
การออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึกสำหรับเยาวชน
ตำบลทุ่งลูกนก อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม
Media Design for Promoting Cultural Learning of Sala Tuek Community
for youth in Thung Luk Nok Subdistrict, Kamphaeng Saen District,
Nakhon Pathom Province

วิรัตน์ ปิ่นแก้ว¹, ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว² และ กฤติยา แก้วสะอาด³

Wirat Pinkaew¹, Piyawan Pinkaew² and Kittiya Kaewsaard³

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University

E-mail: ¹wirat_pinkaew@hotmail.com, ²piyawan2512@gmail.com.com

Received October 3, 2023; **Revised** October 24, 2023; **Accepted** January 18, 2024

Abstract

This research was mixed-methods research through qualitative, quantitative, and creative design approaches. The objectives of this research were 1) to study the Sala Tuek community context, Thung Luk Nok Subdistrict, Kamphaeng Saen District, Nakhon Pathom Province; 2) to design media to promote learning about Sala Tuek community arts and culture through comic books, board games, and community maps; and 3) to build awareness and appreciate the value of culture in the community among youth. The results indicated that the Sala Tuek community is multicultural, practicing integrated agriculture, and has a unique cultural heritage. In terms of designing media to promote learning about Sala Tuek community culture, the results found that experts had opinions on the design of illustrated cartoon books with an overall mean rating of 4.76 (S.D.=0.03), board game design with an overall mean rating of 4.75 (S.D.=0.09), and community map design with an overall mean rating of 4.80 (S.D.=0.12). The youth had opinions on the design of cartoon books with an overall mean rating of 4.61 (S.D.=0.03), board game design with an overall mean rating of 4.79 (S.D.=0.09), and community map design with 4.71 (S.D.= 0.13). The overall mean of promoting learning and value appreciation of community culture was 4.74 (S.D.=0.61). There were four important components in designing community cultural

learning media for youth, namely: 1) youth; 2) homes, temples, and schools; 3) cultural capital in the community; and 4) national development policy. These have played an important element in conservation and development that creates sustainability in the community.

Keywords: Design; learning promotion media; community culture; Sala Tuek community

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ เชิงปริมาณ และงานออกแบบสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาบริบทชุมชนศาลาตึก ตำบลทุ่งลูกนก อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม 2) ออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนศาลาตึกในรูปแบบหนังสือการ์ตูน บอร์ดเกม และแผนที่ชุมชน 3) สร้างความตระหนักรู้และเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมในชุมชนให้กับเยาวชน ผลการวิจัยพบว่า ชุมชนศาลาตึกเป็นชุมชนพหุวัฒนธรรมประกอบอาชีพเกษตรแบบผสมผสาน มีมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ด้านการออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบหนังสือภาพประกอบการ์ตูน มีค่าเฉลี่ย 4.76 (S.D.=0.03) การออกแบบบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ย 4.75 (S.D.=0.09) และการออกแบบแผนที่ชุมชนมีค่าเฉลี่ย 4.80 (S.D.=0.12) เยาวชนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบหนังสือภาพประกอบการ์ตูน มีค่าเฉลี่ย 4.61 (S.D.=0.03) การออกแบบบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ย 4.79 (S.D.=0.09) และการออกแบบแผนที่ชุมชนมีค่าเฉลี่ย 4.71 (S.D.= 0.13) และการสร้างการเรียนรู้และเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนมีค่าเฉลี่ย 4.74 (S.D.=0.61) โดยองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบสื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชน ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) เยาวชน 2) บ้าน วัด และสถานศึกษา 3) ทุนวัฒนธรรมในชุมชน 4) นโยบายการพัฒนาประเทศ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการอนุรักษ์และพัฒนาที่สร้างความยั่งยืนในชุมชน

คำสำคัญ: การออกแบบ; สื่อส่งเสริมการเรียนรู้; วัฒนธรรมชุมชน; ชุมชนศาลาตึก

บทนำ

ชุมชนศาลาตึกเป็นชุมชนในตำบลทุ่งลูกนก อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ประกอบด้วยหมู่บ้านจำนวน 4 หมู่บ้าน คือ หมู่ที่ 9 บ้านศาลาตึก หมู่ที่ 12 บ้านห้วยผักชี หมู่ที่ 14 บ้านอ้อกระทุง และหมู่ที่ 16 บ้านหนองหญ้าปล้อง ซึ่งทั้ง 4 หมู่บ้านมีอาณาเขตเชื่อมโยงที่ติดต่อกันและมีความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตชุมชนที่เกี่ยวข้องกันมานานับแต่อดีต ประชากรส่วนใหญ่ของชุมชนศาลาตึกเป็นชาวไทย ชาวจีน ลาว มอญ และกระเหรี่ยง มีสภาพพื้นที่โดยรวมเป็นที่ราบลุ่มมีน้ำอุดมสมบูรณ์ เป็นแหล่งผลิตสินค้าเกษตรที่มีศักยภาพในการผลิตของจังหวัดนครปฐม ประชาชนในพื้นที่ประกอบอาชีพทำไร่ ทำนา เลี้ยงสัตว์ และค้าขาย ชุมชนศาลาตึกเป็นชุมชนที่มีพัฒนาการทางสังคม เศรษฐกิจ เป็นชุมชนพหุวัฒนธรรมที่มีวิถีชีวิตเกษตรกรรมเป็นแกนหลัก มีสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์คือ มิโบริณสถานพลับพลาศาลาตึก สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่ประทับแรมสำหรับพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 และพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ขณะเสด็จฯ

ไปนมัสการพระแท่นดงรัง ที่จังหวัดกาญจนบุรี และประพาสน้ำตกไทรโยค และยังเป็นที่พักกระหว่างการเดินทางสำหรับประชาชน ทั้งยังมีเรื่องเล่าในชุมชนเกี่ยวกับพลับพลาศาลาตึกที่ยังคงเล่าขานอยู่ถึงปัจจุบัน ชุมชนศาลาตึกจึงเป็นชุมชนที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานนับร้อยปีและมีคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่เป็นแหล่งเรียนรู้และสืบทอดให้กับเยาวชน

ประวัติศาสตร์ชุมชน คือ เรื่องราวเหตุการณ์เกี่ยวกับความเป็นมาของชุมชนในช่วงระยะเวลาหนึ่งที่บอกเล่าจากมุมมองของชุมชนที่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ จินตนาการและความทรงจำของคน ซึ่งถูกสืบทอดผ่านชื่อเรียก เรื่องเล่า ตำนาน สถานที่ บ้านที่ก ขนบธรรมเนียมประเพณี และแบบแผนการปฏิบัติต่าง ๆ ของชุมชน ประวัติศาสตร์ชุมชนจึงได้รับการเรียนรู้ ติความ สืบทอด และสืบทบาทสำคัญต่ออัตลักษณ์ของชุมชน ต่อความรู้สึกนึกคิด ทศนะ และท่าทีของชุมชนต่อสิ่งต่าง ๆ จนอาจกล่าวได้ว่าชุมชนเป็นผลผลิตของประวัติศาสตร์เป็นมรดกที่สำคัญของชุมชน (Juengsathien et al., 2019) จึงกล่าวได้ว่ามรดกทางวัฒนธรรมในชุมชนมีความเกี่ยวเนื่องและสัมพันธ์กันกับประวัติศาสตร์ชุมชนที่แยกออกจากกันไม่ได้ กล่าวคือ มรดกทางวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ชุมชน เป็นสิ่งที่คนในชุมชนสร้างขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นภาษา ศิลปะ กฎหมาย การปกครอง และศีลธรรม เป็นต้น ถือเป็นความเจริญงอกงามทางสติปัญญาของมนุษย์ จึงเกิดเป็นวัฒนธรรมปฏิบัติ เกิดการเรียนรู้และถ่ายทอดมาจากการติดต่อสัมพันธ์ระหว่างกันทางสังคม

มรดกทางวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ การสั่งสมประสบการณ์ เพื่อตอบสนองความต้องการทั้งทางร่างกายและจิตใจ แบ่งออกเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) ได้แก่ สถานที่หรือวัตถุที่เกิดขึ้นจากฝีมือการประดิษฐ์ คิดค้น การดัดแปลง การอยู่อาศัย หรือใช้ประโยชน์จากมนุษย์ สามารถเห็นและจับต้องได้ อาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ งานศิลปกรรมทุกแขนง และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) ได้แก่ ความคิด ความรู้ ความเชื่อ ศาสนา จารีต ประเพณี ขนบธรรมเนียม แบบแผน นิทาน ตำนานพื้นบ้าน รวมทั้งข้อปฏิบัติในกลุ่มสังคมหรือชุมชน ได้รับการยอมรับและถือปฏิบัติสืบทอดกันมา กลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ตกทอดจากรุ่นสู่รุ่น และถูกปรับปรุงให้เหมาะสมเพื่อให้สามารถดำรงอยู่ได้ในแต่ละยุคสมัย (Palakawong na Ayutthaya, 2021)

การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมชุมชนที่ยั่งยืนอย่างหนึ่ง คือ การให้การศึกษา ให้ความรู้กับคนในชุมชน โดยเฉพาะกับกลุ่มเยาวชน ซึ่งถือเป็นกลุ่มสำคัญในการสืบสาน รักษา และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนใหม่ ให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืน การเรียนรู้ทำความเข้าใจและเห็นคุณค่าและความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมในชุมชน รวมถึงประวัติศาสตร์ในพื้นที่ที่ตนเองอาศัย การสร้างความผูกพันของเยาวชนกับชุมชน สร้างการมีส่วนร่วมในชุมชน ให้เยาวชนมีความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ที่สามารถปรับตัวเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก มีความรับผิดชอบต่อตนเอง มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม เป็นคุณสมบัติที่สำคัญยิ่งของเยาวชนที่จะเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติในอนาคต และเพื่อไม่ให้เยาวชนรู้สึกห่างเหินจากความเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน การให้ความรู้และเห็นคุณค่าความสำคัญของอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน ซึ่ง Loetchanrit (2016) ได้กล่าวว่าการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ การให้ความรู้ ซึ่งสามารถทำได้ในหลายรูปแบบทั้งการศึกษาในระบบและนอกระบบ เป็นกระบวนการสื่อสารที่หลอมรวมระหว่าง อารมณ์และความรู้สึก สติปัญญา และความสนใจใคร่รู้ของผู้รับสาร การสื่อความหมายมุ่งเน้นที่ความสำคัญ เรื่องราวโดดเด่น มีลักษณะเฉพาะ ผู้รับสารสามารถเข้าใจและเข้าถึงได้ง่าย สร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานและตอบสนองต่อความต้องการของผู้รับสาร ผ่านการออกแบบอย่างสร้างสรรค์ มีความถูกต้อง และทันสมัย เพื่อก่อให้เกิดความซาบซึ้ง ตระหนักในคุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม

ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน ให้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการช่วยสร้างคุณค่าของมรดกวัฒนธรรมในชุมชน โดยนำกระบวนการด้านการออกแบบสร้างสรรค์มาสร้างสื่อการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเข้าถึงคุณค่าและความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรม โดยสามารถสร้างสรรค์สื่อได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งอาจสร้างจากการปรับปรุงของเดิมที่มีอยู่ให้ดีขึ้น หรือสร้างสรรค์สื่อใหม่ที่ตอบสนองกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลาย การสร้างสื่อส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดทางศิลปะสร้างสรรค์เพื่อสร้างสุนทรีย์ทางความงามและการรับรู้ให้กับผู้เรียน โดยรูปแบบของสื่อส่งเสริมการเรียนรู้จะต้องช่วยพัฒนาผู้เรียนในเรื่องการรับรู้ทางความรู้และการแสดงออก คุณค่า ความสุนทรีย์ และความงามที่เหมาะสมตามวัย และนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาใช้ในการพัฒนาสื่อเพื่อนำเสนอทุนมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนโดยคาดหวังว่าจะเกิดประสิทธิภาพ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่ง Chaowarat et al. (2022) ได้กล่าวถึงหลักการของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วย 1) การสร้างแรงบันดาลใจในรูปของปัญหาหรือโอกาส 2) กระบวนการสังเคราะห์สิ่งที่ได้พบเห็นไปสู่วิธีหรือแนวทางในการแก้ปัญหา และ 3) การจัดทำต้นแบบนวัตกรรม ดังนั้น การออกแบบและสร้างนวัตกรรมสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก เป็นการใช้กระบวนการทางศิลปะและการออกแบบที่ถ่ายทอดเรื่องราวและวิถีชีวิตในชุมชนศาลาตึกที่เล่าผ่านประวัติศาสตร์และของมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนจากอดีตสู่ปัจจุบัน เพื่อให้เยาวชนในชุมชน โรงเรียน ตลอดจนครูผู้สอน สามารถนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอน เป็นการวิจัยที่ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะและการออกแบบสื่อให้มีคุณค่าทางความคิดสร้างสรรค์ มีคุณค่าทางความงาม มีคุณค่าประโยชน์ใช้สอย ด้วยการรับรู้ด้วยประสาทตาในการมองเห็นความงาม สร้างประสบการณ์จากการได้เห็น ได้อ่าน และได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดความรักความเข้าใจในท้องถิ่นที่อยู่ของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชน ตลอดจนสามารถสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นของตน และจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาที่เกิดประโยชน์ต่อชุมชนในอนาคตได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทชุมชนศาลาตึก ตำบลทุ่งลูกนก อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม
2. เพื่อออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนศาลาตึกในรูปแบบหนังสือการ์ตูน บอร์ดเกม และแผนที่ชุมชน
3. เพื่อสร้างความตระหนักรู้และเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมในชุมชนให้กับเยาวชน

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาบริบทชุมชนศาลาตึก ศึกษาประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต วัฒนธรรมและเรื่องเล่าในชุมชน

ขอบเขตด้านผลงาน ออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึกในรูปแบบหนังสือภาพประกอบการ์ตูน 1 ผลงาน บอร์ดเกม 1 ผลงาน และภาพประกอบแผนที่ชุมชนศาลาตึก 1 ผลงาน

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มปราชญ์ชุมชน ได้แก่ ปราชญ์ชุมชน ผู้นำชุมชน นักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดนครปฐม ที่มีความรู้และให้ข้อมูลสำหรับงานวิจัย โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 12 คน

2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ นักวิชาการด้านการศิลปะและการออกแบบ นักวิชาการศิลปศึกษา นักออกแบบภาพประกอบ นักวิชาการทางสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น นักวิชาการประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมชุมชน เพื่อประเมินศักยภาพของสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนสาละตึก โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 15 คน

3. กลุ่มเยาวชน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี 3 โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม และใช้การสุ่มตัวอย่างโดยสมัครใจ จำนวน 15 คน เพื่อทดลองการใช้สื่อและการประเมินผลสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประเภทหนังสือการ์ตูน บอร์ดเกม และแผนที่ชุมชน

ขอบเขตด้านพื้นที่ พื้นที่เก็บข้อมูล หมู่ที่ 9 บ้านศาลาตึก หมู่ที่ 12 บ้านห้วยผักชี หมู่ที่ 14 บ้านอ้อกระทุง และหมู่ที่ 16 บ้านหนองหญ้าปล้อง ตำบลทุ่งลูกนก อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม

ขอบเขตระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย เดือนมกราคม – เดือนตุลาคม 2566

ทบทวนวรรณกรรม

แนวความคิดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ชุมชน

Juengsathien et al. (2019) ประวัติศาสตร์ชุมชน คือ เรื่องราวเหตุการณ์เกี่ยวกับความเป็นมาของชุมชนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เป็นประวัติศาสตร์ที่บอกเล่าจากมุมมองของชุมชนเอง ซึ่งอาจแตกต่างไปจากประวัติศาสตร์ของชุมชนที่รัฐหรือนักวิชาการเขียนขึ้นก็ได้ ประวัติศาสตร์ชุมชนเป็นส่วนผสมของข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ จินตนาการและ ความทรงจำของท้องถิ่น ซึ่งถูกสืบทอดผ่านชื่อเรียก เรื่องเล่า ตำนาน สถานที่ บ้านตึก ขนบธรรมเนียม ประเพณี และแบบแผนการปฏิบัติต่าง ๆ ของชุมชน ประวัติศาสตร์ของชุมชนจึงได้รับการเรียนรู้ ตีความ และสืบทอดผ่านสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ประวัติศาสตร์ชุมชนมีบทบาทสำคัญต่ออัตลักษณ์ ความรู้สึกนึกคิด ทัศนคติ และท่าทีของชุมชนต่อสิ่งต่าง ๆ จนอาจกล่าวได้ว่า ชุมชนเป็นผลผลิตของประวัติศาสตร์

Chobyot (2019) ได้เสนอแนวคิดการประยุกต์ใช้ประโยชน์จากประวัติศาสตร์ในการพัฒนาท้องถิ่น ดังนี้

- 1) การใช้ประวัติศาสตร์ชุมชนสร้างความตระหนักและสำนึกรักท้องถิ่น กล่าวคือ ประวัติศาสตร์ชุมชนเป็นเรื่องราว บรรพบุรุษและความเป็นมาของชุมชน มาสร้างความรักและความผูกพันทำให้คนรู้จักท้องถิ่นตน และภูมิใจในท้องถิ่น
- 2) การใช้ประวัติศาสตร์ชุมชนเพื่อการต่อสู้กับอำนาจภายนอก ทั้งในส่วนของอำนาจรัฐและทุนภายนอก เช่น เรียกร้องสิทธิในที่ดินทำกินโดยใช้หลักฐานทางประวัติศาสตร์ในการอ้างสิทธิในที่ดินทำกินของตนเองที่มีมาก่อน ก่อนที่จะมีการออกกฎหมายที่ดิน หรือการคุ้มครองสิทธิชุมชนในการจัดการทรัพยากรท้องถิ่นโดยเฉพาะหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่จะเป็นตัวช่วยยืนยันข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ได้
- 3) การใช้ประวัติศาสตร์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างรายได้ เช่น การท่องเที่ยวท้องถิ่นชุมชน วิถีชีวิตศิลปะและวัฒนธรรมในชุมชนเป็นสิ่งที่สำคัญข้อมูลทางประวัติศาสตร์ชุมชนที่สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวสำหรับการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี หรือกรณีการนำทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างเป็นสินค้าชุมชนได้
- 4) การใช้ประวัติศาสตร์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างการศึกษาของคนในท้องถิ่น การศึกษาและรวบรวมประวัติศาสตร์ชุมชนสามารถนำข้อมูลมาเป็นแบบเรียน หรือการออกแบบเป็นหลักสูตรท้องถิ่นได้ ซึ่งจะทำให้เยาวชนและคนในชุมชนได้เข้าใจชุมชนของตนมากขึ้น และสร้างคุณค่าความรักและผูกพันในชุมชนได้ การจัดการศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ชุมชนก็ช่วยเป็นฐานการเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวได้

แนวคิดคุณค่าและการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม

Loetchanrit (2016) ในการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม จำเป็นต้องคำนึงถึงคุณค่า (value) ความหมาย (meaning) ความสำคัญของทรัพยากรวัฒนธรรมต่อสังคมมนุษย์ คุณค่าและความหมายอาจแตกต่างกันไปตามพื้นฐานทางสังคม ทางวัฒนธรรม และทางประวัติศาสตร์ของแต่ละพื้นที่ คุณค่าและความหมายในการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม มี 4 ประการ ได้แก่ 1) คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ เป็นเสมือนเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์แห่งอดีตและปัจจุบัน เป็นคุณค่าเชิงสัญลักษณ์หรือคุณค่าที่มีความหมายที่ติดมากับทรัพยากรวัฒนธรรมนั้น 2) คุณค่าเชิงวิชาการ ทรัพยากรวัฒนธรรมเป็นแหล่งข่าวสาร ข้อมูล และความรู้ ที่มนุษย์สามารถเรียนรู้ นำไปใช้ในการดำรงชีวิต และการศึกษาหา ความรู้ด้านต่าง ๆ เช่น โบราณคดี ประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ สถาปัตยกรรม ฯลฯ ผ่านกระบวนการศึกษาที่เหมาะสมน่าเชื่อถือ 3) คุณค่าเชิงสุนทรีย์ คุณลักษณะบางอย่างของทรัพยากรวัฒนธรรม มีคุณค่าเชิงความงาม ทางศิลปะหรือจิตใจ เป็นแรงบันดาลใจกระตุ้นให้มีการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม 4) คุณค่าเชิงเศรษฐกิจ ทรัพยากรวัฒนธรรมมีคุณค่าในการใช้สอยโดยตรง เช่น ใช้เป็นสถานที่ทำงาน ที่พักอาศัย เป็นข้าวของเครื่องใช้ เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ และเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สร้างรายได้เข้าประเทศ อันเกิดจากทรัพยากรวัฒนธรรม

แนวความคิดการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

Atthawuthikul (2017) หลักการพื้นฐานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยวิธีการเชิงระบบ (System Approach) ร่วมกับกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Process) ในการสร้างสรรค์ผลงานต้องคำนึงถึงประเด็นดังนี้ 1) ความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งอาจได้มาจากการแสดงความต้องการของผู้เรียน ผู้สอน หรือจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ต้องการใช้งาน นำมาประเมินความสำคัญและกำหนดเป้าหมายการผลิต 2) กลุ่มเป้าหมาย หมายถึง ผู้เรียนหรือผู้รับสารจากสื่อที่อาจมีคุณลักษณะบางประการที่แตกต่างกันออกไป การศึกษาความแตกต่างของผู้รับสารจะช่วยการผลิตสื่อที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ 3) เนื้อหา โดยการนำเนื้อหาที่จะบรรจุลงในสื่อมาวิเคราะห์หาความเหมาะสมและจัดเรียงลำดับเรื่องราว ความสำคัญ ความยากง่าย ให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อสามารถตรวจสอบประสิทธิภาพการใช้งานสื่อ 4) ประเภทของสื่อ ควรมีความแปลกใหม่ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และส่งผลให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ซึ่งอาจผลิตสื่อได้หลากหลายประเภท 5) ทักษะ ความสามารถในการผลิตแต่ละประเภทย่อมมีคุณลักษณะที่แตกต่างกันออกไป การมีคำอธิบายวิธีการใช้งานของสื่อแต่ละประเภทพร้อมวิธีการดูแลรักษา จะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการใช้งาน 6) กระบวนการผลิตสื่อ มีการเขียนแนวคิด (Concept) แบบสรุปย่อ แนวความคิด (Design Brief) โครงร่างการออกแบบ (Storyboard) การเขียนภาพร่าง (Sketch Drawing) การผลิตสื่อต้นแบบในการผลิต และการนำไปทดลองใช้งานเบื้องต้นเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องในด้านต่าง ๆ ของเนื้อหา แล้วจึงนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมายและหาประสิทธิภาพสื่อ

Chaowarat et al. (2022) กระบวนการคิดเชิงออกแบบมาใช้ในการพัฒนาสื่อเพื่อนำเสนอทุนมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนเก่าโดยคาดหวังว่าจะเกิดประสิทธิภาพ และความคิดสร้างสรรค์ โดยหลักการของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วย 1) การสร้างแรงบันดาลใจในรูปของปัญหาหรือโอกาส 2) กระบวนการสังเคราะห์สิ่งที่ได้พบเห็นไปสู่เครื่องมือหรือแนวทางในการแก้ปัญหา และ 3) การจัดทำต้นแบบนวัตกรรม การวิจัยได้ปรับแนวคิดนี้ให้สอดคล้องกับประเด็นมรดกทางวัฒนธรรม และบริบทของชุมชน ได้ 5 ขั้นตอน

1 ศึกษาทุนมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน แยกเฉพาะประเด็นมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อให้ได้ข้อมูลเรื่องทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่มีความถูกต้องสมบูรณ์ และยังเป็นการสร้างความตระหนักถึงคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นกับชุมชน

2 ศึกษารูปแบบการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อความเข้าใจพฤติกรรมและความต้องการในการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

3 การออกแบบและพัฒนาสื่อ เป็นขั้นตอนที่นำข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 และ 2 มาพัฒนาไปสู่อุปกรณ์ที่เผยแพร่โดยผู้เข้าร่วมในกระบวนการที่ยึดหลักความหลากหลายเพื่อให้เกิดการรับสิ่งใหม่ ประกอบด้วยบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ทั้งจากภายในชุมชนเอง และจากภายนอกชุมชนเพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลาย

ขั้นตอนที่ 4 การทดลองใช้สื่อและปรับปรุง เป็นขั้นตอนการนำวิธีที่ค้นพบที่ผลิตในขั้นตอนที่ 3 ไปสู่การทดสอบ โดยทดสอบในงานเทศกาลประจำของชุมชน ใช้การสังเกตการณ์กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมงานเพื่อนำไปสู่การประเมินผลและนำมาปรับปรุงวิธีที่ค้นพบ

ขั้นตอนที่ 5 การเผยแพร่ผลิตภัณฑ์และการประเมิน เป็นขั้นตอนการนำวิธีที่ค้นพบที่ได้ปรับปรุงจากขั้นตอนที่ 4 ไปสู่การเผยแพร่ในเฟสบุ๊คแฟนเพจ และรับการประเมินจากกลุ่มเป้าหมายและสรุปผล

Phothibat (2021) กระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม โดยศึกษา 1) สภาพปัจจุบัน ปัญหาของกระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน 2.) แนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคามจากการศึกษาพบว่า แนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในการผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนนั้นผู้ศึกษาได้ร่วมเก็บข้อมูลในบริบทต่างๆ ของชุมชนบ้านหม้อในด้านการผลิตสื่อต่างๆให้กับชุมชนตามที่ชุมชนต้องการ โดยการสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน เสนอข้อคิดเห็นของผู้วิจัยต่อชุมชนเพื่อให้ชุมชนได้เสนอแนวคิด แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมเรียนรู้องค์ความรู้จากชุมชน 3) พัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคามจากการศึกษาพบว่า พัฒนาและผลิตสื่อทางวัฒนธรรมโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน จังหวัดมหาสารคาม นั้นผู้วิจัยได้จัดทำสื่อหลังจากที่ได้ประชุมศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาสื่อทางวัฒนธรรมกับชุมชน โดยมีข้อมูลองค์ความรู้เกี่ยวกับกลุ่มอาชีพบ้านหม้อ ตั้งแต่ประวัติความเป็นมา กระบวนการผลิตสินค้า รายละเอียดสินค้า ข้อมูลการติดต่อ และเส้นทางเดินทางมาที่บ้านหม้อ การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อเพื่อให้ผู้รับชมได้ให้ความสนใจในมรดกภูมิปัญญาชุมชน ซึ่งประเด็นการศึกษาทั้งหมดนี้สอดคล้องกับแนวคิดสื่อสมัยใหม่ และแนวคิดการมีส่วนร่วม โดยเป็นกระบวนการจัดทำสื่อสมัยใหม่โดยการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดทำสื่อตลอดจนการประยุกต์นำองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมกับสื่อเข้าด้วยกันเพื่อเผยแพร่มรดกภูมิปัญญาของชุมชน อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้อย่างยั่งยืนต่อไป

จากการทบทวนวรรณกรรมคุณค่าและความสำคัญของประวัติศาสตร์ชุมชน คุณค่าของวัฒนธรรม และการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมโดยใช้กระบวนการคิดและสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ สรุปได้ว่าทรัพยากรวัฒนธรรมมีคุณค่าและความหมายหลายประการ ได้แก่ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ คุณค่าทางสังคม คุณค่าทางวิชาการ คุณค่าทางเศรษฐกิจ คุณค่าเชิงความงาม และมีความสำคัญหลายระดับ อาทิ ระดับโลก ระดับชาติ ระดับสังคม ระดับท้องถิ่น ระดับกลุ่มคน และระดับปัจเจกบุคคล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับมุมมองและการนำไปใช้ โดยต้องคำนึงถึงพลวัตของวัฒนธรรมมีพลวัตที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไปอาจมีคุณค่าความสำคัญแตกต่างจากเดิมหรือเกิดคุณค่าใหม่ขึ้นมาตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์ ดังนั้นการทบทวนประวัติศาสตร์ร่วมกับชุมชนเป็นการเรียนรู้ที่

สำคัญอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงเหตุปัจจัยที่ทำให้ชีวิตในชุมชนเป็นอย่างไรในปัจจุบัน และมักกระตุ้นให้เกิดสำนึกทางประวัติศาสตร์ การออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมในชุมชนที่มีกระบวนการคิดและการออกแบบสร้างสรรค์ที่เข้าถึงพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สามารถเชื่อมโยงให้คนรุ่นใหม่มีความตระหนักรู้เห็นคุณค่าความสำคัญของชุมชนและมีสำนึกรักท้องถิ่น

กรอบแนวคิดการวิจัย

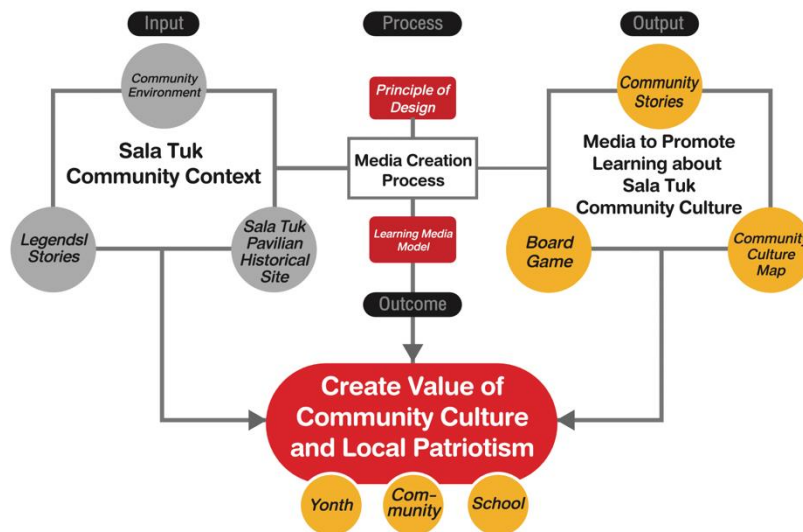


Chart 1. Research framework

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ เชิงปริมาณ และงานออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสร้างจินตนาการให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้และเห็นคุณค่าความสำคัญศิลปวัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก โดยขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาบริบทวัฒนธรรมชุมชนในพื้นที่ชุมชนศาลาตึก ตำบลทุ่งลูกนก อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม

1. วิธีการศึกษา

ศึกษาประวัติความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ชุมชน วัฒนธรรม และวิถีชีวิตชุมชน โดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ และการสนทนากลุ่ม

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรที่ให้ข้อมูล ได้แก่ เจ้าอาวาสวัดศาลาตึก ผู้ใหญ่บ้าน ปราชญ์ชุมชนในพื้นที่ศึกษา นักวิชาการในชุมชน และผู้เชี่ยวชาญด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดนครปฐม รวมทั้งสิ้นจำนวน 15 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความผูกพัน และอาศัยอยู่ในชุมชน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยได้รับความยินยอมในการให้ข้อมูล

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง มีแนวคำถามประกอบการสัมภาษณ์ เพื่อ ทบทวนและค้นหาคุณค่าความสำคัญทางวัฒนธรรมในชุมชน โดยพิจารณาจากข้อเท็จจริงจากหลักฐานทาง ประวัติศาสตร์ ข้อเท็จจริงในปัจจุบัน ความทรงจำและความเชื่อ มีความเกี่ยวเนื่องความผูกพันทางสังคมทั้งทาง กายภาพและทางจิตใจ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลเชิงเนื้อหาบริบททางวัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก เพื่อนำไปเป็นข้อมูลสำหรับการ ออกแบบสร้างสรรค์สื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนในรูปแบบหนังสือภาพประกอบการดู บอร์ดเกม และแผน ที่ชุมชน

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก

1. วิธีการศึกษา

1.1 วิเคราะห์บริบทวัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก เพื่อกำหนดแนวคิดในการออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึกในรูปแบบหนังสือภาพประกอบการดู บอร์ดเกม และแผนที่ชุมชนศาลาตึก

1.2 ออกแบบสร้างสรรค์สื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก หนังสือภาพประกอบการดู เรื่องตะลุ่ยดินแดนพลับพลาศาลาตึก บอร์ดเกมเศรษฐกิจชุมชนศาลาตึก และภาพประกอบแผนที่ชุมชนศาลาตึก

1.3 ประเมินศักยภาพการออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 15 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ประกอบไปด้วย นักออกแบบ หรือนักวิชาการทางด้านการศิลปะและออกแบบ จำนวน 3 คน นักวิชาการทางศิลปศึกษา จำนวน 3 คน นักออกแบบ ภาพประกอบ จำนวน 3 คน นักวิชาการทางสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 3 คน นักวิชาการประวัติศาสตร์และ วัฒนธรรมชุมชน จำนวน 3 คน เป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์สำหรับการให้ความคิดเห็นและประเมินศักยภาพ ของสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ชุมชนศาลาตึก

2.2 กลุ่มเยาวชน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ใช้การสุ่มตัวอย่างโดยสมัครใจ จำนวน 15 คน เพื่อทดลองการใช้สื่อและการประเมินผล การสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประเภทหนังสือภาพประกอบการดู บอร์ดเกม และแผนที่ชุมชน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ใช้การสอบถามความคิดเห็นและประเมินศักยภาพของสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ชุมชนศาลาตึก ด้านการออกแบบ ด้านเนื้อหาของสื่อ ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน โดยเป็นข้อคำถาม แบบปลายปิดและปลายเปิด

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและวิเคราะห์เชิงปริมาณ โดยการหาค่าเฉลี่ย (arithmetic mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

ผลการวิจัย

1. บริบทชุมชนศาลาตึก ตำบลทุ่งลูกนก อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า ประชากร ส่วนใหญ่เป็นชาวไทย ชาวจีน ลาว มอญ และกระเหรี่ยง มีสภาพพื้นที่โดยรวมอุดมสมบูรณ์ทำให้เหมาะแก่การเป็น แหล่งผลิตสินค้าเกษตร มีลักษณะทางภูมิศาสตร์และที่ตั้งของชุมชนอยู่ทางตะวันตกของที่ราบลุ่มภาคกลางใน เขตลุ่มแม่น้ำแม่กลองตอนบน พื้นที่เป็นที่ราบลุ่มตะกอนรูปพัดมีลักษณะเป็นลอนลูกคลื่น พื้นที่บางแห่งเป็นที่ราบและ

บางแห่งเป็นที่ลุ่ม มีระบบเครือข่ายชลประทานที่สมบูรณ์จากเขื่อนวชิราลงกรณ์ โครงการชลประทานแม่กลองใหญ่ และคลองธรรมชาติ จัดเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพในการผลิตทางการเกษตรระดับสูง ประชาชนในพื้นที่ประกอบอาชีพทำไร่ ทำนา ทำสวน เลี้ยงสัตว์ และค้าขาย มีวิวัฒนาการของระบบสังคมเกษตรอย่างต่อเนื่องจากอดีตจนถึงปัจจุบัน 3 ระยะ 1) ระยะแรกวิถีการผลิตแบบธรรมชาติและพึ่งตนเอง เป็นการเกษตรที่เกิดขึ้นตามการตั้งถิ่นฐานบริเวณที่ลุ่มทางตอนใต้ใกล้แหล่งน้ำ อาชีพหลักคือทำนาปลูกข้าว และพืชผักสำหรับบริโภคในครัวเรือนเป็นหลัก มีเหลือถึงเอาไปแลกเปลี่ยนซื้อขาย 2) ระยะการเปลี่ยนแปลงการเกษตรเพื่อการค้า เริ่มมีการพัฒนาระบบการปลูกอ้อยที่เป็นผลมาจากนโยบายรัฐในการพัฒนาอุตสาหกรรมน้ำตาลของประเทศเพื่อทดแทนการนำเข้า มีการส่งเสริมการปลูกอ้อยเพื่อผลิตน้ำตาลทรายได้เพียงพอต่อความต้องการบริโภคภายในประเทศ และเพื่อผลิตน้ำตาลทรายเป็นสินค้าส่งออกทำรายได้ให้แก่ประเทศ อ้อยเป็นพืชที่เกษตรกรผู้ปลูกได้รับผลตอบแทนดีกว่าข้าว จึงเปลี่ยนจากการทำนาเป็นการปลูกอ้อยเป็นหลัก และเปลี่ยนแปลงระบบการผลิตจากระบบข้าว-ยาสูบ มาเป็นระบบข้าว-อ้อย มีการนำเครื่องจักรกลการเกษตรเข้ามาใช้ในพื้นที่ ทำให้เกิดความยืดหยุ่นในด้านความต้องการแรงงานมากขึ้น ทำให้เกิดการขยายตัวของอุตสาหกรรมอ้อยและน้ำตาลทรายอย่างรวดเร็ว 3) ระยะการเปลี่ยนแปลงเป็นการเกษตรแบบผสมผสาน รัฐบาลมีนโยบายในการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการผลิตทางการเกษตรของประเทศให้มีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อลดความเสี่ยงจากความผันผวนของราคาผลผลิตเกษตรในตลาดต่างประเทศ ขณะเดียวกันการขยายตัวของชุมชนเมืองและความต้องการมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นของคนไทย ได้ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านความต้องการทางโภชนาการ ได้แก่ การบริโภคเนื้อ นม ผักและผลไม้ในปริมาณที่สูงขึ้น มีการคัดเลือกคุณภาพสินค้ามากขึ้น เป็นการเพิ่มความปลอดภัยด้านอาหารให้แก่ประชาชนในประเทศ และลดการพึ่งพาตลาดภายนอก ประกอบกับจังหวัดนครปฐมเป็นที่ตั้งของตลาดสินค้าเกษตรที่สำคัญ ทั้งผลการเกษตรและการเกษตรแปรรูป การพัฒนาการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ที่หลากหลายจึงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในพื้นที่ ซึ่งได้แก่ การปลูกอ้อย ทำนา การปลูกข้าวโพด ผักอ่อน การปลูกผัก และไม้ผล การเลี้ยงวัวนม วัวเนื้อ ไก่ และสุกร เป็นระบบการเกษตรของคนในชุมชนการผสมผสานระหว่างการผลิตพืชและการเลี้ยงสัตว์ ส่วนการประกอบอาชีพอื่นนอกเหนือจากการเกษตรในชุมชนก็คืออาชีพด้านการทำมาค้าขายทั่วไป ซึ่งกระจายตัวอยู่ทุกหมู่บ้าน เช่น ร้านขายของชำ ร้านขายอุปกรณ์การเกษตร ร้านอาหารและเครื่องดื่ม ร้านอุปกรณ์ไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น หากแต่คนในชุมชนมีแหล่งการซื้อขายสินค้าอุปโภคบริโภคที่สำคัญที่คนในชุมชนสามารถไปทำมาหากินหรือจับจ่ายใช้สอยแต่อยู่นอกเขตพื้นที่ชุมชน คือ ตลาดห้วยกระบอก ซึ่งถือเป็นตลาดใหญ่ที่สำคัญที่อยู่ในพื้นที่เขตติดต่อกับชุมชนศาลาตึก

วิถีชีวิตและวัฒนธรรมในชุมชน พบว่า ชุมชนศาลาตึกเป็นชุมชนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ มีวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นอันเป็นเอกลักษณ์ที่สืบทอดมาแต่อดีตที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตและความเชื่อดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในชุมชน ซึ่งแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ล้วนมีวิถีชีวิตความเชื่อและประเพณีของตนเองที่สืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ แต่ด้วยความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคมส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เลื่อนหาย ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมไป ภาษาที่ใช้สื่อสารกันในชุมชนส่วนใหญ่เป็นภาษาไทยภาคกลาง มีการใช้ภาษาตามลักษณะกลุ่มชาติพันธุ์ดั้งเดิมบางในผู้สูงอายุ เช่น ภาษาจีน ส่วนภาษาอื่น ๆ ปัจจุบันไม่มีการสื่อสารแต่อาจจะมีคำศัพท์เฉพาะบางคำที่รู้กันในครอบครัว การนับถือศาสนาประชาชนส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธมากกว่าร้อยละ 90 มีศาสนาคริสต์และศาสนาอื่นบ้างเล็กน้อย มีพิธีกรรมความเชื่อตามพุทธศาสนาเป็นหลัก มีวัดเป็นศูนย์รวมจิตใจของคนในชุมชน มีวัดที่สำคัญในเขตพื้นที่ชุมชน ได้แก่ วัดศาลาตึก วัดห้วยผักชี วัดหนองจิก และวัดที่สำคัญนอกเขตพื้นที่ชุมชนแต่เป็นพื้นที่ใกล้เคียง ได้แก่ วัดหนองกระทุ่ม และวัดไร่แดงทอง ซึ่งเป็นวัดที่มีความศรัทธาจากคนในพื้นที่จังหวัดนครปฐมและจาก

จังหวัดอื่น ส่วนเทศกาลงานประเพณีเป็นไปตามธรรมเนียมปฏิบัติของชาวไทยทั่วไป เช่น สงกรานต์ ลอยกระทง ปีใหม่ เป็นต้น ส่วนความเชื่อและพิธีกรรมที่ยังปฏิบัติในแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ที่ยังคงดำเนิน ได้แก่ การไหว้ผีมอญและรำผีมอญ สารทมอญ สารทลาว (แก๋ห่อข้าว) พิธีทำบุญสารทลาว ประเพณีของชาวจีน ประเพณีตรุษจีน สารทจีน ไหว้พระจันทร์ ประเพณีชิงเทียน เทศกาลกินเจ เช็งเม้ง วันไหว้บ๊ะจ่าง วันไหว้ขนมบัวลอย พิธีแต่งงาน เป็นต้น เทศกาลงานที่สำคัญที่มีความโดดเด่นของชาวจีนในชุมชน คือ งานสมโภชเจ้าพ่อสามกษัตริย์ และงานงิ้ว ในพื้นที่ชุมชนศาลาติ๊กที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนใหญ่เป็นอาหารของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวจีนและที่ยังคงสืบทอดวัฒนธรรมด้านการทำอาหารและขนมต่างๆ ที่หากินได้ยาก ได้แก่ ห้มช้อยกอน (ต้มหมูผักกาดแห้ง) ก้วยเตี่ยวผัดจีน ขาหมู ขนมหวองฟ้ามู่ปั้น ขนมโกฐจุฬาลัมพา ขนมมัดไต้ ขนมกุยช่าย บ๊ะจ่าง ขนมถนบกั้น ขนมผักกาด ขนมแฉ่งปั้น ขนมก้นกบพันดริหรือเรียกว่าก้าหลิปั้น เป็นต้น ส่วนอาหารอาหารชาวมอญ ได้แก่ แกงมะตาด ขนมข้าวเหนียวแดง กระจ่าสารท ส่วนอาหารอื่น ๆ ก็เป็นอาหารไทยภาคกลางทั่วไป เช่น แกงนางหวาน ขาหมูใบมะดัน แกงซี่เหล็ก น้ำพริก แกงส้ม เป็นอาหารที่มีการผสมผสานกับอาหารดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์ในชุมชน

สถานที่ที่คนในชุมชนให้ความสำคัญทางจิตใจ ได้แก่ วัดศาลาติ๊ก และพลับพลาศาลาติ๊ก โดยวัดศาลาติ๊กนั้นมีหลวงพ่อลำเจ็ยกอติดเจ้าอาวาสคนแรกเป็นผู้ที่มีคุณูปการในการก่อตั้งวัดและพัฒนาชุมชนโดยการทำนุบำรุงศาสนา ให้การศึกษาและอุปถัมภ์กลุ่มเยาวชนชาติพันธุ์ในพื้นที่และจังหวัดใกล้เคียง ทำให้หลวงพ่อลำเจ็ยกเป็นที่เคารพรักและศรัทธาจากคนในชุมชนและพื้นที่และจังหวัดใกล้เคียง ส่วนพลับพลาศาลาติ๊กเป็นโบราณสถานที่มีความสำคัญในด้านประวัติศาสตร์ของชุมชน สร้างขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 สำหรับใช้ประทับเมื่อครั้งที่พระองค์ทรงผนวชแล้วเสด็จไปมัสการพระแท่นดงรัง ซึ่งบริเวณนั้นเต็มไปด้วยป่าไผ่ทึบและมีสัตว์ป่าชุกชุม พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 และผู้ติดตามจึงอาศัยพลับพลาศาลาติ๊กหลังนี้เพื่อเป็นที่ประทับพักแรม ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ได้เสด็จประพาสต้นน้ำตกไทรโยคโดยใช้พลับพลาแห่งนี้เป็นที่ประทับเสวยพระกระยาหารและได้มีชาวกะเหรี่ยงจากแขวงเมืองสุพรรณมาเข้าเฝ้าพร้อมทั้งนำสิ่งของมาถวาย ดังปรากฏข้อความที่กล่าวถึงพลับพลาแห่งนี้ไว้ในหนังสือพระราชนิพนธ์เสด็จประพาสไทรโยค นอกจากนั้นพลับพลาศาลาติ๊กยังมีตำนานเรื่องเล่าของชุมชนเรื่องเล่ากีนคนที่สะท้อนให้เห็นว่าพลับพลาศาลาติ๊กเป็นสถานที่สำหรับหลบภัยจากสัตว์ร้ายจากผู้เดินทางในอดีต ปัจจุบันพลับพลาศาลาติ๊กเป็นสถานที่ที่คนในชุมชนนับถือใช้กราบไหว้ขอพรและเป็นที่พักทางใจ และเป็นโบราณสถานที่ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์

2. การออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนศาลาติ๊กสำหรับเยาวชนในรูปแบบหนังสือ ภาพประกอบการ์ตูน บอร์ดเกมเศรษฐี และแผนที่ชุมชน เป็นการนำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนที่มีความเป็นพหุวัฒนธรรม มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ มีวิถีชีวิต ความเชื่อ และศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นเอกลักษณ์ที่สืบทอดมาแต่อดีตที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตของชุมชนในปัจจุบันมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูน บอร์ดเกม และแผนที่ชุมชน โดยใช้หลักการทางศิลปะและการออกแบบ โดยมีกรอบแนวคิดในการออกแบบสื่อ ดังนี้

การสื่อสารแนวความคิด : ตะลุยดินแดนศาลาติ๊ก รำลึกประวัติศาสตร์ชุมชน สร้างสรรค์ค่านิยมรักท้องถิ่น

วัตถุประสงค์การสื่อสาร : เพื่อสร้างการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนให้มีความสนุกสนานและเกิดจิตสำนึกรักท้องถิ่น

กลุ่มเป้าหมายหลัก : เยาวชนชายและหญิง อายุ 13-18 ปี จินตนาการ รักการเรียนรู้

การสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกผ่านการออกแบบ : ย้อนเวลา ท้นสมัย ตลก สนุกสนาน สร้างจิตสำนึก รักท้องถิ่น

2.1 สถานภาพและคุณสมบัติผู้ประเมินความคิดเห็น พบว่า ผู้เชี่ยวชาญประเมินสื่อใช้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ นักวิชาการทางศิลปศึกษา นักวิชาการศิลปะและการออกแบบ นักออกแบบภาพประกอบ นักวิชาการทางการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และนักวิชาการประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมชุมชน จำนวน 15 คน เป็นเพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66 เพศหญิง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 86.66 รองลงมาคือ ระดับปริญญาตรี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 มีช่วงอายุระหว่าง 41-50 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือ 51-60 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ต่ำกว่า 30 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 และ 31 – 40 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 เท่ากัน และเยาวชนผู้ทดลองการใช้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก โดยการคัดเลือกแบบเจาะจงเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 15 คนตอบเป็นเพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66 เพศหญิง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 มีอายุช่วงอายุระหว่าง 14-16 ปี

2.2 การออกแบบหนังสือการ์ตูนตะลุยดินแดนพลับพลาศาลาตึก เป็นการออกแบบภาพประกอบเล่าเรื่องประวัติความเป็นมาของพลับพลาศาลาตึก ตำนานเรื่องเล่าของชุมชนเกี่ยวกับพลับพลาศาลาตึก โดยการออกแบบตัวละครและเรื่องราวที่อ้างอิงตามประวัติศาสตร์ชุมชน โดยเนื้อเรื่องและภาพประกอบออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของเยาวชน โดยการสอดแทรกอารมณ์ขัน ความสนุกสนาน เกร็ดความรู้ เพื่อให้เยาวชนการเห็นคุณค่า ความสำคัญของประวัติศาสตร์ชุมชน ภูมิปัญญาและจิตสำนึกรักท้องถิ่น โดยมีผลการประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและเยาวชน ดังนี้



Figure 1. The illustrated cartoon book “The Adventure in Sala Tuk Pavilian Land”

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อการออกแบบหนังสือภาพประกอบการ์ตูนเรื่อง ตะลุยดินแดนพลับพลาศาลาตึก พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.76 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยจำแนกความคิดเห็นรายด้านได้ ดังนี้

ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบหนังสือภาพประกอบการ์ตูนเรื่อง ตะลุยดินแดนพลับพลาศาลาตึก พบว่า

ด้านการออกแบบภาพประกอบ มีค่าเฉลี่ยรวม 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยแยกเป็นรายประเด็น พบว่า ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน มีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ภาพประกอบมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาในแต่ละตอน การออกแบบลักษณะของตัวละครมีความสวยงามเป็นเอกลักษณ์ จากและองค์ประกอบฉากมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ภาพปกมีความสวยงามดึงดูดความสนใจ ภาพประกอบเนื้อเรื่องมีความชัดเจนสามารถสื่อความหมายที่สัมพันธ์กับเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด และภาพประกอบเนื้อเรื่องมีความสวยงามน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ด้านเนื้อหาประกอบเรื่อง มีค่าเฉลี่ยรวม 4.68 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยแยกเป็นรายประเด็นพบว่า ลำดับการเล่าเรื่องมีความน่าสนใจชวนติดตาม มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ เนื้อเรื่องง่ายต่อการสื่อสารความเข้าใจ มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนความเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด การเล่าเรื่องเหมาะกับวัยและประสบการณ์ของผู้อ่าน และความยาวของเนื้อเรื่องกับภาพประกอบมีความเหมาะสมกัน มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด และรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม ชัดเจน และชวนอ่าน มีค่าเฉลี่ย 4.46 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยแยกเป็นรายประเด็นพบว่า หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องช่วยเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนได้ดีขึ้น หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับเยาวชน หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องมีเนื้อหาสาระที่เพิ่มความรู้และจินตนาการได้ หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถนำไปเผยแพร่และถ่ายทอดเป็นความรู้แก่คนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถใช้ประกอบการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ชุมชนได้ และหนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องมีประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด และหนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้เยาวชนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

เยาวชนมีความคิดเห็นต่อการทดลองใช้ออกแบบหนังสือภาพประกอบการ์ตูนเรื่อง ตะลุยดินแดนพลับพลาศาลาตึก พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.61 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยจำแนกความคิดเห็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านการออกแบบภาพประกอบ มีค่าเฉลี่ยรวม 4.65 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน และการออกแบบลักษณะของตัวละครมีความสวยงามเป็นเอกลักษณ์ มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน รองลงมาคือ ภาพประกอบมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาในแต่ละตอน มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด จากและองค์ประกอบฉากมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด ภาพประกอบเนื้อเรื่องมีความชัดเจนสามารถสื่อความหมายที่สัมพันธ์กับเรื่อง และภาพประกอบเนื้อเรื่องมีความสวยงามน่าสนใจ มี

ค่าเฉลี่ย 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน และภาพปกมีความสวยงามดึงดูดความสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.40 อยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ

ด้านเนื้อหาประกอบเรื่อง มีค่าเฉลี่ยรวม 4.57 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนความเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด เนื้อเรื่องง่ายต่อการสื่อสารความเข้าใจ มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด การเล่าเรื่องเหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของผู้อ่าน และความยาวของเนื้อเรื่องกับภาพประกอบมีความเหมาะสมกัน ค่าเฉลี่ย 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ลำดับการเล่าเรื่องมีความน่าสนใจชวนติดตาม มีค่าเฉลี่ย 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด และรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม ชัดเจน และชวนอ่าน มีค่าเฉลี่ย 4.26 อยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ

ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.61 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องมีเนื้อหาสาระที่เพิ่มความรู้และจินตนาการได้ มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถนำไปเผยแพร่และถ่ายทอดเป็นความรู้แก่คนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน และหนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถใช้ประกอบการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับเยาวชน มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องมีประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด หนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องช่วยเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชน ได้ดีขึ้น และหนังสือภาพประกอบการ์ตูนเล่าเรื่องสามารถสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้เยาวชนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.46 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากันตามลำดับ

2.3 การการออกแบบเกมเศรษฐีชุมชนศาลาติ๊ก เมืองค์ประกอบเกมคำอธิบายวิธีเล่น แผ่นบอร์ด ตัวเดิน บัตรหีบสมบัติ โฉนดที่ดิน ธนบัตร บัตรคำถามเสี่ยงโชค โดยจำลองเกมขึ้นมาจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนศาลาติ๊ก เช่น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ สถานที่สำคัญ อาหารพื้นถิ่น อาชีพ เป็นต้นการเกษตร ซึ่งจะกระจายกันอยู่ตามช่องต่าง ๆ บนกระดานเกมเศรษฐี ซึ่งระหว่างเดินเกมนั้นผู้เล่นจะได้รับทั้งความสนุกเพลิดเพลินและความรู้ โดยมีผลการประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและเยาวชนดังนี้



Figure 2. The design of Sala Tuk monopoly game

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อการออกแบบเกมเศรษฐีชุมชนศาลาตึก พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.75 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยจำแนกความคิดเห็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านกลไกเกมและองค์ประกอบเกม มีค่าเฉลี่ยรวม 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยแยกเป็นรายประเด็น พบว่า เกมมีการอธิบายการกติกาและวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ เกมสร้างความสนุกสนานในการเล่น และเกมมีความเหมาะสมกับระดับช่วงวัยของผู้เล่น มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากัน เกมมีอุปกรณ์ในการเล่นเกมครบถ้วน และเกมสร้างสัมพันธ์ภาพให้กับผู้เล่น มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน วิธีการเล่นเกมไม่ยุ่งยากซับซ้อน และระยะเวลาในการเล่นเกมเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ตามลำดับ

ด้านการออกแบบเกม มีค่าเฉลี่ยรวม 4.76 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า การลำดับเรื่องราวในเกมมีความน่าสนใจ ชวนติดตาม และเกมมีการจัดวางองค์ประกอบทางการออกแบบที่เหมาะสมและสวยงาม มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน รองลงมาคือ ภาพประกอบในเกมที่สื่อความหมายเอกลักษณ์ชุมชน และเกมสอดแทรกเนื้อหาวัฒนธรรมชุมชนได้สอดคล้อง มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ภาพประกอบในเกมมีเอกลักษณ์สวยงาม กระตุ้นความสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด เกมมีองค์ประกอบการจัดวางรูปแบบของภาพและขนาดตัวอักษรเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด และเกมมีรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวที่เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.84 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า เกมสร้างความรู้มีประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน และเกมสามารถนำไปเผยแพร่และถ่ายทอดเป็นความรู้แก่คนในชุมชนได้สวยงาม มีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน รองลงมาคือ เกมมีเนื้อหาสาระที่สามารถเพิ่มความรู้และจินตนาการได้ เกมสามารถสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน และเกมสามารถใช้ประกอบการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน เกมสามารถสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้เยาวชนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด เกมช่วยเสริมการเรียนรู้

ศิลปวัฒนธรรมชุมชนได้ และเกมสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับเยาวชน มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากันตามลำดับ

เยาวชนมีความคิดเห็นต่อการทดลองเล่นเกมเศรษฐกิจชุมชนศาลาตึก พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.79 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยจำแนกความคิดเห็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านกลไกเกมและองค์ประกอบเกม มีค่าเฉลี่ยรวม 4.83 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า เกมสร้างสัมพันธ์ภาพให้กับผู้เล่น และเกมสร้างความสนุกสนานในการเล่น มีค่าเฉลี่ย 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน รองลงมาคือ วิธีการเล่นเกมไม่ยุ่งยากซับซ้อน และเกมมีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน เกมมีอุปกรณ์ในการเล่นครบถ้วน และเกมมีความเหมาะสมกับระดับช่วงวัยของผู้เล่น มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ด้านการออกแบบเกม มีค่าเฉลี่ยรวม 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า ภาพประกอบในเกมที่สื่อความหมายเอกลักษณ์ชุมชน เกมมีองค์ประกอบการจัดวางรูปแบบของภาพและขนาดตัวอักษรเหมาะสม และเกมสอดแทรกเนื้อหาวัฒนธรรมชุมชนได้สอดคล้อง มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน รองลงมาคือ ภาพประกอบในเกมมีเอกลักษณ์สวยงามกระตุ้นความสนใจ และเกมมีรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวชุมชนที่เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน เกมมีการจัดวางองค์ประกอบทางการออกแบบที่เหมาะสมและสวยงาม มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด การลำดับเรื่องราวในเกมมีความน่าสนใจ ชวนติดตาม มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.75 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า เกมมีเนื้อหาสาระที่สามารถเพิ่มความรู้และจินตนาการได้ มีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ เกมช่วยเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนได้ เกมสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับเยาวชน และเกมสามารถนำไปเผยแพร่และถ่ายทอดเป็นความรู้แก่คนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน เกมสามารถสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน และเกมสามารถใช้ประกอบการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน เกมสามารถสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้เยาวชนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด เกมสร้างความรู้มีประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

2.4 การออกแบบแผนที่ชุมชนศาลาตึก เป็นการออกแบบภาพประกอบแผนที่ชุมชนที่อ้างอิงข้อมูลกายภาพของชุมชน ตำแหน่งที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ของชุมชน ข้อมูลทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม โดยมีเนื้อหาประกอบเพิ่มเติมจากการสแกนคิวอาร์โคท โดยมีผลการประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและเยาวชนดังนี้



Figure 3. The design map of Sala Tuk Social and Cultural contexts

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อการออกแบบภาพประกอบแผนที่ชุมชนศาลาตุ๊ก พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยจำแนกความคิดเห็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาวัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยแยกเป็นรายประเด็นพบว่า แผนที่ชุมชนแสดงแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนศาลาตุ๊ก มีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ แผนที่สามารรถสื่อความหมายที่มีความสัมพันธ์บริบทของชุมชน และแผนที่แสดงการอยู่อาศัยกลุ่มชาติพันธุ์ในชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน แผนที่เนื้อหาแสดงบริบทวัฒนธรรมชุมชนศาลาตุ๊ก และมีแผนที่แสดงบริบททางสังคม ทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ตามลำดับ

ด้านการออกแบบแผนที่ชุมชน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.82 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า การออกแบบภาพประกอบแผนที่องค์ประกอบทางศิลปะที่มีความสวยงามน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การออกแบบแผนที่แสดงลักษณะเด่นทางภูมิศาสตร์ของชุมชนที่ครบถ้วน มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด ภาพประกอบแผนที่ที่มีเอกลักษณ์มีเรื่องราวที่น่าสนใจ และภาพประกอบมีเอกลักษณ์ สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน และภาพประกอบแผนที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาทางวัฒนธรรมของชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.78 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า แผนที่ชุมชนสามารถไปเผยแพร่และถ่ายทอดเป็นความรู้แก่คนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ แผนที่ชุมชนสามารถใช้ประกอบการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในชุมชนได้ และแผนที่ชุมชนสร้างความรู้ให้เกิด

ประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน แผนที่ชุมชนมีเนื้อหาสาระที่สามารถเพิ่มความรู้อะไรและจินตนาการได้ มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด แผนที่ชุมชนช่วยเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนได้ดีขึ้น และแผนที่ชุมชนสามารถสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้เยาวชนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน แผนที่ชุมชนสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับเยาวชน และแผนที่ชุมชนสามารถความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ตามลำดับ

เยาวชนมีความคิดเห็นต่อทดลองใช้การออกแบบภาพประกอบแผนที่ชุมชนศาลาตึก พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.71 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยจำแนกความคิดเห็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาวัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า แผนที่สามารถสื่อความหมายที่มีความสัมพันธ์บริบทของชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ แผนที่แสดงบริบทวัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก และมีแผนที่เนื้อหาแสดงบริบททางสังคม ทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน แผนที่แสดงแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนศาลาตึก และแผนที่แสดงการอยู่อาศัยกลุ่มชาติพันธุ์ในชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากัน ตามลำดับ

ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยรวม 4.74 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า ภาพประกอบมีเอกลักษณ์ สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชน และภาพประกอบแผนที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาทางวัฒนธรรมของชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การออกแบบภาพประกอบแผนที่มีองค์ประกอบทางศิลปะที่มีความสวยงามน่าสนใจ และการออกแบบมีองค์ประกอบทางศิลปะที่มีความสวยงามน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากันการออกแบบแผนที่แสดงลักษณะเด่นทางภูมิศาสตร์ของชุมชนที่ครบถ้วน มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.65 อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า แผนที่ชุมชนสามารถนำไปเผยแพร่และถ่ายทอดเป็นความรู้แก่คนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือแผนที่ชุมชนสร้างความรู้มีประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด แผนที่ชุมชนช่วยเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนได้ดีขึ้น, แผนที่ชุมชนมีเนื้อหาสาระที่เพิ่มความรู้และจินตนาการได้, แผนที่ชุมชนสามารถสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน และแผนที่ชุมชนสามารถใช้ประกอบการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับมากที่สุด แผนที่ชุมชนสามารถสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้เยาวชนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด แผนที่ชุมชนสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับเยาวชน มีค่าเฉลี่ย 4.40 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

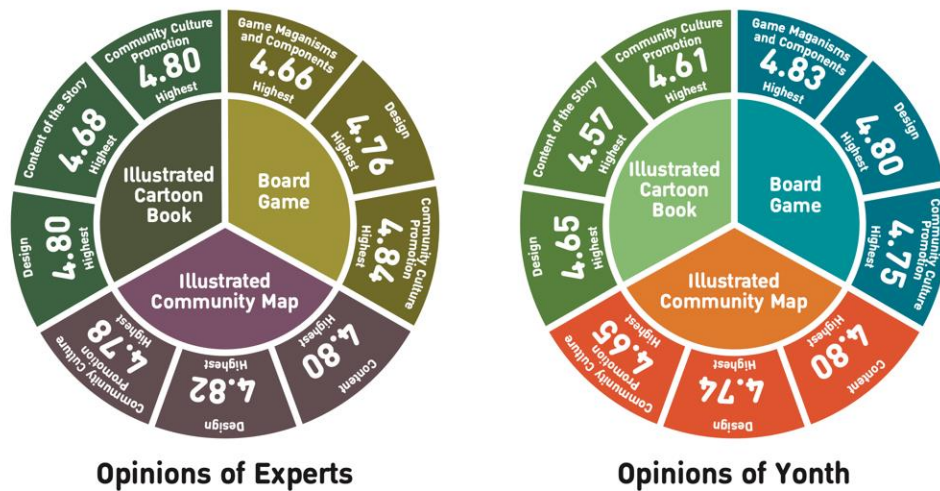


Chart 2. Summary of potential assessment of the media to promote learning about Sala Tuk community arts and culture.

3. การสร้างความตระหนักรู้และเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมในชุมชนให้กับเยาวชน พบว่า จากผลการประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและการนำสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนศาลาตึกให้กับเยาวชนได้ทดลองใช้ สื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้ง 3 ประเภท โดยสรุปวิเคราะห์จากผลการประเมินด้านการส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน มีค่าเฉลี่ยทุกประเด็นรวม 4.74 อยู่ในระดับมากที่สุด และจำแนกความคิดเห็นในประเด็นสื่อสามารถสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน และสื่อสามารถสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้กับเยาวชน พบว่า สื่อสามารถสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.70 อยู่ในระดับมากที่สุด และสื่อสามารถสร้างจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้กับเยาวชน มีค่าเฉลี่ย 4.63 อยู่ในระดับมากที่สุด และจากการวิเคราะห์ความคิดเห็นเพิ่มเติม พบว่า สื่อเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริมความรู้และสร้างความตระหนักรู้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชนของตนได้ แต่การจะสร้างความยั่งยืนนั้นจำเป็นต้องมีการบูรณาการระหว่างครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษา โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและภายในชุมชน ให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการรับรู้ การแสดงความคิดเห็น และการเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนคุณค่าของวัฒนธรรมในชุมชน นอกเหนือจากการเรียนในตำราเรียนเพียงอย่างเดียว

อภิปรายผล

1. บริบทชุมชนศาลาตึก ตำบลทุ่งลูกนก อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม พบว่า ชุมชนศาลาตึกมีความเป็นพหุวัฒนธรรม มีความหลากหลายของศิลปวัฒนธรรมชุมชน ทั้งเรื่องชาติพันธุ์ มีการอยู่ร่วมกันของกลุ่มคนไทย จีน มอญ ลาว กะเหรี่ยงที่อพยพมาอาศัยและตั้งถิ่นฐานร่วมกันในอดีต ทำให้มีประวัติศาสตร์ชุมชนร่วมกัน ผ่านตำนานเรื่องเล่าชุมชนจากโบราณสถาน คือ พลับพลาศาลาตึก ซึ่งเป็นโบราณสถานที่มีความทรงจำเกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์ เป็นความภาคภูมิใจที่ชุมชนนี้เคยเป็นเส้นทางเสด็จพระราชดำเนินของในหลวงรัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 โดยเป็นจุดพักขบวนเสด็จในชุมชนแห่งนี้ ถูกถ่ายทอดสู่คนรุ่นต่อ ๆ มาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Juengsothiensub et al. (2019) ที่พบว่า ประวัติศาสตร์ชุมชนคือเรื่องราวเหตุการณ์เกี่ยวกับความเป็นมาของชุมชนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เป็นประวัติศาสตร์ที่บอกเล่าจากมุมมองของชุมชนเอง ซึ่งอาจจะแตกต่างไปจาก

ประวัติศาสตร์ที่รัฐหรือนักวิชาการเขียนขึ้นก็ได้ ประวัติศาสตร์ชุมชนเป็นส่วนผสมของข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ จินตนาการและความทรงจำท้องถิ่น ซึ่งถูกสืบทอดผ่านชื่อเรียก เรื่องเล่า ตำนาน สถานที่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี และแบบแผนการปฏิบัติต่าง ๆ ของชุมชน ประวัติศาสตร์ของชุมชนได้รับการเรียนรู้ ตีความและสืบทอดผ่านสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ประวัติศาสตร์ชุมชนมีบทบาทสำคัญต่ออัตลักษณ์ ความรู้สึกนึกคิด ทศนะและท่าทีของชุมชนต่อสิ่งต่าง ๆ จนอาจกล่าวได้ว่าชุมชนเป็นผลต่อประวัติศาสตร์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Naksupa (2004) ที่พบว่า ชุมชนมี วัฒนธรรมของตนเองอยู่แล้ว วัฒนธรรมนี้ให้คุณค่าของความเป็นคน เกิดชุมชนที่มีความผสมผสานกลมกลืน และ วัฒนธรรมชุมชนเป็นพลังผลักดันการพัฒนาชุมชนที่สำคัญที่สุด อีกทั้งยังทำให้เกิดการรวมพลังของประชาชน โดยเฉพาะในชุมชนชนบท เพื่อสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน นำไปสู่ความสำเร็จในการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรม ของชุมชน ก่อให้เกิดประสบการณ์ร่วมสร้างความรักความผูกพันและห่วงใยในวัฒนธรรม

2. การออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนศาลาติ๊ก สำหรับเยาวชนในรูปแบบหนังสือ การ์ตูน พบว่า รูปแบบของสื่อหนังสือการ์ตูน มีรูปแบบเนื้อหาที่น่าสนใจ มีการเล่าเรื่องตื่นเต้น เร้าใจ มีภาพประกอบ และจำลองสถานการณ์ได้ทันสมัย เมื่ออ่านแล้วสามารถอธิบายประวัติศาสตร์ชุมชนศาลาติ๊กได้อย่างเข้าใจ สอดคล้อง กับ Payomyaem (2009) ที่กล่าวว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนซึ่งจะชอบภาพลายเส้นลักษณะ สัญลักษณ์มากกว่าภาพเหมือนจริง ดังนั้น เด็ก ๆ จึงรับรู้ภาพหนังสือการ์ตูนได้ดี และนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับ เนื้อหาวิชาของบทเรียน ส่วนการออกแบบสื่อบอร์ดเกมสื่อนี้เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันมีข้อมูลให้ ผู้เล่นได้สืบค้นในการตอบคำถามที่เชื่อมโยงบริบทของชุมชนทั้งหมดทั้งประเพณี อาชีพ อาหาร และบริบทอื่น ๆ ซึ่งมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยที่ให้เกิดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชนโดยไม่รู้ตัว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kaemmani (2007) ที่กล่าวว่า เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น ส่วนสื่อการเรียนรู้แผนที่ชุมชนช่วยในการรับรู้ภาพรวมของชุมชนศาลาติ๊ก ด้านกายภาพ ภูมิศาสตร์และตำแหน่งแห่งที่ของ ศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน ชาติพันธุ์ อัตลักษณ์ต่าง ๆ ของพื้นที่ ช่วยให้เกิดความสนใจของเนื้อหาของแต่ละเรื่อง ระบุด้านข้อมูล และนำไปสู่การค้นหาข้อมูลเชิงลึกของพื้นที่วัฒนธรรมผ่านคิวอาร์โค้ด ซึ่งสอดคล้องกับ Juengsathien et al. (2019) ว่าความสำคัญและวิธีการทำแผนที่ชุมชน คือ พื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่ทางสังคม ความสำคัญของการทำแผนที่คือการได้เห็นและการเข้าใจของพื้นที่ทางสังคมที่ซ้อนทับอยู่กับทางกายภาพที่มองเห็น ได้ ที่เป็นตลาด ถนน วัด หรือศาลาเอนกประสงค์ ล้วนแต่เป็นพื้นที่ทางสังคม มีความหมายทางสังคมแฝงอยู่ด้วยเสมอ ทำให้พื้นที่ต่าง ๆ ทำหน้าที่ทางสังคมต่างกัน และในแต่ละพื้นที่จะมีอัตลักษณ์ความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่แตกต่างกัน พื้นที่ในชุมชนยังอาจแบ่งออกตามกิจกรรมทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งแผนที่ชุมชนศาลาติ๊กช่วยในการ สร้างความเข้าใจในอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมอย่างง่าย รวดเร็ว และมีน่าสนใจ ซึ่งในการออกแบบสื่อส่งเสริมการ เรียนรู้ทั้ง 3 ประเภทมีกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อโดยเริ่มต้นการกำหนดเนื้อหา กำหนดกลุ่มเป้าหมาย การวางกรอบแนวคิด การสร้างภาพร่าง และก่อนการสร้างสรรคการผลิตสื่อ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับ Atthawuthikul (2017) ที่กล่าวว่า กระบวนการผลิตสื่อการศึกษาที่มีประสิทธิภาพจะต้องมีกระบวนการอย่างเป็นระบบ ที่ประกอบไปด้วยการเขียนแนวคิด แบบสรุปย่อแนวความคิด การเขียนภาพร่าง ก่อนนำไปเป็นต้นแบบในการผลิต และส่วนสำคัญในการออกแบบสื่อคือการออกแบบภาพประกอบ เนื่องจากภาพประกอบจะช่วยดึงดูดความสนใจของ กลุ่มเป้าหมายและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการถ่ายทอดเรื่องราวให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่ง Worachananan (2016) ได้พูดถึงความสำคัญของการออกแบบภาพประกอบที่แปลมาจาก Takashi Akiyama ว่าในการสื่อสารความรู้สึกที่จะ

เล่าเรื่องได้และดึงดูดสายตาด้วย ภาพประกอบสามารถเล่าและให้ความเข้าใจได้อย่างง่ายดาย ซึ่งการใช้ภาพนั้น นอกจากจะสามารถเล่าเรื่องได้แล้วยังมีความสนุกเข้าถึงความรู้สึกสุนทรีย์ศาสตร์

3. การสร้างความตระหนักรู้และเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนให้เยาวชน พบว่า สื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ศิลปวัฒนธรรมชุมชนศาลาติ๊ก สามารถสร้างการเรียนรู้ให้กับเยาวชน โดยสร้างความรู้ความเข้าใจถึงบริบทชุมชน ความเป็นพหุวัฒนธรรมชุมชน ความหลากหลายของชาติพันธุ์ กลุ่มคนในชุมชน ได้เรียนรู้โบราณสถานที่ถือว่าเป็น ตำนาน เรื่องเล่าของประวัติศาสตร์ชุมชน มองเห็นประวัติศาสตร์ชุมชน เป็นทั้งมรดก ภูมิปัญญา อาชีพ วัฒนธรรม อัตลักษณ์ของชุมชน สื่อจะเป็นเครื่องมืออันสำคัญที่จะสร้างโอกาสการเข้าถึงศิลปวัฒนธรรมของคนในพื้นที่ร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Saenpan (2010) ว่าสื่อมีบทบาทสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสื่อจะทำหน้าที่ ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และเพิ่มพูนทักษะ ประสบการณ์ให้กับผู้เรียน ปัจจุบันสื่อมีอิทธิพลสูงต่อการ กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จนเกิดการพัฒนาด้านต่าง ๆ ได้ เมื่อเยาวชนเกิดความรู้ความเข้าใจ ในบริบทศิลปวัฒนธรรม ซึ่งมีประวัติศาสตร์ชุมชนที่ถือเป็นจุดร่วมเดียวกัน เห็นความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม ของชาติพันธุ์ต่าง ๆ สะท้อนในกิจกรรมประเพณี อาหาร ความเชื่อ และอื่น ๆ แต่สามารถยอมรับกันและกันได้ อีกทั้ง ยังเป็นศูนย์กลางที่สำคัญที่เป็นศูนย์รวมความเชื่อ ทำให้เยาวชนได้เรียนรู้และเห็นคุณค่า สำเนักรักษ์ชุมชนท้องถิ่นของตน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Siri Wong (2008) ที่ศึกษาทั้งกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในแหล่งเรียนรู้ชุมชน โดยการให้เข้าไปร่วมศึกษากับประสบการณ์ตรงทำให้เกิดความรู้ ทักษะ ความสามารถ และเป็นบ่อเกิดความรักและเห็นคุณค่าในชุมชน

สรุปผล

การออกแบบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนโดยนำทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในชุมชนเป็นฐานคิด และใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสื่อที่ตอบสนองกับพฤติกรรมของผู้เรียน โดยรูปแบบสื่อควรมีหลากหลาย แปลกใหม่ และน่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้เยาวชนมีความสนใจมองเห็นคุณค่า ความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชน ก่อให้เกิดความเข้าใจ มองเห็นปัญหา และก่อให้เกิดแนวคิดในการอนุรักษ์และพัฒนา คุณค่าความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชนตนเองไปพร้อมกับการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจากผลการศึกษาครั้งนี้ก่อให้เกิดเป็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพเยาวชนที่ผ่านกลไกและกระบวนการเรียนรู้เรื่องราวท้องถิ่น โดยผู้ที่มีบทบาทสำคัญในเรื่องนี้โดยตรง ได้แก่ ชุมชน สถาบันการศึกษา บ้าน และโรงเรียน หรือแกนนำชุมชนต้องมีส่วนร่วมในการกระตุ้นให้เยาวชนตื่นรู้และเห็นคุณค่าความสำคัญของวัฒนธรรมชุมชน รวมถึงยังสามารถนำไปกลไก ความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่นหรือจังหวัด เพื่อเป็นต้นแบบในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมอันเป็นมรดกของชาติ เพื่อให้สื่อเป็นเครื่องมือของการส่งเสริมการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูน ทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์ การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ในขณะเดียวกันผู้สอนด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ศิลปะและการออกแบบ ด้านวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถนำไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ ตลอดจนเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและเจตคติที่ดีให้แก่ผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำสื่อไปใช้งาน

1.1 สื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมชุมชนศาลาตึก ในรูปแบบหนังสือภาพประกอบการ์ตูน เกม เศรษฐีชุมชน และแผนที่ชุมชน ควรนำไปทดลองใช้จริงประกอบเรียนประวัติศาสตร์ชุมชนให้กับโรงเรียนในชุมชนศาลาตึก และเก็บข้อมูลประเมินผลศักยภาพของสื่อเพื่อปรับปรุงสื่อให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

1.2 ชุมชนหรือองค์กรส่วนราชการในระดับท้องถิ่นและระดับจังหวัดสามารถนำไปขยายผลในการผลิตสื่อสร้างสรรค์สำหรับพื้นที่ชุมชนที่มีทุนวัฒนธรรมอันควรค่าแก่การอนุรักษ์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในอนาคตอาจพัฒนาให้เป็นสื่อให้มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น เช่น พัฒนาสื่อภาพเคลื่อนไหว และสื่อมัลติมีเดีย และเพิ่มช่องทางการสื่อสารเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของสื่อที่ออกแบบสำหรับชุมชนศาลาตึกกับสื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาในพื้นที่อื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกัน

องค์ความรู้ใหม่

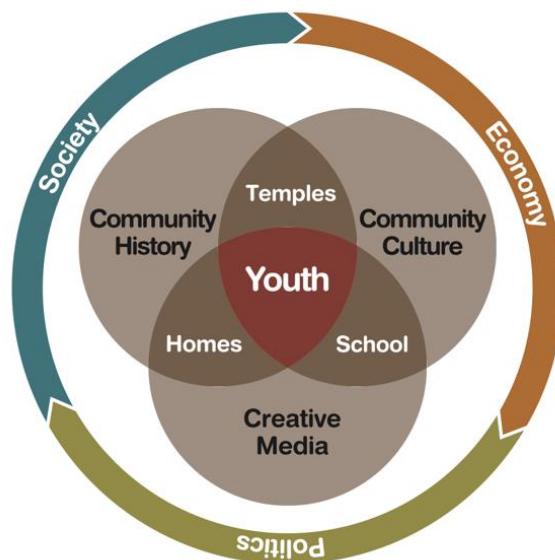


Chart 3. Relationship components in creating learning media about community culture.

จากโมเดลดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้สำหรับเยาวชน โดยการสร้างสรรค์นั้นจะต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 4 ชั้นด้วยกัน ได้แก่ 1) เยาวชนซึ่งเป็นผู้รับสารหรือรับรู้และตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญของวัฒนธรรมในชุมชนและสืบทอดวัฒนธรรม 2) บ้าน วัด และโรงเรียน หรือสถานศึกษา ซึ่งถือเป็นสถาบันที่ใกล้ชิดกับเยาวชนที่การที่จะส่งเสริม หล่อหลอม และสนับสนุนการเรียนการสอนทั้งทางตรงและทางอ้อมให้กับเยาวชน 3) ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมชุมชนที่เป็นมรดกที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ และ

สื่อสร้างสรรค์คือเครื่องมือที่จะต้องให้กระบวนการคิดและการสร้างสรรค์สื่อที่ตอบสนองกลุ่มเป้าหมายในการรับรู้สื่อ

4) สถานการณ์และนโยบายทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง ซึ่งเป็นปัจจัยหนุนเสริมให้เกิดการใช้ประโยชน์เชิงการอนุรักษ์ พัฒนาเพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยทั้งทางด้านกายภาพและทางด้านจิตใจ

References

- Atthawuthikul, S. (2017). *Creative Media for Education*. Silpakorn University.
- Chaowarat, P. et al. (2022) *Application of Design Thinking Processes in Designing Cultural Heritage Videos of the Kae Dam Community, Maha Sarakham Province*. Journal of Architecture, Design and Construction, 4(1), 13–24.
- Chobyot, S. (2019). *Local History for the Development of Strong and Sustainable Local Foundations*. King Mongkut's Institute.
- Juengsathiensub, K., Tengrang, K., Pinkeaw, R., & Petchkong, W. (2019). *Community Lifestyle Toolkit: 7 Tools for Easy and Effective Community Work* (13th ed.). Suksala Books, Social and Health Research Institute (SHI).
- Kaemmani, T. (2007). *Teaching Science: Knowledge for Effective Learning Management* (2nd ed.). Chulalongkorn University Press.
- Loetchanrit, T. (2016). *Management of Cultural Resources*. Yin Yang Printing.
- Naksupa, C. (2004). *Community Cultural History and Thai Ethnicities*. Chulalongkorn University Press.
- Osborn, A.F. (1963). *Applied Imagination*. Scribner.
- Palakawong na Ayutthaya, W. (2021). Conservation Network of Cultural Heritage and Being a Part of the Maintenance, Continuation, and Development of the Nation's Cultural Heritage. In *Training documents for the Cultural Heritage Network Building Project, Nakhon Ratchasima Area (Together in preserving, conserving, and developing "Baan Aeng's cultural heritage") at the 10th Regional Office of Fine Arts, Nakhon Ratchasima for the fiscal year 2021* (1–8 September, pp. 17–29). Nakhon Ratchasima.
- Panmani, A. (2000). *Creative Thinking*. Ton Ao Publishing 1999.
- Payomyaem, S. (2009). *Research Report on Developing Self-Training Kits on Cartoon Drawing*. Faculty of Education, Silpakorn University.

- Phothibat, P. (2021). Learning Process in Producing Cultural Media with Community Participation, Maha Sarakham Province. *Journal of Humanities & Social Sciences. Nakhon Phanom University*, 11(3), 239–250.
- Saenpan, W. (2010). *Learning Essence and Designing Learning Management Process for Science*. Ramkhamhaeng University Press.
- Seechan, T. (2003). *Agricultural Dynamics and Community Economy in the Central Region: A Case Study of Thung Luk Nok Subdistrict, Kamphaeng Saen District, Nakhon Pathom Province*. Faculty of Agriculture, Kasetsart University.
- Siriwong, C. (2008). *Managing Learning Using Community Resources through Historical Methods and Historical Evidence*[Master's Thesis, Songkhla Rajabhat University].
- Wongwipak, C. (2017). *Management of Cultural Heritage*. Slideshare.
<https://www.slideshare.net/chaloempornchantong/ss-71952551>
- Worachananan, P. (2016). *Illustrated Education Translated by Takashi Akiyama*. OS Printing House.