

การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้
วัฒนธรรมอุ้มทองจังหวัดสุพรรณบุรี

STUDY AND DESIGN FOR LEARNING PRODUCTS
U-THONG CULTURE SUPHAN BURI

สลิลลา ลงวุฒิ
SALILA LONGWUT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2562

KMITL-2019-ED-M-222-067

การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้
วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

STUDY AND DESIGN FOR LEARNING PRODUCTS
U-THONG CULTURE SUPHAN BURI

สลิลา ลงวุฒิ
SALILA LONGWUT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2562

KMITL-2019-ED-M-222-067

STUDY AND DESIGN FOR LEARNING PRODUCTS
U-THONG CULTURE SUPHAN BURI

SALILA LONGWUT

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
MASTER OF SCIENCE IN INDUSTRIAL EDUCATION
IN INDUSTRIAL DESIGN TECHNOLOGY
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2019

KMITL-2019-ED-M-222-067

COPYRIGHT 2019

FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
นักศึกษา	นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ
รหัสประจำตัว	57603142
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษา
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
พ.ศ.	2562
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธเนศ ภิรมย์การ

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี 2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี 3) เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีกลุ่มเป้าหมายแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง และด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และกลุ่มที่ 2 นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ แบบสอบถาม การศึกษาผลิตภัณฑ์เดิม SWOT Analysis หลัก Quality Function Deployment (QFD) ในการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ การแก้ปัญหาเชิงประดิษฐ์คิดค้น (TRIZ40) และแบบการกระจายหน้าที่การวิเคราะห์เชิงออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด วัฒนธรรมที่เด่นชัดที่สุดของอุ้มทอง คือ การแต่งกายของชาวทวารวดี , ธรรมจักร, ลูกปัดทวารวดี , ซาติพันธุ์ลาวโซ่ง และเมืองท่าการค้า ด้านการออกแบบได้รับแรงบันดาลใจจาก ลักษณะของคูน้ำคันดินล้อมรอบบรูพวงรี มีลวดลายเป็นพื้นี่ของแหล่งวัฒนธรรมนั้นๆ มาประยุกต์ดัดทอนใหม่ พบว่าแบบร่างผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดจากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.22 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 อยู่ในระดับเหมาะสมที่สุด ผลการประเมินประสิทธิภาพหลังใช้มีค่าเฉลี่ยเพิ่มมากขึ้นจากก่อนใช้ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.58 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด และผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ของผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง และด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผลการประเมินความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 5.00 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 อยู่ในระดับเหมาะสมที่สุด

Title	Study and design for Learning products U-thong Culture Suphan buri
Student	Miss Salila longwut
Student ID.	57603142
Degree	Master of Industrial Education
Program	Technology of Industrial Product Design
Year	2019
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr.Chaturong Louhapensang
Thesis Co-Advisor	Assistant Professor Dr.Thanate Piromkan

ABSTRACT

This research has the objectives as this following: 1) To study the products to learn the culture of Uthong in Suphan buri province 2) To design the products to learn the culture of Uthong in Suphan buri province 3) To evaluate the efficiency of the culture of Uthong in Suphan buri Province The target group was divided into 2 groups: group 1: group 1 Uthong, cultural experts. And the product design and the 2nd group 10 peoples. General tourist interested in archeology or students interested in Uthong in Suphan buri province, Similarly, according to the study the researcher has observation, interviews, questionnaires of the original product with the theory principle of SWOT Analysis, the theory of Quality Function Deployment (QFD). Theory of Inventive Problem Solving (TRIZ40) and Product Design Analysis Function Deployment. The summaries of the research are as follows.

The research found that the ability to learn and participate. In the most Cultural depictions of Uthong is the dress of the Dvaravati, Thammachak, Thawarawadi beads, ethnic Lao Song. And trading port the design was inspired by. The appearance of ditches, berms around the oval. Patterned areas of the environment. The application of new cutbacks Products found in draft form with the second highest average score from the evaluation by highly qualified and professionals. The overall average 4.22 and the standard deviation is 0.55 in the most appropriate. The results after an average performance increase from the first use. A total average of 4.58 and standard deviation was 0.51 in the most appropriate.

Performance evaluation and assessment of learning. Uthong of experts in culture and product design Assessment of the most satisfying. With an average total of 5.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยคามอนุเคราะห์และความช่วยเหลือจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกๆ ท่าน ที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของงานวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างสูง ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รศ.ดร.จตุรงค์ เลหาหะเพ็ญแสง และ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ

เป็นอย่างยิ่งที่กรุณาต่อผู้วิจัย ให้การสนับสนุนช่วยเหลือ ชี้แนะแนวทางและแก้ไขจุดบกพร่องต่างๆ ให้ผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงแก้ไข ด้วยความเอาใจใส่เสมอมา อีกทั้งยังได้มอบโอกาสและประสบการณ์อันเป็นประโยชน์อย่างสูงแก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ผู้เป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง, ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ, รศ.ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา และ ผศ.ดร.สมชาย เซะวิเศษ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนข้อชี้แนะ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย ให้คำปรึกษาทฤษฎี และแนวคิดใหม่ๆ ต่อผู้วิจัย แม้จะไม่ใช่อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัย แต่ก็ให้คำแนะนำเสมอมาจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่ได้ให้ความรู้คำแนะนำ ตลอดจนข้อคิดต่างๆ อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษา ค้นคว้า และเป็นแนวทางในการดำเนินวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุนผู้วิจัยให้ได้รับการศึกษาด้วยดีตลอดมา ขอขอบพระคุณญาติพี่น้อง และเพื่อนทุกคนที่ได้มอบกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือแก่ผู้วิจัย ในทุกๆ เรื่อง จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้กับคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ที่เคารพ ญาติพี่น้อง ตลอดจนเพื่อนทุกคน และผู้มีอุปการคุณทุกท่านด้วยความเคารพยิ่ง หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

สลิลลา ลงวุฒิ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	IV
สารบัญ.....	V
สารบัญตาราง.....	VII
สารบัญภาพ.....	IX
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย.....	5
1.5 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	6
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับมรดกวัฒนธรรมไทย.....	10
2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี.....	15
2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของชาวไทยทรงดำในประเทศไทย.....	35
2.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลูกปัดทวารวดี.....	42
2.5 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) หรือ อพท.....	49
2.6 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้.....	53
2.7 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้.....	62
2.8 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร.....	68
2.9 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์กับการออกแบบ.....	71
2.10 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	80

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	87
3.1 เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี.....	87
3.2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี.....	89
3.3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี.....	91
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	94
4.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี.....	94
4.2 ผลการวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี.....	140
4.3 ผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี.....	147
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และ ข้อเสนอแนะ.....	151
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	151
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	153
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	157
บรรณานุกรม.....	159
ภาคผนวก.....	162
ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์.....	163
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	186
ภาคผนวก ค ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลในงานวิจัย.....	216
ภาคผนวก ง ผลงานการออกแบบ.....	220
ประวัติผู้เขียน.....	232

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 การแบ่งประเภทของสื่อ.....	70
4.1 ตารางการวิเคราะห์ พื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทอง 25 ชุมชน.....	96
4.2 ตารางสรุปการวิเคราะห์ พื้นที่สำหรับผลิตภัณฑการเรียนรู้อุทอง.....	103
4.3 ตารางวิเคราะห์ ผลิตภัณฑการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม	104
4.4 ตารางวิเคราะห์ ผลิตภัณฑการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิมจากพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ.....	106
4.5 ตารางวิเคราะห์ ผลิตภัณฑการเรียนรู้ใกล้เคียง.....	115
4.6 ตารางสรุปข้อมูล งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑการเรียนรู้.....	121
4.7 ตารางสรุปข้อมูล งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอุทอง.....	124
4.8 ตารางสรุปข้อมูล จากการสัมภาษณ์	131
4.9 ตารางสรุปผลแบบร่างผลิตภัณฑเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี.....	146
4.10 ตารางผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบผลิตภัณฑเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรม อุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน.....	147
4.11 ตารางผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบผลิตภัณฑเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรม อุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจ ศึกษาวัฒนธรรม อุทอง สุพรรณบุรี.....	148

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพที่ตั้งและอาณาเขต.....	16
2.2 ภาพพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุททอง.....	18
2.3 ภาพห้องจัดแสดงชั้นบน ส่วนที่ 1.....	20
2.4 ภาพห้องจัดแสดงชั้นบน ส่วนที่ 2.....	21
2.5 ภาพห้องจัดแสดงชั้นบน ส่วนที่ 2.....	21
2.6 ภาพห้องจัดแสดงชั้นบน ส่วนที่ 2.....	21
2.7 ภาพเครื่องประดับจี้ทองคำ.....	22
2.8 ภาพภาพเครื่องประดับต่างหูทองคำ.....	23
2.9 ภาพโบราณวัตถุ ปูนปั้นพระพุทธรูป.....	23
2.10 ภาพโบราณวัตถุ ปูนปั้นพระพุทธรูป.....	24
2.11 ภาพเครื่องประดับทองคำรูปหน้าบุคคล.....	25
2.12 ภาพเครื่องประดับลูกปัด	25
2.13 ภาพตราดินเผารูปสิ่ง 26	26
2.14 ภาพเรือลลาวโซ่ง	27
2.15 ภาพหุ่นจำลองแสดงวิถีชีวิตของชาวลาวโซ่ง	28
2.16 ภาพผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์	29
2.17 ภาพผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์	29
2.18 ภาพผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์	30
2.19 ภาพผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์	30
2.20 ภาพผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์	30
2.21 ภาพผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์	31
2.22 ภาพผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์	31
2.23 ภาพนักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในพิพิธภัณฑ์.....	31
2.24 ภาพจากการสัมภาษณ์ภัณฑารักษ์ที่พิพิธภัณฑ์อุททอง.....	32
2.25 ภาพจากการสัมภาษณ์ผู้ใหญ่บ้านศูนย์การเรียนรู้.....	33
2.26 ภาพศูนย์การเรียนรู้ลูกปัดทวารวดี.....	34
2.27 ภาพลูกปัดทวารวดี.....	34
2.28 ภาพแสดงศูนย์จักรยานโบราณ.....	34

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.29 ภาพหอเจ้านาย.....	35
2.30 ภาพแสดงตัวอย่างบางส่วนของลูกปิดแก้วที่นำมาศึกษา.....	44
2.31 ภาพรูปทรงของลูกปิดแก้วที่นำมาศึกษา.....	45
2.32 ภาพแสดงแผนผังทฤษฎีการเรียนรู้.....	64
2.33 ภาพแสดงเรขาคณิต.....	72
2.34 ภาพแสดงรูปทรงอินทรีย์รูป.....	72
2.35 ภาพแสดงรูปทรงอิสระ.....	73
2.36 ภาพแสดงวงจรัส.....	74
2.37 ภาพแสดงค่าสีของหลายสี.....	75
2.38 ภาพแสดงความอ่อนแก่ของสี.....	75
2.39 ภาพแสดงสีกับความรู้สึก.....	75
3.1 ภาพแสดงขั้นตอนการดำเนินงาน.....	93
4.1 ภาพแสดงตารางหลักการ QFD.....	140
4.2 ภาพแสดงสรุปความต้องการของผู้ใช้งาน.....	141
4.3 ภาพแสดงตารางการขัดแย้งทางเทคนิค.....	141
4.4 ภาพร่างประกอบกรวิเคราะห์.....	143
4.5 ภาพการกระจายการออกแบบเชิงคุณภาพตามหลักการออกแบบ.....	144
4.6 ภาพแบบร่างที่นำมาพัฒนา รูปแบบที่ 1.....	144
4.7 ภาพแบบร่างที่นำมาพัฒนา รูปแบบที่ 2.....	145
4.8 ภาพแบบร่างที่นำมาพัฒนา รูปแบบที่ 3.....	145

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีศิลปวัฒนธรรม จารีตแบบแผนตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของชาติมาแต่โบราณ สะท้อนให้เห็นถึงอารยธรรมภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ จนเป็นที่รู้จักในนานาประเทศ อำเภออุทองเป็นหนึ่งในเมืองโบราณที่มีศิลปวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนาน เมื่อประมาณ 3,500 ปี มาแล้ว เมืองโบราณอุทองมีแม่น้ำจรเข้สามพัน ไหลผ่านตัวเมืองและเชื่อมต่อกับแม่น้ำท่าจีนออกไปสู่ทะเล ซึ่งเป็นเส้นทางสำคัญที่ทำให้เป็นศูนย์กลางการค้าหรือเมืองท่าภายในที่สำคัญแห่งหนึ่งในช่วงศตวรรษ ที่ 12 จากหลักฐานทางโบราณวัตถุที่แสดงให้เห็นถึงการติดต่อค้าขายกับเปอร์เซีย อินเดีย โรมัน และจีน ตัวอย่างเช่น เหรียญที่แสดงสัญลักษณ์ของกษัตริย์ ตราประทับที่ใช้ในการค้า พระพิมพ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมอินเดีย เหรียญโรมัน เป็นต้น หลักฐานทางโบราณคดีจำนวนมากยังทำให้สันนิษฐานได้ว่าเมืองโบราณอุทองได้รับเอาศาสนาพุทธมาจากอินเดียตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 9-10 ตัวอย่างที่สำคัญ ได้แก่ ประติมากรรมดินเผารูปพระอุ้มบาตร 3 รูป ซึ่งมีรูปแบบทางศิลปะแบบอมราวดี ธรรมจักรและเสาศีลา (อรุณศักดิ์ กิ่งมณี 2555) เมื่อประมาณ 1,600-1,800 ปีที่ผ่านมา พบหลักฐานที่แสดงถึงการนับถือพระพุทธศาสนาในเมืองโบราณอุทอง โดยเฉพาะพุทธศาสนาแบบหินยานหรือเถรวาท ทำให้เมืองอุทองเกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบทางวัฒนธรรมสู่วัฒนธรรมทวารวดี ซึ่งเป็นวัฒนธรรมสมัยประวัติศาสตร์ยุคแรกสุดบนผืนแผ่นดินไทย (กรมศิลปากร 2550:22-23)

เมืองอุทอง ตั้งอยู่ฝั่งทางตะวันตกของแม่น้ำจรเข้สามพัน ตำบลอุทอง อำเภออุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ลักษณะของเมืองเป็นรูปวงรีหันไปตามแนวทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และทิศตะวันตกเฉียงใต้ มีคูน้ำคันดินล้อมรอบเมือง (สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 2 สุพรรณบุรี 2555: 26) ซึ่งมีความสำคัญด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เป็นอันดับต้นๆของประเทศ ตั้งสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยได้สรุปไว้ในบทสุดท้ายของหนังสือประวัติศาสตร์ โบราณคดีอุทอง หัวข้อเมืองอุทอง: เมืองตำนานในประวัติศาสตร์ไทยไว้ว่า “ในบรรดาเมืองโบราณทั้งหลายในประเทศไทย เมืองอุทองคือเมืองที่มีหลักฐานชัดเจนว่า เป็นเมืองที่เก่าแก่ที่สุดในยุคต้นประวัติศาสตร์” (ศรีศักดิ์ วัลลิโภดม, 2559: 151) ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อินทิรา พงษ์นาค , 2552 พบว่าอัตลักษณ์ที่มีลักษณะจับต้องได้ของชุมชนเมืองโบราณอุทอง ได้แก่ มีผังเมืองโบราณเป็นรูปวงรี มีคูน้ำคันดินล้อมรอบสภาพภูมิศาสตร์ด้านหนึ่งเป็นภูเขาอีกด้านหนึ่งเป็นน้ำ , เป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนาแรกเริ่ม , มีโบราณสถาน เช่น เจดีย์ วัด , มีโบราณวัตถุ เช่น พระพุทธรูปสมัยทวารวดี ธรรมจักร

ลูกปัด , มีมรดกทางธรรมชาติ คือสวนหินธรรมชาติพุนางนาค ส่วนอัตลักษณ์ที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ ได้แก่ มีประเพณีตักบาตรเทโว-โรหณะ ณ วัดเขาทำเทียม , มีประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 12 นักษัตร ณ วัดเขาพระศรีสรรเพชญาราม , มีเทศกาลกินเจ และงานจิวของชาวไทยเชื้อสายจีน , มีพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่งธงสงกรานต์ , มีประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุ้งทอง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั่ง เมืองโบราณอุ้งทองจึงได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ จากความสำคัญของเมืองโบราณอุ้งทองที่เป็นจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม คณะรัฐมนตรีจึงมีมติให้ความเห็นชอบประกาศให้เมืองโบราณอุ้งทองเป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2555 เป็นลำดับที่ 7 โดยมีองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) เป็นหน่วยงานหลักในการจัดทำแผนแม่บทและแผนปฏิบัติการการบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยการแปลงทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อสร้างรายได้ให้เกิดขึ้นจากแนวคิดสร้างสรรค์ (Creative Economy) และเป็นการเชิญชวนให้เกิดกระแสเศรษฐกิจสร้างสรรค์แพร่ขยายในวงกว้าง (สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุ้งทอง (ออนไลน์), 20 พฤศจิกายน 2556 แหล่งที่มา www.dasta.or.th/dastaarea7/th)

ปัจจุบันประเทศไทยมีการจัดแสดงมรดกทางวัฒนธรรมไทยหลากหลายรูปแบบ โดยมีผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นตัวกลางเชื่อมโยงผู้เข้าชมกับวัตถุนั้นๆ ทั้งที่เป็น “วัตถุจริง” และ “วัตถุจำลอง” เช่น หุ่น เอกสารสำเนา ภาพถ่าย ฯลฯ และสิ่งที่ป็นข้อมูล เช่น ข้อความ ภาพยนตร์ หรือ มัลติมีเดีย และป้ายข้อมูล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานมากขึ้น (มิวเซียมสยาม,2557) จากการลงพื้นที่ของผู้วิจัยที่ได้ไปสัมภาษณ์ สังเกต และสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญและประชาชนชาวบ้านพบว่าชุมชนเมืองโบราณอุ้งทอง มีความโดดเด่นทางประวัติศาสตร์ในยุคทวารวดี มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมจำนวนมาก ทั้งที่เป็นโบราณสถานและโบราณวัตถุ ตลอดจนประเพณี วัฒนธรรมของชาติพันธุ์ต่าง ๆ แต่ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ในอำเภออุ้งทอง ขาดการพัฒนาในด้านรูปแบบ การนำเสนอข้อมูล ขาดความแปลกใหม่ น่าดึงดูดและน่าสนใจ เข้ากับยุคสมัย จากการสัมภาษณ์ เจ้าหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์อุ้งทอง รูปแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้มีการใช้ไว้นิรนำเสนอข้อมูล ไม่มีการนำเสนอจากวิดีโอทัศน์หรือจากเจ้าหน้าที่ที่กรณีผู้เข้าชมน้อย ขาดคำบรรยายประกอบ ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ (ทศพล ว่องไวกลยุทธ์ . บทความวิจัย ประชุมมหาดใหญ่วิชาการ ครั้งที่ 4 วันที่ 10 พฤษภาคม 2556 : 286) นิทรรศการกลางแจ้งบางส่วน คือ เรือนลาวโง่ง อยู่ในสภาพเก่า ควรสร้างบรรยากาศแบบโบราณย้อนยุค เพื่อพัฒนาสาธารณูปโภค มีการปรับปรุงระบบแสง สี เสียงให้ทันสมัย เป็นต้น จากการลงพื้นที่ภายในชุมชนพบว่าเนื้อหายังไม่ครอบคลุม วัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่น ได้แก่ วัฒนธรรมชาติพันธุ์ , การแต่งกายของคนในสมัยก่อน , ลูกปัดทวารวดี ทั้งที่เป็นจุดเด่นหลักของอารยธรรมอุ้งทองและนักท่องเที่ยวให้ความสนใจ รวมถึงข้อมูลจากศูนย์เรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี” ชุมชนบ้านโคก ที่มีลักษณะเช่นเดียวกัน

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงปัญหาและความสำคัญของการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมอุ้มทอง ให้มีรูปแบบการนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจ เข้าใจง่าย อีกทั้งยังเป็นกลวิธีที่จะเชื่อมโยงโลกแห่งความจริงกับโลกแห่งจินตนาการเข้าไว้ด้วยกัน เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ สามารถจำลองภาพสถานการณ์ที่เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์สู่โลกแห่งความเป็นจริงได้ สอดแทรกวิถีชีวิตของคนในสมัยก่อนผ่านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง เพื่อเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการสืบสานวัฒนธรรมอุ้มทอง ที่เป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ไทยนี้สืบต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี มีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1.2.1 เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
- 1.2.2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
- 1.2.3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

1.3 กรอบแนวคิดที่ในการวิจัย

การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้แบ่งกรอบแนวคิดออกเป็น กรอบแนวคิดด้านการศึกษาวัฒนธรรมอุ้มทอง , ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ และด้านการประเมินประสิทธิภาพ ดังนี้

1.3.1. กรอบแนวความคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ข้อย่อย เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง ขนบธรรมเนียม ประเพณี ประวัติศาสตร์อุ้มทอง และผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง, องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) รูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยใช้กรอบแนวความคิด ดังนี้

1. กรอบแนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง วัฒนธรรมอุ้มทอง คือ อนุรักษ์ พื้นฟู และพัฒนาพื้นที่เมืองโบราณอุ้มทอง สืบสานวัฒนธรรมประเพณี และวิถีชีวิตดั้งเดิม ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม (อินทิรา พงษ์นาค.2552)

2. กรอบแนวความคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ คือ ส่วนที่ขยายองค์ความรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบ กิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น ชุดการเรียนรู้ที่สอดแทรกเนื้อหา นิทาน การสาธิต เกมสักระดาน หรือระบบการเรียนรู้ออนไลน์ (ราเมศ พรหมเย็น.2557)

1.3.2 กรอบแนวความคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวความคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้และการออกแบบผลิตภัณฑ์

1. กรอบแนวความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ โรเบิร์ต กาย (Robert Gagne') แนวความคิด 9 ประการ มาใช้ในการออกแบบ โดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหา และจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ โดยผู้วิจัยเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

1.1. เร่งเร้า กระตุ้น และดึงดูดความสนใจ (Gain Attention) เป็นการช่วยให้สามารถรับสิ่งเร้า หรือสิ่งที่จะเรียนรู้ได้ดี จึงควรเริ่มด้วยการใช้ภาพ แสง สี เสียง หรือใช้สื่อประกอบกันหลายๆ อย่าง โดยสื่อที่สร้างขึ้นมานั้นต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและน่าสนใจ

1.2. นำเสนอเนื้อหาใหม่ หรือสิ่งเร้าใหม่ (Present New Information) ให้เห็นลักษณะสำคัญของสิ่งเร้านั้นอย่างชัดเจน นำเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ประกอบกับคำอธิบายสั้นๆ ง่าย แต่ได้ใจความ เพราะ ภาพจะช่วยอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้ง่ายต่อการรับรู้

1.3. กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) การตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งจะช่วยทำให้ทราบถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพต้องมีโอกาสร่วมคิด ร่วมกิจกรรมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา จะส่งผลให้มีความจำดีกว่าที่ใช้วิธีอ่านหรือคัดลอกข้อความจากผู้อื่นเพียงอย่างเดียว เช่น วิดิทัศน์ ภาพยนตร์ สไลด์ เทปเสียง เป็นต้น

2. กรอบแนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบ คือ การรวบรวมการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็นงาน 2 มิติและ 3 มิติเข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกัน ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยความงามเป็นเอกลักษณ์สำคัญที่พึงมีของการออกแบบ การออกแบบเป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงามและตอบสนองประโยชน์ใช้สอยที่คุ้มค่าให้แก่ผู้ใช้ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2549:2)

1.3.3 กรอบแนวความคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยใช้หลักของกรมการพัฒนาชุมชน.2555: 56-57 มีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ รูปลักษณะโดยรวม การออกแบบ ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ , มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี , ความมีเอกลักษณ์ในการออกแบบ , คุณภาพของวัสดุและการใช้งาน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง และเพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ของ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง และด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และนักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษา วัฒนธรรมอุ้มทอง โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาในการทำวิจัย เพื่อให้ครอบคลุมถึงเนื้อหาที่จะทำการศึกษา โดยผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาที่จะศึกษา ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงชุมชน
4. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีความรู้
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ในการศึกษาข้อมูล เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี ดังนี้

1. องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.)
2. ศูนย์การเรียนรู้ ลูกปัดทวารวดี ชุมชนบ้านโคก
3. ศูนย์การเรียนรู้ จักรยานโบราณ ชุมชนบ้านโคก
4. ถนนสายวัฒนธรรม ชุมชนบ้านโคก
5. หอเจ้านาย

1.4.3 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เชี่ยวชาญและมีความรู้ด้านข้อมูลวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ประวัติศาสตร์อุ้มทอง ,เจ้าหน้าที่องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง จำนวน 3 ท่าน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (พรสนอง วงศ์สิงทอง.2550:125)

2. ตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ และผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ โดยใช้ในการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (พรสนอง วงศ์สิงทอง.2550:125)

3. ตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง, ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และนักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรม อุ้มทอง สุพรรณบุรี โดยใช้แบบประเมินประสิทธิภาพที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น

3.1 กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง และด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (พรสนอง วงศ์สิงทอง.2550:125)

3.2 กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี จำนวน 10 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง

1.4.4 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวรรณกรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี เพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ตัวแปรต้น คือ ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรีที่ออกแบบใหม่
2. ตัวแปรตาม คือ ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง

1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้การวิจัยทั้ง 2 แบบผสมผสานกัน คือ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผสมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบ โดยใช้วิธีที่หลากหลายในการเก็บรวบรวมข้อมูล (method triangulation) เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ และการประชุมกลุ่มย่อย ใช้แบบสอบถามในการประเมินค่า ใช้ข้อมูลทางสถิติในการประเมินประสิทธิภาพ เพื่อให้ผลการวิจัยมีทั้งเหตุและผล มีค่าเป็นตัวเลขสนับสนุนเพื่อให้งานวิจัยมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้นโดยมีวิธีการศึกษา ดังนี้

1.5.1 ศึกษาแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาแนวคิดทฤษฎี งานวิจัย และเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์โบราณคดีของเมืองอุททอง แนวคิดต่างๆ ได้แก่ วัฒนธรรมอุททอง, อัตลักษณ์ชุมชน ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น, มรดกวัฒนธรรม, ภูมิทัศน์วัฒนธรรม, ทรัพยากรทางวัฒนธรรม และการจัดการเชิงกลยุทธ์และสื่อสารเพื่อการตลาด

1.5.2. ศึกษาจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยลงพื้นที่สำรวจเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธีการสังเกตและสัมภาษณ์เป็นหลัก มีรายละเอียดดังนี้

1. การสังเกต (observation) ซึ่งผู้วิจัยใช้การสังเกต 2 แบบ คือการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมสำหรับสังเกตสภาพทั่วไปของชุมชนในระยะแรกของการวิจัย และการสังเกตแบบมีส่วนร่วมโดยเข้าไปร่วมกิจกรรมกับกลุ่มคนในชุมชน รวมทั้งซักถามและจดบันทึกข้อมูลระหว่างการสังเกต และหลังการสังเกต

2. การสัมภาษณ์ (interview) เจาะลึกประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับความเป็นตัวตนที่มีลักษณะโดดเด่นของชุมชนอุททอง โดยสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล และเป็นกลุ่ม ทั้งหมด 3 แบบ

2.1 การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (informal interview) ใช้ควบคู่กับการสังเกตแบบมีส่วนร่วมเพื่อให้เห็นภาพและเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนอุททองในระยะแรกของการวิจัย

2.2 การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structure - interview) เป็นการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลทั่วไปซึ่งเป็นประชาชน ในพื้นที่ชุมชนอุททอง ประกอบด้วย ประชาชนในพื้นที่ ชำรชการ พ่อค้า แม่ค้า เกษตรกร ซึ่งแบ่งเป็นช่วงอายุ คือ กลุ่มเด็ก กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มผู้ใหญ่ และกลุ่มผู้สูงอายุ

2.3 การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เป็นการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informant) โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุททอง, ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และนักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรม อุททอง สุพรรณบุรี ผู้ประกอบการ ในชุมชน เจ้าหน้าที่ภาครัฐ และนักวิชาการด้านโบราณคดี

3. การประชุมสนทนากลุ่ม (focus group discussion) เป็นการระดมสมองและอภิปรายในเรื่องวัฒนธรรมอุททอง ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจงโดยมีผู้ดำเนินการสนทนา จำนวน 1 คนผู้จัดบันทึก

จำนวน 1 คน และผู้ช่วยผู้วิจัย จำนวน 1 คนนอกจากนี้ยังใช้เครื่องมืออื่นๆ เช่น การจดบันทึกภาคสนาม การบันทึกเสียง และการถ่ายภาพนิ่งโดยการบันทึกเสียงใช้สำหรับการสัมภาษณ์บุคคลที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก ส่วนการถ่ายภาพนิ่ง ใช้สำหรับบันทึกภาพ สภาพแวดล้อมทางกายภาพของชุมชน ตลอดจน อัตลักษณ์ต่าง ๆ วัฒนธรรมอุทง ที่เป็นรูปธรรม เช่น การแต่งกาย อาหารการกิน แหล่งโบราณสถาน แหล่งการท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ตามประเด็นของการวิจัย จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า และรวบรวมจากแหล่งข้อมูลต่างๆ มาวิเคราะห์ ข้อมูลด้วยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อประกอบการสรุป และอภิปรายผล เพื่อให้ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทง

4. แบบสอบถามในการประเมินค่า ใช้ข้อมูลทางสถิติในการประเมินประสิทธิภาพ เพื่อให้ผลการวิจัยมีทั้งเหตุและผล มีค่าเป็นตัวเลขสนับสนุนเพื่อให้นักวิจัยมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น โดยใช้แบบสอบถาม และประเมินประสิทธิภาพด้านการใช้งาน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

1.6 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1.6.1 ผลិតภัณฑ์ หมายถึง สิ่งที่มีรูปร่างหรือมีคุณสมบัติทางกายภาพสามารถจับต้องได้

1.6.2 การเรียนรู้ หมายถึง เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากสภาพเดิมโดยการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง

1.6.3 ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ หมายถึง ส่วนที่ขยายองค์ความรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบ กิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น ชุดการเรียนรู้ที่สอดแทรกเนื้อหาของส่วนที่ต้องการนำเสนอ เกมสักระดาน นิทาน การสาธิต หรือระบบการเรียนรู้ออนไลน์

1.6.4 วัฒนธรรม หมายถึง การแสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง กฎระเบียบ กฎเกณฑ์ วิธีในการปฏิบัติ รวมทั้งการจัดระเบียบตลอดจนระบบความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ความรู้ เทคโนโลยีต่างๆและมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

1.6.5 อุทง หมายถึง เมืองอุทง เป็นแหล่งโบราณคดีที่สำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทย ตั้งอยู่ทางฝั่งตะวันตกของแม่น้ำจระเข้สามพัน ตำบลอุทง อำเภออุทง จังหวัดสุพรรณบุรี ลักษณะของเมืองเป็นรูปวงรีหันไปตามแนวทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และทิศตะวันตกเฉียงใต้ มีขนาดกว้าง 750 เมตร ยาว 1,650 เมตร เนื้อที่ประมาณ 976 ไร่มีคูน้ำคันดินล้อมรอบเมือง

1.6.6 วัฒนธรรมอุทง หมายถึง การอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนาพื้นที่เมืองโบราณอุทง สืบสานวัฒนธรรมประเพณี และวิถีชีวิตดั้งเดิม ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้ทาง ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม สิ่งที่เกิดประดิษฐ์ สร้างสรรค์ขึ้นมา มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตคนอุทง พฤติกรรม การดำเนินชีวิตภายในสังคม สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ วัฒนธรรมทางด้าน วัตถุ เป็นวัฒนธรรมที่สามารถจับต้องได้ อันได้แก่วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่คนในชุมชนอุทง ประดิษฐ์ขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวก เช่น หลักฐานที่แสดงถึงการเป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนา แรกเริ่ม พวกโบราณวัตถุ เช่น พระพุทธรูปสมัยทวารวดี ธรรมจักร ลูกปัด โบราณสถาน วัด เจดีย์ รวมถึงผังเมืองโบราณ เป็นต้น ส่วนอีกประเภทหนึ่ง คือ วัฒนธรรมทางด้านจิตใจ เช่น คติความเชื่อ ศาสนา จริยธรรม กฎหมาย ประเพณี เทศกาล เช่น พิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดา วัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุทง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั่ง เมืองโบราณอุทง จึงได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ที่สามารถถ่ายทอดให้กันจากคน รุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่น และถ่ายทอดจากสังคมหนึ่งไปอีกสังคมได้

1.6.7 ประสิทธิภาพ หมายถึง กระบวนการ วิธีการ หรือการกระทำที่นำไปสู่ผลสำเร็จ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่เป็นเอกสาร แนวความคิด ตำรา ทฤษฎีต่างๆ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ถ่ายทอดการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

- 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับมรดกวัฒนธรรมไทย
- 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี
- 2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของชาวไทยทรงดำในประเทศไทย
- 2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับลูกปัดทวารวดี
- 2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

(องค์การมหาชน) หรือ อพท.

- 2.6 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้
- 2.7 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้
- 2.8 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร
- 2.9 ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์กับการออกแบบ
- 2.10 ข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับมรดกวัฒนธรรมไทย

2.1.1 ความหมายของวัฒนธรรม

ประกอบ มีโคตรกอง.2551 กล่าวว่า วัฒนธรรม มีความหมายกว้างขวางมากในด้านสังคมศาสตร์หมายถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมและแบบแผนการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทุกอย่างรวมทั้งบรรดาผลงานทั้งมวลที่มนุษย์ สร้างสรรค์ขึ้น ตลอดจนจนความคิด ความเชื่อ ค่านิยม เป็นต้น

พระยาอนูมานราชชน กล่าวว่่า วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีมนุษย์เปลี่ยนแปลงปรับปรุงหรือผลิตสร้างขึ้นเพื่อความเจริญงอกงามในวิถีแห่งชีวิตของส่วนรวมที่ถ่ายทอดกันได้เลียนแบบกันได้

อุทัย หิรัญโต กล่าวว่า วัฒนธรรมคือ มรดกทางสังคมที่ได้ตกทอดมาเป็นสมบัติของมนุษย์ในสมัยปัจจุบัน และนำมาใช้ในการครองชีวิตเป็นแบบแผนแห่งการครองชีวิต (Design of Living) หมายความว่า วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ว่า จะต้องทำอะไร ทำอย่างไร คิดอย่างไร รู้สึกอย่างไร อะไรดีและอะไรชั่ว เป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างและรับปฏิบัติสืบต่อมา

ยูทอ คักดีเดชยนต์ กล่าวว่า วัฒนธรรมรวมคือความคิดและแบบแผนพฤติกรรมทุกอย่างที่ตกทอดสืบต่อกันมาโดยทางการสื่อสารหรือส่งสัญลักษณ์ ไม่ตกทอดทางกรรมพันธุ์ เราเรียนรู้วัฒนธรรมโดยอาศัยคำพูด ท่าทาง เช่น การที่นักรู้จักสร้างรังได้นั้นเป็นการตกทอดทางกรรมพันธุ์ แต่การที่มนุษย์รู้จักสร้างบ้านพักที่อยู่อาศัยนั้น เป็นการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม

2.1.2 ความสำคัญของวัฒนธรรม

ประกอบ มีโคตรกอง กล่าวถึงความสำคัญของวัฒนธรรมว่า

1. วัฒนธรรมเป็นสิ่งกำหนดและกำเนิกระเบียบแบบแผนประเพณี ข้อบังคับ กฎหมาย สิ่งของ เครื่องใช้ของสังคม โดยมีลักษณะที่แตกต่างกันไปในแต่ละสังคม
2. วัฒนธรรมเป็นสิ่งกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมใดจะเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของกลุ่มสังคมนั้น
3. วัฒนธรรมเป็นสิ่งควบคุมสังคมและสร้างความเป็นระเบียบเรียบร้อยให้เกิดขึ้นแก่สังคม เพราะวัฒนธรรมรวบรวมทั้งความศรัทธา ความเชื่อ ค่านิยม บรรทัดฐาน ประเพณี ศิลธรรม คุณธรรม ฯลฯ ตลอดจนผลตอบแทนในการปฏิบัติตามและบทลงโทษเมื่อฝ่าฝืน

2.1.3 ประเภทของวัฒนธรรม

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 5 สาขา ตาม UNESCO ประกอบด้วย (ประกอบ มีโคตรกอง.2551)

1. สาขามนุษยศาสตร์ ได้แก่ วัฒนธรรมที่ว่าด้วยขนบธรรมเนียมประเพณี คุณธรรม ศิลธรรม ศาสนา ปรัชญา ประวัติศาสตร์ โบราณคดี มารยาทในสังคม การปกครอง กฎหมาย เป็นต้น สาขาศิลปะ ได้แก่ วัฒนธรรมในเรื่อง ภาษา วรรณคดี ดนตรี นาฏศิลป์ วิจิตรศิลป์ สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม เป็นต้น
2. สาขาคหกรรมศิลป์ ได้แก่ วัฒนธรรมในเรื่องอาหาร การประกอบอาหาร ความรู้เรื่องการดูแลบ้านเรือนที่อยู่อาศัย ความรู้เรื่องยา การรู้จักใช้ยา การอบรมเลี้ยงดูเด็ก ความรู้ในการอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัว เป็นต้น
3. สาขากีฬาและนันทนาการ ได้แก่ วัฒนธรรมในเรื่องการเล่น มวยไทย ฟันดาบสองมือ กระบี่กระบอง การเลี้ยงนกเขา การเล่นพื้นบ้าน ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ของไทยอย่างแท้จริง จะไม่เหมือนกับของต่างชาติถึงแม้จะเลียนแบบกันก็ไม่เหมือนกัน

2.1.4 หน้าที่ของวัฒนธรรม

1. เป็นตัวกำหนดรูปแบบของสถาบัน ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันไปในแต่ละสังคม
2. เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมมนุษย์ พฤติกรรมของคนจะเป็นเช่นไรก็ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของกลุ่มสังคมนั้นๆ

3. เป็นสิ่งที่ควบคุม สร้างความเป็นระเบียบเรียบร้อยให้สังคม เพราะวัฒนธรรมจะมีทั้งความศรัทธา ความเชื่อ ค่านิยม บรรทัดฐานตลอดจนผลตอบแทนในการปฏิบัติ และมีบทลงโทษเมื่อฝ่าฝืน (ประกอบ มีโคตรกอง.2551)

2.1.5 วัฒนธรรมร่วมสมัยในปัจจุบันของประเทศไทย

วัฒนธรรมโลกยุคใหม่ โลกาภิวัตน์ จากเดิมที่สังคมไทยที่มีความเป็นอยู่พอเพียงตามอัตภาพ มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นครอบครัวขยาย เมื่อวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัยจัดแยกความเป็นอยู่ของสังคมเป็น 2 ส่วน คือ คือวิถีชีวิตไทยในชนบท และวิถีชีวิตไทยในเมือง จัดเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัย

1. รับมาแล้วไม่เปลี่ยนแปลง หมายถึง การรับแนวคิด วัฒนธรรมประเพณีจากวัฒนธรรมอื่น ๆ มา ต้องรักษาสภาพเดิมหรือปฏิบัติตามแนวนั้นอยู่

2. รับมาแล้วเปลี่ยนแปลง หมายถึง การรับมาและยังคงสภาพเดิมไว้บ้าง แต่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วนหรืออาจจะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งหมด เหตุที่มนุษย์สร้างวัฒนธรรมขึ้นมาแล้วมีการพัฒนาตามมาจากความแตกต่างกันในวิถีชีวิตแม้สังคมเดียวกันแต่ต่างยุคต่างสมัย ย่อมเป็นไปตามเงื่อนไขวิวัฒนาการ จัดเป็น 3 ประการ คือ ความต้องการของมนุษย์ , สิ่งแวดล้อม และ อิทธิพลทางการเมือง

2.1.6 มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม หรือ ทูทางวัฒนธรรม หมายถึง การปฏิบัติ การแสดงออก ความรู้ ทักษะ ตลอดจนเครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์และพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านั้น ซึ่งชุมชน กลุ่มชน หรือในบางกรณีปัจเจกบุคคลยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมของตน มรดกภูมิปัญญา ทางวัฒนธรรมซึ่งถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งนี้เป็นสิ่งซึ่งชุมชนและกลุ่มชนสร้างขึ้นมาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของตน เป็นปฏิสัมพันธ์ของพวกเขาที่มีต่อธรรมชาติและประวัติศาสตร์ของตน และทำให้คนเหล่านั้นเกิดความภูมิใจในตัวตนและความรู้สึกสืบเนื่องก่อให้เกิดความเคารพต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ มรดกวัฒนธรรมขององค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งชาติ (UNESCO,2554) กล่าวว่า มรดกวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและสั่งสมเป็นเวลานาน แบ่งเป็น แบบจับต้องได้เช่น โบราณสถาน เป็นต้น หรือแบบจับต้องไม่ได้ เช่น ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี เป็นต้น ซึ่งต้องมีคุณลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่ง ต่อไปนี้ วัฒนธรรมทางภาษา ศิลปะการแสดงและ ดนตรี การปฏิบัติทางสังคมพิธีกรรม ประเพณีและเทศกาลงานช่างฝีมือ วรรณกรรมพื้นบ้าน กีฬาและภูมิปัญญาไทย ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล

การประเมินสถานการณ์ในปัจจุบันพบว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจำนวนมากมีความหลากหลาย มีคุณค่ามีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะท้องถิ่นซึ่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาประเทศได้มากมาย หากแต่ยังขาดการอนุรักษ์ พื้นฟู พัฒนาต่อยอดอย่างเป็นระบบแบบจริงจัง

อีกทั้งยังขาดการบริหารจัดการที่ดี ซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิตและความเจริญรุ่งเรืองของสังคมไทย ดังนั้นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ระบบคุณค่า ค่านิยม ความเชื่อ ภาษา จารีตประเพณี พิธีกรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า สังคมไทยมีทุนทางวัฒนธรรมที่ดั่งงามมากมายแต่หลายอย่างในปัจจุบันเสื่อมถอยและสูญหายไปตามกาลเวลาสาเหตุสำคัญคือขาดการอนุรักษ์ฟื้นฟูถ่ายทอดพัฒนา และต่อยอดอย่างเป็นระบบแบบจริงจัง

ด้านบวก สังคมไทยยอมรับความแตกต่างทางเชื้อชาติศาสนา มีนิสัยเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุขและประเทศไทยมีผู้พร้อมเสียสละเป็นอาสาสมัครทำงานเพื่อสังคมจำนวนมาก มีการรณรงค์โครงการช่วยเหลือต่างๆอย่างไม่ขาดสาย เช่น กรณีเกิดภัยพิบัติ เป็นต้น

ด้านลบ ปัจจุบันคนไทยและสังคมไทยให้ความสำคัญกับระบบคุณค่า ค่านิยม และความเชื่อที่ดั่งงามลดลง เช่น ความภาคภูมิใจในถิ่นกำเนิด ความเอื้ออาทร การเคารพผู้ใหญ่ การให้ความสำคัญกับพรหมจรรย์ การยึดมั่นในศีลธรรมและผิชอบชั่วดี รวมถึงระบบสถาบันที่ทำหน้าที่ขัดเกลาและปลูกฝังระบบคุณค่า ค่านิยมและความเชื่อที่ดั่งงามมีแนวโน้มอ่อนแอและมีบทบาทในการพัฒนาศักยภาพคนไทยลดลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยของเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มการอ่านออกเสียงไม่ชัดเจนค่อนข้างมากบางประเพณีที่มีและถือปฏิบัติสืบทอดกันมา มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบให้เข้ากับสังคมยุคใหม่และถูกนำมาใช้ในการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมมากขึ้น ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญามีมากแต่ยังไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างจริงจัง หน่วยงานทางภาครัฐยังให้การสนับสนุนในการพัฒนาอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมค่อนข้างน้อย ส่วนใหญ่สินค้าและบริการจากภูมิปัญญาไทยจะเน้นเฉพาะเชิงพาณิชย์มากกว่าการรักษาคุณค่าและรากฐานทางวัฒนธรรมท้องถิ่น การให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางท้องถิ่นไม่มากเท่าที่ควร

มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ได้แก่ โบราณสถาน โบราณวัตถุ สถาปัตยกรรม และศิลปกรรมต่างๆ ที่ติดมากับอาคารโบราณสถาน โบราณวัตถุ รวมถึงอุทยานประวัติศาสตร์ วัดในพระพุทธศาสนา และพิพิธภัณฑสถานต่างๆซึ่งถือว่าเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้อย่างเป็นรูปธรรมมากที่สุดและเป็นมรดกของชาติที่สำคัญ โดยพบว่าประเทศไทยมีโบราณสถานสำคัญมากมายกระจายทุกพื้นที่ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องหมายแสดงออกซึ่งความเจริญรุ่งเรืองทางศิลปกรรม สถาปัตยกรรม ประวัติศาสตร์และโบราณคดีในสมัยต่างๆการดูแลรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้เหล่านี้ยังขาดประสิทธิภาพ ขาดการมีส่วนร่วมของหน่วยงานท้องถิ่น ชุมชนและประชาชน ทำให้ถูกทำลายทั้งจากภัยธรรมชาติและฝีมือมนุษย์

2.1.7 แนวโน้มและโอกาสการพัฒนามรดกทางวัฒนธรรม

คนไทยและสังคมไทยมีความตื่นตัว เห็นคุณค่าและประโยชน์ของมรดกวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย เนื่องจากประเทศไทยมีผู้รู้ในภูมิปัญญามากมายกระจายทั่วพื้นที่คนไทยมีฝีมือมีความ

ประณีตละเอียดอ่อนในงานศิลปะเป็นจุดแข็งและโอกาสที่จะให้คนเหล่านี้มีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนา คุณแล อนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นรวมถึงการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทย

ประเทศไทยมีนโยบายและแผนพัฒนาชาติ สนับสนุนทั้งแผนบริหารราชการแผ่นดิน แผนปรับโครงสร้างเศรษฐกิจ แผนการท่องเที่ยวรวมถึงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 อาทิเช่น พระบรมราชโองการพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรและอนุปริญญาบัตร ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ณ ท้องพระโรง วังท่าพระ วันจันทร์ที่ 12 ตุลาคม 2513 กล่าวว่า งานด้านการศึกษาศิลปะและวัฒนธรรมนั้นคืองานสร้างสรรค์ความเจริญทางปัญญาและทางจิตใจ ซึ่งเป็นทั้งต้นเหตุทั้งองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ของความเจริญด้านอื่นๆ ทั้งหมดและเป็นปัจจัยที่จะช่วยให้เรารักษาและดำรงความเป็นไทยไว้ได้สืบไป

ระบบเศรษฐกิจแบบเสรีเปิดโอกาสให้ประเทศไทยมุ่งพัฒนาเศรษฐกิจฐานความรู้ และสร้างสรรค์คุณค่า พัฒนาสินค้าและบริการบนพื้นฐานวัฒนธรรมไทยที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น เช่น การนวดแผนไทย สมุนไพรไทย อาหารไทย เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและโครงสร้างของการบริโภค ประเทศไทยมีศักยภาพในสินค้าบริการเกี่ยวกับสุขภาพ ซึ่งแนวโน้มพฤติกรรมผู้บริโภคของสังคมโลกกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ทำให้ต้องการสินค้าและบริการเฉพาะด้านมากขึ้น เป็นปัจจัยที่จะทำให้สินค้าไทยสามารถพัฒนาและส่งออกได้เพิ่มมากยิ่งขึ้นในอนาคต

ความร่วมมือระหว่างประเทศที่เข้มแข็ง กระแสการพัฒนาที่ยั่งยืนและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและวิชาการ เกิดความร่วมมือในการพัฒนาทั้งในระดับภูมิภาคและอนุภูมิภาค

กระแสโลกที่เน้นการพัฒนาที่ยั่งยืนบนฐานความหลากหลายทางชีวภาพส่งผลดีต่อประเทศไทยที่มีความหลากหลายทางชีวภาพมีโอกาสใช้ประโยชน์เพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าภายใต้ระบบการบริหารจัดการที่นำไปสู่ความยั่งยืน

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารช่วยสร้างโอกาสทางการตลาดการเรียนรู้ให้กับผู้เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานด้านวัฒนธรรมและเจ้าของภูมิปัญญาในการพัฒนาและเพิ่มศักยภาพการดำเนินงาน รวมถึงการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการ และงานด้านศิลปวัฒนธรรมสู่โลกภายนอกได้อย่างรวดเร็ว

จากทฤษฎีที่เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้สรุปข้อมูลที่น่าสนใจในการวิจัย ดังนี้ วัฒนธรรมมีความหมายครอบคลุมถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือสังคมใดสังคมหนึ่ง ซึ่งมนุษย์ได้คิดสร้างระเบียบ กฎเกณฑ์ วิธีในการปฏิบัติ รวมทั้งการจัดระเบียบตลอดจนระบบความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ความรู้ เทคโนโลยีต่างๆและมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น โดยได้วิวัฒนาการสืบทอดกันมาอย่างมีแบบแผน มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ได้แก่ โบราณสถาน โบราณวัตถุ สถาปัตยกรรม

และศิลปกรรมต่างๆ ที่ติดมากับอาคารโบราณสถาน โบราณวัตถุ รวมถึงอุทยานประวัติศาสตร์ และพิพิธภัณฑสถานต่างๆ ซึ่งถือว่าเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้อย่างเป็นรูปธรรมมากที่สุดและเป็นมรดกของชาติที่สำคัญ มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ระบบคุณค่า ค่านิยม ความเชื่อ ภาษาจารีตประเพณี พิธีกรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่าสังคมไทยมีทุนทางวัฒนธรรมที่ดั่งงามมากมาย แต่หลายอย่างในปัจจุบันเสื่อมถอย และสูญหายไปตามกาลเวลาสาเหตุสำคัญคือขาดการอนุรักษ์ฟื้นฟู ถ่ายทอดพัฒนาและต่อยอดอย่างเป็นระบบแบบจริงจัง

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทอง สุพรรณบุรี

2.2.1 วัฒนธรรมอุทอง สุพรรณบุรี

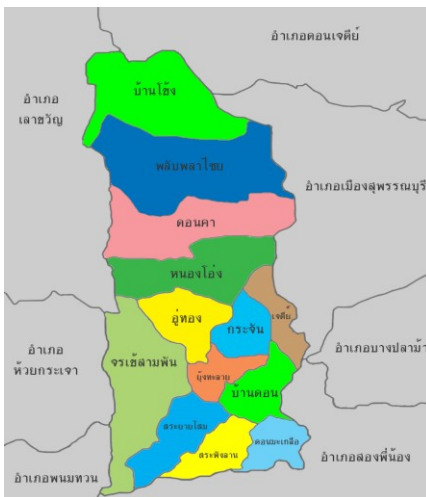
เมืองอุทอง เป็นแหล่งโบราณคดีที่สำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทย ตั้งอยู่ทางฝั่งตะวันตกของแม่น้ำจรเข้สามพัน ตำบลอุทอง อำเภออุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ลักษณะของเมืองเป็นรูปวงรีหันไปตามแนวทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และทิศตะวันตกเฉียงใต้ มีขนาดกว้าง 750 เมตร ยาว 1,650 เมตร เนื้อที่ประมาณ 976 ไร่ มีคูน้ำคันดินล้อมรอบเมือง (กรมศิลปากร, 2545: 26) ภายในตัวเมืองและบริเวณปริมาตรพบโบราณสถานและโบราณวัตถุในวัฒนธรรมแบบทวารวดีเป็นจำนวนมาก ทั้งยังพบหลักฐานการอยู่อาศัยของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ แบบสังคมเกษตรกรรมยุคหินใหม่ต่อเนื่องถึงยุคโลหะ เมื่อประมาณ 3,000 ปีมาแล้ว (ชิน อู่ดี, 2509: 44-46) ต่อมาประมาณ 2,000 ปี

พบหลักฐานโบราณวัตถุที่เมื่อประมาณ 1,600-1,800 ปีที่ผ่านมา ราว พ.ศ. 800-1000 พบโดยเฉพาะพุทธศาสนาแบบหินยานหรือเถรวาท ทำให้เมืองอุทองเกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบทางวัฒนธรรมสู่วัฒนธรรมทวารวดี ซึ่งเป็นวัฒนธรรมสมัยประวัติศาสตร์ยุคแรกสุดบนผืนแผ่นดินไทย (กรมศิลปากร, 2550: 22-23) จากความสำคัญของเมืองโบราณอุทองที่เป็นจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรม คณะรัฐมนตรีจึงมีมติให้ความเห็นชอบประกาศให้เมืองโบราณอุทองเป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2555 โดยมีองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) เป็นหน่วยงานหลักในการจัดทำแผนแม่บทและแผนปฏิบัติการ โดยการแปลงทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อสร้างรายได้ให้เกิดขึ้นจากแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเป็นการเชิญชวนให้เกิดกระแสเศรษฐกิจสร้างสรรค์แพร่ขยายในวงกว้าง (สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทอง [ออนไลน์], 20 พฤศจิกายน 2556 แหล่งที่มา www.dasta.or.th/dastaarea7/th)

2.2.2 ที่ตั้งและอาณาเขต

อำเภออุทองตั้งอยู่ทางด้านตะวันตกเฉียงใต้ของจังหวัดสุพรรณบุรี มีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 641,063 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 401,464 ไร่ มีอาณาเขตติดต่อกับอำเภออื่นและจังหวัดใกล้เคียง ดังนี้

ทิศเหนือ	ติดต่อกับ อ.ดอนเจดีย์ จ.สุพรรณบุรี และ อ.เลาขวัญ จ.กาญจนบุรี
ทิศใต้	ติดต่อกับ อ.สองพี่น้อง จ.สุพรรณบุรี และ อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี
ทิศตะวันออก	ติดต่อกับ อ.สองพี่น้อง และ อ.เมือง จ.สุพรรณบุรี
ทิศตะวันตก	ติดต่อกับ อ.เลาขวัญ อ.ห้วยกระเจา และ อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี



ภาพที่ 2.1 ที่ตั้งและอาณาเขต

ที่มา : สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอู่ทอง (ออนไลน์) , 20 พฤศจิกายน 2556

2.2.3 ลักษณะภูมิประเทศ แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. ภูมิประเทศแบบภูเขาและที่สูง สภาพพื้นที่เป็นลูกคลื่นลอนลาดสลับกับลอนชันจนถึงเทือกเขาสูงชัน ได้แก่ พื้นที่บางส่วนของตำบลบ้านไช้ ตำบลดอนคา ตำบลทนงโอ่ง ตำบลพลับพลายไชย ตำบลอู่ทอง

2. ภูมิประเทศแบบลูกคลื่นลอนลาด ลักษณะเป็นพื้นที่ถัดจากเขตภูเขา ได้แก่ พื้นที่ในเขตตำบลบ้านไช้ ตำบลดอนคา ตำบลทนงโอ่ง ตำบลอู่ทอง ตำบลจรเข้สามพัน

3. ภูมิประเทศแบบที่ราบลุ่มแม่น้ำจรเข้สามพัน เป็นบริเวณที่มีความอุดมสมบูรณ์ ได้แก่ พื้นที่ในเขตตำบลอู่ทอง ตำบลจรเข้สามพัน ตำบลสระยายโสม ตำบลสระพังลาน ตำบลดอนมะเกลือ ตำบลยั้งทลาย ตำบลเจดีย์ สภาพพื้นที่ทั่วไปเป็นภูเขาและมีพื้นที่สูงทางด้านตะวันตกขึ้นไปจนถึงทางด้านตะวันตกเฉียงเหนือ ส่วนพื้นที่ราบอยู่ทางด้านทิศตะวันออก มีลำน้ำสายหลักคือ ลำน้ำจรเข้สามพัน และลำน้ำสายย่อย

จากข้อมูลข้างต้นเกี่ยวกับชุมชนเมืองโบราณอู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยสามารถสรุปเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อได้ ดังนี้ อัตลักษณ์ที่มีลักษณะจำต้องได้ของชุมชนเมืองโบราณอู่ทอง ได้แก่ ผังเมืองโบราณเป็นรูปวงรี มีคูน้ำคันดินล้อมรอบสภาพภูมิศาสตร์ด้านหนึ่งเป็นภูเขาอีกด้านหนึ่งเป็นน้ำเป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนาแรกเริ่ม มีโบราณสถาน เช่น เจดีย์ วัด มีโบราณวัตถุ เช่น พระพุทธรูป

สมัยทวารวดี ธรรมจักร ลูกปัด มีมรดกทางธรรมชาติ คือสวนหินธรรมชาติขุนนางนาค ส่วนอัตลักษณ์ที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ ได้แก่ มีประเพณีตักบาตรเทโว-โรหณะ ณ วัดเขาทำเทียม มีประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 12 นักษัตร ณ วัดเขาพระศรีสรรเพชญาราม มีเทศกาลกินเจ และงานวิ่งของชาวไทยเชื้อสายจีน มีพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่งสงกรานต์ของลาวครั้ง มีประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุ้งทอง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั้ง

ส่วนแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้ อัตลักษณ์เมืองโบราณอุ้งทอง มีดังนี้ กลยุทธ์การพัฒนาพื้นที่ชุมชนเมืองโบราณอุ้งทอง ด้วยการอนุรักษ์ฟื้นฟูตัวโบราณสถาน และสภาพแวดล้อมรอบๆ พื้นที่การจัดการภูมิทัศน์ในพื้นที่โบราณสถานและชุมชนโบราณ พัฒนาลาน้ำเพื่อรองรับการล่องเรือชมเมือง เป็นต้น , กลยุทธ์การส่งเสริมและพัฒนาเรื่องราวที่บ่งบอก อัตลักษณ์เมืองโบราณอุ้งทอง ด้วยการจัดตั้งศูนย์ข้อมูลสำหรับนักท่องเที่ยว จัดตั้งพิพิธภัณฑ์ชาติพันธุ์ต่างๆ จัดตั้งหมู่บ้านวัฒนธรรม และแหล่งเรียนรู้/พิพิธภัณฑ์ลูกปัด เป็นต้นและ , กลยุทธ์สื่อสารเพื่อการตลาด ด้วยการสร้างตราสินค้าการท่องเที่ยวชุมชนเมืองโบราณอุ้งทองให้เป็นที่รู้จักและใช้การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการที่ผสมผสานสื่อต่าง ๆ เป็นต้น

2.2.4 แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่สำคัญเมืองโบราณอุ้งทอง

ประกอบด้วยแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นศิลปวัฒนธรรมที่น่าสนใจ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุ้งทอง วัดเขาดีสลัก โบราณสถานคอกช้างดิน และโบราณสถานที่สำคัญต่างๆ โดยมีหน่วยศิลปการที่ 2 ควบคุมดูแลรักษา กองโบราณคดี ซึ่งมีหน้าที่ความรับผิดชอบในการป้องกัน คุ้มครองดูแลรักษาและอนุรักษ์โบราณสถาน แหล่งโบราณคดี แหล่งประวัติศาสตร์ในเขตภาคกลาง 7 จังหวัด คือ สุพรรณบุรี นครปฐม สมุทรสงคราม กาญจนบุรี ราชบุรี เพชรบุรีและประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งโบราณสถานในเมืองอุ้งทองที่ได้ขึ้นทะเบียนโบราณสถานในเขตหน่วยศิลปการที่ 2 และเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม มีดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุ้งทอง เมืองอุ้งทอง

ปัจจุบันอยู่ที่อำเภออุ้งทอง เป็นเมืองเก่า ที่มีชื่อปรากฏในพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาว่า พระเจ้าอุ้งทองทรงอพยพผู้คนหนีโรคห่า จากเมืองอุ้งทองเมื่อปี พ.ศ.1890 ไปสร้างเมืองหลวงใหม่คือ กรุงศรีอยุธยา ต่อมาได้มีการขุดค้นหาหลักฐานที่เมืองอุ้งทองว่า เมืองนี้เป็นเมืองเก่าก่อนกรุงศรีอยุธยาและร้างไปนานนับร้อยปี ก่อนที่พระเจ้าอุ้งทองจะสร้างกรุงศรีอยุธยา จึงเชื่อกันว่าพระเจ้าอุ้งทองน่าจะไม่ได้หนีโรคห่าดังที่กล่าวไว้ ปริศนาของเมืองโบราณอุ้งทอง ที่ยังต้องค้นหาคำตอบ อันเป็นที่มาของโครงการ "อุ้งทอง อุ้งอารยธรรมโบราณ" ที่ควรค่าแก่การเรียนรู้

พื้นที่ทั่วไป มีลำน้ำสายหลักคือ ลำน้ำจรเข้สามพัน ที่ตั้งและอาณาเขต ทิศเหนือ ติดกับติดต่อกับอำเภอดอนเจดีย์ ทิศใต้ ติดกับ ติดต่อกับอำเภอสองพี่น้อง ทิศตะวันออก ติดกับ อำเภอมืองสุพรรณบุรี อำเภอบางปลาม้า และอำเภอสองพี่น้อง ทิศตะวันตก ติดกับ อำเภอพนมทวน อำเภห้วยกระเจา และอำเภอเลาขวัญ (จังหวัดกาญจนบุรี)



ภาพที่ 2.2 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อุทอง

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

ประวัติการก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อุทอง พ.ศ. 2446 สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ เมื่อครั้งดำรงตำแหน่งเสนาบดีกระทรวงมหาดไทยได้ตรวจราชการเมืองสุพรรณบุรี และเสด็จสำรวจเมืองโบราณอุทอง ทรงนิพนธ์เล่าเรื่องเมืองอุทองในรายงานเสด็จตรวจราชการเมืองสุพรรณบุรีและทรงนิพนธ์หนังสือเรื่องนิทานโบราณคดี พ.ศ.2476 ราชบัณฑิตยสภาได้เริ่มทำการสำรวจทำแผนผังเมืองโบราณอุทองโดยสังเขป ซึ่งปรากฏว่าเป็นเมืองโบราณสำคัญที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีแห่งหนึ่ง พ.ศ. 2502 กรมศิลปากรได้จัดสร้างพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อุทอง ขึ้นเป็นอาคารชั่วคราวเพื่อเก็บรักษาโบราณวัตถุที่ได้จากการสำรวจและขุดค้นทางโบราณคดีที่เมืองโบราณอุทอง พ.ศ. 2504 กรมศิลปากรทำการสำรวจขุดแต่งโบราณสถานที่มีกระจายอยู่ทั่วไปในเมืองโบราณอุทองเพิ่มเติม พบโบราณวัตถุสมัยทวารวดีจำนวนมาก พ.ศ. 2507-2509 ศาสตราจารย์ซ็อง บวสเซลีเยร์(M.JeanBoisselier) ผู้เชี่ยวชาญด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ศิลปะภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ชาวฝรั่งเศส และหัวหน้าหน่วยศิลปากรในขณะนั้น ได้ทำการสำรวจขุดแต่งโบราณสถานในเมืองอุทอง และศึกษาค้นคว้าทางโบราณคดีกับเมืองโบราณอุทอง พ.ศ.2508-2509 กรมศิลปากรได้จัดสร้างอาคารพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อุทองขึ้นเป็นการถาวร เพื่อเก็บรักษาและจัดแสดงโบราณวัตถุที่ได้จากขุดค้นทางโบราณคดี เมื่อดำเนินการแล้วเสร็จได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถเสด็จพระราชดำเนินทรงเปิดพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อุทอง เมื่อวันที่ 13 พฤษภาคม พ.ศ. 2509

บริบททั่วไปของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทอง ภูมิประเทศพื้นที่ในอำเภออุทอง แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะคือ ภูมิประเทศแบบภูเขาและที่สูง สภาพพื้นที่เป็นลูกคลื่นลอนลาดสลับกับลอนชันจนถึงเทือกเขาสูงชัน ได้แก่ พื้นที่บางส่วนของตำบลบ้านโฆ้ง ตำบลดอนคา ตำบลหนองไธ้ ตำบล

พลับพลาไชย ตำบลอุ้มทอง , ภูมิภาคแบบลูกคลื่นลอนลาด ลักษณะเป็นพื้นที่ถัดจากเขตภูเขา ได้แก่ พื้นที่ในเขตตำบลบ้านโข้ง ตำบลดอนคา ตำบลหนองไธ้ ตำบลอุ้มทอง ตำบลจรเข้สามพัน , ภูมิภาคแบบที่ราบลุ่มแม่น้ำจรเข้สามพัน เป็นบริเวณมีความอุดมสมบูรณ์ ได้แก่ พื้นที่ในเขตตำบล อุ้มทอง ตำบลจรเข้สามพัน ตำบลสระยายโสม ตำบลสระพังลาน ตำบลดอนมะเกลือ ตำบลยูงทลาย ตำบลเจดีย์สภาพ

การคมนาคม การเดินทางมายังอำเภออุ้มทองนั้นสามารถมาได้หลายเส้นทาง เช่น-ทางหลวงหมายเลข 4 (ถนนเพชรเกษม)แยกเข้าทางหลวงหมายเลข 321 (ถนนมาลัยแมน) ที่จังหวัดนครปฐม ผ่านนครปฐม-อำเภอกาแพงแสน-บ้านทุ่งคอก-บ้านสระยายโสม-อุ้มทอง ระยะทางประมาณ 128 กิโลเมตรทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 340(ตลิ่งชัน-สุพรรณบุรี)แยกเข้าทางหลวงหมายเลข 357(ทางเลี่ยงเมืองสุพรรณบุรี)แยกเข้าทางหลวงหมายเลข 321(ถนนมาลัยแมน)ผ่าน บางบัวทอง-อำเภอลาดบัวหลวง-อำเภอบางปลาม้า-สุพรรณบุรี-บ้านสวนแตง-อุ้มทอง ระยะทางประมาณ 122 กิโลเมตร

โบราณวัตถุสำคัญที่จัดแสดง ได้แก่ ธรรมจักรศิลา พระพุทธรูปสำริด พระพุทธรูปดินเผา ประติมากรรมดินเผา ลูกปัด เครื่องประดับ เครื่องมือเครื่องใช้ ชิ้นส่วนสถาปัตยกรรม ลวดลายปูนปั้น ฯลฯ โดยเฉพาะธรรมจักรศิลาพร้อมแท่นและเสาตั้งซึ่งถือเป็นโบราณวัตถุชิ้นเยี่ยมที่พบเพียงชิ้นเดียวในประเทศไทย

1.1 นิทรรศการถาวร อาคารจัดแสดงที่ 1 จัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับเมืองโบราณอุ้มทองและวัฒนธรรมทวารวดี แสดงถึงพัฒนาการของเมืองโบราณอุ้มทอง ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ กระทั่งพัฒนาเข้าสู่สังคมประวัติศาสตร์สมัยทวารวดีประกอบด้วยห้องจัดแสดง 2 ห้อง

ห้องจัดแสดงที่ 1 บรรพชนคนอุ้มทอง (สมัยก่อนประวัติศาสตร์ และการรับวัฒนธรรมจากภายนอก) ห้องบรรพชนคนอุ้มทอง จัดแสดงถึงพัฒนาการของเมืองโบราณอุ้มทอง เมืองโบราณแห่งนี้ พบหลักฐานการอยู่อาศัยของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์แบบสังคมเกษตรกรรมยุคหินใหม่ต่อเนื่องถึงยุคโลหะ เมื่อประมาณ 3,000 ปีมาแล้ว ต่อมาประมาณ 2,000 ปี พบหลักฐานโบราณที่แสดงว่า เมืองโบราณอุ้มทองเป็นเมืองท่าศูนย์กลางการติดต่อขายสำคัญของชุมชนโบราณในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กับประเทศสำคัญของโลกในเวลานั้น เช่น ลูกปัดชนิดต่างๆ ทำด้วยลูกปัดต่างๆทำด้วยหินมีค่าที่นำเข้ามาจากประเทศอินเดีย เหริยภูกษาปณ์โรมัน ปูนปั้นรูปพ่อค้าชาวเปอร์เซีย ฯลฯ ราวพุทธศตวรรษที่ 8-10 หรือเมื่อประมาณ 1,600-1,800 ปีที่ผ่านมา พบหลักฐานที่แสดงถึงการนับถือพุทธศาสนาในเมืองโบราณอุ้มทอง โดยเฉพาะพุทธศาสนาแบบหินยานหรือเถรวาท ทำให้เมืองอุ้มทองเกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบทางวัฒนธรรมเข้าสู่วัฒนธรรมทวารวดี ซึ่งเป็นวัฒนธรรมสมัยประวัติศาสตร์ยุคแรกสุดบนผืนแผ่นดินไทย โบราณวัตถุสำคัญที่จัดแสดง ได้แก่ เครื่องประดับทองคำ ลูกปัดทองคำสมัยทวารวดี ลูกปัดที่ทำจากหินแก้ว แผ่นดินเผาภาพพระภิกษุอุ้มบาตร อิทธิพลศิลปะอมราวดี ซึ่งถือเป็นโบราณวัตถุที่ได้รับอิทธิพลอินเดียที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดเท่าที่พบในประเทศไทย แผ่นดินเผารูปเทวดา ตราประทับดินเผา จารึกดินเผา จารึกแผ่นทองแดงเหริยภูกษาปณ์โรมัน เหริยภูกษาปณ์โรมัน และพระพุทธรูปสำริด

ห้องจัดแสดง 2 อุ้ทองศรีทวารวดี (วัฒนธรรมทวารวดีที่เมืองโบราณอุ้ทอง) ห้องอุ้ทองศรีทวารวดี จัดแสดงเรื่องราวและความสำคัญของเมืองโบราณอุ้ทองในฐานะเมืองประวัติศาสตร์ยุคแรกของประเทศไทย เป็นศูนย์กลางการค้าและศูนย์กลางพระพุทธศาสนา ก่อนแพร่กระจายความเจริญไปสู่ชุมชนโบราณร่วมสมัยอื่นๆ



ภาพที่ 2.3 ห้องจัดแสดงชั้นบนส่วนที่ 1

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

อาคารจัดแสดงที่ 2 จัดแสดงนิทรรศการถาวรเกี่ยวกับดินแดนสุวรรณภูมิ พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเมืองโบราณอุ้ทอง เส้นทางการค้าทางทะเล และเมืองโบราณอุ้ทองในฐานะศูนย์กลางของศาสนาพุทธ โดยแบ่งการจัดแสดงออกเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

ห้องจัดแสดงชั้นบน ส่วนที่ 1 “พัฒนาการทางประวัติศาสตร์บนผืนแผ่นดินสุวรรณภูมิ” จัดแสดงพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของดินแดนสุวรรณภูมิ แหล่งการค้าสำคัญของโลกยุคโบราณ และการค้าระหว่างชุมชนโบราณต่างๆ ทั้งในและภายนอกด้วยโบราณวัตถุและสื่อต่างๆ ที่ทันสมัย

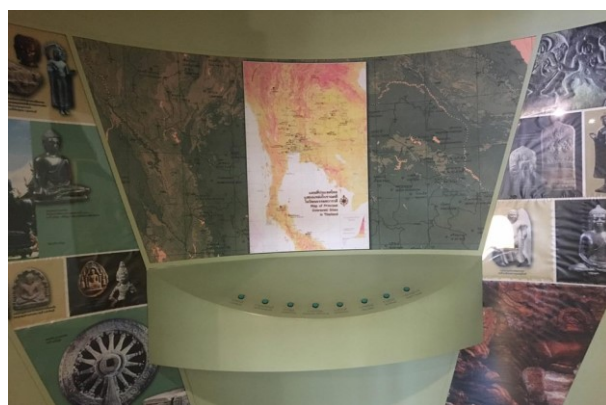
ห้องจัดแสดงชั้นบนส่วนที่ 2 “สุวรรณภูมิการค้าของโลกยุคโบราณ” จำลองเหตุการณ์การค้าทางทะเลจากคาบสมุทรอินเดียสู่ดินแดนสุวรรณภูมิเมื่อราว 3,000 ปีที่ผ่านมา โดยใช้สื่อระบบไฮดรอสโคปกรณัม แสดงถึงการเดินเรือของพ่อค้าชาวต่างชาติ เส้นทางการค้าและเมืองท่าสำคัญ

อาคารจัดแสดงหมายเลข 2 ห้องจัดแสดงชั้นล่าง “อุ้ทองศูนย์กลางแห่งพระพุทธศาสนา” จัดแสดงเหตุการณ์ในอดีตเมื่อประมาณ 1,600-1,800 ปีที่ผ่านมา เป็นเมืองสำคัญยุคแรกที่ได้รับอิทธิพลทางศาสนาพุทธจากอินเดีย ซึ่งได้กลายมาเป็นจุดกำเนิดวัฒนธรรมทวารวดีในเวลาต่อมา โดยหลักฐานว่าพระพุทธศาสนาได้เข้ามาประดิษฐานที่เมืองโบราณอุ้ทองเป็นจุดแรกในดินแดนประเทศไทย จัดแสดงโดยใช้โบราณวัตถุสำคัญเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา แบบจำลองเจดีย์ธรรมจักร และการขุดค้นทางโบราณคดีด้วยเทคนิคการจัดแสดงอันทันสมัยพร้อมภาพยนตร์แอนิเมชัน



ภาพที่ 2.4 ห้องจัดแสดงชั้นบนส่วนที่ 2

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.5 ห้องจัดแสดงชั้นบนส่วนที่ 2

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.6 ห้องจัดแสดงชั้นบนส่วนที่ 2

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

คลังวิชาการคลังจัดเก็บโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ มีหน้าที่หลักของพิพิธภัณฑสถานซึ่งจัดเก็บ โบราณวัตถุศิลปวัตถุ ไม่น้อยกว่า 4,000 รายการ เพื่อให้เกิดความสะดวกในการปฏิบัติงานของ เจ้าหน้าที่และเกิดความมั่นคงปลอดภัยในการเก็บรักษาโบราณวัตถุที่มีอยู่ของพิพิธภัณฑสถาน แห่งชาติอุทธรณ์ ทางพิพิธภัณฑสถาน จึงได้ดำเนินการจัดทำโครงการปรับปรุงคลังจัดเก็บโบราณวัตถุเป็นการ ชั่วคราว เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างสะดวก และเกิดความปลอดภัยต่อโบราณวัตถุ ที่เก็บรักษา ของพิพิธภัณฑสถานต่อไปนี้ เพื่อให้โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุได้รับการอนุรักษ์อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ มี สถานที่จัดเก็บโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อุทธรณ์ ให้ภัณฑารักษ์และเจ้าหน้าที่ ทะเบียนมีห้องปฏิบัติการด้านทะเบียนโบราณวัตถุ ให้เกิดความมั่นคงและปลอดภัยต่อโบราณวัตถุ

เครื่องประดับจี้ทองคำ ผลิตภัณฑ์มีต้นแบบจากโบราณวัตถุสมัยทวารวดีที่จัดแสดง ภายในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทธรณ์ มีอายุราวพุทธศตวรรษที่ 12-14 หรือประมาณ 1,200-1,400 ปีที่ผ่านมา ถือเป็นโบราณวัตถุที่ทรงคุณค่าทั้งด้านประวัติศาสตร์ และศิลปะ ผลิตขึ้นโดยใช้โลหะมงคล “นวโลหะ” เคลือบทองไมครอนด้วยมาตรฐานงานจิวเวอรี่ จำนวนจำกัดเพียง 300 ชิ้น ราคาชิ้นละ 1,500 บาท ทุกชิ้นมีหมายเลขกำกับ ผลิตภายใต้การควบคุมคุณภาพโดยกรมศิลปากร

ต่างหูทองคำตุ้มหู ผลิตภัณฑ์ตามรูปแบบของตุ้มหูทองคำ สมัยทวารวดีมีอายุราวพุทธ ศตวรรษที่ 12-14 หรือ ประมาณ 1,200-1,400 ปีที่ผ่านมาพบภายในเมืองโบราณอุทธรณ์ปัจจุบันจัด แสดงที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทธรณ์ ถือเป็นโบราณวัตถุชิ้นสำคัญที่มีคุณค่าอย่างยิ่งทางด้าน ประวัติศาสตร์และศิลปกรรม ผลิตขึ้นใหม่โดยใช้โลหะสำริดซึ่งเป็นโลหะผสมเก่าแก่ที่สุดของมนุษย์ ค้นพบ เคลือบทองไมครอนอย่างดีเป็นงานสืบสานภูมิปัญญาของบรรพชนไทยผลิตจำนวนจำกัดเพียง 500 คู่ ราคาชิ้นละ 1,000 บาท ภายใต้การควบคุมของกรมศิลปากร



ภาพที่ 2.7 เครื่องประดับจี้ทองคำ

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.8 ต่างหูทองคำ

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

แผ่นดินเผาภาพพระภิกษุอุ้มบาตร ศิลปะอินเดียบอบอมราวดีประมาณพุทธศตวรรษที่ 9-10 (หรือราว 1,600-1,700 ปีมาแล้ว) ลักษณะแผ่นดินเผาภาพภิกษุ 3 องค์ ยืนอุ้มบาตรครองจีวรคลุม จีวรมีลักษณะเป็นริ้ว แสดงถึงอิทธิพลศิลปะอมราวดีของอินเดีย สันนิษฐานว่าทำขึ้นเพื่อประดับศาสนสถาน เป็นโบราณวัตถุอิทธิพลศิลปะอินเดียนที่เก่าแก่ที่สุดเท่าที่พบในประเทศไทย

ปูนปั้นพระพุทธรูปปางเสด็จลงจากดาวดึงส์ ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 12-14 หรือราว 1,200-1,400 ปีมาแล้ว ลักษณะนิยมเรียกพระพุทธรูปยืนยกพระหัตถ์ทั้งสองข้างขึ้นในท่าแสดงธรรม “ปางเสด็จลงจากดาวดึงส์” ซึ่งหมายถึงเหตุการณ์ตอนที่พระพุทธองค์ทรงเสด็จกลับมายังโลกมนุษย์ ภายหลังจากทรงเทศนาโปรดพระพุทธรูปบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ในช่วงเข้าพรรษา (ทั้งนี้คติในการสร้างพระพุทธรูปลักษณะเช่นนี้เดิมคงหมายถึงการแสดงธรรมขอพุทธองค์) พระพุทธรูปองค์นี้ทำด้วยปูนปั้น มีลักษณะพระพักตร์แบบพื้นเมือง



ภาพที่ 2.9 โบราณวัตถุ ปูนปั้นพระพุทธรูป

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

แผ่นดินเผาภาพกินรี ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 10-12 หรือราว 1,600 ปีมาแล้ว ลักษณะแผ่นดินเผาภาพกินรีสวมเครื่องประดับศิระษะ อยู่ในท่าเคลื่อนไหว ยกมือขวาและขาซ้ายขึ้นไปด้านหลังเนื่องจากแผ่นภาพชิ้นนี้ค่อนข้างลบบเลือนและบางส่วนแตกชำรุดไป จึงไม่สามารถทราบรายละเอียดที่ชัดเจนนักวิชาการบางท่านให้ความเห็นว่าลำตัว และขา น่าจะเป็นลักษณะของสิ่งที่มีมากกว่านก จึงอาจจะเป็นสิ่งที่มีหน้าเป็นคนซึ่งเป็นภาพที่นิยมทำกันแพร่หลายในอินเดียภาคเหนือสมัยราชวงศ์คุปตะ



ภาพที่ 2.10 โบราณวัตถุ ปูนปั้นพระพุทธรูป

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

พระโพธิสัตว์ปัทมปาณี ศิลปะศรีวิชัย ประมาณพุทธศตวรรษที่ 14-15 หรือราว 1,200 ปีมาแล้ว ลักษณะประติมากรรมสำริดหล่อเป็นรูปพระโพธิสัตว์ปัทมปาณีหรือพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร ซึ่งเป็นพระโพธิสัตว์องค์สำคัญในศาสนาพุทธลัทธิมหายานประจำยุคปัจจุบัน ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 13-14 หรือราว 1,200-1,300 ปีมาแล้ว ลักษณะสิ่งโตเป็นสัตว์สำคัญที่ปรากฏในงานศิลปะมาตั้งแต่สมัยทวารวดีจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ทั้งนี้สันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพลทางศิลปะจากประเทศอินเดีย เนื่องจากในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ไม่ปรากฏสัตว์ดังกล่าวอยู่ในธรรมชาติ สิ่งโตสำริดชิ้นนี้เป็นของหายาก นอกจากจะมีขนาดเล็กและหล่อด้วยโลหะสำริดแล้ว ฝีมือในการปั้นยังแสดงถึงอารมณ์ และลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ถือเป็นโบราณวัตถุชิ้นเยี่ยมอีกชิ้นหนึ่งของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อุทอง

เครื่องประดับรูปกินรี ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 9-10 หรือประมาณ 1,600-1,700 ปีมาแล้ว ลักษณะด้านหลังเครื่องประดับทำเป็นห่วงกลม(คล้ายตุ้มหู) ด้านหน้าทำเป็นรูปบุคคลมีหน้าเป็นมนุษย์สวมตุ้มหูทรงกลม มีผมเป็นมวย ลำตัวมีขนปกคลุม ขาคลายสัตว์ประเภทนก (สันนิษฐานว่าเป็นรูปกินรี)

เครื่องประดับทองคำรูปหน้าบุคคล ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 9-10 หรือราวประมาณ 1,600-1,700 ปีมาแล้ว ลักษณะเครื่องประดับทองคำรูปใบหน้าบุคคล (ยักษ์) ด้านหลังทำ

เป็นห่วงกลมด้านหน้าเป็นรูปบุคคลสามเครื่องประดับศีรษะเป็นช่อแหลมมีขอบกระบังหน้าเป็นสันนูน
ตาโปน คิ้วหนา จมูก ใหญ่ข่ม แก้มป่อง ปากอ้ากว้างเห็นฟันแลบลิ้นออกมา



ภาพที่ 2.11 เครื่องประดับทองคำรูปหน้าบุคคล

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

เครื่องประดับทองคำ(ลูกปัด) ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 12 หรือราว 1,400 ปีมาแล้ว ลักษณะลูกปัดทองคำขนาดเล็กกรุบทรงกลมพร้อมจี้ทองคำฝังพลอย ตัวจี้เป็นรูปวงกลมมีรัศมีโดยรอบขอบทำลายเม็ดไขปลา ตรงกลางมีพลอยสีขาวประดับ ลูกปัดที่พบในเมืองโบราณอยู่ท้องส่วนมากอยู่ในวัฒนธรรมทวารวดี มีทั้งทำจากหินมีค่าแก้ว ดินเผา และทองคำ ลูกปัดเหล่านี้นอกจากความสวยงามแล้ว ยังแสดงให้เห็นถึงเทคโนโลยีการทำ และเป็นหลักฐานแสดงการติดต่อค้าขายกับชาวต่างชาติอีกด้วย



ภาพที่ 2.12 เครื่องประดับทองคำ(ลูกปัด)

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

เศียรพระพุทธรูปทองคำ ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 12-14 หรือราว 1,200-1,400 ปีมาแล้ว ลักษณะส่วนของเศียรพระพุทธรูปขนาดเล็กพระพักตร์กลม พระขนงต่อกันปีกกา พระเนตรปิดพระโอษฐ์มียิ้ม พระกรณยาวเรียว พระพักตร์แสดงความมีเมตตา

ตราดินเผารูปสัญลักษณ์ทางศาสนาประกอบด้วยอักษรจารึก ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 13-14 หรือราว 1,200-1,300 ปีมาแล้ว ลักษณะตราดินเผาทรงกลมแบ่งเป็น 2 ส่วน ด้านบนเป็นภาพวิว ตรีศูลครุฑ (หรือหงส์) เป็นอินเดียแบบปลวระภาษาสันสกฤต หมายถึงเทพตรีมูรติ คือพระศิวะ หรือพระอิศวร พระพรหม พระวิษณุ หรือพระนารายณ์ โดยภาพสัตว์และสัญลักษณ์ ด้านบนอาจหมายถึงพาหนะและศาสตราวุธของพระศิวะและพระวิษณุ

ตราดินเผารูปสิงห์ ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 12-14 หรือราว 1,200-1,400 ปีมาแล้ว ลักษณะแผ่นดินเผาทรงกลม ด้านหน้าตรงกลางทำเป็นรูปสิงห์ยืนหันด้านข้างชั้นขาหน้าขึ้นตั้งตรง ส่วนขาหลังหึ่งคองเล็กน้อย คล้ายกับสิงห์ประมาณพุทธศตวรรษที่ 6 – 8

เหรียญกษาปณ์โรมัน ลักษณะด้านหน้ามีรูปพระพักตร์ด้านข้างของจักรพรรดิซีซาร์วิกโตริอุส สวมมงกุฎยอดแหลมเป็นแฉกมีตัวอักษรล้อมรอบอยู่ริมขอบเหรียญ IMP C VICTORINUS PF AUG ซึ่งเป็นคำย่อของ Emperor Caesar Victorinus Felix Augusteแปลว่าจักรพรรดิซีซาร์วิกโตริอุส ศรีทธา ความสุข เป็นสง่า ส่วนด้านหลังของเหรียญ เป็นรูปเทพอาธีนา สำหรับจักรพรรดิวิกโตริอุสนั้น เป็นกษัตริย์ของอาณาจักรโรมันครองราชย์ระหว่าง พ.ศ. 812-814

เหรียญเงินจารึก “ศรีทวารวดี ศวรบุญ” ศิลปะทวารวดี ประมาณพุทธศตวรรษที่ 13-14 หรือราว 1,200-1,300 ปีมาแล้ว ลักษณะเหรียญโลหะ(เงิน) ทรงกลมด้านหนึ่งมีจารึกอักษรปลวระ ภาษาสันสกฤตสองบรรทัด อ่านได้ความว่า “ศรีทวารวดี ศวรบุญ” ซึ่งแปลว่า “การบุญแห่งพระเจ้าศรีทวารวดี” ส่วนอีกด้านหนึ่งเป็นลวดลายรูปแม่โคกับลูกโคในลักษณะหันด้านข้าง ซึ่งภาพของแม่โคนั้นถือเป็นสัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจด้านการผลิตของธรรมชาติที่อาจจะมีความสัมพันธ์กับคติของการบูชาคชลักษณ์ (เทพีแห่งโชคลาภและความอุดมสมบูรณ์)



ภาพที่ 2.13 ตราดินเผารูปสิงห์

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

1.2. เรือนลาวโซ่ง พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อุทงได้จำลองเรือนลาวโซ่งจัดแสดงไว้ภายใน เรือนลาวโซ่งถือเป็นรูปแบบบ้านอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะชาวไทยทรงดำ หรือลาวโซ่ง ชาติพันธุ์สำคัญชาติพันธุ์หนึ่งที่อาศัยอยู่ในอำเภออุทง ไทยทรงดำ หรือ ลาวโซ่ง เป็นกลุ่มคนเชื้อสายไท มีถิ่นกำเนิดอยู่ในประเทศลาวและเวียดนาม ในสมัยธนบุรีและสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น กองทัพไทยได้ยกไปนครเวียงจันทร์และเมืองต่างๆในอาณาจักรล้านช้าง (ประเทศลาว) ได้กวาดต้อนผู้คนครอบครัวชาวลาวต่างๆมาจำนวนมาก รวมทั้งชาวลาวโซ่งมายังอาณาจักรสยาม (ประเทศไทย)

ชาวลาวโซ่งที่เข้ามาในครั้งนั้นได้ตั้งบ้านเรือนอาศัยอยู่ในเขตจังหวัดเพชรบุรี ต่อมาได้ย้ายถิ่นฐานที่อยู่ไปทำมาหากินในจังหวัดอื่นๆ รวมทั้งจังหวัดสุพรรณบุรีด้วย ในปัจจุบันชุมชนชาวไทยทรงดำในจังหวัดสุพรรณบุรีอาศัยอยู่ในเขตอำเภออุทง อำเภอเมือง อำเภอสองพี่น้อง และอำเภอบางปลาม้า ชาวไทยทรงดำมีภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นของตนเองพูดกันในกลุ่มเชื้อสายเดียวกัน มีเอกลักษณ์ทางการแต่งกายที่ยังคงสืบทอดมาจนถึงปัจจุบันนี้ คือ เครื่องแต่งกายสีดำที่ย้อมครามจนเข้มเป็นสีน้ำเงินดำ ชาวไทยทรงดำมีความเชื่อ การนับถือผี สิ่งที่เหนือธรรมชาติ และวิญญาณบรรพบุรุษ มีการประกอบพิธีที่เป็นแบบแผนมาจนปัจจุบัน เช่น พิธีเสนเฮือน หรือการไหว้ผีเรือน พิธีขึ้นบ้านใหม่ พิธีแต่งงาน และพิธีศพ ที่มีความคล้ายคลึงกับพิธีของคนจีนในบางประการ



ภาพที่ 2.14 เรือนลาวโซ่ง

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.15 หุ่นจำลองแสดงถึงวิถีชีวิตของชาวไททรงดำ

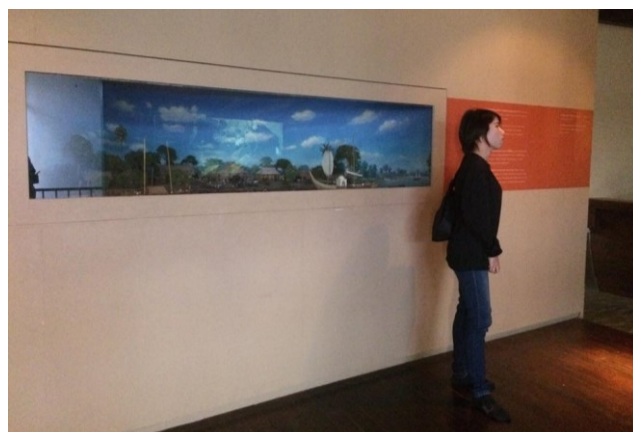
ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

จากการลงพื้นที่ของผู้วิจัย สัมภาษณ์ สังเกต และสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชาวบ้านพบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุ่งทอง ในปัจจุบันนั้น ขาดการพัฒนาในด้านรูปแบบการนำเสนอข้อมูลและเนื้อหาบางส่วนที่ ขาดความแปลกใหม่ น่าดึงดูด และน่าสนใจ เช่น จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์อุ่งทอง มีการใช้ไวเนลในการนำเสนอข้อมูล ที่มีเนื้อหาด้านข้อมูลเป็นจำนวนมาก ซึ่งขาดการนำชมบรรยายและการนำเสนอจาก วิทยุทัศน์ ในส่วนที่มีผู้เข้าชมน้อย และมีบางที่ยังชำรุดและขาดคำบรรยายเพื่ออธิบายรายละเอียดของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ต่างๆ อีกทั้งยังไม่ครอบคลุมในเรื่องของวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นต่างๆ เช่น พิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดา, วัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 คนเผ่าอุ่งทอง, การแต่งกายของคนในสมัยก่อน และลูกปัดทวารวดีในเรื่องของรายละเอียด กรรมวิธีในการผลิต รูปแบบการนำเสนอที่น่าดึงดูด ทั้งที่เป็นจุดเด่นหลักของอารยธรรมอุ่งทองและนักท่องเที่ยวส่วนมากให้ความสนใจ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ อุ่งทองได้จำลองเรือนลาวโซ่งจัดแสดงไว้ภายนอกอาคาร ที่ในปัจจุบันมีการชำรุดทรุดโทรม และขาดการดูแลในส่วน of ตัวเรือน และคำประกอบต่างๆ สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ (ทศพล ว่องไวกลยุทธ . บทควมวิจัย เสนอในการประชุมมหาดใหญ่วิชาการ ครั้งที่ 4 วันที่ 10 พฤษภาคม 2556 : 286) ว่า นิทรรศการกลางแจ้งบางส่วนคือเรือนไททรงดำที่อยู่ในสภาพเก่าและควรสร้างบรรยากาศแบบโบราณย้อนยุค พัฒนาสาธารณูปโภค มีการปรับปรุงระบบแสง สี เสียงให้ทันสมัย



ภาพที่ 2.16 ผลิภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.17 ผลิภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

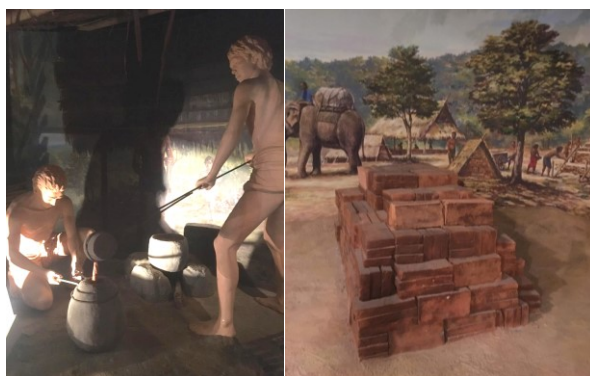
ผลิภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์และมีบางส่วนที่ยังชำรุดและขาดคำบรรยายเพื่ออธิบายรายละเอียดของผลิภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ต่างๆ ให้เห็นถึงความโดดเด่นทางประวัติศาสตร์ในยุคทวารวดี ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมจำนวนมาก ทั้งที่เป็นโบราณสถานและโบราณวัตถุ ตลอดจนประเพณีวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ต่าง ๆ ซึ่งขาดการนำชมบรรยายและการนำเสนอจาก วิทยากร ในส่วนที่มีผู้เข้าชมน้อย และมีบางส่วนที่ยังชำรุดและขาดคำบรรยายเพื่ออธิบายรายละเอียดของผลิภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ต่างๆ อีกทั้งยังไม่ครอบคลุมในเรื่องของวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นต่างๆ รายละเอียด กรรมวิธีในการผลิต รูปแบบการนำเสนอที่ไม่น่าดึงดูด



ภาพที่ 2.18 ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์
ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.19 ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์
ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.20 ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์
ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.21 ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์
ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.22 ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์
ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.23 นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในพิพิธภัณฑ์
ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

จากการลงพื้นที่ของผู้วิจัย สัมภาษณ์ สังเกต และสอบถาม นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรม อุทอง สุพรรณบุรีจำนวน 10 คน พบว่า ชื่นชอบในส่วนของห้องจัดแสดงที่ 1 บรรพชนคนอุทอง ที่จัดแสดงถึงพัฒนาการของเมืองโบราณอุทอง การจำลองโบราณวัตถุต่างๆ แบบจำลองเจดีย์ ธรรมจักร ที่มีสภาพสมบูรณ์ และอาคารจัดแสดงหมายเลข 2 ห้องจัดแสดงชั้นล่าง “อุทองศูนย์กลางแห่งพระพุทธศาสนา” ที่มีการใช้เทคนิคทันสมัยเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน แต่บางส่วนที่ขาดการนำเสนอข้อมูลและเนื้อหาบางส่วนที่ขาดความแปลกใหม่ น่าดึงดูดและน่าสนใจ ปัญหาผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ในพื้นที่อำเภออุทองในปัจจุบันนั้น คือ ขาดการพัฒนาในด้านรูปแบบการนำเสนอข้อมูลและเนื้อหาบางส่วนที่ขาดความแปลกใหม่ น่าดึงดูดและน่าสนใจ เช่น จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์อุทอง มีการใช้ไว้นิลในการนำเสนอข้อมูลที่มีเนื้อหาด้านข้อมูลเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 2.24 การสัมภาษณ์ภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ์อุทอง

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์อุทอง มีการใช้ไว้นิลในการนำเสนอข้อมูลที่มีเนื้อหาด้านข้อมูลเป็นจำนวนมาก ซึ่งขาดการนำเสนอบรรยายและการนำเสนอจาก วัตถุทัศน ในส่วนที่มีผู้เข้าชมน้อย และมีบางส่วนที่ยังซ้ำชุดและขาดคำบรรยายเพื่ออธิบายรายละเอียดของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ต่างๆ อีกทั้งยังไม่ครอบคลุมในเรื่องของวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นต่างๆ เช่น พิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดา, วัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุทอง, การแต่งกายของคนในสมัยก่อน และลูกปัดทวารวดีในเรื่องของรายละเอียด กรรมวิธีในการผลิต รูปแบบการนำเสนอที่ไม่น่าดึงดูด ทั้งที่เป็นจุดเด่นหลักของอารยธรรมอุทองและนักท่องเที่ยวส่วนมากให้ความสนใจ

2. ศูนย์เรียนรู้ ลูกปัดทวารวดี จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้รู้เกี่ยวกับลูกปัดในพื้นที่ พบว่ามีลูกปัดในจังหวัดสุพรรณบุรีถึง 109 แหล่ง โดยเฉพาะที่อุทองมีมากถึง 46 แหล่ง จากจังหวัดลุ่มน้ำแม่กลอง-ท่าจีน คือ สุพรรณบุรี กาญจนบุรี ราชบุรี และนครปฐม มีพื้นที่ที่มีรายงานการพบลูกปัดมากถึง 178 แหล่ง โดยลูกปัดที่พบมีทั้งสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่พบตามถ้ำ เฝิงผาและที่ราบไหล่เขา สมัยหัวเลี้ยวหัวต่อประวัติศาสตร์ตามที่ราบลุ่มน้ำตอนกลางโดยเฉพาะที่ลุ่มน้ำทวนจรเข้สามพัน ท่าว่า ท่าคอย ที่เชื่อมต่อระหว่างแม่น้ำแม่กลองกับแม่น้ำท่าจีน ซึ่งล้วนเป็นลูกปัดที่มีลักษณะพิเศษและโดดเด่นทำจากหินสีมีค่ากึ่งรัตนชาติชนิดและรูปทรงต่างๆ โดยมีเมืองโบราณอุทองเป็นเสมือนในกลางและสืบเนื่องถึงสมัยทวารวดีที่พบลูกปัดแก้วเป็นจำนวนมากลูกปัดที่พบในอุทองและลุ่มน้ำแม่กลอง-ท่าจีน



ภาพที่ 2.25 การสัมภาษณ์ ผู้ใหญ่บ้านศูนย์เรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี”

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ ข้อมูลจากศูนย์เรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี” ชุมชนบ้านโคก มีลักษณะเป็นป้ายไว้นิลแสดงข้อมูล และวัสดุที่เป็นลูกปัดเท่านั้น จากการสัมภาษณ์นางอำพร ลีสุขสาม ผู้ใหญ่บ้าน ศูนย์เรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี” ชุมชนบ้านโคก สรุปว่า ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ได้รับความนิยมนอกจากกลุ่มที่มาเรียนรู้ คือ การลงมือทำ ให้เกิดการทดลองในผลิตภัณฑ์ เช่น การร้อยลูกปัด ตามกรรมวิธีต่างๆ ภายใต้อาณาเขต อยากจะพัฒนาผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเข้าชมหรือผู้ที่สนใจ ซึ่งตรงกับหน่วยงานทางพิพิธภัณฑ์ หรือองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) และศูนย์เรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี” ชุมชนบ้านโคก ที่ให้ความสนใจแต่ยังไม่ได้พัฒนาต่อ



ภาพที่ 2.26 ศูนย์เรียนรู้ ลูกปัดทวารวดี

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560



ภาพที่ 2.27 ลูกปัดศูนย์เรียนรู้ ลูกปัดทวารวดี

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

3. ศูนย์จักรยานโบราณ



ภาพที่ 2.28 ศูนย์จักรยานโบราณ

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

จากการลงพื้นที่ของผู้วิจัย สัมภาษณ์ สังเกต และสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชาวบ้าน พบว่าชุมชนเมืองโบราณอุ้มทอง มีความโดดเด่นทางประวัติศาสตร์ในยุคทวารวดี มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมจำนวนมาก ทั้งที่เป็นโบราณสถานและโบราณวัตถุ ตลอดจนประเพณีวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ต่าง ๆ ในลุ่มชุมชนบ้านโคกจะเป็น ที่รวบรวมของชุมชน ที่แสดงถึง ประเพณีวัฒนธรรมของเหล่าชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุ้มทอง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั่ง อีกทั้งยังเป็น สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์

4. หอเจ้านาย

จัดพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่งสงกรานต์ของลาวครั่ง



ภาพที่ 2.29 หอเจ้านาย

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

2.3 ประวัติความเป็นมาของชาวไทยทรงดำในประเทศไทย

ชาวไทยทรงดำ หรือ ผู้ไทยดำ หรือ ลาวทรงดำ หรือ ลาวโซ่ง หรือ ไทยโซ่ง นั้น เป็นชื่อเรียกคนไทยภาคกลางใช้เรียกชาติพันธุ์กลุ่มน้อยกลุ่มหนึ่ง ซึ่งอพยพจากเขตสิบสองจุไท ในประเทศเวียดนามตอนเหนือ คำว่าลาว ในที่นี้เป็นสรรพนามที่คนไทยสยามแต่โบราณใช้เรียกกลุ่มคนที่พูดภาษาตระกูลไทยหลายกลุ่มที่อาศัยอยู่ทางตอนเหนือและตะวันออกเฉียงเหนือของกลุ่ม แม่น้ำเจ้าพระยา โดยมีได้หมายถึงผู้คนจากประเทศลาวเพียงอย่างเดียวเหมือนในปัจจุบัน ส่วนคำว่าผู้ไทย นั้น เป็นชื่อที่พลเมืองในเขตสิบสองจุไทของเวียดนามและเขตหัวบันของลาวใช้เรียกตัวเองมาแต่โบราณ ส่วนคำว่า ลาวโซ่ง หรือลาวทรงดำ เป็นชื่อเก่าในสมัยแรก ๆ ที่ชาวสยามใช้เรียกชนกลุ่มนี้ อย่างเป็นทางการมาแต่โบราณ โดยมาจากการที่ชาวสยามเห็นว่าเป็นคนที่เดินทางมาจากทางประเทศลาว จึงเข้าใจว่าเป็นชาวลาว ส่วนคำว่า โซ่ง (หรือทรง) นั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับคำว่า “ส้วงก้อม” หมายถึง กางเกงขายาวสีดำของผู้ชายชาวโซ่ง ที่มีรูปทรงคล้ายกางเกงของชาวจีน

โดยสรุปแล้วคำว่า “ลาวโซ่ง” “ไทยทรงดำ” “ลาวทรงดำ” เป็นชนกลุ่มน้อยกลุ่มหนึ่งที่มีลักษณะแตกต่างจาก ชนชาติอื่นๆ ที่อาศัยอยู่ในเมืองไทย เช่น การแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีดำ ทรงผมของสตรีที่เป็นปั้งเกล้า และความเชื่อประเพณีวัฒนธรรมต่างๆ และต่อมาด้วยเหตุผลทางการปกครองจึงเรียกว่า “ไทยโซ่ง” หรือ “ไทยซ่งดำ” หรือ “ไทยทรงดำ” แต่สำหรับเจ้าของวัฒนธรรมพึงพอใจที่จะให้ใครๆ เรียกว่า “ไทยโซ่ง” หรือ “ไทยทรงดำ” มากกว่าเพราะมีความรู้สึกผูกพันและกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในความเป็นไทย (พระมหามนตรี ขนติสาโร, 2538) ชาวไทยทรงดำมีถิ่นอาศัยดั้งเดิมอยู่ในบริเวณแคว้นสิบสองจุไท ซึ่งมีอาณาเขต ในแถบแม่น้ำดำ แม่น้ำแดง ของประเทศเวียดนาม ซึ่งอยู่ติดกับทางตอนเหนือของประเทศลาวและติดต่อกับชายแดนทางใต้ของประเทศจีน ปัจจุบันเป็นเขตของประเทศเวียดนาม แต่เดิมนั้นแคว้นสิบสองจุไทปกครองตนเองเป็นอิสระ ต่อมาราวพุทธศตวรรษที่ 19-20 ได้ตกไปอยู่ในความคุ้มครองของนครหลวงพระบางจากพงศาวดารเมืองไล ในประชุมพงศาวดารภาคที่ 9 ของกรมศิลปากร กล่าวว่าแต่เดิมในเขตสิบสองจุไทได้แบ่งการปกครองเป็นสองหัวเมืองหลัก ซึ่งต่างเป็นอิสระต่อกันประกอบด้วยหัวเมืองของผู้ไทยขาว 4 เมือง ได้แก่เมืองไล เมืองเจียน เมืองมุน เมืองบาง และหัวเมืองของผู้ไทยดำ 8 หัวเมือง ได้แก่ เมืองแกง เมืองควา เมืองถุง เมืองม่วย เมืองลา เมืองโม่เมืองหวัด(ว่าด) และเมืองซาง (ถวิล เกสรราช, 2548) ชาวไทยทรงดำอพยพเข้ามาในประเทศไทยหลายคราว จากการถูกกวาดต้อนเป็นเชลยศึก สงครามเริ่มต้นครั้งแรกในสมัยกรุงธนบุรีใน พ.ศ.2322 พระเจ้ากรุงธนบุรีทรงโปรดเกล้าฯ ให้ เจ้าพระยามหากษัตริย์ศึกและเจ้าพระยาสุรสีห์พิชิตญวณราช (กรมพระราชวังบวร มหาสุรสิงหนาท) เป็นแม่ทัพยกทัพไปปราบเมืองเวียงจันทน์และเมืองต่าง ๆ ในอาณาจักรลานช้าง และให้กองทัพ หลวงพระบางไปตีเมืองทันต์ (เวียดนามเรียก “ชื่อหงี”) และเมืองม่วย จึงทรงโปรดเกล้าฯ กวาดต้อนไปตั้งบ้านเรือนอยู่ที่เมืองเพชรบุรี เพราะมีภูมิประเทศที่เป็นป่าเขามาก มีความคล้ายคลึงกับถิ่นฐานเดิมของชาวไทยทรงดำเป็นอย่างมาก ปลูกสร้างบ้านเรือนเป็นหมู่ ๆ กระจายกันออกไปพร้อม ๆ กับเป็นกำลังในการผลิตเสบียงส่งส่วยให้แก่กองทัพในภาวะเกิดสงคราม และเป็นแรงงานให้แก่ทางราชการในสมัยนั้นด้วย (มานิตา เชื้อนรินทร์, 2541)

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก พ.ศ. 2335 เจ้าเมืองเวียงจันทน์ได้ยกทัพไปตีเมืองพวนและเมืองแกง ได้กวาดต้อนลาวโซ่งมาจากเมืองแกงประเทศเวียดนาม เพื่อมิให้เป็นกำลังสำคัญของประเทศเวียดนามอีกต่อไป ดังนั้น จึงต้องหาที่อยู่ใหม่ให้แก่ลาวทรงดำ จึงโปรดเกล้าฯ ให้ไปอยู่ที่เมืองเพชรบุรีกับพวกที่มาอยู่ก่อนแล้ว ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวระหว่างปี พ.ศ. 2377 กองทัพสยามได้รับชัยชนะจากการปราบกบฏ เจ้าอนุวงศ์แห่งเมืองเวียงจันทน์แล้ว ทั้งกองทัพไทยและกองทัพหลวงพระบางได้ยกทัพไปตีหัวเมืองบริเวณที่ราบสูงทรานนิงห์ได้ขับไล่ญวนออกจากเมืองพวนได้เข้าตีเมืองแกงในแคว้นสิบสองจุไทพร้อมกวาดต้อนครัวไทยทรงดำจากสิบสองจุไทเข้ามากรุงเทพฯ ต่อมาในปีพ.ศ.2379 เจ้าอุปราชและเจ้าราชวงศ์แห่งเมืองหลวงพระบางได้แต่งตั้งให้ท้าวพระยาคุมกองทัพไปตีเมืองทิม เมืองคอย เมืองควร และกวาดต้อนพวกไทยทรงดำส่งลงมากรุงเทพฯ และในปี พ.ศ.2381 เจ้าอุปราชเจ้าราชวงศ์และเจ้านายทางหลวงพระบางและ

เวียงจันทน์เกิดการวิวาทกันเจ้าราชวงศ์หนี่ลงมากรุงเทพฯ และได้คุมไทยทรงดำมาด้วยอีกครั้ง พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดให้ไปตั้งบ้านเรือนอยู่ที่ ตำบลท่าแร่ อำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรีทั้งหมด(<http://www.thaisongdumphet.is.in.th>. เว็บไซต์ ไทยทรงดำ. สืบค้นเมื่อ วันที่ 26 เมษายน พ.ศ.2560)

ครั้นถึงต้นรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 (2400-2420)ทรงทำการปฏิรูปการปกครองได้ออกพระราชบัญญัติเกณฑ์ทหารและยกเลิกระบบไพร่ จึงทำให้ชาวไทยทรงดำพ้นจากฐานะทาสของระบบมูลนายในระบบสมบูรณาญาสิทธิราช ชาวไทยทรงดำหลายกลุ่มจึงได้ทยอยอพยพกระจายออกไปยังจังหวัดใกล้เคียง คือจังหวัดราชบุรี จังหวัดนครปฐมจังหวัดสุพรรณบุรี และจังหวัดพิจิตร อย่างเช่นในราชทัตถเลขา พ.ศ. 2438 ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่ทรงมีถึงกรมหมื่นดำรงราชานุภาพ (ยศในขณะนั้น) ก็มีการกล่าวถึงจำนวนลาวทรงดำมากกว่า 700 คน ได้พากันอพยพมาจากเมืองเพชรบุรี เพื่อไปหาที่ทำกินใหม่ (มनु อุดมเวช 2547) ชาวไทยทรงดำได้อพยพออกจากจังหวัดเพชรบุรีเข้าสู่จังหวัดสุพรรณบุรีครั้งแรกประมาณปี พ.ศ. 2400 โดยมาตั้งถิ่นฐานที่บ้านดอน อำเภอรไรสามพัน ซึ่งปัจจุบันก็คือตำบลบ้านดอนอำเภออุทุมพร หลังจากนั้นก็ไม่ได้ปรากฏชัดสันนิษฐานว่าน่าจะก่อนปี พ.ศ. 2440 ได้มีชาวไทยทรงดำ เริ่มมาตั้งถิ่นฐานที่ตำบลดอนมะเกลือ อำเภออุทุมพร บ้านดอนโก อำเภอบางปลาม้า บ้านบางกุ้ง บ้านบางหมัน อำเภอเมืองสุพรรณบุรี และบ้านดอนมะนาว อำเภอสองพี่น้องเป็นกลุ่มแรก ๆ และภายหลังจากนี้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2440 มีการอพยพของชาวไทยทรงดำเข้าสู่จังหวัดสุพรรณบุรีอีกหลายครั้ง บางส่วนได้อพยพตามมาอยู่กับญาติพี่น้องที่มาก่อนหน้านั้นแล้ว บางส่วนได้อพยพไปหาที่อยู่ใหม่ในอำเภอต่างๆ อีกหลายระลอก (ประยูรธ สืบอารีพงศ์ , 2552) การดำรงชีวิตของชาวไทยทรงดำในตำบลบ้านดอน อำเภออุทุมพร จังหวัดสุพรรณบุรี รุ่นแรกๆ ที่อพยพเข้ามาอยู่ตำบลบ้านดอนนั้นยังคงยึดแบบแผนที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากจังหวัดเพชรบุรี ซึ่งเป็นแผ่นดินแม่ของชาวไทยทรงดำทั้งหมดในประเทศไทย วัฒนธรรม ประเพณี และพิธีกรรมต่าง ในชุมชนชาวไทยทรงดำยังคงความเป็นเอกลักษณ์ มีลักษณะเฉพาะตัวของชนเผ่าซึ่งผิดแผกแตกต่างไปจากวัฒนธรรมชุมชนอื่น ๆ ซึ่งความแตกต่างทางวัฒนธรรมก็มีได้เป็นอุปสรรคแก่ชุมชนไทยทรงดำ ในการอยู่ร่วมกับวัฒนธรรมชุมชนอื่น ๆ ในจังหวัดสุพรรณบุรี แต่ประการใด

2.3.1 วิถีชีวิตประเพณีและวัฒนธรรมของชาวไทยทรงดำ

ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวไทยทรงดำหรือลาวโซ่ง โดยส่วนใหญ่แล้วเป็นประเพณีและพิธีกรรมที่ผูกพันกับความเชื่อค่อนข้างมาก ประเพณีหรือพิธีกรรมที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความเชื่อของชาวไทยทรงดำในด้านต่างๆ รูปแบบรายละเอียดของประเพณีค่อนข้างมีความแตกต่างกันตามท้องถิ่นเพราะสังคมโดยทั่วไปของชาวไทยทรงดำ มีการแบ่งชนชั้นภายในสังคมออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ท้าว หรือ ชนชั้นสูงที่มีการสืบสายสกุลหรือสืบการนับถือผีจากเจ้านายผู้ปกครองในแคว้นสิบสองปันนา ถิ่นฐานดั้งเดิมของพวกไทยทรงดำ ส่วนอีกชนชั้นหนึ่ง คือ ผู้น้อย

หรือ ผู้สืบสกุลการนับถือผีจากประชาชนหรือคนทั่วไปในสมัยนั้น ภายหลังจากการอพยพและย้ายถิ่นฐานเข้ามาในประเทศไทย

ความแตกต่างทางด้านสถานภาพและชนชั้นเริ่มจางหายไป แต่ยังคงปรากฏให้เห็นรูปแบบเดิมทางด้านประเพณีและด้านพิธีกรรมซึ่งประเพณีเหล่านี้ มีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องรายละเอียดต่างๆ ระหว่างทั้งสองชนชั้นซึ่งมีมา ตั้งแต่ในอดีตจวบจนถึงปัจจุบันนี้ เราจะยังพบเห็นความแตกต่างระหว่างชนชั้นในความเชื่อเรื่องการนับถือผีเสมอมาในปัจจุบันสภาพสังคมของชาวไทยทรงดำเริ่มเปลี่ยนไป ภายหลังจากการเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมเมืองที่หลังไหลเข้ามาอย่างมากจนแทรกแซงและเปลี่ยนรูปแบบทางวัฒนธรรมประเพณีของชาวไทยทรงดำไปจากอดีตอย่างมาก แต่ความเชื่อเรื่องผีและความเชื่อเรื่องขวัญ ยังคงมีความสัมพันธ์กับสังคมของชาวไทยทรงดำอย่างใกล้ชิดเหมือนเดิมนอกจากนี้ยังถูกปะปนด้วยประเพณีและพิธีกรรมแบบไทยด้วย

โดยนำมาประยุกต์เข้ากับความเชื่อเรื่องผีและขวัญแบบดั้งเดิม ออกมาเป็นรูปแบบของวัฒนธรรมใหม่ที่เหมือนและเปลี่ยนแปลงไปจากวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ เหล่านี้เป็นความเปลี่ยนแปลงที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในสังคมของชาวไทยทรงดำในปัจจุบัน เนื่องจากชาวไทยทรงดำรุ่นใหม่ได้รับการปลูกฝังจากระบบการศึกษาของไทยทำให้เกิดความผูกพันกับสังคมวัฒนธรรมไทยมากขึ้นซึ่งทำให้ความแตกต่างระหว่างคนไทยทรงดำและคนไทยมีน้อยมาก ไม่แสดงออกถึงลักษณะเอกลักษณ์ของกลุ่มชนเหมือนในอดีต แต่อย่างไรก็ตามประเพณีและพิธีกรรมดั้งเดิมของชาวไทยทรงดำก็ยังคงได้รับการยึดถือปฏิบัติและถ่ายทอดสู่ลูกหลานตลอดมา ประเพณีวัฒนธรรมความเชื่อและพิธีกรรมต่างๆ ของชาวไทยทรงดำที่ได้ปฏิบัติสืบทอดกันมา ได้แก่ ประเพณีไหว้ศาลประจำหมู่บ้าน, ประเพณีปาดตง, ประเพณีขึ้นบ้านใหม่, ประเพณีเสนเหือน (เสนเรือน), ประเพณีเสนเรือนตั้งบั้ง, ประเพณีการเสนเรือนเรียกขวัญ (เสนตัว), ประเพณีการแต่งงาน, ประเพณีงานศพ

ชาวไทยทรงดำหรือลาวโซ่ง มีอักษรและภาษาของตน ใช้มาตั้งแต่ครั้งที่ยังตั้งถิ่นฐานอยู่ที่สิบสองปันนาแล้ว เมื่ออพยพมาอยู่ในประเทศไทย ก็ได้นำเอาอักษรและภาษาของตน เข้ามาใช้ด้วย ถึงแม้จะเข้ามาอยู่อาศัยในประเทศไทยนานมาแล้ว แต่ภาษาพูดก็ยังคงใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวันชาวไทยทรงดำ มีสำเนียงการพูดคล้ายคลึงกับสำเนียงภาษาอีสาน และทางภาคเหนือ สำเนียงการออกเสียงสั้นกว่าภาษาไทยภาคกลางเล็กน้อย ส่วนหนังสือคล้ายกับตัวหนังสือลาว แต่ระเบียบของภาษาหรือไวยากรณ์ เป็นแบบเดียวกับภาษาไทย การเขียนนิยมเขียนลงในสมุดข่อย ภาษาของชาวไทยทรงดำนั้นจัดอยู่ในตระกูลภาษาไทยสาขาคะวันตงเฉียงใต้

มีวัฒนธรรมการแต่งกายที่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง ซึ่งสืบทอดกันมาตั้งแต่ครั้งยังอาศัยอยู่ในแคว้นสิบสองจุไทเรื่อยมาจนถึงเมื่ออพยพเข้ามาในประเทศไทย ก็ยังคงลักษณะการแต่งกายแบบดั้งเดิมอยู่ ทั้งในชีวิตประจำวันและในพิธีกรรมต่างๆ ซึ่งการแต่งกายก็จะแตกต่างกันแต่ในปัจจุบันนี้ชาวไทยทรงดำมีจำนวนน้อยที่ยังคงรักษาการแต่งกายในลักษณะเดิมอยู่ ส่วนมากจะเป็นคนเฒ่าคนแก่ผู้สูงอายุ ส่วนคนหนุ่มคนสาวและเด็ก จะไม่นิยมแต่งกายแบบไทยทรงดำโดยเป็นผลมาจากวัฒนธรรม

สมัยใหม่ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตประจำวันของชาวไทยทรงดำรุ่นใหม่เป็นอย่างมาก เครื่องแบบการแต่งกายของชาวไทยทรงดำทั้งในชีวิตประจำวันและในพิธีกรรมต่างๆ ของชาย-หญิง มีดังนี้

2.3.2 การแต่งกายของผู้ชายชาวไทยทรงดำ

ผู้ชายชาวไทยทรงดำ จะใส่เสื้อสีดำ แขนยาว ทรงกระบอกแคบ ผ่าหน้าตลอดติดกระดุมเงิน มียอดแหลม ประมาณ 10-15 เม็ด ตัวเสื้อตัดเย็บแบบเข้ารูปลอก คอตั้งแบบชนชาวจีนด้านข้างผ่าปลายทั้ง 2 ข้าง ส่วนเสื้อด้านล่างแหวกออกให้ห่างกัน เสื้อแบบนี้เรียกว่า “เสื้อไท่” หรือ “เสื้อซอน” ใช้ใส่ในการเดินทางและทำงานต่างๆ ไปในชีวิตประจำวันส่วนกางเกงที่สวมใส่จะเป็นกางเกงขาสั้นสีดำหรือสีครามแก่ ปลายขาแคบเรียวยาวแค่เข้าแบบกางเกงขาก๊วยของจีน เอวกว้าง มีตะเข็บด้านข้าง เรียกว่า “สว่างขาดั้น” หรือ “สว่างก้อม” กางเกงอีกแบบหนึ่งเรียกว่า “สว่างฮี” เหมือนสว่างก้อมแต่ขยายมาถึงตาตุ่ม กางเกงทั้งสองแบบนี้นิยมใส่กับเสื้อไท่ในชีวิตประจำวันการแต่งกายของผู้ชายชาวไทยทรงดำในงานพิธีการต่างๆ จะแต่งกายด้วย “เสื้อฮี” ซึ่งตัดเย็บด้วยผ้าฝ้ายสีดำใส่ได้ทั้งสองด้าน ประดับตกแต่งด้วยเศษผ้าไหมชิ้นเล็กๆ สีขาวสีเขียว สีแดง สีส้ม ตรงสาบชายเสื้อ ปลายแขนและใต้รักแร้ และเหนือรอยผ่าด้านข้างทั้ง 2 ข้างเสื้อฮีของผู้ชายจะตัดเข้ารูปลายาวถึงเข่า คอกลมป้ายทับไปทางซ้าย ผ่าหน้ายาวตลอด มีกระดุมไม้คล้อง 1 เม็ด กั้นรอบคอด้วยผ้าไหมสีแดง แล้วเดินไหมสีอื่นทับเพื่อความสวยงาม มีกระดุมติดที่หน้าอกและเอว แขนเสื้อเป็นแขนกระบอกตะเข็บเสื้อด้านข้างมีการตกแต่งด้วยเศษผ้าสีต่างๆชายเสื้อด้านในประดับด้วยไหมและกระจกเป็นลวดลายสีต่างๆ โดยถ้าเป็นงานมงคลต่างๆ เช่น งานแต่งงาน งานพิธีเสนเรือน จะใส่เอาด้านที่มีลายสวยงามอยู่ด้านใน แต่ถ้าเป็นงานที่ไม่เป็นมงคลก็จะกลับเอาด้านที่มีลวดลายสวยงามออกมาด้านนอกแทน เช่น ใช้คลุมศพ เป็นต้น เสื้อฮีเมื่อใช้แล้วจะไม่มีการซักแต่จะ เพียงผึ่งแดดเท่านั้น มิให้สีตกและก่อนจะใส่เสื้อฮีจะสวมเสื้อเชิ้ตเข้าไว้ด้านในเสื้อฮีจึงเป็นเสมือนเสื้อนอกที่ใช้ในงานสำคัญต่างๆ

เครื่องแต่งกายอีกอย่างของชาวไทยทรงดำ คือ กระเป๋าคาดเอว ทำด้วยผ้าสีดำสลักด้วยผ้าสีแดงและเหลือง ปลายสายเย็บกลิ้งให้กลมเรียวยาวเล็ก ตอนปลายมีภูทำด้วยไหมสีต่างๆทั้งสองปลาย ตรงกลางเย็บผ้าติดทำเป็นกระเป๋าวีใส่ของคล้ายกระเป๋ามีฝาปิด ใช้คาดทับเสื้อนอก ตรงเอว ไว้สำหรับใส่ข้าวของประจำตัวต่างๆ เช่น ยาสูบ ไม้ขีด ไฟแช็ค หมากพลู และเงิน กระเป๋าคาดเอวนี้ในอดีตจะคาดในชีวิตประจำวัน แต่ปัจจุบันจะใช้คาดเมื่อไปงานมงคลต่างๆ เท่านั้น เครื่องใช้ที่สำคัญอีกชิ้นหนึ่งของผู้ชายชาวไทยทรงดำ คือ มีดเหน็บมีฝักเป็น มีดพกขนาดใหญ่ปลายแหลม ฝักมีด หรือซองมีดหรือปลอกมีดทำด้วยไม้เนื้อแข็ง สำหรับเก็บ หรือ เสียบคมมีด ผู้ชายไทยทรงดำ จะพกมีดเสียบไว้ที่เอว บริเวณหน้าท้อง อาจจะเสียบไว้ที่ขอบด้านใน กางเกงที่นุ่ง หรือสะพายไหล่ เวลาเดินทาง หรือไปร่วมงานพิธีต่างๆ มีดจะมีประโยชน์ใช้สำหรับ ป้องกันตนเอง และใช้สับตัดไม้ไผ่ที่ใช้ในงานพิธีต่างๆ

2.3.3 การแต่งกายของผู้หญิงชาวไทยทรงดำ

ผู้หญิงชาวไทยทรงดำ ใส่เสื้อที่เรียกว่า “เสื้อก้อม” เป็นเสื้อทอด้วยผ้าฝ้ายสีดำ หรือสีครามแก่ แขนยาวทรงกระบอก คอตั้งแบบชาวจีน คอผ่าหน้าตลอด ติดกระดุมเงินประมาณ 10-15 เม็ด ตัด

เย็บเข้ารูป เอวสั้นผู้หญิงชาวไทยทรงดำ นุ่งผ้าชิ้นสีดำหรือครามแก่ พื้นมีลายเป็นเส้นตรงสีขาวเล็กๆ ยาวตามแนวตั้ง ทอด้วยเส้นด้ายสีดำสลับสีขาวหรือฟ้าอ่อนเป็นลาย เรียกว่า “ผ้าลายแดงโม” มีเชิงขึ้น ติดตีนขึ้นลายขวาง กว้างประมาณ 2 นิ้ว ส่วนตอนบนของผ้าชิ้นใช้ผ้าดำไม่มีลายกว้างประมาณ 2 นิ้ว เย็บติดกับตัวผ้าชิ้นลายแดงโมบนผ้าชิ้นนี้ สื่อความหมายถึง การเป็นพี่น้องกันระหว่างชาวไทยกับชาวลาว โดยใช้ลายใหญ่ 2 เส้น ขนานกัน ส่วนลายเส้นเล็กและเส้นใหญ่เดี่ยวๆ หมายถึง การแยกย้าย พลัดพรากจากกัน วิธีการนุ่งขึ้นของชาวไทยทรงดำนี้มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกับชาติอื่นๆ คือ จะจับปลายชิ้นส่วนบน 2 ข้าง พับเข้าหากันมาทับกันไว้ตรงกลางเอวแล้วคาดเชิดขั้ดรัดไว้ไม่ให้ผ้าหลุด ดึงขึ้นให้ด้านหน้าสูงกว่าด้านหลัง เพื่อความสะดวกในการเดินแล้วพับชายผ้าลงมาตรงหน้าท้องปิดเข็มขัดผู้หญิงสูงอายุชาวไทยทรงดำมักนิยมใช้ผ้าคาดอกแทนการใส่เสื้อ เรียกว่า “ผ้าเปียว” เป็นผ้าแพรสีดำกว้าง 20-30 เซนติเมตร ยาวประมาณ 1 เมตร ที่ชายผ้าทั้ง 2 แฉก ปักลวดลายใบไม้มีวนทึบ หรือลายกันหอย ด้วยไหมสีแดง ส้ม เขียว คล้ายกับลวดลายบนเสื้อฮี ผ้าเปียวนี้ใช้ประโยชน์ได้หลายอย่าง เช่น คาดอก คลุมไหล่ คลุมศีรษะกันแดด ห่มเป็นสไบเฉียง แทนการใส่เสื้อ ห่มคู่กับเสื้อก้อมในงานรื่นเริง หรือพิธีกรรมต่างๆ การแต่งกายของผู้หญิงชาวไทยทรงดำ ไปในงานพิธีต่างๆ จะใส่เสื้อฮี(ผู้หญิง) ทำด้วยผ้าฝ้ายสีดำ เป็นเสื้อคลุมยาวถึงเข่า ทรงสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ คอตั้ง ด้านหน้าเป็นคอแหลม เป็นตัววี ใช้สวมหัว ไม่มีกระดุม แขนสามส่วนแบบแขนในตัว ไม่ผ่าไหล่ ใส่ได้ทั้ง 2 ด้าน บริเวณ ตะเข็บเสื้อทุกแห่ง ทั้งด้านนอกและใน ประดับด้วยลวดลายต่างๆ ทำด้วยเศษผ้าไหมสีต่างๆ ที่ด้านหน้าจากหน้าถึงอก หันยอดแหลมไปทางบ่า เมื่อกลับด้านในของเสื้อออกมา เนื้อขอบ ปลายแขนขึ้นมา 2 นิ้ว ด้านในบริเวณสาบหน้า ปลายแขน ตะเข็บและชายล่างของเสื้อ ประดับลวดลายผ้ารูปสามเหลี่ยม สีต่างๆ ตั้งแต่คอยาวลงมาจรดชายเสื้อ เสื้อฮีของผู้หญิงนี้จะมีคนละ หลายตัว เพราะต้องใช้ในพิธีกรรมสำคัญๆ ต่างๆ เช่น งานแต่งงานของตนเอง งานศพของญาติ พิธีเสนเรือน และใช้ในการละเล่นต่างๆ เช่น เล่นคอน ลูกช่วง เป็นต้น

2.3.4 การแต่งกายของเด็กชาวไทยทรงดำ

การแต่งกายของเด็กๆ ชาวไทยทรงดำในสมัยก่อน เด็กเล็กๆ มักใช้ผ้าปิด หน้าอกและท้องมีสายโยงไปผูกกันไว้ข้างหลัง ผ้าลักษณะนี้เรียกว่า “ตับปิ้ง” เด็กไทยทรงดำจะมี หมวกสีดำ ลักษณะคล้ายถุงผ้าไม่มีปีกหมวกด้านหน้า ปักลวดลายด้วยไหมและผ้าสีต่างๆ ภาษาไทย ทรงดำเรียกว่า “มู” นอกจากนี้จะมีสายสะพายสีดำ ใช้พันรอบตัวเด็กและคล้องไหล่แม่เพื่อสะดวก ในการอุ้มลูก เรียกว่า “ปลา” ส่วนสายสะพายคล้องไหล่ เรียกว่า “หมั่นงอ” มีลายพญานาค 5 ตัว ห้อยหัวอยู่ เพื่อปกป้องเด็กจากภัยอันตรายต่างๆ ไกลๆ พญานาคมีกระเปาะเล็กๆ เย็บติดกับเอวกระเปาะนี้เวลาพาเด็กไปให้ผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่ก็จะใส่เงิน หรือสิ่งของเพื่อเป็นการรับขวัญ การแต่งกายของเด็กชาย หญิง ชาวไทยทรงดำในปัจจุบันนั้น เปลี่ยนแปลงไปจากในอดีตอย่างมาก

เด็กไทยทรงดำในปัจจุบัน จะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสำเร็จรูปที่หาซื้อได้ทั่วไปตามท้องตลาด เนื่องจากความจำเป็นด้านเศรษฐกิจ ต้องทำงานนอกบ้านมากขึ้นทำให้ไม่มีเวลาตัดเย็บเสื้อผ้าให้ใส่ได้

เหมือนแต่ก่อน ประกอบกับเสื้อผ้าสำเร็จรูปมีวางขายตามท้องตลาดมากมายสามารถเลือกซื้อได้ง่าย รวมถึงวัฒนธรรมเมืองที่เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยทรงดำเดิมอีกด้วย

จึงทำให้ค่านิยมในการแต่งกายของชาวไทยทรงดำได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสนิยมในปัจจุบันการไว้ทรงผมของชาวไทยทรงดำผู้ชายชาวไทยทรงดำจะตัดผมสั้นทรงดอกกระพุ่ม หรือทรงทรงสูงตลอดชีวิตส่วนผู้หญิงชาวไทยทรงดำจะเปลี่ยนทรงผมไปเรื่อยๆ ตามวัย ตั้งแต่เด็กจนชรา ทรงผมของผู้หญิงไทยทรงดำเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของกลุ่ม เรียกว่าทรง “ปั้นเกล้า” มาตั้งแต่อดีต เป็นศิลปะ แบบหนึ่งที่สืบทอดกันมาจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง น่าเสียดายว่าในปัจจุบันนี้วัฒนธรรมการไว้ทรงผมของผู้หญิงไทยทรงดำเหลือน้อยคนแล้ว จะไม่ค่อยมีเหลือให้เห็นแล้ว คงเหลือแต่ผู้สูงอายุเท่านั้นที่ยังคงไว้ผมทรงปั้นเกล้าอยู่ ส่วนผู้หญิงไทยทรงดำรุ่นใหม่จะตัดผมแบบที่พบเห็นกันได้ทั่วไปในสังคมเมืองต่างๆ ตามสมัยนิยม ทรงผมดั้งเดิมของผู้หญิงชาวไทยทรงดำนั้นจะเริ่มไว้ตั้งแต่อายุราว 11-13 ปี และจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตามอายุ

2.3.5 ศาสนา พิธีกรรม และความเชื่อของชาวไทยทรงดำ

ชาวไทยทรงดำหรือลาวโซ่ง มีความเชื่อว่าตนสืบเชื้อสายมาจากบรรพบุรุษดั้งเดิม 2 ตระกูล คือ ตระกูลผีผู้ท้าวที่สืบเชื้อสายมาจากชนชั้นเจ้านาย ชนชั้นปกครอง และตระกูลผีผู้น้อยสืบเชื้อสายมาจากชนชั้นสามัญ ชาวไทยทรงดำนับถือผีและมีการบวงสรวงผีเป็นประจำ โดยจะทำ"กะลื้อห้อง" เอาไว้ที่มุมหนึ่งในบ้านเพื่อใช้เป็นที่เซ่นไหว้บูชาผีบรรพบุรุษ สำหรับการประกอบพิธีกรรมไทยทรงดำจะถือว่าผีผู้ท้าวนั้นมีศักดิ์สูงกว่าผีผู้น้อย ผู้น้อยจะต้องให้ความเคารพยำเกรงแต่สำหรับการดำเนินชีวิตนั้นทั้งสองตระกูลสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างเสมอภาคศาสนา การนับถือผีเป็นเรื่องสำคัญตามประเพณีไทยทรงดำ โดยเฉพาะผีบรรพบุรุษ ความเชื่อเกี่ยวกับผีบรรพบุรุษนั้นเป็นสาระสำคัญที่นำไปสู่ประเพณีและพิธีกรรมอื่นๆในวัฒนธรรมชาวไทยทรงดำ เช่น ประเพณี “ปาดตง” และพิธี “เสนเหือน” (เช่นเรือน) ซึ่งกระทำทุก 3 ปี หรือ 5 ปี นอกจากนี้ ทุกบ้านยังมี “กะลื้อห้อง” และมีการ “หนองก่อ” ทุกครั้งที่ตีหม้อคือให้ ผีบรรพบุรุษตีหม้อก่อน อาจกล่าวได้ว่า ความผูกพันกับบรรพบุรุษนั้นเป็นแก่นของวัฒนธรรมไทยทรงดำเลยทีเดียวความเชื่อเรื่องการนับถือผีมีบทบาทอย่างมากในสังคมชาวไทยทรงดำ ชาวไทยทรงดำเชื่อว่าทุกๆ สิ่งบนโลกอยู่ภายใต้อำนาจเหนือธรรมชาติหรือผี ดังนั้นเราจึงเห็นเทพเจ้า ที่ชาวไทยทรงดำนับถือค่อนข้างมาก มีความผูกพันอย่างแนบแน่นกับวิถีชีวิตประจำวัน เช่น พระแม่โพสพ พระแม่ธรณี นอกจากนี้ในทุกพิธีกรรมและประเพณีของชาวไทยทรงดำ จะมีความเชื่อในเรื่องผี เข้ามามีบทบาทโดยตรงกับพิธีกรรมนั้นๆ ผีที่ชาวไทยทรงดำให้การนับถือและให้เคารพมากที่สุดนั้น คือ ผีบรรพบุรุษ ที่เรียกว่า ผีเหือน หรือ ผีเรือน ชาวไทยทรงดำทุกครอบครัวและทุกบ้าน จะต้องกันห้องขนาดเล็กไว้อยู่มุมในสุดทางด้านขวามือของตัวเรือน เป็นห้องสำหรับผีเรือน

ภาษาไทยทรงดำเรียกว่า กะลื้อห้อง ภายในห้องจะมีหิ้งสี่เหลี่ยมสำหรับวางปั้นผีเรือน หรือ สมุดจดรายชื่อบรรพบุรุษที่อยู่ในตระกูลและนับถือผีเดียวกัน เป็นที่รวมวิญญาณบรรพบุรุษ ที่จะมาอยู่

รวมกัน เพื่อทำการปกป้องคุ้มครองลูกหลานเครือญาติ ความเชื่อในเรื่องผีบรรพบุรุษเป็นระบบควบคุมทางสังคมอย่างหนึ่งของชาวไทยทรงดำ ให้อยู่ในกรอบของจารีตประเพณีที่ดี อันเป็นพื้นฐานของสังคมชาวไทยทรงดำ

นอกจากความเชื่อในเรื่องผีบรรพบุรุษแล้ว ชาวไทยทรงดำยังเคารพนับถือผีต่างๆอีกมากมาย เช่น ผีฟ้า หรือ แถน ซึ่งเป็นเทวดาที่สิงสถิตอยู่บนฟ้าคอยควบคุมดูแลทุกอย่างให้มีความเรียบร้อย เช่น คอยควบคุม ผีบ้านผีเรือน ผีประจำหมู่บ้าน ให้อภัยดูแลคุ้มครองเมืองหรือหมู่บ้านที่ผืนดินนั้นๆ สิงสถิตให้มีความร่มเย็นเป็นสุข เป็นต้น ผีเจ้าป่า ผีเจ้าเขา ที่เป็นผีตามธรรมชาติทำหน้าที่ควบคุมดูแลป่าเขาต่างๆ ความเชื่อในผีเหล่านี้มีบทบาทค่อนข้างมากในประเพณีและพิธีกรรมของชาวไทยทรงดำ อันก่อให้เกิดรูปแบบสังคมที่ถูกควบคุมด้วยความเชื่อที่ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ความเชื่ออย่างหนึ่งที่ส่งผลถึงรูปแบบประเพณีและพิธีกรรมของชาวไทยทรงดำก็คือ ความเชื่อในเรื่องขวัญ ชาวไทยทรงดำเชื่อว่า ขวัญเป็นสิ่งติดตัวมาแต่กำเนิด คนจะอยู่ดีมีสุขเพราะขวัญเป็นสาเหตุ ถ้าขวัญออกจากตัวไปก็จะทำให้เจ็บป่วยหรือตายได้ ดังนั้น เมื่อเกิดความเจ็บป่วย จะมีการทำพิธีเรียกขวัญ หรือ เสนขวัญ โดยมี “แม่มด” เป็นผู้ทำพิธี ทำหน้าที่ต่ออายุ และแก้ไขการกระทำต่างๆ ที่ผิดผี อันเป็นสาเหตุให้เกิดความเจ็บป่วยเพื่อให้ขวัญกลับมาทำให้ร่างกายหายเจ็บป่วย และกลับมาแข็งแรงดังเดิม

สรุปจากที่ผู้วิจัยได้การศึกษาข้อมูลทั้งเอกสารงานวิจัยและภาคสนามแล้ว ส่วนของเรือนไทยทรงดำ ที่ตั้งอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทุมพร ลักษณะทางกายภาพนั้น เป็นนิทรรศการกลางแจ้งบางส่วน คือ เรือนไทยทรงดำที่อยู่ในสภาพเก่า ชำรุดทรุดโทรม ในปัจจุบันสภาพสังคมของชาวไทยทรงดำเริ่มเปลี่ยนไป ภายหลังจากการเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมเมือง และเปลี่ยนรูปแบบทางวัฒนธรรมประเพณีของชาวไทยทรงดำไปจากอดีตอย่างมาก แต่ความเชื่อเรื่องผีและความเชื่อ เรื่องขวัญ ยังคงมีความสัมพันธ์กับสังคมของชาวไทยทรงดำอย่างใกล้ชิดเหมือนเดิมนอกจากนี้ยังถูกปะปนด้วยประเพณีและพิธีกรรมแบบไทยด้วย โดยนำมาประยุกต์เข้ากับ วัฒนธรรมใหม่ที่เหมือนและเปลี่ยนแปลงไปจากวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ในแง่ของการศึกษาด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมแล้วเป็นเรื่องที่จะต้องเร่งศึกษา ค้นคว้า และบันทึกไว้เพื่อประโยชน์ต่อเยาวชนของชาติในอนาคต

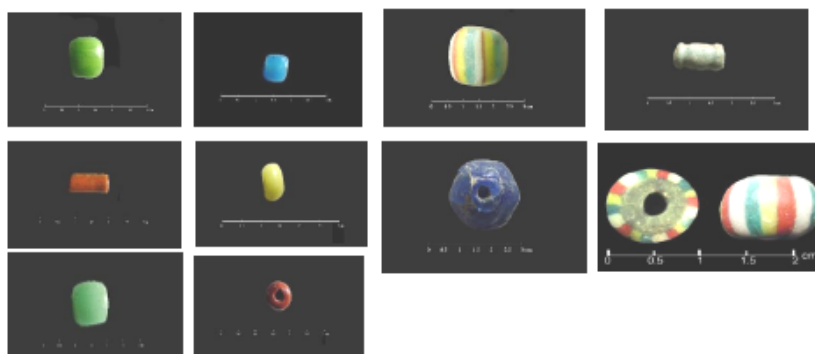
2.4 ลูกปัดทวารวดี

วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน – ธันวาคม 2557 ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ได้ศึกษาเกี่ยวกับลูกปัดความว่า ลูกปัดแก้วจากเมืองโบราณสมัยทวารวดีในภาคกลางของประเทศไทย เป็นหลักฐานทางโบราณคดีประเภทหนึ่งที่สามารถหาความสัมพันธ์กับเมืองโบราณ หรือแหล่งโบราณคดี ที่มีอายุในช่วงระยะเวลาเดียวกันได้ ซึ่งเป็นการศึกษาทั้งทางกายภาพและธาตุประกอบทางเคมี

จากผลการศึกษาทางกายภาพ ได้แก่ การวัดขนาด ชั่งน้ำหนัก และจำแนกสี สรุปได้ว่า มีความนิยมลูกปัดแก้วทั้งหมด 12 รูปทรง ได้แก่ ทรงหลอด ทรงกระบอก ทรงกลม ทรงกลมรี ทรงถัง เบียร์ ทรงวงแหวน ทรงแผ่นแบน ทรงกระบอกสี่เหลี่ยม ทรงท่อน ทรงเม็ดมะยม ทรงหกเหลี่ยม และ ทรงมีร่องยาว สีที่นิยมมีทั้งหมด 10 สี ได้แก่ เขียว ฟ้า น้ำเงิน แดง ส้ม เหลือง ดำม่วง น้ำตาล และ เส้นสี สำหรับผลการศึกษาธาตุประกอบทางเคมีของลูกปัดแก้ว ด้วยเครื่อง Electron Probe Micro-Analyzer (EPMA) สามารถจัดกลุ่มได้ทั้งหมด 7 กลุ่ม ได้แก่ faience K m-Na-Al m-Na-Ca Pb v-Na-Al และ v-Na-Ca จากผลการศึกษาทั้งหมด สามารถสรุปได้ว่ารูปทรง ที่มีความนิยมมากที่สุดคือ ทรงแผ่นแบน และ สีที่นิยมมากที่สุดคือ สีแดง โดยพบในทุกแหล่งโบราณคดีที่นำมาทำการศึกษา และลูกปัดในกลุ่ม m-Na-Al เป็นกลุ่มที่พบเป็นจำนวนมากที่สุด โดยเป็นกลุ่มที่สัมพันธ์กับลูกปัดแก้วที่เรียกกันว่า ลูกปัดแบบอินโด-แปซิฟิก (Indo-Pacific beads) ซึ่งเป็นลูกปัดกลุ่มที่พบมากในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในช่วงระยะเวลาเดียวกัน อย่างไรก็ตามแก้วกลุ่มอื่นๆ ที่ได้จากการจัดกลุ่มโดยใช้ธาตุประกอบทางเคมี สามารถอธิบายความสัมพันธ์ด้านการติดต่อค้าขายระหว่างเมืองทวารวดี กับภูมิภาคอื่นๆ ได้ เช่น แก้วกลุ่ม Faience และ m-Na-Ca เป็นกลุ่มแก้วที่มีต้นกำเนิดในแถบอาณาจักรอียิปต์และโรมัน แก้วกลุ่ม K เป็นแก้วกลุ่มที่มีต้นกำเนิดในอินเดีย และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แก้วกลุ่ม Pb เป็นแก้วกลุ่มที่มีต้นกำเนิดในจีน แก้วกลุ่ม v-Na-Al เป็นแก้วกลุ่มที่มีต้นกำเนิดในหมู่เกาะสุมาตราเหนือ และแก้วกลุ่ม v-Na-Ca เป็นแก้วกลุ่มที่มีต้นกำเนิดในแถบตะวันออกเฉียงกลางคันทางโบราณคดี อาทิ ภูมิภาคศาสตร์ ภาษาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ทางการแพทย์ เป็นต้น ซึ่งการนำเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการวิเคราะห์โบราณวัตถุประเภทต่างๆ มีขึ้นเพื่อศึกษาในเชิงลึกถึงโครงสร้างของโบราณวัตถุชิ้นนั้นๆ เพื่อใช้ตอบคำถามได้ทั้ง วัตถุดิบในการผลิต วิธีการผลิต และแหล่งผลิต ซึ่งสามารถใช้สืบโยงไปถึงเรื่องราวของการติดต่อค้าขายในระดับภูมิภาค และต่างภูมิภาคได้

รัฐทวารวดี จัดเป็นรัฐโบราณแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่ได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมอินเดีย รุ่งเรืองขึ้นในราวๆ ช่วงพุทธศตวรรษที่ 11 บริเวณภาคกลางของประเทศไทย และแผ่อิทธิพลทางวัฒนธรรมไปทั่วทุกภาค และได้ ล่มสลายลงในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 16 เนื่องจากเขมรได้ขยายอำนาจการปกครองเข้ามายังบริเวณภาคกลางของประเทศไทย หลักฐานทางโบราณคดีทุกประเภทของรัฐทวารวดีที่ค้นพบแล้วแต่มีความสำคัญ และสามารถ บอกเล่าถึงเรื่องราวของสังคมและวัฒนธรรมวิถีชีวิตของผู้คนในอดีตได้อย่างชัดเจน โดยโบราณวัตถุประเภท “ลูกปัดแก้ว” จัดเป็นหลักฐานหนึ่งที่แสดงถึงการติดต่อกันระหว่างชุมชนทั้งภายในและภายนอกประเทศได้อย่างดี โดยการศึกษาครั้งนี้ได้ทำการศึกษาลูกปัดแก้ว จำนวน 5,980 ลูกจากแหล่งโบราณคดีสมัยทวารวดีทั้งหมด 16 แหล่ง ได้แก่ 1) โบราณสถานวัดปิ่น ตำบลท่าหิน อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี 2) เมืองโบราณบ้านการุ้ง ตำบลเมืองการุ้ง อำเภอบ้านไร่ จังหวัดอุทัยธานี 3) เมืองโบราณดอนคา ตำบลดอนคา อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ 4) เมืองขีดขิน ตำบลบ้านหม้อ อำเภอบ้านหม้อ จังหวัดสระบุรี 5) แหล่งโบราณคดีบ้านคูเมือง ตำบลห้วยชัน อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี 6) แหล่งโบราณคดีบ้านพรหมหินใต้ ตำบลหลุมข้าว อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี 7) เมืองศรีเทพ ตำบล ศรีเทพ อำเภอศรีเทพ

จังหวัดเพชรบูรณ์ 8) แหล่งโบราณคดีดงละคร ตำบลดงละคร อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก 9) แหล่งโบราณคดีบ้านบนเนิน ตำบลวัดหลวง อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี 10) แหล่งโบราณคดีเนินพลับพลา ตำบลอุ้มทอง อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี 11) แหล่งโบราณคดีธรรมศาลา อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 12) แหล่งโบราณคดีหอเอ็ก ตำบลพระประโทน อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 13) เมืองโบราณคูบัว ตำบลคูบัว อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี 14) แหล่งโบราณคดีโคกพลับ ตำบลโพหัก อำเภอบางแพ จังหวัดราชบุรี 15) แหล่งโบราณคดีโคกพริก ตำบลจอมบึง อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี 16) แหล่งโบราณคดีไร่ชัญหนองคา ตำบลจอมบึง อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี



ภาพที่ 2.30 ตัวอย่างบางส่วนของลูกปัดแก้วที่นำมาทำการศึกษา

ที่มา : บทความของ วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7 ฉบับที่ 3







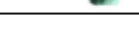
เดือนกันยายน – ธันวาคม 2557 ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ

2.4.1 องค์ประกอบด้านการตกแต่งผิวด้านนอก (Stylistic Attributes / Surface Attributes) การศึกษาวิเคราะห์ด้านการตกแต่งผิวด้านนอกนี้ ได้ทำการศึกษาเรื่องของสี และร่องรอยที่ปรากฏบริเวณผิวนอกของลูกปัดแก้ว สามารถวิเคราะห์สีได้ทั้งสิ้น 10 สี โดยมีรายละเอียด ดังนี้ จากแหล่งโบราณคดีตัวอย่างจำนวน 16 แหล่ง พบว่า สีที่มีความนิยมสูงสุด จนถึงสีที่นิยมน้อยที่สุด เรียงตามลำดับได้ ดังนี้ สีแดง (1,440 ลูก) สีส้ม (785 ลูก) สีเขียว (783 ลูก) สีเหลือง (612 ลูก) สีน้ำเงิน (411 ลูก) สีฟ้า (373 ลูก) สีดำ (114 ลูก) สีน้ำตาล (10 ลูก) เส้นสี (5 ลูก) สีม่วง (2 ลูก) ทั้งนี้มีลูกปัดจำนวนมากถึง 971 ลูก จากแหล่งโบราณคดีโคกพริกที่เสื่อมสภาพมากจนไม่สามารถระบุสีได้

2.4.2 องค์ประกอบด้านรูปทรง (Formal Attributes / Shape Attributes)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านรูปทรงโดยการวัดขนาด และใช้การคำนวณทางคณิตศาสตร์ ควบคู่ไปกับการวิเคราะห์รูปทรงตามวิธีการของ Horace C. Beck พบว่า รูปทรงที่มีความนิยมสูงสุด จนถึงรูปทรงที่นิยมน้อยที่สุด เรียงตามลำดับได้ ดังนี้ ทรงแผ่นแบน (2,732 ลูก) ทรงวงแหวน (1,304 ลูก) ทรงกลม (1,127 ลูก) ทรงกระบอกยาว หรือทรงหลอด (236 ลูก) ทรงกระบอก (87) ทรงท่อน (8 ลูก) ทรงกระบอกสี่เหลี่ยม (7 ลูก) ทรงเม็ดมะยม (3 ลูก) ทรงหกเหลี่ยม (1 ลูก) และ

ทรง Fluted (1 ลูก) แหล่งโบราณคดีบ้านบนเนิน และแหล่งโบราณคดีดงละคร พบรูปทรงลูกปัดที่หลากหลายมากที่สุด เป็นที่น่าสังเกตว่าจากตัวอย่างที่นำมาศึกษานั้น พบว่ามี ลูกปัดแก้วรูปทรงแผ่นแบน (Cylinder Disk) ทรงกลม (Spherical) ทรงวงแหวน (Annular) และ ทรงกระบอกยาว หรือ ทรงหลอด (Tube) ทั้งสิ้น อาจสันนิษฐานเบื้องต้นได้ว่า รูปทรงดังกล่าวนี้เป็นรูปทรงที่นิยมในทุกพื้นที่ซึ่งมีความสัมพันธ์กับลูกปัดแบบ Indo – Pacific หรือลูกปัดลมสินค้า (Trade winds beads) ซึ่งเป็นที่นิยมและมีการแลกเปลี่ยนค้าขายกันในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างแพร่หลายตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 11-16 โดยมีศูนย์กลางการผลิตที่เมืองปาเลมบัง** ลูกปัดลมสินค้านี้จะมีขนาดเล็กมาก และมีสีหลายหลาก เช่น สีขาว, ฟ้า, เหลือง, เขียว, ดา, น้ำตาลแดง และส้ม เป็นต้น

ลำดับที่	รูปทรง	ภาพประกอบ
1	Annular (ทรงวงแหวน)	
2	Cylinder Disk (ทรงกระบอกแบน)	
3	Oblate (ทรงกลมรี)	
4	Spherical (ทรงกลม)	
5	Barrel (ทรงถังเบียร์)	
6	Cylinder (ทรงกระบอก)	
7	Tube (ทรงหลอด)	
8	Square Cylinder (ทรงกระบอกสี่เหลี่ยม)	
9	Melon (ทรงเม็ดมะยม)	
10	Collared (ทรงท่อน)	
11	Faceted Hexagonal Sphere (ทรงหกเหลี่ยม)	
12	Fluted (ทรงมีร่องยาว)	

ภาพที่ 2.31 รูปทรงของลูกปัดที่ทำการศึกษา

ที่มา : บทความย่อของ วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7 ฉบับที่ 3

เดือนกันยายน – ธันวาคม 2557 ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ

การศึกษาในส่วนนี้ ได้ทำการคัดเลือกลูกปัดแก้วตัวอย่าง จำนวน 220 ลูก จากจำนวนทั้งหมด 5,890 ลูก มาทำการวิเคราะห์ด้วยเครื่อง Electron Probe Micro-Analyzer (EPMA)++ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ธาตุทางเคมีทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพในกลุ่ม Micro analysis และ Surface analysis ซึ่งสามารถวิเคราะห์ธาตุ เชิงปริมาณที่มีขนาดเล็กมากได้ (1-2 ไมครอน) ภาพที่ได้เป็นภาพเสมือนจากอิเล็กทรอนิกส์ที่สะท้อนกับวัตถุ ภาพจึงมีกำลังขยายสูงมาก สามารถจัดกลุ่มลูกปัดแก้วได้ทั้งหมด 7 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่ม Faience หรือกลุ่มลูกปัดที่มีปริมาณของซิลิกา มากกว่าร้อยละ 90 ขึ้นไป จำนวน 1 ตัวอย่าง จาก แหล่งโบราณคดีดงละคร ลูกปัดที่มีองค์ประกอบแบบนี้เริ่มผลิตขึ้นครั้งแรกในอียิปต์ ในราว 4,000 ปีมาแล้ว
2. กลุ่ม K หรือแก้วโปแตสเซียม เป็นกลุ่มลูกปัดแก้วที่มีปริมาณโปแตสเซียม ร้อยละ 15 ขึ้นไป มีการผลิตขึ้นที่อินเดีย หรือ เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์) พบจำนวน 5 ตัวอย่าง จากแหล่งโบราณคดี บ้านพรหมทินใต้ จำนวน 2 ตัวอย่าง เมืองศรีเทพ จำนวน 1 ตัวอย่าง แหล่งโบราณคดีดงละคร จำนวน 1 ตัวอย่าง และแหล่งโบราณคดีธรรมศาลา 1 ตัวอย่าง
3. กลุ่ม m-Na-Al หรือแก้วอลูมิน่า เป็นกลุ่มแก้วที่มีปริมาณอลูมิน่าสูงตั้งแต่ ร้อยละ 5 ขึ้นไป แคลเซียม ร้อยละ 2-3 และโซเดียม ร้อยละ 10 ขึ้นไป มีการผลิตขึ้นที่อินเดีย หรือศรีลังกา พบจำนวน 176 ตัวอย่าง จากทุกแหล่งโบราณคดี
4. กลุ่ม m-Na-Ca หรือแก้วแคลเซียม เป็นกลุ่มแก้วที่มีปริมาณแคลเซียมสูงตั้งแต่ ร้อยละ 5 ขึ้นไป อลูมิน่า ร้อยละ 2-3 และโซเดียม ร้อยละ 10 ขึ้นไป มีการผลิตขึ้นที่อินเดีย พบจำนวน 1 ตัวอย่าง จากเมืองศรีเทพ
5. กลุ่ม Pb หรือลูกปัดแก้วที่มีปริมาณของตะกั่ว มากกว่า ร้อยละ 20 ขึ้นไป มีการผลิตขึ้นที่ประเทศจีน ตั้งแต่ช่วง ค.ศ.200-1200 (พ.ศ.743 –พ.ศ.1743) พบจำนวน 4 ตัวอย่าง จาก โบราณสถานวัดปิ่น แหล่งโบราณคดีเนินพลับพลา แหล่งโบราณคดีหอเอก และแหล่งโบราณคดีธรรมศาลา
6. กลุ่ม v-Na-Ca หรือแก้วที่มีการผสมซีเถ้าของฟอสฟอรัสไปในส่วนผสมการผลิตแก้ว โดยมีปริมาณของแคลเซียม ร้อยละ 5-10 โซเดียม ร้อยละ 10 ขึ้นไป และมีปริมาณโปแตสเซียมและแมกนีเซียม มากกว่า ร้อยละ 2 มีการผลิตขึ้นในแถบตะวันออกเฉียงใต้ พบในช่วงพุทธศตวรรษที่ 6-16 พบจำนวน 13 ตัวอย่าง จาก 8 แหล่งโบราณคดี ได้แก่ โบราณสถานวัดปิ่น จำนวน 2 ตัวอย่าง เมืองโบราณดอนคา จำนวน 1 ตัวอย่าง เมืองชิตชิน จำนวน 1 ตัวอย่าง แหล่งโบราณคดีบ้านคูเมือง จำนวน 1 ตัวอย่าง แหล่งโบราณคดีบ้านพรหมทินใต้ จำนวน 2 ตัวอย่าง แหล่งโบราณคดีดงละคร จำนวน 3 ตัวอย่าง แหล่งโบราณคดีเนินพลับพลา จำนวน 2 ตัวอย่าง เมืองโบราณคูบัว จำนวน 1
7. กลุ่ม v-Na-Al พบในสุมาตราเหนือ มีปริมาณของอลูมิน่า ร้อยละ 2-6 แคลเซียม ร้อยละ 5-10 แมกนีเซียม ร้อยละ 2-5 โซเดียม ร้อยละ 10-17 โปแตสเซียม ร้อยละ 2-5 แก้วชนิดนี้พบในปากีสถาน อินเดียเหนือ จังหวัดซินเจียงของจีน และบังคลาเทศ โดยผลิตในเมือง Bara ประเทศปากีสถาน พุทธศตวรรษที่ 4 -8 และในช่วงพุทธศตวรรษที่ 14 เป็นต้นไป มีการผลิตกลุ่มย่อยของแก้วชนิดนี้ออกเป็น 2 กลุ่มย่อย กลุ่มย่อยที่ 1 ผลิตในบริเวณ Sub-Saharan ของแอฟริกา กลุ่มย่อยที่ 2 พบว่านำมาผลิตเป็นแจกันในหมู่เกาะสุมาตรา และในเคนย่า พบในเมืองโบราณคูบัว จำนวน 1 ตัวอย่าง

2.4.3 ข้อสังเกตเรื่องลูกปัดแก้วกลุ่มที่ได้รับความนิยมมากที่สุด

ข้อมูลการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น สามารถสรุปข้อสังเกตเรื่องความนิยมของกลุ่มลูกปัดแก้วได้อย่างชัดเจน นั่นคือ แหล่งโบราณคดีในสมัยทวารวดีในภาคกลางของประเทศไทย มีความนิยมลูกปัดแก้วในกลุ่ม m-Na-Al หรือลูกปัดอลูมิน่า มากที่สุด พบในทุกแหล่งโบราณคดี และเป็นลูกปัดกลุ่มที่มีสีครบทุกสี ซึ่งแหล่งผลิตแรกเริ่มของลูกปัดอลูมิน่า และเส้นทางการค้าขายลูกปัดอลูมิน่า มีดังนี้

1. ความนิยมลูกปัดแก้วในกลุ่ม m-Na-Al หรือแก้วอลูมิน่า ซึ่งเป็นแก้วที่มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอินเดีย และศรีลังกานั้น สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเมืองโบราณสมัยทวารวดีในภาคกลางของประเทศไทยกับการค้าขายระหว่างภูมิภาคกับอินเดียได้อย่างชัดเจน โดยในแหล่งโบราณคดีตัวอย่าง พบโบราณวัตถุประเภทต่างๆ ที่แสดง ให้เห็นถึงอิทธิพลของอินเดียอยู่มาก อาทิเช่น กุณฑีหรือหม้อมีพวย ซึ่งเป็นภาชนะที่โดดเด่นประเภทหนึ่งของวัฒนธรรมทวารวดี สันนิษฐานว่ามีต้นแบบมาจากหม้อกุณฑีของอินเดีย โดยในประเทศอินเดียนั้นใช้กุณฑีทั้งในชีวิตประจำวันและ ใช้ในพิธีกรรมต่างๆ นอกจากนี้ หม้อมีสัน ก็เป็นภาชนะที่แสดงอิทธิพลอินเดียเช่นกัน ส่วนในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ก็ได้พบกุณฑีตามเมืองโบราณสมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์สำคัญหลายแห่ง เช่น ตราเกียวออกแก้ว ประเทศเวียดนาม เมืองนครบุรี ประเทศกัมพูชา เมืองไบร์กาโน ประเทศพม่า ในแหล่งโบราณคดีตัวอย่างที่พบกุณฑี (ส่วนมากเป็นชิ้นส่วนพวยกา) ได้แก่ เมืองโบราณร่วมสมัยทวารวดี เช่น เมืองคูบัว จังหวัดราชบุรี เนินพลับพลา จังหวัดสุพรรณบุรี บ้านคูเมืองอินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี เมืองขีดขิน จังหวัดสระบุรี อย่างไรก็ตาม หม้อกุณฑี หรือชิ้นส่วนพวยกา ที่พบจากการขุดค้นมักไม่มีค่าอายุทางวิทยาศาสตร์มาจำกัดช่วงเวลาให้แคบลงและมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น แต่จะกำหนด กันอย่างกว้างๆ ด้วยการเทียบเคียงเท่านั้นว่ามีอายุอยู่ในช่วงสมัยทวารวดี ราวพุทธศตวรรษที่ 12 – 16 ทั้งนี้เมื่อนำผลวิเคราะห์ธาตุประกอบทางเคมี ของแหล่งโบราณคดีในอินเดีย และประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มาเปรียบเทียบกัน ก็พบว่า เป็นแก้วในกลุ่ม m-Na-Al ทั้งสิ้น ซึ่งสามารถสรุปได้ชัดเจนว่า แก้วกลุ่มนี้มีความแพร่หลายทั้งในแถบอินเดียใต้ และศรีลังกา โดยแพร่หลายมากในช่วงพุทธศตวรรษที่ 2 -11 และพบแพร่หลายอย่างต่อเนื่องในหลายสมัยในพื้นที่แถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยบางส่วนอาจมีการผลิตขึ้นเองในภูมิภาค เพราะแม้จะเป็นแก้วในกลุ่มเดียวกัน แต่ก็มีปริมาณของธาตุประกอบแตกต่างกัน สำหรับแก้วในกลุ่มต่างๆ อีก 6 กลุ่ม แม้จะพบในจำนวนที่ไม่มากนัก แต่ก็มีความสำคัญในด้านการติดต่อกับชุมชนต่างถิ่นเช่นกัน

2. ซึ่งเป็นแก้วที่มีแหล่งผลิตแรกเริ่มในแถบตะวันออกเฉียงกลางนั้น เป็นกลุ่มแก้วที่พบในลูกปัดแก้วเคลือบสีสีทอง หรือสีเหลืองอำพัน ที่มีต้นกำเนิดในแถบตะวันออกเฉียงกลาง ในอดีตเคยเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรโรมัน จักรวรรดิเปอร์เซีย และจักรวรรดิอิสลามของชาวอาหรับมุสลิม โดยแรกเริ่มเกิดจากความนิยมในลูกปัดแก้วทองคำ (gold-glass bead) ที่มีมูลค่าสูง ผลิตโดยใช้แก้วใส 2 ชั้นประสานกัน แก้วชั้นในมีการหุ้มแผ่นทอง (gold foil) แล้วเคลือบด้วยแก้วชั้นนอก ต่อมาจึงการผลิตลอกเลียนแบบ โดยไม่ใช้แผ่นทองหุ้มลงไป เพียงแต่ทำสีลูกปัดให้ดูคล้ายสีทองหรือสีอำพัน เนื้อแก้วมี

ความเปราะบางมาก แตกเป็นชั้นๆ ได้ง่าย แหล่งผลิตลูกปัดแบบนี้อยู่ที่เมืองซีราฟ (Siraf) ประเทศอิหร่าน และเบเรนิเก (Berenike) ประเทศอียิปต์ โดยค้นพบที่แหล่งโบราณคดีสุโหลง มาส ประเทศมาเลเซีย แหลมโพธิ์ อำเภอลำปาง จังหวัดสุราษฎร์ธานี และพบตามเมืองสมัยทวารวดีหลายแห่ง ที่สำคัญคือ พบว่ามีการผลิตลูกปัดเคลือบสีสีทองนี้ขึ้นเองที่แหล่งโบราณคดีทุ่งตึก ตัวอย่างลูกปัดแก้วเคลือบสีสีทองจากแหล่งโบราณคดีเนินพลับพลา เมื่อทำการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีแล้ว พบว่าเป็นแก้วในกลุ่ม v-Na-Ca นอกจากนี้ยังพบในลูกปัดแก้วแบบทึบแสง สีเขียว สีน้ำเงิน และลูกปัดเส้นสี ที่โบราณสถานวัดปิ่น เมืองโบราณดอนคา เมืองชิตชิน แหล่งโบราณคดีบ้านคูเมือง แหล่งโบราณคดีบ้านพรหมหินใต้ แหล่งโบราณคดีดงละคร และเมืองโบราณคูบัว อีกด้วย โดยเมื่อวิเคราะห์โบราณวัตถุประเภทอื่นจากแหล่งโบราณคดีตัวอย่างที่พบลูกปัดแก้วกลุ่มนี้ พบว่าที่แหล่งโบราณคดีเนินพลับพลา พบชิ้นส่วนเครื่องเคลือบสีเขียวและเศษชิ้นส่วนเครื่องเคลือบสีฟ้าแกมเขียว ซึ่งเป็นสินค้าจากจีนและอาหรับ ที่เมืองอุทงพบเหรียญทองแดงของอาหรับที่มีศักราชตรงกับ พ.ศ. 1310 มีการขุดพบเหรียญสมัย กาลิปลอละมะหะดี (Al-Mahdi) ซึ่งครองตำแหน่งในช่วง พ.ศ. 1318 – 1328 ที่โบราณสถานคอกช้างดินหมายเลข 12 การขุดแต่งโบราณสถานในเมืองอุทงโดยกรมศิลปากรและซีอง บัวเซอเลียร์ เมื่อเกือบ 50 ปีที่แล้วก็เคยพบลายปูนปั้นที่มีชิ้นส่วนเครื่องถ้วยสีฟ้าแกมเขียวแบบอาหรับประดับอยู่ด้วย ดังนั้นจึงเป็นที่ชัดเจนว่าแหล่งโบราณคดีในพื้นที่ภาคกลางมีการติดต่อกับชุมชนในแถบตะวันออกกลางเพื่อนำเข้าสินค้าหลากหลายชนิด

3. แก้วกลุ่ม Pb หรือลูกปัดแก้วที่มีปริมาณตะกั่วสูง มีการผลิตขึ้นที่ประเทศจีน ตั้งแต่ช่วง ค.ศ.200-1200 (พ.ศ.743 -พ.ศ.1743) โดยในสมัยราชวงศ์ฮั่น การผลิตแก้วที่ใช้ตะกั่วและแบเรียมของจีนได้พัฒนาขึ้นบริเวณแม่น้ำเหลือง และแม่น้ำแยงซี ซึ่งตะกั่วเป็นส่วนผสมสำคัญ ช่วยให้แก้วมีความแวววาว ตัดง่าย และสะดวกในการหลอมซ้ำ ถึงแม้จะพบลูกปัดแก้วกลุ่มนี้จำนวนเพียง 4 ลูก แต่ก็สามารถตั้งข้อสังเกตบางประการเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนสมัยทวารวดี กับการค้าขายกับจีนได้ โดยวิเคราะห์เพิ่มเติมจากโบราณวัตถุประเภทอื่นที่พบ ได้แก่ เศษเครื่องเคลือบสีเขียว และเศษเครื่องเคลือบสีเขียวปนเหลือง ที่พบจากแหล่งโบราณคดีธรรมศาลา ซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นเครื่องถ้วยสมัยราชวงศ์ถัง ราชวงศ์นี้ปกครองประเทศจีนตั้งแต่ พ.ศ.1161 – 1450 หรือกลางพุทธศตวรรษที่ 12 ถึงกลางพุทธศตวรรษที่ 15 อันเป็นช่วงเวลาร่วมสมัยทวารวดี โดยมีข้อมูลว่าในช่วงพุทธศตวรรษที่ 13 - 14 การผลิตและส่งออกเครื่องถ้วยของจีนเฟื่องฟูขึ้น จนกระทั่งในช่วงปลายสมัยราชวงศ์ถังต่อต้านราชวงศ์ซ่ง ราวพุทธศตวรรษที่ 14 – 16 จีนจึงได้ส่งเครื่องถ้วยเป็นสินค้าออกที่สำคัญ การพบเครื่องถ้วยจีนจากการขุดค้นเมืองโบราณสมัยทวารวดีจึงเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการติดต่อสัมพันธ์กันระหว่าง 2 ภูมิภาคนี้ได้อย่างชัดเจน

4. แก้วกลุ่ม K หรือแก้วโปแตสเซียม เป็นกลุ่มลูกปัดแก้วที่มีปริมาณโปแตสเซียม 15% ขึ้นไป มีการผลิตขึ้นที่อินเดีย เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในช่วงสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ลูกปัดแก้วตัวอย่างที่พบแก้วในกลุ่มนี้ พบในลูกปัดแก้ว สีเขียว สีน้ำเงิน และสีฟ้า จากแหล่งโบราณคดีบ้านพรหมหินใต้ เมืองศรีเทพ แหล่งโบราณคดีดงละคร และแหล่งโบราณคดีธรรมศาลา ทั้งนี้ลูกปัดแก้วในกลุ่ม K อาจ

เป็นลูกปิดแก้วบางส่วนที่มีการใช้งานต่อเนื่องมาจากสมัยก่อนประวัติศาสตร์ตอนปลายจนถึงสมัยประวัติศาสตร์

จากข้อมูลข้างต้นเกี่ยวกับลูกปิดโบราณ ผู้วิจัยสามารถสรุปเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนี้ได้ ดังนี้ สามารถวิเคราะห์สีได้ทั้งสิ้น 10 สี โดยมีรายละเอียด ดังนี้ จากแหล่งโบราณคดีตัวอย่างจำนวน 16 แหล่ง พบว่า สีที่มีความนิยมสูงสุด จนถึงสีที่นิยมน้อยที่สุด เรียงตามลำดับได้ ดังนี้ สีแดง สีส้ม สีเขียว สีเหลือง สีน้ำเงิน สีฟ้า สีดำ สีน้ำตาล เส้นสี สีม่วง ทั้งนี้มีลูกปิดจำนวนมากถึง 971 ลูก จากแหล่งโบราณคดีโคกพริกที่เสื่อมสภาพมากจนไม่สามารถระบุสีได้ รูปทรงที่มีความนิยมสูงสุด จนถึงรูปทรงที่นิยมน้อยที่สุด เรียงตามลำดับได้ ดังนี้ ทรงแผ่นแบน ทรงวงแหวน ทรงกลม ทรงกระบอกยาว หรือทรงหลอด ทรงกระบอก ทรงท่อน ทรงกระบอกสี่เหลี่ยม ทรงเม็ดมะยม ทรงหกเหลี่ยม และทรง Fluted การพบหลักฐานลูกปิดแก้วที่จัดอยู่ในกลุ่ม v-Na-Ca ซึ่งเป็นแก้วที่มีกำเนิดจากประเทศในแถบตะวันออกเฉียงกลาง โดยเฉพาะการพบลูกปิดแก้วแบบเคลือบใสสีทอง จึงช่วยยืนยันความสัมพันธ์ทางการค้าระหว่างกันได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ปัจจัยทางวัฒนธรรมประการหนึ่งที่ส่งผลให้มีการติดต่อกับค้าขายกับต่างถิ่นมากยิ่งขึ้นอาจเนื่องมาจากการปรากฏขึ้นของบ้านเมืองศรีวิชัย ตั้งแต่ช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 13 ในดินแดนเกาะสุมาตราของอินโดนีเซีย แหลมมลายู และคาบสมุทรมณฑลใต้ของไทย โดยศรีวิชัยมีบทบาทเป็นผู้ควบคุมเส้นทางการค้าทางทะเลที่ติดต่อกับจีน อินเดีย และอาหรับ มาอย่างยาวนานจนถึงราวพุทธศตวรรษที่ 18 หลักฐานทางโบราณคดีที่สนับสนุนแนวคิดนี้คือ การค้นพบลูกปิดแก้วหลายหลายกลุ่ม ตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นนั่นเอง

2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.)

เป็นองค์การมหาชนของไทย สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี จัดตั้งขึ้นตามพระราชกฤษฎีกาองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2546 ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 120 ตอนที่ 49ก ลงวันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2546 ปัจจุบันองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) หน้าที่ของหน่วยงานองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) มีหน้าที่บริหารและพัฒนาพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวในเชิงบูรณาการ เป็นองค์กรกลางทำหน้าที่กำหนดนโยบายและแผนยุทธศาสตร์ และประสานงานกับท้องถิ่นหรือพื้นที่ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว หรือส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ที่มีศักยภาพในการท่องเที่ยวให้มีการบริหารจัดการพื้นที่เพื่อการท่องเที่ยวในเชิงคุณภาพ

2.5.1 ขั้นตอนการประกาศเขตพื้นที่พิเศษ

1. คัดเลือกพื้นที่พิเศษ โดยวิเคราะห์ความเหมาะสมเบื้องต้น แล้วเสนอพิจารณา สํารวจสภาพพื้นที่ ด้านภูมิประเทศ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

2. ประชุมหารือร่วมกับจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตพื้นที่พิเศษ เสนอคณะกรรมการ กพท. พิจารณาเพื่อนำเสนอคณะรัฐมนตรี ประกาศเขตพื้นที่พิเศษ

3. จัดทำแผนแม่บทการบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) ได้ดำเนินการกำหนดพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน จำนวน 7 แห่ง ปัจจุบันคงเหลือที่อยู่ในความดูแลรับผิดชอบ จำนวน 6 แห่ง ได้แก่ หมู่เกาะช้างและพื้นที่เชื่อมโยง, เชียงใหม่ไนท์ซาฟารี ต่อมาในปี พ.ศ. 2556 ได้โอนไปเป็นภารกิจของสำนักงานพัฒนาพิงคนคร (องค์การมหาชน) , เมืองพัทยาและพื้นที่เชื่อมโยง , อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย กำแพงเพชร จังหวัดเลย , เมืองเก่าน่าน ครอบคลุมพื้นที่ 5 ตำบล ประกอบด้วย ตำบลในเวียง ตำบลคูใต้ ตำบลนาซาว ตำบลบ่อสวก อำเภอเมืองน่าน และตำบลม่วงตึ๊ด อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน เนื้อที่ 139.37 ตารางกิโลเมตร , เมืองโบราณอุ้มทอง ครอบคลุมพื้นที่ทั้งตำบลอุ้มทอง อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เนื้อที่ 38.16 ตารางกิโลเมตร

2.5.2 พื้นที่การท่องเที่ยวชุมชน

ได้ดำเนินการแล้วจำนวน 18 ชุมชน ประกอบด้วย

ตำบลแหลมกลัด อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด

บ้านเป็ดใน ตำบลห้วยน้ำขาว อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด

บ้านสลัก ตำบลท่าโสม อำเภอเขาสมิง จังหวัดตราด

ตำบลเกาะสีชัง อำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี

ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

ตำบลอัมพวา อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

บ้านท่าป่าเปา ตำบลท่าปลาตุ๊ก อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน

บ้านเขาเพ-ลา ตำบลสมอทอง อำเภอท่าชนะ จังหวัดสุราษฎร์ธานี

บ้านวอแก้ว ตำบลวอแก้ว อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง

บ้านท่าลั้ง ตำบลห้วยไผ่ อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี

บ้านบางโรง ตำบลป่าคลอก อำเภอถลาง จังหวัดภูเก็ต

ตำบลเนินเพิ่ม อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

ตำบลพรุไฉ อำเภอเกาะยาว จังหวัดพังงา

ตำบลเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่

วัดปากคลองมะขามเต่า อำเภอวัดสิงห์ จังหวัดชัยนาท

ตำบลเกาะเกิด อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

บ้านห้วยสะพาน ตำบลหนองโรง อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี

อำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น

อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน

2.5.3 นโยบายและโครงการขององค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) นางศิริกุล กสิวิวัฒน์ รองผู้อำนวยการ อพท.และรักษาการผู้จัดการสำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองโบราณ อุทอง กล่าวว่า เป็นที่ประจักษ์ในวงการประวัติศาสตร์และโบราณคดีว่า "เมืองโบราณอุทอง" เป็นหนึ่งในเมืองโบราณที่สำคัญที่สุดเมืองหนึ่งของภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ คณะรัฐมนตรีได้ประกาศพื้นที่ "เมืองโบราณอุทอง" เป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ตามที่ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) หรือ อพท. เสนอ เมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2555 ด้วยวิสัยทัศน์ว่า "เมืองสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิม" ครอบคลุมเฉพาะพื้นที่ตำบลอุทอง อำเภออุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี มีเนื้อที่ 38.16 ตารางกิโลเมตร โดยมี อพท.7 เป็นหน่วยปฏิบัติงานในพื้นที่

ตั้งแต่ปี 2556 อพท.7 ได้ประสานขอให้ มูลนิธิหอจดหมายเหตุพุทธทาส อินทปัญโญ ในฐานะองค์กรทางพระพุทธศาสนาที่มีวัตถุประสงค์ กิจกรรมและผลงานด้านพระพุทธศาสนาทั้งในเชิงประวัติศาสตร์และการ พระศาสนา และสุธีรัตนมูลนิธิ ในฐานะองค์กรสาธารณประโยชน์เพื่อส่งเสริมการพระศาสนา ประวัติศาสตร์ศิลปวัฒนธรรม ซึ่งได้ทำการรวบรวมศึกษาค้นคว้าหลักฐานโบราณคดีกลุ่มลูกปัดสมัยหัวเลี้ยวหัวต่อประวัติศาสตร์ในพื้นที่ภาคใต้ ทำการศึกษาพัฒนาองค์ความรู้ว่าด้วยประวัติศาสตร์โบราณคดี "อุทองและปริมณฑล" ผ่านหลักฐานพระพุทธศาสนาสมัยแรกเริ่มและรอยลูกปัด เพื่อเป็นหนึ่งในกิจกรรมหลักสำคัญของโครงการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน "เมืองโบราณอุทอง" ภายใต้บันทึกข้อตกลงการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทอง ระยะเวลา 3 ปีขึ้น ตามวัตถุประสงค์ อันประกอบด้วย

เพื่อประมวลรวบรวม สนับสนุนส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ วิเคราะห์ สร้างสรรค์พัฒนาองค์ความรู้ของเมืองโบราณอุทอง ผ่านหลักฐานพระพุทธศาสนาสมัยแรกเริ่มและรอยลูกปัด อย่างเป็นรอบด้าน ครบถ้วนสมบูรณ์ 2. เพื่อจัดทำเอกสาร หนังสือ สื่อความรู้ เรื่องเมืองโบราณอุทอง ผ่านหลักฐานพระพุทธศาสนาสมัยแรกเริ่มและรอยลูกปัดเพื่อเผยแพร่ นำเสนอ สื่อสาร ศึกษา ค้นคว้า อ้างอิง และใช้ในการพัฒนาเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของอุทองเมืองโบราณ 3. เพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วม ริเริ่มสร้างสรรค์และพัฒนาขับเคลื่อนการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของ "อุทองเมืองโบราณ" ในมิติต่างๆ ตามวิสัยทัศน์พันธกิจของคนอุทองสุพรรณบุรี และ อพท. บนพื้นฐานหลักฐานพระพุทธศาสนาสมัยแรกเริ่มและรอยลูกปัด

ในปี 2556 ได้ร่วมกันจัดโครงการประชุมสัมมนาทางวิชาการ เรื่อง อุทองเมืองโบราณ เมืองท่องเที่ยวสร้างสรรค์ เชิงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิม:ผ่านหลักฐานพุทธศาสนาสมัยแรกเริ่มและรอยลูกปัด ขึ้น ณ เมืองโบราณอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ 7 - 8 กันยายน 2556 สรุปถึงความสำคัญของเมืองโบราณ อุทองว่า - เป็นเมืองโบราณสำคัญที่สุดเมืองหนึ่งเมื่อกว่า 2,000 ปีก่อน สามารถย้อนอดีตอันรุ่งเรืองได้ถึงสมัยพุทธกาล ผ่านสุวรรณภูมิ ฟูนัน ถึงทวารวดี - เป็นศูนย์กลางการเดินทางค้าขายสำคัญของโลกตะวันออกและตะวันตก จากหลักฐานรอยลูกปัดจำนวนมากและหลากหลายจากทั้งสองฟากฝั่งซีกโลก - เป็น "ปุระ - เวียง - เชียง - มหานคร" ของผู้คน

หลากหลายชาติ ศาสนา อารยะและวัฒนธรรม - เป็นต้นแบบการจัดการ "เมืองและเรื่องน้ำ" อย่างพิเศษ อาทิ พุ คู ห้วย ฝาย คอก สระ บาราย ทำนบ tank ทำ - มีรอยเริ่มแรกพระพุทธศาสนาที่สถาปนาตั้งมั่น พร้อมหลักฐานและหลักฐานหลากหลายนิกาย เป็นต้นทางแห่ง "สายธารอารยธรรมไทยพุทธ" ถึงทุกวันนี้ และได้ดำเนินการต่อเนื่องด้วยการศึกษาประมวลรวบรวมองค์ความรู้ "รอยพระพุทธศาสนาแรกเริ่มและรอยลูกปิดโบราณอุ้งทอง" เพื่อจัดพิมพ์เป็นเอกสารฐานข้อมูลอ้างอิงหลักสำหรับการพัฒนาพื้นที่พิเศษเมืองโบราณ อุ้งทองต่อไป ซึ่งปรากฏเป็นรูปเล่ม "อุ้งทอง...ที่รอการฟื้นคืน" ผ่านรอยลูกปิดและพระพุทธศาสนาแรกเริ่มในลุ่มน้ำแม่กลอง-ท่าจีน ที่อยู่ในมือของท่านนี้ โดยได้รับการสนับสนุนและความอนุเคราะห์จากหลากหลายฝ่าย

2.5.4 ภารกิจขององค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) พันเอกดร.นาฬิกาอติภักดิ์ กล่าวว่า การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุ้งทองให้บรรลุผล มีภารกิจคือ การพัฒนาอดีตที่รอการฟื้นคืนให้กลับมาอีกครั้ง ด้วยการเป็นศูนย์กลางพุทธศาสนาในยุคทวารวดี และการพัฒนาประเพณี ศิลปวัฒนธรรมที่รอการฟื้นฟูให้กลับมามีชีวิตชีวา ด้วยการพัฒนาคนและส่งเสริมให้เกิดผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว การฟื้นคืนเมืองโบราณอุ้งทอง เป็นภารกิจที่ยากยิ่ง เนื่องด้วยความเก่าแก่ของยุคสมัยและกาลเวลาที่ผ่านไปนับพันปี ซึ่ง อพท. ได้ประสานความร่วมมือกับภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการและภาคประชาชน ตั้งแต่ปี 2556 มาจนถึงปัจจุบัน

1. การฟื้นคืนคูเมืองโบราณอุ้งทองและแม่น้ำจรเข้สามพัน โดยร่วมมือกับกรมศิลปากร กรมชลประทานและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางน้ำเมืองโบราณอุ้งทอง
2. การสำรวจใต้ดินเพื่อค้นหาทะเลโบราณ ชายฝั่งโบราณ แหล่งโบราณสถานและโบราณวัตถุสมัยทวารวดี โดยร่วมมือกับกรมทรัพยากรธรณี
3. พัฒนาชุมชนลูกปิดอุ้งทอง ลูกปิดอุ้งทองเป็นโบราณวัตถุที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเมืองโบราณอุ้งทองกับเมืองโบราณอื่นทั่วโลก โดยร่วมมือกับชมรมส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชนเมืองโบราณทวารวดีอุ้งทองส่งเสริมให้ประชาชนพัฒนาสินค้าและเครื่องประดับลูกปิดอุ้งทองให้เป็นที่ต้องการของนักท่องเที่ยว
4. ฟื้นคืนแหล่งโบราณสถาน ด้วยการสำรวจ ขุดค้น ขุดแต่ง และบูรณะ ทั้งที่มีอยู่เดิมและแห่งใหม่ เพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้ด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ของชาติไทย โดยร่วมมือกับกรมศิลปากร และมหาวิทยาลัยศิลปากร
5. จัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเรื่องเมืองโบราณอุ้งทอง เพื่อจัดการเรียนการสอนให้กับเยาวชนเมืองโบราณอุ้งทอง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยร่วมมือกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2
6. ฟื้นคืนเรื่องพุทธศาสนาระยะเริ่มแรกและลูกปิดทวารวดี เพื่อให้ ได้หลักฐานทางวิชาการและเชื่อมโยงกับแหล่งกำเนิดในภูมิภาคอาเซียนและนานาชาติกับเมืองโบราณอุ้งทอง โดยได้รับ

เกียรติจาก มูลนิธิหอจดหมายเหตุพุทธทาส อินทปัญโญและภาคีเครือข่าย ในการดำเนินงานหลายโครงการร่วมกับ อพท.7 ประกอบด้วย จัดสัมมนาเรื่อง อุ่ทองเมืองโบราณ เมืองท่องเที่ยวสร้างสรรค์เชิงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิม: ผ่านหลักฐานพุทธศาสนาสมัยแรกเริ่มและรอยลูกปัด โดยเชิญนักประวัติศาสตร์โบราณคดี ผู้แทนจากหน่วยงานภาครัฐมาร่วมสัมมนา และได้รวบรวมองค์ความรู้จากการจัดสัมมนา และผลสำรวจการลงพื้นที่จัดพิมพ์หนังสือ “อุ่ทอง หลักฐานพระพุทธรศาสนาแรกเริ่มและรอยลูกปัด” ในปี 2557

ปี 2557 การศึกษาเมืองโบราณในภูมิภาคที่มีความสำคัญคล้ายคลึงและเทียบเคียงกับเมืองโบราณอุ่ทอง รวมทั้งศึกษาเรื่องลูกปัดที่มีการพัฒนาสร้างสรรค์การท่องเที่ยว และลงพื้นที่ศึกษาเมืองโบราณในประเทศสาธารณรัฐอินโดนีเซีย

ปี 2558 ลงพื้นที่ศึกษาต้นทางพระพุทธรศาสนาในอินเดียสู่อู่ทอง และรวบรวมผลงานวิจัยและบทความที่เกี่ยวข้องระดับนานาชาติที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธรศาสนาในประเทศสาธารณรัฐอินเดีย

ปี 2558 การศึกษาวิจัยและประชุมปฏิบัติการนานาชาติ ว่าด้วยทองโบราณที่แดนทองของไทย: อุ่ทอง สุพรรณบุรี

ปี 2558 การศึกษาประมวลรวบรวมองค์ความรู้รอยพระพุทธรศาสนาแรกเริ่มและรอยลูกปัดโบราณอุ่ทอง: ความสัมพันธ์อาเซียน ซึ่งอยู่ระหว่างการสำรวจและศึกษา

ปี 2558 การศึกษาประมวลรวบรวมองค์ความรู้รอยพระพุทธรศาสนาแรกเริ่มและรอยลูกปัดโบราณอุ่ทอง จนได้จัดทำหนังสือเรื่อง “อุ่ทอง...ที่รอการฟื้นคืน ผ่านรอยลูกปัดและพระพุทธรศาสนาแรกเริ่ม ในลุ่มน้ำแม่กลอง-ท่าจีน” ซึ่งเป็นที่มาของการจัดงานแถลงข่าวในวันนี้

2.6 ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้

นักวิชาการหลายท่าน ได้ให้ความหมายของคำว่า “ ความรู้ความเข้าใจ ” โดยสรุปความหมาย ได้ว่า ความรู้ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการจำและเข้าใจรายละเอียดของข้อมูลต่างๆที่บุคคลได้สะสมไว้และถ่ายทอดต่อกันมาตลอดจนสามารถที่จะสื่อความหมาย แปลความ ตีความ ขยายความ หรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆหลังจากที่ได้รับข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆแล้ว (ศุภกนิษฐ์ , 2540; เกศินี ,2540;ไพศาล,2526)

2.6.1 ความหมายของความรู้

บุญธรรม (2535:7) ได้ให้ความหมายของความรู้ว่า หมายถึงการระลึกถึงเรื่องราวต่างๆที่เคยมีประสบการณ์มาแล้ว และรวมถึงการจำเนื้อเรื่องต่างๆทั้งที่ปรากฏอยู่ในแต่และเนื้อหาวิชา และวิชาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้นด้วย

อุบลรัตน์ เฟิงสถิตย์ (2542) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองบ่อยๆ ครั้งจนในที่สุดกลายเป็นพฤติกรรมที่ปรากฏขึ้นอย่างถาวร

ฮิลการ์ด (Hilgard .1975) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากสภาพเดิม

ครอนบัค (Cronbach.1977) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละคนได้รับมา

มาลินี (2541) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการเรียนรู้ไว้ว่า เป็นกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้รับมา เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร อันเป็นผลเนื่องมาจากการฝึกที่ได้รับการเสริมแรง

กมล เวียสุวรรณ และ นิตยา เวียสุวรรณ,2539 ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ว่า เป็นตัวกลางที่มีความสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมาย เช่น อุปกรณ์การสอน โสตทัศนอุปกรณ์ เทคโนโลยีการศึกษา สื่อการเรียนการสอน สื่อ การศึกษา ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น

The Modern American Dictionary ว่าได้ให้คำจำกัดความของความรู้ที่แตกต่างกัน 3 ลักษณะ (Wikstrom และ Normann, 1994:9) ดังนี้ 1. ความรู้ คือ ความคุ้นเคยกับข้อเท็จจริง (Fact) ความจริง (Truths) หรือหลักการโดยทั่วไป (principles) 2. ความรู้ คือ รู้ (Known) หรืออาจจะรู้ (May be known) 3. ความรู้ คือ จิตสำนึก ความสนใจ (Awareness)

ศุภกนิษฐ์ (2540:24) ได้กล่าวถึงการวัดความรู้ว่า การวัดความรู้เป็นการวัดระดับความจำความสามารถในความคิด เข้าใจกับข้อเท็จจริงที่ได้รับการศึกษา และประสบการณ์เดิม โดยผ่านการทดสอบคุณภาพแล้ว จะแยกคนที่มีความกับไม่มีความรู้ออกจากกันได้ระดับหนึ่ง

เกษม (2544 : 39-40) ได้ให้ความหมายของความรู้ว่า หมายถึง การรวบรวมความคิดของมนุษย์ จัดให้เป็นหมวดหมู่และประมวลสาระที่สอดคล้องกันโดยนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ดังนั้นสิ่งที่ เป็น สาระที่สอดคล้องกัน โดยนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ดังนั้นสิ่งที่ เป็น สาระในระบบข้อมูลข่าวสารจากคำจำกัดความที่มีผู้กล่าวไว้ในเบื้องต้น

2.6.2 ระดับของความรู้

ความรู้มีอยู่มากมายรอบ ๆ ตัวเรา และสามารถจัดแบ่งออกได้เป็น 4 ระดับ (มนตรี : 2537) ระดับแรก ความรู้เกี่ยวกับสิ่งรอบตัวเรา ซึ่งสามารถรับรู้ได้โดยประสาทสัมผัส มองเห็น ได้ยิน ตมกลิ่น และลิ้มรสได้ เช่น ความร้อน - เย็น ความสว่าง - มืด เสียง ดัง-เบา กลิ่นหอม-เหม็น และรสเค็ม-หวาน เป็นต้น ความรู้ระดับต้นนี้อาจเรียกว่า ความรู้สึก

ระดับที่สอง ได้แก่ ความรู้ด้านภาษา ซึ่งจะทำให้อ่านและเขียนหนังสือได้ ฟังเข้าใจ ฟัง วิเคราะห์และดูทีวีรู้เรื่อง ตลอดจนมีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้สะสมและตกทอดกันมา

ระดับที่สาม ได้แก่ ความรู้ด้านวิชาการ ซึ่งได้จากการศึกษาเล่าเรียน ทำให้คิดเลขเป็น คำนวณดอกเบี้ยได้ ออกแบบอาคารได้ เขียนบทละครได้ ใช้คอมพิวเตอร์เป็น รู้กฎหมาย บ้านเมือง รู้จักกฎเกณฑ์ ทางฟิสิกส์ ดาราศาสตร์ เคมี และชีววิทยา วินิจฉัยโรคและรู้วิธีรักษาโรค เป็นต้น ความรู้วิชาการเหล่านี้ มักจะต้องเรียนรู้จากครู อาจารย์ เอกสาร ตำราทาง วิชาการหรือผู้ที่รู้เรื่องนั้นมาก่อน

ระดับที่สี่ ได้แก่ ความรู้ใหม่เป็นความรู้ที่ไม่เคยมีอยู่ก่อน ได้มาโดยการค้นคว้าวิจัย การ คิดค้นกระบวนการใหม่ และควรจะหาแนวทางในการนำความรู้ใหม่ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ เพื่อให้เกิด การพัฒนา

Bloom และคณะ ได้ทำการศึกษาและจำแนกพฤติกรรมด้านความรู้ออกเป็น 6 ระดับ โดย เรียงตามลำดับชั้น ความสามารถจากต่ำไปสูง (อ้างใน สุภาภรณ์ , 2546) ดังนี้ ความรู้ หมายถึง ความสามารถในการจำหรือรู้สึกได้ แต่ไม่ใช่การใช้ความเข้าใจไปที่ ความหมายในเรื่องนั้น ๆ แบ่งออกเป็น ความรู้เกี่ยวกับเนื้อเรื่องซึ่งเป็นข้อเท็จจริง วิธีดำเนินงาน แนวคิด ทฤษฎี โครงสร้าง และหลักการ

ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องราวต่าง ๆ ได้ ทั้งในด้าน ภาษา รหัส สัญลักษณ์ ทั้งรูปธรรมและนามธรรม แบ่งเป็นการแปลความ การตีความ การขยายความ การนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถนำเอาสิ่งที่ได้ประสบมา เช่นแนวคิด ทฤษฎี ต่าง ๆ ไปใช้ให้ เป็นประโยชน์ หรือนำไปใช้แก้ปัญหาตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการแยกแยะเรื่องราว ออกเป็นส่วนประกอบย่อย เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบส่วนย่อย และหลักการ หรือทฤษฎี เพื่อให้เข้าใจ เรื่องราวต่าง ๆ

การสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการนำเอาเรื่องราว หรือส่วนประกอบย่อย มาเป็นเรื่องราวเดียวกัน โดยมีการดัดแปลง ริเริ่ม สร้างสรรค์ ปรับปรุงของเก่าให้มีคุณค่าขึ้น

การประเมินค่า หมายถึง ความสามารถในการพิจารณา ตัดสินคุณค่าของความคิด อย่างมีหลักเกณฑ์ เป็นการตัดสินว่าอะไรดีไม่ดียังไรใช้หลักเกณฑ์เชื่อถือได้โดยอาศัย ข้อเท็จจริงภายในและภายนอก

2.6.3 การวัดความรู้

การวัดความรู้เป็นการวัดความสามารถในการระลึกเรื่องราวข้อเท็จจริง หรือประสบการณ์ ต่าง ๆ หรือเป็นการวัดการระลึกประสบการณ์เดิมที่บุคคลได้รับคำสอน การบอกกล่าว การฝึกฝน ของผู้สอน รวมทั้งจากตำราจากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ด้วยคำถามวัดความรู้ แบ่งออกเป็น 3 ชนิด (ไพศาล, 2526 : 96 - 104) คือ

ถามความรู้ในเนื้อเรื่อง เป็นการถามรายละเอียดของเนื้อหาข้อเท็จจริงต่าง ๆ ของเรื่องราวทั้งหลาย ประกอบด้วยคำถามประเภทต่าง ๆ เช่น ศัพท์ นิยม กฎ ความจริง หรือรายละเอียดของเนื้อหาต่าง ๆ

ถามความรู้ในวิธีการดำเนินการ เป็นการถามวิธีการปฏิบัติต่าง ๆ ตามแบบแผน ประเพณี ขั้นตอนของการปฏิบัติงานทั้งหลาย เช่นถามระเบียบแบบแผน ลำดับขั้น แนวโน้มการจัดประเภทและหลักเกณฑ์ต่าง ๆ

ถามความรู้รวบยอด เป็นการถามความสามารถในการจดจำข้อสรุป หรือหลักการของเรื่องที่เกิดจากการผสมผสานหาลักษณะร่วม เพื่อรวบรวมและย่อลงมาเป็นหลักหรือหัวใจของเนื้อหานั้น

จำนง (2535: 24-29) กล่าวว่า การวัดความรู้ในส่วนมากนิยมใช้แบบทดสอบซึ่งแบบทดสอบนี้เป็นเครื่องมือประเภทข้อเขียนที่นิยมใช้กันทั่ว ๆ ไป แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ แบบอัตนัย หรือแบบความเรียง โดยให้เขียนตอบเป็นข้อความสั้น ๆ ไม่เกิน 1-2 บรรทัด หรือเป็นข้อ ๆ ตามความเหมาะสม

แบบปรนัย แบ่งเป็น แบบเติมคำ หรือเติมข้อความให้สมบูรณ์แบบทดสอบนี้เป็นการวัดความสามารถ ในการหาคำ หรือข้อความมาเติมลงในช่องว่างของประโยคที่กำหนดให้ถูกต้องแม่นยำ โดยไม่มีคำตอบใดชี้้นำมาก่อน

แบบถูก-ผิด แบบทดสอบนี้วัดความสามารถในการพิจารณาข้อความที่กำหนดให้ว่าถูกหรือผิด ใช่หรือไม่ใช่ จากความสามารถที่เรียนรู้มาแล้ว โดยจะเป็นการวัดความจำ และความคิด ในเรื่องเดียว สั้นกะทัดรัดได้ใจความ และไม่ควรรใช้คำปฏิเสธออกแบบทดสอบควรต้องพิจารณาถึงข้อความจะต้องชัดเจน ถูกหรือผิดเพียง

แบบจับคู่ แบบทดสอบนี้เป็นลักษณะการวางข้อเท็จจริง เงื่อนไข คำ ตัวเลข หรือสัญลักษณ์ไว้ 2 ด้านขนานกัน เป็นแถวตั้ง 2 แถว แล้วให้อ่านดูข้อเท็จจริงในแถวตั้งด้านหนึ่งว่ามีความเกี่ยวข้อง จับคู่ได้พอดีกับข้อเท็จจริงในอีกแถวตั้งหนึ่งโดยทั่วไปจะกำหนดให้ตัวเลือกในแถวตั้งด้านหนึ่งน้อยกว่าอีกด้านหนึ่ง เพื่อให้ได้ใช้ความสามารถในการจับคู่มากขึ้น

แบบเลือกตอบ ข้อสอบแบบนี้เป็นข้อสอบที่นิยมใช้กันในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถวัดได้ครอบคลุมจุดประสงค์และตรวจให้คะแนนได้แน่นอน ลักษณะของข้อสอบประกอบด้วยส่วนข้อคำถาม และตัวเลือก โดยตัวเลือกจะมีตัวเลือกที่เป็นตัวถูก และตัวเลือกที่เป็นตัวลวง ผู้เขียนข้อสอบต้องมีความรู้ในวิชานั้นอย่างลึกซึ้ง และรู้วิธีการเขียนข้อสอบ โดยมีข้อควรพิจารณาคือ ในส่วนข้อคำถามต้องชัดเจนเพียงหนึ่งเรื่อง ภาษาที่ใช้กะทัดรัดเหมาะสมกับระดับของผู้ตอบ ไม่ใช้คำปฏิเสธหรือปฏิเสธซ้อนกัน และไม่ควรถามคำถามแบบท่องจำ และในส่วนตัวเลือกควรมีคำตอบถูกเพียงคำตอบเดียวที่มีความกะทัดรัด ไม่ชี้้นำหรือแนะคำตอบ มีความเป็นอิสระจากกัน มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเรียงตามลำดับตามปริมาณหรือตัวเลข ตัวลวงต้องมีความเป็นไปได้ และกำหนดจำนวนตัวเลือก 4 หรือ 5 ตัวเลือก

เยาวตี (2540: 99) กล่าวว่า การวัดความรู้เป็นการวัดความสามารถของบุคคลในการระลึกนึกถึงเรื่องราว หรือสิ่งที่เคยเรียนมาแล้วซึ่งคำถามที่ใช้ในระดับนี้ คือ ความจำความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง ความสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องราวต่างๆ ได้ทั้งภาษา รหัส สัญลักษณ์ ทั้งรูปธรรมและนามธรรม แบ่งเป็น การแปลความ การตีความ การขยายความ (จักรกริช, 2542)

จักรกริช ใจดี (2542:8-9) ได้แยกความเข้าใจออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

การแปลความ คือ ความสามารถในการจับใจความให้ถูกต้องกับสิ่งที่สื่อความหมายหรือความสามารถในการถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปสู่อีกภาษาหนึ่งหรือจากการสื่อสารรูปแบบหนึ่งไปสู่อีกรูปแบบหนึ่ง

การตีความ คือ ความสามารถในการอธิบายหรือแปลความหมายหลายๆอันมาเรียบเรียง โดยทำการจัดระเบียบ สรุปย่อตเป็นเนื้อความใหม่ โดยยึดเป็นเนื้อความเดิมเป็นหลักไม่ต้องอาศัยหลักเกณฑ์อื่นใดมาใช้

การขยายความ คือ ความสามารถที่ขยายเนื้อหาข้อมูลที่รับรู้มาให้มากขึ้นหรือเป็นความสามารถในการทำนาย หรือคาดคะเนเหตุการณ์ล่วงหน้าได้อย่างดี โดยอาศัยข้อมูลอ้างอิงหรือแนวโน้มที่เกินเลยจากข้อมูล

2.6.4 องค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

มีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐาน หรือเป็นหลักของรูปแบบการสอนนั้นๆ มีการบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้นๆ มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้นๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด รูปแบบการจัดการเรียนรู้ จะต้องสามารถทำนายผลที่จะเกิดตามมาได้ และมีศักยภาพในการสร้างความคิดรวบยอดและความสัมพันธ์ใหม่ๆ ได้

2.6.5 ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้จาก การเก็บข้อมูล (Retention Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า ความสามารถในการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับ ความสามารถที่จะเก็บข้อมูล และเรียกข้อมูลที่เก็บเอาไว้กลับคืนมา ทั้งนี้รวมถึง รูปแบบของข้อมูล ความมากน้อยของข้อมูล จากการเรียนรู้ขั้นต้นแล้วนำไปปฏิบัติ

Robert Sylwester (1995, อ้างถึงใน อรรถจริย์ ณ ตะกั่วทุ่ง, 2545) กล่าวว่าไว้ว่า " นักเรียนมีสมองที่ออกแบบมาต่างกัน สมองแต่ละคนแตกต่างกัน เช่นเดียวกับลายนิ้วมือและใบหน้า ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับแบบการเรียนรู้ หรือวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนแบบต่าง ๆ วิธีประมวลผลข้อมูล และสิ่งที่นักเรียนชอบ"

รูปแบบการเรียนรู้เป็นปฏิบัติประจำในการค้นหาหรือรับความรู้ ทักษะและทัศนคติผ่านประสบการณ์หรือการเรียนรู้ซึ่งแยกได้เป็น 4 ลักษณะ คือ (Kolb, 1985) คือ

ลักษณะที่แสวงหา (Activists) เป็นผู้ชอบแสวงหาประสบการณ์ใหม่พยายามแก้ปัญหาโดยตนเอง และมีความตื่นตัวค้นหาความรู้ใหม่อยู่เสมอ

ลักษณะชอบตอบสนอง (Reflector) เป็นผู้ใช้ความคิดสุขุมรอบคอบพิจารณาประสบการณ์ใหม่อย่างลึกซึ้งก่อนตัดสินใจ โดยขึ้นอยู่กับการสังเกต และมีปฏิกิริยาตอบสนอง

ลักษณะนักทฤษฎี (Theorists) เป็นผู้ที่บูรณาการสิ่งดีสังเกตให้เป็นรูปแบบที่มีเหตุผล โดยการวิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วน

ลักษณะนักปฏิบัติ (Pragmatists) เป็นผู้ชอบประยุกต์สิ่งใหม่ ความคิดใหม่ โดยทันทีและไม่อดทนต่อการทำซ้ำๆ ซ้ำๆ หรือการตอบสนองใดๆ

David Kolb (1984) ได้จำแนกแบบการเรียนรู้เป็น 4 แบบ โดยยึดหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ได้ดังนี้

แบบปรับปรุง (Accommodators) บุคคลแบบนี้ชอบลงมือปฏิบัติทดลองสิ่งใหม่ๆ ทำงานได้ดีในสถานการณ์ที่ต้องใช้การปรับตัว ชอบสร้างสรรค์ ลองผิดลองถูก เสี่ยง และมีแนวโน้มที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่ตนนึกคิดเอง

แบบคิดเอกลั (Convergers) บุคคลแบบนี้ต้องการรู้เฉพาะเรื่องที่มีประโยชน์และใช้ได้กับสถานการณ์หนึ่ง ๆ เท่านั้น มีความสามารถในการจัดรวบรวม และใช้แนวคิดที่เป็นนามธรรม ในการปฏิบัติจริง แต่ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนและกำหนดเวลาที่แน่นอน

แบบดูดซึม (Assimilators) บุคคลแบบนี้ชอบการค้นคว้า อ่าน วิจัย และศึกษาอย่างเจาะลึก มีความอดทน และเพียรพยายามที่จะศึกษาหาข้อมูล ชอบข้อมูลที่เป็นนามธรรม เชื่อว่าตนเองเรียนรู้ได้ดีจากประสบการณ์ที่ผ่านมาและจากผู้เชี่ยวชาญ

แบบอเนกนัย (Divergers) บุคคลแบบนี้ให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมรอบตัวที่สุขสบาย ชอบเรียนรู้จากคนอื่นด้วยการพูดคุยสนทนา ชอบแสวงหาทางเลือกหลาย ๆ ทาง และเรียนรู้เพื่อสร้างสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อคนส่วนรวม

Rita Dunn และ Ken Dunn (1987)

1. เรียนรู้ด้วยการฟัง นักเรียนแบบนี้จะรับรู้ข้อมูลได้ดีด้วยการฟัง และมักใช้การพูดโต้ตอบมากกว่าการอ่าน ชอบฟังการบรรยาย การเล่าเรื่อง ชอบฟังเพลง และฟังเสียงที่มีระดับเสียงและท่วงทำนองต่าง ๆ ได้ดี ชอบการอภิปราย พูดคุยกับเพื่อนนักเรียนชอบดูภาพ แผนภูมิ แผนภาพ ออกโนเชอร์แบบกราฟิกจึงเป็นเครื่องมือสำคัญ นักเรียนกลุ่มนี้ยังเรียนได้ดีจากสื่อ เพราะมันจะมีความหมายกับพวกเขา

2. เรียนรู้ด้วยการสัมผัส นักเรียนแบบนี้จะรับรู้ข้อมูลได้ดีด้วยการสัมผัส และต้อง เช่น การเขียน การวาดภาพ การมีส่วนร่วมในประสบการณ์ตรง หรือประสบการณ์รูปธรรม

3. เรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหว นักเรียนแบบนี้จะรับรู้ข้อมูลได้ดีด้วยการลงมือกระทำ และด้วยการเคลื่อนที่ไปมา นักเรียนจึงชอบกิจกรรมที่มีความหมายและสัมพันธ์กับชีวิตจริง

4. เรียนรู้ด้วยการสัมผัสและเคลื่อนไหว นักเรียนแบบนี้ต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ชอบกิจกรรมบทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง ชอบเดินไปมาในห้องอย่างอิสระ

Howard Garder (1983, 1993) ได้นำเสนอเรื่องพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ว่า "การสังเกตพบว่าคนเรามีเชาวน์ปัญญาหลายแบบ เป็นเรื่องที่สำคัญมาก เราแตกต่างกันเพราะเรามีเชาวน์ปัญญาแบบ ต่าง ๆ กัน ถ้าเรารู้จักสังเกตคน เราจะสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น" การ์ดเนอร์ได้แบ่งความเก่งหรือความสามารถพิเศษของเด็กไว้ ดังนี้

การใช้ภาษา (Verbal / Linguistic) : การอ่าน การพูด และการฟัง

การใช้เหตุผลและคิดคำนวณ หรือเก่งเลข (Logical / Mathematical) : การทำงานกับตัวเลข และคิดแบบนามธรรม

2.6.6. หลักการเรียนรู้

โรเบิร์ต กาย (Robert Gagne) ได้นำเอาแนวแนวความคิด 9 ประการ มาใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หลักการสอนทั้ง 9 ประการ ได้แก่

เร่งเร้า กระตุ้น และดึงดูดความสนใจ (Gain Attention) ของผู้เรียน เป็นการช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับสิ่งเร้า หรือสิ่งที่จะเรียนรู้ได้ดี จึงควรเริ่มด้วยการใช้ภาพ แสง สี เสียง หรือใช้สื่อประกอบกันหลายๆ อย่าง โดยสื่อที่สร้างขึ้นมานั้นต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและน่าสนใจ ซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อความสนใจของผู้เรียน นอกจากเร่งเร้าความสนใจแล้ว ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนพร้อมที่จะศึกษาเนื้อหาต่อไปในตัวอีกด้วย

บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) ของบทเรียนให้ผู้เรียนทราบ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้รู้ความคาดหวัง การที่ผู้เรียนทราบถึงขอบเขตของเนื้อหาอย่างคร่าวๆ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถผสมผสานแนวความคิดในรายละเอียดหรือส่วนย่อยของเนื้อหาให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับเนื้อหา

ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) หรือการกระตุ้นให้ระลึกถึงความรู้เดิม เป็นการช่วยให้ผู้เรียนดึงข้อมูลเดิมที่อยู่ในหน่วยความจำระยะยาวให้มาอยู่ในหน่วยความจำเพื่อการใช้งาน (working memory) ซึ่งจะช่วยให้เกิดความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม วิธีปฏิบัติโดยทั่วไป คือ การทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-test) ซึ่งเป็นการประเมินความรู้ทบทวนเนื้อหาเดิมที่เคยผ่านมาแล้ว และเพื่อเตรียมความพร้อมในการรับเนื้อหาใหม่ นอกจากจะเป็นการตรวจวัดความรู้พื้นฐานแล้ว ยังจัดให้ตอบสนองต่อระดับความสามารถ อาจอยู่ในรูปแบบของการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดย้อนหลังถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาก่อนหน้านี้ก็ได้ การกระตุ้นดังกล่าวอาจแสดงด้วยคำพูด คำเขียน ภาพ หรือผสมผสานกันแล้วแต่ความเหมาะสม ปริมาณมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหา

นำเสนอเนื้อหาใหม่ หรือสิ่งเร้าใหม่ (Present New Information) ผู้สอนควรจัดสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเห็นลักษณะสำคัญของสิ่งเร้านั้นอย่างชัดเจน เพื่อความสะดวกในการเลือกรับรู้ของผู้เรียน ควรนำเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ประกอบกับคำอธิบายสั้นๆ ง่าย แต่ได้ใจความ การใช้ภาพประกอบ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และมีความคงทนในการจำได้ดีกว่าการใช้คำอธิบายเพียงอย่างเดียว โดยหลักการที่ว่า ภาพจะช่วยอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้ง่ายต่อการรับรู้ แม้ในเนื้อหาบางช่วงจะมีความยากในการที่จะคิดสร้างภาพประกอบ แต่ก็ควรพิจารณาวิธีการต่างๆ ที่จะนำเสนอด้วยภาพให้ได้ แม้จะมีจำนวนน้อย แต่ก็ยังดีกว่าคำอธิบายเพียงคำเดียว อย่างไรก็ตามการใช้ภาพประกอบเนื้อหาอาจไม่ได้ผลเท่าที่ควร หากภาพเหล่านั้นมีรายละเอียดมากเกินไป ใช้เวลามากไปในการ ปรากฏบนจอภาพ ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ซับซ้อน เข้าใจยาก และไม่เหมาะสมในเรื่องเทคนิคการออกแบบ เช่น ขาดความสมดุล องค์ประกอบภาพไม่ดี เป็นต้น

ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) หรือการจัดระบบข้อมูลให้มีความหมาย เพื่อช่วยให้สามารถทำความเข้าใจกับสาระที่เรียนได้ง่ายและเร็วขึ้น ตามหลักการและเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning) ผู้เรียนจะจำเนื้อหาได้ดี หากมีการจัดระบบการเสนอเนื้อหาที่ดีและสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมของผู้เรียน บางทฤษฎีกล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ที่กระจำชัด (Meaningful Learning) นั้น ทางเดียวที่จะเกิดขึ้นได้ก็คือการที่ผู้เรียนวิเคราะห์และตีความในเนื้อหาใหม่ลงบนพื้นฐานของความรู้และประสบการณ์เดิม รวมกันเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่

กระตุ้นการตอบสนองของบทเรียน (Elicit Response) หรือกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความสามารถ เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือสาระที่เรียน ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัว ผู้เรียน นักการศึกษา กล่าวว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดนั้น เกี่ยวข้องโดยตรงกับระดับและขั้นตอนของการประมวลผลข้อมูล หากผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมคิด ร่วมกิจกรรมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และร่วมตอบคำถาม จะส่งผลให้มีความจำดีกว่าที่ใช้วิธีอ่านหรือคัดลอกข้อความจากผู้อื่นเพียงอย่างเดียว เช่น วิดิทัศน์ ภาพยนตร์ สไลด์ เทปเสียง เป็นต้น

ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) เป็นการให้การเสริมแรงแก่ผู้เรียน และข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับผู้เรียน ถ้าเนื้อหานั้นท้าทาย มีเป้าหมายที่ชัดเจน การให้ข้อมูลย้อนกลับดังกล่าว ถ้านำเสนอด้วยภาพจะช่วยเร่งเร้าความสนใจได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะถ้าภาพนั้นเกี่ยวข้องกับเนื้อหา อย่างไรก็ตาม การให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยภาพ หรือกราฟฟิกอาจมีผลเสียอยู่บ้างตรงที่อาจต้องการดูผล ว่าหากทำผิด แล้วจะเกิดอะไรขึ้น

การประเมินผลการแสดงออก (Assess Performance) ของผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนทราบว่าตนเองสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้มากน้อยเพียงใดการทดสอบหลังบทเรียน (Post-test) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดสอบความรู้ของตนเอง นอกจากนี้จะยังเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าผ่านเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ เพื่อที่จะไปศึกษาในบทเรียนต่อไปหรือต้องกลับไปศึกษาเนื้อหาใหม่

สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) เป็นการส่งเสริมความคงทนและการถ่ายโอนการเรียนรู้ โดยการให้โอกาสผู้เรียนได้มีการฝึกฝนอย่างพอเพียง และในสถานการณ์ที่หลากหลาย เพื่อ

ช่วยให้ ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้น และสามารถถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่สถานการณ์อื่น ๆ ได้ จัดว่าเป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้ายที่บทเรียนจะต้องสรุปมโนคติของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญๆ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อทบทวนความรู้ของตนเองหลังจากศึกษาเนื้อหาผ่านมาแล้ว ในขณะเดียวกัน บทเรียนต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติม เพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในบทเรียนถัดไป หรือนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นต่อไป

เงื่อนไขเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ (Event of Learning) กาเย่ (1985) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้โดยเน้นเงื่อนไขที่จัดขึ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะเป็นเงื่อนไขภายในและเงื่อนไขภายนอกของผู้เรียนที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใด และยังเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในการเรียนรู้ (Event of learning) ด้วยในด้านเงื่อนไขการเรียนรู้ของกาเย่และบริกส์นั้น แยกประเภทรายละเอียดดังต่อไปนี้

เงื่อนไขภายใน (Internal Condition) เป็นเงื่อนไขภายในของผู้เรียน เช่น ความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งที่รู้มาก่อนที่จะเรียนรู้ใหม่

เงื่อนไขภายนอก (External Conditions) เช่น เทคนิคพิเศษในการสอนที่นำมาใช้รูปแบบการสอนของกาเย่และบริกส์นี้ จะประยุกต์เอาเหตุการณ์ในการเรียนรู้ (Event of learning) มาเกี่ยวข้อง รวมทั้งเงื่อนไขของการเรียนรู้ด้วย

2.6.7 การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากทั้งการวิจัยและการวิเคราะห์ของวงการวิชาการต่างๆที่เกี่ยวข้องกับสมองและการเรียนรู้ มีประเด็นที่เด่นชัดว่าการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งที่สำคัญที่จะช่วยทำให้ภาวะของสมองเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ ประเด็นสำคัญที่ได้ประมวลมาจากบทความต่าง ๆ ที่ (พินิจ คุชภักดี.2552) ได้นำเสนอ มีแนวคิดที่เป็นสาระหลักที่ควรนำมาพิจารณาในการจัดสภาพแวดล้อม ดังนี้

สมองเป็นอวัยวะที่มีความจำเพาะตัว และเป็นผลจากการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งแวดล้อมต่างๆ จนเกิดเป็นความแตกต่างและ หลากหลายของสมองที่สั่งสมมาตลอดช่วงชีวิต การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อสมองเผชิญกับความเครียดและความรู้สึกผ่อนคลายในปริมาณที่สมดุลกัน คือ การตื่นตัวแบบผ่อนคลาย ถ้าครูจะนำไปปฏิบัติก็ต้องสร้างบรรยากาศของห้องเรียน ไม่ใช่ให้ปลอดภัยเพียงอย่างเดียว แต่ต้องทำให้เกิดประกาย ของความรู้สึกกระหายใคร่รู้ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมองกับสิ่งแวดล้อมทำให้ต้องตระหนักว่ายังมีสภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์เท่าใด ก็จะทำให้สมองเกิดการเรียนรู้มากขึ้นเท่านั้น สภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์จะส่งผลให้สมองมีการเชื่อมโยงของระบบประสาทเพิ่มขึ้นถึง 25 เปอร์เซ็นต์ ทั้งในช่วงแรกและช่วงหลังของชีวิต ดังนั้นสภาพแวดล้อมของคนเราจึงต้องสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาเพื่อให้เกิดความหลากหลาย

การเรียนรู้ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น เดียวกับการหายใจ เพียงแต่การเรียนรู้ถูกยับยั้งหรือส่งเสริม ด้วยปัจจัยบางอย่าง ได้การเชื่อมโยงของระบบประสาทขึ้นอยู่กับปัจจัยของสิ่งแวดล้อม นั่นคือ ลักษณะของโรงเรียน กับสิ่งที่พบในชีวิตประจำวันด้วย การควบคุมความเครียด โภชนาการ การออกกำลังกาย และการผ่อนคลาย รวมทั้งการบริหารสุขภาพในรูปแบบอื่นๆจะต้อง

เป็นส่วนสำคัญที่ใช้ในการพิจารณาถึงความเหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยเด็กปกติที่มีอายุเท่ากัน อาจมีอายุทางพัฒนาการของทักษะพื้นฐานแตกต่างกันได้ถึงห้าปี ฯลฯ

สรุปจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สามารถสรุปได้ว่า ความรู้ หมายถึงข้อเท็จจริง กฎเกณฑ์ และรายละเอียดของเรื่องราว และการกระทำต่าง ที่บุคคลได้ประสบมาและเก็บสะสมไว้ เป็นความจำที่สามารถถ่ายทอดต่อ ๆ ไปได้ และสามารถวัดความรู้ได้โดยการระลึกถึงเรื่องเหล่านั้น แล้วแสดงออกมา ทฤษฎีการสอนของกาแยและบริกส์ถือว่าเป็นขั้นตอนแรกที่ต้องพิจารณาในการออกแบบเพื่อนำไปสู่ วิธีการและเงื่อนไข มีหลากหลายทฤษฎี แต่ทฤษฎีที่ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการของ โรเบิร์ต กาแย (Robert Gagne) มาเป็นกรอบแนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบจากแนวความคิด 9 ประการ โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

1. เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention)
2. นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information)
3. กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response)

จากหลักสำคัญในทฤษฎีการสอนของกาแยและบริกส์ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ การออกแบบควรใช้วิธีการนำเข้าสู่ระบบ (System Approach) โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ การพัฒนา ประเมิน การปรับปรุงอย่างมีขั้นตอน รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ต้องปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อให้การเรียนรู้

2.7. ประเภทของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้

2.7.1 สื่อประชาสัมพันธ์ เปนหนทางหรือวิถีทางในการนำข่าวสารที่ต้องการประชาสัมพันธ์จากผู้ส่ง ไปสู่ผู้รับ ในปัจจุบันสื่อในการประชาสัมพันธ์มีมากมายและหลากหลาย อันเป็นผลเนื่องมาจากการ พัฒนาด้าน เทคโนโลยีของโลก อย่างไรก็ตามสามารถแบ่งสื่อประชาสัมพันธ์โดยพิจารณาตามลักษณะ ของสื่อ ได้เป็น 5 ประเภทคือ

สื่อบุคคล คือตัวบุคคลที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ สื่อบุคคลอื่น สื่อบุคคลจัดได้ว่าเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพสูงในการประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการโนมนาวจิตใจ เนื่องจากติดต่อกับผู้รับสารโดยตรง สวนใหญ่อาศัยการพูดในลักษณะต่างๆ เช่น การสนทนาพบปะพูดคุย การประชุม

สื่อมวลชน จากข้อจำกัดของสื่อบุคคลที่ไม่สามารถไขเป็นสื่อกลางถ่ายทอดข่าวสารเพื่อ การประชาสัมพันธ์สู่คนจำนวนมากพร้อมกันในเวลาเดียวกันอย่างรวดเร็ว มนุษยจึงได้พัฒนา เทคโนโลยี การสื่อสาร และเกิดเป็นสื่อมวลชนเพื่อมารับใช้ภารกิจดังกล่าว สื่อมวลชนอาจแบ่งประเภท ตามคุณลักษณะของสื่อได้เป็น 5 ประเภท คือ หนังสือพิมพ์นิตยสาร วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และภาพยนตร์ ทั้งนี้ สื่อหนังสือพิมพ์และนิตยสารมีความคงทนถาวร สามารถนำข่าวสารมาอ่านใหม่ แต่มีข้อจำกัดสำหรับบุคคลที่ตาบอดหรืออ่านหนังสือไม่ออก ส่วนสื่อวิทยุกระจายเสียงเป็นสื่อที่ส่งไปได้

ไกลเพราะโชคสิ้นวิทย์ ไม่มีข้อมจำกัดดานการ ขนสงเหมือนหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร และสามารถรับฟังในขณะที่ทำงานอย่างอื่นไปด้วยได้ แต่มี ข้อมจำกัดคือ ผู้ฟังไม่สามารถย้อนกลับมาฟังได้ใหม่อีก ดังนั้นหากมิได้ตั้งใจฟังในบางครั้งก็ทำให้ได้ ขาวสารที่ไม่สมบูรณ์ สื่อวิทยุโทรทัศน์ และภาพยนตร์ จัดเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากที่สุด เนื่องจากสามารถเห็นภาพเคลื่อนไหวและได้ยินเสียง ทำให้การรับรู้เป็นไปอย่างชัดเจนและมี ประสิทธิภาพยิ่ง แต่มีข้อมจำกัดคือต้องใช้เวลาหรือแบตเตอรี่ ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงพื้นที่ห่างไกลที่ยัง ไม่มีไฟฟ้าใช้

สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ที่หน่วยงานเป็นผู้ผลิตและเผยแพร่ไปสู่ กลุ่มเป้าหมาย ด้วยวัตถุประสงค์ในการผลิตและรูปแบบของสิ่งพิมพ์ที่แตกต่างกันออกไปไม่ว่าจะเป็น สิ่งพิมพ์ที่ไม่ได้เย็บเล่ม สื่อสิ่งพิมพ์ที่ไม่ได้เย็บเล่ม เช่น แผนปลิว แผนพับ โปสเตอร์ จดหมายข่าว สื่อสิ่งพิมพ์ที่เย็บเล่ม เช่น วารสาร เอกสารเผยแพร่ รายงานประจำปี ปัจจุบันความนิยมในการใช้สื่อประเภทสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์นี้มีอยู่มากและมี รูปแบบที่หลากหลายออกไปอีกมากมาย เช่น รูปปฏิทิน รูปลอก สมุดบันทึก ซึ่งล้วนแต่เป็นสื่อที่เข้าถึง ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีอายุการใช้งานนาน แต่มีข้อมจำกัดในเรื่องการนำเสนอเนื้อหาซึ่ง ต้องให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น แผนพับที่เขียนด้วยภาษาวิชาการ ถาสงไปให้ประชาชนใน ชนบท อาจจะไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการประชาสัมพันธ์ได้เลย

สื่อโสตทัศน เป็นสื่อที่ผู้รับสามารถรับได้ทั้งภาพและหรือเสียง โดยภาพรวมแล้ว สื่อโสตทัศนมีข้อดีคือมีความน่าสนใจ เป็นสื่อที่คงทนถาวร นำมาใช้ได้บ่อยครั้ง และสามารถคัดลอกเพื่อนำไปใช้ที่อื่นได้งาย แต่มีข้อมจำกัดคือต้องใช้เวลาอุปกรณ์ซึ่งบางประเภทมีราคาแพง และต้องมีความรู้ในการใช้ และจำเป็นต้องใช้เวลาหรือแบตเตอรี่ เป็นแหล่งพลังงาน

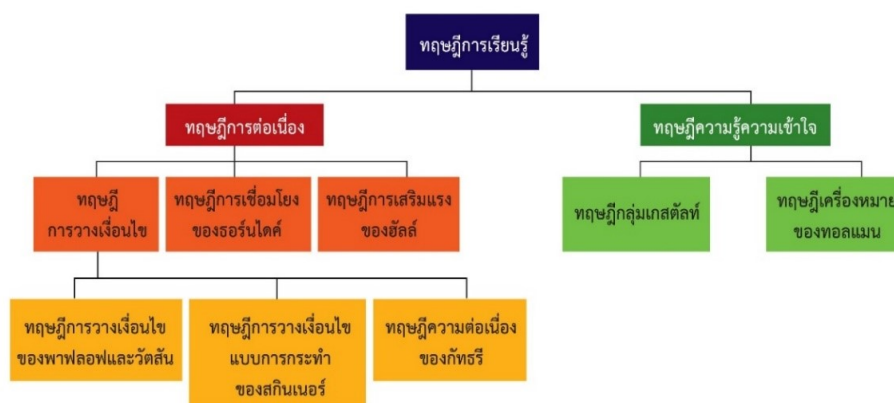
สื่อกิจกรรม ปัจจุบันสื่อนี้มีความหมายขยายขอบเขตกว้างขวางไปถึงกิจกรรมที่สามารถ สื่อความรู้สึกนึกคิด ความรู้ อารมณ์ และเรื่องราวข่าวสารไปสู่กลุ่มเป้าหมายได้ สื่อประเภทกิจกรรมมี ได้มากมายหลายรูปแบบ เช่น การจัดประชุม สัมมนา ฝึกอบรม การแถลงข่าว การสาธิต การจัดริ้วขบวน การจัดนิทรรศการ การจัดแข่งขันกีฬา การจัดแสดง สื่อกิจกรรมนี้สามารถปรับปรุงดัดแปลงแก้ไขให้ยืดหยุ่น เหมาะสมกับโอกาสและสถานการณ์ได้งาย แต่มีข้อมจำกัดคือ ผู้รับมีจำนวนจำกัด เฉพาะกลุ่มที่รวมกิจกรรมนั้นๆ เท่านั้น (เสกสรร สายสีสอด : หน้า 20-25,2545)

2.7.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎีของความกระตือรือร้น (Motivation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า ความสามารถในการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความตั้งใจที่จะเรียนรู้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจ ความกังวล การประสบความสำเร็จและผลที่จะได้รับด้วย เช่น ถ้าทำอะไรแล้วได้ผลดี เด็กจะรู้สึกว่าเขาประสบความสำเร็จ ก็จะมี ความกระตือรือร้น

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอย่างจริงจัง (Active Participation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่าความสามารถในการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความอยากจะเรียนรู้และมีส่วนร่วม ถ้ามีความอยากเรียนรู้และอยากมีส่วนร่วมมาก ความสามารถในการเรียนรู้ก็จะยิ่งมากขึ้น

คอนสตรัคชันนิสซึม คือ พัฒนาการของเด็ก ในการเรียนรู้ มีมากกว่าการกระทำหรือกิจกรรมเท่านั้น แต่รวมถึงปฏิภริยาระหว่างความรู้ในตัวเด็กเอง ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมภายนอก หมายความว่าเด็กสามารถเก็บข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมภายนอกและเก็บเข้าไปสร้างเป็นโครงสร้างของความรู้ภายในที่เด็กมีอยู่แล้ว แสดงออกมาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมภายนอกได้ ซึ่งจะเกิดเป็นวงจรต่อไปเรื่อย ๆ คือ เด็กจะเรียนรู้เองจากประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมภายนอก แล้วนำข้อมูลเหล่านี้กลับไปเข้าในสมองผสมผสานกับความรู้ภายในที่มีอยู่ แล้วแสดงความรู้ออกมาสู่ภายนอก

ดังนั้น ทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมจึงให้ความสำคัญกับโอกาสและวัสดุที่จะใช้ในการเรียนการสอนที่เด็กสามารถนำไปสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นภายในตัวเด็กเองได้ ไม่ใช่มุ่งการสอน การป้อนความรู้ให้คิดค้นแต่วิธีที่จะสอนอย่างไรจึงจะได้ผล ซึ่งไม่ใช่วิธีที่เกิดประโยชน์กับเด็ก ครูต้องเข้าใจธรรมชาติของกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กกำลังเรียนรู้อยู่ และช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปได้ดีขึ้นตามธรรมชาติของเด็กแต่ละคน ครูควรคิดค้นพัฒนาสิ่งอื่น ๆ ด้วย เช่น คิดค้นว่าจะให้ออกาสแก่ผู้เรียนอย่างไรจึงจะให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ขึ้นเองได้ ถ้าเราให้ความสนใจเช่นนี้ เราก็จะหาทางพัฒนาและสร้างวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเรียนการสอนใหม่ ๆ หรือวิธีการเรียนแบบใหม่ คือการสร้างให้ผู้เรียนสร้างโครงสร้างของความรู้ขึ้นเอง



ภาพที่ 2.32 แผนผังทฤษฎีการเรียนรู้

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

สำหรับการสอนที่มีคุณภาพนั้น บลูมกล่าวว่ามีตัวแปรอยู่ 4 ตัวที่ส่งเสริมการเรียนรู้คือ 1. คำแนะนำ ครูต้องบอกให้นักเรียนรู้ว่า จะเรียนอะไร เรียนอย่างไร จะทำอะไรบ้าง โดยใช้วิธีสาธิตอธิบาย แสดงให้ดู ซึ่งเป็นคำแนะนำที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้นั้นเอง 2. การมีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้โต้ตอบในการเรียนอย่างสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน 3. การเสริมแรงจะต้องมีการเสริมแรงเป็นระยะ 4. วิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับและการแก้ไข

กล่าวโดยสรุปอีกครั้งหนึ่งว่า บลูมเห็นว่าการจัดสภาพแวดล้อมมีส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มิใช่ครูเป็นผู้ทำให้ และจะสามารถรู้ได้ว่าเกิดการเรียนรู้แค่ไหนก็โดยการสังเกตดูว่า ผลงานที่ปรากฏนั้นบรรลุวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด การจัดกิจกรรมที่ตื้นเขินครูต้องจัดวิธีการเรียนหลายๆ แบบไว้ให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือกเรียน ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคือ ครูต้องรู้พื้นฐานก่อนเรียนของผู้เรียนแต่ละคนมีไม่เท่ากัน ถ้าครูรู้ระดับสติปัญญาก่อนเรียนได้ ก็ย่อมจะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสนองความต้องการผู้เรียนได้มาก ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนได้ง่ายขึ้น และที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ ครูต้องคอยเป็นผู้แนะนำนักเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนตามความต้องการของตน และมีเสริมแรงเป็นระยะ โดยให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนด้วย

กระบวนการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดของบลูม พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ที่เรียนรู้ โดยอาศัยสิ่งแวดล้อมเป็นสื่ออยู่เสมอ มาลินี จุฑะรพ (2537 : 56 – 57) ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดของ เบนจามิน เอส บลูม ว่ามีขั้นตอนทั้งหมด 6 ขั้นตอนคือ (1) ความรู้ หลังจากที่คุณคนได้เรียนรู้ไปแล้วจะเกิดเป็นความรู้ ติดตัวผู้เรียน โดยวัดได้จากการจำได้หรือท่องจำได้ เป็นต้น (2) ความเข้าใจ ต่อจากขั้นที่ 1 บุคคลจะแปลความหมายหรืออธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้วในขั้นที่ 1 เกิดเป็นความเข้าใจขึ้น (3) การนำไปใช้ เมื่อบุคคลได้เรียนรู้มีความรู้ความเข้าใจแล้ว จะสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ได้ (4) การวิเคราะห์ เมื่อบุคคลได้เรียนรู้ถึงขั้นที่ 3 แล้ว บุคคลจะมีความสามารถในการวิเคราะห์หรือสร้างความคิดขึ้นมา (5) การสังเคราะห์ เมื่อบุคคลได้เรียนรู้ถึงขั้นที่ 4 แล้ว บุคคลจะมีความสามารถในการสังเคราะห์หรือสร้างสูตรขึ้นมาใหม่ (6) การประเมินผล เมื่อบุคคลได้เรียนรู้ถึงขั้นที่ 5 แล้ว บุคคลจะมีความสามารถในการตัดสินหรือตีค่า หรือประเมินค่าของสิ่งที่พบเห็นว่าถูกต้องและดีงามหรือไม่ เป็นต้น

ธรรมชาติของการเรียนรู้ การที่เราจะสอนหรือจัดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ ครูจะต้องเข้าใจถึงธรรมชาติของการเรียนรู้เสียก่อน มาลินี จุฑะรพ (2537 : 57) กล่าวถึงธรรมชาติของการเรียนรู้ว่า “ มนุษย์มีชีวิตอยู่เพื่อการเรียนรู้ และเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่อย่างมีคุณภาพ การเรียนรู้นั้นเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น การเรียนรู้ทำให้เกิดประสบการณ์ และประสบการณ์ทำให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิต ” และ มาลินี จุฑะรพ (2537 : 58 – 59) ได้กล่าวว่า ธรรมชาติของการเรียนรู้ นั้นมี 4 ขั้นตอนด้วยกัน คือ 1.ความต้องการของผู้เรียน คือ ผู้เรียนอยากทราบอะไร เมื่อผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งใดก็ตามจะเป็นสิ่งยั่วยุให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ 2. สิ่งเร้าที่น่าสนใจ ก่อนที่จะเรียนรู้ได้ จะต้องมียุทธศาสตร์ที่น่าสนใจและน่าสัมผัสสำหรับมนุษย์ ทำให้มนุษย์ตื่นนอนขวนขวาย และใส่ใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่น่าสนใจนั้น ๆ 3. การตอบสนอง เมื่อมีสิ่งเร้าที่น่าสนใจและน่าสัมผัส มนุษย์จะทำการสัมผัสโดยใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ตา หู ฟัง ลิ้นชิม จมูกดม ผิวหนังสัมผัส และสัมผัสด้วยใจ เป็นต้น ทำให้มีการแปลความหมายจากการสัมผัสสิ่งเร้าในการรับรู้ จะได้ประสานความรู้เข้าด้วยกัน มีการเปรียบเทียบและคิดอย่างมีเหตุผล 4.การได้รับรางวัล ภายหลังจากการตอบสนองมนุษย์อาจเกิดความพึงพอใจ ซึ่งเป็นกำไรชีวิตอย่างหนึ่ง จะได้นำไปพัฒนา

คุณภาพชีวิต เช่น การเรียนวิชาชีพชั้นสูงจนสามารถออกไปประกอบอาชีพชั้นสูงได้ จะเห็นได้ว่ามนุษย์นั้นมีธรรมชาติของการเรียนรู้ในทุกตัวตน เพื่อความอยู่รอดของชีวิตตน การเรียนรู้จะเกิดง่ายถ้าสิ่งที่จะเรียนรู้นั้นเร้าใจผู้เรียนแต่แน่นอนที่สุดคือทุกคนจะเรียนรู้เรื่องเดียวกันในเวลาเดียวกัน จะเกิดผลของการเรียนรู้ไม่เท่ากัน และผลของการเรียนรู้ที่ทุกคนจะแสดงออกมาให้เห็นได้ไม่เหมือนกันด้วย และถ้าจะให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องราวใหม่ ๆ ได้ดีนั้นต้องให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมได้ก่อน แล้วการเรียนรู้เรื่องใหม่จะมีความเข้าใจได้ดี ขั้นตอนของการเรียนรู้นั้นขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เรียน สิ่งเร้าที่น่าสนใจ การตอบสนองและการได้รับรางวัล ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือเรื่องราวที่ครูจะต้องเรียนรู้ เพื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สนองความต้องการของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

3. การเรียนรู้โดยผ่านการเล่น การเล่นเป็นพื้นฐานของความฉลาดชนิดสร้างสรรค์ แต่การเล่นจะต้องมีการพัฒนา

3.1 นิทานสร้างจินตนาการ พื้นฐานของการเล่นรูปแบบหนึ่ง คือ การเล่านิทาน เด็กชอบให้ผู้ใหญ่เล่านิทานให้ฟังก่อนจะพูดได้ด้วยซ้ำ ความเข้าใจไม่ใช่สิ่งที่สำคัญ แต่เสียงที่เล่าทำให้เด็กสนใจ ตื่นเต้น สะกดเด็กให้นั่งนิ่ง จ้องมองตาโต อ้าปากหวอ และสร้างภาพพจน์ขึ้นในสมองของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งบอกว่าเธอสนใจฟังวิทยุมากกว่าโทรทัศน์ เพราะภาพพจน์ที่เกิดขึ้นจากการฟังวิทยุสวยงามกว่าในโทรทัศน์มาก คำพังเพยของอัลเบิร์ต ไอสไตน์ มีอยู่ว่า “ถ้าต้องการให้เด็กฉลาดก็ต้องเล่านิทานให้เด็กฟัง แต่ถ้าต้องการให้ฉลาดมากยิ่งขึ้น ก็ต้องเล่านิทานมากมายหลาย ๆ เรื่อง”

3.2 การเล่นสมมุติ เราจะสังเกตเห็นว่าในขณะที่เด็กเล่นสมมุติเด็กจะพูดคุยกตลอดเวลา ดังที่เคยกล่าวมาแล้วว่าการเรียนรู้ภาษาของเด็กในช่วงแรกเริ่มจะเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรมคือ เมื่อเด็กได้ยินคำพูด เด็กก็จะสร้างภาพพจน์หรือจินตนาการขึ้นมา ในการเล่นก็เช่นกันเด็กจะสร้างจินตนาการขึ้นมาจากคำพูดของตัวเอง โดยใช้โลกภายใน (Inner World) คือ สมองของเด็ก การเล่นแบบสมมุติเป็นส่วนที่เป็นจริงก็ยังคงเป็นจริงอยู่ การเล่นแบบนี้จะค่อย ๆ เปลี่ยนไปเมื่ออายุมากขึ้น จนกระทั่งอายุ 11-12 ปี จึงจะเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์มากขึ้น ซึ่งการเล่นแบบมีกฎเกณฑ์นี้จะทำให้เด็กมีความคิดใกล้เคียงผู้ใหญ่ โดยเปลี่ยนจากเด็กมาเป็นวัยรุ่นแล้วมาเป็นผู้ใหญ่ ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม รับผิดชอบต่อหน้าที่จะเป็นผู้ปกครองผู้อื่น ซึ่งเป็นความรับผิดชอบที่ต้องการการควบคุมตัวเองอย่างมาก สำหรับเด็กโต นิทานอภินิหาร เรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษหรือประวัติบุคคลสำคัญต่าง ๆ หรือบุคคลที่มีความเสียสละ มีคุณงามความดี มีความกล้าหาญ มีความอดทนหมั่นเพียรเป็นสิ่งจำเป็นมากต่อพัฒนาการของเด็กวัยนี้

3.3 การเล่นในรูปแบบอื่นที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ เด็กในช่วงอายุประมาณ 7-11 ปี เป็นช่วงที่เหมาะสมในการสร้างเสริมทักษะต่าง ๆ รวมถึงการร้องเพลงด้วย การเรียนการสอน โดยใช้เสียงเพลง เสียงดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการเล่นของเด็ก ซึ่งมีประโยชน์มาก เนื่องจากการเปิดสมองหรือสร้างสรรค์สมองให้มีโอกาสได้เรียนรู้มากขึ้น เด็กอายุ

11 ปี จะเริ่มเรียนรู้ที่จะเลือกทำสิ่งต่าง ๆ เรียนรู้เรื่องกฎระเบียบวินัยซึ่งเป็นการเรียนรู้ในระดับสูงยิ่งขึ้น และธรรมชาติได้เตรียมเด็กให้มาถึงขั้นตอนนี้โดยผ่านการเล่นนั่นเอง

2.7.3 หลักการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ หลักการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ADDIE Model เป็นการพัฒนาระบบการเรียนการสอน (Instructional System Design: ISD) ที่นิยมใช้กันโดยทั่วไปและสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ซึ่ง ADDIE Model มีลำดับการพัฒนาเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implement) และการประเมินผล (Evaluation)

การวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นขั้นตอนที่หลายคนมักมองข้ามไป แต่จริงๆ แล้วเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเนื่องจากเป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนต่อ ๆ ไป โดยผู้พัฒนาสื่อจะต้องระบุเป้าหมาย ความต้องการ หรือปัญหาและทำการวิเคราะห์ผู้เรียน ทรัพยากร ทีมงานงบประมาณ ระยะเวลาปฏิบัติงาน และวิเคราะห์งานที่จะต้องทำ

การออกแบบ (Design) ขั้นตอนการออกแบบเป็นการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยจะต้องเริ่มจากการระบุวัตถุประสงค์ จากนั้นจึงกำหนดกลยุทธ์ของการเรียนการสอน และออกแบบโครงสร้างของสื่อ

การพัฒนา (Development) ขั้นตอนการพัฒนาเป็นการต่อยอดมาจากขั้นตอนการออกแบบ โดยเริ่มจากการเขียน Script หรือ Storyboard ซึ่งเปรียบเสมือนการร่างพิมพ์เขียวของสื่อเพื่อเป็นต้นแบบให้ฝ่ายผลิตทำการผลิตสื่อตามแบบที่กำหนดไว้ ตั้งแต่การจัดหาส่วนประกอบต่าง ๆ เช่น ภาพ กราฟิก เสียง จากนั้นจึงเข้าสู่การตัดต่อหรือการเขียนโปรแกรม ซึ่งหากมีการวางแผนและออกแบบที่ดีแล้ว การปฏิบัติงานในขั้นนี้ก็จะเป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็ว

การนำไปใช้ (Implement) ขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำสื่อไปใช้งานจริง โดยอาจเริ่มจากการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อพิจารณาความถูกต้อง ความสมบูรณ์ และความเหมาะสมของสื่อ จากนั้นจึงนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงนำไปทดลองในลักษณะนำร่อง (Pilot Testing) กับตัวอย่างไม่กี่คน แล้วค่อยนำไปทดลองภาคสนาม (Field Testing) กับกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่

การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผล เป็นการวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน เพื่อนำผลที่ได้มาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

(ณัฐกร สงคราม, การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน : 2)

2.8 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิต มนุษย์จำเป็นต้องติดต่อกับสื่อสารกันอยู่ตลอดเวลา การสื่อสารจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งนอกเหนือจากปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ในปัจจุบันการสื่อสารมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในโลกยุคโลกาภิวัตน์เป็นอย่างมาก เป็นยุคของข้อมูลข่าวสาร การสื่อสารมีประโยชน์ทั้งในแง่บุคคลและสังคมทำให้คนมีความรู้และโลกทัศน์ที่กว้างขวางขึ้น เป็นกระบวนการที่ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้งทำให้มนุษย์สามารถสืบทอดพัฒนา เรียนรู้และรับรู้วัฒนธรรมของตนเองและสังคมได้ การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ สร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าแก่ชุมชน และสังคมในทุกด้าน

2.8.1 ความหมายของการสื่อสาร

คำว่า การสื่อสาร (communications) มีที่มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า communis หมายถึง ความเหมือนกันหรือร่วมกัน การสื่อสาร (communication) หมายถึงกระบวนการถ่ายทอดข่าวสาร ข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็นความต้องการจากผู้ส่งสารโดยผ่านสื่อต่าง ๆ ที่อาจเป็นการพูด การเขียน สัญลักษณ์อื่นใด การแสดงหรือการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ไปยังผู้รับสาร ซึ่งอาจจะใช้กระบวนการสื่อสารที่แตกต่างกันไปตามความเหมาะสม หรือความจำเป็นของตนเองและคู่สื่อสาร โดยมีวัตถุประสงค์ให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและมีปฏิกริยาตอบสนองต่อกัน บริบททางการสื่อสารที่เหมาะสมเป็น ปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผล

2.8.2 ความสำคัญของการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย ไม่มีใครที่จะดำรงชีวิตได้โดยปราศจากการสื่อสาร ทุกสาขาอาชีพก็ต้องใช้การสื่อสารในการปฏิบัติงาน การทำธุรกิจต่าง ๆ โดยเฉพาะสังคมมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตลอดเวลา พัฒนาการทางสังคมจึงดำเนินไปพร้อม ๆ กับพัฒนาการทางการสื่อสาร

การสื่อสารก่อให้เกิดการประสานสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลและสังคม ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างคนในสังคม ช่วยสืบทอดวัฒนธรรมประเพณี สะท้อนให้เห็นภาพความเจริญรุ่งเรือง วิถีชีวิตของผู้คน ช่วยธำรงสังคมให้อยู่ร่วมกันเป็นปกติสุขและอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าทั้งตัวบุคคลและสังคม การพัฒนาทางสังคมในด้านคุณธรรม จริยธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ฯลฯ รวมทั้งศาสตร์ในการสื่อสาร จำเป็นต้องพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์และพัฒนาความเจริญก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ

2.8.3 องค์ประกอบที่สำคัญของการสื่อสาร มี 4 ประการ ดังนี้

ผู้ส่งสาร (sender) หรือ แหล่งสาร (source) หมายถึง บุคคล กลุ่มบุคคล หรือ หน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการส่งสาร หรือเป็นแหล่งกำเนิดสาร ที่เป็นผู้เริ่มต้นส่งสารด้วยการแปลสารนั้นให้อยู่ในรูปของสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นแทนความคิด ได้แก่ ภาษาและอากัปกิริยาต่าง ๆ เพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึก ข่าวสาร ความต้องการและวัตถุประสงค์ของตนไปยังผู้รับสาร ด้วยวิธีการใด ๆ หรือส่งผ่านช่องทางใดก็ตามจะโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตามเช่น ผู้พูด ผู้เขียน กวี ศิลปินนักจัดรายการวิทยุ โฆษกรัฐบาล องค์การ สถาบัน สถาบันวิทยุกระจายเสียง สถาบันวิทยุโทรทัศน์ กองบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ หน่วยงานของรัฐ บริษัท สถาบันสื่อมวลชน เป็นต้น

คุณสมบัติของผู้ส่งสาร

เป็นผู้ที่มีเจตนาแน่วแน่ที่จะให้ผู้อื่นรับรู้จุดประสงค์ของตนในการส่งสาร แสดงความคิดเห็น หรือวิจารณ์ ฯลฯ เป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาของสารที่ต้องการจะสื่อออกไปเป็นอย่างดี เป็นผู้ที่มีบุคลิกลักษณะที่ดี มีความน่าเชื่อถือ แคล่วคล่องเปิดเผยจริงใจ และมีความรับผิดชอบ ในฐานะเป็นผู้ส่งสาร เป็นผู้ที่สามารถเข้าใจความพร้อมและความสามารถในการรับสารของผู้รับสาร เป็นผู้รู้จักเลือกใช้กลวิธีที่เหมาะสมในการส่งสารหรือนำเสนอสาร

สาร (message) หมายถึง เรื่องราวที่มีความหมาย หรือสิ่งต่าง ๆ ที่อาจอยู่ในรูปของ ข้อมูล ความรู้ ความคิด ความต้องการ อารมณ์ ฯลฯ ซึ่งถ่ายทอดจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารให้ได้รับรู้ และแสดงออกมาโดยอาศัยภาษาหรือสัญลักษณ์ใดๆที่สามารถทำให้เกิดการรับรู้ร่วมกันได้ เช่น ข้อความที่พูด ข้อความที่เขียน บทเพลงที่ร้อง รูปที่วาด เรื่องราวที่อ่าน ท่าทางที่สื่อความหมาย เป็นต้น

รหัสสาร (message code) ได้แก่ ภาษา สัญลักษณ์ หรือสัญญาณที่มนุษย์ใช้เพื่อแสดงออกแทนความรู้ ความคิด อารมณ์ หรือความรู้สึกต่าง ๆ

เนื้อหาของสาร (message content) หมายถึง บรรดาความรู้ ความคิด และประสบการณ์ที่ผู้ส่งสารต้องการจะถ่ายทอดเพื่อการรับรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยนเพื่อความเข้าใจร่วมกัน หรือโต้ตอบกัน

การจัดสาร (message treatment) หมายถึง การรวบรวมเนื้อหาของสาร แล้วนำมาเรียบเรียงให้เป็นไปอย่างมีระบบ เพื่อให้ได้ใจความตามเนื้อหา ที่ต้องการด้วยการเลือก ใช้รหัสสารที่เหมาะสม

ผู้รับสาร (receiver) หมายถึง บุคคล กลุ่มบุคคล หรือมวลชนที่รับเรื่องราวข่าวสารจากผู้ส่งสาร และแสดงปฏิกิริยาตอบกลับ (Feedback) ต่อผู้ส่งสารหรือส่งสารต่อไปถึงผู้รับสารคนอื่น

สื่อ หรือช่องทาง (media or channel) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการสื่อสาร หมายถึง สิ่งที่เป็นพาหนะของสาร ทำหน้าที่นำสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ผู้ส่งสารต้องอาศัยสื่อหรือช่องทางทำหน้าที่นำสารไปสู่ผู้รับสารการแบ่งประเภทของสื่อมีหลากหลายต่างกันไป ดังนี้

ตารางที่ 2.1 การแบ่งประเภทของสื่อ

เกณฑ์การแบ่ง	ประเภทของสื่อ	ตัวอย่าง
แบ่งตามวิธีการเข้า และถอดรหัส	สื่อวัจนะ (verbal) สื่ออวัจนะ (nonverbal)	คำพูด ตัวเลขสีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง หนังสือพิมพ์ รูปภาพ
แบ่งตามประสาทการรับรู้	สื่อที่รับรู้ด้วยการเห็น สื่อที่รับรู้ด้วยการฟัง สื่อที่รู้ด้วยการเห็นและการฟัง	นิตยสาร เทป วิทยู โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุทัศน์
แบ่งตามระดับการสื่อสาร หรือจำนวนผู้รับสาร	สื่อระหว่างบุคคล สื่อในกลุ่ม สื่อสารมวลชน	โทรศัพท์ จดหมาย ไมโครโฟน โทรทัศน์ วิทยู หนังสือพิมพ์
แบ่งตามยุคสมัย	สื่อดั้งเดิม สื่อร่วมสมัย สื่ออนาคต	เสียงกลอง คิวไฟ โทรศัพท์ โทรทัศน์ เคเบิล วิดีโอเทกซ์
แบ่งตามลักษณะของสื่อ	สื่อธรรมชาติ สื่อมนุษย์หรือสื่อบุคคล สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อระคน	อากาศ แสง เสียง คนส่งของ ไปรษณีย์ โฆษก หนังสือ นิตยสาร ใบปลิว วิทยู วิทยุทัศน์ ศิลาจารึก สื่อพื้นบ้าน หนังสือ ใบข่อย
แบ่งตามการใช้งาน	สื่อสำหรับงานทั่วไป สื่อเฉพาะกิจ	จดหมายเวียน โทรศัพท์ วารสาร จุดสาร วิทยุทัศน์
แบ่งตามการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร	สื่อร้อน สื่อเย็น	การพูด การอ่าน

ที่มา: สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2542: 6

จากหลักสำคัญเรื่องการสื่อสาร ผู้วิจัยนำข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การสื่อสารนั้นจัดได้ว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญปัจจัยหนึ่งในชีวิตของมนุษย์ นอกเหนือจากปัจจัยสี่ที่มีความจำเป็นต่อความอยู่รอดของมนุษย์ ซึ่งได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรคแม้ว่าการสื่อสารจะไม่ได้มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับความเป็นความตายของมนุษย์เหมือนกับปัจจัยสี่ แต่การที่จะให้ได้มาซึ่งปัจจัยสี่เหล่านั้น ย่อมต้องอาศัยการสื่อสารเป็นเครื่องมืออย่างแน่นอน มนุษย์ต้องอาศัยการสื่อสารเป็นเครื่องมือเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการดำเนินกิจกรรมใดๆ ของตน และ เพื่ออยู่ร่วมกับคนอื่น ๆ ในสังคม

การสื่อสารจะมีประสิทธิผล เมื่อผู้ส่งสารส่งสารอย่างมีวัตถุประสงค์ชัดเจน ผ่านสื่อหรือช่องทาง ที่เหมาะสม ถึงผู้รับสารที่มีทักษะในการสื่อสารและมีวัตถุประสงค์สอดคล้องกัน

2.9 ข้อมูลองค์ประกอบศิลปะกับการออกแบบ

2.9.1 เส้น (line) หมายถึงรอยขีดเขียนด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆที่สร้างให้ปรากฏบนพื้นระนาบ หรือการนำจุดมาเรียงต่อกันเป็นจำนวนมาก โดยมีความยาวและทิศทาง และส่วนขอบรอบนอกของวัตถุอีกด้วย ความรู้สึกที่มีต่อเส้น เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์เส้นสามารถแสดงให้เกิดความหมายของภาพและให้ความรู้สึกได้ตามลักษณะของเส้นที่เป็นพื้นฐานได้แก่ เส้นตรงและเส้นโค้งจากเส้นตรงและเส้นโค้งสามารถนำมาสร้างให้เกิดเป็นเส้นใหม่ที่ทำให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปได้ ดังนี้

เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกแข็งแรง สูงเด่น สง่างาม น่าเกรงขาม

เส้นตรงแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ กว้างขวาง การพักผ่อน หยุดนิ่ง

เส้นตรงแนวเฉียง ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัย การลี้ภัย ไม่หยุดนิ่ง

เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสานกัน แข็งแกร่ง

เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนโยน นุ่มนวล

เส้นคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไหลเลื่อน ราบรื่น ต่อเนื่อง

เส้นประ ให้ความรู้สึกขาดหาย ลึกลับ ไม่สมบูรณ์ แสดงส่วนที่มองไม่เห็น

เส้นโค้งกระจายออกจากศูนย์กลาง ให้ความรู้สึกเจริญงอกงาม

เส้นโค้งเป็นจังหวะซ้อนสลับกัน ให้ความรู้สึกเพิ่มพูน ทับถม อุดมสมบูรณ์

เส้นขด ให้ความรู้สึกหมุนเวียน มึนงง

เส้นโค้งทางเดียวกันหลายเส้น ให้ความรู้สึกพลิ้วไหว อ่อนลู่ไปตามทิศทาง

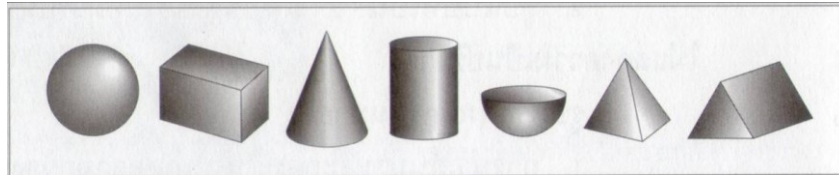
เส้นตรงหรือโค้งหลายทิศทาง ให้ความรู้สึกสับสน ยุ่งเหยิง ไร้จุดหมาย

เส้นหยัก ให้ความรู้สึกขัดแย้ง น่ากลัว ตื่นเต้น แปลกตา

2.9.2 รูปร่าง รูปทรง มวล

1. รูปร่าง (shape) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 2 มิติ รูปแบบที่เป็น 2 มิติ แสดงพื้นที่ผิวเป็นระนาบแบน ไม่แสดงความเป็นปริมาตร

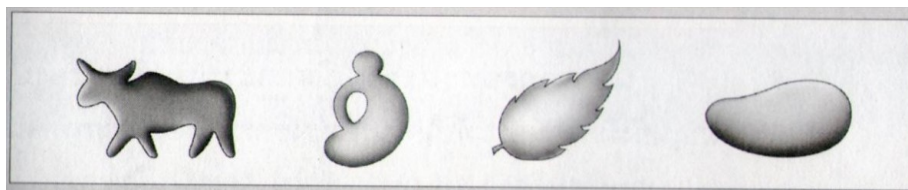
2. รูปทรง (form) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติ สิ่งที่มีลักษณะแน่นทึบแบบ 3 มิติ เช่น งานประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรือลักษณะที่มองเห็นเป็น 3 มิติในงานจิตรกรรม ประเภทของรูปทรง 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 2.33 รูปทรงเรขาคณิต

ที่มา: ฉัตรชัย อรรถปักษ์.2550.40

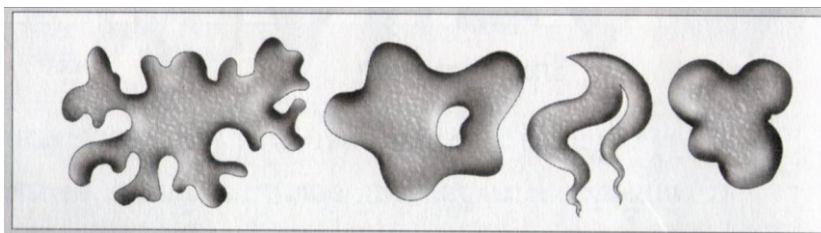
2.1 รูปทรงเรขาคณิต (geometric form) หมายถึง รูปทรงเกิดจากการประกอบกันของรูปเรขาคณิต ซึ่งได้แก่ วงกลม วงรี สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม ฯลฯ ทำให้เกิดความหนาเป็นรูปทรงลักษณะต่าง ๆ เช่น รูปทรงปริซึม เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปสามเหลี่ยมขนาดเท่ากัน รูปทรงพีระมิด เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปสามเหลี่ยม หรือรูปสี่เหลี่ยมที่มีขนาดเล็กลงเรื่อย ๆ จนเป็นศูนย์ที่ยอดพีระมิด รูปทรงลูกบาศก์ เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสจนมีความหนาเท่ากับความยาวของรูปสี่เหลี่ยมนั้น รูปทรงกระบอก เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปวงกลมที่มีขนาดเท่ากัน รูปทรงกรวย เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปวงกลมที่มีขนาดพื้นที่เล็กลงไปเรื่อย ๆ จนเป็นศูนย์ที่ยอดกรวย รูปทรงเรขาคณิตเป็นรูปทรงที่ศิลปินหรือนักออกแบบนิยมใช้มากกว่ารูปทรงประเภทอื่น เนื่องจากเป็นรูปทรงที่มีความสวยงาม มีขอบเขตชัดเจน สามารถคำนวณหาพื้นที่ผิว ปริมาตร และน้ำหนักได้ง่าย อีกทั้งยังสามารถเขียนแบบ ย่อแบบ ขยายแบบ ดัดแปลง หรือทำซ้ำได้ง่ายอีกด้วย ทำให้สะดวกต่อการนำมาใช้สร้างสรรค์งาน



ภาพที่ 2.34 รูปทรงอินทรีย์รูป

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์.2550.41

2.2 รูปทรงอินทรีย์รูป (organic form) หมายถึง รูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่ในธรรมชาติ จากผลงานศิลปะในอดีตของโลกจะเห็นว่าศิลปินได้เกิดความประทับใจในรูปทรงอินทรีย์รูป และได้นำความประทับใจนั้นมาสร้างสรรค์ผลงานทุกประเภท ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม และงานออกแบบสร้างสรรค์ต่าง ๆ ด้วยเหตุผลตามความคิดของศิลปินที่ว่า ธรรมชาติ คือ ครูที่ดีที่สุดของนักออกแบบสร้างสรรค์



ภาพที่ 2.35 รูปทรงอิสระ

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์.2550.41

2.3 รูปทรงอิสระ (free form) จนเกิดแรงดลใจให้สร้างงานทัศนศิลป์ประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติกรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสม หรือแม้แต่งานสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นงานขนาดใหญ่ที่สุดอีกด้วย เช่น ผลงาน คลื่นและลม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง ความรู้สึกเหล่านี้เป็นความต้องการของศิลปินที่จะให้ปรากฏต่อสายตาผู้ชมผลงานโบสถ์ในเตรอ ตาม ดูโอต์ เป็นสถาปัตยกรรมที่มีรูปทรงอิสระแหวกแนวกว่ารูปทรงของสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวกับศาสนาด้วยกัน แต่ก็มีกรรมกรวมกลุ่มของมวล ให้แสงเงาของรูปทรง มีความสมดุล และมีเอกภาพในผลงาน เป็นโบสถ์ที่มีความน่าสนใจอีกแห่งหนึ่งของโลก

2.9.2 วงจรสี

สี หมายถึง ปรากฏการณ์ที่แสงส่องกระทบวัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงบางส่วนเข้าตา เมื่อระบบประสาทตาประมวลผลจึงรับรู้ว่ามีขนาด รูปร่าง ลักษณะผิว และสีเป็นอย่างไร การที่เรามองเห็นวัตถุที่มีสีต่าง ๆ นั้น เกิดจากการที่ผิวของวัตถุมีคุณสมบัติในการดูดกลืนและสะท้อนคลื่นแสงได้แตกต่างกัน เช่น กลีบดอกทานตะวันจะสะท้อนเฉพาะคลื่นแสงที่ประสาทตาประมวลผลเป็นสีเหลืองเท่านั้น ส่วนผลถ่านไม้สะท้อนคลื่นแสงในช่วงคลื่นตามองเห็นออกมาเลยจึงเห็นเป็นสีดำ เป็นต้น สีมียุทธพิพลต่อจิตใจของมนุษย์คือมีอำนาจบันดาลให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ได้ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สี มีความสำคัญต่องานศิลปะมาก เพราะศิลปินต้องใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานศิลปะ และสะท้อนความประทับใจนั้นให้เกิดแก่ผู้ดู

1. ประเภทของสี สีแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- 1.1. สีของปรากฏการณ์ธรรมชาติ (naturalistic color) หมายถึง สีที่เกิดจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น สีรุ้งเกิดจากแสงแดดส่องกระทบไอน้ำใน
- 1.2. สีเนื้อวัสดุ (Material color หรือ real color) หมายถึง สีแท้ๆของเนื้อวัสดุ เช่น สีดำของถ่าน สีชมพูของทับทิม สีส้มของไข่แดง ฯลฯ
- 1.3. สีที่เกิดจากเนื้อสี (hue หรือ specific color) หมายถึงสีที่เกิดจากกระบวนการผลิตสีในเชิงอุตสาหกรรม เพื่อนำมาใช้ทา ฟัน เขียน ระบาย มีให้เลือกใช้หลายชนิด เช่น สีฝุ่น สีน้ำ สีน้ำมันสีโปสเตอร์ ฯลฯ

สีที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานต่างๆ นั้นเป็นสีที่เกิดจากเนื้อสี เรียกว่า สีวัตถุธาตุ ซึ่งสามารถแสดงความสัมพันธ์กันได้เป็น วงสี (color cricle)



ภาพที่ 2.36 วงจรสี

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์.74.2550

2. วงจรสีแบ่งเป็น 3 ชั้น คือ

สีชั้นที่ 1 (primary color) เรียกว่า แม่สี เป็นสีพื้นฐาน มี 3 สี คือ สีน้ำเงิน สีเหลือง สีแดง

สีชั้นที่ 2 (secondary color) เกิดจากการผสมกันของสีชั้นที่ 1 จำนวน 2 สี สีละเท่าๆ กัน

ทำให้ได้สีใหม่ 3 สี คือ สีส้ม สีม่วง สีเขียว

สีชั้นที่ 3 (tertiary color) เกิดจากการผสมกันของสีชั้นที่ 1 กับ สีชั้นที่ 2 ที่อยู่ใกล้กันในอัตราส่วนเท่ากันทำให้ได้สีใหม่อีก 6 สี คือ สีม่วงน้ำเงิน สีเขียวน้ำเงิน สีเขียวเหลือง สีส้มเหลือง สีส้มแดง และสีม่วงแดง

3. วรรณะสี (tone) คือ กลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน มี 2 กลุ่ม คือ วรรณะร้อน (warm tone) คือ กลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกร้อนแรงกระตุ้นประสาทตา เกิดความกระปรี้กระเปร่า และอบอุ่น มีสีแดงเป็นสีหลัก สีร้อนในวงสีประกอบด้วยสี 6 สี คือ สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง และวรรณะเย็น (cool tone) คือ กลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกสงบ เย็นตา ความสดชื่น ความคิดฟุ้ง และเรียวร้อย มีสีน้ำเงินเป็นสีหลัก สีเย็นในวงสีประกอบด้วยสี 6 สี คือ สีม่วง สีม่วงน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีเขียวน้ำเงิน สีเขียว และสีเขียวเหลือง

4. ค่าสี (Value) หมายถึง น้ำหนัก ความเข้ม หรือความอ่อนแก่ของสีเมื่อเทียบกับสีเทาที่มีค่าสีระดับต่างกันตั้งแต่เทาอ่อนสุด(สีขาว)จนถึงสีเทาเข้มสุด(สีดำ) ซึ่งอาจเทียบได้กับการถ่ายภาพด้วยฟิล์มขาวดำ หรือการนำภาพสีมาถ่ายเอกสารเป็นขาวดำนั่นเอง การพิจารณาค่าสีสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้ ค่าสีของหลายสี คือ ความอ่อนแก่ของสีต่างๆในวงสี เรียงตามลำดับจากอ่อนไปแก่เมื่อเทียบกับสีเทา ดังนี้



ภาพที่ 2.37 ค่าสีของหลายสี

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์.77.2550

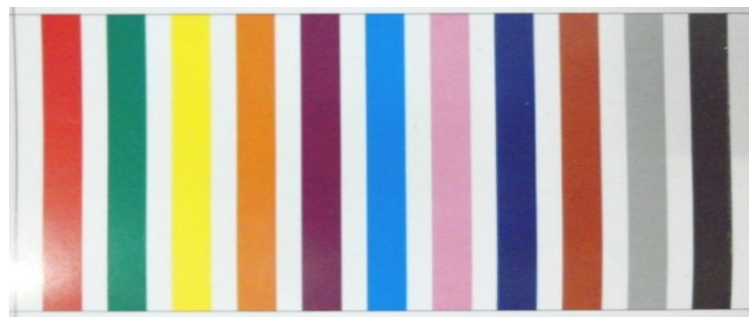
ค่าสีของสีเดียว คือ การนำสีเดียวมาทำให้เกิดค่าความอ่อนแก่ให้ต่างกันโดยผสมน้ำ ผสมสีขาว หรือผสมสีดำ ทำให้ได้ค่าความอ่อนแก่ของสีเพิ่มอีกมากมาย เช่น



ภาพที่ 2.38 ความอ่อนแก่ของสี

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์.77.2550

ความรู้สึกที่มีต่อสี อิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สามารถทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ มากมาย เช่น



ภาพที่ 2.39 สีกับความรู้สึก

ที่มา : ฉัตรชัย อรรถปักษ์.85.2550

สีแดง	ให้ความรู้สึก	ตื่นเต้น รุนแรง กล้าหาญ มีอำนาจ
สีเขียว	ให้ความรู้สึก	สดชื่น มีพลัง สบาย มีชีวิตชีวา
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก	ร่าเริง สดใส กระชุ่มกระชวย
สีส้ม	ให้ความรู้สึก	สนุกสนาน ร่าเริง อบอุ่น
สีม่วง	ให้ความรู้สึก	เศร้า ผิดหวัง
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก	สดใส สะอาด เรียบร้อย
สีชมพู	ให้ความรู้สึก	อ่อนหวาน นุ่มนวล น่ารัก
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก	สุขุม เยือกเย็น สงบ
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึก	เก่า แห้งแล้ง สงบ
สีเทา	ให้ความรู้สึก	เศร้า สงบ สุขุม เรียบร้อย สุภาพ
สีดำ	ให้ความรู้สึก	หดหู่ เศร้า ลึกลับ หนักแน่น
สีขาว	ให้ความรู้สึก	บริสุทธิ์ ใหม่ สะอาด

ศึกษาของนักจิตวิทยา มิใช่เป็นการสรุปว่าเป็นความรู้สึกที่มีต่อการมองเห็นของทุกคน อย่างไรก็ตาม ศิลปินและนักออกแบบก็ยังนำความรู้สึกที่รับรู้ได้จากสีนั้นมาสร้างสรรค์ผลงานอย่างไม่รู้จกจบสิ้น นอกจากนี้ค่าของสีหรือกลุ่มสี ยังมีอิทธิพลที่สามารถทำให้เกิดความรู้สึกได้อีกหลายประการ เช่น ขนาด สีอ่อนให้ความรู้สึกว่ามีขนาดใหญ่ กว้าง สีเข้มให้ความรู้สึกว่ามีขนาดเล็ก คับแคบ ระยะทาง สีอ่อนให้ความรู้สึกว่ายู่ไกลออกไป สีเข้มให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้ตัว อุณหภูมิ สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกอบอุ่น ร้อน สีวรรณะเย็นให้ความรู้สึกเยือกเย็น ความแข็งแรง สีอ่อนให้ความรู้สึกไม่แข็งแรง สีเข้มให้ความรู้สึกแข็งแรง บึกบึน

สรุปจากข้อมูลข้างต้นเรื่องสี สีมียุทธศาสตร์อย่างมากที่ช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดสีใดๆ ขึ้นอยู่กับประเภทของงานนั้นๆ ข้อสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ สีสันตัวภาพ พื้นภาพและตัวอักษร ต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งมีความชอบที่แตกต่างกัน นักออกแบบจะพยายามใช้สีเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์มากที่สุด

2.9.3 องค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานออกแบบ

มิติ สีอ่อนให้ความรู้สึกกับสายตา นูน ลอย สูงขึ้น สีเข้มให้ความรู้สึก ถูกปิดบัง องค์ประกอบที่เป็นหลักในการสร้างสรรค์งานศิลปะ การซ้ำ (repetition) เกิดจากองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วย ขึ้นไปวางอยู่ในที่ว่าง โดยมีที่ว่างคั่นอยู่ระหว่างหน่วยองค์ประกอบที่จะนำมาวางซ้ำเหล่านี้ ได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง สี ลักษณะผิว ฯลฯ เช่น การซ้ำแบบเหมือนกัน การซ้ำแบบลดหลั่น การซ้ำเป็นจังหวะ การซ้ำแบบไม่เป็นจังหวะ

จังหวะ (rhythm) เกิดจากการซ้ำกันอย่างต่อเนื่องและมีเอกภาพขององค์ประกอบพื้นฐานที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปบนที่ว่างจังหวะมีส่วนช่วยให้เกิด

ความสนใจ หากมีการจัดช่วงจังหวะที่ดีสามารถทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ช่วยเพิ่มความมีชีวิตชีวาให้ผลงาน ทำให้เกิดลวดลายต่างๆซึ่งมีประโยชน์ต่องานออกแบบมาก

ลวดลาย (pattern) คือ ลักษณะการจัดองค์ประกอบซ้ำๆกันอย่างเป็นจังหวะ ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของงาน ทำให้งานมีเอกภาพและความกลมกลืน

การลดหลั่น (gradation) คือการจัดลำดับขององค์ประกอบต่างๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ลักษณะผิว ฯลฯ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ เช่น ระดับอ่อนไปสีแก่ ลักษณะผิวเรียบไปสู่ขรุขระ รูปทรงเล็กไปหาใหญ่

ทิศทาง (direction) หมายถึง ความรู้สึกเคลื่อนไหวที่เกิดจากการพิจารณาองค์ประกอบในงานศิลปะ ซึ่งองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเส้นรูปร่าง รูปทรง ฯลฯ สามารถชักนำสายตาให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวไปตามทิศทางที่ศิลปินได้สร้างสรรค์

ความกลมกลืน (harmony) หมายถึง การนำองค์ประกอบพื้นฐานที่มีความคล้ายกันหรือเหมือนกันมาจัดวางอย่างสัมพันธ์กัน เกิดการประสานอย่างเหมาะสมและลงตัวในผลงานดูแล้วไม่ขัดตา

การตัดกัน (contrast) หรือการขัดแย้งกัน หมายถึง การจัดองค์ประกอบพื้นฐานที่มีคุณสมบัติต่างกันมาไว้ด้วยกันความแตกต่างกันนั้นมีหลายระดับตั้งแต่เล็กน้อยจนถึงแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงจนทำให้งานเกิดความขัดแย้งไม่เป็นระเบียบ การตัดกันถ้าหากใช้ความเหมาะสมจะทำให้เกิดความเด่นปรากฏชัดเจนขึ้นในผลงาน กลายเป็นจุดรวมของความสนใจ (focal point) นอกจากนี้ ยังช่วยลดความน่าเบื่อจากความกลมกลืนที่มีมากเกินไป แต่ถ้าใช้การตัดกันมากเกินไปจะทำให้เกิดความไม่เข้ากันหรือขัดกัน

ความสมดุล (balance) หมายถึง ความเท่ากันในน้ำหนักของสิ่งต่างๆ ระหว่าง 2 ส่วน ความหมายนี้ใช้กับความสมดุลของวัตถุจริงที่สามารถชั่งน้ำหนักได้ เรียกว่า ความสมดุลของน้ำหนักจริงเชิงกายภาพ(physical weight) แต่ความสมดุลในทางศิลปะหมายถึง ความเท่ากันตามความรู้สึก (sensible equilibrium) โดยการแบ่งภาพหรือผลงานออกเป็น 2 ส่วน โดยใช้เส้นแบ่งกึ่งกลางของผลงาน เรียกว่า เส้นแกน (axis) แล้วเปรียบเทียบน้ำหนักขององค์ประกอบพื้นฐานอื่นๆ ที่อยู่ 2 ด้านของแกนว่าสมดุลหรือไม่ เป็นความสมดุลตามความรู้สึกทางการเห็น (visual weight)

เอกภาพ (unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือความเป็นระเบียบของภาพ ความกลมกลืนขององค์ประกอบพื้นฐาน ความสมดุลของภาพการรวมกันของรูปทรงในภาพเป็นจุดเด่น เอกภาพนักกว่าเป็นหัวใจสำคัญในการออกแบบและสร้างสรรค์งานศิลปะ เอกภาพประกอบด้วย 3 สิ่ง คือ ดุลยภาพ การรวมตัว และความเป็นระเบียบ ที่มา: (ฉัตรชัย อรรถปักษ์. องค์ประกอบศิลปะ. 2550. 26-157)

2.9.4 หลักการออกแบบกราฟิก งานกราฟิกถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตานักออกแบบ

จะใช้วิธีการทางศิลปะและวิธีการทางการออกแบบร่วมกันสร้างรูปแบบสื่อ เพื่อให้เกิดศักยภาพสูงสุด ในการที่จะเป็นตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร วิธีการออกแบบและวิธี แก้ปัญหาการออกแบบ โดยการนำเอารูปภาพประกอบ ภาพถ่าย สัญลักษณ์ รูปแบบ ขนาดตัวอักษร มาจัดวางเพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดีต่อกระบวนการสื่อความหมาย

1. ความหมายของการออกแบบกราฟิก เป็นลักษณะของการออกแบบพื้นผิว 2 มิติ เพื่อ เป็นสื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคล หนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องโดยใช้ประสาทตาในการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ งานกราฟิกมีอิทธิพลต่อ ชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก สิ่งที่เรามองเห็นด้วยตาจะโน้มน้าวจิตใจได้ดีกว่าการรับรู้ประเภท อื่น งานกราฟิกที่ดีต้องขึ้นอยู่กับกราฟิกที่ดียิ่งด้วย นับตั้งแต่หลักการเบื้องต้นของศิลปะ รวมถึง การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการผลิตวัสดุกราฟิก นอกจากนี้ยังต้องมีความรู้ในเรื่อง เทคโนโลยีใหม่ ๆ ซึ่งจะสามารถนำมาใช้ในการออกแบบกราฟิกด้วย เพื่อที่จะสามารถพัฒนางาน ออกแบบให้ทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

2. คุณค่าของงานกราฟิก

งานกราฟิกชิ้นที่ดีจะทำให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบเป็นเลิศ จะมีอิทธิพลโดยตรงที่จะ โน้มน้าวผู้รับข้อมูลให้เกิดความสนใจและยอมรับ และในขณะเดียวกันก็ยังสามารถแสดงถึง

2.1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน จากจุดหนึ่งไปยังอีก จุดหนึ่งได้อย่างถูกต้องและชัดเจน

2.2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการศึกษาแก่กลุ่มเป้าหมาย

2.3. ช่วยทำให้เกิดความน่าสนใจประทับใจและน่าเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น

2.4. ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางความคิดและการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว

2.5. ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2.6. ทำให้ผู้พบเห็นเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

3. การกำหนดสี

สีมีบทบาทอย่างมากที่ช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การ กำหนดสีใดๆ ขึ้นอยู่กับประเภทของงานนั้นๆ ข้อสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ สีบนตัวภาพ พื้นภาพและ ตัวอักษร ต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งมีความชอบที่แตกต่างกัน นัก ออกแบบจะพยายามใช้สีเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์มากที่สุด

4. ส่วนประกอบของการออกแบบ

4.1. จุด เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของส่วนประกอบต่างๆ โดย อาจเรียงเป็นเส้นหรือรวมเป็นภาพ

4.2. เส้น เป็นส่วนประกอบของจุดหลาย ๆ จุดต่อเนื่องกันจนกลายเป็นเส้น อาจเป็น เส้นตรง เส้นโค้งก็ได้รวมถึงสิ่งอื่น ๆ ที่มีลักษณะเป็นแนวเส้น

4.3. รูปร่าง เมื่อนำเส้นมาบรรจบกันจะเป็นภาพรูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ กว้าง และยาว ซึ่งมีลักษณะ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปกลม รูปหลายเหลี่ยม รูปอิสระไม่แน่นอน

4.4. รูปทรง เป็นลักษณะของรูป 3 มิติ ซึ่งนอกจากจะมีความกว้างความยาวแล้ว ยังเพิ่มความหนาขึ้นอีกด้วย ทำให้เราทราบถึงรูปร่างสัดส่วนของวัตถุต่างๆได้

4.5. แสงและเงา เราสามารถเห็นวัตถุต่างๆ ได้ก็ต่อเมื่อมีแสงไปกระทบวัตถุนั้น แล้วแสงจากวัตถุนั้นสะท้อนเข้าตาเรา จึงทำให้เราเห็นภาพขึ้น ส่วนเงานั้นจะทำให้เราเห็นภาพนั้นเด่นขึ้น หรือเห็นรายละเอียดชัดเจนขึ้นว่าวัตถุนั้นมีรูปร่างเป็นอย่างไร

4.6. สี มีอิทธิพลอย่างมากต่อมนุษย์เรา สีที่ปรากฏนั้นอาจเกิดจากการมองเห็นของสายตา จากการที่แสงส่องมากระทบวัตถุ เกิดจากสีที่มีอยู่ในตัวของวัตถุเอง

สีที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น สีของใบไม้ ดอกไม้ ท้องฟ้า สีผิว และอื่น ๆ อีกมากมาย

สีที่เกิดจากการผลิตขึ้นมาโดยมนุษย์อาจให้สีเหมือนธรรมชาติหรือสร้างขึ้นใหม่

4.7. ลักษณะพื้นผิว ในการออกแบบกราฟิกพื้นผิวมี 2 ลักษณะ คือ

พื้นผิวที่สามารถสัมผัสได้อาจเรียบหรือขรุขระ

พื้นผิวที่สื่อออกมาด้วยลายเส้น หรือวิธีการใด ๆ ทางกราฟิก

4.8. สัดส่วน สัดส่วนทั้งในส่วนของวัตถุ และความเหมาะสมระหว่างวัตถุและบริเวณภาพ ซึ่งเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องขนาด ปริมาณ และบริเวณว่าง จะต้องพิจารณาให้ละเอียดไม่ควรละเลย ซึ่งจะมีผลต่อการสื่อความหมายได้

4.9. ทิศทาง เป็นการนำสายตา จูงใจ และแสดงความเคลื่อนไหว อาจแสดงด้วยเส้น ลูกศร สายตาการเดินทาง ฯลฯ

4.10. จังหวะ ลีลา การจัดวางเส้น รูปร่าง รูปทรงที่มีความต่อเนื่อง มีลีลาที่เคลื่อนที่ แสดงความถี่หรือใกล้ชิด ความห่างหรือไกลกัน และอาจมีความพอเหมาะพอดีที่เรียกว่า “ลงตัว”

4.11. บริเวณว่าง ควรจะคำนึงถึงและใช้ให้ถูกต้อง มิเช่นนั้นแล้วจะมีผลต่อการสื่อความหมายให้ผิดพลาดคลาดเคลื่อนได้ การใช้บริเวณว่างที่เหมาะสมจะทำให้ได้ภาพชัดเจน ง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจรวมไปถึงความงามอีกด้วย

4.12. ระยะเวลาของภาพ สายตาของมนุษย์เราจะมองเห็นภาพที่อยู่ใกล้ชัดเจนที่สุด และมองเห็นภาพที่อยู่ไกลเลือนราง ให้รายละเอียดไม่ชัดเจน การรับรู้ของสายตาและการถ่ายทอดเพื่อสื่อความหมายในเรื่องระยะเวลาของภาพนี้ ทำให้เกิดความถูกต้อง สมจริง บอกได้ถึงขนาด สัดส่วน ระยะเวลา ความลึก ฯลฯ

5. การจัดองค์ประกอบของงานกราฟิก

5.1. จัดให้เป็นเอกภาพ ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่ช่วยทำให้ชิ้นงานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์นั้น ๆ ความเป็นเอกภาพจะครอบคลุมถึงเรื่องของความคิดและการออกแบบ

5.2. ความสมดุล ในงานกราฟิกเป็นเรื่องของความงาม ความน่าสนใจ เป็นการจัดสมดุลกันทั้งในด้านรูปแบบและสีมีอยู่ 2 ลักษณะที่สำคัญคือ

ความสมดุลในรูปทรงหรือความเหมือนกันทั้ง 2 ด้าน คือเมื่อมองดูภาพแล้วเห็นได้ทันทีว่าภาพที่ปรากฏนั้นเท่ากัน ลักษณะภาพแบบนี้จะทำให้ความรู้สึกที่มั่นคง เป็นทางการ แต่อาจทำให้อ่อนแอได้ง่าย

ความสมดุลในความรู้สึก หรือความสมดุลที่สองข้างไม่เหมือนกัน เป็นความแตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบ สี หรือพื้นผิว แต่เมื่อมองดูโดยรวม จะเห็นว่าเท่ากัน ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลในลักษณะนี้ ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่เป็นทางการ และไม่น่าเบื่อ

5.3. การจัดให้มีจุดสนใจ ภายในเนื้อหาที่จำกัดจะต้องมีการเน้น การเน้นจะเป็น ณ จุดใดจุดหนึ่งที่เห็นว่ามีมีความสำคัญ อาจทำได้ด้วยภาพหรือข้อความก็ได้ โดยมีหลักว่า “ความคิดเดียวและจุดสนใจเดียว” การ มีหลายความคิด หรือมีจุดสนใจหลายจุด จะทำให้การออกแบบเกิดความล้มเหลวเพราะหาจุดเด่นชัดไม่ได้ ภาพรวมจะไม่ชัดเจน ขาดเอกลักษณ์ของความเป็นผู้นำในตัวชิ้นงาน สำหรับวิธีการที่จะทำให้มีจุดสนใจอาจเน้นด้วย สี ขนาด สัดส่วน และรูปร่างที่แปลกไปกว่าส่วนอื่นๆ ในภาพ ส่วน ตำแหน่งที่เหมาะสมในการวางจุดสนใจนั้น สามารถกระทำได้ ดังนี้ นำภาพมาแบ่งเป็น 3 ส่วน บริเวณที่เส้นตัดกันนั้นก็คือ ตำแหน่งที่เหมาะสม จากผลการวิจัยหลาย ๆ ครั้ง พบว่า ตรงจุดตัดกันที่มุมบนซ้ายนั้นเป็นตำแหน่งที่ดีที่สุด เหตุผลหนึ่งที่สนับสนุนก็คือ ในการอ่านหนังสือ นั้น เรามักอ่านจากมุมซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง ฉะนั้น ตำแหน่งนี้จะเป็นจุดแรกที่สายตา (การออกแบบกราฟิก. ออนไลน์ <http://bowtysnoo.blogspot.com/> สืบค้นเมื่อวันที่ 6 มีนาคม 2560)

2.10 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.10.1 เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้

ถวัลย์ มาศจรัส (2548, หน้า 148-149) ได้กล่าวถึงส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะไว้ว่า ต้องมีจุดประสงค์ชัดเจนสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะตามสาระการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มการเรียนรู้ ในส่วนของเนื้อหาต้องถูกต้องตามหลักวิชา ให้ภาษาเหมาะสม มีคำอธิบายและคำสั่งที่ชัดเจนง่ายต่อการปฏิบัติตาม สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ เป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคล มีคำถามและกิจกรรมที่ทำทาส่งเสริมทักษะกระบวนการเรียนรู้ของธรรมชาติวิชา มีกลยุทธ์การนำเสนอ และการตั้งคำถามที่ชัดเจนน่าสนใจ ปฏิบัติได้ สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง

ยุพิน พิพิธกุล (2539, หน้า 13) ได้กล่าวถึงข้อควรคำนึงในการทำแบบฝึกว่า การฝึกจะให้ผลดีต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรจะฝึกไปที่ละเรื่อง เมื่อจบบทเรียนหนึ่ง

และเมื่อเรียนได้หลายบท ก็ควรจะฝึกทบทวนบ่อยครั้ง ควรจะมีการตรวจสอบแบบฝึกแต่ละครั้งที่ให้นักเรียนทำเพื่อประมวลผลนักเรียน คัดเลือกแบบฝึกที่สอดคล้องกับบทเรียนและพอเหมาะไม่มากเกินไป คำนึงถึงความยากง่าย และพึงตระหนักอยู่เสมอว่าก่อนที่จะให้นักเรียนทำโจทย์นั้นนักเรียนเข้าใจในวิธีการทำโจทย์นั้นโดยถ่องแท้แล้ว อย่าปล่อยให้ให้นักเรียนทำโจทย์ตามตัวอย่างที่ครูสอนโดยไม่เกิดความริเริ่มสร้างสรรค์

การศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุตสาคร :ผู้วิจัย วินิตดา อุทัยรัตน์. (2555) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง การวิจัยนี้เป็นการนำเสนอการออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุตสาคร โดยมุ่งเน้นให้เป็นหนังสือส่งเสริมการอ่าน เนื่องด้วยวรรณกรรมไทยส่วนใหญ่มีการแต่งคำประเภทร้อยกรอง ซึ่งคำประเภทร้อยกรองในแต่ละประเภทคนส่วนใหญ่คิดว่าอ่านยาก และเป็นผลงานที่ไม่ได้รับความสนใจจากเยาวชนเท่าที่ควร แม้วรรณคดีไทยจะถูกบรรจุให้อยู่ในหลักสูตรชั้นพื้นฐานที่เด็กจะต้องเรียน แต่ก็ยังไม่ช่วยปลูกฝังให้รักการอ่านวรรณคดีไทยเท่าที่ควร ในระบบการศึกษาและผู้ปกครองก็ให้ความสำคัญกับการแข่งขันทางวิชาการเท่านั้น ไม่ได้มีการส่งเสริมทางด้านวรรณคดีไทย การปลูกฝังเด็กต้องเริ่มจากนิสัยรักการอ่านซึ่งควรทำตั้งแต่เด็กที่อายุน้อยอยู่ เพราะเด็กในช่วงอายุนี้นี้ต้องการอยากรู้ อยากเห็น มีความสนใจในสิ่งใหม่ที่เรียนรู้ และเด็กจะได้สนุกสนานกับเนื้อหาด้วยเพราะเด็กจะชอบเรื่องราวที่เกี่ยวกับการใช้จินตนาการ ขอบนิทานที่เกินจริง เกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ การผจญภัย สิ่งมหัศจรรย์ต่างๆ ในเรื่องพระอภัยมณีก็เป็นวรรณคดีที่น่าสนุก เพราะมีการผจญภัยต่างๆในเรื่องซึ่งผู้วิจัยดึงเรื่องของ สุตสาคร ซึ่งเป็นตัวละครมาทำเพราะสุตสาครยังเป็นเด็กแต่ได้มีการผจญภัยที่หลากหลาย และการนำมาทำเป็นหนังสือเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการอนุรักษ์ และสืบต่อวรรณคดีที่มีคุณค่าของไทยด้วย โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุตสาคร 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ ครู นักเรียนช่วงชั้นที่ 1 และผู้ปกครองต่อหนังสือนิทานสามมิติ เรื่อง สุตสาคร

สุขุมารณ์ ชันศรี และ พีรชัย กุลชัย (2556) ศึกษาเรื่อง กระบวนการสื่อสารเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโดยชุมชน ตำบลบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ผลการศึกษาพบว่า งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโดยชุมชนตำบลบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ และ ศึกษาพฤติกรรมกรบริโภคสื่อของนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวตำบลบางน้ำผึ้ง แบ่งวิธีการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกศึกษากระบวนการสื่อสารในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว โดยชุมชนตำบลบางน้ำผึ้งใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ส่วนที่สอง คือ ศึกษาพฤติกรรมกรบริโภคสื่อของนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวตำบลบางน้ำผึ้ง ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ จากนักท่องเที่ยว 321 ราย ผลการวิจัยเชิงคุณภาพพบว่ากระบวนการสื่อสาร การประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโดยชุมชนตำบลบางน้ำผึ้ง มีหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบ ได้แก่ องค์การบริหารส่วนตำรวางบางน้ำผึ้ง ยังไม่มีการวางแผนการ

ประชาสัมพันธ์โดยเฉพาะแต่ได้รับ ความร่วมมือและการสนับสนุนจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และสื่อมวลชนจากภายนอกเข้ามา ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร มีการประชาสัมพันธ์ ผ่านสื่อหลายรูปแบบ กับความเหมาะสม และวัตถุประสงค์ สื่อที่กลุ่มตัวอย่าง มีการรับรู้มากที่สุด คือ สื่อโทรทัศน์ เพราะเป็นสื่อที่เข้า ถึง กลุ่มนักท่องเที่ยวได้อย่างทั่วถึง ผลการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ข่าว ประชาสัมพันธ์ จากสื่อโทรทัศน์มากที่สุด ข้อมูลจากสื่อประชาสัมพันธ์ ที่ดึงดูดมากที่สุด คือ ภาพของอาหาร และสินค้าพื้นบ้าน ในตลาดน้ำ ส่วนของข้อมูลข่าวสารที่ควรเพิ่มเติมในการประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยว ตำบลบางน้ำผึ้ง ควรเพิ่มเติมในเรื่องของกิจกรรมการท่องเที่ยวมากที่สุด

นฤมล ถิ่นวิรัตน์ (2555) ศึกษาเรื่อง ทริพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูลเชิงซ้อน กรณีศึกษาโครงการ รั้วสู้ flood ผลการวิจัยพบว่า การวิจัยครั้งนี้เริ่มจากการศึกษาและวิเคราะห์การใช้ อินโฟกราฟิกในรูปแบบและสถานการณ์ต่าง ๆ จากนั้นวิเคราะห์เกี่ยวกับการรับข้อมูลข่าวสารของประชาชนในช่วงน้ำท่วม โดยแบ่งกลุ่มประชาชนเป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1) ประชาชนทั่วไปที่ไม่เคยประสบ หมายอุทกภัย ในปลายปี พ.ศ. 2554 จำนวน 50 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทำแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามถูกแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ทราบถึงปัญหาของประชาชน ในการรับข้อมูลจากภาครัฐและเอกชนในช่วงน้ำท่วม จากนั้นผู้วิจัยได้ให้กลุ่มประชาชนที่ตอบแบบ สอบถามส่วนที่ 1 ชมวิดีโอรั้วสู้ flood อันเป็นกรณีศึกษาพร้อมทำแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ผลประเมิน จากแบบสอบถามส่วนที่ 2 ใช้เพื่อวิเคราะห์และสร้างเครื่องมือตรวจสอบผลในรูปแบบของแบบ สอบถาม และตรวจสอบผลโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน วิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การสรุปผล ผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับข้อมูลหลายด้าน การแปลงข้อมูลเป็นภาพในรูปแบบของ อินโฟกราฟิกจะช่วยให้ประชาชนมีความรู้และความเข้าใจได้ดีขึ้น เร็วและแจ่มชัดขึ้นกว่าการสื่อสาร ในรูปแบบของตัวอักษรเพียงอย่างเดียว มีความพึงพอใจในเชิงบวกอยู่ในระดับมากที่สุด

จากเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ ช่างต้น ผู้วิจัยขอสรุป ดังนี้ การศึกษา และออกแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ นั้น ต้องมีจุดประสงค์ชัดเจนสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะมี คำอธิบายและคำสั่งที่ชัดเจนง่ายต่อการปฏิบัติตาม สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นำผู้เรียนสู่ การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญเป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ สอดคล้องกับ วิธีการเรียนรู้ และ ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรจะฝึกไปที่ละเรื่อง อย่างเช่นเด็ก มีความสนใจในสิ่งใหม่ที่เรียนรู้ และเด็กจะได้สนุกสนานกับเนื้อหาด้วยเพราะเด็กจะชอบเรื่องราวที่ เกี่ยวกับการใช้จินตนาการ ชอบนิทานที่เกินจริง เกี่ยวกับเรื่องเวทคา การผจญภัย สิ่งมหัศจรรย์ต่างๆ เป็นต้น การแปลงข้อมูลเป็นภาพในรูปแบบของ จะช่วยให้ประชาชนมีความรู้และ ความเข้าใจได้ดีขึ้น เร็วและแจ่มชัดขึ้นกว่าการสื่อสารในรูปแบบของตัวอักษรเพียงอย่างเดียว มีความพึงพอใจในเชิงบวก อยู่ในระดับมากที่สุด สื่อที่กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้มากที่สุดคือสื่อโทรทัศน์ เพราะเป็นสื่อที่เข้าถึง กลุ่มนักท่องเที่ยวได้อย่างทั่วถึง ผลการวิจัยเชิงปริมาณกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้

ข่าวประชาสัมพันธ์ จากสื่อโทรทัศน์มากที่สุด ข้อมูลจากสื่อประชาสัมพันธ์ที่ดึงดูดมากที่สุด คือภาพของอาหาร และ สินค้าพื้นบ้าน ส่วนของข้อมูลข่าวสารที่ควรเพิ่มเติมในการประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยวควรเพิ่มเติมในเรื่องของกิจกรรมการท่องเที่ยวมากที่สุด

2.10.2 เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทง

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ 2544 กล่าวว่า สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป จึงทำให้ชาวไทยทรง ดำรงหลังๆ ปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมและวิถีชีวิตให้ประสานกับความเป็นไปของสังคมส่วนใหญ่ ทุกวันนี้ ความเป็นไทยทรงดำ หรือลาวโซ่ง จึงเป็นเพียงสิ่งทีอาจจะเหลืออยู่เพียงในจิตใจมิได้ปรากฏออกมาให้ คนภายนอกเห็น และยิ่งนานวันเข้าก็ยิ่งจะสาบสูญไป แม้ว่าความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและ สังคมจะเป็นสิ่งสามัญและเป็นเรื่องธรรมดาของโลกก็ตาม แต่ในแง่ของการศึกษาด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมแล้วเป็นเรื่องที่จะต้องเร่งศึกษา ค้นคว้า และบันทึกไว้เพื่อ ประโยชน์ต่อเยาวชนของชาติในอนาคต

จิตตินุช วัฒนะ 2552 ศึกษาเรื่องวิถีชีวิตวัฒนธรรม และประเพณีของประชาชนในพื้นที่ เพื่อกำหนดอัตลักษณ์ถนนวัฒนธรรม (ถนนคนเดิน) ของจังหวัดพิษณุโลก ให้เป็นที่รู้จักและนำไปสู่การ สร้างจุดขายการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น ซึ่งพบว่านักท่องเที่ยวชาวไทย และนักท่องเที่ยวต่างประเทศ เห็นว่าอัตลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลก คือ พระพุทธชินราช สมเด็จพระนเรศวรมหาราช น้ำตก และ กว๊านเข็กน้อย และจากผลการวิเคราะห์ยังชี้ให้เห็นว่านักท่องเที่ยวที่เคยไปถนนท่าแพ จังหวัด เชียงใหม่ ตลาดน้ำอัมพวา และตลาดสามชุก ให้คำแนะนำคุณสมบัติที่สำคัญที่ถนนคนเดินควรมี คือ ต้องเป็นถนนที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เห็นวัฒนธรรมของจังหวัดและการชื่นชมกับวิถีชีวิตท้องถิ่น

เสรี พงษ์พิศ 2553: 192-193 อัตลักษณ์ชุมชน ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของ ชุมชนที่ก่อตัวขึ้นมา ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งนั้น ได้นำมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ทำให้นักท่องเที่ยวสนใจที่จะมาท่องเที่ยวชุมชนนั้นๆ ก่อให้เกิดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนภายใต้ขีด ความสามารถของธรรมชาติ ชุมชน ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และวิถีชีวิต นำไปสู่การ พัฒนาด้านต่างๆ ให้มีความโดดเด่น น่าสนใจ อันเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยการสำนึกว่าเราเป็นใครมี ความแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร ทั้งในมุมมองของตนเองและผู้อื่น เช่น อัตลักษณ์ของไทยทรงดำ อัต ลักษณ์ของชาวยวน ฯลฯ

วิภาดา ศุภรัฐปรีชา 2554 ที่ศึกษาผลกระทบจากการท่องเที่ยวต่อสังคมและวัฒนธรรมใน ชุมชนวัดเกต เชียงใหม่ พบว่า ผลกระทบจากการท่องเที่ยวทางบวก คือ ทำให้คนในชุมชนมีความ ภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเองมีการสืบสานฟื้นฟูประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชน และ สามารถนำรายได้จากการท่องเที่ยวมาพัฒนาพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และอาคารเก่าที่มี คุณค่าภายในชุมชนแต่ในขณะเดียวกันก็มีข้อเสียของการท่องเที่ยวด้วย คือ เกิดการเลียนแบบ พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมประเพณีและวัฒนธรรมถูกทำให้กลายเป็นสินค้า ทำให้วิถีชีวิตของคนใน ชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงไป มีการย้ายถิ่นเข้ามาในชุมชน และมีเพียงบางกลุ่มเท่านั้นที่ได้รับโอกาส

และผลประโยชน์จากการท่องเที่ยว ดังนั้นการพัฒนาชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวจึงควรพัฒนาควบคู่ไปกับการคำนึงถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรม และการสร้างจิตสำนึกของคนคนในชุมชนให้ตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ

ดวงกมล เวชวงศ์ 2554 ที่ได้ศึกษากระบวนการนำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ยวนในบริบทของการท่องเที่ยวผ่านหอวัฒนธรรมและตลาดทำน้ำ ชูชนชาวยวน บ้านต้นตาล จังหวัดสระบุรี พบว่าการเปิดพื้นที่ของชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของจังหวัดสระบุรีที่จัดการบริหารโดยคนในชุมชนในการใช้อัตลักษณ์ที่มีเป็นจุดขายและจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเที่ยวชมวิถีชีวิตวัฒนธรรมของตน ทำให้มีนักท่องเที่ยวสนใจ มาเที่ยวชมเป็นจำนวนมากต่อสัปดาห์ ทำรายได้กับคนในชุมชนเป็นจำนวนมากอย่างต่อเนื่อง

มนัส เผ่าพงษ์ศิลป์ 2554 ที่ได้ศึกษาแผนอนุรักษ์และพัฒนาภูมิทัศน์เมืองโบราณอุทองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ พบว่าเมืองโบราณอุทองมีจุดแข็งที่ควรส่งเสริมในด้านการอนุรักษ์และท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในสมัยทวารวดี แต่ด้วยในปัจจุบันพบว่าโบราณสถานมีสภาพที่เสื่อมโทรมจึงสมควรให้มี การอนุรักษ์ พื้นฟูตัวโบราณสถาน รวมทั้งควรปรับปรุงภูมิทัศน์ทั้งในและรอบตัวโบราณสถาน จัดทำป้ายเพื่อสื่อความหมายทางประวัติศาสตร์ และจัดทำแผนที่และโปรแกรมปฏิทินการท่องเที่ยวเมืองโบราณอุทอง

จุฑามาศ คงสวัสดิ์ 2551 ที่พบว่าแนวทางในการส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเมืองโบราณอุทองนั้น ควรอนุรักษ์ บำรุงรักษาและพัฒนาแหล่งโบราณสถาน ศาสนสถาน คูเมืองโบราณ ประชาสัมพันธ์ในสื่อประเภทต่างๆ ให้มากขึ้น และจัดทำเส้นทางท่องเที่ยว และคู่มือท่องเที่ยวเมืองโบราณอุทองเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของการจัดการการท่องเที่ยวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

รณกร เจริญศร 2557:736 ที่พบว่าแนวทางการจัดการแก้ไขเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนทางการท่องเที่ยวนั้น ควรมีการร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการบริหารจัดการด้านต่างๆ และควรมีการเพิ่มจำนวนป้ายบอกทิศทางและป้ายสื่อความหมาย นอกจากนี้การที่จะพัฒนาชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว ที่ต้องการของนักท่องเที่ยว นั้น กลยุทธ์ที่สำคัญประการหนึ่งคือต้องส่งเสริมและพัฒนาเรื่องราวที่บ่งบอกอัตลักษณ์ เมืองโบราณอุทอง เพราะภาพลักษณ์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ชุมชนเมืองโบราณอุทองที่มีความโดดเด่นและมีคุณภาพจะทำให้นักท่องเที่ยวสนใจ และต้องการเดินทางมาท่องเที่ยว กับทั้งในปัจจุบันอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีการแข่งขันทางการตลาดสูงขึ้น ดังนั้น กลยุทธ์สื่อสารเพื่อการตลาดด้วยการสร้างตราสินค้าการท่องเที่ยวชุมชนเมืองโบราณอุทองให้เป็นที่รู้จัก และใช้การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการที่ผสมผสานสื่อต่าง จึงเข้ามามีบทบาทสำคัญทำให้การพัฒนาการท่องเที่ยวเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ

เบญจวรรณ สุพันธ์ทอง 2554 ที่ได้ศึกษาการใช้ อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี พบว่าอัตลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะที่สำคัญในด้านต่างๆ ของจังหวัดอุดรธานี ทำให้นักท่องเที่ยวประทับใจ และจะเดินทางกลับมาท่องเที่ยวที่จังหวัดอุดรธานีในครั้งต่อไป ซึ่งจะเห็นได้ว่าแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยอัตลักษณ์ชุมชนเมืองโบราณ อุทองนั้น

เป็นการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่น สอดคล้องกับการสำนึกร่วม ในความเป็นตัวเรา พวกเราคือการเป็นชุมชนเมืองโบราณอยู่ทองอารยธรรมทวารวดี ที่มีความโดดเด่นแตกต่างจากชุมชนอื่น ไม่ว่าจะป็นด้านสถาปัตยกรรม/บ้านเรือน ด้านโบราณสถาน และด้านโบราณวัตถุ การนำอัตลักษณ์ชุมชนมาเป็นแนวทางของการพัฒนาย่อมก่อให้เกิดผลกระทบทางบวกมากกว่าทางลบ เพราะแสดงให้เห็นถึงคุณค่า ทั้งที่เป็นคุณค่าเชิงนัยของอดีตจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เป็นเจดีย์ โบราณ โบราณวัตถุ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งชี้ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ กับทั้งมีคุณค่าทางวิชาการ ด้วยเมืองโบราณอยู่ทองเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในการเรียนรู้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ด้วยวิธีการหาคำตอบจากการศึกษาวิจัยในด้านต่างๆ นอกจากนั้นยังมีคุณค่า ด้านความงามหรือสุนทรีย์ะ หลักฐานทางโบราณคดีทั้งที่เป็นโบราณสถาน และโบราณวัตถุของเมืองโบราณอยู่ทองเป็นความงามที่ปรากฏจากร่องรอยของความเก่า ของแท้ดั้งเดิมที่ทรงคุณค่า ตลอดจนคุณค่าทางด้านเศรษฐศาสตร์ อัตลักษณ์ชุมชนเมืองโบราณอยู่ทองทั้งด้านสถาปัตยกรรม ด้านโบราณสถาน และด้านโบราณวัตถุเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาเป็นจุดขายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมก่อให้เกิดรายได้แก่ชุมชนต่อไป

อินทรา พงษ์นาค (2558 บทคัดย่อ) ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน – ธันวาคม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทางวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนเมืองโบราณอยู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี และเพื่อศึกษาแนวทางพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้ อัตลักษณ์เมืองโบราณอยู่ทอง ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ การเก็บรวบรวมข้อมูลมีวิธีการสำคัญ คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และ การประชุมสนทนากลุ่มผลการวิจัยพบว่า คนในพื้นที่เห็นว่า อัตลักษณ์ที่มีลักษณะจำต้องได้ของชุมชนเมืองโบราณอยู่ทอง ได้แก่ 1) มีผังเมืองโบราณเป็นรูปวงรี มีคูน้ำคันดินล้อมรอบสภาพภูมิศาสตร์ด้านหนึ่งเป็นภูเขาอีกด้านหนึ่งเป็นน้ำ 2) มีหลักฐานที่แสดงถึงการเป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนาแรกเริ่ม 3) มีโบราณสถาน เช่น เจดีย์ วัด 4) มีโบราณวัตถุ เช่น พระพุทธรูปสมัยทวารวดี ธรรมจักร ลูกปัด 5) มีมรดกทางธรรมชาติ คือสวนหินธรรมชาติขุนนางนาคน ส่วน อัตลักษณ์ที่มีลักษณะจำต้องไม่ได้ ได้แก่ 1) มีประเพณีตักบาตรเทโว-โหรณะ ณ วัดเขาทาเทียม 2) มีประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 12 นักษัตริย์ ณ วัดเขาพระศรีสรรเพชญาราม 3) มีเทศกาลกินเจ และงานจิวของชาวไทยเชื้อสายจีน 4) มีพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่ธงสงกรานต์ของลาวครั้ง 5) มีประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอยู่ทอง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดา และลาวครั้ง ส่วนแนวทางพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้ อัตลักษณ์เมืองโบราณอยู่ทอง มีดังนี้ 1) กลยุทธ์การพัฒนาพื้นที่ชุมชนเมืองโบราณอยู่ทอง ด้วยการอนุรักษ์ฟื้นฟูตัวโบราณสถาน และสภาพแวดล้อมรอบๆ พื้นที่การจัดการภูมิทัศน์ในพื้นที่โบราณสถานและชุมชนโบราณ เพื่อรองรับการล่องเรือชมเมือง เป็นต้น กลยุทธ์การส่งเสริมและพัฒนาเรื่องราวที่บ่งบอก อัตลักษณ์เมืองโบราณอยู่ทอง ด้วยการจัดตั้งศูนย์ข้อมูลสำหรับ

นักท่องเที่ยว จัดตั้งพิพิธภัณฑ์ชาติพันธุ์ต่างๆ จัดตั้งหมู่บ้านวัฒนธรรม และแหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ลูกปัด เป็นต้นและ กลยุทธ์สื่อสารเพื่อการตลาด ด้วยการสร้างตราสินค้าการท่องเที่ยวชุมชนเมืองโบราณอุทองให้เป็นที่ยู่อักและการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการที่ผสมผสานสื่อต่าง ๆ เป็นต้น

วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน – ธันวาคม 2557 ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ บทความโดย จากข้อมูลข้างต้น เมื่อนำมาวิเคราะห์ถึงพื้นที่ที่พบลูกปัดในกลุ่มต่างๆ แสดงให้เห็นว่าแหล่งโบราณคดีในแถบลุ่มแม่น้ำลพบุรี-ป่าสัก มีความหลากหลายของกลุ่มลูกปัดแก้วมากกว่า แหล่งโบราณคดีในแถบลุ่มแม่น้ำแม่กลอง-ท่าจีน สันนิษฐานเบื้องต้นได้ว่า แหล่งโบราณคดีในแถบลุ่มแม่น้ำแม่กลอง-ท่าจีน นั้น มีความนิยมลูกปัดแก้วที่มีแหล่งผลิตในแถบอินเดีย ศรีลังกา มากเป็นพิเศษ ในขณะที่แหล่งโบราณคดีในแถบลุ่มแม่น้ำลพบุรี-ป่าสัก แม้จะมีความนิยมลูกปัดแก้วที่มีแหล่งผลิตในแถบอินเดีย ศรีลังกา เช่นเดียวกัน แต่ก็พบว่านำเข้าลูกปัดจากแหล่งอื่นเข้ามาด้วย อนึ่ง การค้าลูกปัดแก้วสีเขียวระหว่างอินเดียภาคใต้ (หรือศรีลังกา) และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หรือระหว่างภาคใต้และภาคกลางของไทยนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการค้าตามเส้นทางสายแพรไหมทางทะเล (maritime silk road) ซึ่งมีความเจริญรุ่งเรืองอย่างยิ่งในช่วงพุทธศตวรรษที่ 14 – 15 เพราะเมืองท่าค้าขายทางภาคใต้ไม่เพียงแต่ส่งออกลูกปัดเท่านั้น แต่น่าจะรับเอาเครื่องเคลือบจากจีนสมัยราชวงศ์ถังและอาหรับมุสลิมในสมัย ราชวงศ์อับบาซียะห์ (Abbasid dynasty) มาขายในภูมิภาคนี้ด้วย เห็นได้จากปริมาณของเครื่องถ้วยต่างประเทศที่ค้นพบทางภาคใต้เป็นจำนวนมาก เช่นที่ทุ่งตึก และแหลมโพธิ์ อำเภอยะโฮรา จังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งกำหนดอายุอยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 14 – 15 เช่นเดียวกัน โดยมีข้อมูลว่าในช่วงพุทธศตวรรษที่ 14 – 16 จีนได้ส่งเครื่องถ้วยเป็นสินค้าออกมาตามเส้นทางสาย แพรไหมทางทะเล และมีจุดหมายปลายทางอยู่ที่ดินแดนอาหรับซึ่งปกครองโดยราชวงศ์อับบาซียะห์

การพบหลักฐานลูกปัดแก้วที่จัดอยู่ในกลุ่ม v-Na-Ca ซึ่งเป็นแก้วที่มีกำเนิดจากประเทศในแถบตะวันออกเฉียงกลาง โดยเฉพาะการพบลูกปัดแก้วแบบเคลือบใสสีทอง จึงช่วยยืนยันความสัมพันธ์ทางการค้าระหว่างกันได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ปัจจัยทางวัฒนธรรมประการหนึ่งที่ส่งผลให้มีการติดต่อค้าขายกับต่างถิ่นมากยิ่งขึ้นอาจเนื่องมาจากการปรากฏขึ้นของบ้านเมืองศรีวิชัย ตั้งแต่ช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 13 ในดินแดนเกาะสุมาตราของอินโดนีเซีย แหลมมลายู และคาบสมุทรมุทภาคใต้ของไทย โดยศรีวิชัยมีบทบาทเป็นผู้ควบคุมเส้นทางการค้าทางทะเลที่ติดต่อค้าขายทั้งกับจีน อินเดีย และอาหรับ มาอย่างยาวนานจนถึงราวพุทธศตวรรษที่ 18 หลักฐานทางโบราณคดีที่สนับสนุนแนวคิดนี้คือ การค้นพบลูกปัดแก้วหลายหลายกลุ่ม ตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นนั่นเอง อุตสาหกรรมชุมชนเมืองโบราณอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัย เรื่อง การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรีผู้วิจัย ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้ได้แนวทางการนำอัตลักษณ์ชุมชนอุ้มทองไปใช้ในการออกแบบ ด้านวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล (method triangulation) ซึ่งเป็นการใช้วิธีที่หลากหลาย ด้วยวิธีการสังเกต สัมภาษณ์ และการประชุมกลุ่มย่อย ผนวกกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) จากการใช้แบบสอบถามแบบประเมินค่า ใช้ข้อมูลทางสถิติเลขคณิตในการประเมินประสิทธิภาพด้านการใช้งาน และการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยเลือกใช้การวิจัยทั้ง 2 ผสมผสานกัน เพื่อให้ผลการวิจัยมีทั้งเหตุและผลมีตัวเลขสนับสนุนเพื่อให้งานวิจัยมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้นโดยมีวิธีการศึกษา ซึ่งในการดำเนินการสามารถแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นตอนที่ 1 เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

3.2 ขั้นตอนที่ 2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

3.3 ขั้นตอนที่ 3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

โดยมีการศึกษาประเด็นในแต่ละขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ขั้นตอนที่ 1 เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี

ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 หัวข้อหลักในการศึกษา เกี่ยวกับข้อมูลประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) และรูปแบบการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี

3.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญ โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง ลักษณะของกลุ่มที่เลือกเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทอง ได้แก่
 กลุ่มประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทอง
 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทอง จำนวน 3 ท่าน ใช้วิธีการเลือกกลุ่ม
 ตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (พรสนอง วงศ์สิงทอง.2550:125) โดยใช้วิธีการเก็บ
 รวบรวมข้อมูล แบบสัมภาษณ์ ได้แก่

- 1.1. นางปุกุชรินทร์ แจ่มสุข เจ้าหน้าที่พนักงานพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทองสุข
- 1.2. นางอำพร ลีสุขสาม ผู้ใหญ่บ้าน ศูนย์เรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี” ชุมชนบ้านโคก
- 1.3. นายสมจินต์ ชาญกระเป๋ รักษาการสำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทอง

2. กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ ได้แก่
 กลุ่มประชากร คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้
 กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ จำนวน 3 คน ใช้วิธีการเลือก
 กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (พรสนอง วงศ์สิงทอง.2550:125)

- 2.1. นางสาวชนัตตรี ยิ่งคง ภัณฑารักษ์ปฏิบัติการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทอง
- 2.2. นายประภัสสร แยมอรุณ ครูชำนาญการพิเศษ คศ.3 วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี
- 2.3. นายเมธี แยมเกสร เจ้าหน้าที่องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยว
 อย่างยั่งยืน (อพท.)

3.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเอกสารและภาคสนาม โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ใน
 ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสังเกต (observation) ทั้งมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม, แบบสัมภาษณ์
 (Interview) โดยใช้ในการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (informal interview) ใช้ควบคู่กับการสังเกต,
 การสัมภาษณ์แบบมีส่วนร่วม, การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structure - interview) การสัมภาษณ์
 แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual depth interview) แบบมีโครงสร้างคำถามปลายเปิด, การ
 ประชุมสนทนากลุ่ม (focus group discussion) เรื่องข้อมูล ขนบธรรมเนียม ประเพณี
 ประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์อุทอง และวัฒนธรรมอุทอง และการส่งเสริมการท่องเที่ยวขององค์การ
 บริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.)

3.1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมรดกวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของ
 วัฒนธรรมอุทอง สุพรรณบุรี เพื่อนำมาสรุปเป็นประเด็นในการสัมภาษณ์
2. กำหนดรูปแบบคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจน กระชับ
3. กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการไปสัมภาษณ์ ตามประเด็นที่ต้องการศึกษาตาม
 วัตถุประสงค์

3.1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยนำข้อมูลปฐมภูมิที่เก็บรวบรวมได้ทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ โดยการเขียนสรุปแบบบรรยาย แผนผัง และแบบตาราง ตัวแปรที่ศึกษา คือ

1. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านข้อมูลมรดกวัฒนธรรมอุ้มทอง
2. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้
3. ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

3.2 ขั้นตอนที่ 2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี กรณีศึกษา โดยการเลือกแบบเจาะจง เป็นการเลือกโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง โดยเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง ที่มีประสบการณ์ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทองไม่น้อยกว่า 10 ปี ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบไม่น้อยกว่า 10 ปี และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ประกอบด้วย

กลุ่มประชากร คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ จำนวน 3 คน ใช้วิธีการเลือก

กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (พรสนอง วงศ์สิงทอง.2550:125)

1. นางสาวชเนตตรี ยังกง ภัณฑารักษ์ปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุ้มทอง
2. นายประภัสสร แยมอรุณ ครูชำนาญการพิเศษ คศ.3 วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี
3. นายเมธี แยมเกสร เจ้าหน้าที่องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.)

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ในขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ใช้แบบสอบถาม ในการสอบถามผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี การสร้างเครื่องมือในงานวิจัยต้องผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. รศ.ว่าที่ร้อยโท ดร.พิชัย สติภบาล อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. ผศ.ดร. ศิริรัตน์ เพชรแสงสี อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

3. ดร.ธนิษฐ์ รัตนโอฬาร อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลได้จากแบบสอบถามผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยขอหนังสือขอความอนุเคราะห์จากทาง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อนำแบบสอบถาม ให้ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ด้าน ได้ทำการประเมินให้คะแนน จากนั้นนำคะแนนและข้อมูลที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิ มาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้แบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร (ทุติยภูมิ)

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอุทง สุพรรณบุรี จัดทำออกมาในรูปแบบของเอกสารและได้ทำการสรุป วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบต่อไป แหล่งที่มาของข้อมูลเชิงเอกสาร (ทุติยภูมิ) ผู้วิจัยได้สืบค้นจากแหล่งความรู้ต่างๆ ดังนี้ หอสมุดกลาง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และการสืบค้นออนไลน์

2. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลภาคสนาม (ปฐมภูมิ)

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ได้สร้างไว้มาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทง สุพรรณบุรี จากเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทง และเจ้าหน้าที่องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) พร้อมทั้งจัดบันทึกและบันทึกด้วยกล้องถ่ายภาพจากสถานที่ต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทง , องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) , ศูนย์เรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี” ชุมชนบ้านโคก, ศูนย์เรียนรู้ จักรยานโบราณ บ้านโคก , ถนนสายวัฒนธรรม ชุมชนบ้านโคก และหอเจ้านาย

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในขั้นตอนการศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี หลังจากนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเอกสารและภาคสนามแล้วนั้น ได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น มาจัด

เรียงลำดับข้อมูลความสำคัญ และทำการสรุปข้อมูล โดยจัดทำออกมาในรูปแบบของเอกสาร

2. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการทำผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ ที่ได้มาในรูปแบบของคำอธิบาย นำมาวิเคราะห์ และทำการสรุปข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาให้เหมาะสมกับรูปแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยวิเคราะห์ด้วยวิธีจัดลำดับค่าคะแนน 5 ระดับ ซึ่งจะแปลความหมายจากการใช้สถิติคิดค่าเฉลี่ยของคะแนนและส่วนเบี่ยงเบน ดังนี้สอบถามแบบมาตรฐาน ประเมินค่าระดับ (Rating Scale) โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบ่งเป็น 5 ระดับ ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) โดยกำหนดน้ำหนักของการประเมินตามกรอบค่าคะแนน ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตัวแปรที่ศึกษา คือ ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

3.3 ขั้นตอนที่ 3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

3.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง และด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และนักท่องเที่ยวที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมอุ้มทองสุพรรณบุรี จำนวน 10 คน

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

แบบประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างการใช้ด้วยผลิตภัณฑ์การเรียนรู้แบบเดิมและผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่

โดยการสร้างแบบประเมินประสิทธิภาพเปรียบเทียบระหว่างการใช้ด้วยผลิตภัณฑ์การเรียนรู้แบบเดิมและผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่ จะต้องมีการหาความเที่ยงตรงของแบบประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบหาค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมินประสิทธิภาพ

3.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การนำแบบทดสอบการเรียนรู้ก่อนและหลังใช้ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่ ให้คือผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอุทง และด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมอุทง สุพรรณบุรี จำนวน 10 คน จำนวน 10 คน ทำการทดสอบ เพื่อให้ได้ผลการประเมินค่าความแตกต่างระหว่างก่อนและหลัง เพื่อนำมาวิเคราะห์ต่อไป

3.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการประเมินประสิทธิภาพ โดยการรวบรวมแบบทดสอบที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อวัดค่าประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่ โดยใช้การวิเคราะห์ด้วยวิธีจัดลำดับค่าคะแนน 5 ระดับ ผู้วิจัยได้ทำวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

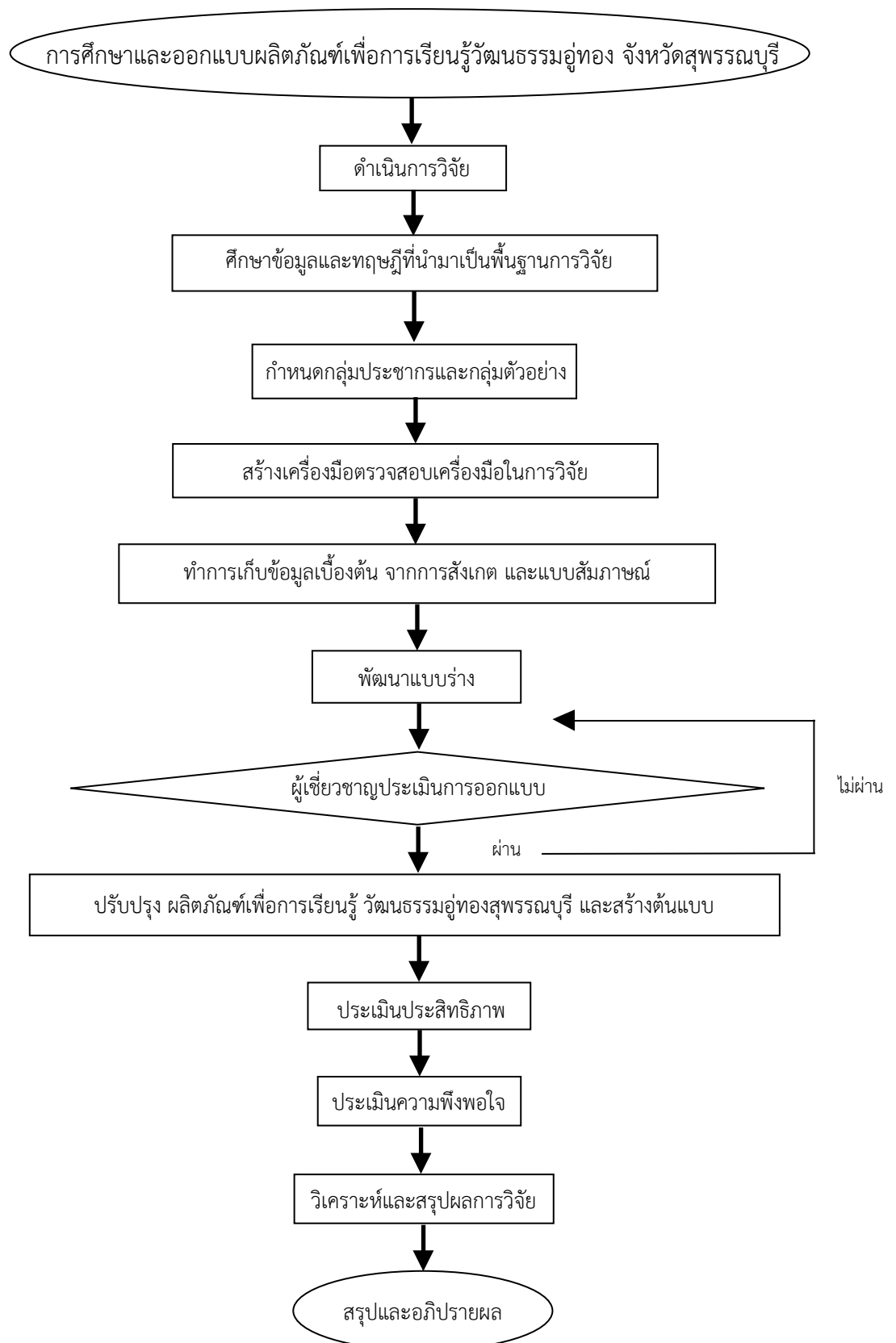
2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตัวแปรที่ศึกษา คือ ประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่

3.4 แผนผังขั้นตอนการดำเนินงาน



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ 23 เมษายน 2560

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเรื่อง ศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ การประเมินความคิดเห็นและตอบแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาวิเคราะห์แล้วนำเสนอรูปแบบของตารางโดยเรียงเรียง แบ่งเป็นขั้นตอนตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

4.1. ผลการวิเคราะห์การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1.1. ผลการวิเคราะห์การศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จากการศึกษาภาคเอกสาร (Documentary Research)

4.1.2. ผลการวิเคราะห์การศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จากการศึกษาภาคสนาม (Field work)

4.2 ผลการวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

4.2.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ด้วยทฤษฎี SWOT Analysis

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ที่มีต่อภาพร่าง การออกแบบศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

4.2.3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

4.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีขั้นตอนการดำเนินการแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.1.1. ผลการวิเคราะห์การศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จากการศึกษาภาคเอกสาร (Documentary Research) การวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารนี้เป็นการวิเคราะห์เพื่อให้ได้แนวทางศึกษาวัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ ที่มีความเหมาะสมและสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ โดยการรวบรวมข้อมูลจากตำราหนังสือ เว็บไซต์และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจะเลือกใช้ข้อมูลที่มีความสำคัญและเป็นประโยชน์มากที่สุดมาใช้ในการศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีข้อมูลต่างๆที่ได้ ดังนี้

วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เมืองอุ้มทอง ตั้งอยู่ฝั่งทางตะวันตกของแม่น้ำจรเข้สามพัน ตำบลอุ้มทอง อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ลักษณะของเมืองเป็นรูปวงรี หันไปตามแนวทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และทิศตะวันตกเฉียงใต้ มีคูน้ำคันดินล้อมรอบเมือง (สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 2 สุพรรณบุรี, 2555: 26)

1. วัฒนธรรมอุ้มทองที่มีลักษณะจับต้องได้ของชุมชนเมืองโบราณ อุ้มทอง ได้แก่

1.1 มีผังเมืองโบราณเป็นรูปวงรี มีคูน้ำคันดินล้อมรอบสภาพภูมิศาสตร์ด้านหนึ่งเป็นภูเขาอีกด้านหนึ่งเป็นน้ำ

1.2 เป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนาแรกเริ่ม มีโบราณสถาน เช่น เจดีย์ วัด โบราณวัตถุ เช่น พระพุทธรูปสมัยทวารวดี ธรรมจักร ลูกปัด

2. วัฒนธรรมอุ้มทองที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ ได้แก่

2.1 มีประเพณีตักบาตรเทโว-โรหณะ ณ วัดเขาทำเทียม

2.2 มีประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 12 นักขัตร์ ณ วัดเขาพระศรีสรรเพชญาราม

2.3 มีพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่งสงกรานต์ของลาวครั้ง

2.4 ชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุ้มทอง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั้ง เมืองโบราณอุ้มทองจึงได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ (อินทิรา พงษ์นาค,2552)

ซึ่งจากหลักฐานต่างๆเหล่านี้เป็นที่ประจักษ์ในวงการประวัติศาสตร์และโบราณคดีแล้วว่า "เมืองโบราณอุ้มทอง" เป็นหนึ่งในเมืองโบราณที่สำคัญที่สุดเมืองหนึ่งของภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ คณะรัฐมนตรีได้ประกาศพื้นที่ "เมืองโบราณอุ้มทอง" เป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ตามที่ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) หรือ อพท. จึงได้มีโครงการต่างๆ เช่น พื้นดินคูเมืองโบราณอุ้มทองและแม่น้ำจรเข้สามพัน, การสำรวจใต้ดินเพื่อค้นหาทะเลโบราณ ชายฝั่งโบราณ แหล่งโบราณสถานและโบราณวัตถุสมัยทวารวดี, พัฒนาชุมชนลูกปัดอุ้มทอง โดยร่วมมือกับชมรมส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน เมืองโบราณทวารวดีอุ้มทอง ส่งเสริมให้ประชาชนพัฒนาสินค้าและเครื่องประดับลูกปัดอุ้มทองให้เป็นที่ต้องการของนักสะสมลูกปัด , พื้นดินแหล่งโบราณสถาน ด้วยการสำรวจ ขุดค้น ขุดแต่ง และบูรณะ ทั้งที่มีอยู่เดิมและแห่งใหม่ เพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้ด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ของชาติไทย โดยร่วมมือ

กับกรมศิลปากร และมหาวิทยาลัยศิลปากร และจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเรื่องเมืองโบราณอุทอง เพื่อจัดการเรียนการสอนให้กับเยาวชนเมืองโบราณ จากการลงพื้นที่ การสัมภาษณ์ และการค้นคว้าหาข้อมูล ของผู้วิจัย สามารถสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.1 การวิเคราะห์ พื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทอง 25 ชุมชน

ประเภท	ชุมชน	รายละเอียด
เชิงประวัติศาสตร์และผจญภัย	ชุมชนบ้านศรีสรรเพชร 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สวนหินทางธรณีวิทยา เส้นทางเดินศึกษาธรรมชาติ 2. ยอดเขาพุทองนาค 3. ภูมิปัญญาการเดินป่าและใช้ชีวิต 4. ภูมิปัญญาสมุนไพรพื้นบ้าน 5. อ่างเก็บน้ำศรีสรรเพชร
	ชุมชนบ้านเขาพระ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. วัดเขาพระศรีสรรเพชรอาราม 2. สักการะหลวงพ่อลวงพ่อสังข์ศรีสรรเพชรญ์ พระพุทธรูปไสยาสน์สมัยทวารวดี บริเวณเพิงผาหน้าถ้ำบนยอดเขา และบูชาเจ้าพ่อจักรนารายณ์ 3. ประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 4. ประเพณีทำบุญกลางบ้าน 5. ภูมิปัญญาของปราชญ์ชาวบ้าน 6. กิจกรรมเดินป่า ถ้ำขุนแผนและภูเขาหินปูน 7. ผลิตภัณฑ์จากกลุ่มอาชีพ
เชิงวิถีชีวิตชาวเกษตร	ชุมชนบ้านหนองเสือ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ภูมิปัญญาการปรุงอาหารพื้นบ้านและถนอมอาหาร 2. ภูมิปัญญาเรือนไทย 3. ภูมิปัญญาการจักสานเครื่องดักจับสัตว์ขนาดเล็กจากบรรพบุรุษ 4. ประเพณีแห่ธงในงานสงกรานต์
	ชุมชนบ้านปฐมพร 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ภูมิปัญญาการเผาข้าว 2. การบูชาแม่โพสพ, ปักตาเหลว 3. ภูมิปัญญาด้านอาหารและขนม 4. ยาแผนโบราณจากสมุนไพร

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ประเภท	ชุมชน	รายละเอียด
เชิงวิถีชีวิตชาวเกษตร	ชุมชนบ้านท่าม้า 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ภูมิปัญญาการอยู่อาศัยเรือนไทยหลังคาทรงจั่ว 2. ชุมชนชาวลาวครึ่ง 3. การจักสานอุปกรณ์จับปลา 4. หมอพื้นบ้านยาแผนโบราณ 5. การสานกระเป่าจากผักตบชวา
	ชุมชนบ้านนาลาว 	<ol style="list-style-type: none"> 1. วัดเขาทำเทียม สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เจดีย์หมายเลข 12 โบราณสถาน 2. วัดปทุมสรวาส เดิมชื่อวัดนาลาว อุโบสถมหาอุด รอยพระพุทธรบาท 3. ประเพณีในอดีตที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมข้าวและสายน้ำ 4. ชุมชนวิถีไทยริมน้ำ มีกลุ่มบ้านทรงไทยโบราณอายุกว่า 100 ปี 5. ภูมิปัญญาด้านอาหาร เช่น ขนมกล้วย แกงบอน 6. ภูมิปัญญาการทำผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน ได้แก่ การทำเครื่องจักสาน ภูมิปัญญาสมุนไพรพื้นบ้าน
	ชุมชนบ้านหนองตาสาม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมชาติพันธุ์ลาวครึ่ง “หอเจ้านาย” เป็นศาลไม้จำนวน 7 หลัง ศาลเหล่านี้เป็นที่สถิตของผีเจ้านาย ชาวบ้านเชื่อว่าผีเจ้านายคือผู้ปกครองอาณาจักรหลวงพระบางในอดีต ผีเจ้านายจะคอยคุ้มครองรักษาผู้คนในชุมชนให้ปลอดภัยจากอันตรายในช่วงเดือนมิถุนายนของทุกปี จะจัดให้มีงานเลี้ยงผีเจ้านายด้วยการเซ่นไหว้ด้วยอาหาร 2. สักการะหลวงพ่อดำที่ประดิษฐานในมณฑปของวัดหนองตาสาม 3. ประเพณีแห่ธงเทศกาลสงกรานต์

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ประเภท	ชุมชน	รายละเอียด
เชิงวิถีชีวิตชาวเกษตร	<p style="text-align: center;">ชุมชนบ้านดอนพรหม</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. กิจกรรมขี่จักรยานและเดินชมวิถีชีวิตชุมชนเกษตรกรรมริมคลองจรเข้สามพัน ทุ่งนาและพื้นที่เกษตรกรรม 2. ภูมิปัญญาด้านอาหาร โดยมีกลุ่มแม่บ้านปรุงอาหารพื้นบ้าน 3. เรียนรู้และชมการปั้นพระ 4. เรียนรู้วิธีการผลิตตุ๊กตาเรซินประกอบศาลพระภูมิ 5. ชมภูมิทัศน์ชุมชนวิถีไทยริมคลองจรเข้สามพัน
	<p style="text-align: center;">ชุมชนบ้านโคก</p>   	<ol style="list-style-type: none"> 1. ชุมชนบ้านโคก กลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้ง หรือลาวภูคัง อาศัยอยู่บริเวณเทือกเขาภูคัง เมืองหลวงพระบาง 2. ประเพณีเนื่องในวันธรรมชาข้าว เป็นความเชื่อเกี่ยวกับแม่โพสพในอดีตที่ยังคงทำมาปี เช่น ประเพณีแสกนา (เช่นไหว้ผีนา) เมื่อข้าวออกรวงก็ทำขนมและเครื่องหอม หวีไปเช่นไหว้แม่โพสพ ชาวลาวครั้งเรียกว่า ฮับมานข้าว ในขณะที่ข้าวตั้งท้องจะนำชะลอมใส่กล้วย อ้อย ส้มตำและของเปรี้ยว หลังจากการเก็บเกี่ยวจะทำพิธีทำขวัญยุ่ง เป็นต้น 3. กิจกรรมขี่จักรยานโบราณชมวิถีชีวิตชุมชนเกษตรกรรม ภูมิทัศน์ทุ่งนา และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นกลุ่มบ้านไม้โบราณ อายุราว 100 ปี ปัจจุบันได้มีการรวบรวมจักรยานโบราณได้ถึง 50 คัน ถือได้ว่ามีมากที่สุดในพื้นที่ภาคกลาง 4. ห้องเที่ยวเรียนรู้นิเวศวิทยาของนาข้าวและแปลงผักปลอดภัย 5. ชิมอาหารขึ้นชื่อของชุมชน แกงลาวหรือแกงต้มเปรอะ เป็นต้น 6. ทำผลิตภัณฑ์พื้นบ้านกับยายทิว 7. ศูนย์การเรียนรู้ลูกปัดโบราณ 8. หอเจ้านาย

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ประเภท	ชุมชน	รายละเอียด
เชิงวัฒนธรรมทวารวดี	ชุมชนบ้านดงเย็น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. พื้นที่เพาะปลูกเกษตรปลอดภัยและเกษตรอินทรีย์ 2. ภูมิปัญญาการค้นหาและเก็บเห็ดโคน หน่อไม้ 3. วัตวิปัสสนาดงเย็น 4. สวนป่า 100 ปี
	ชุมชนสมถวิลพัฒนา 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น อาคารเรือนแถวไม้เก่าแก่ อายุกว่า 60 ปีและเรือนไม้เก่าหลังคาทรงปั้นหยา 2. การทำขนมโบราณ เช่น ขนมเปี๊ยะ ขนมแป้งร่อน และขนมไฟ 3. สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของชุมชน
	ชุมชนบ้านเนินพลับพลา สวนพลู 	<ol style="list-style-type: none"> 1. โบราณสถานหมายเลข 1 2. เจดีย์หมายเลข 3 3. คูน้ำเมืองโบราณ 4. ภูมิปัญญาการหล่อพระ 5. ภูมิปัญญาการแกะสลักปูนปั้นในโบสถ์ วาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง 6. ประเพณีทำบุญกลางบ้านให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ในเนินพลับพลา 7. ภูมิปัญญาการใช้สมุนไพร 8. ประเพณีการแห่หัวโต
ชุมชนบ้านศรีสรรเพชรพัฒนา 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เจดีย์หมายเลข 2 2. ชมคูน้ำเมืองโบราณอุทอง โดยเมืองโบราณอุทอง เป็นเมืองที่มีคูน้ำคันดินสองชั้น ซึ่งคันดินชั้นในมีความสูงมากกว่าคันดินชั้นนอก คล้ายรูปวงรีที่ไม่สม่ำเสมอ 3. ชมสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น 4. ล่องเรือชมหิ่งห้อยตอนกลางคืน 5. สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของ 6. ร้านจำหน่ายลูกปัดโบราณ 	

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ประเภท	ชุมชน	รายละเอียด
เชิงอารยธรรมทวารวดี	ชุมชนทวารวดีพัฒนา 	<ol style="list-style-type: none"> 1. พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทุมพร ภายในจัดแสดงอารยธรรมเมืองอุทุมพรสมัยก่อนประวัติศาสตร์ถึงสมัยประวัติศาสตร์วัฒนธรรมทวารวดี (พุทธศตวรรษที่ 5 - 16) 2. เจดีย์หมายเลข 3 3. คูน้ำเมืองโบราณ 4. ในช่วงวันสงกรานต์มีการจัดงานอยู่อารยธรรมสุวรรณภูมิ “สืบสานประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุทุมพร” ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั้ง จัดงาน ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทุมพร 5. รำวงย้อนยุค 6. อาหารขึ้นชื่อของชุมชน
	ชุมชนต้นแจงพัฒนา 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ชมสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น 2. เรียนรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้าน ได้แก่ ผลิตยาสมุนไพรหือสองพี่น้อง เช่น ยาตม ยาเหลือง เป็นต้น 3. สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของชุมชน
เชิงชุมชนเมืองย่านการค้า	ชุมชนวัดอุทุมพร 	<ol style="list-style-type: none"> 1. วัดอุทุมพร เรียนรู้ประวัติศาสตร์พระเจ้าอุทุมพร และพลับพลา 2. เทียวชมย่านการค้า 3. วิธีชีวิตริมน้ำคลองจรเข้สามพัน 4. ที่พักธรรมชาติ บ้านดินริมน้ำ

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ประเภท	ชุมชน	รายละเอียด
เชิงชุมชนเมืองด้านการค้า	ชุมชนตลาดสดเทศบาล 	1. วิธีชีวิตย่านศูนย์กลางการค้าชาวไทยเชื้อสายจีน 2. สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของชุมชน
	ชุมชนเบญจรงค์พัฒนา 	1. วิธีชีวิตย่านการค้าชาวไทยเชื้อสายจีน 2. สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของชุมชน เช่น ข้าวแกงโกแดงที่มีความเก่าแก่ 3. ภูมิปัญญาการชุดมะพร้าวและการแปรรูปมะพร้าวเป็นสินค้าเกษตร
	ชุมชนชานนท์พัฒนา 	1. ชมย่านการค้าชาวไทยเชื้อสายจีนและวิธีชีวิตริมน้ำจรเข้สามพัน 2. การทำผักและผลไม้ประดิษฐ์ 3. ท่องเที่ยวรับประทานอาหาร/ซื้อของฝากขึ้นชื่อของชุมชน
	ชุมชนคูทองพัฒนา 	1. ชมย่านการค้าชาวไทยเชื้อสายจีนและบรรยากาศบ้านเรือนถึงชนบทที่ชุมชนเมือง 2. เดินเที่ยวชม เลือกซื้ออาหาร สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของชุมชน
	ชุมชนพระยาจักรรวมใจ 	1. ศาลเจ้าพ่อพระยาจักร 2. เรียนรู้วิถีชีวิตย่านศูนย์กลางการค้าชาวไทยเชื้อสายจีน 3. เดินเที่ยวชม เลือกซื้ออาหาร สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของชุมชน

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ประเภท	ชุมชน	รายละเอียด
เชิงชุมชนเมืองย่านการค้า	ชุมชนทรัพย์สินพัฒนา 	1. เดินเที่ยวชม เลือกซื้ออาหาร สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของชุมชน ได้แก่ - ร้านปลิวขาหมู ข้าวขาหมูสูตรโบราณ ร้านขายของฝากประจำอำเภอ ร้าน อ.สาวิตรีชอย 1 ขายเสื้อที่ระลึกของอำเภออุ้มทอง
	ชุมชนท่าพระฝั่งตะวันออก 	1. กลุ่มทำขนมจีน ขนมลอดช่อง และขนมเกาก้วย 2. งานทำบุญกลางบ้าน ซึ่งจัดงานและทำบุญสงกรานต์ช่วงวันที่ 17 -18 เมษายนอย่างต่อเนื่องมานานกว่า 100 ปี 3. สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของชุมชน ของชำร่วยจากไม้และกะลา
	ชุมชนท่าพระฝั่งคลอง 	1. ศูนย์กลางการค้าขายทางน้ำในอดีต 2. ภูมิปัญญาการใช้สมุนไพรเช่น ใบพลู ฟ้าทะลายโจร เป็นต้น 3. สินค้าที่ระลึกขึ้นชื่อของชุมชน
	ชุมชนบ้านท่าพระ 	1. ชิมขนมขึ้นชื่อ ได้แก่ ทับทิมกรอบ กาละแม ข้าวหมาก เป็นต้น 2. เรียนรู้วิธีการผลิตตุ๊กตาเรซินประกอบศาลพระภูมิ อาทิ ตุ๊กตาทายาย ตุ๊กตานางรำ ตุ๊กตาคนรับใช้ชายหญิง และช้างม้า เป็นต้น 3. ประเพณีทำบุญกลางบ้าน

ที่มา : องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) และผู้วิจัย นางสาว สลิลลา ลงวุฒิ จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ วันที่ 23 เมษายน พ.ศ.2560

สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุ้มทอง 25 ชุมชน พบว่า แต่ละชุมชนมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมต่างๆ ซึ่งมีจุดเด่นต่างกันออกไปแต่มีจุดประสงค์เดียวกันคือ การพัฒนาแหล่งชุมชนให้ส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงระหว่างแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม ตามหลักของอพท. ผู้วิจัยเลือกมาทำการ SWOT เพื่อหาสถานที่เหมาะสมที่สุด

ตารางที่ 4.2 ตารางสรุปการวิเคราะห์พื้นที่สำหรับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ท้องถิ่น

	จุดแข็ง (STRENGTHS)	จุดอ่อน (WEAKNESSES)	โอกาส (OPPORTUNITIES)	อุปสรรค (THREATS)
ชุมชน ทวารวดี พัฒนา	พิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติอุททอง	ผลิตภัณฑ์การ เรียนรู้ไม่ได้มีการ พัฒนาต่อยอด	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่ ได้รับความนิยม ประเพณี “สืบสาน ประเพณีวัฒนธรรม ชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่า	ความต้องการ ของผู้บริโภคมี ความ เปลี่ยนแปลงไป
ชุมชนบ้าน ศรีสรร เพชร พัฒนา	คูน้ำเมืองโบราณอุ ทอง มีคูน้ำคันดิน สองชั้น คล้ายรูป วงรีที่ไม่สมมาตร	เป็นศูนย์กลาง การค้า	พัฒนาภายหลังได้เมือง โบราณสถานและคูน้ำ	ความต้องการ ของผู้บริโภคมี ความ เปลี่ยนแปลงไป
ชุมชนบ้าน เนิน พลับพลา สวนพดู	คูน้ำเมืองโบราณ และประเพณีการ แห่หัวโต	เป็นศูนย์กลาง การค้า	โบราณสถาน	ความต้องการ ของผู้บริโภคมี ความ เปลี่ยนแปลงไป
ชุมชนบ้าน โคก	ชาติพันธุ์ลาวครั้ง	ผลิตภัณฑ์การ เรียนรู้ไม่ได้มี การพัฒนาต่อยอด	วิถีชีวิตชุมชน จักรยาน โบราณ, ศูนย์การ เรียนรู้ลูกปิดโบราณ และหอเจ้านาย	เจ้าหน้าที่ที่ ดูแลศูนย์ไม่ เพียงพอ
ชุมชนบ้าน ดอนพรหม	การปั้นพระ	ต้องอาศัยความ ชำนาญ ทักษะ และฝีมือในการ ทำงาน	เรียนรู้วิธีการผลิต ตุ๊กตาเรซิน	ไม่สามารถ เผยแพร่ให้กับ คนทุกคนได้ เพราะเป็นงาน ฝีมือ

ที่มา : องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) และผู้วิจัย นางสาว
สลิลลา ลงวุฒิจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ วันที่ 23 เมษายน พ.ศ.2560

จากตารางสรุปผู้วิจัยได้เลือกสถานที่ คือ ชุมชนทวารวดีพัฒนา พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุ
ทอง เป็นแหล่งข้อมูลและสถานที่การหากลุ่มตัวอย่าง และประชากรที่สนใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์การ
เรียนรู้

ตารางที่ 4.3 วิเคราะห์ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้เดิม	การวิเคราะห์ข้อมูล
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ชุมชนบ้านดอนพยอม</p>		<p>ชุมชนบ้านดอนพยอม</p> <p>วิธีการผลิตตุ๊กตาเรซิ่นประกอบศาลพระภูมิ</p> <p>ด้านเทคนิคการนำเสนอ : ผลิตภัณฑ์จริง</p> <p>ด้านเนื้อหา : เรียนรู้และชมการปั้นพระ หล่อพระมากกว่า 10 ครอบครัวที่บ้านลุ่มทอง บ้านตาไหว และอยู่ข้างมนัสเก่าแก่ เป็นภูมิปัญญาที่ตกทอดจากรุ่นสู่รุ่น เรียนรู้วิธีการผลิตตุ๊กตาเรซิ่นประกอบศาลพระภูมิ อาทิ ตุ๊กตาทายาย ตุ๊กตานางรำ ตุ๊กตาคนรับ ใช้ชาย-หญิง และช่างม้า เป็นต้น เป็นลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น</p> <p>ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <p>วัสดุจริง เครื่องมือ และผลิตภัณฑ์จริง</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ศูนย์การเรียนรู้ “จักรยานโบราณ ชุมชนบ้านโคก”</p>		<p>ศูนย์การเรียนรู้ “จักรยานโบราณ ชุมชนบ้านโคก”</p> <p>จักรยานโบราณชมวิถีชีวิตชุมชนเกษตรกรรม ภูมิทัศน์ทุ่งนา และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นกลุ่มบ้านไม้โบราณ อายุราว 100 ปี ปัจจุบันได้มีการรวบรวมจักรยานโบราณได้ถึง 50 คัน ถือได้ว่ามีมากที่สุดใภูมิภาคกลาง และมีกิจกรรมขี่จักรยานโบราณ</p> <p>ด้านเทคนิคการนำเสนอ : วนิลหรือโปสเตอร์ประกอบคำบรรยาย และผลิตภัณฑ์จริง</p> <p>ด้านเนื้อหา : ข้อมูลเกี่ยวกับจักรยานโบราณต่างๆ เช่น ชิ้นส่วน ลักษณะ รูปแบบ เป็นต้น</p> <p>ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นจักรยานโบราณของจริง ที่ค่อนข้างมีสภาพเก่าและชำรุด 2. เป็นวนิลหรือโปสเตอร์แสดงคำบรรยายประกอบ

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้เดิม	การวิเคราะห์ข้อมูล
ศูนย์การเรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี ชุมชนบ้านโคก”		<p>ศูนย์การเรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี ชุมชนบ้านโคก” เป็นศูนย์การเรียนรู้ที่มอบความรู้ให้แก่คนในชุมชนหรือนักท่องเที่ยวที่สนใจเกี่ยวกับลูกปัดโบราณอุทอง เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์การท่องเที่ยว ให้เห็นถึงความสำคัญของลูกปัดโบราณและเป็นไปตามแผนงานของ อพท.ที่ส่งเสริมให้ชาวอุทองผลิตลูกปัดทดแทนลูกปัดโบราณเพื่อสร้างสีสันให้กับเมือง</p> <p>ด้านเทคนิคการนำเสนอ : ไวเนลหรือโปสเตอร์ ประกอบคำบรรยาย และวัสดุจริง</p> <p>ด้านเนื้อหา : เป็นเนื้อหาที่แสดงถึงหลักฐานต่างๆ ที่บ่งชี้ว่าลูกปัดที่พบได้รับการยืนยันว่ามีอายุไม่ต่ำกว่า 1,700 ปี พบลูกปัดบริเวณแหล่งพิธีกรรมฝังศพ โดยชาวอุทองโบราณรวมถึงพื้นที่ใกล้เคียงในอดีต นิยมฝังห่อไหบรรจุสมบัติต่างๆที่เป็นเครื่องประดับ เช่น ลูกปัด กำไล และเครื่องมือเครื่องใช้</p> <p>ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นวัสดุจริง และวัสดุจำลองที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับลูกปัดโบราณอุทอง คือ เรซิน 2. สร้อยลูกปัดทวารวดีแบบต่างๆ 3. เป็นไวเนลแสดงคำบรรยายประกอบ

ที่มา : องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) และผู้วิจัย นางสาว สลิลาลงวุฒิจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ วันที่ 23 เมษายน พ.ศ.2560

สรุปการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีอยู่เดิมพบว่า ชุมชนบ้านโคกมีความโดดเด่นทางวัฒนธรรมเรื่อง กลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้ง วิถีชีวิตชุมชน และจักรยานโบราณ, ส่วนศูนย์การเรียนรู้ลูกปัดโบราณ จะมีลูกปัดโบราณเป็นวัสดุจริงเล็กน้อย เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นกับวัสดุที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกัน คือ เรซิน ส่วนศูนย์การเรียนรู้จักรยานโบราณ เป็นจักรยานโบราณ ที่มีสภาพเก่าและชำรุด และส่วนใหญ่เป็นไวเนลหรือโปสเตอร์แสดงคำบรรยายประกอบเพื่อแสดงรายละเอียด

ตารางที่ 4.4 วิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่เดิม จากสถานที่ที่เลือกพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทอง

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้	การวิเคราะห์ข้อมูล
<p>อาคารจัดแสดงที่ 1 ห้องจัดแสดงที่ 1 บรรพชนคนอุทองสมัยก่อนประวัติศาสตร์และการรับวัฒนธรรมจากภายนอก)</p>	 	<p>อาคารจัดแสดงที่ 1 จัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับเมืองโบราณอุทองและวัฒนธรรมทวารวดี แสดงถึงพัฒนาการของเมืองโบราณอุทอง ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ กระทั่งพัฒนาเข้าสู่สังคมประวัติศาสตร์สมัยทวารวดีประกอบด้วยห้องจัดแสดง 2 ห้อง</p> <p>ห้องจัดแสดงที่ 1 บรรพชนคนอุทอง สมัยก่อนประวัติศาสตร์ และการรับวัฒนธรรมจากภายนอก)</p> <p>ด้านเทคนิคการนำเสนอ : เป็นโบราณวัตถุสำคัญประกอบคำบรรยาย</p> <p>ด้านเนื้อหา : เป็นโบราณวัตถุสำคัญที่จัดแสดงถึงพัฒนาการของเมืองโบราณอุทอง ได้แก่ เครื่องประดับทองคำ ลูกปัดทองคำสมัยทวารวดี ลูกปัดที่ทำจากหินแก้ว แผ่นดินเผาภาพพระภิกษุอุ้มบาตร อิทธิพลศิลปะอมราวดี ซึ่งถือเป็นโบราณวัตถุที่ได้รับอิทธิพลอินเดียที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดเท่าที่พบในประเทศไทย แผ่นดินเผารูปเทวดา ตราประทับดินเผา จารึกดินเผา จารึกแผ่นทองแดงเหรียญกษาปณ์โรมัน เหรียญเงินมีจารึก และพระพุทธรูปสำริด</p> <p>ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นไว้นิลหรือโปสเตอร์คำบรรยายประกอบโบราณวัตถุ มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เป็นส่วนมาก ตามตู้แสดง หรือโบราณวัตถุต่างๆ 2. มีหุ่นจำลองบางส่วน จำลองโบราณสถานเพื่อให้เห็นภาพ อย่างเช่น หุ่นจำลองเจดีย์โบราณหมายเลขต่างๆ แต่ขาดรายละเอียดบรรยายประกอบ

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้	การวิเคราะห์ข้อมูล
<p>อาคารจัดแสดงที่ 1</p> <p>ห้องจัดแสดง 2 อุทุมพรศรีทวารวดี</p> <p>(วัฒนธรรมทวารวดีที่เมืองโบราณอุทุมพร)</p>		<p>ห้องจัดแสดง 2 อุทุมพรศรีทวารวดี</p> <p>ห้องอุทุมพรศรีทวารวดี จัดแสดงเรื่องราวและความสำคัญของเมืองโบราณอุทุมพรในฐานะเมืองประวัติศาสตร์ยุคแรกของประเทศไทย เป็นศูนย์กลางการค้าและศูนย์กลางพระพุทธศาสนา ก่อนแพร่กระจายความเจริญไปสู่ชุมชนโบราณร่วมสมัย</p> <p>ด้านเทคนิคการนำเสนอ : เป็นโบราณวัตถุสำคัญ ประกอบคำบรรยาย</p> <p>ด้านเนื้อหา : เป็นโบราณวัตถุสำคัญที่จัดแสดงถึงพัฒนาการของเมืองโบราณอุทุมพร ได้แก่ เครื่องประดับทองคำ ลูกปัดทองคำสมัยทวารวดี ลูกปัดที่ทำจากหินแก้ว แผ่นดินเผาภาพพระภิกษุอุ้มบาตร อิทธิพลศิลปะอมราวดี ซึ่งถือเป็นโบราณวัตถุที่ได้รับอิทธิพลอินเดียที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดเท่าที่พบในประเทศไทย แผ่นดินเผารูปเทวดา ตราประทับดินเผา จารึกดินเผา จารึกแผ่นทองแดงเหรียญกษาปณ์โรมัน เหรียญเงินมีจารึก และพระพุทธรูปสำริด</p> <p>ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ไลน์บรรยายประกอบโบราณวัตถุ มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 2. มีภาพประกอบจำลองชิ้นส่วนวัตถุโบราณ เช่น เครื่องประดับ ลูกปัดโบราณ เครื่องประดับ และภาพจำลองหน้าตาชาวโบราณอุทุมพรในสมัยก่อน 3. มีหุ่นจำลองบางส่วน จำลองโบราณสถานเพื่อให้เห็นภาพ อย่างเช่น หุ่นจำลองโรงศพไม้โบราณ หุ่นจำลองเจดีย์โบราณหมายเลขต่างๆ แต่ขาดรายละเอียดบรรยายประกอบ

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้	การวิเคราะห์ข้อมูล
<p>อาคารจัดแสดงที่ 2 ห้องจัดแสดงชั้นบน ส่วนที่ 1 “พัฒนาการทางประวัติศาสตร์บนผืนแผ่นดินสุวรรณภูมิ”</p>		<p>อาคารจัดแสดงที่ 2 จัดแสดงนิทรรศการถาวรเกี่ยวกับดินแดนสุวรรณภูมิ พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเมืองโบราณอู่ทอง เส้นทางการค้าทางทะเล และเมืองโบราณอู่ทองในฐานะศูนย์กลางของศาสนาพุทธ</p> <p>ห้องจัดแสดงชั้นบน ส่วนที่ 1 “พัฒนาการทางประวัติศาสตร์บนผืนแผ่นดินสุวรรณภูมิ”</p> <p>ด้านเทคนิคการนำเสนอ : มีการนำเสนอโดยใช้ไวเนลประกอบคำบรรยาย การวาดภาพฝาผนังเป็นบรรยากาศประกอบ หุ่นจำลองและวัตถุโบราณ</p> <p>ด้านเนื้อหา : จัดแสดงพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของดินแดนสุวรรณภูมิ แหล่งการค้าสำคัญของโลกยุคโบราณ ซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นดินแดนที่เป็นประเทศไทย และภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในปัจจุบัน ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์กระทั่งเข้าสู่สังคมเมือง และการค้าระหว่างชุมชนโบราณต่างๆ ทั้งในและภายนอกด้วยโบราณวัตถุ</p> <p>ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ไวนีลนำเสนอเนื้อหาต่างๆ 2. หุ่นจำลองแสดงวิถีชีวิตของชุมชนโบราณ แต่ไม่มีคำบรรยาย 3. ภาพวิถีของชุมชน 4. ผนังจำลองนำเสนอข้อมูลประกอบ 5. วัตถุโบราณจำลอง แต่ขาดรายละเอียดคำบรรยายต่างๆ

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้	การวิเคราะห์ข้อมูล
อาคารจัดแสดงที่ 2 ห้องจัดแสดง ชั้นบน ส่วนที่ 2 “สุวรรณภูมิ การค้าของ โลกยุค โบราณ”		<p>ห้องจัดแสดงชั้นบนส่วนที่ 2 “สุวรรณภูมิการค้าของโลกยุคโบราณ”</p> <p>ด้านเทคนิคการนำเสนอ : จำลองเหตุการณ์การค้าทางทะเล โดยใช้หุ่นจำลองและวีดิทัศน์ประกอบ</p> <p>ด้านเนื้อหา : จำลองเหตุการณ์การค้าทางทะเลจากคาบสมุทรอินเดียสู่ดินแดนสุวรรณภูมิเมื่อราว 3,000 ปีที่ผ่านมาโดยใช้สื่อระบบโสตทัศนูปกรณ์แสดงถึงการเดินเรือของพ่อค้าชาวต่างชาติเส้นทางการค้าและเมืองท่าสำคัญในเวลานั้น ซึ่งเชื่อว่าส่วนหนึ่งของเส้นทางการค้าดังกล่าวเกี่ยวข้องกับเมืองอู่ทองโบราณโดยตรง</p> <p>ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หุ่นจำลองเส้นทางการค้าประกอบกับเนื้อหา แต่ไม่มีไฟ เพื่อมองให้เห็นได้ชัด 2. วีดิทัศน์การจำลองเหตุการณ์การค้าทางทะเล ซึ่งจะเปิดเฉพาะตอนมีผู้เข้าชมแบบหมู่คณะเท่านั้น หรือจำนวนเยอะตั้งแต่ 10 คนขึ้นไป 3. หุ่นจำลองพ่อค้า สินค้าในเรือและฉากประกอบเนื้อหา ตามส่วนต่างๆ เช่น หุ่นจำลองลูกปิดโบราณเป็นสินค้าส่งออก ในสมัยก่อน เป็นต้น แต่ไม่มีคำบรรยายว่าสินค้าแต่ละชนิดคืออะไร บอกแค่เป็นสินค้า, สินค้าส่งออก

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้	การวิเคราะห์ข้อมูล
<p>อาคารจัดแสดง หมายเลข 2 ห้อง จัดแสดงชั้นล่าง “อุททองศูนย์ กลางแห่ง พระพุทธศาสนา”</p>		<p>อาคารจัดแสดงหมายเลข 2 จัดแสดงเหตุการณ์ในอดีตเมื่อประมาณ 1,600-1,800 ปีที่ผ่านมา “เมืองโบราณอุททอง อรุณรุ่งแห่งอารยธรรมไทย” เป็นเมืองสำคัญยุคแรกที่ได้รับอิทธิพลทางศาสนาพุทธจากอินเดีย ได้กลายมาเป็นจุดกำเนิดวัฒนธรรมทวารวดีในเวลาต่อมา จัดแสดงโดยใช้โบราณวัตถุสำคัญเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา แบบจำลองเจดีย์ธรรมจักร และการขุดค้นทางโบราณคดี</p> <p>ด้านเทคนิคการนำเสนอ : เทคโนโลยีเสมือนจริง (AR)</p> <p>ด้านเนื้อหา : จัดแสดงพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของดินแดนสุวรรณภูมิ แหล่งการค้าสำคัญของโลกยุคโบราณ ซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นดินแดนที่เป็นประเทศไทย และภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในปัจจุบัน ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์กระทั่งเข้าสู่สังคมเมือง และการค้าระหว่างชุมชนโบราณต่างๆ ทั้งในและภายนอกด้วยโบราณวัตถุ</p> <p>ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ไลน์นำเสนอเนื้อหาต่างๆ 2. วัตถุโบราณจำลอง แต่ขาดรายละเอียดว่าคืออะไร และคำบรรยายต่างๆ 3. เทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) การปั้นพระอุ้มบาตร และรูปแบบของอิทธิพลทางศาสนาพุทธจากอินเดีย มีภาษาไทยและอังกฤษ

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้	การวิเคราะห์ข้อมูล
<p>อาคารจัดแสดง หมายเลข 2 ห้อง จัดแสดงชั้นล่าง “อุโมงค์ศูนย์ กลางแห่ง พระพุทธศาสนา”</p>	   	<p>อาคารจัดแสดงหมายเลข 2 จัดแสดงชั้นล่าง ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <p>4. วัตถุโบราณจำลอง แสดงให้เห็นหลักฐานว่า พระพุทธศาสนาได้เข้ามาประดิษฐานที่เมือง โบราณอุทองเป็นจุดแรกในดินแดนประเทศไทยจัด แสดงโดยใช้โบราณวัตถุสำคัญเกี่ยวกับ พระพุทธศาสนา แบบจำลองเจดีย์ธรรมจักร และ การขุดค้นทางโบราณคดีที่มีเมืองโบราณอุทอง แต่ ขาดรายละเอียดว่า คืออะไร และคำบรรยายต่างๆ</p> <p>5. การสร้างบรรยากาศและวาดฉากจำลอง โดยรวม</p>

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้	การวิเคราะห์ข้อมูล
อาคารจัดแสดง หมายเลข 2 ห้อง จัดแสดงชั้นล่าง “อุททองศูนย์ กลางแห่ง พระพุทธศาสนา”		<p>อาคารจัดแสดงหมายเลข 2 จัดแสดงชั้นล่าง</p> <p>ด้านเทคนิคการนำเสนอ : ไลน์ลประกอบคำบรรยาย แผนที่แสดงเมืองโบราณอุททอง วิดีทัศน์หุ่นจำลองคูน้ำคันดิน กล้องโต้ตอบแสดงเนื้อหา</p> <p>ด้านเนื้อหา : เมืองโบราณอุททองเป็นเมืองโบราณสมัยทวารวดี มีผังเมืองเป็นรูปวงรี ตัวเมืองมีคูน้ำคันดินล้อมรอบภายในตัวเมืองและบริเวณโดยรอบมีซากโบราณกระจายอยู่ไม่น้อยกว่า 20 แห่ง ห่างออกไปทางทิศตะวันตกเฉียงใต้เป็นที่ตั้งของโบราณสถานคอกช้างดิน กลุ่มศาสนสถานและสิ่งก่อสร้างเนื่องในศาสนาพราหมณ์หรือฮินดู ลัทธิไศวนิกาย</p> <p>ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ไลน์ลนำเสนอเนื้อหาต่างๆที่มีเนื้อหารายละเอียดค่อนข้างมาก 2. กล้องโต้ตอบแสดงแผนที่เมืองโบราณอุททองโดยเมื่อกดปุ่มบนแสดงตำแหน่งบนแผนที่ จะมีไฟสว่างขึ้นเพื่อแสดงถึงภาพหลักฐานโบราณวัตถุและรายละเอียดประกอบ 3. วัตถุโบราณจำลองคูน้ำคันดินล้อมรอบเมือง 4. กล้องโต้ตอบแสดงนวัตกรรมเมืองโบราณอุททองโดยเมื่อนำมือใส่ลงไปในกลุ่มจะมีไฟสว่างขึ้นเพื่อแสดงถึงภาพหลักฐานโบราณวัตถุกลุ่มต่างๆ แต่ไม่มีรายละเอียดแสดงว่าภาพนี้คืออะไร 5. แผนที่จำลองพื้นที่เมืองโบราณอุททองประกอบวีดิทัศน์แสดงไฟประกอบคำอธิบาย แต่จะเปิดเฉพาะมีผู้เข้าชมจำนวนมากหรือมาแบบหมู่คณะเท่านั้น

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

สถานที่	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้	การวิเคราะห์ข้อมูล
อาคารจัดแสดง หมายเลข 2 ห้อง จัดแสดงชั้นล่าง “อุโมงค์ศูนย์ กลางแห่ง พระพุทธศาสนา”		อาคารจัดแสดงหมายเลข 2 จัดแสดงชั้นล่าง ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ : 6. ห้องแสดงภาพถ่ายแบบโต้ตอบเมื่อกดปุ่มจะมี ภาพถ่ายขึ้นมา เพื่อแสดงวิถีชุมชนในสมัยก่อน ซึ่ง ขาดรายละเอียดในเบื้องต้น ว่าเป็นห้องอะไร มีไว้ ทำไม เนื้อหาเกี่ยวกับห้องนี้คืออะไร และขำรดใน บางส่วนของการนำเสนอและส่วนของการตกแต่ง คือ หลอดไฟส่วนของโปรเจคเตอร์ขาด
พิพิธภัณฑ์ ส่วนกลางแจ้ง เรือนลาวโซ่ง	   	พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ อุโมงค์ได้จำลองเรือน ลาวโซ่งจัดแสดงไว้ ภายนอกอาคาร ด้านเทคนิคการนำเสนอ : จำลองเรือนลาวโซ่ง ด้านเนื้อหา : เรือนลาวโซ่งถือเป็นรูปแบบบ้านอัน เป็นเอกลักษณ์เฉพาะชาวไทยทรงดำ หรือลาวโซ่ง ชาติพันธุ์สำคัญชาติพันธุ์หนึ่งที่อาศัยอยู่ในอำเภออุ ทอง เป็นกลุ่มคนเชื้อสายไท มีถิ่นกำเนิดอยู่ใน ประเทศลาวและเวียดนาม ในสมัยธนบุรีและสมัย รัตนโกสินทร์ตอนต้น กองทัพไทยได้ยกไปนคร เวียงจันทร์และเมืองต่างๆในอาณาจักรล้านช้าง (ประเทศลาว) ได้กวาดต้อนผู้คนครอบครัวชาวลา วมทั้งชาวลาวโซ่งมายังประเทศไทย ด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ 1. จำลองเรือนลาวโซ่ง 2. หุ่นจำลองแสดงวิถีชีวิตและเครื่องแต่งกาย 3. เครื่องมือ เครื่องใช้ ยานพาหนะ ในปัจจุบันมี การขำรดทรวดทโรม และขาดการดูแลในส่วนของ ตัวเรือน และคำบรรยายต่างๆ

ที่มา : องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) และผู้วิจัย นางสาว สลิลลา ลงวุฒิจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ วันที่ 23 เมษายน พ.ศ.2560

สรุปการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม พบว่า ชุมชนเมืองโบราณอุทอง มีความโดดเด่นทางประวัติศาสตร์ในยุคทวารวดี มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมจำนวนมาก ทั้งที่เป็นโบราณสถานและโบราณวัตถุ ตลอดจนประเพณีวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ต่าง ๆ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ในพื้นที่อำเภออุทองในปัจจุบันนั้น คือ ขาดการพัฒนาในด้านรูปแบบการนำเสนอข้อมูลและเนื้อหาบางส่วนที่ ขาดความแปลกใหม่ น่าดึงดูดและน่าสนใจ เช่น จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์อุทอง มีการใช้โวนิตในการนำเสนอข้อมูลที่มีเนื้อหาด้านข้อมูลเป็นจำนวนมาก ซึ่งขาดการนำชมบรรยายและการนำเสนอจาก วิทยากร ในส่วนที่มีผู้เข้าชมน้อย และมีบางส่วนที่ยังซ้ำชุดและขาดคำบรรยายเพื่ออธิบายรายละเอียดของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้อื่นๆ อีกทั้งยังไม่ครอบคลุมในเรื่องของวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นต่างๆ เช่น พิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดา, วัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุทอง, การแต่งกายของคนในสมัยก่อน และลูกปัดทวารวดีในเรื่องของรายละเอียด กรรมวิธีในการผลิต รูปแบบการนำเสนอที่น่าดึงดูด ทั้งที่เป็นจุดเด่นหลักของอารยธรรมอุทองและนักท่องเที่ยวส่วนมากให้ความสนใจ สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ (ทศพล ว่องไวกลยุทธ์ . บทความวิจัย เสนอในการประชุมหาดีใหญ่วิชาการ ครั้งที่ 4 วันที่ 10 พฤษภาคม 2556 : 286) ว่าส่วนลักษณะทางกายภาพนั้น มีนิตรรศการกลางแจ้งบางส่วนคือเรือนไททรงดำที่อยู่ในสภาพเก่าและควรสร้างบรรยากาศแบบโบราณย้อนยุค พัฒนาสาธารณูปโภค มีการปรับปรุงระบบแสง สี เสียงให้เข้ากับยุคสมัย

ตารางที่ 4.5 วิเคราะห์ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ใกล้เคียง

รูปภาพผลิตภัณฑ์	จุดแข็ง	จุดอ่อน	โอกาส	ความเสี่ยง
 <p>ชุดเกมเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่อง การเรียงประโยค</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ในการเรียนรู้เรื่องประโยค ได้หลากหลายรูปแบบ 	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นการเรียนรู้ที่ใช้เพียงตัวหนังสืออาจทำให้เด็กรู้สึกเบื่อ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผลิตได้ง่าย ต้นทุนในการผลิตต่ำ 	<ul style="list-style-type: none"> - ขาดความรู้ความเข้าใจในทักษะภาษาเบื้องต้น อาจทำให้ลู่วที่จะเล่นหรือเรียนรู้
 <p>เกมทอยลูกเต๋าเพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - มีวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อน - ชุดอุปกรณ์สามารถเก็บรักษาได้ง่ายพกพาได้สะดวก - ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะภาษาควบคู่ไปกับจินตนาการ 	<ul style="list-style-type: none"> - ชุดอุปกรณ์นี้ใช้สัญลักษณ์ภาพที่ตัดทอนรายละเอียด อาจทำให้เด็กไม่เข้าใจในบางสัญลักษณ์ - ชุดอุปกรณ์นี้เป็นเพียงสีขาวดำ ทำให้ชุดอุปกรณ์ขาดความน่าสนใจและไม่ดึงดูดความสนใจของเด็ก 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถผลิตได้ง่าย ทำให้สามารถผลิตได้จำนวนมาก - สามารถต่อยอดในการเล่นโดยการเล่นร่วมกับลูกเต๋ามวดต่าง ๆ ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กแต่ละคนอาจต้องใช้เวลาในการเรียบเรียงเรื่องราวที่จะเล่าจากลูกเต๋าเป็นเวลานานในครั้งแรก ๆ ที่ฝึกเล่น จนอาจทำให้เด็กคนอื่น ๆ รู้สึกเบื่อและไม่อยากเล่น

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

รูปภาพผลิตภัณฑ์	จุดแข็ง	จุดอ่อน	โอกาส	ความเสี่ยง
	<p>ตัวอย่างในการใช้คำต่าง ๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีสีสันและภาพประกอบช่วยให้เด็กเข้าใจง่าย 	<p>ไม่ได้สร้าง ความท้าทายให้กับเด็กในการเรียนรู้</p>	<p>มีสีสันและภาพประกอบ</p>	<p>คำศัพท์อื่น ๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กอาจรู้สึกไม่สนใจชุดอุปกรณ์นี้เนื่องจากไม่ได้สร้างความท้าทายให้กับเด็กในการเรียนรู้
 <p>เกมครอสเวิร์ด</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเรียนรู้และฝึกฝนในการสะกดคำศัพท์ได้หลากหลายไม่จำกัด - มีวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อน - เป็นลักษณะเกมการเล่นที่ทำให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และทำให้เด็กรู้สึกท้าทาย 	<ul style="list-style-type: none"> - รูปแบบการเล่นไม่หลากหลาย - ขนาดของชิ้นส่วนมีขนาดเล็กและมีหลายชิ้น อาจทำให้เกิดการสูญหายได้ง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - ต่อยอดความรู้ใหม่กับความรู้เดิมได้ - สามารถพัฒนาการเล่นโดยใช้กฎกติกาในการต่อคำศัพท์เป็นหมวดหมู่ได้ - เป็นการกระตุ้นที่การเรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กที่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ค่อนข้างน้อย จะรู้สึกยากในการเล่น อาจทำให้ขาดแรงจูงใจในการเล่น

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

รูปภาพผลิตภัณฑ์	จุดแข็ง	จุดอ่อน	โอกาส	ความเสี่ยง
 <p data-bbox="300 763 676 909">แผ่นโปสเตอร์เรียนรู้ตัวพยัญชนะควบคู่กับคำศัพท์ในภาษาไทยและจีน</p>	<ul style="list-style-type: none"> - มีขนาดใหญ่สามารถเห็นได้ชัดเจน - มีสีสันสดใสและกราฟิกที่สวยงาม - สามารถเรียนรู้ได้หลากหลายภาษาในอุปกรณ์เดียว 	<ul style="list-style-type: none"> - วัสดุเป็นกระดาษทำให้สามารถฉีกขาดได้ง่าย - ขาดความสะดวกในการพกพา - ใช้งานได้ไม่หลากหลาย 	<ul style="list-style-type: none"> - กระบวนการในการผลิตสามารถผลิตได้ง่ายจึงผลิตได้จำนวนมาก - ใช้ต้นทุนในการผลิตน้อย 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กอาจต้องการเรียนรู้จากอุปกรณ์นี้เพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้นเนื่องจากการเรียนรู้ของชุดอุปกรณ์นี้มีจำกัด ทำให้ไม่สามารถใช้เรียนรู้เพื่อต่อยอดได้
 <p data-bbox="300 1536 512 1581">จิ๊กซอว์เมืองจำลอง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - มีสีสันสดใสและกราฟิกที่น่าสนใจทำให้สามารถดึงดูดความสนใจเด็กได้ดี - เด็กสามารถเล่นร่วมกันช่วยกันต่อจิ๊กซอว์ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เมื่อมีบางชิ้นส่วนของจิ๊กซอว์ขาดหายไปจะทำให้การเล่นของอุปกรณ์ชุดนี้ขาดความสมบูรณ์และอาจเล่นต่อไม่ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การผลิตมีกระบวนการที่ไม่ซับซ้อนทำให้สามารถผลิตออกมาได้หลากหลายรูปแบบ - สามารถพัฒนารูปแบบอุปกรณ์ใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กอาจรู้สึกขาดความท้าทายและรู้สึกเบื่อในการเล่นชุดอุปกรณ์นี้เมื่อเล่นซ้ำเนื่องจากการเล่นมีรูปแบบที่จำกัด

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

รูปภาพผลิตภัณฑ์	จุดแข็ง	จุดอ่อน	โอกาส	ความเสี่ยง
 <p data-bbox="300 584 617 680">ชุดอุปกรณ์ฝึกฝนทักษะของเด็กที่หลากหลายในชั้นเดียว</p>	<ul style="list-style-type: none"> - มีกราฟิกสวยงามและสีสันสดใสที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี - มีรูปแบบการเล่นที่สามารถฝึกฝนหลายทักษะได้ในชั้นเดียว 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถเล่นเป็นกลุ่มหรือเล่นเพื่อแข่งขันได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถพัฒนาชุดอุปกรณ์นี้ให้มีรูปแบบของการเล่นหรือการฝึกฝนที่มีความท้าทายเพิ่มมากขึ้น - อาจเป็นการเล่นเพื่อการแข่งขันในหลากหลายทักษะ - สามารถพัฒนาให้มีรูปแบบและวิธีการเล่นที่สามารถเล่นได้หลายคน 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กอาจรู้สึกเบื่อการใช้อุปกรณ์ชุดนี้เนื่องจากอุปกรณ์นี้เป็นการเล่นในรูปแบบที่ตายตัวและมีความจำกัดในตัวอุปกรณ์เอง
 <p data-bbox="300 1601 617 1749">แผนที่โลกฉบับสำหรับเด็กเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบโลก</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ภาพกราฟิกและคู่มือที่ตัดกัน ทำให้สามารถเห็นความต่างของพื้นที่ได้ชัดเจน - ดึงเอาความสำคัญของแต่ละ 	<ul style="list-style-type: none"> - วัสดุขาดความแข็งแรงทำให้สามารถชำรุดได้ง่าย - รายละเอียดบนแผนที่ค่อนข้างเยอะต้องใช้อ 	<ul style="list-style-type: none"> - กราฟิกและสีสันที่น่าสนใจสามารถกระตุ้นให้เด็กอยากที่จะเรียนรู้ และใช้เวลาในการ 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กอาจไม่เข้าใจในรายละเอียดที่ค่อนข้างเยอะและกราฟิกบางส่วนที่มีความซับซ้อนบนแผนที่

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

รูปภาพผลิตภัณฑ์	จุดแข็ง	จุดอ่อน	โอกาส	ความเสี่ยง
 <p>ตัวต่อไม้ รูปทรงสี่เหลี่ยมและทรงโค้ง สำหรับต่ออย่างอิสระ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - วัสดุที่ใช้มีความแข็งแรง - สามารถเล่นทีละได้หลายคน - ช่วยฝึกจินตนาการของเด็กด้วยตัวต่อที่สามารถต่อได้อย่างอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - ด้วยวัสดุที่เป็นไม้ อาจทำให้มีน้ำหนักรวมมาก - มีชิ้นส่วนจำนวนมาก อาจทำให้เก็บยากและชิ้นส่วนบางชิ้นอาจสูญหายได้ง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถพัฒนารูปแบบเป็นเกมการเล่นที่ต้องใช้ทักษะด้านภาษาเข้ามาร่วมด้วย เพื่อสามารถพัฒนาทักษะของเด็กผ่านการเล่น - สามารถผลิตได้ครั้งละมาก ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กขาดกติกาทิศทางและเป้าหมายในการเล่นชุดอุปกรณ์นี้ อาจเกิดปัญหาในการเล่นร่วมกันกับเพื่อน
 <p>ชุดของเล่นไดโนเสาร์และแผนที่</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ชุดอุปกรณ์ที่เป็นแผนที่สามารถพับเป็นกล่องเพื่อเก็บชุดอุปกรณ์ได้ - ช่วยฝึกจินตนาการของเด็กด้วย 	<ul style="list-style-type: none"> - มีชิ้นส่วนจำนวนมาก อาจทำให้เก็บยาก อาจสูญหายได้ง่าย - ใช้ได้เฉพาะที่เท่านั้น 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถพัฒนารูปแบบการเล่นให้มีความหลากหลายและท้าทายเพิ่มมากขึ้นหรืออาจมี 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กอาจรู้สึกเบื่อหากเล่นคนเดียว หากเด็กไม่มีเพื่อนหรือผู้อื่นเล่นด้วยเด็ก

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

รูปภาพผลิตภัณฑ์	จุดแข็ง	จุดอ่อน	โอกาส	ความเสี่ยง
 <p>ชุดอุปกรณ์เสริมทักษะเกี่ยวกับGrammar and Sentences</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ชุดอุปกรณ์นี้สามารถเรียนรู้ได้หลากหลายในหนึ่งชุด - ขนาดพอเหมาะสามารถพกพาได้ - มีน้ำหนักเบา - มีการใช้กราฟิกและสีสันที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก ทำให้เด็กเรียนรู้ได้โดยไม่รู้สึกลำบาก 	<ul style="list-style-type: none"> - วัสดุไม่กันน้ำทำให้สามารถเปียกหรือชำรุดได้ง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - กระบวนการผลิตทำได้ง่ายทำให้สามารถผลิตได้ในปริมาณที่มากและมีราคาถูก 	<ul style="list-style-type: none"> - หากเด็กขาดความรู้หรือทักษะเบื้องต้นที่ต้องใช้เป็นพื้นฐานในการเล่นอาจทำให้เด็กรู้สึกว่าการเรียนรู้ว่าชุดอุปกรณ์เล่นยากเกินไปจนทำให้เด็กไม่อยากจะเล่น

สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก มีจุดประสงค์คือการพัฒนาการของเด็ก ส่งเสริมการเรียนรู้ ประสบการณ์ของเด็กอย่างเหมาะสม ทั้งผลิตภัณฑ์หนังสือและของเล่นก็เป็นสื่อที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และพัฒนาการที่ดี โดยการเลือกผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับวัย จะเป็นประโยชน์ และพัฒนาการของเด็กจะได้มีพัฒนาการที่ดียิ่งขึ้น วัสดุที่ใช้ต้องปลอดภัย โครงสร้างหรือเนื้อหาต้องเหมาะสมกับวัยเด็ก โดยแต่ละผลิตภัณฑ์จะส่งเสริมในแต่ละด้านหรือส่งเสริมทุกๆด้าน การนำผลิตภัณฑ์มาผสมให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการอย่างมีประสิทธิภาพได้ ทำให้มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์มากขึ้น เน้นภาพมากกว่าอักษร

ตารางที่ 4.6 วิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้

เนื้อหาที่ศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย	การนำไปประยุกต์ ใช้ในงานวิจัย	แหล่งอ้างอิง
<p>โดยมุ่งเน้นให้เป็นหนังสือส่งเสริมการอ่าน เพราะวรรณกรรมไทยส่วนใหญ่มีการแต่งคำประเภทร้อยกรอง ซึ่งคนส่วนใหญ่คิดว่าอ่านยาก ทั้งยังให้ความสำคัญกับการแข่งขันทางวิชาการเท่านั้น ไม่ได้มีการส่งเสริมทางด้านวรรณคดีไทย การปลูกฝังเด็กต้องเริ่มจากนิสัยรักการอ่านซึ่งควรทำตั้งแต่เด็กที่อายุน้อยอยู่ เพราะเด็กในช่วงอายุนี้ต้องการอยากรู้อยากเห็น มีความสนใจในสิ่งใหม่ที่เรียนรู้ และเด็กจะได้สนุกสนานกับเนื้อหาด้วยเพราะเด็กจะชอบเรื่องราวที่เกี่ยวกับการใช้จินตนาการ ชอบนิทานที่เกินจริง เกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ การผจญภัย สิ่งมหัศจรรย์</p>	<p>เพราะเด็กในช่วงอายุนี้ต้องการอยากรู้อยากเห็น มีความสนใจในสิ่งใหม่ที่เรียนรู้ เพราะเด็กจะชอบเรื่องราวที่เกี่ยวกับการใช้ความคิดและจินตนาการ ชอบนิทานที่เกินจริง เกี่ยวกับเรื่องเวทมนตร์ การผจญภัย สิ่งมหัศจรรย์ ต่างๆ และเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการอนุรักษ์</p>	<p>การศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุดสาคร : ผู้วิจัย วินัดดา อุทัยรัตน์. (2555) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง</p>
<p>ส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะ ต้องมีจุดประสงค์ชัดเจนสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะตามสาระการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ต้องถูกต้องตามหลักวิชาให้ภาษาเหมาะสมมีคำอธิบายและคำสั่งที่ชัดเจนง่ายต่อการปฏิบัติตาม สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคล มีคำถามและกิจกรรมที่ทำทาส่งเสริมทักษะกระบวนการเรียนรู้ของธรรมชาติวิชามีกลยุทธ์การนำเสนอ และการตั้งคำถามที่ชัดเจน น่าสนใจ ปฏิบัติได้ สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง</p>	<p>ต้องมีจุดประสงค์ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหาต้องถูกต้องตามหลักวิชา ให้ภาษาเหมาะสม มีคำอธิบายและคำสั่งที่ชัดเจนง่ายต่อการปฏิบัติตาม</p>	<p>ถวัลย์ มาศจรัส (2548, หน้า 148-149)</p>

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

เนื้อหาที่ศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย	การนำไปประยุกต์ ใช้ในงานวิจัย	แหล่งอ้างอิง
<p>ได้กล่าวถึงข้อควรคำนึงในการทำแบบฝึกหัด การฝึกจะให้ได้ผลดีต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรจะฝึกไปที่ละเอียดถี่ถ้วน เมื่อจบบทเรียนหนึ่ง และเมื่อเรียนได้หลายบท ก็ควรจะฝึกทบทวนอีกครั้ง ควรจะมีการตรวจสอบแบบฝึกแต่ละครั้งที่ให้นักเรียนทำเพื่อ ประมวลผลนักเรียนคัดเลือกแบบฝึกที่ สอดคล้องกับบทเรียนและพอเหมาะไม่มากเกินไป คำนึงถึงความยากง่าย และพึงตระหนักอยู่เสมอว่าก่อนที่จะให้นักเรียน ทำโจทย์นั้นนักเรียนเข้าใจในวิธีการทำโจทย์ นั้นโดยถ่องแท้แล้ว อย่าปล่อยให้ให้นักเรียนทำ โจทย์ตามตัวอย่างที่ครูสอนโดยไม่เกิดความริเริ่ม สร้างสรรค์</p>	<p>คัดเลือกแบบฝึกที่ สอดคล้องกับบทเรียน และพอเหมาะไม่มากเกินไป คำนึงถึง ความยากง่าย</p>	<p>ยุพิน พิพิธกุล (2539, หน้า 13)</p>
<p>สื่อที่กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้มากที่สุดคือสื่อ โทรทัศน์ เพราะเป็นสื่อที่เข้าถึง กลุ่มนักท่องเที่ยว ได้อย่างทั่วถึงผลการวิจัยเชิงปริมาณกลุ่มตัวอย่าง มีการรับรู้ข่าวประชาสัมพันธ์จากสื่อโทรทัศน์มากที่สุด อนุมูลจากสื่อประชาสัมพันธ์ที่ดึงดูดมากที่สุด คือภาพของอาหารและสินค้าพื้นบ้านในตลาดน้ำ ส่วนของข้อมูลข่าวสารที่ควรเพิ่มเติม ในการ ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวตำบลบางน้ำผึ้ง ควรเพิ่มเติมในเรื่องของกิจกรรมการ ท่องเที่ยวมากที่สุด</p>	<p>สื่อที่รับรู้มากที่สุดคือสื่อ โทรทัศน์เพราะเป็นสื่อที่ เข้าถึงได้ง่ายและทั่วถึง ข้อมูลจากสื่อประชาสัมพันธ์ที่ดึงดูดมากที่สุด คือภาพของอาหารและ สินค้าพื้นบ้าน ข้อมูลข่าวสารที่ควรเพิ่ม เต็มในการประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยว คือ เรื่องของกิจกรรมการ ท่องเที่ยวมากที่สุด</p>	<p>สุชมาภรณ์ ชันศรี และ พีรชัย กุลชัย (2556) ศึกษาเรื่อง กระบวนการสื่อสาร เพื่อการ ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโดยชุมชน ตำบลบางน้ำผึ้ง อำเภอพระประแดง จังหวัด สมุทรปราการ</p>

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

เนื้อหาที่ศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย	การนำไปประยุกต์ ใช้ในงานวิจัย	แหล่งอ้างอิง
<p>ผลการวิจัยพบว่า จากการศึกษาและวิเคราะห์การใช้ อินโฟกราฟิกในรูปแบบและสถานการณ์ต่าง ๆ จากนั้นวิเคราะห์เกี่ยวกับการรับข้อมูลข่าวสารของประชาชนในช่วงน้ำท่วม โดยแบ่งกลุ่มประชาชนเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่</p> <p>1) ประชาชนทั่วไปที่ไม่เคยประสบมหาอุทกภัยในปลายปี พ.ศ. 2554 จำนวน 50 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทำแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามถูกแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ทราบถึงปัญหาของประชาชนในการรับข้อมูลจากภาครัฐและเอกชนในช่วงน้ำท่วม ผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับข้อมูลหลายด้าน การแปลงข้อมูลเป็นภาพในรูปแบบของอินโฟกราฟิกจะช่วยให้ประชาชนมีความรู้และความเข้าใจได้ดีขึ้นเร็วและแจ่มชัดขึ้นกว่าการสื่อสารในรูปแบบของตัวอักษรเพียงอย่างเดียวความพึงพอใจในเชิงบวกอยู่ในระดับมากที่สุด</p>	<p>ข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับข้อมูลหลายด้าน การแปลงข้อมูลเป็นภาพในรูปแบบของอินโฟกราฟิกจะช่วยให้ประชาชนมีความรู้และความเข้าใจได้ดีขึ้นเร็วและแจ่มชัดขึ้นกว่าการสื่อสารในรูปแบบของตัวอักษรเพียงอย่างเดียวความพึงพอใจในเชิงบวกอยู่ในระดับมากที่สุด</p>	<p>นฤมล ถิ่นวิรัตน์ (2555) ศึกษาเรื่องอิทธิพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูลเชิงซ้อน กรณีศึกษาโครงการรู้สู้ flood</p>

สรุปตารางที่ 4.6 วิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ พบว่า การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ นั้น ต้องมีจุดประสงค์ชัดเจน สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะ มีคำอธิบายประกอบชัดเจน ง่าย ต่อการปฏิบัติตาม สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ผู้สรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญ ลักษณะข้อมูลการแปลงข้อมูลเป็นภาพ จะช่วยให้มีความรู้และความเข้าใจได้ดีขึ้น เร็วและแจ่มชัด ขึ้นกว่าการสื่อสารในรูปแบบของตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ส่วนของข้อมูลข่าวสาร ผู้คนส่วนมากนิยมกิจกรรมการท่องเที่ยวมากที่สุด

ตารางที่ 4.7 สรุปข้อมูล งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอุ้มทอง

เนื้อหาที่ศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย	การนำไปประยุกต์ ใช้ในงานวิจัย	แหล่ง อ้างอิง
สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป จึงทำให้ชาวไทยทรงดำรุ่นหลังๆ ปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมและวิถีชีวิตให้ประสานกับความเป็นไปของสังคมส่วนใหญ่ ทุกวันนี้ความเป็นไทยทรงดำ หรือลาวโซ่ง จึงเป็นเพียงสิ่งที่จะอาจจะเหลืออยู่เพียงในจิตใจมิได้ปรากฏออกมาให้คนภายนอกเห็น และยิ่งนานวันเข้าก็ยิ่งจะสาบสูญไป แม้ว่าความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและสังคมจะเป็นสิ่งสามัญและเป็นเรื่องธรรมดาของโลกก็ตาม แต่ในแง่ของการศึกษาด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมแล้วเป็นเรื่องที่จะต้องเร่งศึกษาค้นคว้า และบันทึกไว้เพื่อประโยชน์ต่อเยาวชนของชาติในอนาคต	ด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวไทยทรงดำ หรือลาวโซ่ง ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมแล้ว เป็นเรื่องที่จะต้องเร่งศึกษา ค้นคว้า และบันทึกไว้เพื่อประโยชน์ต่อเยาวชนของชาติในอนาคต	วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2544: บทคัดย่อ)
วิถีชีวิตวัฒนธรรม และประเพณีของประชาชนในพื้นที่เพื่อกำหนดอัตลักษณ์ถนนวัฒนธรรม (ถนนคนเดิน) ของจังหวัดพิษณุโลก ให้เป็นที่รู้จักและนำไปสู่การสร้างจุดขายการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น ซึ่งพบว่านักท่องเที่ยวชาวไทย และต่างประเทศเห็นว่าอัตลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลก คือ พระพุทธชินราช สมเด็จพระนเรศวรมหาราช น้ำตก และก๋วยเตี๋ยวห้อยขา และจากผลการวิเคราะห์ยังชี้ให้เห็นว่านักท่องเที่ยวที่เคยไปถนนท่าแพ จังหวัดเชียงใหม่ ตลาดน้ำอัมพวา และตลาดสามชุก ให้คำแนะนำคุณสมบัติที่สำคัญที่ถนนคนเดินควรมี คือ ต้องเป็นถนนที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เห็นวัฒนธรรมของจังหวัดและการชื่นชมกับวิถีชีวิตท้องถิ่น	คุณสมบัติที่สำคัญที่ถนนคนเดินควรมี คือ ต้องเป็นถนนที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เห็นวัฒนธรรมของจังหวัดและการชื่นชมกับวิถีชีวิตท้องถิ่น	จิตตินุช วัฒนะ (2552: บทคัดย่อ)

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

เนื้อหาที่ศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย	การนำไปประยุกต์ ใช้ในงานวิจัย	แหล่ง อ้างอิง
<p>อัตลักษณ์ชุมชน ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ก่อตัวขึ้นมา ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งนั้นได้นำมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ทำให้นักท่องเที่ยวสนใจที่จะมาท่องเที่ยวชุมชนนั้นๆ ก่อให้เกิดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนภายใต้ขีดความสามารถของธรรมชาติ ชุมชน ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และวิถีชีวิต นำไปสู่การพัฒนาต่างๆ ให้มีความโดดเด่น น่าสนใจ อันเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยการสำนึกว่าเราเป็นใครมีความแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร ทั้งในมุมมองของตนเองและผู้อื่น เช่น อัตลักษณ์ของไทยทรงดำ อัตลักษณ์ของชาวยวน ฯลฯ</p>	<p>อัตลักษณ์ชุมชน ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ก่อตัวขึ้นมา ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งนั้น ได้นำมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ทำให้นักท่องเที่ยวสนใจที่จะมาท่องเที่ยวชุมชนนั้นๆ ก่อให้เกิดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน</p>	<p>เสรี พงษ์พิศ (2553: 192-193)</p>
<p>ผลกระทบจากการท่องเที่ยวทางบก คือ ทำให้คนในชุมชนมีความภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเองมีการสืบสานฟื้นฟูประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชน และสามารถนำรายได้จากการท่องเที่ยวมาพัฒนาพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และอาคารเก่าที่มีคุณค่าภายในชุมชนแต่ในขณะเดียวกันก็มีข้อเสียของการท่องเที่ยวด้วย คือ เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ประเพณีและวัฒนธรรมถูกทำให้กลายเป็นสินค้า ทำให้วิถีชีวิตของคนในชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงไป มีการย้ายถิ่นเข้ามาในชุมชน และมีเพียงบางกลุ่มเท่านั้นที่ได้รับโอกาสและผลประโยชน์จากการท่องเที่ยว</p>	<p>ดังนั้นการพัฒนาชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวจึงควรพัฒนาควบคู่ไปกับการคำนึงถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรมและการสร้างจิตสำนึกของคนคนในชุมชนให้ตระหนักถึงความเป็นตัวตน</p>	<p>วิภาดา ศุภ รัฐปรีชา (2554: บทคัดย่อ)</p>

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

เนื้อหาที่ศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย	การนำไปประยุกต์ ใช้ในงานวิจัย	แหล่ง อ้างอิง
<p>ที่ได้ศึกษากระบวนการนำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ยวนในบริบทของการท่องเที่ยวผ่านหอวัฒนธรรมและตลาดทำน้ำ ชุมนชาวยวน บ้านต้นตาล จังหวัดสระบุรี พบว่าการเปิดพื้นที่ของชุมชนให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของจังหวัดสระบุรีที่จัดการบริหารโดยคนในชุมชนในการใช้อัตลักษณ์ที่มีเป็นจุดขายและจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเที่ยวชมวิถีชีวิตวัฒนธรรมของตน ทำให้มีนักท่องเที่ยวสนใจ มาเที่ยวชมเป็นจำนวนมากต่อสัปดาห์ ทำรายได้กับคนในชุมชนเป็นจำนวนมากอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>การใช้อัตลักษณ์ที่มีเป็นจุดขายและจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเที่ยวชมวิถีชีวิตวัฒนธรรมของตน ทำให้มีนักท่องเที่ยวสนใจ มาเที่ยวชมเป็นจำนวนมากต่อสัปดาห์</p>	<p>ดวงกมล เวชวงศ์ (2554: บทคัดย่อ)</p>
<p>พบว่าแนวทางการจัดการแก้ไขเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนทางการท่องเที่ยว นั้น ควรมีการร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการบริหารจัดการด้านต่างๆ และควรมีการเพิ่มจำนวนป้ายบอกทิศทางและป้ายสื่อความหมาย นอกจากนี้ต้องส่งเสริมและพัฒนาเรื่องราวที่บ่งบอกอัตลักษณ์ เมืองโบราณอุทุมพรแก่น้อย จังหวัดอุบลราชธานี และต้องการเดินทางมาท่องเที่ยวกับทั้งในปัจจุบันอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีการแข่งขันทางการตลาดสูงขึ้น ดังนั้น กลยุทธ์สื่อสารเพื่อการตลาดด้วยการสร้างตราสินค้าการท่องเที่ยวชุมชนเมืองโบราณอุทุมพรแก่น้อยให้เป็นที่รู้จัก และใช้การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ</p>	<p>ควรมีการเพิ่มจำนวนป้ายบอกทิศทางและป้ายสื่อความหมาย พัฒนาเรื่องราวที่บ่งบอกอัตลักษณ์ เมืองโบราณอุทุมพรแก่น้อย จังหวัดอุบลราชธานี ที่มีความโดดเด่นและมีคุณภาพ</p>	<p>รณกร เจริญศรี (2557:736)</p>

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

เนื้อหาที่ศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย	การนำไปประยุกต์ ใช้ในงานวิจัย	แหล่ง อ้างอิง
<p>ที่ได้ศึกษาแผนอนุรักษ์และพัฒนาภูมิทัศน์เมืองโบราณอุทองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวประวัติศาสตร์พบว่าเมืองโบราณอุทองมีจุดแข็งที่ควรส่งเสริมในด้านการอนุรักษ์และท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในสมัยทวารวดี แต่ด้วยในปัจจุบันพบว่าโบราณสถานมีสภาพที่เสื่อมโทรมจึงสมควรให้มี การอนุรักษ์ ฟื้นฟูตัวโบราณสถาน รวมทั้งควรปรับปรุงภูมิทัศน์ทั้งในและรอบตัวโบราณสถาน จัดทำป้ายเพื่อสื่อความหมายทางประวัติศาสตร์ และจัดทำแผนที่และโปรแกรมปฏิทินการท่องเที่ยวเมืองโบราณอุทอง</p>	<p>การอนุรักษ์ ฟื้นฟูตัวโบราณสถาน รวมทั้งปรับปรุงภูมิทัศน์ จัดทำป้ายเพื่อสื่อความหมายทางประวัติศาสตร์ และจัดทำแผนที่และโปรแกรมปฏิทินการท่องเที่ยวเมืองโบราณอุทอง</p>	<p>มนัส เผ่า พงษ์ศิลป์ (2554: 139-174)</p>
<p>การนำอัตลักษณ์ชุมชนมาเป็นแนวทางของการพัฒนาอย่างก่อให้เกิดผลกระทบทางบวกมากกว่าทางลบ เพราะแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของอดีตจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่โบราณวัตถุ สิ่งเหล่านี้ล้วน เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งชี้ ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ กับทั้งมีคุณค่าทางวิชาการ ด้วยเมืองโบราณอุทองเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในการเรียนรู้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เมืองโบราณอุทองเป็นความงามที่ปรากฏจากร่องรอยของความ อัตลักษณ์ชุมชนเมืองโบราณอุทองทั้งด้านสถาปัตยกรรม ด้านโบราณสถาน และด้านโบราณวัตถุเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาเป็นจุดขายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมก่อให้เกิดรายได้แก่ชุมชนต่อไป</p>	<p>หลักฐานทางโบราณคดี ทั้งที่เป็นโบราณสถาน และโบราณวัตถุเป็น อัตลักษณ์ทั้งด้านสถาปัตยกรรม ด้านโบราณสถาน และด้านโบราณวัตถุเป็น ทรัพยากรทาง วัฒนธรรมที่สามารถนำมาเป็นจุดขายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมก่อให้เกิดรายได้แก่ชุมชนต่อไป</p>	<p>เบญจวรรณ สุพันธ์ อ่าทอง (2554)</p>

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

เนื้อหาที่ศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย	การนำไปประยุกต์ ใช้ในงานวิจัย	แหล่งอ้างอิง
พบว่าแนวทางในการส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรมเมืองโบราณอุทงนั้น ควรอนุรักษ์ บำรุงรักษาและพัฒนาแหล่งโบราณสถาน ศาสนสถาน คูเมืองโบราณ ประชาสัมพันธ์ในสื่อประเภท ต่างๆ ให้มากขึ้น และจัดทำเส้นทางท่องเที่ยว และ คู่มือท่องเที่ยวเมืองโบราณอุทงเพื่อเสริมสร้าง ศักยภาพของการจัดการการท่องเที่ยวให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น	ควรอนุรักษ์ บำรุงรักษา และพัฒนาแหล่ง โบราณสถาน คูเมือง ประชาสัมพันธ์ในสื่อ ประเภทต่างๆ ให้มาก ขึ้น และจัดทำเส้นทาง ท่องเที่ยว และคู่มือ ท่องเที่ยว	จุฬามาศ คง สวัสดิ์ (2551: 204-5)
ผลวิเคราะห์แหล่งโบราณคดีในแถบลุ่มแม่น้ำ ลพบุรี-ป่าสัก มีความนิยมลูกปัดแก้วที่มีแหล่งผลิต ในแถบอินเดีย ศรีลังกา มากเป็นพิเศษ การค้า ลูกปัดแก้วสีเขียวระหว่างอินเดียภาคใต้ (หรือศรี ลังกา) และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หรือระหว่าง ภาคใต้และภาคกลางของไทย เป็นส่วนหนึ่งของ การค้าตามเส้นทางสายแพรไหมทางทะเล ซึ่งม ี ความเจริญรุ่งเรืองอย่างยิ่งในช่วง พุทธศตวรรษที่ 14 – 15 เพราะเมืองท่าค้าขายทางภาคใต้ไม่ เพียงแต่ส่งออกลูกปัดเท่านั้น แต่น่าจะรับเอาเครื่อง เคลือบจากจีนสมัยราชวงศ์ถังและอาหรับมุสลิมใน สมัย ราชวงศ์อับบาซียะห์ มาขายในภูมิภาคนี้ด้วย เห็นได้จากปริมาณของเครื่องถ้วยต่างประเทศที่ ค้นพบทางภาคใต้เป็น จำนวนมาก เช่นที่ทุ่งตึก และแหลมโพธิ์ อำเภอยะโฮง จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยมีข้อมูลว่า จีนได้ส่งเครื่องถ้วยเป็นสินค้าออกมา ตามเส้นทางสาย แพรไหมทางทะเล และมีจุดหมาย ปลายทางอยู่ที่ดินแดนอาหรับราชวงศ์อับบาซียะห์	หลักฐานลูกปัดแก้วที่ จัดอยู่ในกลุ่ม v-Na-Ca ซึ่งเป็นแก้วที่มีกำเนิด จากประเทศในแถบ ตะวันออกกลาง โดยเฉพาะการพบ ลูกปัดแก้วแบบเคลือบ สีสีทอง จึงช่วยยืนยัน ความสัมพันธ์ทางการ ค้าระหว่างกันได้ชัดเจน ยิ่งขึ้น เส้นทางการค้า ทางทะเลที่ติดต่อ ค้าขายทั้งกับจีน อินเดีย และอาหรับ จาก การ ค้นพบลูกปัดแก้วหลาย หลายกลุ่ม	วารสารวิชา การ Veridian E-Journal ปี ที่ 7 ฉบับที่ 3 เดือน กันยายน – ธันวาคม 2557 ฉบับ มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

เนื้อหาที่ศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย	การนำไปประยุกต์ ใช้ในงานวิจัย	แหล่งอ้างอิง
<p>มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนเมืองโบราณอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี และเพื่อศึกษาแนวทางพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้อัตลักษณ์เมืองโบราณอุทอง ผลการวิจัยพบว่า คนในพื้นที่เห็นว่า อัตลักษณ์ที่มีลักษณะจับต้องได้ของชุมชนเมืองโบราณอุทองได้แก่ 1) มีผังเมืองโบราณเป็นรูปวงรี มีคูน้ำคันดินล้อมรอบสภาพภูมิศาสตร์ด้านหนึ่งเป็นภูเขาอีกด้านหนึ่งเป็นน้ำ 2) มีหลักฐานที่แสดงถึงการเป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนาแรกเริ่ม 3) มีโบราณสถาน เช่น เจดีย์ วัด 4) มีโบราณวัตถุ เช่น พระพุทธรูปสมัยทวารวดี ธรรมจักร ลูกปัด 5) มีมรดกทางธรรมชาติ คือสวนหินธรรมชาติพุนางนาค ส่วน อัตลักษณ์ที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ ได้แก่ 1) มีประเพณีตักบาตรเทโว-โหระ ณะ วัดเขาทาเทียม 2) มีประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 12 นักษัตร ณ วัดเขาพระศรีสรรเพชญาราม 3) มีเทศกาลกินเจ และงานงิ้วของชาวไทยเชื้อสายจีน 4) มีพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่ธงสงกรานต์ของลาวครั้ง 5) มีประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุทอง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดา และลาวครั้ง</p>	<p>กลยุทธ์การพัฒนาพื้นที่ชุมชนเมืองโบราณอุทอง ด้วยการอนุรักษ์ฟื้นฟูตัวโบราณสถานและสภาพแวดล้อมรอบๆ เพื่อรองรับการท่องเที่ยว</p> <p>กลยุทธ์การส่งเสริมและพัฒนาเรื่องราวที่บ่งบอกอัตลักษณ์เมืองโบราณอุทอง ด้วยการจัดตั้งศูนย์ข้อมูลสำหรับนักท่องเที่ยว จัดตั้งพิพิธภัณฑ์ชาติพันธุ์ต่างๆ จัดตั้งหมู่บ้านวัฒนธรรมและแหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ลูกปัด</p>	<p>อินทิรา พงษ์นาค (2558 บทคัดย่อ) ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน – ธันวาคม นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปะศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทางวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>

จากเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทงข้างต้น ผู้วิจัยขอสรุป ดังนี้ อุตสาหกรรมที่มีลักษณะจับต้องได้ของชุมชนเมืองโบราณอุทง ได้แก่ มีผังเมืองโบราณเป็นรูปวงรี มีคูน้ำคันดินล้อมรอบสภาพภูมิศาสตร์ด้านหนึ่งเป็นภูเขาอีกด้านหนึ่งเป็นน้ำ มีหลักฐานที่แสดงถึงการเป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนาแรกเริ่ม มีโบราณสถาน เช่น เจดีย์ วัด มีโบราณวัตถุ เช่น พระพุทธรูปสมัยทวารวดี ธรรมจักร ลูกปัด มีมรดกทางธรรมชาติ คือสวนหินธรรมชาติขุนนางนาค ส่วน อุตสาหกรรมที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ ได้แก่ มีประเพณีตักบาตรเทโว-โหระ ฆ วัดเขาทาเทียม ประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 12 นักษัตร ฆ วัดเขาพระศรีสรรเพชญาราม มีเทศกาลกินเจ และงานวิ่งของชาวไทยเชื้อสายจีน มีพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่งสงกรานต์ของลาวครั้ง มีประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุทง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั้ง ส่วนแนวทางพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้ อุตสาหกรรมเมืองโบราณอุทง มีดังนี้ กลยุทธ์การพัฒนาพื้นที่ชุมชนเมืองโบราณอุทง ด้วยการอนุรักษ์ฟื้นฟูตัวโบราณสถาน และสภาพแวดล้อมรอบๆ พื้นที่การจัดการภูมิทัศน์ในพื้นที่โบราณสถานและชุมชนโบราณ พัฒนาลำน้ำ เพื่อรองรับการล่องเรือชมเมือง เป็นต้น กลยุทธ์การส่งเสริมและพัฒนาเรื่องราวที่บ่งบอก อุตสาหกรรมเมืองโบราณอุทง ด้วยการจัดตั้งศูนย์ข้อมูลสำหรับนักท่องเที่ยว จัดตั้งพิพิธภัณฑ์ชาติพันธุ์ต่างๆ จัดตั้งหมู่บ้านวัฒนธรรม และแหล่งเรียนรู้/พิพิธภัณฑ์ลูกปัด เป็นต้นและ กลยุทธ์สื่อสารเพื่อการตลาด ด้วยการสร้างตราสินค้า การท่องเที่ยวชุมชนเมืองโบราณอุทงให้เป็นที่รู้จักและใช้การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการที่ผสมผสานสื่อต่าง ๆ เป็นต้น

ตารางที่ 4.8 สรุปข้อมูล จากการสัมภาษณ์

ประชากรและ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ใน งานวิจัย	ผลการเก็บ รวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ ข้อมูล
กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทงและด้านการออกแบบ			
ด้านที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทง			
1. นาง บุญศรี สัม สุข เจ้าหน้าที่ พนักงาน พิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติอุ ทงสุข	ใช้วิธีการเลือก กลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (พรสนอง วงศ์ สิงทอง. 2550:125) โดยใช้วิธีการ เก็บรวบรวม ข้อมูล การ สัมภาษณ์แบบ เชิงลึก เป็นการ สัมภาษณ์ผู้ให้ ข้อมูลสำคัญ เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมอุทง โบราณสถาน โบราณวัตถุ ต่างๆ	ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ในปัจจุบันของ พิพิธภัณฑ์ทำขึ้นโดยมหาวิทยาลัย ศิลปากร โดยเริ่มจากการนำข้อมูลต่างๆ มาทำเป็นสื่อ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องในเรื่องของภาษา ใน ส่วนของโบราณวัตถุ เป็นส่วนที่มีเนื้อหา ทางโบราณคดีค่อนข้างสมบูรณ์ พร้อม คำอธิบายโบราณวัตถุอื่นๆเพิ่มเติม และ จะมีผลิตภัณฑ์การเรียนรู้เข้ามาช่วย อธิบายเรื่องราว เช่น หุ่นจำลองเจดีย์ หมายเลขต่างๆ เพื่อให้ผู้เข้าชมเข้าใจได้ ง่ายขึ้น ซึ่งผู้เข้าชมส่วนมากจะเป็นชาว ไทยและชาวต่างประเทศจะมีหลากหลาย ประเทศด้วยกัน ทั้งแถบเอเชียและยุโรป ของที่ระลึกที่ชาวต่างประเทศ ส่วนมากให้ความสนใจจะเป็นสื่อที่มี หลากหลายเกี่ยวกับอารยธรรมอุทง และ สินค้าของชุมชน	นำรูปแบบของ ผลิตภัณฑ์การ เรียนรู้ในปัจจุบัน มาวิเคราะห์ เพื่อ หาแนวทางในการ พัฒนารูปแบบ ผลิตภัณฑ์และ ข้อมูลเกี่ยวกับ พิพิธภัณฑ์และ ความสนใจของผู้ เข้าชม



ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประชากรและ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ ในงานวิจัย	ผลการเก็บ รวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ ข้อมูล
<p>2. ชุมชนบ้าน โคก</p> <p>2.1 นางอำพร ลีสุขสาม ผู้ใหญ่บ้าน ศูนย์เรียนรู้ “ลูกปิดทวาร วดี” ชุมชน บ้านโคก</p>	<p>ใช้วิธีการเลือก กลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (พรสนอง วงศ์ สิงทอง. 2550:125) โดยใช้วิธีการ เก็บรวบรวม ข้อมูล สัมภาษณ์แบบ มีโครงสร้าง เป็นการ สัมภาษณ์ ข้อมูล วัฒนธรรม ส่วนที่ เกี่ยวข้องกับ ชุมชนอุทอง</p>	<p>ลูกปิดอุทองในปัจจุบัน ไม่มีลูกปิดโบราณดั้งเดิม มีแต่ทำเลียนแบบขึ้นจากวัสดุ เรซิน หรือเรียก อีกอย่างว่า ลูกปิดทด แบบทดแทน ของเก่าที่มี อยู่เดิม และออกแบบลวดลาย สี รูปทรง ชัด พื้นผิวให้มีลักษณะคล้ายกับลูกปิดโบราณ ซึ่งพอ ชัดแล้วก็แทบจะแยกแยะไม่ออกว่าอันไหนคือ ลูกปิดโบราณ อันไหนลูกปิดทด โดยวิธีการ แยกแยะ คือ การเผาไฟ เพราะเรซินเมื่อโดนไฟ จะละลาย</p> <p>ส่วนศูนย์การเรียนรู้ลูกปิดทวารวดี ก่อตั้งขึ้น เพื่อให้คนในชุมชนหรือ ผู้ที่สนใจ นักท่องเที่ยว ได้มาศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม อาจจะเรียนรู้การ ทำเป็นอาชีพ หรือเรียนรู้เพื่อเป็นความรู้เสริม กลุ่มที่สนใจจะมีหลายช่วงอายุ ทั้งชาวไทย ชาวต่างชาติ มีแบบทั้งมาเดี่ยว กลุ่ม หรือ เด็ก นักเรียน นักศึกษา โดยจะมีสาธิตการทดลอง ร้อยลูกปิดเป็นสร้อยคอ สร้อยข้อมือต่างๆ ผู้ที่ สนใจก็จะซื้อตามขนาดของสร้อย โดยเริ่มต้น จากราคา 100 - 200 บาท ซึ่งสี ลวดลาย ขนาด รูปทรงของลูกปิดจะแตกต่างกันตามราคาหลัง จากนั้นจะให้ทดลองทำ แล้วนำสร้อยกลับไป เป็นของฝาก ของที่ระลึกได้ อีกทั้งยังเป็นการ เผยแผ่ จุดเด่นวัฒนธรรมอุทองของชุมชนบ้าน โคกอีกด้วย</p>	<p>นำข้อมูล ลูกปิดโบราณ มาวิเคราะห์ ด้าน กรรมวิธีการ ผลิตลักษณะ ลวดลาย สี รูปทรง และ พื้นผิว</p>

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประชากรและ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ ในงานวิจัย	ผลการเก็บ รวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ ข้อมูล
2.2 นางอำ พร ลีสุขสาม ผู้ใหญ่บ้าน ถนนสาย วัฒนธรรม ชุมชนบ้าน โคก	ใช้วิธีการเลือก กลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (พรสนอง วงศ์ สิงทอง. 2550:125) โดยใช้วิธีการ เก็บรวบรวม ข้อมูล สัมภาษณ์แบบ มีโครงสร้าง เป็นการ สัมภาษณ์ ข้อมูล วัฒนธรรม ส่วนที่ เกี่ยวข้องกับ ชุมชนอยู่ ทอง	ถนนสายวัฒนธรรม ชาวบ้านในชุมชนจัดกิจกรรมสืบทอด ประเพณีดั้งเดิมของชุมชนบ้านโคก การแต่งกาย ตามสมัยก่อน กิจกรรมซึ่จักรยานโบราณ การทำพิธีกรรมต่างๆในวันเทศกาลตามวิถี ชุมชน เช่น ประเพณีเนื่องในวัฒนธรรมข้าว เป็น ความเชื่อเกี่ยวกับแม่โพสพในอดีตที่ยังคงทำนา ปี เช่น ประเพณีแอกนา (เช่นไหว้ผีนา) เมื่อข้าว ออกรวงก็ทำขนมและเครื่องหอม หวีไปเช่นไหว้ แม่โพสพ ชาวลาวครั้งเรียกว่า ฮับมานข้าว ในขณะที่ข้าวตั้งท้องจะนำชะลอมใส่กล้วย อ้อย ส้มตำและของเปรี้ยว หลังจากการเก็บเกี่ยวจะ ทำพิธีทำขวัญผู้ย้ง เป็นต้น การเซ่นไหว้ผีเจ้านายที่หอเจ้านาย เป็น ศาลไม้จำนวน 7 หลัง ศาลเหล่านี้เป็นที่สถิตของ ผีเจ้านาย ชาวบ้านเชื่อว่าผีเจ้านายคือผู้ปกครอง อาณาจักรหลวงพระบางในอดีต ผีเจ้านายจะ คอยคุ้มครองรักษาผู้คนในชุมชนให้ปลอดภัย จากอันตรายในช่วงเดือนมิถุนายนของทุกปี จะ จัดให้มีงานเลี้ยงผีเจ้านายด้วยการเซ่นไหว้ด้วย อาหาร ประเพณีทำบุญกลางบ้านซึ่งจัดงานและ ทำบุญสงกรานต์ช่วงวันที่ 17 -18 เมษายนอย่าง ต่อเนื่องมานานกว่า 100 ปี เป็นต้น โดยใช้พื้นที่ บริเวณบ้านผู้ใหญ่บ้านเป็นที่ชุมนุม	การนำข้อมูล ด้านการใช้ ชีวิตของชุมชน โบราณเมืองอยู่ ทอง มา วิเคราะห์ วัฒนธรรมวิถี ชีวิตของชุมชน

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	ผลการเก็บรวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล
<p>2.3 นางอำพร ลีสุขสาม ผู้ใหญ่บ้าน ศูนย์การเรียนรู้ “จักรยานโบราณ ชุมชนบ้านโคก”</p>	<p>ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (พรสนอง วงศ์สิงทอง. 2550:125)</p> <p>โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเป็นการสัมภาษณ์ข้อมูลวัฒนธรรมส่วนที่เกี่ยวข้องกับชุมชนอยู่ทอง</p>	<p>ศูนย์การเรียนรู้ “จักรยานโบราณ ชุมชนบ้านโคก”</p> <p>จักรยานโบราณชมวิถีชีวิตชุมชนเกษตรกรรม ภูมิทัศน์ทุ่งนา และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นกลุ่มบ้านไม้โบราณ อายุราว 100 ปี ปัจจุบันได้มีการรวบรวมจักรยานโบราณได้ถึง 50 คัน ถือได้ว่ามีมากที่สุด ในภาคกลาง และมีกิจกรรมขี่จักรยานโบราณ</p>   	<p>ผู้วิจัยนำข้อมูลจักรยานโบราณมาวิเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงไปถึงการใช้ชีวิตของคนภายในชุมชนและวิถีชีวิตของชาวโบราณอยู่ทอง</p>

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประชากรและ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ ในงานวิจัย	ผลการเก็บ รวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ ข้อมูล
3. นายสม จินต์ ชาญ กระบี่ รักษาการ ผู้จัดการ สำนักงาน พื้นที่พิเศษ เมืองโบราณอู่ ทอง	ใช้วิธีการเลือก กลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (พรสนอง วงศ์ สิงทอง. 2550:125) โดยใช้วิธีการ เก็บรวบรวม ข้อมูล การ สัมภาษณ์แบบ เชิงลึก เป็น การสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูล สำคัญ (key informant)	<p>โครงการในอนาคต คือ การพัฒนาเกี่ยวกับ ลูกปัดโบราณ ที่เป็นวัฒนธรรมที่โดดเด่น ของอู่ทองโบราณ ซึ่งอาจจะเป็นกรรมวิธีการ ผลิต รูปแบบ รวมถึงชาติพันธุ์ต่างๆ ของอู่ ทองโบราณ ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทย เวียง ไทยทรงดำ และลาวครั้งซึ่งในช่วงวัน สงกรานต์มีการจัดงานอู่อารยธรรมสุวรรณ ภูมิ “สืบสานประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอู่ทอง ที่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอู่ ทอง ซึ่งมีการจัดกิจกรรมแบบเป็นนามธรรม ที่ไม่ได้เป็นข้อมูลหรือหลักฐานสำหรับการ ค้นคว้าใดๆได้</p>  	ผู้วิจัยนำข้อมูล โครงการใน อนาคต มา วิเคราะห์เพื่อหา แนวทางในการ พัฒนารูปแบบ ผลิตภัณฑ์

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประชากรและ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ ในงานวิจัย	ผลการเก็บ รวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ ข้อมูล
ด้านที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ			
1. นางสาว ชเนตตรี ยังกง ภัณฑารักษ์ ปฏิบัติการ พิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติอุ ทอง	ใช้วิธีการเลือก กลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (พรสนอง วงศ์ สิงทอง. 2550:125) โดยใช้การ สัมภาษณ์แบบ เชิงลึก เป็น การสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูล สำคัญ เกี่ยวข้องกับ ผลิตภัณฑ์การ เรียนรู้ใน ปัจจุบัน	ปัญหาของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ในปัจจุบัน คือ เสียหายง่าย มีการดูแลค่อนข้างสูง อย่างเช่น ในส่วนของวิดิทัศน์ หลอดไฟจาก โปรเจคเตอร์และปุ่มกดต่างๆ อีกทั้งยังขาด การนำชมเวลาที่มีผู้เข้าชมน้อย เนื้อหาใน บางส่วนจึงไม่ได้รับการอธิบายจึงมีลักษณะ ของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่เป็นไวนิล ส่วนมาก ซึ่งเนื้อหาในการวางก็จะกินพื้นที่ ค่อนข้างมาก และเอกสารนำชมจะมีเพียง หนังสือของอาคารส่วนที่ 1 เท่านั้นที่เป็น เพียงส่วนของโบราณคดี และโบราณวัตถุ ในส่วนอาคารที่ 2 จะไม่มีเอกสารนำชมตัวนี้ 	นำปัญหาของ ผลิตภัณฑ์การ เรียนรู้ในปัจจุบัน มาวิเคราะห์ใน เรื่องของรูปแบบ เพื่อหาแนวทางใน การออกแบบ รูปแบบผลิตภัณฑ์
2. นาย ประภัสสร แย้มอรุณ ครู ชำนาญการ พิเศษ คศ.3 วิทยาลัยช่าง ศิลป์ สุพรรณบุรี	ใช้วิธีการเลือก กลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง โดยใช้วิธีการ เก็บรวบรวม ข้อมูล สัมภาษณ์แบบ มีโครงสร้าง	ซึ่งเป็นผู้ออกแบบเสื้อของที่ระลึกสำหรับ วางขายที่พิพิธภัณฑ์อุทอง ของที่ระลึกที่ชาว ต่างประเทศส่วนมากให้ความสนใจจะเป็น เสื้อที่มีลวดลายเกี่ยวกับอารยธรรมอุทอง ถ้า เป็นรูปพระจะขายได้น้อยกว่า เพราะชาว ต่างประเทศบางคนนับถือศาสนาคริสต์ 	นำปัญหาของ ผลิตภัณฑ์การ เรียนรู้ในปัจจุบัน มาวิเคราะห์ใน เรื่องของรูปแบบ เพื่อหาแนวทางใน การออกแบบ ผลิตภัณฑ์

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประชากรและ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ ในงานวิจัย	ผลการเก็บ รวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ ข้อมูล
3. นายเมธี แย้มเกษร เจ้าหน้าที่ องค์การ บริหารการ พัฒนาพื้นที่ พิเศษเพื่อการ ท่องเที่ยว อย่างยั่งยืน (อพท.)	ใช้วิธีการเลือก กลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (พรสนอง วงศ์ สิงทอง. 2550:125) โดยใช้วิธีการ เก็บรวบรวม ข้อมูล สัมภาษณ์แบบ เชิงลึกเป็นการ สัมภาษณ์ผู้ให้ ข้อมูลสำคัญ และการ สังเกต แบบมี ส่วนร่วมโดย เข้าไปร่วม กิจกรรมกับ กลุ่มคน รวมทั้งซักถาม และจดบันทึก ข้อมูลระหว่าง การสังเกต และหลังการ สังเกต	ชุมชนที่เข้าร่วมกับโครงการของอพท. จะ ได้รับการพัฒนา ซึ่งขึ้นอยู่กับความสมัครใจ ของแต่ละชุมชน เพราะบางชุมชนเป็นชุมชนที่ พึ่งก่อตั้งกลุ่มผลิตภัณฑ์ขึ้นมาได้ไม่นาน จึงไม่ กล้าที่จะเสี่ยงต่อการลงทุน วางขายต่างๆแล้ว ที่จะไม่คุ้มทุน จึงทำให้บางชุมชนที่เสนอเข้า ร่วมโครงการตอนแรก ไม่ได้ให้ความร่วมมือ หรือยินยอมที่จะเข้าร่วมโครงการในการ พัฒนาศักยภาพของตัวผลิตภัณฑ์และชุมชน ต่อไป โดยทางทีมงานของอพท.จะมีทีมวิจัย แต่ละผลิตภัณฑ์ แต่ละโครงการไปรับผิดชอบ เพราะมีทั้งที่เป็นของกิน ของใช้ และของที่ ระลึก เป็นต้น เพื่อไปศึกษาค้นคว้าข้อมูล การ ลงพื้นที่ โดยการวิเคราะห์ปัญหา ออกแบบ ผลิตภัณฑ์ โดยจะมีทั้งการสร้างแบรนด์ การ ทำบรรจุภัณฑ์ การประชาสัมพันธ์ จนไปถึง การวางขายและติดตามผลต่อไปในอนาคต โครงการที่ทาง อพท.จะทำในอนาคต คือ ลูกปิดโบราณอยู่ทอง ที่ตอนนี้ได้พัฒนาเพียงแค่ จัดตั้งเป็นศูนย์การเรียนรู้ ลูกปิดโบราณอยู่ทอง ที่ชุมชนบ้านโคก เท่านั้น	นำจุดมุ่งหมาย แนวทาง ในการ พัฒนาชุมชน โครงการใน อนาคต ของ องค์กรมา วิเคราะห์ เพื่อ หาแนวทางใน การออกแบบ ผลิตภัณฑ์

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประชากรและ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ ในงานวิจัย	ผลการเก็บ รวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ ข้อมูล
<p>กลุ่มที่ 2 นักท่องเที่ยวทั่วไป</p> <p>กลุ่มประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจ ศึกษาวัฒนธรรม อุทยาน สุพรรณบุรี</p>			
<p>นักท่องเที่ยว ทั่วไปที่สนใจ ในด้าน โบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่ สนใจศึกษา วัฒนธรรม อุ ทยาน สุพรรณบุรี จำนวน 10 คน</p>	<p>การสังเกต ซึ่ง ผู้วิจัยใช้การ สังเกต 2 แบบ คือการสังเกต แบบไม่มีส่วน ร่วมสำหรับ สังเกตสภาพ ทั่วไปของ ชุมชนและการ สังเกตแบบมี ส่วนร่วมโดย เข้าไปร่วม กิจกรรมกับ กลุ่มคนใน ชุมชน</p>	<p>จากการสอบถามนักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจ จำนวน 10 คน พบว่า นักท่องเที่ยวนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ได้ไปอยู่ ต่างประเทศ ได้ให้ข้อมูล หลักฐานทาง โบราณคดีที่นี้ถือได้ว่ามีความสมบูรณ์ ค่อนข้างมาก เป็นชิ้นส่วนทางประวัติศาสตร์ ที่มีอยู่จริง ไม่ได้ทำขึ้นมาเพื่อดึงดูดความ สนใจ โดยเฉพาะลูกปัดโบราณที่มีอยู่ ที่เป็น ลูกปัดโบราณของแท้ นักท่องเที่ยวนักท่องเที่ยวท่านอื่น ชอบ รูปแบบในการนำเสนอที่เป็นสื่อสามมิติ แต่ มีอยู่จำนวนน้อยซึ่งส่วนมากมีตัวหนังสือ ค่อนข้างเยอะ จึงไม่ค่อยได้อ่านรายละเอียด เท่าไร นักท่องเที่ยวนักท่องเที่ยวต่างประเทศ ชอบในรูปแบบ ของวัฒนธรรมและหลักฐานทางโบราณคดี และโบราณวัตถุต่างๆที่มีความสมบูรณ์ และ ภาษาที่ใช้อธิบาย ที่เป็นส่วนของ ภาษาอังกฤษ มีความเข้าใจง่าย ถูกต้อง เพราะบางอย่างเขาไม่สามารถเข้าใจได้ว่า ชิ้นนี้คืออะไร มีไว้ทำอะไร แต่บางที่ไม่มี รายละเอียดหรือป้ายเขียนไว้ ก็จะไม่ทราบ ว่าคืออะไร มีไว้เพื่อทำอะไร</p>	<p>จากการสอบถาม นักท่องเที่ยวนักท่องเที่ยว ที่สนใจในด้าน โบราณคดี หรือ นักเรียน นักศึกษา ที่สนใจศึกษา วัฒนธรรม อุทยาน สุพรรณบุรี มาเป็น แนวทางในการ วิเคราะห์หา รูปแบบการ นำเสนอของ ผลิตภัณฑ์ และ ปัญหาที่มีอยู่ใน ปัจจุบัน เพื่อนำ ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติมไปพัฒนา ต่อ</p>

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประชากรและ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ ในงานวิจัย	ผลการเก็บ รวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ ข้อมูล
<p>กลุ่มที่ 2 นักท่องเที่ยวทั่วไป</p> <p>กลุ่มประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจ ศึกษาวัฒนธรรม อุทยาน สุพรรณบุรี</p>			
นักท่องเที่ยว ทั่วไปที่สนใจ ในด้าน โบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่ สนใจศึกษา วัฒนธรรม อุ ทยาน สุพรรณบุรี จำนวน 10 คน	รวมทั้งซั๊กถาม และจดบันทึก ข้อมูลร่วมกับ การสังเกตการ สัมภาษณ์แบบ ไม่เป็น ทางการ ใช้ ควบคู่กับการ สังเกตแบบมี ส่วนร่วม	กลุ่มเด็กนักเรียนนักศึกษาจะชอบส่วนที่เป็น อาคาร 2 ที่มีรูปแบบการนำเสนอที่ทันสมัย เป็นสามมิติ มีความดึงดูดน่าสนใจ โดยเฉพาะตอนที่เป็นวิดิทัศน์นำเสนอส่วนที่ จำลองการค้าในสมัยก่อน ที่มีบรรยากาศ โดยรอบคล้ายกับเรือส่งสินค้า มีแสง สี เสียง ประกอบคำบรรยายต่างๆ สิ่งที่ยากให้ เพิ่มเติม คือ รูปแบบการนำเสนอที่แปลก ใหม่ ให้มีการโต้ตอบมากขึ้น หรือการนำ เนื้อหาต่างๆที่มีอยู่ นำเสนอออกมาให้เป็น รูปธรรมมากขึ้น อย่างเช่น เรื่องของวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ในสมัยก่อน ชนเผ่า การแต่ง กาย ถิ่นที่อยู่อาศัย เครื่องมือเครื่องประดับ ลูกปัดโบราณ	

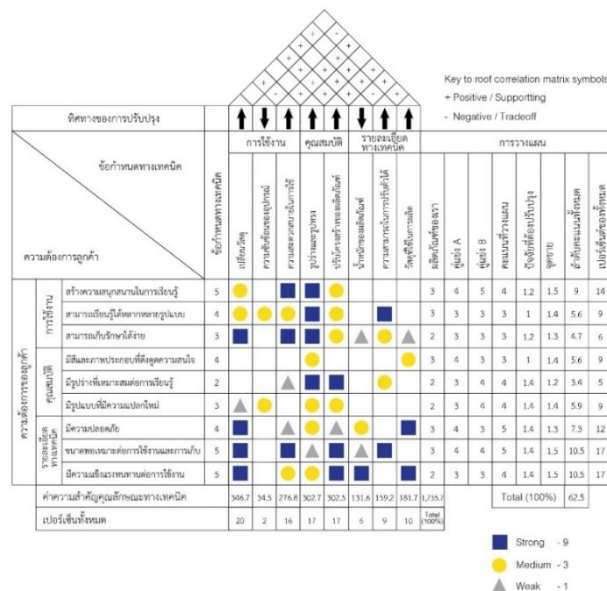
ที่มา : ผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ วันที่ 23 เมษายน พ.ศ.2560

จากตารางที่ 4.8 สรุปข้อมูล จากการสัมภาษณ์รูปแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้มีการ
ใช้ไว้นิรลนำเสนอข้อมูล ไม่มีการนำเสนอจากวิดิทัศน์หรือจากเจ้าหน้าที่กรณีผู้เข้าชมน้อย ขาดคำ
บรรยาย เรือนไททรงดำอยู่ในสภาพเก่า ควรสร้างบรรยากาศแบบโบราณย้อนยุค เพื่อพัฒนา
สาธารณูปโภค มีการปรับปรุงระบบแสง สี เสียงให้ทันสมัย

4.2 ผลการวิเคราะห์การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

4.2.1 ผลการวิเคราะห์หลักการแก้ไขปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จากการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี นำหลักของ Quality Function Deployment (QFD), วิธีการแก้ปัญหาเชิงประดิษฐ์คิดค้น Triz40 (Theory of Inventive Problem Solving) และแนวคิดการกระจายการออกแบบเชิงคุณภาพเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ขั้นตอนในการออกแบบ

1. Quality Function Deployment (QFD),

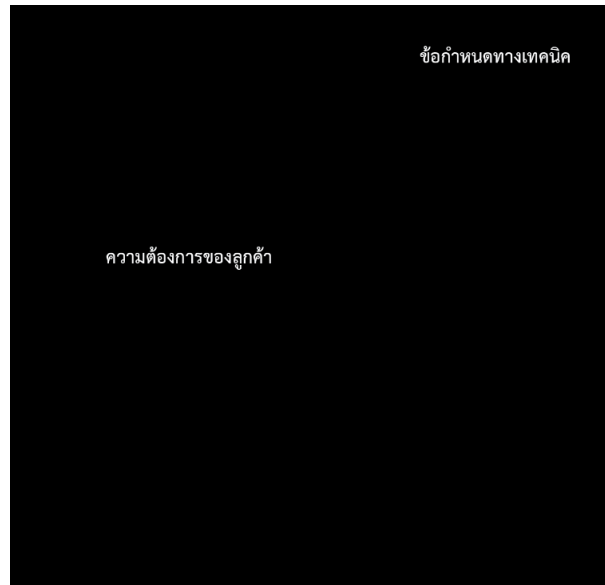


ภาพที่ 4.1 ตารางหลักการ Quality Function Deployment (QFD)

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ

จากตารางการวิเคราะห์ พบว่า ความต้องการของการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีมากที่สุดอันดับแรกคือ การสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ ขนาดที่พอเหมาะต่อการใช้งาน และความแข็งแรงทนทานต่อการใช้งาน ความต้องการรองลงมาคือ สามารถเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ มีสีสันและภาพประกอบที่ดึงดูดความสนใจ และมีความปลอดภัย อันดับที่สามารถเก็บรักษาได้ง่าย มีรูปแบบที่แปลกใหม่ และอันดับสุดท้ายคือรูปร่างที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้

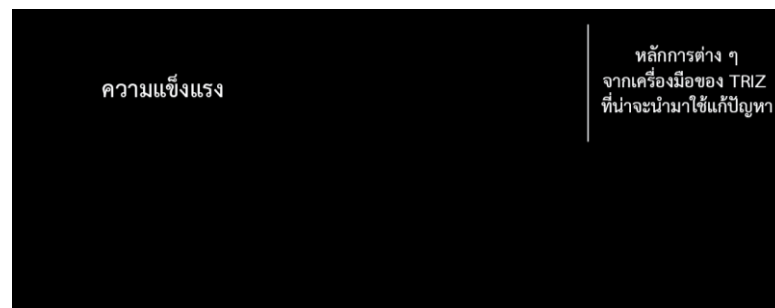
2. หลักการ TRIZ เรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ หรือวิธีการแก้ปัญหาเชิงประดิษฐ์คิดค้น
(Theory of Inventive Problem Solving)



ภาพที่ 4.2 สรุปความต้องการของผู้ใช้งาน

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ

จากตารางพบว่าความต้องการกับข้อกำหนดทางเทคนิคที่มีความสอดคล้องกันมากที่สุด คือ การเปลี่ยนวัสดุ และรูปร่างรูปทรง ซึ่งการเปลี่ยนวัสดุและรูปร่างรูปทรงมีความสอดคล้องกับลักษณะคุณสมบัติที่ต้องการปรับปรุงในด้านความแข็งแรง โดยนำข้อกำหนดทางเทคนิคมาวิเคราะห์ความขัดแย้งทางเทคนิคตามหลักทฤษฎี (TRIZ)



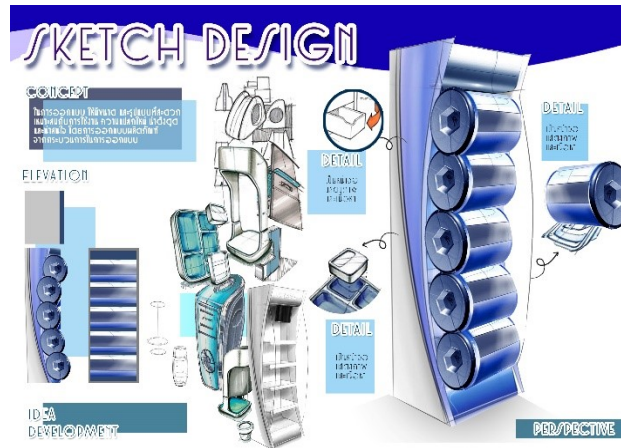
ภาพที่ 4.3 ตารางความขัดแย้งทางเทคนิค

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ

จากตารางการวิเคราะห์พบว่า หลักการที่มีความสัมพันธ์กับความแข็งแรง ประกอบด้วย ความสามารถในการผลิต ความน่าเชื่อถือ ความสามารถที่จะซ่อมแซมได้ และแรง ซึ่งหลักการในเชิงประดิษฐ์คิดค้นได้จากทฤษฎี (TRIZ) คือหลักการ คุณสมบัติเฉพาะที่ (Local quality) อาจทำได้โดยเปลี่ยนแปลงโครงสร้างวัตถุจากรูปแบบเดียวให้มีความแตกต่างกันเฉพาะส่วน ทำให้แต่ละฟังก์ชันของวัตถุมีเงื่อนไขที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการทำงาน หรือทำให้แต่ละชิ้นส่วนของวัตถุเหมาะกับการทำงานที่แตกต่างและทำให้เหมาะสมกับการใช้งานมากที่สุด โดยออกแบบให้มีความสอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่ใช้ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

จากการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ร่วมกับหลักการคุณสมบัติเฉพาะที่ (Local quality) นำมาใช้แก้ปัญหาเพื่อทำการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ทางด้านการสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้เป็นลักษณะการเรียนรู้ผ่านเกมส์การเล่นในรูปแบบต่าง ๆ ด้านขนาดที่พอเหมาะต่อการใช้งาน ผู้วิจัยได้มีการใช้หลักการยศาสตร์เกี่ยวกับขนาดของฝ่ามือและส่วนที่เกี่ยวข้อง ด้านความแข็งแรงทนทานต่อการใช้งาน ผู้วิจัยได้เลือกวัสดุที่มีความคงทนที่เหมาะสมกับสภาพการใช้งาน ได้แก่ อะคริลิก พลาสติก กระดาษแข็ง เคลือบด้วยลามิเนต และผ้าแคนวาส ด้านการเรียนรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีรูปแบบการเล่นที่สามารถใช้เล่นร่วมกันได้ในหลาย ๆ เกมส์ โดยแต่ละเกมส์มีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันออกไป ด้านสีสันและภาพประกอบที่ดึงดูดความสนใจ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบกราฟิกที่ช่วยเรื่องการเรียนรู้ และเลือกใช้สีจากคู่สีที่มีความเหมาะสมในอัตราส่วนของการใช้คู่สีในการออกแบบ ในด้านความปลอดภัย ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้ชิ้นส่วนของชุดอุปกรณ์มีขอบที่โค้งมน หลีกเลี่ยงชิ้นส่วนที่แหลมคมที่จะก่อให้เกิดอันตราย ด้านเก็บรักษาผู้วิจัยได้ใช้วัสดุและการออกแบบให้มีรูปทรงที่สามารถเก็บรักษาได้ง่าย เช่น รูปทรงของชิ้นส่วนที่เป็นเรขาคณิต จะสามารถเก็บใส่บรรจุภัณฑ์ได้ง่าย ด้านรูปแบบที่แปลกใหม่ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบวิธีการเล่นและรูปแบบของชุดอุปกรณ์ที่สามารถเรียนรู้ได้แปลกใหม่ผ่านการเล่นที่ประกอบด้วยเกมส์หลากหลายเกมส์ในชุดอุปกรณ์หนึ่งชุด โดยอุปกรณ์ที่ใช้เล่นในชุดการเล่นเกมส์ สามารถใช้เล่นร่วมกันได้ และสื่อถึงวัฒนธรรมอุทองในแต่ละเกมส์การเล่น สามารถเข้าใจได้โดยผ่านเกมส์เหล่านี้ และด้านรูปร่างที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ออกแบบให้รูปร่างของชุดอุปกรณ์ง่ายต่อการหยิบจับและง่ายต่อการใช้ในการเรียนรู้

4.2.2 ผลการพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง แนวทางในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงปัญหา ของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรีเดิม และการแก้ปัญหาเพื่อนำมาใช้ใน การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยใช้เป็นเกมส์การเล่น



ภาพที่ 4.4 ภาพร่างประกอบการวิเคราะห์

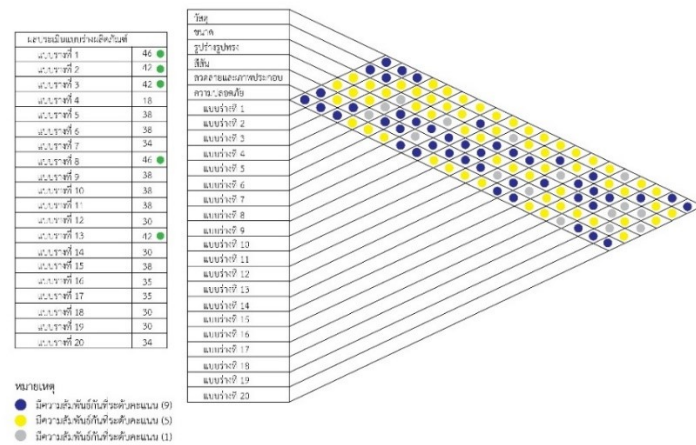
ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ

จากนั้นจึงได้ทำการร่างภาพเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัด สุพรรณบุรี ซึ่งการวิเคราะห์ตามหลักการออกแบบ โดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหา และจัดกิจกรรม การเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ ของ โรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gange') แนวความคิด 9 ประการ มาใช้ ในการออกแบบเพียง 3 ด้านที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แรงเร้า กระตุ้น และดึงดูดความสนใจ, นำเสนอเนื้อหา ใหม่ หรือสิ่งเร้าใหม่ และกระตุ้นการตอบสนองบทเรียน พบว่า จากแบบร่างทั้งหมด 20 รูปแบบ

จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกแบบร่าง จำนวน 5 รูปแบบที่มีค่าคะแนนสูงที่สุดโดยใช้ หลักการกระจายออกแบบเชิงคุณภาพตามหลักการออกแบบ จากการใช้หลักการกระจายการ ออกแบบเชิงคุณภาพตามหลักการออกแบบ โดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหา และจัดกิจกรรมการ เรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ มาใช้ในการออกแบบพบว่า จากแบบร่าง จำนวน 20 รูปแบบ จากการ คัดเลือกตามผลของค่าคะแนนสูงสุด 5 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบที่ 1 (46 คะแนน), รูปแบบที่ 8 (46 คะแนน) และรูปแบบที่ 13 (42 คะแนน) รูปแบบที่ 2 (40 คะแนน) และรูปแบบที่ 3 (40 คะแนน) เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบและสร้างแบบร่างของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัด สุพรรณบุรีในขั้นต่อไป

3. การกระจายการออกแบบเชิงคุณภาพตามหลักการออกแบบ

ตารางกระจายหน้าที่การวิเคราะห์ออกแบบผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 4.5 การกระจายการออกแบบเชิงคุณภาพตามหลักการออกแบบ

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ

เมื่อได้รูปแบบที่มีค่าคะแนนสูงสุด 5 รูปแบบ ผู้วิจัยได้นำชุดอุปกรณ์ทั้ง 5 รูปแบบมาพัฒนาจำนวน 3 รูปแบบ ดังนี้



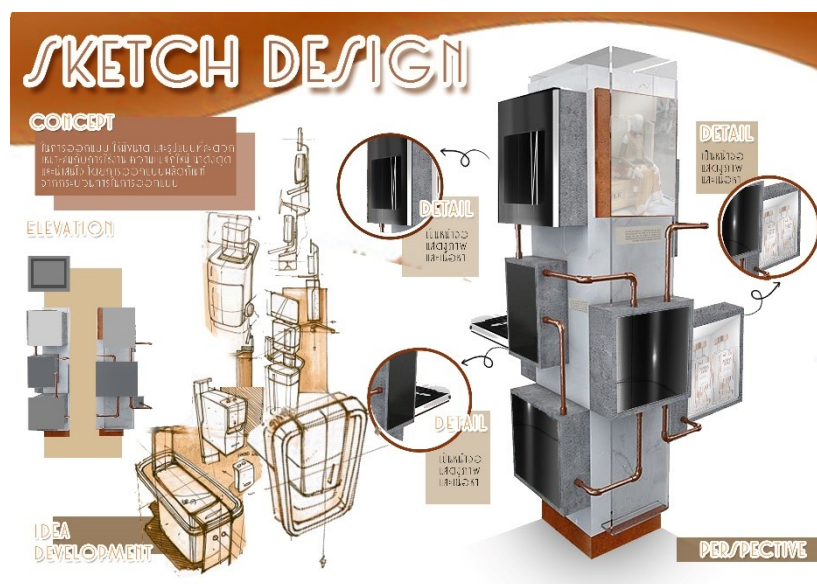
ภาพที่ 4.6 ภาพแบบร่างที่นำมาพัฒนา รูปแบบที่ 1

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ



ภาพที่ 4.7 ภาพแบบร่างที่นำมาพัฒนา รูปแบบที่ 2

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ



ภาพที่ 4.8 ภาพแบบร่างที่นำมาพัฒนา รูปแบบที่ 3

ที่มา : โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ

เมื่อนำแบบร่างเบื้องต้น (Idea sketch) จาก 5 รูปแบบมาพัฒนาจนได้แบบร่างของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 3 รูปแบบเพื่อผลิตต้นแบบและ

นำไปใช้ทดสอบและประเมินแบบร่างผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ จาก ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญวัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 3 รูปแบบ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9 สรุปผลแบบร่างผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรม อุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทอง						
ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	3.85	0.69	4.28	0.48	4.00	0.57
ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	4.00	0.57	4.28	0.78	4.42	0.53
ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3	3.85	0.89	4.28	0.75	4.28	0.48
ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ						
ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1	3.57	0.53	4.00	0.57	4.00	0.57
ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2	4.00	0.57	4.14	0.69	4.28	0.75
ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3	4.00	0.81	4.42	0.53	4.28	0.75
ผลรวม	3.87	0.67	4.23	0.63	4.21	0.60

จากการสรุปผลการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยประเมินแบบร่างจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหา และจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ ของ โรเบิร์ต กายเย่ (Robert Gange') แนวความคิด 9 ประการ มาใช้ในการออกแบบพบว่า รูปแบบของชุดออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี มีระดับค่าคะแนนสูงสุดคือ รูปแบบที่ 2 อยู่ในระดับที่เหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.23$, S.D.=0.63) มีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้ เร่งเร้า กระตุ้น และดึงดูดความสนใจ ของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี มีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ($\bar{X}=4.33$, S.D.=0.50) อยู่ในระดับเหมาะสมที่สุด นำเสนอเนื้อหาใหม่ หรือสิ่งเร้าใหม่ มีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ($\bar{X}=4.33$, S.D.=0.52) อยู่ในระดับเหมาะสมที่สุด และค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือด้านกระตุ้นการตอบสนองบทเรียน ($\bar{X}=4.00$, S.D.=0) อยู่ในระดับเหมาะสมที่สุด

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบผลิตภัณ์ท์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

การประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบผลิตภัณ์ท์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้ทำการประเมินประสิทธิภาพออกแบบผลิตภัณ์ท์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรีโดยใช้ นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรม อุ้มทอง สุพรรณบุรี จำนวน 10 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและผลิตภัณ์ท์การเรียนรู้ จำนวน 3 ท่าน โดยได้ทำการประเมินประสิทธิภาพทั้งก่อนและหลังใช้ เพื่อวัดผลจากการใช้งานผลิตภัณ์ท์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ออกแบบใหม่ซึ่งสรุปผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ผลิตภัณ์ท์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เบื้องต้นได้ดังนี้

ตารางที่ 4.10 ผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบผลิตภัณ์ท์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

เกณฑ์การประเมิน	ผลการประเมินประสิทธิภาพ					
	n=3					
	ก่อน		ระดับความ คิดเห็น	หลัง		ระดับความ คิดเห็น
	\bar{X}	S.D.		\bar{X}	S.D.	
1.รูปลักษณ์โดยรวม การออกแบบ ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ						
รูปลักษณ์ที่เข้ากับสภาพแวดล้อม	3.00	0.00	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
2.มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณ์ท์นั้นพึงมี						
ให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้	3.00	0.00	ปานกลาง	5.00	0.00	มากที่สุด
เนื้อหาชัดเจน มีภาพประกอบ	3.00	0.00	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
3.มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ						
ดึงดูดความสนใจได้	3.00	0.00	ปานกลาง	5.00	0.00	มากที่สุด
4.คุณภาพของวัสดุ						
คุณภาพดี คงทน ต่อการใช้งาน	3.00	0.00	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
5.การใช้งาน						
สะดวก ไม่เน้นปริมาณผู้ใช้	3.00	0.00	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	3.00	0.00	ปานกลาง	5.00	0.00	มากที่สุด
ขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน	4.00	0.00	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด

จากการสรุปผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรม อุทอง พบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง มีค่าเฉลี่ย ก่อนใช้สูงสุด คือ ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง มีขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน (\bar{X} =4.00, S.D.=0.00) อยู่ในระดับมาก และผลการประเมินประสิทธิภาพหลังเรียนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง ที่มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี ด้านให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้ มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ การใช้งานด้านมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน (\bar{X} =5.00, S.D.=0.00) อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผลการประเมินหลังใช้งานมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากก่อนใช้งาน

ตารางที่ 4.11 ผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรม อุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรม อุทอง สุพรรณบุรี

เกณฑ์การประเมิน	ผลการประเมินประสิทธิภาพ					
	n=10					
	ก่อน		ระดับความ คิดเห็น	หลัง		ระดับความ คิดเห็น
	\bar{X}	S.D.		\bar{X}	S.D.	
1.รูปลักษณ์โดยรวม การออกแบบ ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ						
รูปลักษณ์ที่เข้ากับสภาพแวดล้อม	3.00	0.00	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
2.มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี						
ให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้	3.00	0.00	ปานกลาง	5.00	0.00	มากที่สุด
เนื้อหาชัดเจน มีภาพประกอบ	3.00	0.00	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
3.มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ						
ดึงดูดความสนใจได้	4.00	0.00	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
4.คุณภาพของวัสดุ						
คุณภาพดี คงทน ต่อการใช้งาน	3.00	0.00	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
5.การใช้งาน						
สะดวก ไม่เน้นปริมาณผู้ใช้	3.00	0.00	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.00	0.00	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
ขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน	4.00	0.00	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด

จากการสรุปผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผลิตภัณฑเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง พบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของผลิตภัณฑเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง มีค่าเฉลี่ยก่อนใช้สูงสุด คือ ผลิตภัณฑเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ ($\bar{X}=4.00$, $S.D.=0.00$) อยู่ในระดับเหมาะสมที่สุด และผลิตภัณฑเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง ที่ออกแบบการใช้งาน ($\bar{X}=4.00$, $S.D.=0.00$) อยู่ในระดับมาก และผลการประเมินประสิทธิภาพหลังเรียนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ผลิตภัณฑเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง ที่มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑนั้นพึงมี ด้านให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้ มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ การใช้งานด้านมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน ($\bar{X}=5.00$, $S.D.=0.00$) อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผลการประเมินหลังใช้งานมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากก่อนใช้งาน

บทที่ 5

การสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง เรื่อง ศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะของงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ประกอบด้วยผลจากการศึกษาข้อมูลตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังนี้

1. สรุปผล การศึกษาวัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

เมืองอุ้มทอง ตั้งอยู่ฝั่งทางตะวันตกของแม่น้ำจรเข้สามพัน ตำบลอุ้มทอง อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ลักษณะของเมืองเป็นรูปวงรี หันไปตามแนวทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และทิศตะวันตกเฉียงใต้ มีคูน้ำคันดินล้อมรอบเมือง (สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 2 สุพรรณบุรี 2555: 26) เมืองโบราณอุ้มทอง มีความโดดเด่นทางประวัติศาสตร์ในยุคทวารวดี มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทั้งที่เป็นโบราณสถานและโบราณวัตถุ ตลอดจนประเพณีวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ต่าง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั่ง อีกทั้งยังเป็น สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ที่มีความเป็นมายาวนานประมาณ 3,500 ปี มาแล้ว เมืองโบราณอุ้มทองมีแม่น้ำจรเข้สามพัน ไหลผ่านตัวเมืองและเชื่อมต่อกับแม่น้ำท่าจีนออกไปสู่ทะเล ซึ่งเป็นเส้นทางสำคัญที่ทำให้เป็นศูนย์กลางการค้าหรือเมืองท่าภายในที่สำคัญแห่งหนึ่งในช่วงศตวรรษ ที่ 12 จากหลักฐานทางโบราณวัตถุที่แสดงให้เห็นถึงการติดต่อค้าขายกับเปอร์เซีย อินเดีย โรมัน และจีน ตัวอย่างเช่น เหรียญที่แสดงสัญลักษณ์ของกษัตริย์ ตราประทับที่ใช้ในการค้า พระพิมพ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมอินเดีย เหรียญโรมัน เป็นต้น หลักฐานทางโบราณคดีจำนวนมากยังทำให้สันนิษฐานได้ว่าเมืองโบราณอุ้มทองได้รับเอาศาสนาพุทธมาจากอินเดียตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 9-10 ตัวอย่างที่สำคัญ ได้แก่ ประติมากรรมดินเผารูปพระอุ้มบาตร 3 รูป ซึ่งมีรูปแบบทางศิลปะแบบอมราวดี ธรรมจักรและเสาศิลา รวมไปถึงการพบจารึกด้วยอักษรปัลลวะว่า ศรีทวารวดี ศวรูปณะ หรือการบุญของพระเจ้าศรีทวารวดี ซึ่งเป็นหลักฐานชิ้นสำคัญ (อรุณศักดิ์ กิ่งมณี2555) เมื่อประมาณ 1,600-1,800 ปีที่ผ่านมา พบหลักฐานที่แสดงถึงการนับถือพระพุทธศาสนาในเมืองโบราณอุ้มทอง โดยเฉพาะพุทธศาสนาแบบหินยาน หรือ

เถรบาท ทำให้เมืองอุทองเกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบทางวัฒนธรรมสู่วัฒนธรรมทวารวดี ซึ่งเป็นวัฒนธรรมสมัยประวัติศาสตร์ยุคแรกสุดบนผืนแผ่นดินไทย (กรมศิลปากร 2550:22-23)

จากการลงพื้นที่ของผู้วิจัย โดยการสัมภาษณ์ สังเกตและสอบถาม ส่วนของเรือนลาวโห่ง หรือไทยทรงดำ เป็นนิทรรศการกลางแจ้งตั้งอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทอง ที่แสดงให้เห็นถึงตัวเรือนของชาวลาวโห่ง วิถีชีวิตของชาวลาวโห่ง การแต่งกาย การขนส่งในสมัยก่อนโดยการเทียมเกวียน ซึ่งในปัจจุบันตัวเรือนมีสภาพชำรุด ทรมาน และขาดข้อความ หรือรูปภาพประกอบการบรรยาย สิ่งของที่จัดแสดง

ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้จากศูนย์เรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี” ชุมชนบ้านโคก มีลักษณะเป็นป้ายไวเนลแสดงข้อมูล และวัสดุที่เป็นลูกปัดเท่านั้น และจากการสัมภาษณ์นางอำพร ลีสุขสาม ผู้ใหญ่บ้านศูนย์เรียนรู้ “ลูกปัดทวารวดี” พบว่าผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มที่มาเรียนรู้ คือ การสาธิตและปฏิบัติจริงการร้อยลูกปัดโบราณตามกรรมวิธี ในอนาคตข้างหน้ามีแนวโน้มการพัฒนาผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนักท่องเที่ยวที่เข้าชมหรือผู้ที่สนใจ ซึ่งตรงกับหน่วยงานทางพิพิธภัณฑ หรือองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.)

การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทองให้บรรลุผล มีภารกิจคือ การพัฒนาอดีตที่รกรากฟื้นคืนให้กลับมาอีกครั้ง ด้วยการเป็นศูนย์กลางพุทธศาสนาในยุคทวารวดี และการพัฒนาประเพณี ศิลปวัฒนธรรมที่รกรากฟื้นฟูให้กลับมามีชีวิตชีวา ด้วยการพัฒนาคนและส่งเสริมให้เกิดผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว การฟื้นคืนเมืองโบราณอุทอง เป็นภารกิจที่ยากยิ่ง เนื่องด้วยความเก่าแก่ของยุคสมัยและกาลเวลาที่ผ่านไปนับพันปี ซึ่ง อพท. ได้ประสานความร่วมมือกับภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการและภาคประชาชน ตั้งแต่ปี 2556 มาจนถึงปัจจุบัน เช่น การฟื้นคืนคูเมืองโบราณอุทองและแม่น้ำจรเข้สามพัน โดยร่วมมือกับกรมศิลปากร กรมชลประทานและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางน้ำเมืองโบราณอุทอง , การสำรวจที่ดินเพื่อค้นหาทะเลโบราณ ชายฝั่งโบราณ แหล่งโบราณสถานและโบราณวัตถุสมัยทวารวดี โดยร่วมมือกับกรมทรัพยากรธรณี , พัฒนาชุมชนลูกปัดอุทอง ลูกปัดอุทองเป็นโบราณวัตถุที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเมืองโบราณอุทองกับเมืองโบราณอื่นทั่วโลก โดยร่วมมือกับชมรมส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน เมืองโบราณทวารวดีอุทองส่งเสริมให้ประชาชนพัฒนาสินค้าและเครื่องประดับลูกปัดอุทองให้เป็นที่ต้องการของนักสะสมลูกปัด , ฟื้นคืนแหล่งโบราณสถาน ด้วยการสำรวจ ขุดค้น ขุดแต่ง และบูรณะ ทั้งที่มีอยู่เดิมและแห่งใหม่ เพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้ด้านโบราณคดีและ

ประวัติศาสตร์ของชาติไทย โดยร่วมมือกับกรมศิลปากร และมหาวิทยาลัยศิลปากร ,จัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเรื่องเมืองโบราณอุททอง เพื่อจัดการเรียนการสอนให้กับเยาวชน ,ฟื้นคืนเรื่องพุทธศาสนาระยะเริ่มแรกและลูกปัดทวารวดี เพื่อให้ ได้หลักฐานทางวิชาการและเชื่อมโยงกับแหล่งกำเนิดในภูมิภาคอาเซียนและนานาชาติกับเมืองโบราณอุททอง

2. สรุปผล การศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้

ทฤษฎีการสอนของ โรเบิร์ต กาย (Robert Gagne') แนวความคิด 9 ประการ โดยผู้วิจัย นำข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) ของผู้เรียน เป็นการช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับสิ่งเร้า หรือสิ่งที่จะเรียนรู้ได้ดี จึงควรเริ่มด้วยการใช้ภาพ แสง สี เสียง หรือใช้สื่อประกอบกันหลายๆ อย่าง โดยสื่อที่สร้างขึ้นมานั้นต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและน่าสนใจ ซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อความสนใจของผู้เรียน นอกจากเร่งเร้าความสนใจแล้ว ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนพร้อมที่จะศึกษาเนื้อหาต่อไปในตัวอีกด้วย , นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) ควรจะจัดสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเห็นลักษณะสำคัญของสิ่งเร้านั้นอย่างชัดเจน เพื่อความสะดวกในการเลือกรับรู้ของผู้เรียน ควรนำเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ประกอบกับคำอธิบายสั้นๆ ง่าย แต่ได้ใจความ การใช้ภาพประกอบ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และมีความคงทนในการจำได้ดีกว่าการใช้คำอธิบายเพียงอย่างเดียว โดยหลักการที่ว่า ภาพจะช่วยอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้ง่ายต่อการรับรู้ แม้ในเนื้อหาบางช่วงจะมีความยากในการที่จะคิดสร้างภาพประกอบ แต่ก็ควรพิจารณาวิธีการต่างๆ ที่จะนำเสนอด้วยภาพให้ได้ แม้จะมีจำนวนน้อย แต่ก็ยังดีกว่าคำอธิบายเพียงคำเดียว อย่างไรก็ตามการใช้ภาพประกอบเนื้อหาอาจไม่ได้ผลเท่าที่ควร หากภาพเหล่านั้นมีรายละเอียดมากเกินไป ใช้เวลามากไปในการ ปรากฏบนจอภาพ ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ซ้ำซ้อน เข้าใจยาก และไม่เหมาะสมในเรื่องเทคนิคการออกแบบ เช่น ขาดความสมดุล องค์ประกอบภาพไม่ดี เป็นต้น กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response)

ความรู้ความเข้าใจ หมายถึง ความทรงจำในเรื่องราว ข้อเท็จจริงรายละเอียดต่าง ๆ และความสามารถในการนำความรู้ที่เก็บรวบรวมมาใช้ตัดแปลง อธิบาย เปรียบเทียบในเรื่องนั้นๆ ได้อย่างมีเหตุผลและเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องของโดยตรงรวมถึงการนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ นั้น ต้องมีจุดประสงค์ชัดเจนสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะมีคำอธิบายและคำสั่งที่ชัดเจนง่ายต่อการปฏิบัติตาม สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญเป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ และ ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะเด็กจะชอบเรื่องราว

ที่เกี่ยวกับการใช้จินตนาการ ขอบนิทานที่เกินจริง เกี่ยวกับเรื่องเทวดา การผจญภัย สิ่งมหัศจรรย์ต่างๆ เป็นต้น การแปลงข้อมูลเป็นภาพในรูปแบบของ จะช่วยให้ประชาชน มีความรู้และความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น รวดเร็วและแจ่มชัดขึ้น กว่า การสื่อสารในรูปแบบของตัวอักษร เพียงอย่างเดียว มีความพึงพอใจในเชิงบวก และสื่อที่เข้าถึงได้มากที่สุด คือ โทรทัศน์ และชื่นชอบกิจกรรมการท่องเที่ยวมากที่สุด ข้อมูลจากสื่อประชาสัมพันธ์ที่ดึงดูดมากที่สุด คือ ภาพของอาหารและ สินค้าพื้นบ้าน

5.2 อภิปรายผล

จากหลักฐานสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยได้สรุปไว้ในบทสุดท้ายของหนังสือ ประวัติศาสตร์ โบราณคดีอุทอง หัวข้อเมืองอุทอง: เมืองตำนานในประวัติศาสตร์ไทยไว้ว่า “ในบรรดา เมืองโบราณทั้งหลายในประเทศไทย เมืองอุทองคือเมืองที่มีหลักฐานชัดเจนว่า เป็นเมืองที่เก่าแก่ที่สุดในยุคต้นประวัติศาสตร์...” (ศรีศักดิ์ วัลลิโภดม, 2559: 151) ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อินทิรา พงษ์นาค, 2552 พบว่า คนในพื้นที่เห็นว่าคุณลักษณะที่มีลักษณะจำต้องได้ของชุมชนเมืองโบราณ อุทอง ได้แก่ มีผังเมืองโบราณเป็นรูปวงรี มีคูน้ำคันดินล้อมรอบสภาพภูมิศาสตร์ด้านหนึ่งเป็นภูเขาอีกด้าน หนึ่งเป็นน้ำ, เป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนาแรกเริ่ม, มีโบราณสถาน เช่น เจดีย์ วัด, มีโบราณวัตถุ เช่น พระพุทธรูปสมัยทวารวดี ธรรมจักร ลูกปัดและมีมรดกทางธรรมชาติ คือสวนหินธรรมชาติพุนางนาค ส่วนอัตลักษณ์ที่มีลักษณะจำต้องไม่ได้ ได้แก่ มีประเพณีตักบาตรเทโว-โรหณะ ณ วัดเขาทำเทียม, มีประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 12 นักษัตร ณ วัดเขาพระศรีสรรเพชญาราม, มีเทศกาลกินเจ และงานจิว ของชาวไทยเชื้อสายจีน, มีพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่งสงกรานต์ของลาวครั้ง , มีประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุทอง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และ ลาวครั้ง และเมืองโบราณอุทองจึงได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์

คณะรัฐมนตรีได้ประกาศพื้นที่ "เมืองโบราณอุทอง" เป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่าง ยั่งยืน ตามที่ องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) หรือ อพท. จึงได้มีโครงการต่างๆ เช่น พื้นที่คืนคูเมืองโบราณอุทองและแม่น้ำจรเข้สามพัน, การ สำรวจไต่ดินเพื่อค้นหาทะเลโบราณ ชายฝั่งโบราณ แหล่งโบราณสถานและโบราณวัตถุสมัยทวาร วดี, พัฒนาชุมชนลูกปัดอุทอง โดยร่วมมือกับชมรมส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน เมืองโบราณทวาร วดีอุทองส่งเสริมให้ประชาชนพัฒนาสินค้าและเครื่องประดับลูกปัดอุทองให้เป็นที่ต้องการของนัก สะสมลูกปัด , พื้นที่คืนแหล่งโบราณสถาน ด้วยการสำรวจ ขุดค้น ขุดแต่ง และบูรณะ ทั้งที่มีอยู่เดิมและ แห่งใหม่ เพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้ด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ของชาติ

ไทย โดยร่วมมือกับกรมศิลปากร และมหาวิทยาลัยศิลปากร และจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเรื่องเมืองโบราณอุทอง เพื่อจัดการเรียนการสอนให้กับเยาวชนเมืองโบราณ

งานวิจัยของวิบูลย์ ลี้สุวรรณ กล่าวถึงชาวลาวโซ่ง หรือไทยทรงดำ ว่า สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนไป จึงทำให้ชาวไทยทรงดำรุ่นหลังปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมและวิถีชีวิตให้ประสานกับความเป็นไปของสังคมส่วนใหญ่ ทุกวันนี้ความเป็นไทยทรงดำ หรือลาวโซ่ง จึงเป็นเพียงสิ่งที่อาจจะเหลืออยู่เพียงในจิตใจมิได้ปรากฏออกมาให้คนภายนอกเห็น และยิ่งนานวันเข้าก็ยิ่งจะสาบสูญไป แม้ว่าความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและสังคมจะเป็นสิ่งสามัญและเป็นเรื่องธรรมดาของโลกก็ตาม แต่ในแง่ของการศึกษาด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมแล้วเป็นเรื่องที่จะต้องเร่งศึกษา ค้นคว้า และบันทึกไว้เพื่อประโยชน์ต่อเยาวชนของชาติในอนาคต

จากการศึกษาและการลงพื้นที่ของผู้วิจัยพบว่าผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มที่มาเรียนรู้ คือ การสาธิตและปฏิบัติจริง ซึ่งในอนาคตข้างหน้ามีแนวโน้มการพัฒนาผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนักท่องเที่ยวที่เข้าชมหรือผู้ที่สนใจ ซึ่งตรงกับหน่วยงานทางพิพิธภัณฑ์ หรือองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.)

จากการลงพื้นที่ของผู้วิจัย สัมภาษณ์ สังเกต และสอบถาม นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรม อุทอง สุพรรณบุรีจำนวน 10 คน พบว่าชอบในส่วนของห้องจัดแสดงที่ 1 บรรพชนคนอุทอง (สมัยก่อนประวัติศาสตร์ และการรับวัฒนธรรมจากภายนอก) ห้องบรรพชนคนอุทอง จัดแสดงถึงพัฒนาการของเมืองโบราณอุทอง การจำลองโบราณวัตถุต่างๆที่มีสภาพสมบูรณ์ แสดงถึงสำคัญเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา แบบจำลองเจดีย์ธรรมจักร และการขุดค้นทางโบราณคดีที่มีเมืองโบราณอุทอง และขึ้นชอบในกิจกรรมอาคารจัดแสดงหมายเลข 2 ห้องจัดแสดงชั้นล่าง “อุทองศูนย์กลางแห่งพระพุทธศาสนา” จัดแสดงเหตุการณ์ในอดีต จัดแสดงโดยใช้ห้องด้วยเทคนิคการจัดแสดงอันทันสมัยพร้อมภาพยนตร์แอนิเมชัน แต่ในบางส่วนของขาดการนำเสนอข้อมูลและเนื้อหาบางส่วนที่ ขาดความแปลกใหม่ น่าดึงดูดและน่าสนใจ

ในกระบวนการออกแบบใช้หลัก Quality Function Deployment (QFD) ในการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และใช้หลักการแก้ปัญหาเชิงประดิษฐ์คิดค้น (Theory of Inventive Problem Solving) ใช้เครื่องมือของ TRIZ ในการนำมาแก้ปัญหาในผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี คือหลักการ คุณสมบัติเฉพาะที่ (Local quality) อาจทำได้โดยเปลี่ยนแปลงโครงสร้างวัตถุจากรูปแบบเดียวให้มีความแตกต่างกันเฉพาะส่วน ทำให้แต่ละฟังก์ชันของวัตถุมีเงื่อนไขที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการทำงาน หรือทำให้แต่ละชิ้นส่วนของวัตถุเหมาะกับการทำงานที่แตกต่าง และทำให้เหมาะสมกับการใช้งานมากที่สุด โดยออกแบบให้มีความสอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่ใช้ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ให้เป็นลักษณะการเรียนรู้ผ่านเกมส์การเล่นในรูปแบบต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 5 เกมส์ 5 กล่อง ซึ่งแต่ละกล่องจะเป็นเกมส์การเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทงที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยได้ออกแบบเกมส์แต่ละเกมส์ให้มีลำดับความเชื่อมโยงในเนื้อหา ให้มีรูปแบบที่แปลกใหม่ เข้ากับยุคสมัยและใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน มีรูปแบบเกมส์หลากหลาย โดยอุปกรณ์ที่ใช้เล่น สามารถใช้เล่นร่วมกันได้ และสื่อถึงวัฒนธรรมอุทงในแต่ละเกมส์การเล่น สามารถเข้าใจได้โดยผ่านเกมส์เหล่านี้ ด้านรูปร่างเหมาะสมต่อการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ออกแบบให้รูปร่างของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ต่อการหยิบจับและง่ายต่อการใช้งาน

กล่องใบที่ 1 จุกำเนิดอารยธรรม เป็นเกมส์การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการแต่งกายของคนในสมัยก่อนที่มีการแต่งกายหรือเครื่องประดับเป็นเช่นไร มีทั้งการแต่งกายของผู้หญิง ผู้ชายและเด็ก เป็นลักษณะแผ่นภาพประกอบการเล่น และมีกระดานแม่เหล็ก พร้อมกับชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อที่สามารถเลือกชิ้นส่วนไปวางตามแผ่นภาพบนกระดานแม่เหล็กได้ ลักษณะคล้ายกับเกมส์แต่งตัว

กล่องใบที่ 2 อุทงศรีทวารวดี เป็นเกมส์ประกอบโครงสร้างของเสาศรรมจักรที่ถือว่าเป็นหลักฐานทางโบราณคดีที่สมบูรณ์ที่สุดในประเทศไทย และมีตัวต่อไม้ที่มี QR CODE ไว้สแกนเพื่อดูข้อมูลที่เป็นลักษณะ สามมิติ ของโบราณวัตถุชิ้นนั้น

กล่องใบที่ 3 จากวัฒนธรรมอินเดียสู่ความเป็นไทย เป็นกล่องที่นำเสนอเกี่ยวกับ เรื่องราวให้เห็นถึงความสำคัญของอารยธรรมอุทง ที่เป็นเมืองท่าการค้าในสมัยก่อน เพราะมีแม่น้ำจรเข้สามพัน และแม่น้ำท่าจีนไหลรวมกัน ถือว่าเป็นแม่น้ำสายหลักในการค้าขาย เกมส์ในการเล่นจะเป็นเกมส์ขนส่งสินค้า โดยมีตัวต่อและเรือขนส่งสินค้าให้ผู้เล่นนำตัวต่อไปวางให้ตรงกับบล็อกไม้ของตัวขนส่งซึ่งตัวสินค้าแต่ละตัวจะมี QR CODE ไว้สแกนคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับพระสามองค์ ที่ถือว่าเป็นหลักฐานชิ้นแรกที่มีลักษณะความเป็นไทยไม่เลียนแบบอินเดีย ผ่านลักษณะการปั้นเป็นพระพุทธรูป โดยผู้วิจัยได้ทำสัญลักษณ์ลักษณะของเครื่องหมาย PLAY ไว้ที่ QR CODE ที่เป็นวิดีโอ

กล่องใบที่ 4 บรรพชนคนอุทง เป็นลักษณะของเกมส์จิ๊กซอว์เพื่อต่อชิ้นส่วนของลูกปัดทวารวดี ซึ่งลูกปัดแต่ละอันจะมีความหมายของ สี หรือ ลูกปัดซ่อนอยู่ เมื่อประกอบครบแล้วจะสามารถรู้ได้ว่า ลูกปัดแต่ละลูก มีความหมายว่าอย่างไร วิธีการเล่น สามารถเล่นหลายคนได้ จะมีแผ่นเกมส์กระดานที่เป็นตัวหมุน เมื่อผู้เล่น 1 คนหมุนเกมส์ไปเจอลูกปัดแบบไหน ผู้เล่นที่เหลือต้องทายให้ถูกว่าลูกปัดชิ้นนั้นมีความหมายว่าอย่างไร เพื่อท้าทายความจำกับเพื่อนร่วมเกมส์

กล่องใบที่ 5 ขาวลาวโห่ง เป็นกล่องที่สื่อถึงความเป็นปัจจุบันมากที่สุด โดยผู้วิจัยได้ออกแบบลวดลายกราฟิกให้ลักษณะตัวการ์ตูนด้านหน้า มีลักษณะคล้ายกับคนในปัจจุบัน ต่างจาก 4 กล่องแรก เพื่อให้เห็นว่าอารยธรรมที่สืบทอดมาถึงปัจจุบันที่เด่นชัดที่สุด คือ วัฒนธรรมของขาวลาวโห่ง ที่เป็น 1 ใน 5 ชนเผ่าของขาวอุทง

ในด้านของลวดลายกราฟิกบนกล่องแต่ละกล่อง ด้านฝากล่อง ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีลักษณะคล้ายแผนที่ในวัฒนธรรมนั้นๆแล้วนำมาตัดทอน ทั้ง 5 แผนที่ เพื่อให้สามารถนำมาประกอบ

เป็นลักษณะวงรี เพื่อให้สื่อถึงพื้นที่คูน้ำคันดินโบราณล้อมรอบ ที่เป็น 1 ในอัตลักษณ์ของเมืองโบราณอุทอง ที่เป็นหลักฐานที่สมบูรณ์ที่สุด โดยผู้วิจัยได้ออกแบบส่วนที่เหลือตามลักษณะภูมิประเทศของเมืองโบราณอุทอง โดยใช้กราฟฟิกรูปแบบที่เข้าใจง่าย ใช้สายน้ำที่ไหลผ่านเป็นทิศทางในการเล่นเกมส์ แต่ละกล่องตามลำดับ

ด้านขนาด ผู้วิจัยได้มีการใช้หลักการยศาสตร์เกี่ยวกับขนาดของฝ่ามือและส่วนที่เกี่ยวข้อง ออกแบบให้พอเหมาะต่อการใช้งานมีมือจับตัวล็อค และหูหิ้วต่างๆ

ด้านความแข็งแรงทนทานต่อการใช้งาน ผู้วิจัยได้เลือกวัสดุที่มีความคงทนที่เหมาะสมกับการใช้งาน ได้แก่ อะคริลิก พลาสวูด กระจกแข็งเคลือบด้วยลามิเนต

ด้านการเรียนรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีรูปแบบการเล่นที่สามารถใช้เล่นร่วมกันได้ในหลาย ๆ เกมส์ โดยแต่ละเกมส์มีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันออกไป และมีคู่มือในการเล่นประกอบแต่ละกล่อง

ด้านความปลอดภัย ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้ชิ้นส่วนของชุดอุปกรณ์มีขอบที่โค้งมน หลีกเลี้ยงชิ้นส่วนที่แหลมคมที่จะก่อให้เกิดอันตราย ด้านเก็บรักษาผู้วิจัยได้ใช้วัสดุและการออกแบบให้มีรูปทรงที่สามารถเก็บรักษาได้ง่าย เช่น รูปทรงของชิ้นส่วนที่เป็นเรขาคณิต จะสามารถเก็บใส่บรรจุภัณฑ์ได้ง่าย

การอภิปรายผลการประเมินประสิทธิภาพ ตามกรอบแนวคิด ของกรมการพัฒนาชุมชน. 2555: 56-57 มีเกณฑ์การประเมินดังนี้ มีเกณฑ์การประเมิน คือ รูปลักษณะโดยรวม การออกแบบ ความเข้ากันได้ขององค์ประกอบต่างๆ ,มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี, ความมีเอกลักษณ์ในการออกแบบ, คุณภาพของวัสดุและการใช้งาน โดยได้ทำการประเมินประสิทธิภาพทั้งก่อนใช้งานและหลังใช้งาน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทอง,ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน และนักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน นักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรม อุทอง สุพรรณบุรี จำนวน 10 คน โดยใช้แบบประเมินประสิทธิภาพที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อวัดผลจากการเรียนรู้ของที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรีที่ออกแบบ จากการสรุปผลรวมการประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ของก่อนใช้และหลังใช้ ตามกรอบแนวคิด การรับสาร การวิเคราะห์ และการสื่อสาร ซึ่งสามารถสรุปผลการประเมินตามลำดับการพัฒนาการแต่ละด้านตามลำดับดังนี้ มีค่าเฉลี่ยก่อนใช้สูงสุด คือ ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ และผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง ที่ออกแบบการใช้งาน ตามลำดับ และผลการประเมินประสิทธิภาพหลังเรียนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง ที่มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี ด้านให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้ มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ การใช้งานด้านมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผลการประเมินหลังใช้งานมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากก่อนใช้งาน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งนี้

1. ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์
 - 1.1 ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี มีวิธีการเล่นและโอกาสที่让孩子สามารถต่อยอดจากสิ่งที่เรียนรู้จากชุดอุปกรณ์ได้
 - 1.2 ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ออกมาในรูปแบบของเกม กติกา และปัจจัยด้านการเรียนรู้และการเล่นเกม มีความสำคัญต่อการออกแบบเกมเพื่อช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ
 - 1.3 คู่มือการใช้ที่เข้าใจง่าย ที่อธิบายถึงการใช้งานของอุปกรณ์แต่ละชิ้นในชุด รวมถึงกติกาการเล่นอย่างละเอียดของเกมทุกเกมช่วยให้ง่ายต่อการนำมาใช้
 - 1.4 เนื้อหาของบทเรียนที่นำมาออกแบบที่มีความต่อเนื่องกัน และครอบคลุมช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงความรู้เก่าและใหม่ในเนื้อหาการเรียนรู้ ทำให้เกิดความเข้าใจและนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างดี
2. ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง
 - 2.1 ชุดอุปกรณ์ที่เป็นแผนที่ การจัดวางพื้นที่ผังเมืองบนแผนมีความน่าสนใจ มีการใช้เส้นโค้งที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ทำให้แผนที่มีความน่าสนใจ มีขนาดและสัดส่วนที่ดีในการจัดวางกราฟิกบนแผนที่ ที่ช่วยให้แผนที่มีจุดเด่น เป็นจุดนำสายตาบนแผนที่
 - 2.2 ในการออกแบบชุดอุปกรณ์เสริมทักษะเป็นชุดเดียวกัน มีกราฟิกที่เป็นวัฒนธรรมอุ้มทองเชื่อมโยงเป็นธีม (Theme) เดียวกัน ทำให้การรับรู้ของมีความต่อเนื่อง
 - 2.3 การใช้กราฟิกบนบัตรภาพ (Picture Card) ให้มีความสัมพันธ์กับความเข้าใจของการรับรู้ภาพต่าง ๆ มีความชัดเจนและตรงกับความเข้าใจ ทำให้การรับรู้และการเรียนรู้ของมีประสิทธิภาพ
 - 2.4 การเลือกใช้สีและคูสีเพื่องานออกแบบกราฟิกทำให้สามารถเพิ่มจุดเด่นได้อย่างดี

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ในผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี สามารถออกแบบให้เรียนรู้ได้เพิ่มมากขึ้นตามช่วงวัยของเด็กโดยพัฒนารูปแบบและวิธีการเล่นที่มีความท้าทายมากยิ่งขึ้นให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ตามช่วงวัย
2. การศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกรวมถึงเทรนด์การออกแบบกราฟิกจะมีประโยชน์อย่างมากในการนำมาใช้ในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3. การไปศึกษาดูงานในสถานที่ต่าง ๆ รวมถึงการหาแรงบันดาลใจใหม่ ๆ เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ จะช่วยเปิดโลกทัศน์ของผู้วิจัยให้มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำแรงบันดาลใจหรือประสบการณ์เหล่านั้น มาใช้ในงานออกแบบ เพื่อสร้างงานออกแบบที่มีความน่าสนใจและเป็นประโยชน์ได้

4. การศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทอง ร่วมกับวัฒนธรรมอื่นๆ จะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถมีทางเลือกใหม่ๆ ในการออกแบบมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5. การศึกษาและหาข้อมูลรวมถึงคุณสมบัติเกี่ยวกับวัสดุใหม่ ๆ จะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์และเลือกใช้วัสดุในการออกแบบได้อย่างดี เพื่อสามารถออกแบบให้เหมาะสมกับการใช้งาน และเหมาะสมกับผู้ใช้งาน ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

6. การผ่านกระบวนการตรวจมาตรฐานผลิตภัณฑ์ จะช่วยให้ชุดอุปกรณ์เสริมทักษะที่ได้ ออกแบบได้รับการรับรองด้านความปลอดภัยซึ่งจะทำให้ชุดอุปกรณ์เสริมทักษะที่ได้มีความน่าเชื่อถือ และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

7. ในผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี สามารถไปต่อยอดด้านการศึกษา เพื่อให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงประวัติศาสตร์และสร้างสำนึกรักบ้านเกิดได้

8. ควรมีการวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ แต่ละช่วงวัยเพิ่มเติม

9. ควรเพิ่ม STORY BOARD ที่เกี่ยวกับลักษณะการเล่นของเล่นแต่ละกล่อง ประกอบการใช้งาน

10. รูปแบบในการออกแบบสามารถ เพิ่มเติมและดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัยได้มากกว่านี้

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2545. เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 1
- กรมศิลปากร. 2550. นำชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง และเรื่องราวสุวรรณภูมิ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อมรินทร์พรินต์ติ้ง
- กรมศิลปากร. 2550. โบราณคดีเมืองอุทง. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สหมิตรพรินเตอร์
- จุฑามาศ คงสวัสดิ์. 2550. การศึกษาแนวทางส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เมืองโบราณอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ฉลาดชาย รมิตานนท์. 2550. อัตลักษณ์ วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลง. [ออนไลน์] แหล่งที่มา http://www.soc.cm.u.ac.th/~wsc/data/Identity28_3_05.pdf [12 พฤศจิกายน 2556]
- ชมพูทนต์ อ้นจันทร์. 2550. การใช้วีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ และความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนระดับกำลังพัฒนา. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ชาติตรี สำราญ. 2544. เด็กเรียนรู้ได้อย่างไร. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
- ชาติตรี สำราญ. 2545. ครูรู้ได้อย่างไรว่าเด็กเกิดการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
- ชิน อยู่ดี. 2509. โบราณวิทยา เรื่องเมืองอุทง. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดศิวิลพร.
- ทรงวุฒิ เอกวุฒิจวงศา 2557. หลักการคิดวิเคราะห์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ พื้นฐานการคิดเชิงพัฒนาผลิตภัณฑ์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: หจก. มิน เซอร์วิสเซ็พพลาย.
- ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา. 2543. สืบค้นวันที่ 2 ตุลาคม พ.ศ. 2560. [online] เข้าถึงได้จาก : http://www.baanjomyut.com/library_2/intellectual_development_theory
- ทฤษฎีและหลักการเลือกสื่อการเรียนการสอน. 2558. สืบค้นวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2560. [online] เข้าถึงได้จาก : <https://khanittakuldee.wordpress.com>
- นวนลน้อย บุญวงษ์. 2542. หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิลุบล ทับทิมทอง. 2558. ของเล่น : การเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็ก. สืบค้นวันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2558. [online] เข้าถึงได้จาก : <http://www.myfirstbrain.com/teacher>
- เบญจวรรณ สุพันธ์. 2555. การใช้อัตลักษณ์ในการประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยวของจังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาโทศึกษาศาสตร์คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ปานจิตร จินศิริ.2556.ศึกษาผลกระทบของการท่องเที่ยวต่อชุมชนชาวเกาะพะงัน.ในบทความวิจัย
เสนอในการประชุมมหาดใหญ่วิชาการ ครั้งที่ 4 วันที่ 10 พฤษภาคม 2556.
การวิจัยเพื่อพัฒนาสังคมไทย.

แผ่นดิน อุณจะนา.2552. การส่งเสริมอัตลักษณ์พื้นถิ่นของภาควิเวควายทุ่งฟ้าบด เชียงใหม่เพื่อการ
ท่องเที่ยวชุมชน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์. 2536. จิตวิทยาการเรียนรู้ของเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ :
ไอ.เอส.พรินติ้งเฮาส์.

มณฑล ศาสนนันท์. 2550. เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมและวิศวกรรมย้อนรอย. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มนัส เผ่าพงษ์ศิลป์.2554. แผนอนุรักษ์และพัฒนาภูมิทัศน์เมืองโบราณอุทองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว
ประวัติศาสตร์ สุพรรณบุรี.วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาภูมิสถาปัตยกรรมคณะ
สถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รณกร เจริญศร. 2557.การจัดการการท่องเที่ยวในพระบรมมหาราชวังและวัดพระศรีรัตน
ศาสดาราม. ในวารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน –
ธันวาคมฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ

วิริยา วิฑูรย์สกุลศิลป์.2548.การศึกษาอัตลักษณ์คนชั้นกลางไทยผ่านการเล่าเรื่องในสื่อหนังสือ
บันทึกการเดินทาง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทวารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สื่อสารมวลชน คณะ
วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สำนักงานพื้นที่พิเศษเมือง
โบราณอุทอง 2556. ออนไลน์ แหล่งที่มา<http://www.dasta.or.th/dastaarea7/th>.

ศรีเครือ โทวาทอง. 2537. หนังสือประกอบการเรียนเรื่อง ทฤษฎีการเรียนรู้

สิริธร บุญประเสริฐ และนรภัทร เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา 2558. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
ร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งการเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี. ใน
วารสารวิชาการVeridian E-Journal ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-เมษายน. ฉบับ
มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ

สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี. 2540. โครงการพัฒนาคุณภาพ
การเรียนการสอน ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข ต้นแบบการเรียนรู้ ทางด้านหลัก
ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เอเดียมแควร์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี. 2542. สิ่งแวดล้อมและการเรียนรู้
สร้างสมองเด็กให้ฉลาดได้อย่างไร. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. สืบค้นวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2558. คลังสื่อการสอน
(DLIT Resources). [online] เข้าถึงได้จาก : <http://dlit.ac.th/pages/resources>.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2547.

รายงานเชิงวิเคราะห์เรื่องเด็กและเยาวชนยากจนกับโอกาสทางการศึกษา.

อารี พันธุ์มี. 2538. จิตวิทยาการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : บริษัทเลิฟแอนด์ลิฟเพรสจำกัด

Integration Quality Function

Deployment (QFD) and TRIZ40 principles model for Design Education program in Undergraduate Study Level.The 3rd International Conference on Industrial Design and Mechanics Power (ICIDMP2014).Beijing,China:21-22 june 2014. Applied Mechanics and Materials Vol. 620 (2014), pp 93-99

Chaturong Louhapensang .2012. The Development of Instructional Design integrated with TRIZ40principles model for Industrial Product Design Technology in Graduate Study Level. The 10th International Conference on Developing Real-Life Learning Experiences: Education for Sustainable Development As a pathway to ASEAN Community (DRLE2012). Bangkok, Thailand on the 11th of May, 2012. pp 228-234.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์

ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ภาคผนวก ค ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลในการวิจัย

ภาคผนวก ง ผลงานการออกแบบ

ภาคผนวก ก
หนังสือขอความอนุเคราะห์

1. หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง
2. หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์การเรียนรู้
3. หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการตรวจสอบเครื่องมือ
4. หนังสือตอบรับเพื่อนำเสนอบทความ
5. ประกาศนียบัตรการนำเสนอผลงานวิจัย
6. บทความงานวิจัย



ที่ ศธ 0524.04/ 0335

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

5 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลวัฒนธรรมอุทอง

เรียน นางสาวศิริกุล กสิวิวัฒน์

ด้วย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทองจังหวัดสุพรรณบุรี” โดยมี รศ.ดร.จตุรงค์ เลหาหะเพ็ญแสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลวัฒนธรรมอุทอง ของ นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ


(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)


รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 097-140-0670


ไพรัช ทองสง



ที่ ศธ 0524.04/ 0335

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

5 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลวัฒนธรรมอุทอง

เรียน นายประคอง สายจันทร์

ด้วย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทองจังหวัดสุพรรณบุรี” โดยมี รศ.ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ธนศภิรมย์การ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลวัฒนธรรมอุทอง ของ นางสาวสลีลา ลงวุฒิ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Smmv atm

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02-329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 097-140-0670

1620 มจร 5
ในศธ 0524.04/0335



ที่ ศธ 0524.04/ 0335

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

5 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลวัฒนธรรมอุทอง

เรียน นายสมจินต์ ชาญกระบี่

ด้วย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทองจังหวัดสุพรรณบุรี” โดยมี รศ.ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลวัฒนธรรมอุทอง ของ นางสาวสลีลา ลงวุฒิ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Smmr abm
(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 097-140-0670

ดร.ราตรี ศิริพันธ์
ดร.ราตรี ศิริพันธ์



ที่ ศธ 0524.04/ 0335

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

5 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลวัฒนธรรมอุทอง

เรียน นางสาวพรรณวดี เมสนุกุล

ด้วย นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทองจังหวัดสุพรรณบุรี” โดยมี รศ.ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลวัฒนธรรมอุทอง ของ นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Somsak
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 097-140-0670

นางสาว...
พจนานุกรม...



ที่ ศธ 0524.04.0335

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

5 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตภัณฑการเรียนรู้ท้องถิ่น

เรียน ดร.ชววิทย์ มิตรชอบ

ด้วย นางสาวสลิลลา สงวณิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดสุพรรณบุรี” โดยมี รศ.ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องปั้นดินเผา ของ นายพนิช สมสะอาด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 085-494-6894

1 พฤษ ๖๕

ที่ ศธ 0524.04/ 0335



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

5 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตภัณฑการเรียนรู้ของท่าน

เรียน นางปญฺชร์สมิ์ แจ้งสุข

ด้วย นางสาวสลิลลา สงวุฒิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทงจังหวัดสุพรรณบุรี” โดยมี รศ.ดร.จตุรงค์ เลาะห์เพ็ญแสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องปั้นดินเผา ของ นายพนิช สมสะอาด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 085-494-6894



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692
ที่ ศธ 0524.04 / 0334 วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต

เรียน ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี

ด้วย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี” โดยมี รศ.ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวสลีลา ลงวุฒิ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบบแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต มาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

Sirwan

(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692
ที่ ศธ 0524.04 / 0334 วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต

เรียน รศ.ว่าที่ร้อยโท ดร.พิชัย สดภิบาล

ด้วย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี” โดยมี รศ.ดร.จตุรงค์ เลหาหะเพ็ญแสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ธนศภิรมย์การ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวสลีลา ลงวุฒิ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบบแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต มาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ดร.ราตรี
ศิริพันธ์
90 ก.พ. 62

Smmv dnm
(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692
ที่ ศธ 0524.04 / **0334** วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต

เรียน ผศ.ดร.ธนิษฐ์ รัตนโอฬาร

ด้วย นางสาวสลีลา ลงวุฒิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี” โดยมี รศ.ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ธเนศ ภิรมย์การ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวสลีลา ลงวุฒิ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต มาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

Sinn atm
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ตรวจแล้ว
คส
7/3/62



สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
แบบฟอร์มการตรวจสอบการคัดลอกผลงานทางวิชาการ

ชื่อผู้ส่งบทความ (นาย /นาง/นางสาว)..... สลิลา ลุงวุฒิ.....
ได้เสนอผลงานบทความประชุมวิชาการระดับชาติทางการศึกษา ครั้งที่ 8 เรื่อง “การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ในชีวิตจริง: นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน” ในระหว่างวันที่ 31 พฤษภาคม - 1 มิถุนายน 2561 ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

หัวข้อเรื่อง

(ภาษาไทย).....การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี.....

(ภาษาอังกฤษ).....STUDY AND DESIGN PRODUCTS TO LEARNING U-THONG CULTURE SUPHAN BURI.....

ได้ตรวจเช็คบทความประชุมวิชาการระดับชาติทางการศึกษา โดยใช้โปรแกรม (อักษราวิสุทธิ์) ตรวจสอบความเหมือนของเนื้อหา.....0.00.....% (กรณีการคัดลอกผลงานวิชาการที่มีเนื้อหาคล้ายกันที่สามารถยอมรับได้ ต้องไม่เกิน 35% ของผลงาน) โดยยืนยันการตรวจสอบเรียบร้อยแล้ว

ลายมือชื่อ..... สลิลา ลุงวุฒิ..... (ผู้ส่งบทความ)

(..... นาสรี สลิลา ลุงวุฒิ.....)

วันที่..... 20/07/2561.....

DEVELOPING

EXPERIENCES

REAL-LIFE



การประชุมวิชาการทางการศึกษาระดับชาติ
การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ในชีวิตจริง
08th นวัตกรรมและเทคโนโลยี
เพื่อการเรียนการสอน

ใบประกาศนียบัตรการนำเสนอผลงานวิจัย

สลิลลา ลงวุฒิ จตุรงค์ เลาะห์เพ็ญแสง และ รณศ กิรมย์การ

นำเสนอความเรื่อง

การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้งทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ณ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
วันศุกร์ที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2561

[รองศาสตราจารย์ ดร. กิติวงศ์ มณี]
คณบดี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
ประธานกรรมการประชุมวิชาการทางการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 8



LEARNING

การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
STUDY AND DESIGN PRODUCTS TO LEARNING U-THONG CULTURE SUPHAN BURI

สลิลลา ลงวุฒิ¹, จตุรงค์ เลหาพะเพ็ญแสง², ธเนศ ภิรมย์การ³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Email: salilalongwut@gmail.com

²อาจารย์ ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Email: chaturong@yahoo.com

³อาจารย์ ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Email: thanate.pirom@gmail.com

บทคัดย่อ

ในการวิจัยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี 2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ นักท่องเที่ยว เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย การสัมภาษณ์ การสังเกต การประชุม สันทนาการกลุ่ม มาวเคราะห์กับกรอบแนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์, ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้, ทฤษฎีการเรียนรู้, กลยุทธ์ การส่งเสริมและพัฒนาเอกลักษณ์เมืองโบราณอุ้มทอง

ผลจากการสัมภาษณ์ และลงพื้นที่พบว่าจากทั้งหมด 25 ชุมชน มีชุมชนที่เป็นศูนย์การเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง ได้แก่ ชุมชนบ้านดอนพรหม ชุมชนบ้านโคก และชุมชนทวารวดีพัฒนา จากผลสำรวจความต้องการของนักท่องเที่ยวพบว่า แหล่งการเรียนรู้ที่ได้รับความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทองมากที่สุด คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุ้มทอง ผู้วิจัยจึงใช้สถานที่นี้เป็นขอบเขตด้านพื้นที่ในการวิจัย จากผลสำรวจความต้องการของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุ้มทอง พบว่า ห้องที่ได้รับความชื่นชอบมากที่สุด คือ ห้องอุ้มทองศูนย์กลางแห่งพระพุทธศาสนา, ปัญหาของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ คือ เนื้อหาบางส่วนมากเกินไปไม่สะดวกกับการอ่าน, สิ่งที่ต้องการให้ปรับปรุง คือ อุปกรณ์ในการจัดแสดง, หัวข้อหรือเนื้อหาส่วนที่อยากให้เพิ่มเติม คือ ชาติพันธุ์ชนเผ่าอุ้มทอง 5 ชนเผ่า ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั้ง ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เดิมตามหลักการทฤษฎี SWOT Analysis ทำให้ทราบความต้องการของกลุ่มตัวอย่างในการออกแบบ ให้มีขนาด และรูปแบบที่สะดวกเหมาะสมกับการใช้งาน ความแปลกใหม่ น่าดึงดูดและน่าสนใจ โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์ จากทฤษฎี Quality Function Deployment (QFD) มาใช้แปลงหน้าที่ผลิตภัณฑ์เชิงคุณภาพ และใช้หลักการสร้างสรรค์นวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง ทั้ง 3 รูปแบบ พบว่า รูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุดได้แก่รูปแบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.41)

คำสำคัญ: ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้, วัฒนธรรม, เมืองโบราณอุ้มทอง, ทวารวดี

ABSTRACT

This research has the objectives as this following: 1. To study the products to learn the culture of Uthong in Suphanburi province 2. To design the products to learn the culture of Uthong in Suphanburi province by collecting information from populations and group samplings that are the experts, the specialists and the tourists. Then, the tool using in this research consists of interview, notice and meeting in group conversation. Then, it has applied to analyze with the framework, the designing of products, the products to learning and the supporting strategy and image development of Uthong ancient city.

According to the result from interviewing and surveying , it was found that there are twenty-five communities with being the learning centers of Uthong cultures , such as Bandonprom community , Bankhok community and Tawarawadeephattana community. In addition, according to the result of surveying from the tourist requirements it was found that the most favorite room affecting to the product patterns at Uthong museum comes from Uthong room or the center of Buddhism. However, it has found the problems from the learning products with too many contents on the body without the convenience to read. Similarly, it needs to improve on some ways, such as the equipment to demonstrate and some subjects or contents to be added, such as five Uthong ethnics groups; namely, the local Thai, the Thai-Chinese, the Thai-Wiang, the Thai-Thongdam and Laos Krang as the most suitable level. Therefore, the researcher has brought this subject to be the guideline for designing the products.

Similarly, according to the study the researcher has analyzed the original products with the theory principle of SWOT Analysis in knowing the requirements of group sampling for designing to gain the suitable size and pattern with applying. In this case, it is in modern way with attractiveness and interestingness. Then, in designing products it has applied the procedure in this way from bringing the theory of Quality Function Deployment (QFD) to modify as the function of quality products and using the creative principle to apply for developing the products. Finally, according to the result of analyzing from the opinions of the experts in product patterns by learning of three kinds with Uthong cultures it was found the most suitable pattern that is in the first one with the Means in excellent level of (\bar{x} = 3.92, S.D. = 0.41)

Keywords: Products to Learning, Cultures, Uthong Ancient City and Tawarawadee

1. ความเป็นมาของปัญหา

เมืองอุทอง ตั้งอยู่ตำบลอุทอง อำเภออุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นแหล่งโบราณคดีที่สำคัญของประเทศไทยมีหลักฐานชัดเจนว่า เป็นเมืองที่เก่าแก่ที่สุดในยุคต้นประวัติศาสตร์ พบโบราณสถานและโบราณวัตถุเป็นจำนวนมาก ทั้งการอยู่อาศัยของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อ 3,000 ปีมาแล้ว เป็นเมืองท่าศูนย์กลางการติดต่อการค้าขายสำคัญของชุมชนโบราณในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กับประเทศสำคัญของโลกในเวลานั้น พบหลักฐานที่แสดงถึงการนับถือพระพุทธศาสนาแบบหินยาน

หรือเถรวาท และปรับเปลี่ยนรูปแบบสู่วัฒนธรรมทวารวดี ซึ่งเป็นวัฒนธรรมสมัยประวัติศาสตร์ยุคแรกสุดบนผืนแผ่นดินไทย จึงได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ จากความสำคัญของเมืองโบราณอุทองที่เป็นจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม คณะรัฐมนตรีจึงมีมติให้ความเห็นชอบประกาศให้เมืองโบราณอุทองเป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2555 ซึ่งเป็นลำดับที่ 7 โดยมีองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) เป็นหน่วยงานหลักในการจัดทำแผนแม่บทและแผนปฏิบัติการการบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน [6]

จากการลงพื้นที่ของผู้วิจัยได้ สังเกต สัมภาษณ์ และสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญ ประชาชนชาวบ้าน และนักท่องเที่ยว พบว่า ผลผลิตทางการเรียนรู้ในปัจจุบัน มีปัญหาด้านรูปแบบการนำเสนอ ขาดความแปลกใหม่ ความน่าดึงดูดและน่าสนใจ เนื้อหาบางส่วนสั้นเกินไปไม่มีเนื้อหาเชิงเจาะลึกรายละเอียด เนื้อหาบางส่วนมากเกินไปไม่สะดวกกับการอ่าน ขาดการนำชมจากเจ้าหน้าที่ในกรณีที่มีผู้เข้าชมน้อย และอุปกรณ์บางส่วนชำรุด อีกทั้งยังไม่ครอบคลุมเรื่องวัฒนธรรมอุทองที่เป็นจุดเด่น เช่น พิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย, ผีเทวดา, ชาติพันธุ์ชนเผ่าอุทอง, การแต่งกายของคนในสมัยก่อน, ลูกปัดทวารวดีและเรือนไททรงดำ

ทำให้ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงความสำคัญในการศึกษาและการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ ให้มีรูปแบบที่เข้ากับการใช้งาน มีความน่าดึงดูดน่าสนใจ สามารถจำลองสภาพสถานการณ์ที่เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์สู่โลกแห่งความเป็นจริงได้ เข้าใจง่ายเข้าถึงได้ง่าย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ และต่อยอดด้านการศึกษาเพื่อเป็นอีกหนึ่งแนวทางการสืบสานวัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรีต่อไป

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
- 2.2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน คือ การวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อให้ได้แนวทางในการออกแบบ

3.1 เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

3.1.1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1.1.1 การสังเกต (observation) ซึ่งผู้วิจัยใช้การสังเกต 2 แบบ คือ การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม สำหรับสังเกตสภาพทั่วไปของชุมชนในระยะแรก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม โดยเข้าไปร่วมกิจกรรมกับชุมชน รวมทั้งซักถามและจดบันทึกข้อมูลระหว่างการสังเกต และหลังการสังเกต

3.1.1.2 การสัมภาษณ์ (interview) เจาะลึกประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับความเป็นตัวตนที่มีลักษณะโดดเด่นของชุมชนอุทอง โดยสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล และเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์ 3 แบบ คือ

(1) การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (informal interview) ใช้ควบคู่กับการสังเกตแบบมีส่วนร่วม เพื่อให้เห็นภาพและเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนอุทองในระยะแรกของการวิจัย

(2) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structure - interview) เป็นการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลทั่วไปซึ่งเป็นประชาชน ในพื้นที่ชุมชนอุทอง ซึ่งแบ่งเป็นช่วงอายุ คือ กลุ่มเด็กและวัยรุ่นกลุ่มผู้ใหญ่ และกลุ่มผู้สูงอายุ

(3) การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เป็นการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย ประชาชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนอุทอง ผู้ประกอบการ ในชุมชน เจ้าหน้าที่ภาครัฐ และนักวิชาการด้านโบราณคดีที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชนอุทอง

3.1.1.3 การประชุมสนทนากลุ่ม (focus group discussion) เป็นการระดมสมองและอภิปรายในเรื่องวัฒนธรรมอุทอง ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง

3.1.2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการขอหนังสือราชการ การจดบันทึกภาคสนาม การบันทึกเสียง และการถ่ายภาพนิ่ง โดยการบันทึกเสียง สำหรับการสัมภาษณ์บุคคลที่ให้ข้อมูลหลัก ส่วนการถ่ายภาพนิ่ง ใช้สำหรับบันทึกภาพ สภาพแวดล้อมทางกายภาพของชุมชน ตลอดจน อัตลักษณ์ต่างๆวัฒนธรรมอุทองที่เป็นรูปธรรม ตามประเด็นของการวิจัย จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า มาวิเคราะห์ ข้อมูลด้วยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อประกอบการสรุป และอภิปรายผล

3.1.3. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการประมวลผล สร้างแนวคิดจากการสัมภาษณ์ จากผู้เชี่ยวชาญ ปรชาญชาวบ้าน และนักท่องเที่ยว ผ่านกระบวนการ (Quality function deployment : QFD) เพื่อช่วยในการตัดสินใจเลือกข้อมูลที่มีความเหมาะสมเป็นแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์

3.2 เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) จากการใช้แบบสอบถามแบบประเมินค่า ใช้ข้อมูลทางสถิติเลขคณิตในการประเมินประสิทธิภาพด้านการใช้งานและการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

3.2.1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

ศึกษาหาความต้องการผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์ด้วยหลักการ SWOT analysis เพื่อการวิเคราะห์แบบเข้าสู่กระบวนการออกแบบแบบร่าง (Idea Sketch) เพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน

3.2.2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามความต้องการ ของนักท่องเที่ยวที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 100 คน

3.2.3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สร้างแบบสอบถาม ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องข้อคำถามกับโครงสร้างกรอบแนวความคิดด้านรูปแบบ (Index of item objective congruence : IOC) โดยใช้แบบประเมินประเภทมาตราวัดประมาณค่า 5 ระดับ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน พบว่ามีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.7 สามารถนำไปใช้ในการประเมินได้

3.2.4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำแบบสอบถามไปสอบถามความต้องการ และประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ และวัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 3 ท่าน

3.2.5. การวิเคราะห์ข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษาวัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

ในศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้เรียบเรียงผลการวิจัยโดยแบ่งเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 ผลการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้

4.1.1 ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นตัวกลางที่มีความสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมาย เช่น อุปกรณ์การสอน สื่อทัศนูปกรณ์ เทคโนโลยีการศึกษา สื่อการเรียนการสอน สื่อ การศึกษา ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น (กมล เวียสุวรรณ และ นิตยา เวียสุวรรณ, 2539)

กรอบแนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้

4.1.2 โรเบิร์ต กาย (Robert Gagne) แนวความคิด 9 ประการ มาใช้ประกอบการออกแบบบทเรียนเพื่อให้ได้บทเรียนที่เกิดจากการออกแบบในลักษณะการเรียนการสอนจริง โดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหา และจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แรงจูงใจความสนใจ (Gain Attention) ,นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) ,ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) ,กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response)

4.2 ผลการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

จากการศึกษาสรุปได้ดังนี้ ตั้งอยู่ตำบลอุ้มทอง อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นแหล่งโบราณคดีที่สำคัญของประเทศไทยมีหลักฐานชัดเจนว่า เป็นเมืองที่เก่าแก่ที่สุดในยุคต้นประวัติศาสตร์ พบโบราณสถานและโบราณวัตถุเป็นจำนวนมาก พบหลักฐานการอยู่อาศัยของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อ 3,000 ปีมาแล้ว[3] มีอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ ได้แก่ ผังเมืองโบราณเป็นรูปวงรี มีคูน้ำคันดินล้อมรอบ เป็นศูนย์กลางพระพุทธรูปศาสนาแรกเริ่ม มีโบราณสถาน โบราณวัตถุและมรดกทางธรรมชาติ ส่วนอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ประเพณีตักบาตรเทโว-โรหณะ ประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 12 นักขัตร์ เทศกาลกินเจ และงานงิ้ว มีพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่งสงกรานต์ของลาวครั้ง ประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุ้มทอง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั้ง ด้วยหลักฐานเหล่านี้จึงได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ คณะรัฐมนตรีจึงมีมติให้ความเห็นชอบประกาศให้เมืองโบราณอุ้มทองเป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2555 ซึ่งเป็นลำดับที่ 7 โดยมีองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) เป็นหน่วยงานหลักในการจัดทำแผนแม่บทและแผนปฏิบัติการการบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน [6]

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์พื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุ้มทอง โดยใช้กรอบแนวความคิดกลยุทธ์การส่งเสริมและพัฒนาเรื่องราวอัตลักษณ์อุ้มทอง

ลำดับ	ชุมชน	รายละเอียด	วิเคราะห์
1.	ชุมชนบ้านดอนพรหม	วิถีชีวิตชุมชนเกษตรกรรม เรียนรู้และชมการปั้นพระ เรียนรู้วิธีการผลิตตุ๊กตาเรซินประกอบศาลพระภูมิ	ศึกษาข้อมูล การปั้นพระเรียนรู้วิธีการผลิต ตุ๊กตาเรซินประกอบศาลพระภูมิ
2.	ชุมชนบ้านโคก	กลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้ง ความเชื่อเรื่องผีเจ้านายที่หอเจ้านาย มีศูนย์การเรียนรู้ลูกปิดโบราณอุ้มทอง และจักรยานโบราณ 50 คัน ถือได้ว่ามีมากที่สุดในภาคกลาง และมีกิจกรรมขี่จักรยานโบราณ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นกลุ่มบ้านไม้โบราณ อายุราว 100 ปี	ศึกษาข้อมูลลูกปิดโบราณตามแผนงานของ อพท. ที่ส่งเสริมให้ชาวอุ้มทองผลิตลูกปิดทดแทนลูกปิดโบราณ ที่ศูนย์การเรียนรู้ “ลูกปิดทวารวดี ชุมชนบ้านโคก” และศูนย์การเรียนรู้ “จักรยานโบราณ ชุมชนบ้านโคก”
3.	ชุมชนบ้านเนินพลับพลาสวนพลู	คูน้ำเมืองโบราณ ภูมิปัญญาการหล่อพระ ภูมิปัญญาการแกะสลักปูนปั้นโบสถ์ วาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง	ศึกษาข้อมูล โบราณสถานหมายเลข 1 เจดีย์หมายเลข 3 ภูมิปัญญาการหล่อพระ ภูมิปัญญาการแกะสลักปูนปั้นโบสถ์ วาดภาพจิตรกรรม

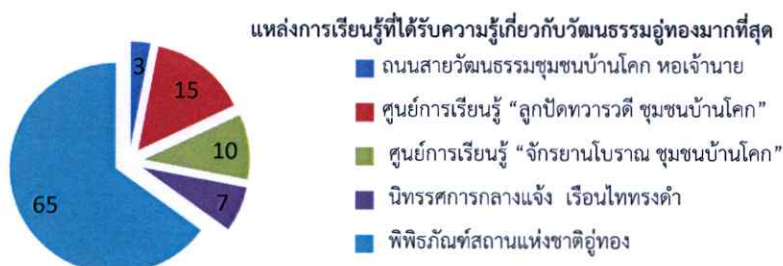
		ประเพณีทำบุญกลางบ้านให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ในเนินพลับพลา ภูมิปัญญาสมุนไพร ประเพณีการแห่หัวโต	ผ้าผืน ประเพณี
4.	ชุมชนบ้านศรีสรรเพชรพัฒนา	เจดีย์หมายเลข 2 ชมคุน้ำเมืองโบราณอุทอง มีคุน้ำคันดินสองชั้น ซึ่งคันดินชั้นในมีความสูงมากกว่าคันดินชั้นนอก คล้ายรูปวงรี มีสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น	ศึกษาข้อมูลเจดีย์หมายเลข 2 ลูกปัดโบราณ
5.	ชุมชนทวารวดีพัฒนา	พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทอง ภายในจัดแสดงอารยธรรมเมืองอุทองสมัยก่อนประวัติศาสตร์ถึงสมัยประวัติศาสตร์วัฒนธรรมทวารวดี “สืบสานประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่า อุทอง” ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั้ง จัดงาน ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทอง	ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทอง โบราณสถาน โบราณวัตถุและผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง และนิทรรศการกลางแจ้ง เรือนไททรงดำ

ที่มา : องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ วันที่ 23 เมษายน พ.ศ.2560

จากตารางที่ 1 พบว่า จากทั้งหมด 25 ชุมชน ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จนเหลือเพียง 5 ชุมชนที่เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมอุทองได้ชัดมากที่สุด ซึ่งจาก 5 ชุมชน มีชุมชนที่มีศูนย์การเรียนรู้ ที่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทอง และผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง ได้แก่ ชุมชนบ้านดอนพรหม ชุมชนบ้านโคก และชุมชนทวารวดีพัฒนา

5.2 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ขั้นตอนที่ 1 สสำรวจความต้องการของนักท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง



ภาพที่ 1 การสำรวจการความต้องการของนักท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

จากภาพพบว่าการสำรวจการความต้องการของนักท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรีพบว่า แหล่งการเรียนรู้ที่ได้รับความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทองมากที่สุด คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทอง ผู้วิจัยจึงใช้สถานที่นี้เป็นขอบเขตด้านพื้นที่ในการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 สสำรวจการความต้องการของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง ตารางที่ 2 ผลสำรวจการตอบแบบสอบถามความต้องการของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทอง

ความต้องการของนักท่องเที่ยว	จำนวน (100คน)	ร้อยละ	ระดับ
1. ห้องที่ได้รับความนิยมมากที่สุด			
1.1 ห้องจัดแสดง 1 บรรพชนคนอุทอง อุทองศรีทวารวดี	8	8	
1.2 ห้องจัดแสดง 2 อุทองศรีทวารวดี	7	7	
1.3 ห้องจัดแสดงชั้นบน 1 พัฒนาการประวัติศาสตร์บนผืนแผ่นดินสุวรรณภูมิ	11	11	
1.4 ห้องจัดแสดงชั้นบน 2 สุวรรณภูมิการค้าของโลกยุคโบราณ	18	18	3
1.5 ห้องจัดแสดงชั้นล่าง 1 อุทองศูนย์กลางแห่งพระพุทธศาสนา	36	36	1
1.6 ห้องจัดแสดงชั้นล่าง 2 ร่องรอยคนอุทอง	20	20	2

2. ปัญหาของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้			
2.1 รูปแบบของผลิตภัณฑ์ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาที่แสดง	23	23	1
2.2 เนื้อหาบางส่วนสั้นเกินไป ไม่มีเนื้อหาเชิงเจาะลึกรายละเอียด	27	27	3
2.3 เนื้อหาบางส่วนมากเกินไปไม่สะดวกกับการอ่าน	32	32	2
2.4 ขาดความแปลกใหม่ ไม่น่าดึงดูด	18	18	
3. สิ่งที่ต้องการให้ปรับปรุง			
3.1 สถานที่ห้องจัดแสดง	13	13	
3.2 การส่งเสริมและประชาสัมพันธ์	21	21	3
3.3 การเพิ่มจำนวนเจ้าหน้าที่	15	15	
3.4 การจัดแสดงนิทรรศการ	23	23	2
3.5 อุปกรณ์ในการจัดแสดง	28	28	1
4. สาระสำคัญที่ได้รับจากการเข้าชม			
4.1 ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของอุทอง	36	36	2
4.2 ความรู้เกี่ยวกับทวารวดี	24	24	3
4.3 วิวัฒนาการของวัฒนธรรมอุทอง	40	40	1
5. หัวข้อหรือเนื้อหาส่วนใดที่อยากให้เพิ่มเติม			
5.1 พิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดา	10	10	
5.2 ขาดพื้นฐานชนเผ่าอุทอง	32	32	1
5. หัวข้อหรือเนื้อหาส่วนใดที่อยากให้เพิ่มเติม			
5.3 การแต่งกายของคนในสมัยก่อน	24	24	2
5.4 ลูกปัดทวารวดี	13	13	
5.5 เรือนโททรงดำ	21	21	3

หมายเหตุ หมายเลข 1-3 หมายถึงหัวข้อที่มีจำนวนคนเลือกมากที่สุด โดยเรียงลำดับตามความเหมาะสม

จากตารางผลสำรวจการตอบแบบสอบถามความต้องการของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง พบว่า 1. ห้องที่ได้รับความชื่นชอบมากที่สุด คือ ห้องจัดแสดงชั้นล่าง 1 อุทองศูนย์กลางแห่งพระพุทธศาสนา 2. ปัญหาของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ คือ เนื้อหาบางส่วนมากเกินไปไม่สะดวกกับการอ่าน 3. สิ่งที่ต้องการให้ปรับปรุง คือ อุปกรณ์ในการจัดแสดง 4. สาระสำคัญที่ได้รับจากการเข้าชม คือ วิวัฒนาการของวัฒนธรรมอุทอง 5. หัวข้อหรือเนื้อหาส่วนใดที่อยากให้เพิ่มเติม คือ ขาดพื้นฐานชนเผ่าอุทอง

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามหลักทฤษฎี SWOT Analysis ของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทองที่มีอยู่เดิม



ภาพที่ 2 ภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทองที่มีอยู่เดิมตามหลักทฤษฎี SWOT Analysis

สรุปการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้เดิมที่มีอยู่ พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ในพื้นที่อำเภออุทงในปัจจุบันนั้น คือ ขาดการพัฒนาในด้านรูปแบบการนำเสนอข้อมูลและเนื้อหาบางส่วนที่ ขาดความแปลกใหม่ น่าดึงดูดและน่าสนใจ เช่น จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ในพิพิธภัณฑ์อุทง มีการใช้วินิลในการนำเสนอข้อมูลที่มีเนื้อหาด้านข้อมูลเป็นจำนวนมาก ซึ่งขาดการนำชมบรรยายและการนำเสนอจาก วิทยากร ในส่วนที่มีผู้เข้าชมน้อย และมีบางส่วนที่ยังซ้ำชุดและขาดคำบรรยายเพื่ออธิบายรายละเอียดของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้อื่นๆ อีกทั้งยังไม่ครอบคลุมในเรื่องของวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นต่างๆ เช่น พิธีกรรมไหว้ผีเจ้าบ้าน ผีเทวดา, วัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุทง, การแต่งกายของคนในสมัยก่อน และลูกปัดทวารวดีในเรื่องของรายละเอียด รูปแบบการนำเสนอที่ไม่น่าดึงดูด ทั้งที่เป็นจุดเด่นหลักของอารยธรรมอุทงและนักท่องเที่ยวส่วนมากให้ความสนใจ

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้หลักการเชิงคุณภาพเป็นแนวทางปฏิบัติ (QFD) แปลงหน้าที่ผลิตภัณฑ์เชิงคุณภาพให้ออกมาเป็นแนวทางปฏิบัติ ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง



ภาพที่ 3 ภาพแสดงตารางหลักการเชิงคุณภาพเป็นแนวทางปฏิบัติ

จากภาพที่ 3 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแปลงหน้าที่ผลิตภัณฑ์เชิงคุณภาพเป็นแนวทางปฏิบัติ (QFD) เพื่อให้ได้ความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง และเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยได้นำผลการสรุปที่มีผลประเมินสูงสุด จำนวน 3 ลำดับ เข้าสู่กระบวนการพัฒนารูปแบบเป็น Sketch Design เพื่อทำการประเมินกับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน เพื่อให้ได้รูปแบบที่เหมาะสมมากที่สุด



ภาพที่ 3 ภาพ sketch design จำนวน 3 แบบ โดยผู้วิจัย นางสาวสลิลา ลงวุฒิ

ตารางที่ 3 แสดงค่าความเหมาะสมในการพิจารณาเลือกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้งทอง

ลำดับ	เกณฑ์การพิจารณา						
		รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
		N = 3		N = 3		N = 3	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1.	มีขนาดเหมาะสมกับการใช้งาน	4.00	1.00	3.00	0.00	3.00	0.00
2.	มีรูปแบบที่สะดวกในการใช้งาน	4.33	0.58	2.67	0.58	3.00	0.29
3.	มีความแปลกใหม่ น่าดึงดูดและน่าสนใจ	4.00	0.00	3.67	0.58	2.33	0.58
4.	ใช้วัสดุได้อย่างเหมาะสม	3.33	0.58	3.00	0.00	3.00	0.00
5.	การผลิตและเทคนิคที่ใช้มีความเหมาะสม	3.33	0.58	2.67	0.58	3.33	0.58
ค่าเฉลี่ยรวม		3.92	0.41	3.17	0.47	3.00	0.29
ระดับความเหมาะสม		มาก		ปานกลาง		ปานกลาง	

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้งทอง ทั้ง 3 รูปแบบ พบว่า รูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุดได้แก่รูปแบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.41) รองลงมาคือ รูปแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.17$, S.D. = 0.47) และลำดับสุดท้ายคือ รูปแบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.29)

5. อภิปรายและสรุปผล

5.1 ผลการศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้งทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ผลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ ผู้วิจัยขอสรุป ดังนี้ ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้เป็นตัวอย่างที่มีความสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมาย เช่น อุปกรณ์การสอน โสตทัศนูปกรณ์ เทคโนโลยีการศึกษา สื่อการเรียนการสอน สื่อ การศึกษา ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น [2] ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ของ โรเบิร์ต กาย (Robert Gagne) แนวความคิด 9 ประการ มาใช้ประกอบการออกแบบการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ โดยข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แรงเร้าความสนใจ (Gain Attention), นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information), ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning)

จากการศึกษาสรุปได้ดังนี้ ตั้งอยู่ตำบลอุ้งทอง อำเภออุ้งทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นแหล่งโบราณคดีที่สำคัญของประเทศไทยมีหลักฐานชัดเจนว่า เป็นเมืองที่เก่าแก่ที่สุดในยุคต้นประวัติศาสตร์ พบโบราณสถานและโบราณวัตถุเป็นจำนวนมาก พบหลักฐานการอยู่อาศัยของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อ 3,000 ปีมาแล้ว[3] มีอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ ได้แก่ ผังเมืองโบราณเป็นรูปวงรี มีคูน้ำคันดินล้อมรอบ เป็นศูนย์กลางพระพุทธศาสนาแรกเริ่ม มีโบราณสถาน โบราณวัตถุและมรดกทางธรรมชาติ ส่วนอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ประเพณีตักบาตรเทโว-โรหณะ ประเพณีลอยกระทงสวรรค์ 12 นักขัตร์ เทศกาลกินเจ และงานจิว มีพิธีกรรมไหว้ผีเจ้านาย ผีเทวดาและงานประเพณีแห่งสงกรานต์ของลาวครั้ง ประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอุ้งทอง ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครั้ง ด้วยหลักฐานเหล่านี้จึงได้รับการพัฒนาจน

กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ คณะรัฐมนตรีจึงมีมติให้ความเห็นชอบประกาศให้เมืองโบราณอุทงเป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2555 ซึ่งเป็นลำดับที่ 7 โดยมีองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) เป็นหน่วยงานหลักในการจัดทำแผนแม่บทและแผนปฏิบัติการการบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน [6]

5.2 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี

จากการลงพื้นที่ภาคสนาม พบว่าจากทั้งหมด 25 ชุมชน มีชุมชนที่เป็นศูนย์การเรียนรู้และมีผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทง ได้แก่ ชุมชนบ้านดอนพรหม ชุมชนบ้านโคก และชุมชนทวารวดีพัฒนา จากผลสำรวจการตอบแบบสอบถามความต้องการของนักท่องเที่ยวพบว่า แหล่งการเรียนรู้ที่ได้รับความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทงมากที่สุด คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง ผู้วิจัยจึงใช้สถานที่นี้เป็นขอบเขตด้านพื้นที่ในการวิจัย จากผลสำรวจความต้องการของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์พบว่า 1.) ห้องที่ได้รับความชื่นชมมากที่สุด คือ ห้องจัดแสดงชั้นล่าง อุทงศูนย์กลางแห่งพระพุทธศาสนา 2.) ปัญหาของผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ คือ เนื้อหาบางส่วนมากเกินไปไม่สะดวกกับการอ่าน 3.) สิ่งที่ต้องการให้ปรับปรุง คือ อุปกรณ์ในการจัดแสดง 4.) สารสำคัญที่รับจากการเข้าชม คือ วัฒนาการของวัฒนธรรมอุทง 5.) หัวข้อหรือเนื้อหาส่วนที่อยากให้เพิ่มเติม คือ ชาติพันธุ์ชนเผ่าอุทง 5 ชนเผ่า ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยเวียง ไทยทรงดำ และลาวครึ่ง มีความเหมาะสมมากที่สุด จากการศึกษาผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เดิมตามหลักการทฤษฎี SWOT Analysis ทำให้ทราบความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบ ให้มีขนาด และรูปแบบที่สะดวกเหมาะสมกับการใช้งาน ความแปลกใหม่ น่าดึงดูดและน่าสนใจ โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์ จากกระบวนการในการออกแบบ ได้นำทฤษฎี Quality Function Deployment (QFD) มาใช้แปลงหน้าที่ผลิตภัณฑ์เชิงคุณภาพ และใช้หลักการสร้างสรรค์นวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง ทั้ง 3 รูปแบบ พบว่า รูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุดได้แก่รูปแบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ มาก (\bar{X} = 3.92, S.D. = 0.41)

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] กรมศิลปากร. 2550. นำชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุทง และเรื่องราวสุวรรณภูมิ. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- [2] กมล เวียสุวรรณ และนิตยา เวียสุวรรณ. 2540. แนวคิดการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2.กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พริ้นท์.
- [3] ศรีศักดิ์ วัลลิโกดม. 2559. คุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น. วารสารศึกษาศาสตร์ ปีที่ : 3 ฉบับที่ : 1. คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร
- [4] อินทรา พงษ์นาค. 2558. อัตลักษณ์ชุมชนเมืองโบราณอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [5] อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2549. เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮ้าส์.
- [6] สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทง ออนไลน์. 2556. สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทง. ค้นเมื่อ 20 เมษายน 2560, จาก www.dasta.or.th/dastaarea7/th
- [7] Chaturong Louhapensang and Somchai Seviset. 2014. Instructional Design Integrated with Quality Function Deployment (QFD) and TRIZ40. Applied Mechanics and Materials Vol. 620 (2014) pp 93-99 Online available since 2014/Au g/18

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี แบบตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

แบบสอบถามความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อประเมิน กับวัตถุประสงค์ (Index of item Objective Congruence หรือ IOC) ชุดนี้เป็นแบบตรวจสอบแบบสอบถามเพื่อศึกษาหาแนวทางเรื่อง การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นการศึกษาใน ระดับปริญญาโท หลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยท่านผู้ทรงคุณวุฒิโปรดพิจารณาให้ระดับคะแนน ตามที่ท่านเห็นความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่อง -1, 0, 1 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนนที่ให้ มีความหมายดังนี้	
1	เมื่อแน่ใจว่า ข้อประเมินนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
0	เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อประเมินนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
-1	เมื่อแน่ใจว่า ข้อประเมินนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านในการประเมินเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจึงขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



แบบสัมภาษณ์

การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

แบบตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องวัตถุประสงค์

(Item-Objective Congruence Index: IOC)

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง
จังหวัดสุพรรณบุรี

สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ชื่อนักศึกษา : นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง

จังหวัดสุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์ของการสอบถามในครั้งนี้

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญนี้ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุทอง

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

โดยขอความกรุณาให้ท่านพิจารณา และโปรดทำเครื่องหมาย \checkmark ในช่องของระดับค่าความ
คิดเห็นที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุดในแต่ละข้อคำถาม

1 หมายถึง แน่ใจในคำถมนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำถมนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจในคำถมนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์

1.1 ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

1.2 เพศ

1.2 อายุ () 20 – 30 ปี () 31 – 40 ปี () 41 – 50 ปี () 51 ปีขึ้นไป

1.3 อาชีพ.....ตำแหน่ง.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง

ลำดับ	เกณฑ์การพิจารณา	ระดับความคิดเห็น		
		1	0	-1
1	วัฒนธรรมอุ้มทอง มีประวัติความเป็นมาเป็นอย่างไร			
2	วิถีชีวิตโดยรวมของชาวชุมชนวัฒนธรรมอุ้มทอง เป็นอย่างไร			
3	ปัจจัยใดที่ทำให้วัฒนธรรมอุ้มทอง แพร่หลาย มีชื่อเสียง และเป็นอาชีพสำคัญของชุมชน			
4	วัฒนธรรมอุ้มทอง มีความโดดเด่นและแตกต่างจากของอื่นอย่างไร			
5	ความคิดเห็นของท่านที่มีต่อวัฒนธรรมอุ้มทอง เป็นอย่างไร			
6	ค่านิยมมีผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงอย่างไรต่อวัฒนธรรมอุ้มทอง			
7	ปัจจัยที่ทำให้การวัฒนธรรมอุ้มทอง เป็นที่รู้จักลดน้อยลงคือ			
8	ความแตกต่างเรื่องวัฒนธรรมอุ้มทอง ในอดีตและปัจจุบันคือ			
9	ความเชื่อมีผลกระทบในการสร้างงานออกแบบเกี่ยวกับวัฒนธรรมอุ้มทอง น้อยแค่ไหน อย่างไร			

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



แบบสอบถาม

การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

แบบตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องวัตถุประสงค์

(Item-Objective Congruence Index : IOC)

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง
จังหวัดสุพรรณบุรี

สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ชื่อนักศึกษา : นางสาวสลีลา ลงวุฒิ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์ของการสอบถามในครั้งนี้

1. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง

แบบสอบถามผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญนี้ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

โดยแบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

โดยขอความกรุณาให้ท่านพิจารณา และโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องของระดับค่าความคิดเห็นที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุดในแต่ละข้อคำถาม

- 1 หมายถึง แน่ใจในคำถาถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำถาถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 1 หมายถึง แน่ใจในคำถาถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม : โปรดกรอกข้อมูลของท่าน

1.1 ชื่อนามสกุล.....

1.2 ตำแหน่ง

1.3 สถานที่ทำงาน

1.4 ประสบการณ์ในการทำงาน ปี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี				
ลำดับ	เกณฑ์การพิจารณา	ระดับความคิดเห็น		
		1	0	-1
1.	ด้านประโยชน์ใช้สอย			
	1.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์เหมาะสมในการใช้งาน ส่งเสริมการเรียนรู้			
	1.2 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เล่น			
	1.3 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสะดวกสบายในการใช้งาน			
2.	ด้านรูปแบบความงาม			
	2.1 ด้านการออกแบบ			
	2.1.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามเหมาะกับยุคสมัยปัจจุบัน			
	2.1.2 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความถูกต้องตามหลักการออกแบบ			
	2.1.3 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในการนำไปใช้			
	2.2 ด้านลวดลาย			
	2.2.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีลวดลายที่สวยงามในการนำมาใช้เป็น			
	2.2.2 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีการจัดวางลวดลายได้อย่างเหมาะสม			
	2.2.3 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีลวดลายที่แสดงลักษณะถึงวัฒนธรรมอุ้มทอง			
3.	ด้านขั้นตอนการผลิต			
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเป็นไปได้ในการนำมาผลิตจริง			
	3.2 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีการใช้ทักษะความชำนาญในการผลิต			
	3.3 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความละเอียด ยึดแน่น คงทนและสมบูรณ์			

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



แบบสอบถามประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้
การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
แบบตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)
 การหาค่าดัชนีความสอดคล้องวัตถุประสงค์
 (Item-Objective Congruence Index: IOC)

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง
 จังหวัดสุพรรณบุรี

สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ชื่อนักศึกษา : นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์ของการสอบถามในครั้งนี้

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญนี้ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

โดยแบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์

ตอนที่ 2 ประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอยู่
ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

โดยขอความกรุณาให้ท่านพิจารณา และโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องของระดับค่าความ
คิดเห็นที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุดในแต่ละข้อคำถาม

- 1 หมายถึง แน่ใจในคำตอบนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำตอบนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
-1 หมายถึง แน่ใจในคำตอบนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. อายุ

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 20 – 24 ปี | <input type="checkbox"/> 25 – 29 ปี |
| <input type="checkbox"/> 30 – 34 ปี | <input type="checkbox"/> 35 ปีขึ้นไป |

2. การศึกษา

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> ต่ำกว่าปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี |
| <input type="checkbox"/> ปริญญาโท | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาโท |

3. อาชีพ

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> นักเรียน / นักศึกษา | <input type="checkbox"/> รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ |
| <input type="checkbox"/> พนักงานบริษัทเอกชน | <input type="checkbox"/> ประกอบธุรกิจส่วนตัว |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ | |

4. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 15,000 บาท | <input type="checkbox"/> 15,001 – 20,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 20,001 – 25,000 บาท | <input type="checkbox"/> 25,001 – 30,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 30,001 ขึ้นไป | |

ตอนที่ 2 ประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี			
เกณฑ์การพิจารณา	ระดับความคิดเห็น		
	1	0	-1
1. รูปแบบของผลิตภัณฑ์มีความคิดสร้างสรรค์			
2. มีขนาด และสัดส่วนที่เหมาะสมกับการใช้งาน			
3. รูปแบบในการนำเสนอมีความทันสมัยเข้ากับปัจจุบัน			
4. มีความกลมกลืนตามหลักเกณฑ์ความงามเข้ากับวัฒนธรรมอุ้มทอง			
5. ตรงตามประโยชน์ใช้สอย สามารถใช้ได้จริง			
6. องค์ประกอบโดยรวมของการออกแบบมีความสวยงาม			
7. เนื้อหามีความถูกต้องและตรงกับความต้องการ			
8. ง่ายต่อการใช้งาน มีตัวหนังสือบอกชัดเจน			
9. มีลวดลาย กราฟฟิกเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการออกแบบ			
10. มีความเหมาะสมในการเลือกวัสดุและวิธีการผลิต			
11. รูปแบบในการนำเสนอเหมาะสมและเข้าใจง่าย			
12. วิธีการเล่นไม่ยุ่งยากซับซ้อน			
13. มีความรู้เพิ่มมากขึ้นหลังการใช้งาน			
14. มีความพึงพอใจกับผลงานการออกแบบ			

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



แบบสัมภาษณ์

การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี แบบตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง
จังหวัดสุพรรณบุรี

สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ชื่อนักศึกษา : นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง

จังหวัดสุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์ของการสอบถามในครั้งนี้

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญนี้ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

โดยแบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

โดยขอความกรุณาให้ท่านพิจารณา และโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องของระดับค่าความคิดเห็นที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุดในแต่ละข้อคำถาม

- 1 หมายถึง แน่ใจในคำถาถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำถาถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
 -1 หมายถึง แน่ใจในคำถาถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์

- 1.1 ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์
- 1.2 เพศ
- 1.2 อายุ () 20 – 30 ปี () 31 – 40 ปี () 41 – 50 ปี () 51 ปีขึ้นไป
- 1.3 อาชีพ.....ตำแหน่ง.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทอง

1. วัฒนธรรมอุทอง มีประวัติความเป็นมาเป็นอย่างไร ?

.....

2. วิถีชีวิตโดยรวมของชาวอุทองแบบดั้งเดิมเป็นอย่างไร ?

.....

3. วัฒนธรรมใดที่ทำให้อุทองแพร่หลาย มีชื่อเสียง และเป็นเป็นที่รู้จัก ?

.....

4. วัฒนธรรมอุทองใดที่มีความโดดเด่นและแตกต่างจากที่อื่น อย่งไร ?

.....

5. ความคิดเห็นของท่านที่มีต่อวัฒนธรรมอุทอง เป็นอย่างไร ?

.....

6. ผลลัพธ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทงในปัจจุบันตามแหล่งเรียนรู้ต่างๆในความคิดของท่านเป็นอย่างไร ?

.....
.....

7. ท่านต้องการให้ปรับปรุงผลลัพธ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง เรื่องอะไร ?

.....
.....

8. เนื้อหาใดที่ท่านต้องการเสริมเข้าไปในผลลัพธ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง ?

.....
.....

9. ท่านคิดว่ารูปแบบผลลัพธ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุทง ต้องเป็นอย่างไร ?

.....
.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....
.....



แบบสอบถาม

สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอุ้มทอง
และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง
จังหวัดสุพรรณบุรี

สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ชื่อนักศึกษา : นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์ของการสอบถามในครั้งนี้

1. เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญนี้ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ฉะนั้นจึงขอความกรุณาท่านได้ตอบแบบสอบถามนี้ตามความเป็นจริง และตอบให้ครบทุกข้อ โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน หรือเติมคำลงในช่องว่างที่กำหนดให้

เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนน	5	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับมากที่สุด
คะแนน	4	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับมาก
คะแนน	3	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับปานกลาง
คะแนน	2	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับน้อย
คะแนน	1	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับน้อยที่สุด

โดยแบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอยู่

ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม : โปรดกรอกข้อมูลของท่าน

1.1 ชื่อนามสกุล.....

1.2 ตำแหน่ง

1.3 สถานที่ทำงาน

1.4 ประสบการณ์ในการทำงาน ปี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุทง จังหวัด
สุพรรณบุรี



ลำดับ	เกณฑ์การพิจารณา	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	รูปลักษณะโดยรวม					
	1.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความเข้ากันขององค์ประกอบต่างๆ					
	1.2 การออกแบบรูปแบบชุดมีความเหมาะสมกับการใช้งาน					
	1.3 รูปลักษณะที่เข้ากับสภาพแวดล้อม					
2.	มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี					
	2.1 ให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้					
	2.2 เนื้อหาชัดเจน มีภาพประกอบ					
3.	มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่สวยงามดึงดูดความสนใจได้					
	3.2 มีการจัดวางลวดลายได้อย่างเหมาะสมเข้ากับเนื้อหา					
	3.3 มีลวดลายที่แสดงลักษณะถึงความเป็นอุทง					
4.	คุณภาพของวัสดุ					
	4.1 คุณภาพดี คงทน ต่อการใช้งาน					
5.	การใช้งาน					
	5.1 รูปแบบชุดมีความละเอียด ยึดแน่น คงทนและสมบูรณ์					
	5.2 รูปแบบการเล่นทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
	5.3 รูปแบบชุดมีขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุทง จังหวัดสุพรรณบุรี



ลำดับ	เกณฑ์การพิจารณา	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	รูปลักษณะโดยรวม					
	1.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเข้ากันขององค์ประกอบต่างๆ					
	1.2 การออกแบบรูปแบบชุดมีความเหมาะสมกับการใช้งาน					
	1.3 รูปลักษณะที่เข้ากับสภาพแวดล้อม					
2.	มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี					
	2.1 ให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้					
	2.2 เนื้อหาชัดเจน มีภาพประกอบ					
3.	มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีสวยงามดึงดูดความสนใจได้					
	3.2 มีการจัดวางลวดลายได้อย่างเหมาะสมเข้ากับเนื้อหา					
	3.3 มีลวดลายที่แสดงลักษณะถึงความเป็นอุทง					
4.	คุณภาพของวัสดุ					
	4.1 คุณภาพดี คงทน ต่อการใช้งาน					
5.	การใช้งาน					
	5.1 รูปแบบชุดมีความละเอียด ยึดแน่น คงทนและสมบูรณ์					
	5.2 รูปแบบการเล่นทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
	5.3 รูปแบบชุดมีขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

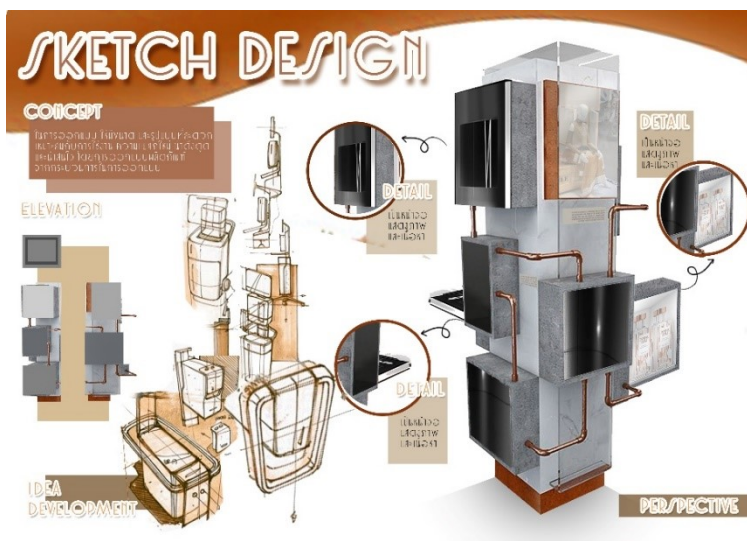
.....

.....

.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุทอง จังหวัด สุพรรณบุรี

รูปแบบที่ 3



ลำดับ	เกณฑ์การพิจารณา	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	รูปลักษณะโดยรวม					
	1.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความเข้ากันขององค์ประกอบต่างๆ					
	1.2 การออกแบบรูปแบบชุดมีความเหมาะสมกับการใช้งาน					
	1.3 รูปลักษณะที่เข้ากับสภาพแวดล้อม					
2.	มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี					
	2.1 ให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้					
	2.2 เนื้อหาชัดเจน มีภาพประกอบ					
3.	มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่สวยงามดึงดูดความสนใจได้					
	3.2 มีการจัดวางลวดลายได้อย่างเหมาะสมเข้ากับเนื้อหา					
	3.3 มีลวดลายที่แสดงลักษณะถึงความเป็นอุทอง					
4.	คุณภาพของวัสดุ					
	4.1 คุณภาพดี คงทน ต่อการใช้งาน					
5.	การใช้งาน					
	5.1 รูปแบบชุดมีความละเอียด ยึดแน่น คงทนและสมบูรณ์					
	5.2 รูปแบบการเล่นทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
	5.3 รูปแบบชุดมีขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



แบบสอบถาม

สำหรับประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัด
สุพรรณบุรี นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียนนักศึกษาที่สนใจศึกษา
วัฒนธรรมอุ้มทอง สุพรรณบุรี

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : การศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมอุ้มทอง
จังหวัดสุพรรณบุรี

สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ชื่อนักศึกษา : นางสาวสลิลลา ลงวุฒิ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง
จังหวัดสุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์ของการสอบถามในครั้งนี้

1. เพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง
จังหวัดสุพรรณบุรี

คำชี้แจง

แบบประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัด
สุพรรณบุรี นี้ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้
วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ฉะนั้นจึงขอความกรุณาท่านได้ตอบแบบสอบถามนี้ตามความเป็น
จริง และตอบให้ครบทุกข้อ โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน หรือเติมค่าลงในช่องว่างที่กำหนดให้

เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนน	5	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับมากที่สุด
คะแนน	4	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับมาก
คะแนน	3	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับปานกลาง
คะแนน	2	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับน้อย
คะแนน	1	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่เหมาะสมระดับน้อยที่สุด

โดยแบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอยู่

ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม : โปรดกรอกข้อมูลของท่าน

1.1 ชื่อนามสกุล.....

1.2 ตำแหน่ง

1.3 สถานที่ทำงาน

1.4 ประสบการณ์ในการทำงาน ปี

ตอนที่ 2 แบบประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้าน
โบราณคดี หรือนักเรียนนักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมอุทอง สุพรรณบุรี ที่มีต่อ
ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี



ลำดับ	เกณฑ์การพิจารณา	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	รูปลักษณ์โดยรวม					
	1.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเข้ากันขององค์ประกอบต่างๆ					
	1.2 การออกแบบรูปแบบชุดมีความเหมาะสมกับการใช้งาน					
	1.3 รูปลักษณ์ที่เข้ากับสภาพแวดล้อม					
2.	มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี					
	2.1 ให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้					
	2.2 เนื้อหาชัดเจน มีภาพประกอบ					
3.	มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีสวยงามดึงดูดความสนใจได้					
	3.2 มีการจัดวางลดทอนได้อย่างเหมาะสมเข้ากับเนื้อหา					
	3.3 มีลวดลายที่แสดงลักษณะถึงความเป็นอุทอง					
4.	คุณภาพของวัสดุ					
	4.1 คุณภาพดี คงทน ต่อการใช้งาน					
5.	การใช้งาน					
	5.1 รูปแบบชุดมีความละเอียด ยึดแน่น คงทนและสมบูรณ์					
	5.2 รูปแบบการเล่นทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
	5.3 รูปแบบชุดมีขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 แบบประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้าน
 โบราณคดี หรือนักเรียนนักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมอุทอง สุพรรณบุรี ที่มีต่อ
 ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

รูปแบบที่ 1



ลำดับ	เกณฑ์การพิจารณา	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	รูปลักษณะโดยรวม					
	1.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเข้ากันขององค์ประกอบต่างๆ					
	1.2 การออกแบบรูปแบบชุดมีความเหมาะสมกับการใช้งาน					
	1.3 รูปลักษณะที่เข้ากับสภาพแวดล้อม					
2.	มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี					
	2.1 ให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้					
	2.2 เนื้อหาชัดเจน มีภาพประกอบ					
3.	มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีสวยงามดึงดูดความสนใจได้					
	3.2 มีการจัดวางลวดลายได้อย่างเหมาะสมเข้ากับเนื้อหา					
	3.3 มีลวดลายที่แสดงลักษณะถึงความเป็นอุทอง					
4.	คุณภาพของวัสดุ					
	4.1 คุณภาพดี คงทน ต่อการใช้งาน					
5.	การใช้งาน					
	5.1 รูปแบบชุดมีความละเอียด ยึดแน่น คงทนและสมบูรณ์					
	5.2 รูปแบบการเล่นทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
	5.3 รูปแบบชุดมีขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

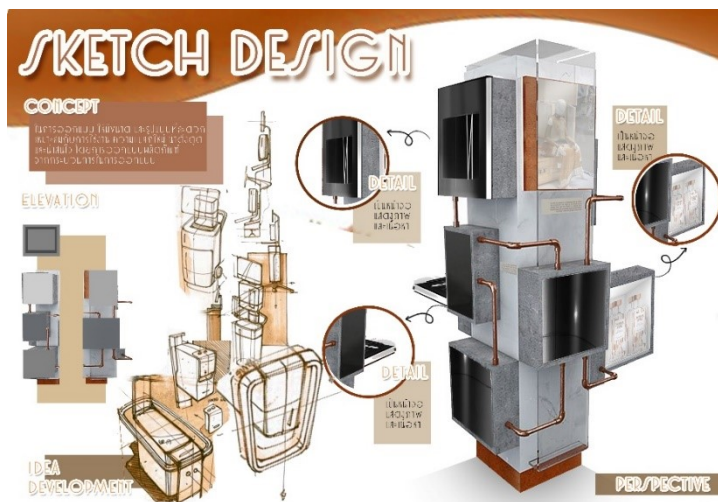
.....

.....

.....

ตอนที่ 2 แบบประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้ ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้าน
 โบราณคดี หรือนักเรียนนักศึกษาที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมอุทอง สุพรรณบุรี ที่มีต่อ
 ผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

รูปแบบที่ 3



ลำดับ	เกณฑ์การพิจารณา	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	รูปลักษณ์โดยรวม					
	1.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเข้ากันขององค์ประกอบต่างๆ					
	1.2 การออกแบบรูปแบบชุดมีความเหมาะสมกับการใช้งาน					
	1.3 รูปลักษณ์ที่เข้ากับสภาพแวดล้อม					
2.	มีคุณสมบัติที่ผลิตภัณฑ์นั้นพึงมี					
	2.1 ให้ความสนุกสนานในการเรียนรู้					
	2.2 เนื้อหาชัดเจน มีภาพประกอบ					
3.	มีเอกลักษณ์ในการออกแบบ					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีสวยงามดึงดูดความสนใจได้					
	3.2 มีการจัดวางลดทอนได้อย่างเหมาะสมเข้ากับเนื้อหา					
	3.3 มีลวดลายที่แสดงลักษณะถึงความเป็นอุทอง					
4.	คุณภาพของวัสดุ					
	4.1 คุณภาพดี คงทน ต่อการใช้งาน					
5.	การใช้งาน					
	5.1 รูปแบบชุดมีความละเอียด ยึดแน่น คงทนและสมบูรณ์					
	5.2 รูปแบบการเล่นทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
	5.3 รูปแบบชุดมีขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค

ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลในงานวิจัย

สรุปข้อมูล จากการสัมภาษณ์

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทงและด้านการออกแบบ
 ด้านที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทง

นางปุกฤษดิ์ แจ่มสุข

เจ้าหน้าที่พนักงาน
 พิพิธภัณฑ์สถาน
 แห่งชาติอุทง



นายสมจินต์ ชาญกระเป๋

รักษาการผู้จัดการสำนักงาน
 พื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทง



วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง
 เก็บรวบรวมข้อมูล สัมภาษณ์แบบเชิง
 ลึกและมีโครงสร้าง



นางอำพร ลีสุขสาม ผู้ใหญ่บ้าน

ศูนย์เรียนรู้ "ลูกบิดทวารวดี"
 ถนนสายวัฒนธรรม
 จักรยานโบราณ
 ชุมชนบ้านโคก



ภาพที่ ค. 1 การลงพื้นที่และสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ วัฒนธรรมอุทง

สรุปข้อมูล จากการสัมภาษณ์

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมอุทงและด้านการออกแบบ
ด้านที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ



นายประภัสสร แอ้มอรุณ

ครูชำนาญการพิเศษ คศ.3
วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี



นางสาวชนนตรี ยิ่งคง

ภัณฑารักษ์ปฏิบัติการ
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุทง

นายสมจินต์ ชาญกระวี

รักษาการผู้จัดการ
สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองโบราณอุทง



วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง
เก็บรวบรวมข้อมูล สัมภาษณ์แบบเชิง
ลึกและมีโครงสร้าง

กลุ่มที่ 2 นักท่องเที่ยวทั่วไป

กลุ่มประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวทั่วไปที่สนใจในด้านโบราณคดี หรือนักเรียน
นักศึกษาที่สนใจศึกษาวรรณกรรม อุทง สุพรรณบุรี



การสังเกตการสัมภาษณ์
แบบไม่เป็นทางการ



ภาพที่ ค. 2 การลงพื้นที่และสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ วัฒนธรรมอุทง



ภาพที่ ค. 3 การลงพื้นที่และสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ ผลิตภัณฑการเรียนรู้



ภาพที่ ค. 4 นำหุ่นจำลองและแบบร่างประเมินสอบถามความคิดเห็นกับผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ง

ผลงานการออกแบบ



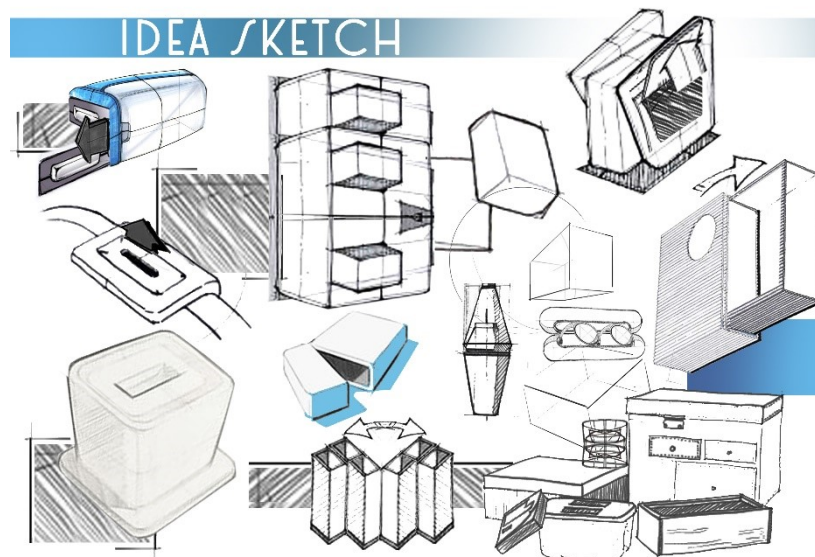
ภาพที่ ง.1 ภาพการเก็บข้อมูล ความพึงพอใจจากกลุ่มผู้บริโภคร



ภาพที่ ง.2 ภาพการเก็บข้อมูล ความพึงพอใจจากกลุ่มผู้บริโภคร



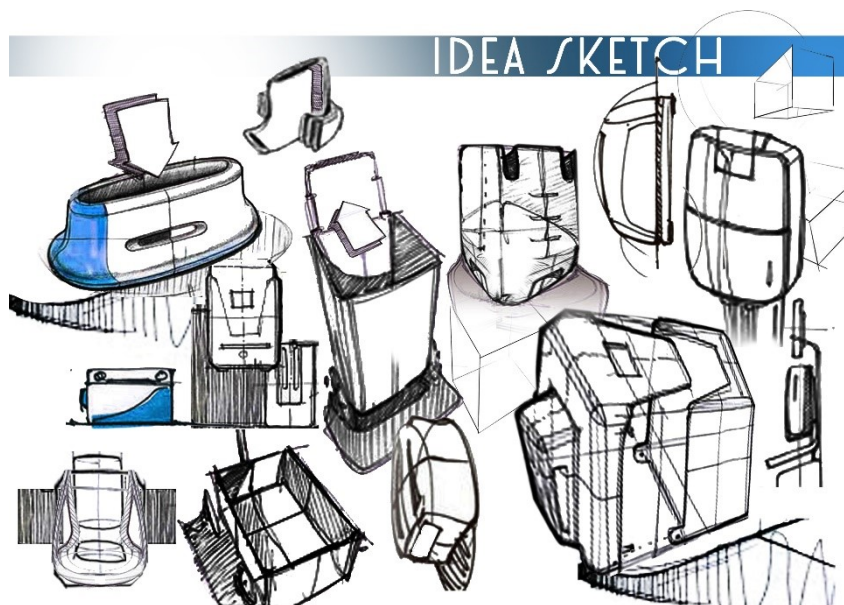
ภาพที่ ง.5 แสดงแนวคิดหลักในการออกแบบ



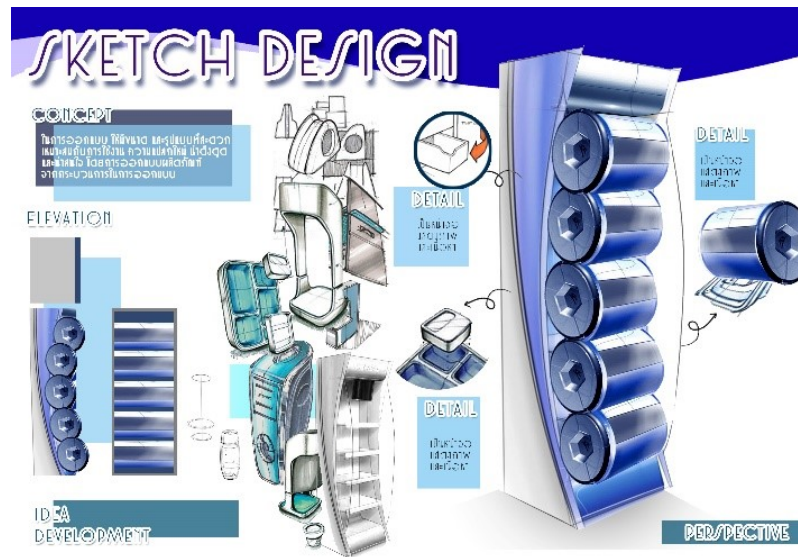
ภาพที่ ง.6 แสดงแนวคิดหลักในการออกแบบ



ภาพที่ ง.7 แสดงแนวคิดหลักในการออกแบบ



ภาพที่ ง.8 แสดงแนวคิดหลักในการออกแบบ



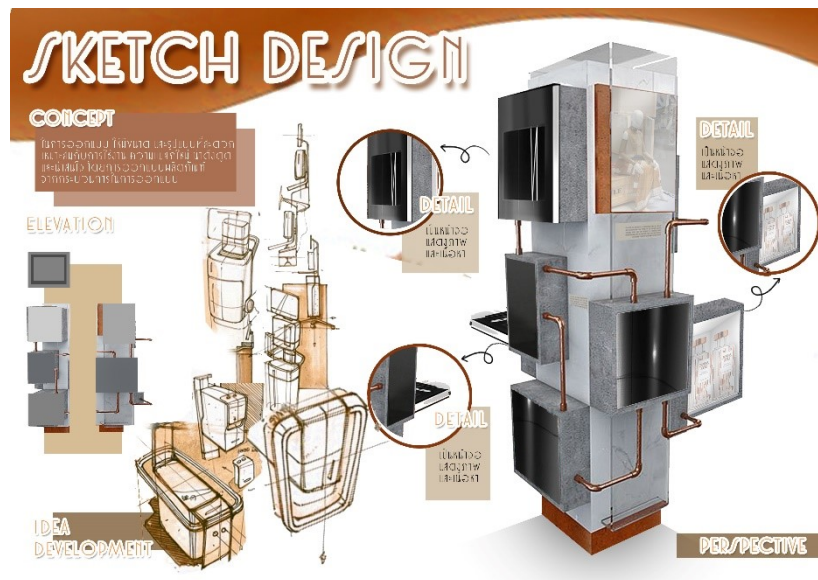
ภาพที่ ง.9 ภาพแบบร่างผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพที่ ง.10 ภาพ Sketch Design รูปแบบที่ 1



ภาพที่ ง.11 ภาพ Sketch Design รูปแบบที่ 2



ภาพที่ ง.12 ภาพ Sketch Design รูปแบบที่ 3

กล่องใบที่ 1 จุดกำเนิดอารยธรรม
การแต่งกายคนโบราณอุทอง



จุดกำเนิดอารยธรรม



ภาพที่ ง.13 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

กล่องใบที่ 2 อุทองศรีทวารวดี
ต้นกำเนิดอารยธรรมอุทอง



อุทองศรีทวารวดี



ภาพที่ ง.14 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ วัฒนธรรมอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพที่ ง.15 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพที่ ง.16 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

กล่องใบที่ 5 ชาวลาวโซ่ง
ชาวไทยทรงดำ



ภาพที่ ง.17 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพที่ ง.18 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ วัฒนธรรมอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี



ภาพที่ ง.19 ภาพแสดงการนำเสนอผลงานวิจัย วันที่ 7 กรกฎาคม 2562
ที่มา : ถ่ายโดยนางสาวปณิยา พจนปรีชา



ภาพที่ ง.20 ภาพแสดงการนำเสนอผลงานวิจัย วันที่ 7 กรกฎาคม 2562
ที่มา : ถ่ายโดยนางสาวปณิยา พจนปรีชา



ภาพที่ ง.21 ภาพแสดงการนำเสนอผลงานวิจัย วันที่ 7 กรกฎาคม 2562
ที่มา : ถ่ายโดยนางสาวปณิยา พจนปรีชา



ภาพที่ ง.22 ภาพแสดงการถ่ายรูปรวม วันที่ 7 กรกฎาคม 2562
ที่มา : ถ่ายโดยนางสาวปณิยา พจนปรีชา

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวสลิลา ลงวุฒิ
วัน-เดือน-ปีเกิด	12 มีนาคม 2534
สถานที่เกิด	จังหวัดสุพรรณบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	600/47 หมู่ 5 ต.เขาพระ อ.เดิมบางนางบวช จ.สุพรรณบุรี
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2555-2551 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมปลาย โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ปีการศึกษา 2556 สำเร็จการศึกษา ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ค.อ.บ) เกียรตินิยมอันดับ 1 สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปัจจุบัน	กำลังศึกษาระดับมหาบัณฑิต ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง