหะ หรือจัดอยู่ในยุคหินใหม่ อายุราว 3,000 - 4,000 ปีมาแล้ว

ประกอบด้วยโครงกระดูกมนุษย์เป็นจำนวนมาก ขวานหินขัดทั้งชนิดมีใบและไม่มีใบถูกขุดพบเป็นจำนวนมาก กระบองยาว กำไลหิน กระจกสีผิว ภาชนะดินเผาและเศษภาชนะดินเผาเป็นจำนวนมาก โดยได้พบรูปแบบภาชนะดินเผาที่เป็นแบบพิเศษคือ ขันสามขาหรือหม้อสามขาซึ่งได้เคยพบในแหล่งโบราณคดี บ้านนา จังหวัดกาญจนบุรี





หลักฐานทางโบราณคดี

โบราณวัตถุที่พบจากการขุดค้นครั้งนี้

โดยการขุดค้นครั้งนี้มีลักษณะการเป็นโครงกระดูกมนุษย์ ขวานหินขัด ภาชนะดินเผา และที่สำคัญคือได้พบ "หม้อสามขา" หลายหลายรูปแบบ ขึ้นส่วนกำไลหิน กระดูกสัตว์และเศษภาชนะดินเผาจำนวนมาก โดยมีโบราณวัตถุชิ้นเด่นชิ้นหนึ่งของ "หม้อสามขา" ซึ่งเคยพบในแหล่งโบราณคดีบ้านเก่า จังหวัดสุพรรณบุรี ประวัติการค้นพบแหล่งโบราณคดียุคหินใหม่ที่มีการใช้หม้อสามขา หรือที่เรียกว่า "วัฒนธรรมบ้านเก่า" นั้น ส่วนใหญ่จะพบในพื้นที่ราบสูงทางภาคตะวันตกของประเทศ ส่วนพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำทั้งนี้ในเขตของประเทศไทยพบครั้งแรกที่ บ้านแจ้จรัญ อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรีและคราวนี้ก็ได้พบอีกครั้งในพื้นที่ใกล้เคียงกัน ที่หนองราชวัตร ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเหมือนกันระหว่างชุมชนโบราณในเขต



แผ่นพับ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร



กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ณ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

ประวัติผู้วิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน

สถานที่ทำงาน ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000
โทรศัพท์ 034-219135
e-mail : sanirut@gmail.com, sanirut@su.ac.th



ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี การศึกษบัณฑิต (เทคโนโลยีทางการศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร
ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปริญญาเอก การศึกษาดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน์ บางท่าไม้

สถานที่ทำงาน ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000
โทรศัพท์ 034-219135
e-mail : eknarin.b@gmail.com



ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ครุศาสตร์เทคโนโลยี)
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปริญญาเอก ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน: เทคโนโลยีการศึกษา)
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชุดโครงการวิจัย รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์สมประสงค์ นวมนบุญสืบ และ ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์

คณะผู้วิจัยชุดโครงการวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์
และนางสาววรรณภา แสงวัฒนะกุล

ผู้ประสานงานโครงการ นางสาวกิตติมา พระคัมภักษา

เอกสารวิจัย ลำดับที่	ชื่อเรื่อง	ผู้วิจัย
1	รูปแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ ผศ.ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ น.ส.วรรณภา แสงวัฒนะกุล
2	การพัฒนาแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	รศ.ดร.คณิต เขียววิชัย น.ส.วรรณภา แสงวัฒนะกุล
3	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางนุติ รุ่งสว่าง
4	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์วิถีชาวนา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางเอี่ยมพร โตภาณุรักษ์กุล
5	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	น.ส.สุธิกานต์ แยมนิล นางพนัดดา จันทรเฝ้า
6	การพัฒนากิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางอุบลรัตน์ กรุดมณี นางจันทร์เพ็ญ สุวรรณคร น.ส.ขวัญภา อุณหากันต์
7	การพัฒนาแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.ศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ อ.พรรณภัทร ปลั่งศรีเจริญสุข
8	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ ม.จ.สิทธิพร กฤดากร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ม.ล.สันติสุข กฤดากร
9	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	น.ส.อัญชลี ภูพานิช
10	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นายเดชา บุญชู นางไพรัช แก้วกาม
11	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั่ง จังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นายสุรัตน์ เพชรนิล นายศักดิ์ดา ทวีศรี

เอกสารวิจัย ลำดับที่	ชื่อเรื่อง	ผู้วิจัย
12	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ อ.ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย
13	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์โรงเรียนวัดบางหลวง จังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นายธเนศ ปานอุทัย น.ส.อุษา มะทะหมัด
14	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	อ.ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน
15	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ : ปล่องเหลี่ยมเป็นฐานการเรียนรู้สู่ชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์
16	การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนกะเหรี่ยงบ้านบึงเหนือ จังหวัดราชบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางหทัยรัตน์ ชาวอ่อน
17	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน ผศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้
18	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้หอศิลป์เอมเจริญ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางสาลิณี อุดมผล
19	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบสถ์ปรกโพธิ์ วัดบางกุ้ง จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	นางอารีลักษณ์ ปุ๊กน้อย น.ส.อรอุรา สุขแปดริ้ว
20	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้หมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	อ.สิทธิชัย ลายเสมา น.ส.อังค์สร กฤตนันท์
21	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	ผศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้ น.ส.สิริธร บุญประเสริฐ น.ส.นรภัทร เสนีวงศ์ ณ อยุธยา