



การออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE IDENTITY DESIGN OF LOEI CULTURAL ART PROMOTION FOR CHILDREN
AGE 9-12 YEARS.



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for Master of Fine Arts DESIGN ARTS
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2017
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	การออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็ก อายุ 9-12 ปี
โดย	พิชญา ชุนศรี
สาขาวิชา	ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธ์ คุรุฑะเสน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....	คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารท์คนวงศ์)	
พิจารณาเห็นชอบโดย	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นเกล้า)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธ์ คุรุฑะเสน)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ร้อยตำรวจเอก ดร. อนุชา แฝงเกษร)	
.....	ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล)	
.....	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิสักก์ สินธุภาค)	

58156317 : ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : ศิลปวัฒนธรรม/ จังหวัดเลย / เด็ก / สื่อ/วัฒนธรรม/อัตลักษณ์

นางสาว พิชญา ขุนศรี: การออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพันธุ์ คุรุฑะเสน

งานวิจัยฉบับนี้ ได้นำมาสร้างสรรค์การออกแบบ การเรียนรู้สำหรับเด็กให้เกิดเข้าใจและเกิดภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย ภายใต้แนวความคิดสร้างสรรค์ปั้นศิลปวัฒนธรรมเลยอันงามล้ำและภาคภูมิใจ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย 2) เพื่อศึกษาข้อมูลด้านพฤติกรรมของเด็กอายุ 9-12 ปี 3) เพื่อศึกษาและพัฒนาองค์ประกอบของสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี 4) ออกแบบสื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

ผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยมีผลงานการออกแบบ คือ สื่อการออกแบบตัวละคร สื่อหนังสือกิจกรรม สื่อจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ เพื่อออกแบบสื่อให้เด็กอายุ 9-12 ปี ได้เข้าถึงการเรียนรู้ สามารถช่วยสร้างการสื่อสาร ให้ความรู้กับกลุ่มเป้าหมายให้ความรู้สักภาคภูมิใจ เข้าใจและเกิดการเรียนรู้ใน ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยได้อย่างเหมาะสม ซึ่งกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็กช่วงอายุ 9-12 ปี ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดเลย การดำเนินการวิจัยใช้รูปแบบผสมผสาน ทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารและภาคสนาม จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล ด้านศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย ด้านพฤติกรรมเด็ก และด้านการออกแบบสื่อสำหรับเด็ก เพื่อนำมาวิเคราะห์ผล และออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี นำผลที่ได้ออกแบบเสนอต่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายเพื่อประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบไปด้วย 1) แบบสอบถามเพื่อสำรวจ องค์ความรู้เรื่องของศิลปวัฒนธรรมเลย ผลเก็บรวบรวมข้อมูลของคำตอบที่พบซ้ำใน 10 ลำดับ ได้คัดเลือกคำตอบ คือการนำเอาประเพณีผีตาโขนและผีขนน้ำมาสร้างเป็นกลยุทธ์ในการสร้างสรรค์สื่อ 2) แบบสอบถามผลงานการออกแบบเพื่อการรับรู้เนื้อหา ความพึงพอใจต่อสื่อศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย การใช้สื่อที่เหมาะสม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากทางสถิติ ผลที่ได้จากการประเมินอยู่ในค่าระดับเกณฑ์ดีมาก

58156317 : Major DESIGN ARTS

Keyword : Art and Culture / Loei / Children / Media / Culture / Identity

MISS PITCHAYA KHUNSRI : THE IDENTITY DESIGN OF LOEI CULTURAL ART PROMOTION FOR CHILDREN AGE 9-12 YEARS. THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR WATANAPUN KRUTASAEN, PH.D.

This research aims to create a learning media for children 9-12 years to encourage understanding and pride in Loei cultural art. Under the concept of “Creative Precious Culture Art” The purposes of this study were: 1) to examine the identity of Loei culture art, 2) to investigate the behavior of the children 9-12 years, 3) to explore and develop appropriate media elements for the children, 4) Designing suitable identity of Loei cultural for children.

The Identity design of Loei Culture Art was appeared in characters, activities book and museum exhibits for the children. Especially, easy accessing help to build communication including provide knowledge to target group in order to make perception and pride in their own culture art. The sample group was selected from the children age 9-12 years that live in Loei. The study was a combination of qualitative and quantitative research, obtained by collecting the information from paper and field work. Besides, asking an expert inquiry about culture arts, child behavior and media design for children. These were assisted researcher analyzed results and media design. Yet, these results had to be evaluated by an experts and target group.

The research tools consisted of 1) survey questionnaire on the knowledge of culture art, the collected the same responses in 10 sequences. Collected the answers, created a strategy for presenting the identity media by Phee Ta Khon and Phee KhonNam Festival, 2) design questionnaire to recognize the Loei culture art. Using the appropriate media, adopt media designing in the future. Data was analysed using average, percentage and descriptive. The results were evaluated in a very good level.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยการออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ฉบับนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์พันธุ์ คุรุฑะเสน ท่านอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และคณาจารย์ที่ได้มอบความกรุณาให้คำชี้แนะแนวทางการศึกษา ปรับปรุงแก้ไขต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยสามารถมีแนวทางและได้เข้าใจถึงกระบวนการวิจัยต่างๆได้เป็นอย่างดี ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย ผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมเด็ก ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ที่ให้คำแนะนำ ความรู้ ในการวิจัย ตลอดจนการให้ชี้แนะข้อบกพร่อง ต่างๆให้แก่วิจัยเล่มนี้เพื่อให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งใจในการเสียสละเวลาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน จึงขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณผู้เกี่ยวข้องในหลักสูตรศิลปการออกแบบ เพื่อน พี่ น้อง และครอบครัว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้กำลังใจ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องและช่วยสนับสนุนงานวิจัยเล่มนี้จนแล้วเสร็จครบถ้วนสมบูรณ์ ลุล่วงไปด้วยดี

สุดท้ายผู้วิจัยหวังว่า การวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ได้ไม่มากก็น้อยแก่ผู้ที่ต้องการศึกษา หรือ การนำไปใช้พัฒนาให้เกิดประโยชน์อันสูงสุดต่อไป

พิชญา ขุนศรี



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
สมมติฐานของการศึกษา.....	3
ขอบเขตของการศึกษา.....	3
ขั้นตอนการศึกษา.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	6
ส่วนที่ 1 ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย.....	7
ข้อมูลทั่วไป.....	7
ประวัติศาสตร์.....	8
ศิลปวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัดเลย.....	10
ส่วนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม.....	20
ความหมายของวัฒนธรรม.....	20
ประเภทของวัฒนธรรม.....	20

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม	21
ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก อายุ 9-12 ปี.....	21
ความหมายของการเจริญเติบโตและพัฒนาการ	21
การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กตอนปลาย	26
จิตวิทยาเด็ก.....	27
ความต้องการด้านจิตใจของเด็ก.....	27
แนวคิดการจูงใจและการเรียนรู้ (Motivation and Learning)	28
ส่วนที่ 4 ข้อมูลที่เกี่ยวกับการออกแบบสื่อ	29
ความหมายของสื่อ.....	29
การแบ่งประเภทของสื่อ.....	30
สื่อการเรียนการสอนที่มีบทบาทต่อการเรียนของเด็กวัยประถมศึกษา.....	31
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อ	32
สื่อกับการสื่อสารอัตลักษณ์ (Communication and Identity).....	32
สื่อจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์.....	34
การออกแบบสื่อตัวละคร.....	35
ความหมายของการออกแบบตัวละคร.....	35
ที่มาของการออกแบบตัวละคร.....	35
หลักการออกแบบตัวละคร.....	36
คุณสมบัติของตัวละคร.....	36
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	39
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย.....	39
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาพฤติกรรมของเด็กอายุ 9-12 ปี ในพื้นที่จังหวัดเลย.....	39
ขั้นตอนที่ 3 ศึกษา วิเคราะห์ รูปแบบของสื่อที่เหมาะสม	41
ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลทางการออกแบบ.....	42

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
ส่วนที่ 2 ผลงานการออกแบบของผู้วิจัย.....	53
ส่วนที่ 3 การประเมินผล.....	65
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	69
สรุปผลการวิจัย.....	69
อภิปรายผล.....	70
ข้อเสนอแนะ.....	71
รายการอ้างอิง.....	73
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	75
ภาคผนวก ข ผลงานการออกแบบ.....	80
ประวัติผู้เขียน.....	100



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามคือนักท่องเที่ยว.....45
2	ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยของผู้ตอบแบบสอบถามคือนักท่องเที่ยว.....46
3	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามของกลุ่มคนเมืองเลยก่อน.....47
4	ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยของผู้ตอบแบบสอบถามของกลุ่มคนเมืองเลยก่อน.....47
5	ข้อมูลคำตอบเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยของของกลุ่มตัวอย่าง.....49
6	สรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน.....66
7	สรุปผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน.....68



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1	แสดงสัญลักษณ์ประจำจังหวัดเลย.....8
2	แสดงประเภทชุดการแต่งกายของสุภาพสตรีไทยเลย.....12
3	แสดงประเภทชุดการแต่งกายของสุภาพบุรุษไทยเลย.....13
4	แสดงลักษณะของผ้าหม้อนิล.....14
5	บรรยากาศของการแห่ขบวนผีตาโขน.....15
6	ผีตาโขนใหญ่.....15
7	ผีตาโขนเล็ก.....16
8	แสดงประเพณีบุญหลวง.....17
9	แสดงลักษณะของผีขนน้ำ.....18
10	แสดงความเชื่อมโยงของผลการวิเคราะห์ข้อมูลสู่แนวคิดการออกแบบผลงาน.....52
11	แสดงที่มาของสีที่ใช้ในตัวละคร.....54
12	แสดงการออกแบบตัวละคร.....54
13	แสดงการออกแบบภาพโลโก้.....55
14	ผลงานออกแบบหนังสือกิจกรรม (Activity Book)56
15	แสดงแบบผลงานหน้าปก.....57
16	แสดงผลงานการประดิษฐ์หน้าปกจากฝีมือของเด็ก.....57
17	ผลงานการออกแบบฉากสำหรับการแสดงละคร.....58
18	แสดงการทำกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง.....59
19	แสดงการออกแบบชุดหนังสือกิจกรรม 1.....60
20	แสดงการออกแบบชุดหนังสือกิจกรรม 2.....60
21	แสดงการออกแบบชุดหนังสือกิจกรรม 3.....61
22	แสดงพื้นที่ในอาคารพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย.....63
23	แสดงพื้นที่การเรียนรู้ในห้องชั้นลอยของอาคารพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย.....64
24	แสดงพื้นที่การเรียนรู้ในห้องบรรยาย.....65

ภาพที่		หน้า
25	ผลงานการออกแบบ 1.....	81
26	ผลงานการออกแบบ 2.....	82
27	ผลงานการออกแบบ 3.....	83
28	ผลงานการออกแบบ 4.....	84
29	ผลงานการออกแบบ 5.....	85
30	ผลงานการออกแบบ 6.....	86
31	ผลงานการออกแบบ 7.....	87
32	ผลงานการออกแบบ 8.....	88
33	ผลงานการออกแบบ 9.....	89
34	ผลงานการออกแบบ 10.....	90
35	ผลงานการออกแบบ 11.....	91
36	ผลงานการออกแบบ 12.....	92
37	ผลงานการออกแบบ 13.....	93
38	ผลงานการออกแบบ 14.....	94
39	ผลงานการออกแบบ 15.....	95
40	ผลงานการออกแบบ 16.....	96
41	ผลงานการออกแบบ 17.....	97
42	ผลงานการออกแบบ 18.....	98
43	ผลการประเมิน.....	99

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

การส่งเสริมวัฒนธรรมของไทยมีหลักฐานที่เห็นได้ตั้งแต่สมัย จอมพล ป.พิบูลสงคราม ในช่วงที่เป็นนายกรัฐมนตรี โดยมีการก่อตั้งกระทรวงวัฒนธรรม ได้มีนโยบายมุ่งเน้นความเป็นชาตินิยมและถือเป็นยุคของการรณรงค์เรื่องวัฒนธรรมเป็นยุคเริ่มแรก ตั้งพระบรมราชาโฆวาท พระราชดำรัสเกี่ยวกับ ศิลปวัฒนธรรม พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 “...ชาติไทยเรานั้นได้มีเอกราช มีภาษา ศิลปะ และขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นของตนเอง มาช้านานหลายศตวรรษแล้ว ทั้งนี้เพราะบรรพบุรุษของเราได้เสียสละอุทิศชีวิต กำลังทั้งกายและใจ สะสมสิ่งเหล่านี้ไว้เพื่อพวกเรา จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่เราจะต้องรักษาสิ่งเหล่านี้ไว้ให้คงทนถาวร เป็นมรดกของอนุชนรุ่นหลังต่อไป ข้าพเจ้าเห็นว่าโบราณวัตถุและศิลปวัตถุทั้งหลายนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ชี้ให้เห็นอดีตอันรุ่งโรจน์ของชาติไทยเรา เป็นประโยชน์แก่การศึกษาทั้งในทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ โบราณคดี และวัฒนธรรม จึงควรที่ทุกฝ่ายจะได้ช่วยกันทะนุถนอมบำรุงรักษาอย่าให้สูญสลายไป...” ความตอนหนึ่งในพระบรมราชาโฆวาทในพิธีเปิดพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติรามคำแหงจังหวัดสุโขทัยวันที่ 25 มกราคม 2507(อารยา สิงห์สวัสดิ์, 2552) จะเห็นได้ว่าการส่งเสริมวัฒนธรรมถือเป็นการสร้างความมั่นคงของชุมชน เป็นสิ่งสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ความเป็นมา รวมไปถึงแสดงถึงเกียรติและความภาคภูมิใจของคนในชุมชนนั้นๆ ซึ่งจังหวัดเลยถือเป็น จังหวัด หนึ่งในทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยที่มี สภาพแวดล้อม มีแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลาย สถานที่ท่องเที่ยวทั้งทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ภาษา ที่โดดเด่นน่าสนใจ อาทิ เช่น ประเพณีผีตาโขน ประเพณีนมัสการพระธาตุศรีสองรัก และนอกจากนี้ยังมีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงาม ได้แก่ ภูกระดึง ภูเรือ เส้นทางริมโขงที่เชียงคาน ปากชม เป็นต้น

แนวทางการสร้างสื่อปลูกฝังคุณค่าทางวัฒนธรรมควรเริ่มสั่งสมความภาคภูมิใจในถิ่นกำเนิดของตนเอง ตั้งแต่วัยเด็กตั้งแต่วัยเด็กเพราะเด็ก คือช่วงอายุที่เกิดการเรียนรู้ เกิดความสนใจ และจดจำ สำหรับกลุ่มที่เป็นวัยเรียนบทบาทของสื่อ เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยสร้างกระตุ้นความน่าสนใจของข้อมูล ช่วยการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก โดยแบ่งเด็กออกเป็น 2 ช่วงคือ เด็กวัยเรียน อายุ 6-9 ปี และ 10-12 ปี แบ่งพัฒนาการด้านสติปัญญา พัฒนาการสติปัญญาของเด็กวัย 6-9 ปี ความสามารถในการใช้ภาษาโดยอาศัยศักยภาพเป็นสื่อ จะมีการอ่านเขียนเข้ามาเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาแต่ยังไม่คล่อง

หนังสือที่มีภาพประกอบหรือภาพการ์ตูน จะเป็นแรงจูงใจในการส่งเสริมการใช้ภาษาให้กว้างออกไปอีก แต่ต้องอยู่ในเนื้อหาที่ไม่จริงจังจนเกินไป เด็กวัย 10-12 ปี ถือเป็นวัยเด็กตอนปลาย ที่มีพัฒนาการสติปัญญาค่อนข้างสมบูรณ์ มีวุฒิภาวะในการหาเหตุและผล เนื้อหาของสิ่งที่สนใจจะซับซ้อนมากขึ้น เช่น อัตชีวประวัติ สิ่งประดิษฐ์แปลกใหม่ เป็นต้น (ภคมน สมประสงค์, 2550) การให้เด็กได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นสิ่งสำคัญเพราะเป็นการให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆที่เด็กสนใจและเป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ มีการเรียนรู้ที่สนุกและสนใจมากเป็นสิ่งแปลกใหม่ตามหลักสูตรแกนกลางของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียน เกิดการบูรณาการจากการเรียนรู้ สามารถคิดเป็น ทำเป็น และนำความรู้ที่มีไปประยุกต์หรือปรับใช้ให้เข้ากับชีวิตประจำวัน และนอกจากจะสามารถนำความรู้ที่มีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองแล้ว ยังสามารถนำไปพัฒนาสังคมและชุมชนที่อยู่แวดล้อมตัวเองต่อไปได้ด้วย สอดคล้องกับแนวทางการ เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมที่พัฒนาขึ้นโดยกลุ่มยุทธศาสตร์และเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเลย ที่พบว่าเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มเสี่ยงมากที่อาจมีค่านิยมและวัฒนธรรมที่เบี่ยงเบนหรือเปลี่ยนแปลงไปจากสิ่งเดิม ดังนั้นการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมในเด็กและเยาวชน รวมไปถึงการจัดสื่อกิจกรรมที่เอื้อต่อการได้รับข้อมูลทางวัฒนธรรมที่ถูกต้องเพื่อเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรผลักดันให้เกิดขึ้น

ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาแนวทางการสร้างสื่อตัวแทน อัตลักษณ์เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมที่มุ่งเน้นไปที่ เด็กอายุ 9-12 ปี ที่สามารถโต้ตอบ คิดแยกแยะข้อมูลได้แม่นยำ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อการเผยแพร่ที่เหมาะสมกับเด็ก และเป็นตัวอย่างวิธีการนำเสนอแนวความคิดใหม่ๆ จึงได้แนวความคิดที่จะสร้างตัวแทนเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย ที่จะสามารถประยุกต์ข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับการเข้าถึงการเรียนรู้ของเด็กได้โดยง่าย โดยสื่อที่จะนำมาเล่าเรื่องราวคือ สื่อที่เด็กให้ความสนใจเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม สามารถนำเนื้อหามุ่งเน้นให้สื่อเข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันของเด็กได้โดยไม่เกิดการยึดเยียด ให้เด็กได้เกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตในทุกๆวัน สร้างภาพสถานการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของเด็ก จากที่กล่าวมา จะทำให้เด็กเกิดการตระหนักรู้เข้าใจและเกิดภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยมองเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมที่เข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น ใช้วิธีการนำเสนอข้อมูลศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย ที่เข้าถึงที่แปลกใหม่ สามารถนำแนวทางในการเผยแพร่และเรียนรู้นี้ ไปปรับใช้หรือพัฒนารูปแบบสื่อการออกแบบเผยแพร่ อื่นๆ ที่เหมาะสมสืบไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย
2. เพื่อศึกษาข้อมูลด้านพฤติกรรมของเด็กอายุ 9-12 ปี
3. เพื่อศึกษาและพัฒนาองค์ประกอบของสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
4. ออกแบบสื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

สมมติฐานของการศึกษา

การออกแบบสื่อเพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดเลย จะทำให้เด็กอายุ 9-12 ปี ได้เข้าถึงการเรียนรู้ เข้าใจและเกิดภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมเลยมากยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการศึกษา

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ ดังนี้

- ศึกษาและการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร
- ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเลย
- ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการออกแบบสื่อ
- ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยเกี่ยวกับแนวคิด พฤติกรรม ของเด็กอายุ 9-12 ปี

การลงพื้นที่ศึกษา

- ศึกษาข้อมูลศิลปวัฒนธรรม ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดเลย

การเก็บข้อมูล

- ศึกษาโดยการสังเกตกับกลุ่มตัวอย่าง และ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง
- กลุ่มประชากร
- กลุ่มเด็กอายุ 9-12 ปี ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดเลยเท่านั้น
 - ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมเลย ด้านการออกแบบสื่อ ด้านการรับรู้และพฤติกรรมเด็ก

การออกแบบ

- การออกแบบสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี เรื่องอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดเลย

ขั้นตอนการศึกษา

- 1 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งด้าน ปฐมภูมิและทุติยภูมิ
- 2 สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับอัตลักษณ์ การรับรู้ของเด็กอายุ 9-12 ปี จากการทบทวนวรรณกรรม

ได้แก่ แบบสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้อง แบบสอบถามการเขียนเรียงความเกี่ยวกับสื่อและองค์ความรู้ในศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยของเด็กอายุ 9-12 ปี

3 วิเคราะห์ สรุปผล เพื่อหาแนวทางการออกแบบที่เหมาะสมในช่วงอายุ 9-12 ปี

4 การออกแบบ นำผลงานการออกแบบสื่อชุดการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

5 การประเมินผล นำผลงานที่ออกแบบไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อหา ผลวิเคราะห์ว่าตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

6 การวิเคราะห์ข้อมูลและการอภิปรายผลการศึกษา

7 สรุปผลงานการวิจัยและข้อเสนอแนะ

นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อ หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุ ข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ คำว่า “สื่อ” ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของคำนี้ไว้ดังนี้ “สื่อ (กริยา) หมายถึง ติดต่อให้ถึงกัน เช่น สื่อความหมาย, ชักนาให้รู้จักกัน สื่อ (นาม) หมายถึง ผู้หรือสิ่งที่ติดต่อ ให้ถึงกันหรือชักนาให้รู้จักกัน เช่น เขาใช้จดหมายเป็นสื่อติดต่อกัน, เรียกผู้ที่ทำหน้าที่ชักนาให้ชายหญิงได้แต่งงานกัน ว่า พ่อสื่อ หรือ แม่สื่อ; (ศิลปะ) วัสดุต่าง ๆ ที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้มีความหมายตามแนวคิด ซึ่งศิลปินประสงค์แสดงออกเช่นนั้น เช่น สื่อผสม

คำว่า สื่อ ในความหมายของงานวิจัยชิ้นนี้ คือการออกแบบภาพเพื่อสื่อสารเผยแพร่ข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมให้แก่กลุ่มเด็กอายุ 9-12 ปี

วัฒนธรรม (Culture) หมายถึง ความดี ความงาม ความเจริญในชีวิตมนุษย์ ซึ่งปรากฏเป็นรูปต่างๆ เช่น ภาษา ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปวิทยาการ ความเชื่อ การศาสนา เป็นต้น และได้ถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังรุ่นหลังๆต่อไปจนถึงปัจจุบัน วัฒนธรรมเป็น วิถีชีวิตของบุคคลในสังคมที่ได้สั่งสม เลือกรสร ปรับปรุง แก้ไขให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และรักษาไว้ให้เจริญงอกงาม ใช้เป็นแนวทางการอยู่ร่วมกันของสังคม วัฒนธรรมมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง สร้างสรรค์ให้เจริญงอกงามโดยสืบทอดจากมรดกวัฒนธรรมในอดีต หรืออาจจะรับเอาสิ่งที่เผยแพร่จากสังคมอื่นๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม และทำให้ยอมรับ เกิดความนิยม และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (กลุ่มเผยแพร่ประชาสัมพันธ์, 2559) Broom และ Zelznick (1969) อธิบายว่า วัฒนธรรมเป็นมรดกทางสังคมที่ประกอบด้วยความรู้ ความเชื่อ ประเพณี และความชำนาญที่คนเราได้มาในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2524 ได้นิยามความหมายของวัฒนธรรม ไว้ 4 นัย ดังนี้คือ

1. สิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามแก่หมู่คณะ
 2. วิถีชีวิตของหมู่คณะ
 3. ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติและศีลธรรมอันดีของประชาชน
 4. พฤติกรรมและสิ่งที่คนในหมู่ผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน ร่วมใช้ชีวิตในหมู่พวกของตน
- คำว่า **วัฒนธรรม** ในความหมายของงานวิจัยชิ้นนี้ คือ การรวมวัฒนธรรมจังหวัดเลยทั้งประเภทวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุเช่น ประเพณีผีตาโชน ประเพณีผีขนน้ำ พระธาตุศรีสองรัก เป็นต้น

อัตลักษณ์ (Identity)

ได้มีการให้ความหมายคำว่า อัตลักษณ์ไว้ว่าคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลับกับสังคม อื่นๆ พูดังๆ คือลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่นๆ “อัตลักษณ์” มาจากภาษาบาลีว่า อตต + ลักษณะ โดยที่ “อัตตะ” มีความหมายว่า ตัวตน, ของตน ส่วน “ลักษณะ” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่ว่า “อัตลักษณ์” จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากกว่า ส่วนคำว่า “เอกลักษณ์” มีคำว่า “เอก” ซึ่งหมายถึง หนึ่งเดียว จึงน่าจะหมายความว่าลักษณะหนึ่งเดียว (ของหลายๆ สิ่ง) หรือลักษณะที่ของหลายๆ สิ่งมีร่วมกัน (ทิดกร สอนภาษา, 2551)

อัตลักษณ์ ในงานวิจัยชิ้นนี้ หมายถึง ลักษณะเฉพาะถิ่นที่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มของจังหวัดเลย อาทิเช่น ในเรื่องของงานประเพณี ความเชื่อ และภาษา

เด็ก หมายถึง ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 นิยามว่า “เด็ก” คือ คนที่มีอายุน้อย และพ.ร.บ.ศาลเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2553 บัญญัติว่า “เด็ก” หมายความว่า บุคคลอายุยังไม่เกิน 15 ปีบริบูรณ์ “เยาวชน” หมายความว่า บุคคลอายุเกิน 15 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ในทางการแพทย์ “เด็ก” คือ ผู้ที่มีอายุไม่เกิน 14 ปีบริบูรณ์ หรือเมื่อใช้คำนำหน้าชื่อว่า เด็ก หญิง หรือ เด็กชายมีนิยามที่เกี่ยวข้องกับคำว่าเด็กอีก ได้แก่ เด็กแรกเกิด หรือทารกแรกเกิด หรือ เด็กแดงซึ่งหมายถึง เด็กตั้ง แต่เกิดจนอายุ 28 วันหรือ 1 เดือน เด็กอ่อน หรือเด็กทารก เด็กอายุตั้งแต่ 1 เดือนถึง 1 ปี เด็กวัยเตาะแตะ คือช่วงอายุ 1 - 3 ปี เด็กก่อนวัยเรียน คือ ช่วงอายุ 3 - 5 ปี เด็กวัยเรียน คือ ช่วงอายุ 6 - 12 ปีเด็กวัยรุ่น หรือวัยรุ่น คือ ช่วงอายุ 12 - 21 ปี (พวงทอง ไกรพิบูลย์, 2560)

ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้นิยามให้ความหมายคือ เด็กวัยเรียนประถม อายุ 9-12 ปี ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดเลย

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้การศึกษาและรวบรวมข้อมูลในด้านต่างๆ ที่เป็นแนวทางและมีผลต่อ การออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยผู้วิจัยแบ่งส่วนของข้อมูลการศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย ดังนี้

ส่วนที่ 1 ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย

ข้อมูลทั่วไป

ประวัติศาสตร์

ศิลปวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัดเลย

ส่วนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

ความหมายและประเภทของวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก อายุ 9-12 ปี

พัฒนาการและการรับรู้

จิตวิทยาเด็ก

แนวคิดการจูงใจและการเรียนรู้ (Motivation and Learning)

ส่วนที่ 4 ข้อมูลที่เกี่ยวกับการออกแบบสื่อ

ความหมายและประเภทของสื่อ

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อ

ส่วนที่ 1 ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย

ข้อมูลทั่วไป

1 ขนาดและที่ตั้งของจังหวัดเลย

จังหวัดเลยมีเนื้อที่ประมาณ 11,424,612 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 7,140,382 ไร่ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือห่างจากกรุงเทพมหานครประมาณ 520 กิโลเมตร (เส้นทางกรุงเทพฯ-ชัยภูมิ-เลย) มีเขตติดต่อดังนี้

ทิศเหนือ ติดต่อกับประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว โดยมีแม่น้ำโขง เป็นพรมแดน

ทิศใต้ ติดต่อกับอำเภอศรีบุญเรือง จังหวัดหนองบัวลำภู อำเภอภูพาน จังหวัดของแก่น อำเภอน้ำหนาว จังหวัด เพชรบูรณ์

ทิศตะวันออก ติดต่อกับอำเภอสังขม จังหวัดหนองคาย อำเภอน้ำโสม จังหวัดอุดรธานี อำเภอนาวังจังหวัดหนองบัวลำภูและอำเภอสีชมพูจังหวัดขอนแก่น

ทิศตะวันตก ติดต่อกับเทือกเขาเพชรบูรณ์ อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ อำเภอชาติตระการ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

2 สัญลักษณ์ของเลย

สัญลักษณ์ประจำจังหวัดเลย คือ พระธาตุศรีสองรัก เป็นสัญลักษณ์แห่งสัมพันธภาพ ระหว่างสมเด็จพระมหาจักรพรรดิแห่งกรุงศรีอยุธยา และพระเจ้าไชยเชษฐาธิราช แห่งล้านช้าง เพราะในระยะนั้นกรุงศรีอยุธยาอยู่ในภาวะไม่สู้ปลอดภัย มีทัพพม่ายกมารุกรานกษัตริย์พม่าหวังจะแผ่ขยายอิทธิพลมายังลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาและลำน้ำโขง สมเด็จพระมหาจักรพรรดิและพระเจ้าไชยเชษฐาธิราช ต่างทรงเห็นว่าควรรวมกำลัง เพื่อความมั่นคงจึงทรงทำสัตยาธิษฐานว่าจะไม่ล่วงล้ำดินแดนของกันและกัน และทั้งสองพระองค์ได้ร่วมกัน สร้างเจดีย์พระธาตุศรีสองรักในปี พ.ศ.2103



ภาพที่ 1 แสดงสัญลักษณ์ประจำจังหวัดเลย
(สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดเลย, 2554)

ประวัติศาสตร์

1 ยุคก่อนประวัติศาสตร์

ยุคหิน เป็นยุคที่มนุษย์โบราณยังเร่ร่อนใช้ชีวิตในป่า ล่าสัตว์และเก็บพืช ในป่าเป็นของดำรงชีพ ได้ค้นพบหลักฐานพวก เป็นเครื่องมือหินกะเทาะ และพวกเศษภาชนะดินเผา ที่บริเวณของริมฝั่งแม่น้ำโขงพื้นที่อำเภอเชียงคาน

เมื่อ 5,000 กว่าปี สมัยยุคหิน มีความร่วมมือกับแหล่งโบราณคดีที่บ้านเชียง ของจังหวัดอุดรธานี ได้พบหลักฐาน เครื่องมือหินขัด เช่น ขวานหินขัด และกำไลหิน กระจายอยู่ตามที่ต่าง ๆ เกือบ 100 แห่ง ที่อำเภอท่าลี่ อำเภอปากชม และอำเภอเชียงคาน และตามแนวที่ราบตอนกลาง ตอนใต้ของจังหวัดเลยที่อำเภอเมืองเลยและอำเภอวังสะพุง

ในช่วง 4,000-2,000 ปี ยุคสัมฤทธิ์ ได้พบหลักฐานที่ทำให้สันนิษฐานที่ว่า มีการขุดแร่เหล็ก และทองแดงในบริเวณอำเภอปากชม และอำเภอเมืองเลยขึ้น

2 ยุคประวัติศาสตร์

ได้แบ่งลำดับตามเหตุการณ์สำคัญ (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2552)

ในพุทธศตวรรษที่ 21 เกิดการสร้างบ้าน ในพื้นที่จังหวัดเลย คือ บ้านเซไล ตอนกลางของจังหวัด อำเภอเชียงคาน ทางตอนเหนือ ดิตรีมฝั่งแม่น้ำโขง และอำเภอด่านซ้าย ทางทิศตะวันตก ทั้งสามแห่งและพื้นที่โดยรอบใกล้เคียงอยู่ภายใต้การปกครองของอาณาจักรล้านช้าง ปีพ. 2103 สมเด็จพระมหาจักรพรรดิรัชสมัยแห่งกรุงศรีอยุธยากับพระเจ้าไชยเชษฐาธิราชแห่งกรุงศรีสัตนาคนหุต ทรง

ร่วมกันสร้างพระธาตุศรีสองรักขึ้น ที่เมืองด่านซ้าย เพื่อเป็นสักขีพยานในการทำสัมพันธไมตรีระหว่างสองอาณาจักรคือ อโยธยากับล้านช้าง เพราะพม่าในรัชสมัยพระเจ้าตะเบ็งชเวตี้ ถึงสมัยพระเจ้าบุเรงนองกำลังแผ่ขยายอำนาจเข้ามายังลุ่มน้ำเจ้าพระยาและลุ่มน้ำโขง

พ.ศ.2220 ได้มีจารึกการสร้างที่วัดศรีภูมิ ตำบลกุดป่อง ซึ่งเมืองด่านซ้ายและเมืองเชียงคาน เป็นเมืองที่อยู่ในประวัติศาสตร์ ส่วนร่องรอยของเมืองในสมัยโบราณเป็นคูเมือง เช่น เมืองตุม ที่อำเภอท่าลี่ พ.ศ.2238 เกิดความวุ่นวายในอาณาจักรล้านนา เป็นเหตุให้ต้องแบ่งแยกออกเป็น 2 แคว้น คือ หลวงพระบางทางเหนือ และเวียงจันทน์ทางใต้ เมืองเชียงคานกลายเป็นเมืองหน้าด่านของหลวงพระบาง ป้องกันการรุกรานจากฝ่ายเวียงจันทน์ ขณะนั้นเมืองเชียงคานตั้งอยู่ฝั่งซ้ายแม่น้ำโขงในอาณาเขตประเทศลาว

พ.ศ.2321 ลานช้างรวมทั้งเชียงคานตกเป็นประเทศราชของไทยในสมัยกรุงธนบุรี

พ.ศ.2396 เลยได้รับการสถาปนาขึ้นเป็นเมืองเลยขึ้นกับมณฑลอุดร

พ.ศ.2446 ในสมัยรัชกาลที่ 5 เกิดกรณีพิพาทระหว่างไทยกับฝรั่งเศส จนไทยต้องเสียดินแดนฝั่งซ้ายแม่น้ำโขงให้แก่ฝรั่งเศส คนจากเมืองเชียงคานเดิมจึงอพยพมาตั้งบ้านเมืองใหม่ที่ฝั่งไทย โดยใช้ชื่อเดิมคือเชียงคาน

พ.ศ.2476 ยกฐานะเมืองเลยขึ้นเป็นจังหวัด

พ.ศ.2504 ตัดทางหลวงแผ่นดิน หมายเลข 201 เชื่อมขอนแก่นกับเมืองเลย ในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม นับเป็นการเปิดเมืองเลยออกสู่โลกภายนอก เส้นทางสายนี้ยังทำให้คนจากต่างถิ่นอพยพเข้าสู่เมืองเลยมากขึ้น

พ.ศ.2535 พัฒนาเมืองเลย เป็นศูนย์สนับสนุนการท่องเที่ยวบริเวณริมแม่น้ำโขง

พ.ศ.2440 ได้ใช้พระราชบัญญัติลักษณะการปกครองพื้นที่ ร.ศ.116 แบ่งเมืองเลยออกเป็น 4 อำเภอ

พ.ศ.2442-2449 เปลี่ยนชื่อของเลย เป็นบริเวณลำน้ำเลย

พ.ศ.2559-2450 เปลี่ยนชื่อเลย เป็นบริเวณลำน้ำเหือง

พ.ศ.2450 กระทรวงมหาดไทยประกาศให้ยกเลิกบริเวณลำน้ำเหือง ให้เหลือเฉพาะเมืองเลย

ศิลปวัฒนธรรมประเพณีของจังหวัดเลย

1 ภาษาและวรรณกรรม

1.1 ภาษา ภาษาของคนในจังหวัดเลยมีสำเนียงที่แตกต่างจากภาษาพูดของคนในภาคอื่น ๆ เพราะกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในปัจจุบันนี้มีประวัติอพยพเคลื่อนย้ายจากบ้านเมืองของอาณาจักรล้านช้าง

1.2 จารึก กลุ่มคนอีสานในสมัยโบราณเป็นผู้ที่มีพื้นฐานการศึกษาดี มีความรู้ความสามารถเขียนและอ่านหนังสือได้ จากที่ปรากฏในจารึกต่างๆ ที่ค้นพบในบริเวณภาคอีสาน ตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 12 ประเภทของจารึกที่สำรวจพบในเขตพื้นที่จังหวัดเลยเป็น 2 ประเภท

1) **กลุ่มศิลาจารึก** เป็นกลุ่มจารึกที่บันทึกลงบนวัสดุประเภทหินหรือศิลา ทั้งที่เป็นหินฉนวนหรือหินทราย มีรูปลักษณะเป็นแผ่นหินคล้ายใบเสมาหรือทำเป็นแท่งหินศิลาคลายเสมา

2) **กลุ่มจารึกฐานพระพุทธรูป** เป็นกลุ่มจารึกที่บันทึกอักษรไว้ ที่ฐานพระพุทธรูปโลหะ ทั้งที่เป็นสำริดทองแดงหรือทองเหลือง นิยมจารึกที่ฐานพระพุทธรูปด้านหน้า อาจจะเป็นการบอกชื่อพระพุทธรูป ชื่อสถานที่ที่เป็นวัดหรือวิหาร บอกวัตถุประสงค์หรือ เรื่องราวการจัดสร้าง บางครั้งอาจบอกจำนวนเงินหรือจำนวนโลหะที่ใช้หล่อพระพุทธรูป

1.3 ตำนาน

1) **ตำนานชุมชน** วัฒนธรรมด้านโบราณคดีบริเวณจังหวัดเลย ได้ปรากฏหลักฐานแสดงถึงร่องรอย การตั้งถิ่นฐานของมนุษย์เมื่อสมัยก่อนประวัติศาสตร์บริเวณริมฝั่งแม่น้ำโขง อำเภอเชียงคาน และบริเวณลุ่มน้ำเลยตอนต้น ในเขตอำเภอวังสะพุง หลักฐานที่พบมีทั้งขวานหิน ลูกปัด เศษภาชนะดินเผา การถลุงแร่ ศิลปะถ้ำ

2) **ตำนานสถานที่** หรือตำนานชื่อบ้านนามเมืองซึ่งวรรณกรรมจังหวัดเลยได้เล่าสืบต่อกันมาถึงตำนานหรือประวัติสถานที่ ในเขตพื้นที่จังหวัดเลย ดังนี้

3) **นางผมหอม** เป็นนิทานประจำถิ่นที่เล่ากันพร้อมกับอธิบายสถานที่ประกอบ ส่วนใหญ่จะเป็นสถานที่ในเขต อำเภอภูกระดึง อำเภอภูหลวง อำเภอวังสะพุง อำเภอเมืองเลยและอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เพราะนิทานได้กล่าวถึง ลำน้ำเลย ซึ่งไหลผ่านเขตพื้นที่ในอำเภอต่างๆ

4) **ตำนานบรรพชน** ปรากฏชื่อบรรพชนจากวรรณกรรมจังหวัดเลยทั้งประเภท ลายลักษณ์อักษรจากใบลานและวรรณกรรมมุขปาฐะที่มีผลต่อความเชื่อของคนในท้องถิ่นสืบต่อกันมา ดังนี้

1.4 ตำราต่างๆ

เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อความรู้ ตลอดจนวิถีชีวิตของคนในสังคมนั้นๆ ในจังหวัดเลยมีตำราต่างๆ ที่เป็นเอกสารตัวเขียนแยกเป็นสองประเภท ดังนี้

1) **บันทึกโบราณ** ซึ่งเรียกว่า คัมภีร์โบราณ ได้มีการสำรวจคัมภีร์จากวัดต่างๆ ตำราต่างๆ ที่เป็นคัมภีร์โบราณ ได้มีการจัดแยก เป็นหมวดหมู่ใหญ่ไว้ดังนี้ พระวินัย พระสุตตันตปิฎก พระอภิธรรม คัมภีร์บาลี บทสวดมนต์ อานิสงส์ ซาดก โอวาท คำสอน ประเพณี พิธีกรรม ธรรมทั่วไป นิยาย นิทาน พื้นบ้าน ตำนานพุทธศาสนา ตำราโหราศาสตร์ ตำรายาและเบ็ดเตล็ด

2) **ตำราที่รวบรวมได้จากสมุดข่อย** ซึ่งเป็นสมุดไทยทำด้วยกระดาษสา เอกสารตัวเขียนที่เขียนไว้ในสมุดข่อย จะมีทั้งปี่มสาพื้นสีขาว เขียนด้วยหมึกสีดำ และปี่มสาพื้นสีดำ เขียนด้วยหมึกสีขาว หรือหมึกสีเหลือง

1.5 วรรณกรรมพื้นบ้าน

1) **สำนวนเมืองเลย** หมายถึงภาษิต คำพูดกระชับ คำที่มีได้มีความหมายตรงไปตรงมา แต่เป็นถ้อยคำที่มีความหมายเป็นอย่างอื่น เป็นเชิงชวนให้คิดมีทั้งในเชิงเปรียบเทียบ เเชิงเปรย เเชิงกระทบ เเชิงประชดประชัน

2 อาหาร

คนในจังหวัดเลยมีการรับประทานอาหารข้าวเหนียว สามารถรับประทานอาหารได้ทุกชนิด ลักษณะอาหารมีความคล้ายกับอาหารทางภาคอีสานทั่วไป การปรุงและรสชาติใกล้เคียงกัน เช่น แกงอ่อม ลาบ ก้อย แจ่ว ผักนึ่ง ลาบไก่ ยำหน่อไม้ เป็นต้น ส่วนผสมที่นำมาประกอบอาหาร เช่น ความหวานจากผัก ปลาต่างๆ เป็นต้น

3 วิถีชีวิต การแต่งกาย

พระบรมราชโองการของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ รัชกาลที่ 9 “การรักษาวัฒนธรรม คือ การรักษาชาติ” ในวโรกาสที่สมเด็จพระบรมราชินีนาถเสด็จมาประทับบน เขตอนุรักษ์พันธุ์สัตว์ป่าภูหลวง จังหวัดเลย เมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน พ.ศ. 2538 ทรงมีพระราชเสาวนีย์ ต่อผู้ว่าราชการจังหวัดเลย ถึงเรื่อง การรณรงค์ให้มีการแต่งกายชุดไทยประจำถิ่น ต่อมาสภาวัฒนธรรมจังหวัดเลย ร่วมกับ คณะอนุกรรมการจังหวัด ได้ประชุมและค้นหาการแต่งกายของไทยเลยในอดีต และมีหลักฐานอ้างอิง

มีความเห็นชอบการแต่งกายที่นำภาพจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถวัดโพธิ์ชัย บ้านนาพึง อำเภอนาแห้ว มาเป็นต้นแบบของการแต่งกายไทยเลย

3.1 ประเภทของผ้า ใช้ผ้าฝ้ายที่ทอในจังหวัดเลย และเป็นผ้าที่มีลวดลายพื้นเมืองโบราณของจังหวัดเลย เป็นผ้าฝ้ายล้วน แขนมด้วยดินทองหรือดินเงิน ด้ายโทเร ด้ายระหัน และไหม

3.2 การนำไปใช้ แบบแขนสั้น ใช้สำหรับ ชุดทำงาน ไปวัด แบบแขนสามส่วน ใช้สำหรับ ชุดทำงาน ไปวัด งานบวชนาค งานแต่งงาน งานทำบุญบ้าน แบบชุดมีผ้าเปี่ยง ใช้สำหรับงานบุญประเพณี เช่น งานปีใหม่, สงกรานต์, งานดอกฝ้ายบาน งานแต่งงาน งานทำบุญบ้าน งานพิธีการ หรือราชพิธี รัฐพิธี



ภาพที่ 2 แสดงประเภทชุดการแต่งกายของสุภาพสตรีไทยเลย
(พิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย, ไม่ปรากฏ พ.ศ.)



ภาพที่ 3 แสดงประเภทชุดการแต่งกายของสุภาพบุรุษไทยเลย

(พิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย, ไม่ปรากฏ พ.ศ.)

3.3 ผ้าหม้อนิล

ผ้าหม้อนิลของเลยเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีมาแต่โบราณ วัสดุที่ใช้ในการทำผ้าหม้อนิลแบบโบราณ ได้แก่ ต้นครามหรือต้นห้อม สำหรับหมักเป็นน้ำครามเพื่อสกัดให้ได้สีสำหรับย้อมผ้าผ้าทอมือหรือผ้าดิบ สำหรับตัดเย็บเสื้อผ้าแล้วนำมาย้อมด้วยน้ำครามน้ำต่างจากขี้เถ้า ส่วนผสมของสีห้อมที่ได้จากต้นห้อมแป้งมัน สำหรับลงผ้าหม้อนิลเพื่อให้สามารถรีดเรียบได้ดีขึ้น



ภาพที่ 4 แสดงลักษณะของผ้าไหมอนิล
(พิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย, ไม่ปรากฏ พ.ศ.)

4 ประเพณีของจังหวัดเลย

ในการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกเนื้อหาด้านศิลปวัฒนธรรมที่มีขึ้นเฉพาะในพื้นที่ของจังหวัดเลย ดังนี้

4.1 ประเพณีแห่ผีตาโขน

การแห่ผีตาโขนแบบเดิมนิยมเล่นรวมอยู่ในประเพณีบุญบั้งไฟหรืองานบุญพระเวส ต่อมาเมื่อจังหวัดเลยได้จัดงานบุญหลวงขึ้นในเขตพื้นที่ อำเภอด่านซ้าย เป็นการนำประเพณีสำคัญของอีสานคืองานบุญพระเวสและงานบุญบั้งไฟเข้ามาผนวกเป็นงานเดียวกันโดยจัดเป็นประจำทุกปีเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นและส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่ให้ยั่งยืน (ภาพที่ 5) ตัวผีตาโขนเป็นจุดเด่นของงาน ผีตาโขนมีอยู่ 2 ชนิดคือ ผีตาโขนใหญ่และผีตาโขนเล็กผีตาโขนใหญ่ ทำเป็นหุ่นรูปผีวัสดุทำมาจากไม้ไผ่สาน ใช้ขนาดใหญ่กว่า 2 เท่า จากธรรมชาติ ประดับตกแต่งรูปร่างหน้าตาด้วยเศษวัสดุที่หาจากในท้องถิ่น เวลาแห่ คนเล่นจะต้องเข้าไปอยู่ข้างในตัวหุ่น ในขบวนแห่จะลักษณะมีผีตาโขนใหญ่เพียง 2 ตัว คือผีตาโขนชาย 1 ตัว และหญิง 1 ตัว (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 5 บรรยากาศของการแห่ขบวนผีตาโขน (อะเมสซิ่งไทยทัวร์, 2560)



ภาพที่ 6 ผีตาโขนใหญ่ (ทัวร์ทุกที่, 2549)

ผีตาโขนเล็ก เป็นที่นิยมเล่นมากกว่าผีตาโขนใหญ่ ผู้เล่นจะเป็นผู้ชายเพราะมีลักษณะท่าทางและเครื่องเล่นประดับที่ทะลึ่ง ล้อเลียน เครื่องแต่งกายของผีตาโขนมี ส่วนประกอบดังนี้ ศีรษะของผีตาโขนนิยมทำด้วยโคนของกำนทางมะพร้าวที่แห้งแล้ว นำมาตกแต่งโดยการเจาะช่อง ตา จมูก ปาก และใบหู ทำเป็นหน้ากากและนำเอาหวดหนึ่งข้างเหนียว โดยกดกันหวดให้เป็นรอยบวม หงายปากหวดขึ้นเพื่อใช้สวมศีรษะ ผมของผีตาโขนจะใช้เส้นของทางมะพร้าวที่ทุบ นำเอาเนื้อออกแล้วมาประดิษฐ์ให้เกิดเป็นเส้นผม เส้นผมที่ใช้สวมใส่ทำด้วยผ้าฝืนใหญ่ เช่น ผ้าห่มและเศษผ้าหลายชนิด มาเย็บต่อกันเป็นชุดยาว



ภาพที่ 7 ฝิดาโชนเล็ก (เมคิน, 2557)

การนำเครื่องเล่นประกอบ คือ หมากกะແ່ລ່ง คือกระดิ่งแขวนคอว้าว ฝิดาโชนจะใช้หมากกะແ່ລ่งแขวนติดบันเอวเมื่อเดินโยกตัวหรือเต้นเป็นจังหวะ ขย่มตัวสายสะโพกทำให้เกิดเสียง ดาบไม้ เอาไว้ควงเล่น และไล่หยอกผู้หญิง ปลายดาบเป็นรูปอวัยวะเพศชายทาสีแดง เน้นมองเป็นที่เรื่องความสนุกสนาน มีเชื่อในพิธีแห่และงานบุญบั้งไฟจะทำให้พญาแถนพอใจ ฝนจะตกต้องตามฤดูกาล การละเล่นฝิดาโชนปรากฏอยู่ในขบวนแห่พระเวสสันดร ซึ่งจะตรงในวันที่สองของประเพณีบุญหลวง ดังจะเป็นประเพณีที่กล่าวถึงในลำดับที่สองต่อไป

4.2 ประเพณีบุญหลวง

ประเพณีบุญหลวง เป็นประเพณีที่สืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการรวมเอาบุญเวสและบุญบั้งไฟเป็นบุญเดียวกัน นิยมจัดทำในเดือนเจ็ด เพื่อบูชาอารักษ์หลักเมือง เป็นประเพณีทำบุญขอฝน มีความเชื่อว่าเมื่อทำบุญนี้แล้วจะช่วยลดบันดาลให้ฝนตกต้องตามฤดูกาลและทำให้บ้านเมืองอยู่เย็นเป็นสุข นิยมจัดงานสองวัน คนเฒ่าคนแก่หนุ่มสาวพากันไปที่วัดเพื่อช่วยกันทำที่ปักตอกแต่งประดับศาลาโรงธรรมด้วยดอกไม้พวงมาลัยธงทิว สำหรับคนแก่ก็มักจะทำหมากพันคำ เมียงพันคำ เทียนพันรูปพัน และข้าวตอกดอกไม้เพื่อบูชาพระส่วนดอกไม้ที่จัดมีดอกบัวพันดอก ดอกผักตบชวาพันดอก นิยมทำด้วยไม้เนื้ออ่อน กระจาดขี้ไบลานหรือไอบาล นำด้ายสายสิญจน์มาซึ่งรอบศาลาโรงธรรมทั้งแปดทิศโดยมีความเชื่อว่าเป็นที่ปลอดภัย ป้องกันพญามารที่จะเข้ามา



ภาพที่ 8 แสดงประเพณีบุญหลวง (เลาะ, ไม่ปรากฏ พ.ศ.)

4.3 ประเพณีผีขนน้ำ

ผีขนน้ำ หรืออีกชื่อหนึ่งที่ไม่ค่อยจะใช้เรียกกันแล้วในปัจจุบันคือ แมงหน้างาม เป็นการละเล่นตามความเชื่อที่สืบสานกันมาตั้งแต่สมัยโบราณแต่มาปรากฏหลักฐานที่ชัดเจนว่าเริ่มมีขึ้นในช่วงใด ชาวบ้านนาข้าวแต่เดิม เป็นชนกลุ่มน้อยเผ่าไทยพวน ได้อพยพมาจากฝั่งซ้ายของแม่น้ำโขง เมื่อชุมชนขยายมากขึ้นแต่ยังคง คงนับถือผีบรรพบุรุษ ผีปู่ย่า พิธีกรรมไหว้ผีบรรพบุรุษ ซึ่งชาวบ้านร่วมกันจัดขึ้นเรียกว่า “เลี้ยงบ้าน” โดยกำหนดเอาวันเสร็จสิ้นจากการทำไร่ทำนาโดยมี “จ้ำ(ผู้ประกอบทางพิธีกรรม)” เป็นผู้นำหน้าที่สื่อสารระหว่างชาวบ้านกับเจ้าปู่จิรมาณพ และเจ้าปู่ผ่านพิภพ ผ่านบัวนางหรือที่เรียกว่าเจ้าแม่นางเทียม (ผู้เป็นร่างทรงของเจ้าปู่ทั้งสอง) จะทำพิธีเข้าทรงกำหนดวันที่จะเลี้ยงบ้าน ในการบวงสรวงนั้นได้มีการนำวัว ควาย มาฆ่าเพื่อเป็นเครื่องเซ่นสังเวยตามพิธีกรรม เวลาต่อมาผีเจ้าปู่ได้บอกความผ่าน ร่างทรงว่า ให้ชาวบ้านทำ “แมงหน้างาม” หรือ “ผีขน” เพื่อเป็นการบูชาวัวควาย ที่มีบุญคุณต่อชาวบ้าน แทนการนำฆ่าเพื่อเป็นเครื่องสังเวย

ผีขนน้ำจะเล่นในแต่ละปี ในช่วงก่อนที่จะมีการลงมือทำการเกษตร จัดทำบุญเดือนหก ประมาณวันแรม 1 ค่ำ ของทุกปี การทำและตกแต่งหัวผีขนน้ำ นำเอาไม้เนื้ออ่อน เช่น ไม้หนูน ไม้ตีนเป็ด ฯลฯ มีขนาดพอเหมาะมาแกะสลักเป็นรูปหน้ากาก วาดลวดลายเติมสีสันทึบเป็นรูปหน้าคล้าย วัวควาย วาดให้เป็นรูปผีดูน่ากลัว ตาจะโต จมูกโต ฟันใหญ่ เขียนปากให้เป็นรอยยิ้ม แสดงถึงความ

เมตดาปราณี ใบหูทำด้วยสังกะสี ตักรูปทรงให้เข้ากับใบหน้า นำหวายเป็นตรึงติดกับหน้ากาก ให้ปลายทั้งสองข้างแยกออกจากกัน ใช้เชือกมัดลำหวายให้โค้งเข้าหากันพองาม เหมือนกับเขาควายเป็นที่โค้ง ใช้กระดาษสีต่างๆ ตัดเป็นริ้วติดประดับระหว่างเขาทั้งสองข้าง ผมทำด้วยต้นกล้วยโดยตัดต้นกล้วยลอกกาบแล้วนำไปผึ่งแดดให้แห้งนำมาถักเป็นเปีย แล้วเอามาใส่กับหน้าผีเพื่อทำให้ดูคล้ายผมยาวถึงน่องหรือบางคนอาจยาวถึงตาตุ่ม เช่น ลายบัวเครือ ลายผักแว่น ตามความเชื่อและจินตนาการเพื่อให้ดูน่ากลัว โดยใช้ผ้าจากที่นอนเก่าไม่ใช่แล้ว มาทำเป็นตัวเสื้อผีขนน้ำ ซึ่งให้ぬที่ติดอยู่กับที่นอนนั้น ฟุ้งกระจายไปทั่วขณะที่เต้นรำและมีอุปกรณ์ในการให้จังหวะ คือ ตีเคาะหรือขอลอ และโปง ผูกมัดติดด้านหลังลำตัว



ภาพที่ 9 แสดงลักษณะของผีขนน้ำ (สำนักข่าว ไอ.เอ็น.เอ็น, 2560)

4.4 ประเพณีล้างพระธาตุศรีสองรัก

พระธาตุศรีสองมีอายุกว่า ๔๐๐ อยู่เป็นปูชนียสถานที่สำคัญและเป็นสัญลักษณ์ของคนในจังหวัดเลย มาช้านาน ถูกสร้างขึ้นมาจากความรักความสามัคคีปรองดองกันระหว่างสองประเทศคือไทย และลาว ในช่วงสมัยของสมเด็จพระมหาจักรพรรดิแห่งกรุงศรีอยุธยาและพระเจ้าไชยเชษฐาธิราชแห่งกรุงศรีสัตนาคนหุต แห่งอาณาจักรล้านช้าง เมื่อปีพ.ศ. ๒๑๐๓ แล้วเสร็จในปีพ.ศ. ๒๑๐๖ เพื่อเป็นสักขีพยานแสดงสัมพันธไมตรีอันดีระหว่าง

กันว่าจะร่วมกันต่อสู้กับกองทัพของพม่าในยุคสมัยของพระเจ้าตะเบ็งชเวตี้และพระเจ้าบุเรงนองที่เข้ามารุกราน โดยมีการลงสัตยาธิษฐานว่าจะไม่ล่วงล้ำดินแดนของกันและกัน ลักษณะขององค์พระธาตุนั้น ก่อสร้างด้วยศิลปกรรมแบบล้านช้าง โดยพิธีล้างพระธาตุมีความเชื่อว่าต้องล้างให้เสร็จสิ้นก่อนเที่ยงตรง และมีข้อห้ามคือ

- 1) ผู้ที่จะเข้าไปในบริเวณพระธาตุจะต้องไม่ใส่เสื้อผ้า กระเป๋า ที่เป็นสีแดง หรือสีใกล้เคียง ด้วยเหตุผลว่า “พระธาตุศรีสองรัก” เป็นพระธาตุที่สร้างขึ้นมา เพื่อเป็นสักขีพยาน ในความรัก ซึ่ง “สีแดง” เปรียบได้เหมือน “เลือด” ที่เป็นสีแห่งการสูญเสียจากการทำสงคราม
- 2) ห้ามสวมหมวก หรือกางร่ม
- 3) ห้ามนำขนม หรืออาหารขึ้นไปรับประทานด้านบน
- 4) ห้ามใส่รองเท้าขึ้นบนพระธาตุ
- 5) ห้ามผู้หญิงเข้าไปบริเวณฐานขององค์พระธาตุ

4.5 ประเพณีแห่ต้นดอกไม้บ้านแสงภา อำเภอนาแห้ว

งานบุญแห่ต้นดอกไม้เป็นประเพณีที่ชาวบ้านร่วมใจกันทำ ขึ้นในช่วงวันสงกรานต์เพื่อเป็นพุทธบูชาที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ประเพณีแห่ต้นดอกไม้ยัักษ์หนึ่งเดียวในประเทศไทยที่ชาวบ้านตำบลแสงภา ร่วมกันสืบสานมาอย่างยาวนานกว่า ๔๐๐ ปี ที่วัดศรีโพธิ์ชัย ตำบลแสงภา อำเภอนาแห้ว บรรยากาศภายในหมู่บ้านจะคึกคัก ชาวบ้านทั้งหญิงชาย ผู้เฒ่าผู้แก่และเด็กๆจะช่วยกันเตรียมงานบุญแห่ต้นดอกไม้เพื่อถวายเป็นพุทธบูชา แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตชุมชนที่ยึดมั่นถ้อยมั่นในพระพุทธศาสนา ด้วยแรงศรัทธา และพลังสามัคคีที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ สร้างความรักความหวงแหนในวัฒนธรรม

สรุป จังหวัดเลยเป็นจังหวัดที่มากมายด้วยแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมประเพณีโดดเด่นมีวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ไม่เหมือนใคร เช่น วัฒนธรรมประเพณีผีตาโขน ผิชนน้ำ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้คือ ความสวยงามของมรดกทางวัฒนธรรมที่ถูกส่งต่อเรื่องราวจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อให้คนรุ่นหลังได้เห็นความเป็นมา สร้างแหล่งเรียนรู้ ควรค่าแก่การรักษาไว้ให้คนรุ่นหลังได้ปฏิบัติสืบต่อไปในอนาคต

ส่วนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

ความหมายของวัฒนธรรม

คำว่า วัฒนธรรม ถอดศัพท์มาจากภาษาอังกฤษว่า Culture เป็นคำที่พลตรี พระเจ้าวงศ์เธอ กรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ทรงบัญญัติไว้ โดยมาจากการรวมกันของสองคำ คือ วัฒน มาจาก วุฒฺ ในภาษาบาลี หมายถึง ความเจริญงอกงาม และธรรม มาจาก ธรรม ในภาษาสันสกฤต หมายถึง สภาพที่เป็นอยู่จริง ดังนั้นวัฒนธรรมจึงหมายถึง สภาพที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม หรือความมีระเบียบวินัย คำว่า “วัฒนธรรม” มีใช้เป็นหลักฐานทางราชการครั้งแรก เมื่อปี พ.ศ. 2483 ในพระราชบัญญัติบำรุงวัฒนธรรมแห่งชาติ พุทธศักราช 2483 ซึ่งต่อมาได้ถูกยกเลิกไป โดยประกาศใช้พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พุทธศักราช 2485 แทน และใช้ต่อมาจนถึงปัจจุบัน

ภาษาอังกฤษ คำว่า culture มาจากคำเดิมในภาษาละตินว่า Cultura ซึ่งมีความหมายหลายอย่าง เช่น การเพาะปลูก การปลูกฝัง การปลูกพืช การทำให้ดีกว่าเดิม โดยการการอบรมหรือฝึกหัด ซึ่งตรงกับความหมายของวัฒนธรรมอันหมายถึง ความเจริญงอกงามเทียบได้กับความเจริญเติบโตของพืช ดังนั้น สิ่งใดก็ตามหากมีการเจริญขึ้นด้วยการศึกษาอบรมจะอยู่ในขอบข่ายความหมายของคำว่าวัฒนธรรมได้ทั้งสิ้น

อานนท์ อาภาภิรม (2525) ได้กล่าวว่า วัฒนธรรม หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิต กระบวนการ พฤติกรรมและบรรดาทั้งหมดที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ตลอดจนความคิด ความเชื่อ และความรู้

ประเภทของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมแบ่งได้ 2 ประเภทคือ วัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ) ตัวอย่างเช่น คำพูด ภาษา ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมต่างๆ ต่อมาคือวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (วัฒนธรรมทางวัตถุ) ตัวอย่างเช่น บ้านเรือนอาคาร วัด ประติมากรรมต่างๆ รวมถึงข้าวของเครื่องใช้ วัฒนธรรมที่กล่าวถึงคือสิ่งที่ครอบคลุมมนุษย์ เป็นสิ่งขับเคลื่อนทางสัญลักษณ์ที่ทำให้เกิดเรื่องต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่น่ามาประยุกต์เข้าหากันได้อย่างลงตัว

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

สมชาย เบ็ญจวรรณ (2555) ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับ วัฒนธรรม ไว้ว่า “หนทางทั้งหมดแห่งการดำเนินชีวิต รวมถึงกฎกติกาแห่งกิริยามรรยาท การแต่งกาย ศาสนา

พิธีกรรม ปทัสถานแห่งพฤติกรรม เช่น กฎหมายและศีลธรรม ระบบของความเชื่อรวมทั้งศิลปะ เช่น ศิลปะการทำอาหาร” และ พระราชบัญญัติ วัฒนธรรม พุทธศักราช 2485 ให้ความหมายไว้ว่า วัฒนธรรม หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน ทางวิทยาการ หมายถึง พฤติกรรม หรือสิ่งที่คนในหมู่ผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วม ใช้อาศัยอยู่ในหมู่คณะ ของตน

สรุป วัฒนธรรม เป็นตัวกำหนดขอบเขตการสร้างรากฐานการดำรงชีวิตของมนุษย์ ให้มีการสื่อสาร การส่งต่อความคิด การปรับปรุง พัฒนา เพื่อให้กลุ่มหรือสังคม ได้มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น เป็นการส่งต่อและเปลี่ยนผ่านองค์ความรู้ ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมและสังคม

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก อายุ 9-12 ปี

ความหมายของการเจริญเติบโตและการพัฒนาการ

การเจริญเติบโตและการพัฒนาการเป็นการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ แต่แตกต่างกันในแง่ของมิติต่างๆ

การเจริญเติบโต (Growth) หมายถึง ความเปลี่ยนแปลงในด้านขนาดรูปร่าง สัดส่วน ตลอดจนกระดูกและกล้ามเนื้อ เมื่อเราพูดถึงความเจริญเติบโตของมนุษย์ มักหมายถึงการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น เช่น น้ำหนักเพิ่มขึ้น ส่วนสูงเพิ่มขึ้น และรวมทั้งพฤติกรรมต้องดีขึ้นด้วย

พัฒนาการ (Development) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านโครงสร้าง (Structure) และความสามารถ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งเกิดต่อกันไปเรื่อยๆ จากระยะหนึ่งไปอีกระยะหนึ่ง พัฒนาการเป็นผลรวมของการกระทำร่วมกันระหว่างวุฒิภาวะและการเรียนรู้

วุฒิภาวะ (Maturation) หมายถึง การบรรลุถึงขั้นการเจริญเติบโตเต็มที่ของบุคคลในระยะใดระยะหนึ่ง และพร้อมที่จะประกอบกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งได้เหมาะสมกับวัย การเจริญเติบโตนี้จะเป็นไปตามลำดับวัยและธรรมชาติมากกว่าเกิดจากการเรียนรู้ อาร์โนล กิเซลล์ (Arnold Gesell)

เชื่อว่าความสามารถของมนุษย์น่าจะขึ้นกับระดับบุคลิกภาพ ถ้าบุคคลยังไม่มีระดับบุคลิกภาพทางร่างกายแล้วจะไม่อาจแสดงความสามารถหรือไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงได้

การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือศักยภาพของพฤติกรรมต่อสถานการณ์หนึ่งที่เกิดจากประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมของบุคคล การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาของแต่ละบุคคล เพราะการเรียนรู้จะทำให้มนุษย์สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต และเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้

พัฒนาการวัยเด็ก (6 – 12 ปี)

โดย วชิรพร โชติพานัส (2555) กล่าวไว้ว่า

อายุ 6 ปี

เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ พร้อมทั้งจะเข้าโรงเรียน เด็กต้องการที่จะเพิ่มความรับผิดชอบ แขนงตนเอง แต่ก็ขาดการตัดสินใจที่เหมาะสม เด็กมักหิวเสีย เครียด ถือตัวเอง เป็นศูนย์กลาง ชอบแสดงออก และเป็นนายเหนือคนอื่น

พัฒนาการด้านร่างกาย การเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายคล่องแคล่วมาก ฟันน้ำนมหลุด ฟันแท้ขึ้นมาแทน เดินถอยหลัง ร่างกายสมดุลขึ้น กระโดดขาเดียว กระโดดขึ้นลง ปีนขึ้นที่สูง ปีนต้นไม้ บางคนขี่จักรยาน 2 ล้อได้ กระโดดข้ามเชือกเป็นจังหวะ มือขว้างและรับบอลที่โยนมาได้ ตัด ปะ ได้ดี จับดินสอโดยใช้นิ้ว 2 นิ้วจับไม่ใช้มือกำเหมือนวัยก่อน วาดรูป à ได้

พัฒนาการด้านสติปัญญาภาษา ชอบคำถามแสดงความคิด พูดได้คล่อง สนใจคำใหม่ ๆ ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการก้าวร้าวพูดสะแลง และคำด่า เด็กอายุ 6 ปี สามารถพูดซ้ำประโยคที่มีคำ 10-12 คำ ด้านความคิด สติปัญญา เข้าใจถึง ปริมาณ ปริมาตร น้ำหนัก

พัฒนาการด้านอารมณ์ มีความเครียด สับสน เกี่ยวกับโรงเรียน บ้าน เพราะต้องปรับตัวใหม่ ขาดความมั่นคงในการที่ต้องออกจากบ้านไปโรงเรียน หวนกลับไปสู่พฤติกรรมเดิม กลัว โกรธ กังวลใจ กลุ้มใจ อาย ริษยา อิจฉา รัก ร่าเริง เด็กจึงต้องการความมั่นใจว่าเป็นที่รัก และการยอมรับจากผู้ใหญ่

พัฒนาการ ด้านสังคม/การเล่น ชอบสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม ที่ตนอยู่ รู้หน้าที่บทบาทในครอบครัว ห่างจากผู้ใหญ่ แต่ยังต้องการความช่วยเหลือและคำชมเชย อายุ 6-8 ขวบ เด็กต้องการเป็นคนหนึ่งในกลุ่ม ไม่ชอบเล่นคนเดียว สนใจในการให้ความร่วมมือในการเล่น การทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อต้องการเข้ากลุ่ม มักทะเลาะกับเพื่อน แต่ก็ต้องการเพื่อนเล่น อาจรักเพื่อนบางคน วัยนี้มีพลังสูง ชอบเล่นผาดโผน ใช้ร่างกายได้คล่องแคล่ว สามารถหกล้ม เตะเมตลีลังกา กระโดด ปีนป่าย เหวี่ยงแขน ห้อยโหน ไปตามราวเชือกแสดงความกล้าหาญ เมื่อเล่น

ตื่นเต้นมากเวลานอนมักละเมอ เริ่มใช้ของเล่นที่มีไม้ตี เช่น แบตมินตันโยนรับลูกบอลได้คล่องแคล่ว เล่นสร้างบ้าน จัดบ้านเรือน ขายของ ทำอาหาร ต่อรถ ชอบดูโทรทัศน์ สนใจฟังวิทยุ ชอบฟังละคร เคลื่อนไหวตามจังหวะเพลงด้วยความเข้าใจดีขึ้น

อายุ 7 ปี

พฤติกรรมค่อนข้างเงียบไม่อีกทีก็โวยวาย ความสัมพันธ์ที่รุนแรงกับผู้อื่นลดน้อยลง ไม่แสวงหาความยุ่งยากรำคาญใส่ตน แต่ชอบเข้าหาเหย้า จึงมักทำให้ได้ความยุ่งยากจากเด็กที่เล็กกว่า และจากผู้ใหญ่ที่เป็นฝ่ายเด็กเล็ก เด็กวัยนี้รับรู้พฤติกรรมที่คนอื่น หรือที่ตัวเองทำนั้นสิ่งใดถูก สิ่งใดผิด โดยทั่วไปวัยนี้ให้ความร่วมมือในครอบครัว และต้องการความเห็นชอบจากพ่อแม่

พัฒนาการด้านร่างกาย ระหว่างอายุ 7-8 ขวบ ตาพัฒนาเต็มที่ อ่านหนังสือตัวพิมพ์ขนาดปกติได้ การใช้มือเริ่มมั่นคง ชอบดินสอที่มียางลบที่ด้าม เขียนหนังสือเป็นแต่ตัวหนังสือครั้งแรกโตต่อไปค่อย ๆ เล็กลงในปลายประโยค ลอกแบบภาพ ได้โดยไม่สับสนกับภาพ พร้อมทั้งจะเคลื่อนไหว 6-8 ปี ชอบเดินทรงตัวบนรั้วมากกว่าจะเดินบนทางเดินธรรมดา ทักษะในการใช้เท้าเตะสำคัญ เพราะเกมที่เล่นมักจะเป็นการเตะ วิ่งกระโดด เตะกระป๋อง เตะท่อนไม้ หรืออะไรก็ตามที่ทำให้เคลื่อนที่ได้

พัฒนาการด้านอารมณ์ อายุ 6-9 ปี เลิกกลัวสิ่งที่ไม่มีความหมาย สัตว์ หรือปรากฏการณ์ธรรมชาติกลัวสิ่งที่เกิดได้จริง เช่น ไม่มีเพื่อน เรียนไม่ดี อันตรายที่จะเกิดกับครอบครัวของตน กังวลว่าคนจะไม่ชอบ อะไรจะเกิดขึ้นกับตัวเรื่องที่กังวลคือ โรงเรียน คนครอบครัว

พัฒนาการด้านสังคม เด็กวัยนี้ความสนใจมากขึ้น ชอบทำกิจกรรมที่พอใจซ้ำ ๆ ช่วยตัวเองได้ดีขึ้น ต้องการความช่วยเหลือเล็กน้อยในการแต่งกาย หรือถอดเสื้อผ้า เป็นสมาชิกในครอบครัวที่ร่วมมือดี โกรธต่อคำสั่งของแม่เป็นบางครั้ง

ด้านการเล่น ชอบยั่วเย้าล้อเล่น ระหว่างอายุ 7-12 ปี ชอบเล่นออกกำลังเป็นหมู่คณะฝึกสมองและไหวพริบ เล่นกีฬาที่คล่องว่องไว เด็กอายุ 7 ปี ชอบเล่นตามลำพัง แม้จะอยู่ในกลุ่ม ชอบเล่นเกมที่ว่องไว แต่ก็ชอบเกมที่มีเวลานั่งพัก การเล่นของเด็กวัยนี้ เริ่มแยกความสนใจระหว่างเพศ เด็กหญิงกระโดดเชือก ตาเขย่งเด็กชายชอบล้อเลียน

พัฒนาการด้านความเข้าใจความคิดสติปัญญา ยังคิดว่าทุกคนคิดเหมือนตัวเอง ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับร่างกายทั้งตัว เริ่มใช้การคิดหาเหตุผลขั้นต้นเกี่ยวกับขนาด ระยะเวลา น้ำหนัก ปริมาตร จำนวน เวลา สามารถแยกแยะเข้าใจการทรงสภาพเดิมของปริมาตร รู้ว่าน้ำในแก้วไปใหญ่คงเท่าเดิมเมื่อเทลงในภาชนะอื่น ๆ รู้จักคิดอย่างใช้เหตุผล สามารถเข้าใจ กฎ ระเบียบ คำสั่ง

อายุ 8 ปี

มีประสบการณ์กว้าง ค้นคว้า สำรวจ พัฒนา สติปัญญา มีการสร้าง ประดิษฐ์ เล่น และทำงานตามลาพังได้คล่อง ว่องไว แต่เด็กก็ต้องการให้มีบุคคลอื่นอยู่ด้วย และต้องการการยอมรับ การเห็นชอบจากบุคคลเหล่านั้น แสวงหาพรรคพวก มีพลังความกระตือรือร้นเต็มที่ ต้องการให้ผู้ใหญ่เห็นว่าตนเองสำคัญ เด็กจะสนใจในกิจกรรม กลุ่ม โรงเรียน การอ่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ บุชาวีรบุรุษ

พัฒนาการด้านร่างกาย การเคลื่อนไหว มือใหญ่โตขึ้น แขนยาวขึ้นเมื่อเทียบกับสัดส่วนของร่างกาย การเคลื่อนไหวมีความนุ่มนวล เรียบร้อยกว่าเดิม

พัฒนาการด้านอารมณ์ กลัวการต่อสู้ กลัวสบตก กลัวคนอื่นเห็นว่าตัวเองทำผิด

พัฒนาการด้านสังคม ไม่ชอบอยู่ตามลำพัง ต้องการเพื่อน จับกลุ่ม ถ้าการจัดระบบของกลุ่มนั้นไม่เข้มงวดเกินไป เด็กยึดถือความนิยมของกลุ่มอย่างจริงจัง เลือกเพื่อนเพศเดียวกัน ความแตกต่างระหว่างบุคคลมีมากวัยนี้จะพฤติกรรมที่ดีที่สุด เมื่ออยู่ต่อหน้าคนแปลกหน้าหรือเมื่ออยู่นอกบ้าน

ด้านการเล่น การเล่นหรือการหย่อนใจของเด็กเปลี่ยนไป เมื่อมีวุฒิภาวะเพิ่มขึ้น ร่วมการเล่นที่กฎเกณฑ์กับกลุ่ม เล่นบอล เล่นเกมที่มีผู้นำ ผู้ตาม ชอบเดินทางไกล เด็กชายปรับปรุงทักษะในการชกต่อย ปล้ำเด็กหญิงกระโดดเชือก เล่นตั้งเต สเก็ต ทั้งเด็กหญิง เด็กชาย ยังคงเล่นเป็นละครประกอบคำพูด อ่านหนังสือตลก ขบขัน

อายุ 9 ปี

สนใจในกิจกรรมของครอบครัวมากขึ้น เริ่มมีส่วนในการออกความเห็นภายในครอบครัว เด็กจึงต้องแสดงให้คนอื่นเห็นว่าเป็นบุคคลคนหนึ่ง เด็กจะต่อต้านหรือเพิกเฉยต่ออำนาจของผู้ใหญ่ถ้าหากอำนาจนั้นขัดกับความเห็นของกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกัน ครูมักพบว่าเด็กวัยนี้สอแนยาก เด็กวัยนี้มีความประสพการณ์นอกบ้าน เติบโตไปสู่การเป็นอิสระ ยอมรับคำติเตียนในการกระทำของตนดีขึ้น รับผิดชอบในการดูแลน้อง จัดห้องของตนเองให้เป็นระเบียบ ความคิด การกระทำของเด็กวัยนี้ยังคงขึ้น ๆ ลง ๆ ระหว่างความเป็นเด็ก และการย่างเข้าสู่วัยรุ่น เด็กหญิงเล่นกับเด็กหญิง เด็กชายเล่นกับเด็กชาย

พัฒนาการด้านร่างกาย ตาและมือประสานงานกันดี สามารถใช้มือทั้งสองข้างได้อย่างอิสระ มีทักษะในการใช้กิจกรรมที่ใช้มือใกล้กับตา สนเข็มได้ ทำการฝีมือได้

พัฒนาการด้านอารมณ์ ที่พบระหว่างอายุ 9-12 ปี ได้แก่ อารมณ์ดังนี้

ความอยากรู้อยากเห็น เด็กวัยนี้ถ้าอยากรู้อยากเห็น กระตือรือร้น มักมีแววฉลาดเมื่ออยากรู้อยากเห็น มักค้นหาหนังสืออ่าน หรือสอบถามจากผู้ใหญ่ โดยทั่วไปความอยากรู้อยากเห็นน้อยลง

กังวล มักเป็นเรื่องเรียน กลัวไปไม่ทันโรงเรียน กลัวสอบตก กลัวไม่เข้าใจที่ครูสอน

อิจฉา อิจฉาเพื่อนที่เก่งกว่า อิจฉาน้อง

ด้านการเล่น มักมีการวางแผนโครงการ ชอบแสดงทักษะทางกำลัง การเคลื่อนไหวแสดงความสนใจกีฬาที่มีการแข่งขัน เช่น เบสบอล

อายุ 10 ปี

เริ่มย่างเข้าสู่ช่วงก่อนวัยรุ่น เด็กหญิงจะแตกเนื้อสาวก่อนเด็กชาย สุขภาพ อ่อนโยน มีกรีชาติต่อผู้ใหญ่

ความ สนใจกว้าง เริ่มคิดเกี่ยวกับปัญหา และความลำเอียงในสังคมความสามารถพิเศษเฉพาะบุคคล เห็น ได้ในวัยนี้ เด็กปรับตัวกับกิจวัตรประจำวันของบ้าน ต่อข้อบังคับการปกครอง และทนต่อความขัดแย้งได้ดีกว่าแต่ก่อนเป็นวัยที่มีกิจกรรมกลุ่มมากที่สุด และความสำเร็จของกลุ่มมีความสำคัญยิ่งกว่าความคิด

ความปรารถนาเป็นของตนเอง เด็กต้องการเป็นอิสระ

พัฒนาการด้านร่างกาย การเคลื่อนไหว และการใช้กล้ามเนื้อเล็กขั้นพื้นฐานสมบูรณ์ ความแตกต่างระหว่างเพศเห็นได้ชัด

พัฒนาการด้านภาษา เขียนได้เร็วและนานขึ้น เขียนจดหมายสั้น ๆ นับได้เกิน 100 ด้วยความเข้าใจ คิดเศษส่วนง่าย ๆ ได้ มีคำถามซึ่งต้องการคำตอบที่ชัดเจน

ด้านการเล่น การเล่นในวัยนี้มีกฎเกณฑ์ เด็กหญิงร่วมกิจกรรมกับเด็กชายได้ดี ชอบนิยายลึกลับ เรื่องวิทยาศาสตร์ที่ประดิษฐ์ขึ้น

พัฒนาการด้านสังคม ได้รู้ว่าแต่ละคนมีความคิดเห็นแตกต่างกัน แม้ผู้ใหญ่ที่ตนรัก ชอบ ก็มีมาตรฐานในเรื่องการถูก ผิด ดี ไม่ดี แตกต่างกัน

พัฒนาการด้านสมรรถภาพ เด็กหญิงมีวุฒิภาวะและมีสติปัญญามากกว่าเด็กชาย เด็กคิดถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ในแง่ของเหตุและผล สามารถมองตามเหตุการณ์ ย้อนกลับไปเริ่มต้นได้ การที่จะปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดีนั้น เด็กจะต้องเข้าใจถึงความเห็นของคนอื่น ซึ่งต้องอาศัยการเจริญทางสติปัญญาประกอบ สนใจในการทำงานของร่างกายของอวัยวะต่าง ๆ และพิจารณาถึงปัจจัยภายในตัวเอง เช่น ความรู้สึก

อายุ 10-12 ปี

เริ่มเข้าสู่วัยก่อนวัยรุ่น ร่างกายเจริญเติบโตรวดเร็ว พร้อมกับมีปัญหาเกิดขึ้นมากมาย เด็กไม่แน่ใจการที่จะเป็นตัวของตัวเอง มีความขี้ขลาดใจ มักจะถอยหนีมากกว่าที่จะแสดงความโกรธ ด้านมาตรฐานของพ่อแม่ ในกิจวัตรประจำวัน เช่น การอาบน้ำ การแต่งกาย

พัฒนาการด้านร่างกาย เต็มไปด้วยพลังงาน คล่องแคล่ว ว่องไว ควบคุมการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อดี ทักษะ ในการทำสิ่งต่าง ๆ เทียบเท่าผู้ใหญ่ เด็กหญิงมักสูงกว่าเด็กชาย แต่มีความแข็งแรงทนทานร่างกายดีกว่า

พัฒนาการด้านอารมณ์ อายุ 11 ปี โกรธง่าย ควบคุมพฤติกรรม กลั้นหัวเราะในสถานที่ไม่ควรหัวเราะได้ สภาวะเครียดแสดงออกด้วยการกระแทกเท้า

พัฒนาการด้านสังคม อายุระหว่าง 12-13 ปี เด็กชายไม่ค่อยใกล้ชิดพ่อ เด็กหญิงพยายามใกล้ชิดพ่อ มีอิสระในการเลือกเพื่อน ซึ่งมีความสนใจคล้ายกัน แลกเปลี่ยนความลับในกลุ่มเพื่อน มีภาษาลับของกลุ่ม กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับ ดูแลตัวเองในสถานะปกติได้แต่ควรอยู่ภายใต้การนิเทศของผู้ใหญ่

ด้านการเล่น วัยนี้นิยมเล่นเป็นทีม ชอบเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกัน แต่ก็ยอมรับเพศตรงข้ามในด้านกิจกรรมกลุ่มผู้ชายจะยอมรับกลุ่มผู้หญิง ถ้าต้องการเล่นร่วมกันในเรื่องกีฬา 11 ปี เริ่มแยกกันเล่นและแยกกันทำกิจกรรมกลุ่ม ไม่ชอบเล่นกับวัตถุ เล่นกับบุคคล ไม่ชอบอยู่คนเดียว หรือเล่นคนเดียวต้องก

การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กตอนปลาย

ด้านการเคลื่อนไหว

การสร้างให้เด็กได้เคลื่อนไหว ออกกำลังกาย และเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ และได้ทำกิจกรรมที่ต้องใช้มือ เช่น วาดรูป งานศิลปะต่างๆ หรือการประดิษฐ์ เย็บปัก ทดลอง ฝึกคิดเป็นกระบวนการ

ด้านสังคมและการช่วยเหลือตนเอง

ให้เด็กได้เข้ากลุ่มและอยู่ร่วมกับเพื่อนวัยเดียวกัน และให้มาพบกันที่บ้านได้ สร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับเด็กเพื่อให้เกิดความไว้วางใจ และเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กในการประพฤติปฏิบัติตนที่เหมาะสม มอบหมายให้เด็กได้รับผิดชอบกิจกรรมภายในบ้าน เช่น ซักเสื้อผ้า ทำความสะอาดห้องตัวเอง

ด้านสติปัญญาและจริยธรรม

ส่งเสริมการอ่านหนังสือ และปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน สร้างให้เด็กได้คิด และแก้ปัญหาด้วยตนเองอย่างอิสระ และสร้างสรรค์บนพื้นฐานของเหตุผลเน้นปลูกฝังระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ ทั้งทางด้านการเรียน และเรื่องส่วนตัว และให้เล่นเกมที่ใช้ความสามารถทางสติปัญญา

จิตวิทยาเด็ก

ศ.เกียรติคุณ พญ.นงพงา ลิ้มสุวรรณ (2557) สิ่งจำเป็นสำหรับการเจริญเติบโตและการมีชีวิตอยู่ของมนุษย์นั้น แบ่งได้เป็น 2 ข้อใหญ่ ๆ คือ

1 สิ่งจำเป็นสำหรับร่างกาย (physical needs) เช่น อาหาร อากาศสำหรับหายใจ อุณหภูมิที่เหมาะสม เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย การรักษาพยาบาลเมื่อเจ็บป่วย เป็นต้น

2 สิ่งจำเป็นสำหรับจิตใจ (psychological needs) ที่จะทำให้มนุษย์นั้นอยู่อย่างปกติสุข สามารถเป็นคนที่มีความดี คือ สามารถประกอบการทำงานให้เป็นประโยชน์กับตนเอง ครอบครัว และสังคม

ความต้องการด้านจิตใจของเด็ก

สรุปได้ดังนี้ คือ

1 ความรักความอบอุ่น เด็กรู้สึกอยากให้อาหารหรือผู้เลี้ยงดูรักตน รู้สึกว่าตนเองเป็นที่ต้องการ มีค่าสำหรับพ่อแม่ รู้สึกว่าตนเองเป็นที่ยอมรับ ไม่ชอบ ถ้าเอียง ปฏิเสธหรือไม่เป็นที่ต้องการ เป็นส่วนเกิน จำใจตั้งเลี้ยงดูตน และไม่ควรรู้สึกมีปมด้อยหรือน้อยเนื้อต่ำใจต่างๆ นานา เจตคติหรือท่าทีของผู้ใหญ่ที่กล่าวมาข้างต้นนี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อจิตใจของเด็ก เกี่ยวกับเจตคติของพ่อแม่ต่อลูก สิ่งที่สำคัญที่จะต้องกล่าวถึง คือ เด็กต้องการความรักอย่างเหมาะสม ไม่ใช่รักมากอย่างไม่มีขอบเขต เช่น ตอมใจทุกอย่างโดยไม่มีเหตุผลจนทำให้กลายเป็นคนตามใจตัวเอง

2 การกระตุ้นพัฒนาการที่เหมาะสมนั้นขึ้นกับวัยของเด็ก เช่น วัยทารกแรกเกิดก็ต้องการการสัมผัส อุ้ม ยิ้ม การพูดคุยเพื่อให้ได้ยินเสียงโตขึ้นก็ต้องการเพิ่มขึ้น เช่น การเล่น พูดคุย ของเล่นที่เหมาะสมกับวัยก็จะช่วยกระตุ้นได้ดี ผลทางจิตที่ได้คือเด็กรู้สึกได้รับความรัก ความสนใจ และที่สำคัญ คือ ได้กระตุ้นความรู้สึกอยากรู้ อยากเห็นความสนใจต่อสิ่งแวดล้อม ความรู้สึกสนุก อยากทดลองอยากลองทำ ทำให้รู้สึกมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก

3 ความรู้สึกปกป้องปลอดภัย (Security and protection) ความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยของเด็กได้มาจากสิ่งแวดล้อมรอบข้าง โดยเฉพาะพ่อแม่ ครอบครัวสงบสุข เด็กจะไม่รู้สึกกลัวว่าจะถูกทอดทิ้งบ่อยครั้งที่พบว่าเด็กมีอาการทางกาย เช่น ปวดหัว ปวดท้อง โดยไม่มีโรคทางกายเป็นเหตุแต่กลับสัมพันธ์กับเวลาเด็กเกิดรู้สึกเครียด รู้สึกกลัวที่เห็นพ่อแม่ทะเลาะกันทำร้ายร่างกายกัน หรือกำลังจะหย่าร้างกัน นอกจากนั้นเด็กก็ยังต้องการความรู้สึกว่าผู้ใหญ่สามารถปกป้องตนได้ ไม่ปล่อยให้เกิดอันตรายกับตน เด็กควรได้รับการปกป้องจากอันตรายทางกาย เช่น อุบัติเหตุต่างๆ และควรได้รับการปกป้องไม่ได้รับความกระทบกระเทือนใจอย่างรุนแรง (psychic trauma), เช่น ภาพอุบัติเหตุที่น่าสยดสยองมาก ภาพภัยพิบัติร้ายแรงน่ากลัว ภาพเกี่ยวกับทางเพศที่ไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เป็นต้น

4 การได้คำแนะนำและการสนับสนุน (Guidance and support) เด็กมีความต้องการคำแนะนำ คำชี้แนะจากผู้ใหญ่ เช่น บทบาทที่เหมาะสมตามเพศของเด็กหญิงหรือเด็กชาย การปฏิบัติตัวในสังคม ค่านิยม ตลอดจนวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ และควรให้การสนับสนุนช่วยเหลือในเรื่องที่เห็นเหมาะสม เช่น กิจกรรมที่เด็กต้องการจะทำ อาจช่วยด้านการเงินหรือช่วยหาอุปกรณ์ช่วยให้ความคิดสร้างสรรค์

5 ความสม่ำเสมอและขอบเขต (Consistency and limits) ทั้ง 2 ได้มีความสำคัญที่จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ว่าอะไรถูกผิดเกิดความทางความคิดและการปฏิบัติ กฎเกณฑ์ที่ใช้ควรจะมีเหตุผลและมีการปฏิบัติเสมอต้นเสมอปลาย เช่น การไม่ใส่รองเท้าเดินในบ้าน เพราะทำให้บ้านสกปรก การฉีกกระดาษจากหนังสือ หรือ การขีดเขียนที่ฝาผนังบ้าน เป็นต้น

6 การให้ใช้พลังงานในทางความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเด็กเป็นวัยที่มีกำลังงาน มีพลังในตัวเอง เด็กควรได้รับการให้โอกาสที่จะใช้พลังงานไปในทางคิดสร้างสรรค์ เช่น การเล่นเกม ออกกำลังกายใน เกมกีฬาต่าง ๆ การมีกิจกรรมอื่นๆ ตามทักษะที่เหมาะสม ควรให้ความสำคัญ เพราะถ้าไม่เห็นความสำคัญสร้างให้เด็กอยู่อย่างสงบเรียบร้อยเสมอ จะทำให้กลายเป็นเด็กเก็บกด ไม่กล้าแสดงออก เชื่องซึมหรือซ้ำ ไม่แจ่มใส

แนวคิดการจูงใจและการเรียนรู้ (Motivation and Learning)

การรับรู้ในวัยเด็กตั้งแต่ 6 ปี ขึ้นไป จะสามารถรับรู้เกี่ยวกับความลึกของวัตถุ ความแตกต่างของภาพ และพื้น และความพร้อมทางด้านวุฒิภาวะ การเรียนรู้ ตามลำดับของเด็กจะค่อยๆ กลายเป็นการ

เรียนรู้ที่ชัดเจนขึ้น (จิตวิทยาการรับรู้และการเรียนรู้ จำเนียร ช่วงโชติ และคณะ 2515 หน้า 91 โรงพิมพ์ การศาสนา กรุงเทพฯ) เทคนิคแรงจูงใจส่วนใหญ่มุ่งยกระดับการแสดงออกให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมความคิดออกมาเอง ซึ่งมีส่วนช่วยในการเรียนรู้และมีผลโดยตรงต่อการแสดงออกและมีผลทางอ้อมกับการเรียนรู้ของเด็ก (จำเนียร ช่วงโชติ, 2518) ว่า การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมเฉพาะอันใดอันหนึ่งจะเกิดเนื่องจากว่า

- 1 ได้เรียนรู้สิ่งเหล่านั้นมาก่อนแล้ว ลักษณะการตอบสนองเฉพาะได้วางเป็นแบบไว้เรียบร้อยแล้ว
- 2 ได้รับแรงจูงใจให้ทำเช่นนั้น เทคนิคในเรื่องแรงจูงใจให้มีความเข้มแข็งต่อเครื่องมือการล่อใจ

สรุป เด็กสามารถแบ่งได้เป็นเด็กวัยเรียนตอนต้น ตั้งแต่อายุ 6-8 ปี วัยนี้จะมีความคิดเริ่มแยกแยะได้ แต่ยังเรียบเรียงเนื้อหาหรือข้อมูลได้ยังไม่ครบถ้วนยังต้องเน้นเนื้อหาส่วนของภาพมากกว่าข้อมูล ส่วนเด็กวัยเรียนตอนปลายในช่วง 9-12 ปี เป็นกลุ่มที่มีการคิดสังเคราะห์เริ่มมีการเรียนรู้ จับใจความได้ถูกต้อง เริ่มอ่านเนื้อหาที่ยาวได้ มีกระบวนการคิดที่ชัดเจน และชอบการลงมือปฏิบัติ จัดการความรู้สึกและระบบความคิดได้ดี วัยเด็กเป็นวัยที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สร้างสรรค์ เป็นช่วงวัยที่ควรเปิดกว้างทางความคิดที่จะสอดแทรกการเรียนรู้ต่างๆให้กับเด็กอย่างเหมาะสม เพื่อในอนาคตเด็กจะเติบโตไปอย่างมีคุณภาพในสังคม

ส่วนที่ 4 ข้อมูลที่เกี่ยวกับการออกแบบสื่อ

ความหมายของสื่อ

Heinich และคณะ (1996) ศาสตราจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีระบบการเรียนการสอน ของมหาวิทยาลัยอินเดียนา (Indiana University) ให้คำจำกัดความคำว่า media ไว้คือ Media is a channel of communication. สรุปข้อความเป็นภาษาไทยไว้ว่า สื่อ คือ ช่องทางในการติดต่อสื่อสาร โดย Heinich และคณะยังได้ขยายความเพิ่มเติมอีกว่า media มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน มีความหมายว่า ระหว่าง (between) หมายถึง อะไรก็ตามซึ่งทำการนำข้อมูล สารสนเทศ สื่อ เป็นสิ่งที่อยู่ระหว่างแหล่งกำเนิดสารกับผู้รับสาร (กะช่าง (นามแฝง), 2551)

A. J. Romiszowski (1992) ศาสตราจารย์ทางด้านกรออกแบบ การพัฒนา และการประเมินผลสื่อการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยซีราคิวส์ (Syracuse University) ให้คำจำกัดความคำว่า media

ไว้ดังนี้ "the carriers of messages, from some transmitting source (which may be a human being or an inanimate object) to the receiver of the message (which in our case is the learner)" ข้อความเป็นภาษาไทยคือตัวนำสารจากแหล่งกำเนิดของการสื่อสารไปยังผู้รับสาร

การแบ่งประเภทของสื่อ

ประเภทของสื่อ

ภาณุวัฒน์ กาหลิบ (2559) กล่าวถึงการแบ่งประเภทของสื่อ ได้ 6 ประเภท ดังนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง มีทั้งพิมพ์ที่สร้างขึ้นเพื่อสนองการเรียนรู้ตามหลักสูตรโดยตรง เช่น หนังสือเรียน คู่มือครู แผนการเรียนรู้อ่านหนังสืออ้างอิง หนังสืออ่านเพิ่มเติม แบบฝึกกิจกรรม ใบงาน ใบความรู้ ฯลฯ และสิ่งพิมพ์ทั่วไปที่สามารถนำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เช่น วารสาร นิตยสาร จุลสาร หนังสือพิมพ์ จดหมายข่าว ไปสเตอร์ แผ่นพับ แผ่นภาพ เป็นต้น

2. สื่อบุคคล หมายถึง การถ่ายทอดสาระความรู้ แนวคิด และวิธีปฏิบัติตนไปสู่บุคคลอื่น นับเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีบทบาทสำคัญ โดยเฉพาะในด้านการโน้มน้าวจิตใจของนักเรียน สื่อบุคคลอาจเป็นบุคลากรที่อยู่ในสถานศึกษา เช่น ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา คนทำอาหาร หรือตัวนักเรียนเอง หรืออาจเป็นบุคลากรภายนอกที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ

3. สื่อวัสดุ หมายถึง เป็นสื่อที่เก็บสาระความรู้ไว้ในตัวเอง จำแนกออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

3.1 วัสดุประเภทที่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยอุปกรณ์ช่วย เช่น รูปภาพ หุ่นจำลอง เป็นต้น

3.2 วัสดุประเภทที่ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้โดยตนเองจำเป็นต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นช่วย เช่น ภาพยนตร์ เทปบันทึกเสียง ซีดีรอม แผ่นดิสก์ เป็นต้น

4. สื่ออุปกรณ์ หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวกลางหรือตัวผ่าน ทำให้ข้อมูลหรือความรู้ที่บันทึกในวัสดุสามารถถ่ายทอดออกมาให้เห็นหรือได้ยิน เช่น เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น

5. สื่อบริบท หมายถึง เป็นสื่อที่ส่งเสริมหรือสนับสนุนการเรียนการสอน ได้แก่ สภาพแวดล้อม และสถานการณ์ต่างๆ เช่น ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ แหล่งวิทยาการหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ เช่น ห้องสมุด

หรือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติในรูปของสิ่งมีชีวิต เช่น พืชผัก ผลไม้ สัตว์ชนิดต่างๆ หรืออยู่ในรูปของปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่มีอยู่หรือเกิดขึ้นรอบตัว ตลอดจนข่าวสารด้านต่างๆ เป็นต้น

6. สื่อกิจกรรม หมายถึง เป็นกิจกรรมหรือกระบวนการที่จัดขึ้นเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน ได้แก่ การแสดงละคร บทบาทสมมติ การสาธิต สถานการณ์จำลอง การจัดนิทรรศการ การไปทัศนศึกษาออกสถานที่ การทำโครงการ

สื่อการเรียนการสอนที่มีบทบาทต่อการเรียนของเด็กวัยประถมศึกษา

1. สื่อการสอนเป็นตัวกระตุ้นความสนใจของเด็กต่อเรื่องที่จะเรียน เมื่อเด็กเกิดความสนใจก็จะเกิดความพยายามเรียนรู้เรื่องนั้นขึ้นมาเองโดยครูไม่ต้องเสียเวลาพูดหรืออธิบายมากมายนัก
 2. สื่อการสอนเป็นเครื่องมือที่จะให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ โดยที่เด็กจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดด้วยการลงมือทำ หากไม่มีสื่อการสอนให้เป็นเครื่องมือ เด็กก็ไม่ทราบว่าจะทำอะไร เพราะการบอกให้เด็กลงมือทำกิจกรรมนั้นเพียงแต่การบอกให้ทำโดยไม่มีเครื่องมือช่วย ย่อมเป็นเรื่องยาก
 3. สื่อการสอนช่วยให้ประสบการณ์รูปธรรมแก่เด็ก เพราะสื่อการสอนจะช่วยให้เด็กเห็นภาพ ได้ยินเสียงหรือทั้งสองอย่างเห็นการเคลื่อนไหว มีโอกาสเห็นของจริง หรือจำลอง และบางครั้งอาจได้รับประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน
 4. ในการเรียนแนวคิดบางอย่าง นักเรียนจะเรียนได้ดีจากการดูตัวอย่าง หรือตัวแบบ สื่อการสอนจึงมีบทบาทเป็นตัวแบบที่ดีสำหรับการเรียนของเด็กและสามารถทำให้เด็กเรียนได้รวดเร็วขึ้น หากไม่มีสื่อการสอนเป็นตัวแบบ จะทำให้ครูเสียเวลาอธิบาย เนื่องจากนักเรียนไม่เข้าใจ
 5. สื่อการสอนในรูปของกิจกรรมหรือวิธีการต่าง ๆ จะทำให้เกิดบรรยากาศของความเป็นกันเอง โดยครูมีเวลาสังเกตและใกล้ชิดกับนักเรียนที่ต้องการครูมากขึ้น เพราะครูไม่จำเป็นต้องสอนโดยการพูดหรืออธิบายตลอดเวลา ครูจะไม่เหนื่อย แต่จะรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนของเด็ก ครูจะมีความสุขบรรยากาศในห้องก็จะดีขึ้น
 6. สื่อการสอนช่วย สร้างสภาพการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของเด็ก โดยการจัดสื่อในรูปของชุดการสอนที่มีการเตรียมการล่วงหน้า เปิดโอกาสให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ ได้ซักถามคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ
- (NEET(นามแฝง), 2557)

ภาพตามความชอบของเด็ก

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจตต์ (Piaget 1969:152-159) กล่าวว่าไว้ว่าเด็ก อายุ 7-11 ปี เป็นช่วงอายุที่เด็กคิดได้อย่างมีเหตุผลกับสิ่งต่างๆรอบตัว สามารถนำความรู้ประสบการณ์มาเรียนรู้ และแก้ไขปัญหาแต่จะต้องมีวัตถุที่เป็นรูปธรรมมาประกอบเพราะเด็กชอบดูภาพมากกว่าที่มีตัวหนังสือ และแก้ไขปัญหาก็จะต้องมีวัตถุที่เป็นรูปธรรมมาประกอบเพราะเด็กชอบดูภาพมากกว่าที่มีตัวหนังสือ และเด็กชอบภาพที่มีลักษณะง่าย ๆ ไม่ยุ่งยาก ภาพออกในแนวผลงูยัย เน้นภาพสี เด็กทุกคนชอบ ความสนุก ขบขัน และมีจินตนาการ เด็กดูภาพละเอียดมากกว่าการอ่าน (อ้างอิง วิทยานิพนธ์ การศึกษาภาพสัญลักษณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6-9 ปี โดย นางสาวลัดดาวรรณ ลัมภเวช. 2554.74) ภาพจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างเสริมความรู้ให้แก่เด็ก โดยอ้างอิง (อรอนงค์ ฤทธิฤาชัย, ม.ป.ป.) กล่าวว่า การ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากเด็กมาก เพราะสามารถให้ความบันเทิง ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความตื่นเต้น ความรู้ ความคิด ประสบการณ์แวดล้อมต่างถิ่นหรือต่างวัฒนธรรม และความเจริญที่ทันสมัย ลักษณะรูปแบบของ หนังสือการ์ตูนเป็นจุดเด่นที่ทำให้เด็กสนใจ โดยเฉพาะการสื่อความหมายด้วยภาพ โดยเฉพาะ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่นิยมให้บทบาทของตัวเองเอกเป็นนินจา ซามูไร แมมมด หรือผู้มีพลังพิเศษ เด็กที่ อ่านหนังสือการ์ตูนมักมีความรู้สึกของตัวเองเป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้มีความสามารถในการต่อสู้ อุปสรรค ความปีคันต่างๆ ซึ่งเด็กได้รับเอาแบบอย่างจากตัวเองในการ์ตูนมาปฏิบัติตาม เพื่อว่าจะได้ ประสบความสำเร็จ เกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครที่กำลังผลงูยัย ทำให้เด็กมีความรู้สึกตื่นเต้นไปด้วย ซึ่งโดยปกติเด็กชายจะชอบวาดภาพการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง ที่มักจะนำเอาภาพวาดการ์ตูนที่ชื่นชอบ ไปประกอบสิ่งต่างๆแทน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อ

สื่อกับการสื่อสารอัตลักษณ์ (Communication and Identity)

อัตลักษณ์ตามพจนานุกรมภาษาอังกฤษ – ไทย คำว่า Identity คือคำว่า อัตลักษณ์ ซึ่งตรงกับ ความหมายของคำนี้ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ นั่นก็คือ สิ่งที่เป็นคุณสมบัติของคนหรือสิ่งหนึ่ง

และการขยายความต่อไปว่าเป็นคุณสมบัติเฉพาะของคนหรือสิ่งนั้น ที่ทำให้สิ่งนั้นโดดเด่นขึ้นมาหรือแตกต่าง จากสิ่งอื่นๆ

สื่อพื้นบ้าน

สื่อพื้นบ้านเป็นผลผลิตมาจากสังคมเกษตรกรรม มีพื้นที่เป็นตัวกำหนด โดยสื่อพื้นบ้านเป็นเครื่องมือการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ที่เห็นชัดเจนที่สุด ไม่ว่าจะในส่วนของการแต่งกาย วิถีชีวิต ระบบความคิด ความเชื่อสื่อพื้นบ้านทำหน้าที่สำคัญในการเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ โดยเฉพาะสื่อพื้นบ้านด้านการแสดงซึ่งมักจะทำหน้าที่อื่นๆประกอบด้วย เช่น สื่อสาร พิธีกรรม พิธีกรรม รักษาโรคร้าย เป็นต้น

สื่อพื้นบ้านจะมีลักษณะที่ต่างกัน ถึงแม้จะเป็นประเภทเดียวกันก็จะมี ความพยายามการหา มุมมองลักษณะเฉพาะของตนตาม สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ที่คลี่คลายและมีตามลักษณะกระจาย ศูนย์ สื่อพื้นบ้านชนิดเดียวกันจึงไม่ได้จำกัดรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่เฉพาะและตายตัวอย่างเข้มงวด หากแต่เลื่อนเปื้อนและคลี่คลายไปตามสังคม ตามสภาพของพื้นที่ แต่ยังคงการผสมผสานลักษณะร่วม และลักษณะเฉพาะของอัตลักษณ์มาเป็นวัฒนธรรมย่อยของกันและกัน

สื่อมวลชน

สื่อมวลชน (Mass Communication) อยู่ในสังคมมวลชน (Mass) เชื่อมต่อจากการรับข่าว จากทางเดียวกัน เช่น ละคร คุณลักษณะสำคัญที่การรวมศูนย์ (Centralization) ซึ่งตอบโจทยในเรื่อง การลดต้นทุนผลิตและเรื่องการทำกำไร จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้อัตลักษณ์ชาติพันธุ์ที่หลากหลายถูก แทนที่ด้วยอัตลักษณ์ประจำชาติ สื่อมวลชนรับใช้ลัทธิชาตินิยม (Nationalism)

สื่อปัจเจกชน

อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ประกอบคุณสมบัติแบบรวมศูนย์และกระจายศูนย์ไว้ในเวลาเดียวกัน ส่งผลให้พรหมแดนเรื่องพื้นที่สาธารณะกับพื้นที่ส่วนตัวกลายเป็นข้อถกเถียงและความลึกลับ ลักษณะหลักของสื่อชนิดนี้คือความเป็น “เครือข่ายที่ซับซ้อนโยงใยถึงกันด้วยความเร็ว” ส่งผลสะท้อนต่อมิติ ด้านพื้นที่และเวลา กล่าวได้ว่าสื่อชนิดนี้ทำให้มนุษย์เริ่มมีอำนาจเหนือพื้นที่และเวลา อยู่เหนือเงื่อนไข ข้อกำหนดในเรื่องนี้ อีกทั้งยังท้าทายความเป็น “อมตะ” ที่เป็นอุดมคติที่แสวงหามานาน อินเทอร์เน็ต ทำให้ “ทุกเรื่องอยู่ในนี้” และทำให้สืบค้นได้อย่างรวดเร็ว (เจียรชัย อิศรเดช, 2552)

สื่อจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

การจัดสื่อนิทรรศการหรือในพิพิธภัณฑ์เป็นการนำวัสดุอุปกรณ์และสื่อต่าง ๆ ผสมผสานกัน อย่างเป็นระบบเพื่อกระตุ้นความสนใจและทำให้ผู้ดูเข้าใจเนื้อหาของนิทรรศการเร็วขึ้น เช่น นำภาพของจริง หุ่นจำลอง การสาธิต การนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ เอกสารคำแนะนำ จัดประเภทของสื่อที่ใช้เป็นประเภทต่าง ๆ เป็น 5 ประเภท ดังนี้

วัสดุกราฟิก 1 (graphic) วัสดุกราฟิกเป็นสื่อที่ใช้นำเสนอเรื่องราว โดยมีการใช้ลายเส้นเป็นองค์ประกอบหลักสำหรับการสร้างภาพ คำตัวอักษรและสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชม เกิดความสนใจ และเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวดีขึ้น นิยมใช้กับงานศิลปกรรมและประกอบการจัดนิทรรศการ วัสดุกราฟิก ได้แก่ แผนภูมิ (chart) แผนสถิติ (graph) แผนภาพ (diagrams) ภาพประชาสัมพันธ์ (poster) แผนที่ (map) การ์ตูน (cartoon)

2 วัสดุสามมิติ (3dimension) วัสดุที่มีความกว้าง ยาว ลึก นิยมใช้จัด ได้แก่ ของจริง (real objects) ของตัวอย่าง (specimensหรือ samples) หุ่นจำลองหรือแบบจำลอง (model) ไดโอรามา (diorama) หรือแสดงเหตุการณ์สถานที่เลียนแบบธรรมชาติที่ใกล้เคียงแบบจริง

3 วัสดุประดับตกแต่ง วัสดุตกแต่งเนื้อหา หมายถึงวัสดุที่ใช้เสริมหรือประดับเพื่อให้เนื้อหา นิทรรศการ มีความเด่นสะดุดตา วัสดุตกแต่งเพื่อสร้างบรรยากาศ เป็นการนำวัสดุ เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ ผ้าสี

4 สื่อกิจกรรม (activities) หลัก สื่อชนิดนี้ทำให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้สิ่งต่าง ๆ จากประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ การสาธิต (demonstration) เกมส์ (games) ประสบการณ์นาฏการ (dramalized experience) เช่น หุ่นละคร ดนตรี เป็นต้น

5 สื่อประเภทอื่น ๆ ได้แก่ ภาพประกอบ (illustration) สไลด์ (slide) ภาพโปร่งใส (transparencies) และสื่อคอมพิวเตอร์ (อนุชา เฟ่งเกษร, 2551)

สรุป สื่อ หมายถึง การแลกเปลี่ยนข้อมูล การพูด ความรู้ต่างๆ ระหว่างคนส่งสื่อและผู้รับสื่อ ให้เข้าใจ ข้อมูลที่ตรงกันโดย มีตัวกลางมาเชื่อมโยงการสื่อสาร บอกเล่าสารที่ต้องการจะส่งต่อ ไม่ว่าจะ เป็น ภาพ เสียง ความรู้สึกการอ่าน หรือประสบการณ์ที่ได้สัมผัสโดยตรง เพื่อประโยชน์และการส่งต่อที่มี ประสิทธิภาพทางการสื่อสาร ช่วยให้เกิดองค์ความรู้ความเข้าใจต่อการรับรู้ที่เกิดขึ้น

การออกแบบสื่อตัวละคร

ความหมายของการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร หรือ Character Design เป็นกระบวนการในการจัดการกับความคิดและนำมา ออกมาแสดงให้เห็นเป็นรูปธรรม โดยใช้กระบวนการทั้งหมดของการสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานให้ ปรากฏเป็นขั้นสุดท้าย ซึ่งผู้ชมจะสามารถมีปฏิริยาตอบโต้เมื่อได้ชมผลงาน โดย ขอบเขตทักษะของ การสร้างตัวละครต้องมีพอสังเขป ดังนี้

1. **ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)** ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่มี อยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำข้อมูลมาประมวลเพื่อสร้างข้อมูลใหม่ขึ้นมา

2. **จินตนาการ (Imagination)** -ความสามารถในการคิดสร้างภาพในหัวสมองที่ไม่ได้ปรากฏอยู่จริง อาจเป็นภาพสิ่งที่คุ้นเคยหรือเป็นสิ่งที่เหนือความเป็นจริงที่รับรู้ได้โดยทั่วไปก็ได้

3. **ทักษะ (Skill)** ความสามารถในการถ่ายทอดความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรม

คำว่า ตัวละคร (Character) มีคำจำกัดความในพจนานุกรม Merriam-Webster's Collegiate Dictionary, 10th edition โดยคำจำกัดความที่ 1 อธิบายว่า “การรวมกันของลักษณะเด่นและ อุปนิสัย ซึ่งสร้างให้เกิดธรรมชาติอันเป็นปัจเจกของบุคคลและสิ่งต่างๆ” ส่วนคำจำกัดความที่ 9 อธิบายว่า “บุคคลที่แสดงตัวตนอยู่ในบทละคร เรื่องราว ฯลฯ” และคำจำกัดความที่ 10 อธิบายว่า “(เกี่ยวกับบทบาทในการแสดงละคร) การมีพฤติกรรมแปลกประหลาด ตลกขบขัน มีศีลธรรม หรือ อุปนิสัยที่พิเศษอื่นๆ ชัค โจนส์ (Chuck Jones, 1912-2002) หัวหน้าฝ่ายผู้กำกับอนิเมชันของวอร์เนอร์ บราเธอร์ส (Warner Bros.) กล่าวถึงการสร้างตัวละครไว้ว่า “อุปนิสัยต้องมาก่อนการนำเสนอ ทางกายภาพเสมอ” เพราะเป็นสิ่งที่อยู่ในสิ่งมีชีวิตทุกประเภทรวมทั้งมนุษย์ เราไม่ได้เป็นสิ่งที่ดูเหมือน อะไรหรือเสียงเหมือนอะไร แต่เราเป็นในสิ่งมีการกระทำหรือการเคลื่อนไหวอย่างไร กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือเราเป็นในสิ่งที่บุคลิกภาพเราแสดงออกมาและบุคลิกภาพนั้นถูกกำหนดโดยความคิดของเรา โดย สถานที่ที่เราเติบโตมา โดยประสบการณ์ที่เราสัมผัสมา และบุคลิกภาพนั้นมีความเป็นเอกลักษณ์ ต่างกันไปในแต่ละบุคคล (ธารรงค์ดี นิมนอนุสรณ์กุล, 2552)

ที่มาของการออกแบบตัวละคร

ต้นกำเนิดของการออกแบบตัวละครอาจกล่าวได้ว่ามีที่มาจากตั้งแต่สมัยยุคก่อนประวัติศาสตร์ มีความเกี่ยวข้องกับศิลปะในทุกอารยธรรมอย่างลึกซึ้ง โดยหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบขึ้น

เก่าแก่ทางด้านจิตรกรรมคือภาพในผนังถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งมีภาพสัตว์จำนวนมากภายในผนังถ้ำ เช่น ภาพวัว ช้างแมมมอธ ส่วนทางประติมากรรมคือวีนิสแห่งวิลเลนดอร์ฟ (Venus of Willendorf) มนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ได้สังเกตสิ่งต่างๆ และถ่ายทอดโดยการลดทอนให้เหลือรูปร่างที่เรียบง่ายที่สุด สิ่งต่างๆจึงถูกแปลงเป็นสัญลักษณ์ (Symbolic) เช่น รูปช้างแมมมอธ มีส่วนที่แสดงความหมายคือตัว หัว หูที่ใหญ่ วงยาว งาโค้ง ขาเป็นแท่ง และมีขน เป็นต้น (চারুকর্তী নিম্নোৎসর্ষণগুল, 2552)

หลักการออกแบบตัวละคร

แนวคิดการออกแบบ (CONCEPT) การสร้างสรรค์ หรือสร้างจินตนาการ มาจากความคิดจากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว มาเป็นแนวทางในการวางแผนการออกแบบ ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบสิ่งมีชีวิต ที่ต้องบอกเรื่องราว จุดกำเนิดนิสัย ความสามารถ เป็นต้น
รูปร่างและรูปทรง (Shape& Form)

รูปร่าง (Shape) คือ ภาพที่ไม่มีมิติมีลักษณะแบน มุมมองแบบ 2 มิติ

รูปทรง (Form) คือ โครงสร้างทั้งหมด มีมิติที่ หนา ลึก ตื้น โดยแบ่งได้ ดังนี้

1. รูปทรงอิสระ (Free Form) ไม่จำกัดลักษณะการวาด มีความบิดเบือนทางธรรมชาติ
2. รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) การสร้างจากรูปทรงพื้นฐาน สามเหลี่ยม

สี่เหลี่ยม วงกลม

อารมณ์ (Emotion) สร้างความรู้สึกถ่ายทอดอารมณ์

การเน้น (Emphasis) สร้างจุดเด่น ภาพจำ เช่น ผิว ผม ตา ปาก

การจัดภาพ (Composition) การสร้างความสมบูรณ์ของภาพให้ลงตัว สวยงาม

จุดเด่น (Dominance) จุดที่ต้องการลักษณะเด่นที่สำคัญที่ต้องการบอกในตัวละคร

จุด (Point) เป็นหน่วยที่เล็กมา เมื่อนำมาวางต่อกันจะเกิดเป็นรูปทรงต่างๆได้

เส้น (Line) คือจุดที่นำมาวางต่อกัน ประกอบเป็นรูปทรงต่างๆ เช่น เส้นโค้ง เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นทแยง เส้นตัด เป็นต้น (พิพัฒน์ นวลศรี, 2548)

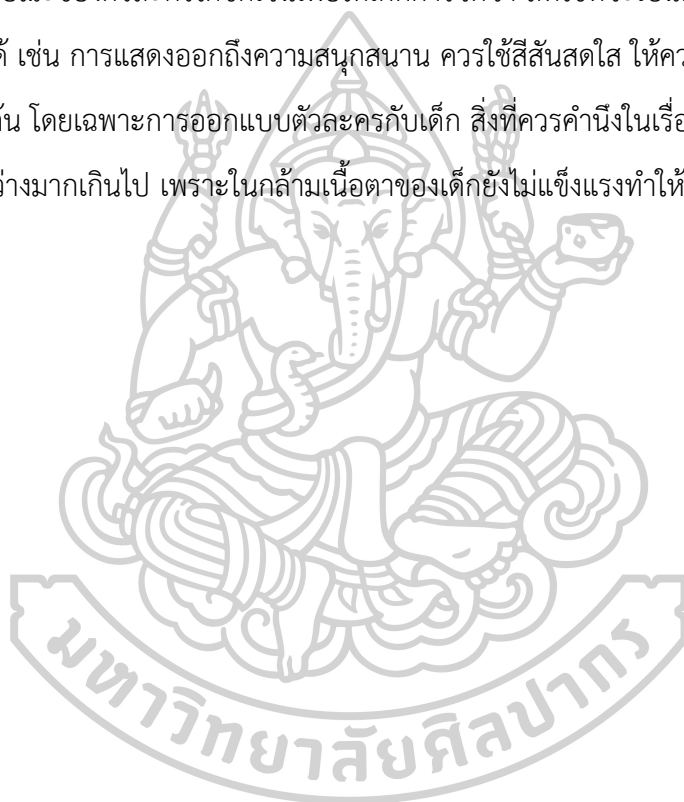
คุณสมบัติของตัวละคร

1. ชนิดของตัวละคร (Type) - มี 4 ลักษณะใหญ่ คือ

- 1.1 สิ่งมีชีวิต เช่น มนุษย์ สัตว์ พืช มนุษย์ต่างดาว
 - 1.2 สิ่งไม่มีชีวิต เช่น หุ่นยนต์ ภูตผี
 - 1.3 สิ่งมีชีวิตผสมกับสิ่งมีชีวิต เช่น มนุษย์ผสมสัตว์ มนุษย์ผสมพืช สัตว์ผสม
 - 1.4 สิ่งมีชีวิตผสมกับสิ่งไม่มีชีวิต เช่น มนุษย์ผสมจักรกล
2. มาตรฐาน, ขนาดของตัวละคร (Scale, Size) - มี 3 ลักษณะ คือ
 - 2.1 ขนาดปกติ
 - 2.2 ขนาดใหญ่กว่าปกติ
 - 2.3 ขนาดเล็กกว่าปกติ
 3. เครื่องแต่งกาย (Costume) - เสื้อผ้าของตัวละคร รวมทั้งเครื่องประดับ (Accessories)
 4. สิ่งประดับ (Props) - ใช้ทั้งการประดับตัวละครและฉาก เช่น อาวุธ พาหนะ
 5. ลักษณะนิสัย อารมณ์ความรู้สึก (Emotive Capabilities) - แสดงให้เห็นผ่านสีหน้า และท่าทาง บุคลิกและกริยาของตัวละครมีพื้นฐานจากสถานที่ที่ตัวละครเกิด เติบโต และอาศัยอยู่
 6. ลักษณะผิว (Surface Texture) - เช่น ผิวหุ่นยนต์ สัตว์ มนุษย์มีความต่างกันไป
 7. สี (Color) - การให้สีมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม และเป็นการแสดงบุคลิกของตัวละครด้วย
 8. ลักษณะเฉพาะทางกายภาพ (Anatomic Peculiarities) ลักษณะที่ดูแล้วมีความชัดเจน
 - 8.1 ตัวละครผอม
 - 8.2 ตัวละครอ้วน
 - 8.3 ตัวละครที่แข็งแรงมีกล้ามเนื้อ
 9. ความสามารถในการเคลื่อนไหว ท่าทาง (Locomotion Capability and Mode) เป็นไปตามหลักการ เช่น การวิภาพ พิสิกส์
 10. เพศ (Gender Issue) ความชัดเจนของเพศจะช่วยกำหนดบุคลิกของตัวละครอีกทางหนึ่ง
 11. สไตล์ของตัวละคร (Style Issue) - เช่น ทรงผม การแต่งหน้า
 12. ระดับความสมจริง (Level of Realism) - มี 3 ระดับคือ
 - 12.1 เหมือนจริง
 - 12.2 กึ่งเหมือนจริง
 - 12.3 การ์ตูน
 13. ความสามารถในการจัดการกับสิ่งที่มีในตัวอย่างสมเหตุผล เช่น เล็บ หนวดสามารถตัดหรือแต่งได้

14. การเปลี่ยนรูป (Morphing) สมรรถภาพในการเปลี่ยนแปลงพัฒนารูปร่าง และรายละเอียดตัวละคร เช่น ตัวละครยอดมนุษย์ที่สามารถแปลงร่างได้
15. บทบาทในเนื้อเรื่อง (Role in the Story) เช่น เป็นตัวเอก ตัวร้าย ตัวประกอบ (อ้างศักดิ์ นิมอนุสรณ์กุล, 2552)

สรุป การออกแบบตัวละคร คือ เอาจริงประกอบทางศิลปะเข้ามาจัดวางรวมกัน สามารถออกแบบและสื่อสารลักษณะของตัวละครได้ชัดเจนเพื่อให้เกิดการจดจำ สีที่ใช้ที่จะเป็นการบอกลักษณะเด่นของตัวละครได้ เช่น การแสดงออกถึงความสนุกสนาน ควรใช้สีสดใสให้ความรู้สึก คึกคัก มีชีวิตชีวา ตื่นเต้น โดยเฉพาะการออกแบบตัวละครกับเด็ก สิ่งที่ควรคำนึงในเรื่องของการใช้สีสดใสได้แต่ไม่ควรสว่างมากเกินไป เพราะในกล่อมเนื้อตาของเด็กยังไม่แข็งแรงทำให้กล่อมเนื้อตาเสียได้



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ผู้วิจัยได้แบ่ง วิธีการศึกษาเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย
- ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาพฤติกรรมของเด็กอายุ 9-12 ปี ในพื้นที่จังหวัดเลย
- ขั้นตอนที่ 3 ศึกษา วิเคราะห์ รูปแบบของสื่อที่เหมาะสม เพื่อออกแบบสื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
- ขั้นตอนที่ 4 การประเมินงานออกแบบ
- ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย

โดยมีขั้นตอนการศึกษา ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมเลย ทั้งด้านวัฒนธรรมทางวัตถุ และวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ
2. จากข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้คัดเลือก ลงพื้นที่ศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมเลย ด้วยการบันทึกภาพ สัมภาษณ์การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลย และการออกแบบสอบถามเชิงปริมาณทางออนไลน์กับบุคคลทั่วไป เช่นนักท่องเที่ยวและตัวแทนกลุ่มคนจังหวัดเลย เพื่อเก็บข้อมูลในมุมมองมิติที่ต่างไปจากภาคเอกสาร
3. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ เพื่อหาข้อสรุปผลวิเคราะห์ด้านเนื้อหาและเขียนรายงาน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาพฤติกรรมของเด็กอายุ 9-12 ปี ในพื้นที่จังหวัดเลย

การศึกษาในขั้นตอนนี้ เป็นการสำรวจความองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กอายุ 9-12 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดเลย ซึ่งจะนำไปประกอบสื่อที่เหมาะสมสำหรับพฤติกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็กช่วงอายุ 9-12 ปี ทั้งเพศชายและหญิง ที่มีภูมิลำเนาอาศัยอยู่ใน จังหวัดเลย

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็น เด็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งเพศชายและหญิง สถานที่โรงเรียนเมืองเลย อำเภอเมือง จังหวัดเลย จำนวน 45 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกจากการสุ่มของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็ก โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling : SRS) อ้างอิงจาก เทคนิคการสุ่มตัวอย่างและการประมาณค่า กลุ่มระเบียบวิธีสถิติ สำนักนโยบายและวิชาการสถิติ สำนักงานสถิติแห่งชาติ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 แบบสอบถามโดยการให้กลุ่มตัวอย่างเขียนพรรณนาเป็นเรียงความในหัวข้อจังหวัดของฉัน ลงบนกระดาษคำตอบ ขนาดหน้ากระดาษเอสี่ (A4) เพื่อให้ทราบถึงแนวทางองค์ความรู้ มุมมองและแนวความคิดเกี่ยวกับการรับรู้ศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเลย รวมทั้งการสังเกตพฤติกรรมและการใช้การจดบันทึก

2.2 สร้างข้อสมมติฐานให้เด็กได้มีจินตนาการร่วมในการใช้คำตอบจากข้อ 2.1 เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการของคำตอบมาสร้างเป็นแนวความคิดสร้างสรรค์มาผสมผสานเกี่ยวกับเรื่องของศิลปวัฒนธรรมเลยผ่านการแสดงบทบาทสมมติ

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิ ด้านพฤติกรรมของเด็กอายุ 9-12 ปี

3.2 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปประเมินผลงาน

3.3 จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ แล้วนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ในเขตพื้นที่จังหวัดเลย โดยใช้เวลาในการเก็บข้อมูลโดยการแบ่งข้อมูล ด้านศิลปวัฒนธรรมเลย 3 สัปดาห์ และด้านพฤติกรรมและการเรียนรู้ของเด็ก 2 สัปดาห์

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มตัวอย่าง นำมาวิเคราะห์โดยการแจกแจงคำตอบที่ตอบซ้ำกันมากที่สุด โดยจัดลำดับความถี่ลำดับที่ 1-10 (จากมากไปหาน้อย) ส่วนนี้ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามเพื่อนำผลที่ได้รับมาทำการวิเคราะห์ ผลของการวิเคราะห์จะเลือกใช้เครื่องมือสถิติในรูปแบบของอัตราส่วนร้อยละ

$$\text{อัตราส่วนร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนที่ตอบ}}{\text{จำนวนที่ตอบทั้งหมด}} \times 100$$

5.2 ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง

5.3 ข้อมูลที่ได้ นำวิเคราะห์ผลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อหาแนวทางนำไปสู่การออกแบบที่เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษา วิเคราะห์ รูปแบบของสื่อที่เหมาะสม

เพื่อออกแบบสื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยนำผลการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 และขั้นตอนที่ 2 มาเป็นแนวทางร่วมในการออกแบบสื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมเลย ทั้งสื่อการเผยแพร่

การออกแบบตัวละครและการสร้างสมุดกิจกรรม (Character Design and Activity book) และการสร้างกิจกรรมพื้นที่เรียนรู้ทางกายภาพ (Learning-Space)

มีขั้นตอนดังนี้

1.ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการออกแบบสื่อที่มีความเหมาะสมกับเด็ก เพื่อนำมา เป็นแนวทางการศึกษาและนำมาเป็นแนวคิดบูรณาการในการออกแบบ

2.จากการศึกษาในข้อที่ 1 ได้คัดเลือกข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อสร้างผลงานในการออกแบบที่เหมาะสม

3.การออกแบบผลงานในรูปแบบสื่อเพื่อออกแบบสื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม จังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ผ่านสื่อตัวละคร หนังสือชุดการเรียนรู้ในการใช้พื้นที่กิจกรรมทาง ภายภาพที่เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมเลยได้อย่างเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลทางการออกแบบ

การประเมินการออกแบบจากข้อมูลส่วน 3 ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบและ ประเมินผลงานการออกแบบ โดยประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านออกแบบทางนิเทศศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปวัฒนธรรม และผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็ก โดยผู้วิจัยทำหนังสือจากบัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อขอความอนุเคราะห์ พร้อมแนบผลงานการออกแบบเพื่อ พิจารณาการประเมินผลงาน ดังนี้

4.1 แบบประเมินผลงานการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านออกแบบนิเทศศิลป์ เป็น แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับการออกแบบตัวละครและการสร้างภาพประกอบ (Illustration) ในสมุดกิจกรรม (Character Design and Activity book) มีลักษณะเป็น แบบมาตรา ส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert 5 ระดับ

4.2 แบบประเมินผลงานการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปวัฒนธรรม เป็นแบบ ประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหาของศิลปวัฒนธรรมที่นำมา ออกแบบ และพื้นที่ที่ทดลองสร้างงานออกแบบมีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นลักษณะ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert 5 ระดับ

4.3 แบบประเมินผลงานการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็ก เป็นแบบประเมิน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อที่นำมาสร้างสรรค์งานและกิจกรรมเพื่อให้ เหมาะสมกับพฤติกรรมของเด็ก และความเป็นไปได้ของการพัฒนาในอนาคต มีลักษณะเป็นแบบ มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert 5 ระดับ

โดยแบ่งตอนการประเมิน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิเทศศิลป์

1.1 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการออกแบบสื่อตัวละครและ ภาพประกอบ การใช้ชื่อ การใช้สี

1.2 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการนำสื่อไปประยุกต์ใช้ในพื้นที่และ

กิจกรรมการแสดง

ตอนที่ 2 แบบประเมินผลงานการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปวัฒนธรรม

2.1 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของการใช้เนื้อหาศิลปวัฒนธรรมเลย

2.2 แบบประเมินพื้นที่ที่ใช้ทดสอบสร้างงานออกแบบศิลปวัฒนธรรมมีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพของท้องถิ่น

ตอนที่ 3 แบบประเมินผลงานการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็ก

3.1 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กและความเหมาะสมของเนื้อหาสื่อที่เหมาะสมกับเด็ก

3.2 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กด้านเนื้อหาสื่อที่จะมีความเป็นไปได้ของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในอนาคต

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลหลังการออกแบบ

5.1 ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินวิเคราะห์โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ความหมาย	คะแนน
ระดับเห็นด้วยมากที่สุด	5
ระดับเห็นด้วยมาก	4
ระดับเห็นด้วยปานกลาง	3
ระดับเห็นด้วยน้อย	2
ระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด	1

5.2 การใช้ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาแปลผลโดยมีเกณฑ์คะแนนตาม วิธีการคำนวณ โดยใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{สูตรความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{(5-1)}{5} \\ &= 0.8 \end{aligned}$$

การแปลความหมายคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาจัดระดับความสำคัญ 5 ระดับคือ

ความหมาย	ค่าเฉลี่ย
ระดับเห็นด้วยมากที่สุด	4.21 - 5.00
ระดับเห็นด้วยมาก	3.41 - 4.20
ระดับเห็นด้วยปานกลาง	2.61 - 3.40
ระดับเห็นด้วยน้อย	1.81 - 2.60
ระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด	1.00 - 1.80

5.3 นำเสนอผล โดยข้อมูลที่ได้จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและนำเสนอเป็นการเขียนแบบความเรียง



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งทุติยภูมิและปฐมภูมิ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย อัตลักษณ์พฤติกรรมของเด็ก โดยการสร้างแบบสอบถามให้กับกลุ่มเป้าหมายที่อาศัยอยู่ในจังหวัดเลย และการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำผลการสอบถามมาทำการสรุปผลหาแนวทางในการออกแบบ และหลังจากทำการออกแบบ นำผลงานที่ได้ไปประเมินกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาข้อสรุปผลงานการออกแบบ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 2 ผลงานการออกแบบของผู้วิจัย

ส่วนที่ 3 การประเมินผล

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 สรุปจากการออกแบบสอบถามเชิงปริมาณทางออนไลน์กับบุคคลทั่วไป คือ นักท่องเที่ยวและตัวแทนกลุ่มคนจังหวัดเลย เพื่อวิเคราะห์หาข้อมูลที่แสดงถึงศิลปวัฒนธรรมเลยที่เป็นจุดเด่นและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดเพียงใด ในด้านต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามคือนักท่องเที่ยว จำนวน 75 คน

ข้อมูล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	31	41.3
หญิง	44	59.8
อายุ		
10-20 ปี	17	22.6
20-30 ปี	26	34.6
30-40 ปี	19	25.3
40-50 ปี	11	14.6
60 ปี ขึ้นไป	2	2.6

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักท่องเที่ยว จำนวน 75 คน พบว่าส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง 59.8% ลำดับต่อมาคือเพศชาย 41.3 % มีช่วงอายุที่ตอบมากที่สุด อยู่ระหว่าง 20-30 ปี ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 34.6 % ลำดับต่อมาคือ ช่วงอายุ 30-40 ปี จำนวนคำตอบอยู่ที่ 25.3% ต่อมาคือช่วงอายุ 10-20 ปี จำนวนคำตอบอยู่ที่ 22.6% ช่วงอายุ 40-50 ปี ปี จำนวนคำตอบ อยู่ที่ 14.6% และลำดับสุดท้ายคืออายุ 60 ปี ขึ้นไป จำนวนคำตอบอยู่ที่ 2.6%

ตารางที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยของผู้ตอบแบบสอบถามคือนักท่องเที่ยว จำนวน 75 คน

ข้อมูล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ด้านศิลปวัฒนธรรมทางวัตถุ		
สถาปัตยกรรม	9	12
หัตถกรรม	7	9.3
อาหาร	13	17.3
ด้านศิลปวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ		
ภาษา	12	16
ความเชื่อ	11	14.6
ธรรมชาติ	23	30.6

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยของผู้ตอบแบบสอบถามคือนักท่องเที่ยว จำนวน 75 คน พบว่ารู้จักศิลปวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุของเลยในเรื่องของธรรมชาติมากที่สุดคือ 30.6 % ลำดับต่อมาคือเรื่องอาหาร 17.3 % เรื่องความเชื่อ 14.6% เรื่องภาษา 16% เรื่องสถาปัตยกรรม 12%

และลำดับสุดท้ายคือเรื่องหัตถกรรม 9.3% เนื่องด้วยจังหวัดเลยมีลักษณะเป็นจังหวัดที่มีภูมิประเทศเป็นภูเขา มีสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติในฤดูหนาวที่สวยงาม จึงทำให้ นักท่องเที่ยวรู้จักในเรื่องของธรรมชาติมาเป็นลำดับมากที่สุด

ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ของกลุ่มคนเมืองเลยก่อ จำนวน 96 คน

ข้อมูล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	45	46.87
หญิง	51	53.12
อายุ		
10-20 ปี	11	11.45
20-30 ปี	39	40.62
30-40 ปี	25	26.04
40-50 ปี	12	12.5
60 ปี ขึ้นไป	9	9.37

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ที่เป็นกลุ่มคนเมืองเลยก่อ จำนวน 96 คน พบว่าส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง 53.12% ลำดับต่อมาคือเพศชาย 46.87 % มีช่วงอายุที่ตอบมากที่สุดอยู่ระหว่าง 20-30 ปี ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 40.62 % ลำดับต่อมาคือช่วงอายุ 30-40 ปี จำนวนคำตอบอยู่ที่ 26.04 % ต่อมาคือช่วงอายุ 40-50 ปี จำนวนคำตอบอยู่ที่ 12.5% ช่วงอายุ 10-20 ปี ปี จำนวนคำตอบอยู่ที่ 11.45% และลำดับสุดท้ายคืออายุ 60 ปี ขึ้นไป จำนวนคำตอบอยู่ที่ 9.37%

ตารางที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยของผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ของกลุ่มคนเมืองเลยก่อ จำนวน 96 คน

ข้อมูล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ด้านศิลปวัฒนธรรมทางวัตถุ		
สถาปัตยกรรม	11	11.45
หัตถกรรม	9	9.37
อาหาร	13	13.54

ตารางที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยของผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ของกลุ่มคนเมืองเลยก้อ จำนวน 96 คน (ต่อ)

ด้านศิลปวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ วัตถุ		
ภาษา	18	18.75
ความเชื่อ	20	20.83
ธรรมชาติ	25	26.04

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยของผู้ตอบแบบสอบถามคือกลุ่มคนเมืองเลยก้อ จำนวน 96 คน พบว่ารู้จักศิลปวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุของเลย เรื่องของธรรมชาติมากที่สุดคือ 26.04% ลำดับต่อมาคือเรื่องความเชื่อ 20.83% เรื่องภาษา 18.75% เรื่องอาหาร 13.54% เรื่องสถาปัตยกรรม 11.45% และลำดับสุดท้ายคือเรื่องหัตถกรรม 9.37% เนื่องด้วยจังหวัดเลยมีลักษณะเป็นจังหวัดที่มีภูมิประเทศเป็นภูเขา มีสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติในฤดูหนาวที่สวยงาม คนในจังหวัดเลยจึงเลือกสถานที่วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุเรื่องธรรมชาติมาเป็นคำตอบที่มากที่สุด ลำดับต่อมาคือเรื่องของภาษา ที่คนในจังหวัดเลยจะมีลักษณะการพูดที่สำเนียงไม่เหมือนกับคนอีสานทั่วไป เพราะผู้คนได้อพยพมาจากล้านช้างหรือลาวเป็นส่วนใหญ่ ทำให้วิถีชีวิตมีการผสมผสานความเป็นอีสานและความเป็นล้านช้างที่สืบทอดมาตั้งแต่บรรพบุรุษเรื่อยมา

1.2 ผลการวิเคราะห์สู่งานออกแบบจากกลุ่มตัวอย่าง

เด็กช่วงอายุ 9-12 ปี ทั้งเพศชายและหญิง ที่มีภูมิลำเนาอาศัยอยู่ใน จังหวัดเลย เพื่อหาองค์ความรู้ ความภาคภูมิใจเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยที่จะนำไปสู่งานออกแบบ โดยการได้มาซึ่งคำตอบให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามโดยการให้เขียนพรรณนาเรียงความ ลงบนกระดาษคำตอบ ขนาดหน้ากระดาษเอสี่ ในหัวข้อ จังหวัดของฉันทัน จำนวน 45 คน โดยการเขียนพรรณนาเรียงความการแจกแจงคำตอบที่ตอบซ้ำกันมากที่สุด โดยจัดลำดับความถี่ลำดับที่ 1-10 (จากมากไปหาน้อย) ดังนี้

ตารางที่ 5 ข้อมูลคำตอบเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยของของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
คำขวัญประจำจังหวัดเลย	43	95.5
การละเล่นผีตาโขน	40	88.8
งานดอกฝ้ายบาน	38	84.4
ภาษา	35	77.7
ฝิ่นน้ำ	31	68.8
ธรรมชาติ	30	66.6
งานแห่ต้นดอกไม้	21	46.6
รอยเท้าไดโนเสาร์	16	35.5
อาหาร	11	24.4
ภาพเขียนสีถ้ำ	10.	22.2

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมเลยพบว่า เด็กให้ความสำคัญและจดจำเรื่อง ของคำขวัญประจำจังหวัดมากที่สุดอยู่ที่ 95.5% เพราะเด็กได้รับการถูกจดจำให้ท่องจำมากกว่าที่เด็กจะได้มีความรู้เรื่องอื่นๆ ผู้วิจัยจึงค้นพบว่า ในลำดับที่ 1 ถึงลำดับ 5 เด็กได้ให้คำตอบ ในเรื่องของการละเล่นผีตาโขนและฝิ่นน้ำ ที่จะสามารถนำมาสร้างเป็นสื่อภาพตัวละครที่น่าจดจำและเป็น การรับรู้ที่เหมาะสมกับวัยเด็ก จากนั้นเมื่อกลุ่มเป้าหมายให้คำตอบที่เขียน เป็นเชิงพรรณนาแล้ว กลุ่มเป้าหมายได้จำลองเหตุการณ์การแสดงละครโดยการ ใช้เรื่องราวผีตาโขนมาการนำเสนอเรื่องราว การเล่าเรื่องความประทับใจในคำขวัญประจำจังหวัด ผู้วิจัยจึงค้นพบอีกประการหนึ่งว่ามุมมองการ

เสนอเรื่องราวและสื่อที่จะเข้าถึงเด็กได้ต้องเน้นให้เด็กได้มีส่วนร่วมมากที่สุด และเป็นแรงจูงใจอีกประการหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมเลยได้เพิ่มขึ้นอีกด้วย

1.3 สรุปผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย และผลของข้อมูลสู่ผลงานการออกแบบ โดยได้ถอดคำสำคัญของประเด็นการสัมภาษณ์ ดังนี้

ด้านศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย อาจารย์ศักดิ์ศิขย พวงจันทร์

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานศิลปวัฒนธรรมเลย

หน่วยงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

จังหวัดเลยมีประเด็นที่จะนำเสนอในมุมมองและมิติที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่โด่งดังคือเรื่องธรรมชาติ และอีกสิ่งหนึ่งที่คนรู้จักคือผีตาโขน ที่สามารถบอกความเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดเลยได้อย่างชัดเจน การออกแบบสื่อหรือสิ่งที่จะสามารถใช้สื่อวัฒนธรรมถึงเด็กได้คือสื่อชนิดสิ่งที่มีเรื่องราว ประกอบพูดไปแล้วเด็กไม่เบื่อ เช่นสื่อตัวการ์ตูน เข้ามามีส่วนร่วม การทำให้เรื่องราวในพิพิธภัณฑสถานเล่าเรื่องอย่างไรให้เด็กไม่เบื่อ ต้องทำอะไรที่เด็กตื่นตื้นอยู่เสมอ เรื่องที่จะนำมาสอนเด็กเป็นเรื่องตั้งต้นมีคำแนะนำว่าควรมีเนื้อหาอิงถึงประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของจังหวัดเลย คือเรื่องราวของ พระธาตุศรีสองรัก เพราะมีทั้งประวัติศาสตร์ความเป็นมา จนถึงปัจจุบันที่ยังเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของจังหวัดเลยเลย เด็กจะได้ทั้งความรู้และความภาคภูมิใจในจังหวัดตนเองมากยิ่งขึ้น

ด้านการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับเด็ก คุณครูปิยนดา น้อยพงษ์

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ (ดูแลสื่อให้ความรู้สื่อสำหรับเด็ก)

หน่วยงาน ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาตินครราชสีมา

เด็กเป็นวัยที่เราควรใส่ใจในรายละเอียดทางความคิด เพราะเด็กในแต่ละช่วงความชอบและความสนใจจะต่างกัน เด็กในวัยเรียนก็มีความแตกต่างกันโดยแบ่งออกเป็นสองช่วงวัยคือเด็กวันเรียนตอนต้น และเด็กวัยเรียนตอนปลาย ซึ่งเด็กวัยเรียนตอนปลาย จะมีความรู้สึก สรุปผล เข้าใจเนื้อหา จับใจความ มีความคิดที่เป็นลำดับขั้นตอนที่สมบูรณ์ พร้อมทั้งได้เข้าสู่ช่วงวัยรุ่นหรือวันผู้ใหญ่ การทำเนื้อหาสำหรับเด็กวัยนี้ต้องมีชั้นเชิงของการคิดประดิษฐ์ที่ซับซ้อนเข้ามามีส่วนร่วม อุปกรณ์ที่ทำสื่อเป็นของมีคมได้แต่ต้องอยู่ภายใต้การดูแลของ คุณครูหรือผู้ปกครอง แม้ว่าการเล่นของเด็กแต่ละช่วง

วัยมีความแตกต่างกันแต่สิ่งที่สำคัญของการนำเสนอสื่อให้เด็กคือเรื่องของความ สนุก สดใส ชวนมอง
สิ่งเหล่านี้ควรคำนึงไปถึงงานออกแบบให้มาก ทำอย่างไรเด็กจะรู้สึกมีส่วนร่วมมากกว่าการมองผ่านไป
ด้านผู้เชี่ยวชาญการสอนเด็ก คุณครูณรงค์เยาว์ วงษ์ป๋อง

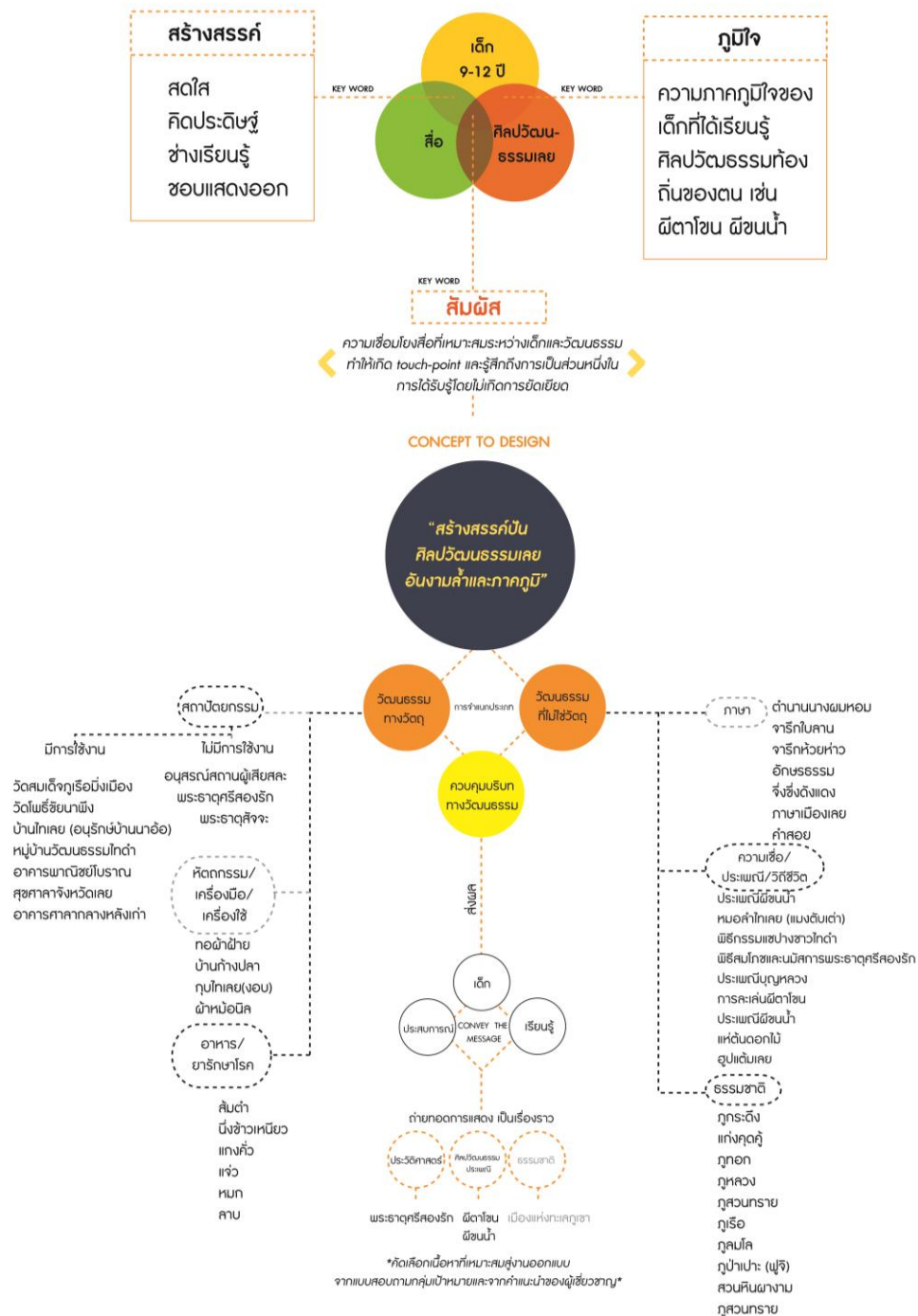
ตำแหน่ง ครู ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยงาน โรงเรียนเมืองเลย

การสอนเรื่องราวหรือการสอดแทรกศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-
12 ปีเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เพราะมีการนำเสนอเรื่องราวที่จะมีส่วนช่วยผลักดันให้จังหวัดเลยได้มีมุมมองที่
แตกต่างกันออกไป มากกว่าที่เด็กได้เรียนรู้ท่องจำจากหนังสือเรียน และยังเป็น การช่วยให้เด็กรู้ เคารพ
ภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง เพราะเด็กในปัจจุบันได้ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี
มากเกินไปจน เด็กสมัยใหม่ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดเลยก็ไม่สามารถเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมได้เข้าถึงแก่นที่
แท้จริง เด็กในช่วงวัย 9-12 จากประสบการณ์การสอนที่ผ่านมา ช่วงวัยนี้ ต้องไม่เน้นการบรรยายที่
เกินจริง เนื้อหาอิงความจริงและความถูกต้อง แต่เด็กยังให้ความสำคัญกับการนำภาพการ์ตูนเข้ามา
มีส่วนร่วมในรายวิชาเรียน

สรุป จากผู้เชี่ยวชาญ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นเรื่องที่ควรเก็บรักษาและสร้างความ
ภาคภูมิใจให้แก่เด็ก เพื่อเด็กจะได้เรียนรู้สืบสานศิลปวัฒนธรรมของตนเองไปสู่ความภาคภูมิใจในภาย
ภาคหน้า ซึ่งการออกแบบสื่อให้เด็กอายุ 9-12 ปี ควรคำนึงถึงหลักการเรียนรู้ที่สอดแทรกความคิด
สร้างสรรค์ให้เด็กสามารถคิดวิเคราะห์ ด้วยตนเองจะทำให้เด็กภูมิใจและเกิดการเรียนรู้ จากการเรียนรู้ที่
ไม่ใช่แค่ในพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลยแต่ยังสามารถส่งผลสู่พื้นที่ต่างๆได้ ให้เกิดเป็นพื้นที่ที่
มีชีวิตเคลื่อนที่ได้ รวมทั้งสอดแทรกความสนุกสนาน เพื่อสร้างสีสัน สร้างจินตนาการให้เด็กได้รู้สึก
สนุกในการเรียนรู้สื่อศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเลย

ซึ่งการสรุปผลจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์ข้อมูลสู่การออกแบบได้สามารถสรุปผลเป็นภาพแสดงความเชื่อมโยงได้ ดังนี้



ภาพที่ 10 แสดงความเชื่อมโยงของผลการวิเคราะห์ข้อมูลสู่แนวคิดการออกแบบผลงาน

ผู้วิจัยได้ให้คำจำกัดความของการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสู่การออกแบบสร้างพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) โดยการนำข้อมูลจากพื้นที่ ในพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย (กรณีสร้างแบบสมมติ) ยกระดับจากการตั้งแบบถาวรสู่การนำองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมเลยในพิพิธภัณฑ์ออกไปสู่เด็กให้เกิดการเคลื่อนที่ สร้างสีสัน เช่น โรงเรียน บ้าน เป็นต้น โดยสื่อประกอบด้วย ตัวละคร (Character Design) โดยนำเอาศิลปวัฒนธรรมเรื่องผีตาโขน และผีขนน้ำ มาสร้างเป็นตัวละครเพื่อให้เข้าถึงความสนใจกับเด็ก ชุดสื่อการเล่น ประดิษฐ์ และหนังสือกิจกรรม (Activity Book) ที่เชื่อมโยงเพื่อสร้างสื่อในพื้นที่ให้เกิดความเป็นสากล ขยายพื้นที่เรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างไม่จำกัดจากแค่การเข้าไปเรียนรู้อยู่ในศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยในพิพิธภัณฑ์ ภายใต้คำจำกัดความที่ว่า การสัมผัส อันหมายถึง การที่เด็กจะได้สัมผัสเชื่อมโยงระหว่างศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยและเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่เหมาะสม ในแนวคิดการออกแบบ สร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมเลยอันงามล้ำและภาคภูมิใจ ที่จะสามารถสร้างเรื่องราวความภาคภูมิใจ และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นยกระดับขึ้นสู่ความเป็น ในการเผยแพร่ต่อไป

ส่วนที่ 2 ผลงานการออกแบบของผู้วิจัย

ในส่วนการออกแบบผลงาน การออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงาน ออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย

2.1 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

แนวความคิดมาจากการนำอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมที่เป็นที่รู้จักและยอมรับของกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดเลย มาออกแบบตัวละครชุดผีตาโขนและผีขนน้ำ โดยดึงเอาลักษณะเด่นของ สองผีที่มีหนึ่งเดียวในประเทศไทยมาออกแบบโดยเพิ่มความน่ารัก สนุกสนาน เปรียบเหมือนนิสัยของเด็ก โดยสีสันที่นำมาใช้ตีความมาจากสีของชุดของผีตาโขนและผีขนน้ำ สีโทนร้อนให้ความสนุกสนาน ร่าเริงสดใส มีอารมณ์ขัน

สีโทนเย็น ให้ความรู้สึกสงบแต่มีความเคลื่อนไหวอยู่ภายใน ความฉลาดและการปลดปล่อย ดังนี้

สีเขียว หมายถึง ความสดชื่น สดใส การเติบโต สีส้ม หมายถึง กระทือร้อน รื่น สนุกสนาน สีเหลือง หมายถึง สดใสร่าเริง มีพลัง จินตนาการ สร้างสรรค์ สีแดง หมายถึง ความน่าตื่นเต้น ความเร็ว

สีชมพู หมายถึง ความอ่อนโยน ไร่เตียงสา สีเทา หมายถึง สติปัญญา มั่นคง อบอุ่น



ภาพที่ 11 แสดงที่มาของสีที่ใช้ในตัวละคร

(ก) ชุดสีผีตาโขน (ข) ชุดสีผีขนน้ำ



ภาพที่ 12 แสดงการออกแบบตัวละคร

(ก) ชุดผีตาโขนเด็กชาย (ข) ชุดผีตาโขนเด็กหญิง

(ค) ชุดผีขนน้ำเด็กชาย (ง) ชุดผีขนน้ำเด็กหญิง

การออกตัวละครมาจากการถอดค่าสีสันอารมณ์ของเด็กผสมผสานกับศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยให้สอดคล้องดังนี้ ตัวละครผีตาโชน เป็นเด็กชายนิสัย เจ้าเล่ห์ ขี้เล่น และเด็กหญิงนิสัย สดใส ร่าเริง ตัวละครผีขนน้ำเป็นเด็กชายนิสัย กล้าหาญ อบอุ่น และเด็กหญิงนิสัย อ่อนโยน อ่อนหวาน โดยคงรูปแบบชุดที่นำมาใช้ที่มองแล้วยังมีความเป็นศิลปวัฒนธรรมเลยในลักษณะชุดของผีตาโชนชุดผีขนน้ำ แต่เปลี่ยนจากการใช้วัสดุดั้งเดิมในชุมชนเป็นการลงสีและใช้วัสดุสมัยใหม่ เด็กสามารถเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น ตัวละครที่ออกแบบหลักมีทั้งหมด 4 ตัวละคร



ภาพที่ 13 แสดงการออกแบบภาพโลโก้

การออกแบบและการกำหนดชื่อเรื่องของตัวละคร คำว่า ก๊วนผีสุดหรรษาช่วงเวลาสอง ศิลปวัฒนธรรมเลย ที่มาของชื่อมาจากการนำชื่อคำหน้าของผีตาโชนและผีขนน้ำ ใช้คำว่า ผี มาสร้างเป็นลักษณะเด่นของชื่อสร้างสีสันสนุกสนาน สร้างกลยุทธ์เรียกความน่าสนใจจากเด็ก โดยสร้างให้ชื่อให้มุมมองของภาพบรรยากาศที่ดูเป็นการรวมกลุ่มทำกิจกรรม เด็กจะสามารถจะได้เรียนรู้ และเข้าใจ ภูมิใจ ในศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย

2.2 การออกแบบสื่อสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

การนำเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยมาถอดความหมายและออกแบบสื่อให้กับเด็กในพื้นที่โรงเรียน เน้นให้เด็กได้แสดงละครหน้าชั้นเรียนเพื่อแสดงความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมเลย โดยการสร้างกิจกรรมพื้นที่เรียนรู้ทางกายภาพ (Learning Space) การออกแบบในการใช้พื้นที่เพื่อให้เด็กสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เชื่อมโยงมิติของสื่อศิลปะเข้ามาผสมผสานกับการแสดงออกในเรื่องของการนำศิลปวัฒนธรรมเลยออกมาเผยแพร่นอกสถานที่จาก

พิพิธภัณฑ์สู่การเผยแพร่ในชั้นเรียน ดังนี้

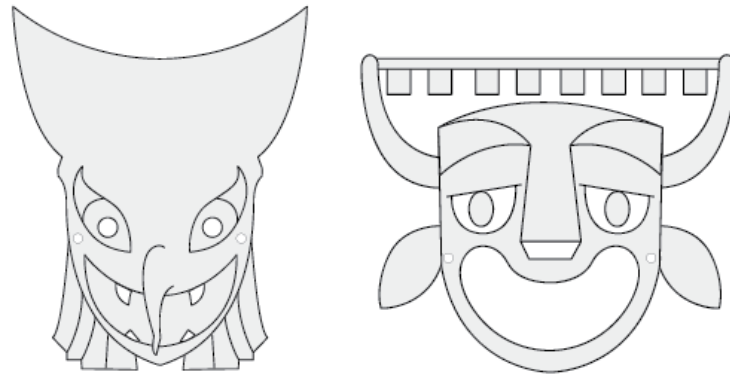


ตัวอย่างสมบัติเสริมกิจกรรมของแผนการดำเนินการครั้งถัดไป



ภาพที่ 14 ผลงานออกแบบหนังสือกิจกรรม (Activity Book)

หนังสือกิจกรรม ชุดการให้ความรู้กับเด็ก ขนาด 15 x 23 เซนติเมตร เนื้อหาข้างในเล่มประกอบด้วย การอธิบายที่มาของตัวละครทั้งผีตาโขนและผีขนน้ำขนาดย่อ ประวัติศาสตร์ของพระธาตุศรีสองรัก และความงามทางธรรมชาติของจังหวัดเลย รวมจำนวน 10 หน้า รายละเอียดของกิจกรรมเนื้อหา ส่วนที่เพิ่มเติมจากการอ่านคือการสร้างกิจกรรมแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ 1) การประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน และผีขนน้ำ (ภาพที่ และภาพที่) 2) กิจกรรมอธิบายการแสดงละคร ประกอบฉาก (ภาพที่) กำหนดระยะเวลาในการเรียนรู้ชุดกิจกรรมทั้งหมด 1 ชั่วโมง



หน่วยงานเพื่อชีวิตศิลปะ

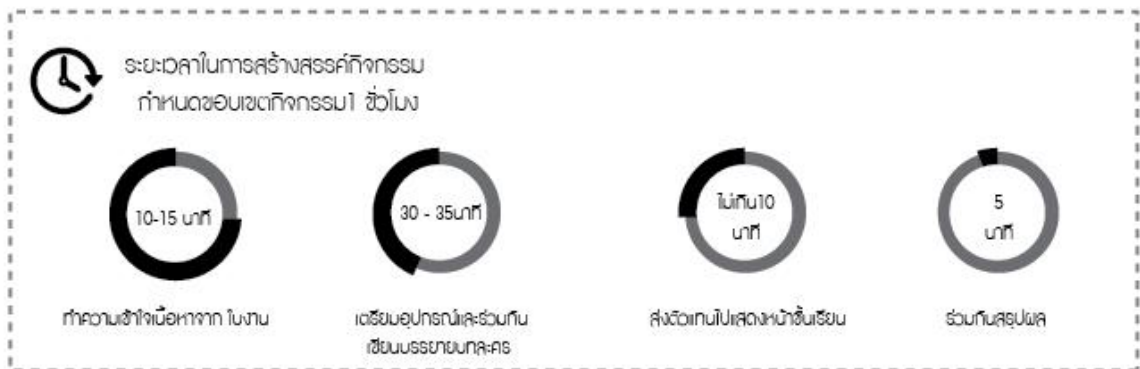


ทำบุญ โดยสังขาร

ภาพที่ 15 แสดงแบบผลงานหน้ากาก

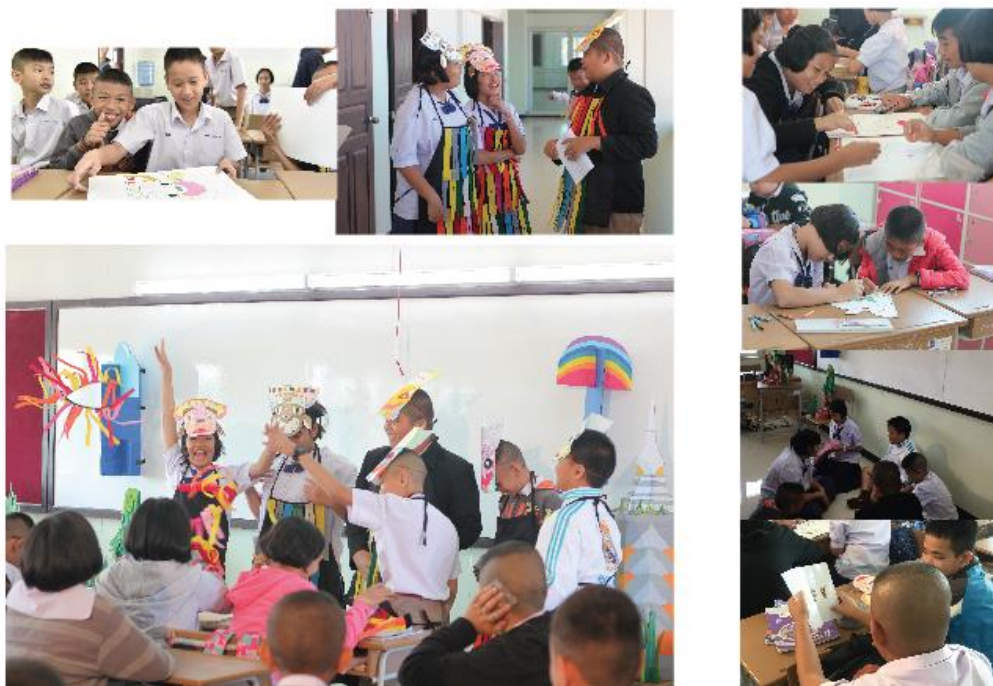


ภาพที่ 16 แสดงผลงานการประดิษฐ์หน้ากากจากฝีมือของเด็ก



ภาพที่ 17 ผลงานการออกแบบฉากสำหรับการแสดงละคร

การออกแบบฉากละครสำหรับเด็กเล่าเรื่องราวประกอบการแสดงมาจากแนวความคิดการนำวัสดุที่เป็นกระดาษมาออกแบบเพราะวัสดุกระดาษมีน้ำหนักเบา ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก โดยฉากละครสามารถถอดพับเก็บได้ และไปวางติดตั้งในสถานที่อื่นๆ ได้สะดวก เรื่องราวที่ออกแบบมาจากเรื่องของ พระราตุศรีสองรักที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาในเล่มหนังสือกิจกรรม (Activity Book)



ภาพที่ 18 แสดงการทำกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง

การทำกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยข้อค้นพบระหว่างการเก็บรวบรวมงานวิจัยส่วนที่ 2.2 พบว่าปัญหาระยะเวลาของเวลาที่กำหนดในการสร้างชุดกิจกรรมไม่เพียงพอและการจัดการพื้นที่ให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการแสดงยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ต่อความเหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายเท่าที่ควร ผู้วิจัยค้นพบว่าสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายพอใจคือการได้ช่วยกันประดิษฐ์สร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงได้ทดลองการออกแบบและ การปรับปรุงงานออกแบบเป็นครั้งที่ 2 จากข้อค้นพบที่จะสามารถทำให้เด็กเข้าถึงและเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมมากยิ่งขึ้น จึงพัฒนาเป็นการออกแบบผลงานงาน ดังนี้



ภาพที่ 19 แสดงการออกแบบชุดหนังสือกิจกรรม 1



ภาพที่ 20 แสดงการออกแบบชุดหนังสือกิจกรรม 2



ภาพที่ 21 แสดงการออกแบบชุดหนังสือกิจกรรม 3

ชุดกิจกรรมประกอบเป็นกล่องเล่าเรื่องราวของพระธาตุศรีสองรัก การประดิษฐ์หน้ากาก เนื้อหาที่มาของตัวละคร โดยกล่องชุดหนังสือกิจกรรม ประกอบด้วย กล่องประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน กล่องกล่องประดิษฐ์หน้ากากผีขนน้ำ และกล่องประดิษฐ์การ์ดการ์ตูน ประกอบเรื่องราวของฉากพระธาตุศรีสองรักโดยที่นำเสนอเรื่องราวมาให้ก๊วนผีสุดหรรษา ไปจัดวางวางและอ่านเรียนรู้ในกล่องกิจกรรม

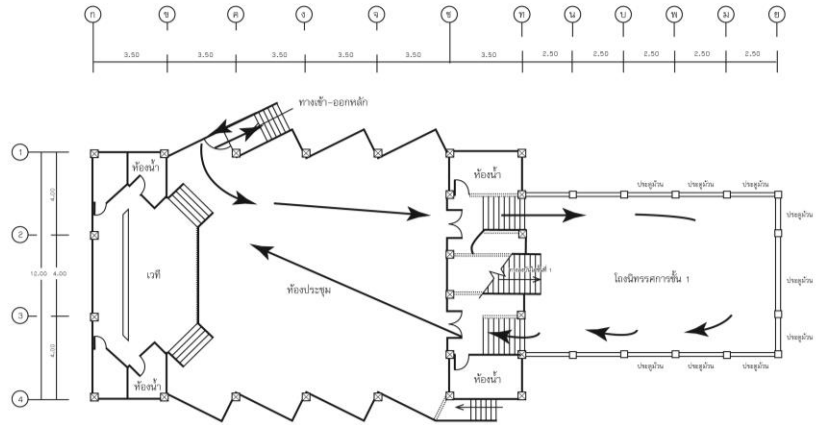
ส่วนที่ 2.3 พื้นที่การออกแบบสื่อสำหรับเด็ก

การสร้างพื้นที่การเรียนรู้โดยการอ้างอิงเนื้อหาของพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย มาออกแบบให้เข้าถึงกลุ่มเด็กอายุ 9-12 ปี ได้มากขึ้น นำให้พิพิธภัณฑ์กลายเป็นมีชีวิต ดึงดูดเด็กให้เข้ามา มีสีสัน และแนวคิดคือสามารถยกพื้นที่ไปเรียนรู้นอกสถานที่อื่นๆได้ ดังนี้ การเชื่อมโยงแผนผัง 2 ห้องเข้าด้วยกันคือ ห้องบรรยายและห้องชั้นลอยโถงทางออก เป็นพื้นที่สมมติการศึกษางานวิจัย จากแนวคิดให้เด็กได้เกิดความภาคภูมิใจและอยากกลับไปเข้า ไปเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ บ่อยๆ โดยการวางรูปแบบของห้อง ห้องชั้นลอยใช้การปรับปรุงจากผนังเดิม ซึ่งมีทั้งหมด 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ปฏิทินแสดงเรื่องราวศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยตามเดือนต่างๆ 2) มุมประดิษฐ์ ผนังให้เด็กสามารถขีดเขียนระบายสี

(สีที่ใช้สามารถลบออกได้) ชั้นเก็บอุปกรณ์หน้ากากและ ชุดสวมใส่ เด็กสามารถนำชุดมาสวมใส่ และ ประดิษฐ์หน้ากาก 3) ภาพฉากศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยที่จะเปลี่ยนตามฤดูกาลที่เกิดการจัดกิจกรรม สามารถนำความมีสีสันของพิพิธภัณฑ์ให้เด็กได้สนุกสนานเรียนรู้ เกิดความภาคภูมิใจและประทับใจ ก่อนเดินทางกลับที่ได้เชื่อมโยงกับห้องบรรยายเพื่อให้เด็กๆได้นำการประดิษฐ์หน้ากากที่เสร็จแล้ว สามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเนื้อหาในพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์มาแสดงละครบนเวทีตามความสมัครใจได้ เพื่อเป็นการนำกิจกรรมให้เกิดการเรียนรู้และสอดแทรกความภาคภูมิใจ กลยุทธ์ให้เด็กสนใจกิจกรรม สุดท้ายคือ หากใครเล่นบทละครสมมติ ก็จะได้รับมอบของรางวัลเป็นชุดการ์ดกระดาษ ให้สามารถ นำกลับบ้านได้ และทุกคนที่ผ่านการทำกิจกรรมสามารถสะสมแต้มคะแนนในการรับกล่องกิจกรรมชุด ใหญ่ ที่แสดงเรื่องราวของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยได้

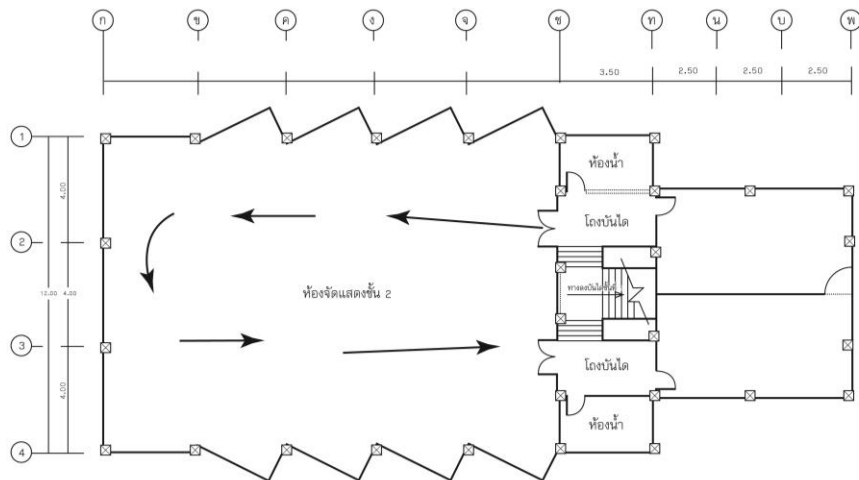


PLAN ชั้น 1



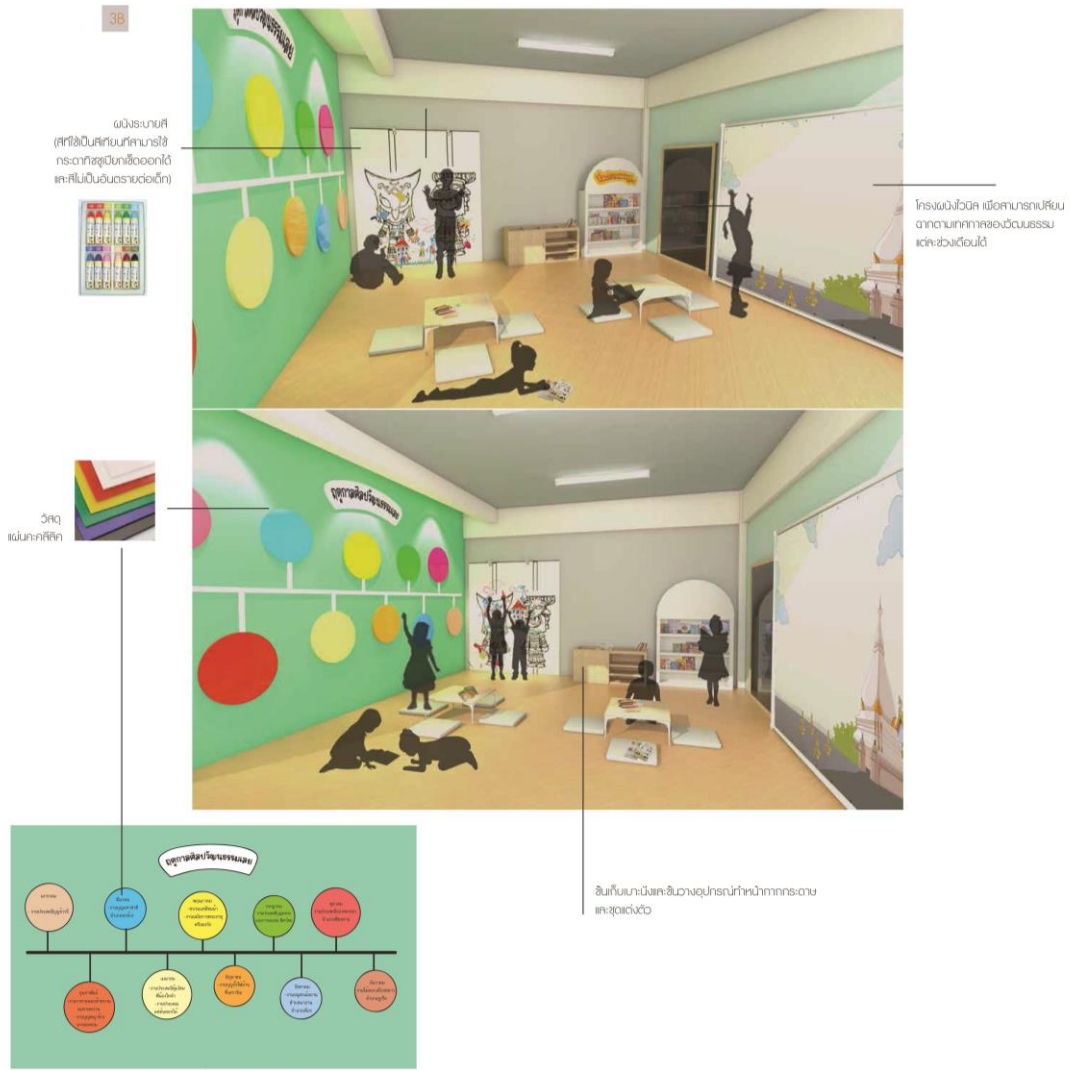
- 1 ห้องประชุม
ใช้สำหรับบรรยายเบื้องต้นก่อนเข้าชมพิพิธภัณฑ์
- 2 ห้องจัดแสดงพิพิธภัณฑ์สัตว์ในเขต
ป่าละเมาะมีหามันเรือจัดแสดง ได้ทั้ง
ภาพเขียนสีโบราณในถ้ำ
เครื่องมือหินสลับ
งานปูนหลวง
รอยเท้าไดโนเสาร์
สนับดีเมืองเลย

PLAN ชั้น 2

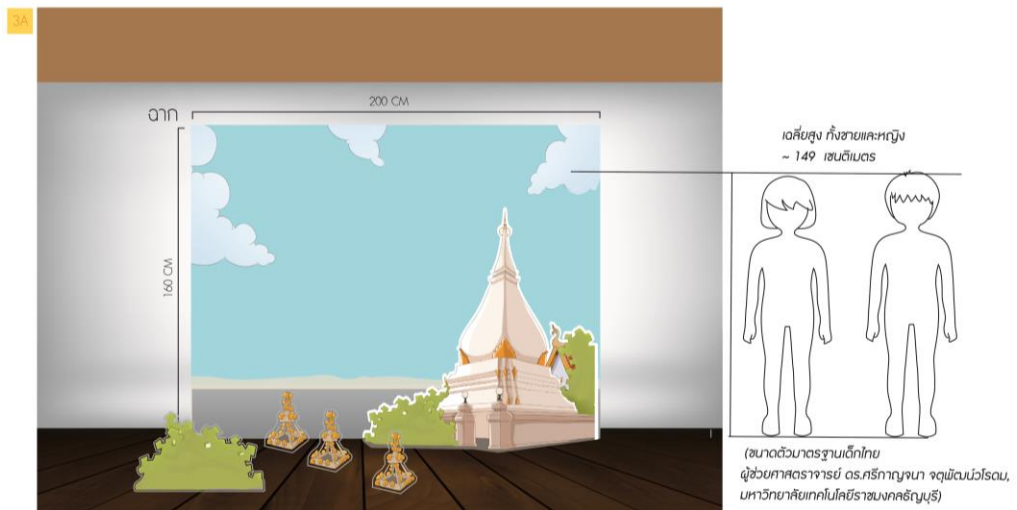
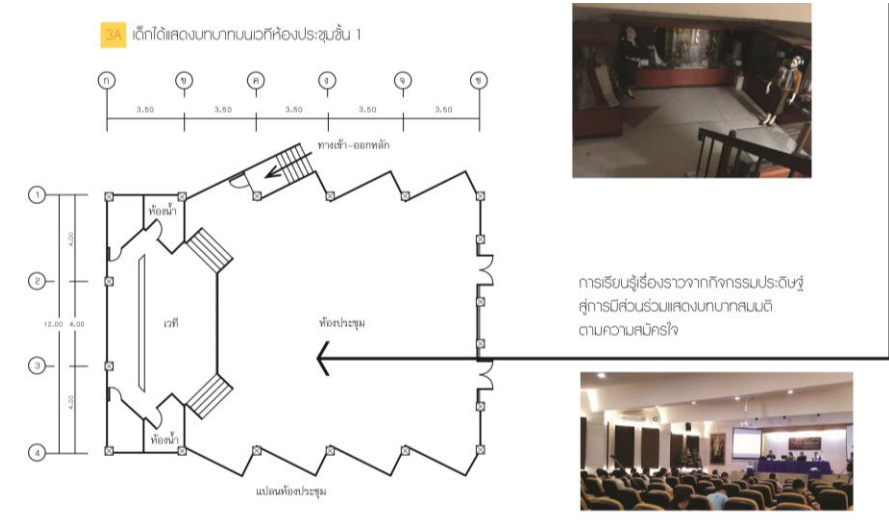


- ห้องจัดแสดงชั้น 2 ห้องจัดแสดงของจังหวัดเลย
บุคคลสำคัญ
รูปจำลองรอยเท้าไดโนเสาร์ภูหลวง
เครื่องมือหินโบราณ
แหล่งแร่
แผนที่จังหวัดเลย
ชาติพันธุ์ของจังหวัดเลย
การแต่งกายชาวไทเลย
บ้านจำลอง/วิถีชีวิตชาวไทเลย
ศิลาจารึก
วรรณกรรมในลาย
ผ้าฝ้ายเมืองเลย

ภาพที่ 22 แสดงพื้นที่ในอาคารพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย



ภาพที่ 23 แสดงพื้นที่การเรียนรู้ในห้องชั้นลอยของอาคารพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย



ภาพที่ 24 แสดงพื้นที่การเรียนรู้ในห้องบรรยาย

ส่วนที่ 3 การประเมินผล

การประเมินผลงานการออกแบบ จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดสามท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเด็กคุณครูปิยนัด น้อยพงษ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมเด็กคุณครูนงษ์เยาว์ วงษ์ป้อม ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมเลย อาจารย์ศักดิ์ชาย พวงจันทร์ และผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 45 คน ซึ่งผลการประเมินในการวิจัยในครั้งนี้เป็นการประเมินหาประสิทธิภาพของผลงานออกแบบว่า การออกแบบสื่อสามารถบอกถึงสื่ออัตลักษณ์ของจังหวัดเลย สามารถให้ความรู้กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างพึงพอใจ ได้หรือไม่ ซึ่งเป็นการสอบถามถึงความเข้าใจ ความรู้ เกี่ยวกับ

ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย โดยสรุปผลได้ ดังนี้

- 4.21 - 5.00 หมายถึง ระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- 3.41 - 4.20 หมายถึง ระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- 2.61 - 3.40 หมายถึง ระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- 1.81 - 2.60 หมายถึง ระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- 1.00 - 1.80 หมายถึง ระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 6 สรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน

หัวข้อการประเมิน	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านสื่อ สำหรับเด็ก	ด้าน พฤติกรรม	ด้านวัฒนธรรม	ค่า เฉลี่ย
1. ความเข้าใจของเนื้อหา				
1.1. รูปแบบสื่อมีความเหมาะสมกับเด็ก	5	5	5	5.00
1.2 ลำดับขั้นตอนในการจัดการสื่อ	4	5	4	4.33
1.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดสื่อ	4	5	4	4.33
1.4 ความเหมาะสมของเนื้อหาศิลปวัฒนธรรมเลยกับเด็ก	5	5	5	5.00

ตารางที่ 6 สรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน (ต่อ)

1.5 เด็กได้เกิดการเรียนรู้ทำความเข้าใจกับ ศิลปวัฒนธรรมเลย	5	5	5	5.00
2. ด้านความพึงพอใจต่อการออกแบบ				
2.1 เด็กเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	5	5	4	4.67
2.2 เด็กเกิดความพึงพอใจกับสื่อที่มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ ขึ้น	5	5	5	5.00
3. ความพึงพอใจด้านคุณภาพการจัดสื่อ				
3.1 สามารถนำสื่อไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมอื่นๆได้	5	5	5	5.00
3.2 เด็กสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน	5	5	4	4.67
3.3 สื่อสามารถเสริมสร้างพัฒนาการเด็ก	5	5	5	5.00

สรุป จากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ ด้านความเข้าใจของเนื้อหาพบว่า รูปแบบสื่อและเนื้อหา เด็กได้เกิดการเรียนรู้ทำความเข้าใจกับศิลปวัฒนธรรมเลย รวมทั้งระยะเวลาและลำดับการจัดการสื่อ มีความเหมาะสมกับเด็กโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.33-5.00 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก ด้านความพึงพอใจต่อการออกแบบ ความภาคภูมิใจและความพึงพอใจกับสื่อที่มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67-5.00 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก และด้านความพึงพอใจด้านคุณภาพการจัดสื่อเกี่ยวกับการนำสื่อไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมและชีวิตประจำวันอื่นๆ เสริมสร้างพัฒนาการเด็กได้อย่างเหมาะสมโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67-5.00 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 7 สรุปผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 45 คน

หัวข้อการประเมิน	ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง		
	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด	ค่าเฉลี่ย
1.คิดว่า รูปแบบสื่อมีความเหมาะสมกับตนเองหรือไม่	3	5	4.62
2.ขอขั้นตอนในการจัดการสื่อหรือไม่	2	5	4.38
3. ได้เรียนรู้ทำความเข้าใจกับศิลปวัฒนธรรมเลย	2	5	4.47
4. ภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นตนเอง	4	5	4.89
5. พอใจกับการแสดงและการเตรียมอุปกรณ์ ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น	2	5	4.29

สรุป จากผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า รูปแบบสื่อ ขั้นตอนในการจัดการสื่อ การเรียนรู้ทำความเข้าใจกับศิลปวัฒนธรรมเลย ความภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นตนเอง และการเตรียมอุปกรณ์ของสื่อ กลุ่มตัวอย่างให้เกณฑ์ความพึงพอใจอยู่ที่ 4.29-4.89 หมายถึงผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยโครงการออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการ ให้เด็กในท้องถิ่นจังหวัดเลยได้เกิดความภาคภูมิใจ ได้รู้จักศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยเพิ่มมากยิ่งขึ้น โดยมีแนวความคิดมาจากการนำศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีอยู่แบบเดิมนำมาประยุกต์เพื่อให้เข้าถึงเด็กอย่างเหมาะสม เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบอัตลักษณ์สื่ออย่างยั่งยืน ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ได้มีจุดประสงค์ในการศึกษาถึงความเป็นมาของอัตลักษณ์จังหวัดเลย เพื่อหาองค์ความรู้แนวทางสู่กระบวนการความคิดในการออกแบบที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย โดยมุ่งเน้นการนำสื่อการออกแบบให้มีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์จังหวัดเลยที่จดจำ เหมาะสมกับการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมายตลอดจนบุคคลทั่วไป

ผู้วิจัยได้มีแนวทางการวิจัยโดยจากการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารงานวิจัยและการลงสำรวจพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ มุ่งเน้นศึกษาถึงศิลปะ ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดเลย เพื่อให้ทราบถึงการนำมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ทราบถึงกลยุทธ์ที่จะนำเอาศิลปะท้องถิ่นประยุกต์เข้ากับการสร้างสื่อ ดังนี้

1. อัตลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยมีทั้งด้านที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ ถูกแทรกในพื้นที่หลอมรวมจากบรรพบุรุษจนกลายเป็นศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่ไม่เหมือนที่อื่นๆ คือเรื่องราวของผีตาโขน ที่ถือได้ว่าเป็นประเพณีที่แปลกตา จากการนำวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่นมาตกแต่งหน้ากากที่มีความหลากสีสัน ที่มีความประณีตสวยงาม ต่อมาคือประเพณีผีขนน้ำ ที่นิยมนำมาเล่นเพื่อบูชาดวงวิญญาณของสัตว์ที่มีแนวความคิดมาจากรื่องราวของการบูชาภูตผีและดวงวิญญาณ หน้ากากมีลักษณะคล้ายวัว ควาย โดยทั้ง 2 วัฒนธรรมของจังหวัดเลยนี้มีจุดเด่นที่หน้าสนใจอยู่ที่การทำหน้ากาก ประดิษฐ์สวมใส่ด้วยความสวยงาม แสดงถึงความเชื่อ ประเพณีของบรรพบุรุษที่ถ่ายทอดมาสู่คนรุ่นปัจจุบัน

2. วัยเด็กเป็นวัยที่เหมาะสมในการสร้างการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นเนื่องจากเด็กเป็นวัยแห่งการแสวงหาความรู้ กำลังสนใจต่อองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อที่จะเกิดการปลูกฝังให้เกิดความภาคภูมิใจต่อศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นตนเองเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งในเด็กช่วงเด็กอายุ 9-12 ปี เป็นวัยเด็กระยะสุดท้ายเพื่อเตรียมตัวก้าวสู่อีกช่วงวัย สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะ ข้อมูลได้ครบถ้วน จึงเป็นการกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่นำเด็กมาศึกษาพฤติกรรมความชอบ ความสนใจ โดยจากการลงพื้นที่ศึกษาพบว่า เด็กวัยนี้ชอบการ คิดค้น ประดิษฐ์ คิด เขียน จินตนาการที่อิงความจริงเข้าไป ชอบแสดงออกทางความคิด แยกแยะข้อมูลที่ซับซ้อนได้
3. องค์ประกอบของสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กช่วงอายุ 9-12 ปี ต้องเป็นสื่อที่ไม่มีจินตนาการมากหรือที่เกินจริงมากเกินไป เด็กสามารถทดลองทำสิ่งประดิษฐ์ สร้างสรรค์เองได้ โดยต้องอิงข้อมูลที่เป็นจริง แต่ต้องมีแนวทางหรือกลยุทธ์ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในวัยเด็ก กระตุ้นความสนใจให้เกิดเป็นภาพจดจำและความภาคภูมิใจโดยที่ไม่เกิดการยึดเยียด
4. โดยการออกแบบสื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี นั้น ผู้วิจัยได้ค้นพบแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับพฤติกรรมเด็ก ได้แบ่งชนิดการออกแบบเป็น ตัวละคร (Character Design) ชุดหนังสือกิจกรรม (Activity Book) ฝีตาโซน และฝีชนน้ำ รวมไปถึงทั้งการสอดแทรกเรื่องราวทางประวัติศาสตร์อันมีคุณค่าคือเรื่องพระธาตุศรีสองรัก รวมถึงการสร้างพื้นที่กิจกรรมการเรียนรู้ที่มากกว่าพื้นที่ถาวรให้เป็นพื้นที่ที่มีชีวิต แต่เป็นการนำเรื่องราวศิลปวัฒนธรรมเลยออกสู่ภายนอกที่มากกว่าการเข้าไปเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์แต่เพียงอย่างเดียว แต่สามารถไปติดตั้งในสถานที่ต่างๆได้ ภายใต้แนวคิดการออกแบบ สร้างสรรค์ป็นศิลปวัฒนธรรมเลยอันงามล้ำและภาคภูมิใจ และเพื่อเป็นการออกแบบศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยให้เกิดความยั่งยืนต่อไป

อภิปรายผล

จากการสรุปข้อมูลและข้อค้นพบ ที่ผู้วิจัยได้ค้นพบ ในการออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี มีดังนี้

1. การออกแบบอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย ที่นำฝีตาโซนและฝีชนน้ำมาออกแบบเป็นตัวละครได้นั้นต้องคำนึงถึงหลักการที่มาของแนวทางคำถาม คัดเลือกสู่ผลการยอมรับรู้จากจากกลุ่มเป้าหมายในเรื่องศิลปวัฒนธรรม เป็นที่รู้จักเพื่อการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผล

2. จากการศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นเด็กอายุ 9-12 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดเลย การปลูกฝังให้เกิดความภาคภูมิใจต่อศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้นต้องสร้างแรงจูงใจ ด้วยลักษณะของภาพหรือสื่อการ์ตูนที่ดูไม่บิดเบือนความเป็นจริงจนเกินไปเพราะเด็กยังต้องการคนคอยชี้แนะ การนำแนวทางการออกแบบตัวละคร (Character Design) มาใช้เป็นบทบาทหนึ่งที่ตั้งใจความสนใจกับเด็กได้ดีไม่น้อย เด็กสามารถเรียนรู้สร้างสรรค์ต่อยอดแนวคิดได้ด้วยตนเองรวมถึง การปลูกฝังศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นให้เกิดความภาคภูมิใจที่มากยิ่งขึ้น ผลที่ได้รับออกมาอย่างเกินความคาดหมาย ประสบผลสำเร็จในการนำกลยุทธ์มาปรับใช้ในกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม

3. เมื่อเกิดการกระตุ้นความสนใจให้เกิดเป็นภาพจดจำและความภาคภูมิใจแล้วสิ่งที่ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้คือ กิจกรรมที่ส่งเสริมจินตนาการ โดยการนำเอาองค์ความรู้ออกจากพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลยมาเป็นแนวทางของความรู้ที่จะต่อยอดไปสู่บริบทต่างๆ ให้เกิดการเคลื่อนไหว มีชีวิตไม่หยุดอยู่กับที่ สามารถนำความรู้ไปถ่ายทอดในพื้นที่อื่นๆได้ สร้างความคิดใหม่ให้แก่กลุ่มตัวอย่าง โดยที่ไม่เกิดความรู้สึกที่ถูกยึดเยียดในการได้เรียนรู้ ดังการเปรียบเทียบที่ว่าต้องสอนให้เด็กได้จับปลา มากกว่าการนำปลาขึ้นให้เด็ก

4. ข้อค้นพบผลของการออกแบบคือ ตัวละคร หนังสือกิจกรรม และพื้นที่การเรียนรู้ โดยผลเป็นที่น่าพึงพอใจต่อกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญ โดยการการประเมินงานออกแบบอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ที่สื่อการออกแบบจะสามารถนำไปใช้ต่อยอดองค์ความรู้และความภาคภูมิใจ ให้ยั่งยืนต่อคนในพื้นที่สืบไป

ข้อเสนอแนะ

ส่วนที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน

1. สื่อที่ผู้วิจัยออกแบบสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการของเด็กได้เหมาะสม
2. ความสอดคล้องกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เด็กมีการรับรู้มาตลอด เมื่อมีโอกาสได้สัมผัสหรือทำกิจกรรม ทำให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจกับศิลปวัฒนธรรมที่ตนเองรู้เห็นมาก่อนจะช่วยกระตุ้นให้มีความภาคภูมิใจในบ้านเกิดของตนเองได้เป็นอย่างดี
3. สื่อที่ออกแบบควรเป็นการประชาสัมพันธ์เผยแพร่เพื่อบำรุงรักษาให้ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยให้คงอยู่ต่อไปได้อย่างยั่งยืน

4. การจะสามารถนำไปใช้เป็นกิจกรรมเสริมในพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย ให้เด็ก ๆ ที่มาชมพิพิธภัณฑ์ได้ทำกิจกรรมนี้ ก็จะเป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเลยกับผู้ที่มาเยี่ยมชมได้ภาคภูมิใจกับศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเลยเป็นเรื่องที่น่าสนใจ

ส่วนที่ 2 จากผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ความหมายการนำโลโก้ (Logo) ใช้ในชื่อ กวนผีสุทธรรษาสองเวลาสองศิลปวัฒนธรรมเลย ควรแทรกจำนวนศิลปวัฒนธรรมเลย เช่น สร้างคำว่า กวนผีสุทธรรษาสองเวลาสอง 4 ศิลปวัฒนธรรมเลย ซึ่งมาจากการนำเอาวัฒนธรรมที่โดดเด่นของจังหวัดเลยมาจัดเป็น 4 เรื่องทางวัฒนธรรม เป็นต้น
2. ต้องคำนึงถึงผลที่ครอบคลุมมากขึ้นในส่วนของผลที่รับว่าเด็กเล่นแล้วได้ประโยชน์อะไรบ้างอะไร
3. ควรแสดงกระบวนการนำเนื้อหาจากพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลยสู่พื้นที่ภายนอกให้ชัดเจนขึ้น
4. ผู้วิจัยต้องคิดคำนึงถึงปัญหาที่ตั้งต้นให้มากขึ้นที่จะเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมสู่บริบทต่างๆ
5. การพูดนำเสนองานออกแบบมีผลต่อภาพรวมของผลงานที่จะต่อยอดในอนาคตได้
6. ควรนำวัสดุที่มีในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ เพื่อให้เกิดผลที่ดีในการออกแบบยิ่งขึ้น
7. ผู้วิจัยควรนำผลงานออกแบบกลับไปเผยแพร่สร้างลิขสิทธิ์ เสนอต่อหน่วยงานที่จะสามารถสนับสนุนโครงการได้ เช่น การท่องเที่ยวในจังหวัดเลย พิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเลย โรงเรียนต่างๆ ในจังหวัดเลย

ส่วนที่ 3 จากผู้วิจัย

1. การทำงานกับเด็กควรมีวิธีในการพูดคุยเข้าหาเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่ต้องการไม่ว่าจะเป็นการดูรูปภาพ การเขียน และการพูดคุย โดยไม่เน้นการบังคับเพื่อเอาคำตอบ
2. วัสดุที่เป็นไปได้ในชุดหนังสือกิจกรรม ควรเป็นหมึกสีพิมพ์ที่ไม่เป็นอันตรายกับเด็ก เช่น หมึก Soy ink
3. การเขียนแผนงานควรวางแผนให้ดี เพราะมีผลถึงงบประมาณที่ใช้จ่าย คำนวณให้ละเอียดก่อนสั่งจัดทำสื่อ
4. การออกแบบสื่อกับเด็กต้องใช้ความรู้ความเข้าใจ ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญโดยตรง การลงพื้นที่ไปสัมผัสให้เข้าใจพฤติกรรมของเด็กในพื้นที่นั้นๆ ว่าเด็กชอบหรือไม่ชอบอะไรเป็นเรื่องที่สำคัญ
5. การศึกษางานหรือสื่อตามแหล่งข้อมูลจริงที่ไม่ใช่แค่ในเชิงเอกสารต่างๆ ก็มีผลสำคัญที่จะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ที่ดีได้

รายการอ้างอิง

- NEET(นามแฝง, W. (.(2557Retrieved from <http://woodyburn.4blogspot.com/>
- กลุ่มเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ทำไมต้องรักษามรดกทางศิลปวัฒนธรรม .(2559) .? Retrieved from <http://www.finearts.go.th/promotion/parameters/km/item/ทำไมต้องรักษามรดกทางศิลปวัฒนธรรม.html>
- กะซ่าง .ความหมายของสื่อ .(2551) .(นามแฝง)Retrieved from <http://oknation.nationtv.tv/blog/kasang//27/11/2008entry-1>
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย .(2552) .ทรัพยากรการท่องเที่ยวไทยเขตภาคอีสาน กรุงเทพฯ.
- จำเนียร ช่างโชติ .(2518) .จิตวิทยาการเรียนรู้ กรุงเทพฯ.โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง :
- ทัวร์ทุกที่ .ผีตาโขนใหญ่ .(2549) .Retrieved from <http://tourtooktee.com>ข่าวสารและกิจกรรมประเพณีแห่งผีตาโขน
- ทิดกร สอนภาษา ."อัตลักษณ์-เอกลักษณ์ :ชุดใจปู่...ภาษาไทย" .(2551) .Retrieved from <http://www.manager.co.th/Travel/ViewNews.aspx?NewsID=9480000102926>
- ธำรงค์ดี นิ่มอนุสรณ์กุล .(2552) .การสอนรายวิชาออกแบบตัวละคร *Character Design* ม.ท.ป.
- เจียรชัย อิศรเดช .ตัวตนกับการสื่อสาร : อัตลักษณ์กับสื่อ .(2552) .นิเทศศาสตร์ปริทัศน์ 1/13, .(1) 13
- พวงทอง ไกรพิบูลย์) นิยามคำว่าเด็ก หรือ เด็ก .(2560) .Child). Retrieved from <http://haamor.com/th/นิยามคำว่าเด็ก/>
- พิพัฒน์ นวลศรี .(2548) .โครงการศึกษารออกแบบตัวละครกับการแสดงอารมณ์ทางใบหน้าสำหรับใช้กับหุ่นกลไกบังคับปริญญาศิลป์) . (มหาดำเนินจิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร .
- พิพิธภัณฑศิลปวัฒนธรรมเลย .(ศ.พ ไม่ปรากฏ) .Retrieved from www.maloei.com/news/-85museumofart
- ภคมน สมประสงค์ .(2550) .การนำเสนอการแต่งกายในวันวัฒนธรรมทวารวดีให้แก่เด็กวัยเรียนอายุ โดยใช้โปรแกรม (ประถมศึกษา) ปี 12-6 สร้างแอนิเมชัน*Macromedia Flash* (ปริญญาศิลปศึกษา) .8, มหาวิทยาลัยศิลปากร .
- ภาณุวัฒน์ กาทลิป .(2559) .การออกแบบสื่อครบรอบ ปริญญา) .มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พระราชอุทยานสู่สถาบันศึกษา ปี 80 (ศิลปมหาดำเนินจิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร .
- เมคิน .วัฒนธรรมและสถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดเลย .(2557) .Retrieved from <https://mekinnn.wordpress.com/เทศกาลผีตาโขน/ด่านซ้าย->
- เลาะ .จังหวัดเลย อำเภอด่านซ้าย บุญหลวงในแดนผีตาโขน .(ศ.พ ไม่ปรากฏ) .Retrieved from <http://lolh.in.th/content/46>
- วชิรพร โชติพานัส .(2555) .เอกสารประกอบการสอน พัฒนาการเด็กตอนปลาย.
- ศ .จิตวิทยาการเลี้ยงดูและอบรมเด็ก .(2557) .ลี้มสุวรรณ นงพงา.พญ เกียรติคุณ.Retrieved from <https://med.mahidol.ac.th/ramamental/generaldoctor/1417-06032014>
- สมชาย เบ็ญจวรรณ .(2555) .การพัฒนาคุณภาพชีวิตนักศึกษา ปริญญาปรัชญาดุษฎี) รูปแบบการจัดกิจกรรมในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน :

(บัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม .

สำนักข่าว ไอ .60บุญเดือนหกปี-เลยเชิญร่วมสืบสานงานผิชนน้ำ.ทพท .(2560) .เอ็น.เอ็น.Retrieved from
<http://www.innnews.co.th/shownews/show?newscode=779675>

สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดเลย .สัญลักษณ์จังหวัดเลย .(2554) .Retrieved from
http://www.loei.go.th/TH/index.php?option=com_content&view=article&id=3&Itemid=186

อนุชา เฟ่งเพชร203 361 .(2551) . *Interior Design V Museum Interior Design* .

อรอนงค์ ฤทธิฤกษ์ชัย .(ป.ป.ม) .“ผิดหรือไม่ได้ก็ๆ จะวาดแต่ภาพการ์ตูน”. Retrieved from
edoffice.kku.ac.th/research/files/-2-7-108729copying.doc

อะเมสซิ่งไทยทัวร์ .2560 ประจำปี งานประเพณีบุญหลวงและการละเล่นผีตาโขน .(2560) .Retrieved from
<http://www.amazingthaitour.com/> /เที่ยวเทศกาล-ประจำปี-งานประเพณีบุญหลวงและการละเล่นผีตาโขน/
 /2560

อานนท์ อากาศิรม .(2525) .สังคม วัฒนธรรม และ ประเพณีไทย.โอเดียนส์ไตร์ กรุงเทพฯ .

อารยา สิงห์สวัสดิ์ .(2552) .พระบรมราโชวาท พระราชดำรัส เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม .Retrieved from
<http://www.thaihealth.or.th/Content/-21624พระบรมราโชวาท20%พระราชดำรัส20%เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม.html>





แบบสอบถามเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย

แบบสอบถามชุดนี้ใช้เพื่อเป็นข้อมูลในการศึกษาศิลปวัฒนธรรมเลยเท่านั้น (ไม่มีผลประโยชน์ในเชิงพาณิชย์)

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่เป็นข้อมูลที่รู้จักในจังหวัดเลย

อายุ

- 10-20 ปี 30-40 ปี 60 ปีขึ้นไป
 20-30 ปี 40-50 ปี

เพศ

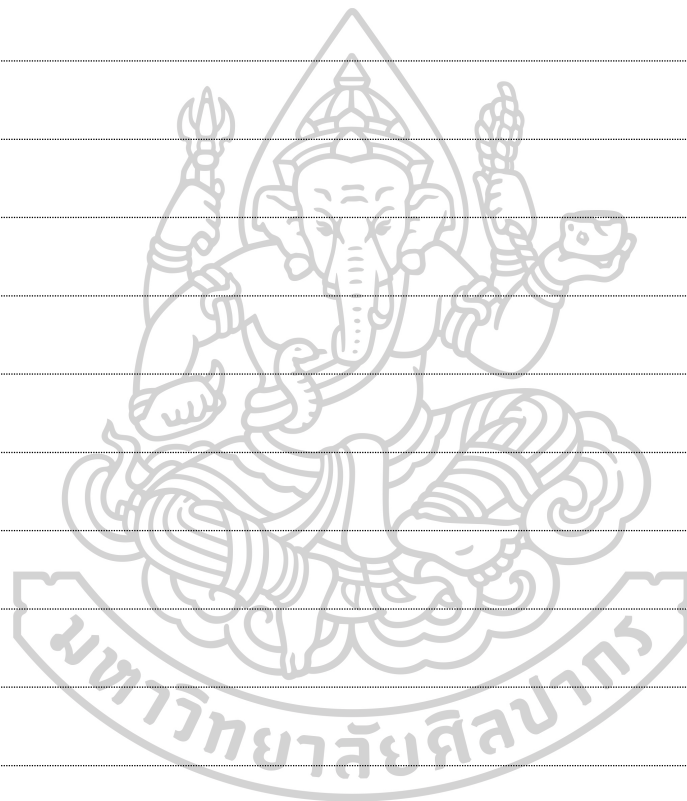
- ชาย หญิง

เมื่อพูดถึง 'จังหวัดเลย' นึกถึงอะไร

- ภาษาและคนไทเลย
 อาหาร
 งานบุญหลวง และผีตาโขน
 ผัขนน้ำ
 ฉิ่งฉั้งดั่งแดง
 นางผมหอม
 งานดอกฝ้ายเมืองเลย
 ประเพณีแห่ต้นดอกไม้มาแห้ว
 พระธาตุศรีสองรัก
 หมูบ้านไผ่ดำ บ้านนาป่าหนาด
 สถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติ (เช่น ภูหลวง ภูเรือ ภูหอ ภูบ่อปิต ภูกระดึง)
 รอยเท้าไดโนเสาร์ ที่ภูหลวง
 แม่น้ำโขง เชียงคาน
 ภาพเขียนสีถ้ำ

แบบสอบถามเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยเพื่อรวบรวมงานวิจัยการออกแบบสื่ออัตลักษณ์
เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมเลย สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

จงเขียนเรียงความเรื่อง จังหวัดของฉัน



ให้นักเรียนตอบคำถามโดยวาดรูปดาว ★ ให้คะแนนมากที่สุดให้ได้ 5 ดวง ตามความชอบใจของกิจกรรมที่ได้ทำ

ข้อ 1 คิดว่ารูปแบบสื่อมีความเหมาะสมกับตนเองหรือไม่					
ข้อ 2 ชอบขั้นตอนในการจัดการสื่อ					
ข้อ 3 ได้เรียนรู้ทำความเข้าใจกับศิลปวัฒนธรรมเลย					
ข้อ 4 ภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นตนเอง					
ข้อ 5 พอใจกับการแสดงและการเตรียมอุปกรณ์ที่ได้ สร้างสรรค์ขึ้น					



แบบประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่

ศิลปวัฒนธรรมเลย สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

แบบประเมินฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลของ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สำหรับนำไปสรุปผล และ
ข้อเสนอแนะ จึงขอความร่วมมือท่านตอบแบบประเมิน และให้ข้อเสนอแนะตามความเป็นจริง

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจดังนี้ 5 = มากที่สุด 4 = มาก
3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ส่วนที่ 1 : ความเข้าใจและพึงพอใจต่อสื่อการออกแบบของผลงานการวิจัย

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ความเข้าใจของเนื้อหา					
1.1. รูปแบบสื่อมีความเหมาะสมกับเด็ก					
1.2 ลำดับขั้นตอนในการจัดการสื่อ					
1.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดสื่อ					
1.4 ความเหมาะสมของเนื้อหาศิลปวัฒนธรรมเลยกับเด็ก					
1.5 เด็กได้เกิดการเรียนรู้ทำความเข้าใจกับศิลปวัฒนธรรม เลย					
2. ด้านความพึงพอใจต่อการออกแบบ					
2.1 เด็กเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น					
2.2 เด็กเกิดความพึงพอใจกับสื่อที่มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ขึ้น					
3. ความพึงพอใจด้านคุณภาพการจัดสื่อ					
3.1 สามารถนำสื่อไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมอื่นๆได้					
3.2 เด็กสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน					
3.3 สื่อสามารถเสริมสร้างพัฒนาการของเด็ก					

ส่วนที่ 2: ข้อเสนอแนะอื่นๆ



ภาคผนวก ข
ผลงานการออกแบบ

การออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรมไทยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

The identity design of Loei cultural promotion for school age 9-12 years

พระราชดำรัส เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9

“...ชาติไทยเรานับได้มีเอกราช มีภาษา ศิลปะ และขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นของตนเอง มาช้านานหลายศตวรรษแล้ว ทั้งนี้เพราะบรรพบุรุษของเราได้เสียสละอุทิศชีวิต กำลังทั้งกายและใจ สละสิ่งเหล่านี้ไว้เพื่อพวกเรา จึงจำเป็นต้องรักษาสิ่งเหล่านี้ไว้ให้คงทนถาวร เป็นมรดกของอนุชน รุ่นหลังต่อไป ข้าพเจ้าเห็นว่าโบราณวัตถุและศิลปวัตถุทั้งหลายนั้น เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ชี้ให้เห็นอดีตอันรุ่งโรจน์ของชาติไทยเรา เป็นประโยชน์แก่การศึกษาทั้งในทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ โบราณคดี และวัฒนธรรม จึงควรที่ทุกฝ่ายจะให้ความช่วยเหลือ บำรุงรักษาอย่าให้สูญหายไป...”

ความตอนหนึ่งในพระราชดำรัสที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ได้พระราชทานในพิธีเปิดพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติรามคำแหง จังหวัดสุโขทัย วันที่ 25 มกราคม 2507

จะเห็นได้ว่าการส่งเสริมวัฒนธรรมถือเป็น การสร้างความมั่นคงของชุมชน เป็นสิ่งสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ความเป็นมา รวมไปถึงแสดงถึงเกียรติและความภาคภูมิใจของชนในชุมชนนั้น ๆ (กลุ่มเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ออนไลน์, ไม่ปรากฏ พ.ศ.) ซึ่งจังหวัดเลยถือเป็น จังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยที่มีสภาพแวดล้อม มีแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลาย สถานที่ท่องเที่ยวทั้งทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ภาษา และธรรมชาติที่น่าน่าใจ มีประเพณีที่งดงาม ประเพณีผีตาโขน นอกจากนี้ยังมีเส้นทางธรรมชาติที่สวยงาม ภูกระดึง ภูเรือ เส้นทางวิ่งเทรลที่เขื่อนกั้นปากชม

แนวทางการสร้างสื่อวัฒนธรรมควรเริ่มตั้งแต่เด็ก เพราะเด็กช่วงอายุที่เกิดการเรียนรู้เพื่อรักษาไว้ซึ่งคุณค่าทางวัฒนธรรม สำหรับกลุ่มที่เป็นวัยเรียนบทบาทของสื่อ เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยสร้างกระตุ้นความภาคภูมิใจของ อนุชนในการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วงคือ เด็กอายุ 6-9 ปี และ 10-12 ปี เน้นการพิจารณาพัฒนาการด้านสติปัญญา พัฒนาการสติปัญญาของเด็กวัย 6-9 ปี ปรากฏในลักษณะของความสามารถในการใช้ภาษา โดยอาศัย ศึกษาภาพเป็นสื่อ

ต่อมาเมื่อพัฒนาการ อีกระดับนี้ จะมีการอ่านเขียนเข้ามาเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาแต่ยังไม่คล่อง หนังสือที่มีภาพประกอบหรือภาพการ์ตูน จะเป็นแรงจูงใจในการส่งเสริมการใช้ภาษาให้กว้างออกไปอีก แต่ต้องอยู่ในเนื้อหาที่ไม่น่าจริงจังเกินไป เด็กวัย 10-12 ปี ถือเป็นวัยเด็กตอนปลาย ที่มีพัฒนาการสติปัญญาค่อนข้างสมบูรณ์ มีวุฒิภาวะในการหาเหตุผล เมื่อหาของสิ่งที่สนใจจะสืบค้นหาอีกเช่น เช่น อัตชีวประวัติ สิ่งประดิษฐ์แปลกใหม่ เป็นต้น (อ้างอิงใน กชนน สมประสงค์ กล่าวถึง ยุติ ภาณุจันธิวิติ, เอกสารการสอนชุดวิชา พัฒนาการเด็กและการเลี้ยงดู สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมสารรัช, 2549)

จึงได้แนวความคิดที่จะสร้างตัวแทนเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมที่จะสามารถประยุกต์ข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรม ให้สอดคล้องกับการเข้าถึง การเรียนรู้ของเด็กได้โดยง่าย (สืบค้นออนไลน์, ความสัมพันธ์ของ การวิจัยกับวัฒนธรรมการศึกษาของงานวิจัย,2557)

โดยสื่อที่จะนำมาเผยแพร่หรือสื่อที่เด็กให้ความสนใจเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม สามารถนำเนื้อหาที่น่าสนใจเข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันของเด็กได้โดยไม่เกิดการยึดยึด ให้เด็กได้เกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตในทุก ๆ วัน สร้างภาพสถานการณ์ที่ปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของเด็ก จากที่กล่าวมา จะทำให้เด็กเกิดการตระหนักเข้าใจและเกิดภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย มองเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมที่เข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น ใช้วิธีการนำเสนอข้อมูลศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยที่เข้าถึงที่แปลกใหม่ สามารถนำมาวาง ในการเผยแพร่และเรียนรู้ไปปรับใช้หรือพัฒนารูปแบบสื่อการออกแบบเผยแพร่อื่น ๆ ที่เหมาะสมสืบไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

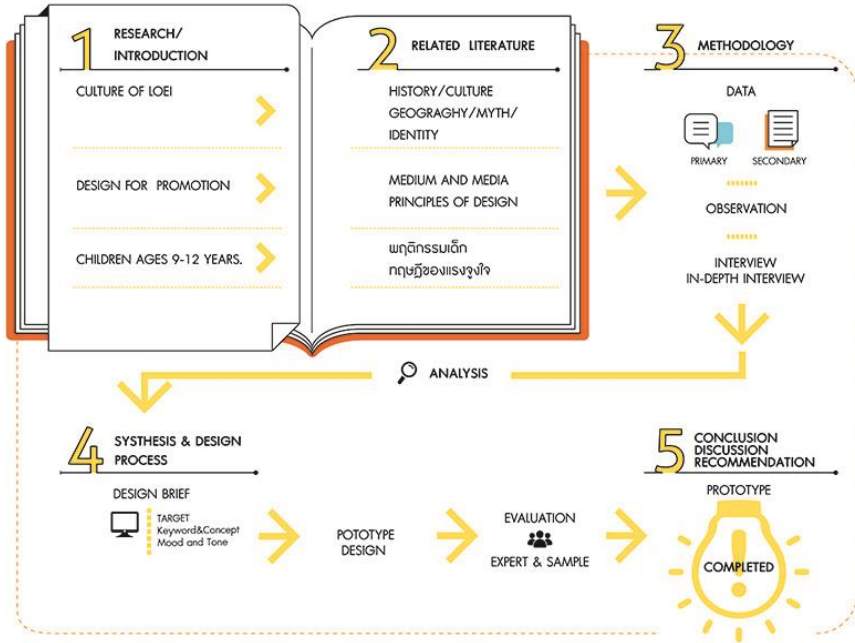
1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย
2. เพื่อศึกษาข้อมูลด้านพฤติกรรมของเด็กอายุ 9-12 ปี
3. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของสื่อสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
4. ออกแบบสื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

สมมติฐานของการศึกษา

การออกแบบสื่อเพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดเลยจะทำให้เด็กอายุ 9-12 ปี ได้เข้าถึงการเรียนรู้ เข้าใจและเกิดภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น

ภาพที่ 25 ผลงานการออกแบบ 1

[กรอบการวิจัย]

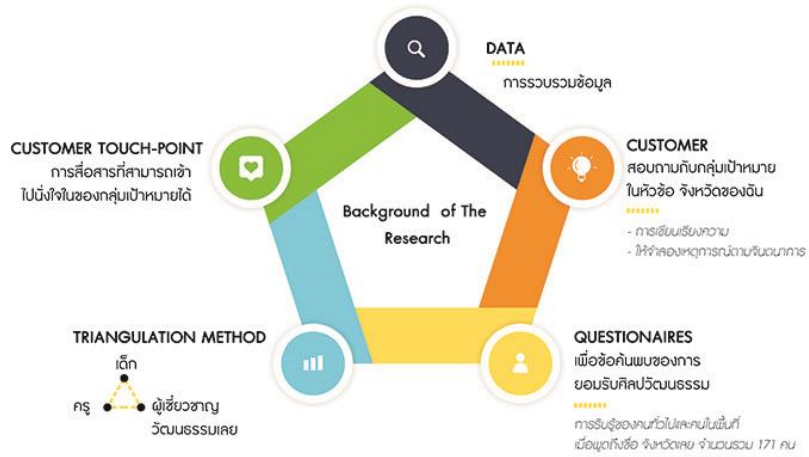


[การทบทวนวรรณกรรม]

ศิลปะวัฒนธรรม	เด็ก 9-12 ปี	สื่อ	แนวคิด และทฤษฎี
<p>ลัทธิวัฒนธรรม วัฒนธรรมคือสิ่งที่ได้แก่ ศิลปะ ชาติ ศาสนา ภาษารวมถึงค่านิยมและพฤติกรรมที่ถ่ายทอดกันมาในสังคม วัฒนธรรมมีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางสังคมและประวัติศาสตร์</p> <p>ศิลปะวัฒนธรรม ศิลปะวัฒนธรรมคือ สิ่งที่แสดงออกถึงความคิด อารมณ์ ความรู้สึกผ่านรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพวาด ประติมากรรม ดนตรี การแสดง ฯลฯ</p> <p>วัฒนธรรมการอ่าน วัฒนธรรมการอ่านคือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการอ่านหนังสือเป็นประจำทุกวัน</p> <p>วัฒนธรรมการอ่านผ่านสื่อ วัฒนธรรมการอ่านผ่านสื่อคือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการอ่านหนังสือผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ฯลฯ</p> <p>วัฒนธรรมการอ่านผ่านสื่อ วัฒนธรรมการอ่านผ่านสื่อคือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการอ่านหนังสือผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ฯลฯ</p>	<p>เด็ก 9-12 ปี เป็นวัยที่มีการพัฒนาทางร่างกายและจิตใจอย่างรวดเร็ว มีทักษะการคิดที่ซับซ้อนมากขึ้น สามารถเข้าใจและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ดี</p> <p>พัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ เด็กวัยนี้เริ่มมีเพื่อนฝูงมากขึ้น และมีความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน</p> <p>พัฒนาการทางภาษา เด็กวัยนี้สามารถสื่อสารความคิดและความรู้สึกของตนเองได้เป็นอย่างดี และสามารถเข้าใจและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ดี</p> <p>พัฒนาการทางจิตวิทยา เด็กวัยนี้เริ่มมีจิตสำนึกของตนเอง และสามารถเข้าใจและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ดี</p>	<p>การออกแบบ (Design) เป็นกระบวนการในการจัดการกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดผลงานที่ตรงตามความต้องการของผู้ใช้</p> <p>ทฤษฎีของแรงจูงใจ (Theories of Motivation) ทฤษฎีของแรงจูงใจคือสิ่งที่ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด</p> <p>ทฤษฎีของแรงจูงใจ (Theories of Motivation) ทฤษฎีของแรงจูงใจคือสิ่งที่ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด</p>	<p>แนวคิด และทฤษฎี ทฤษฎีของแรงจูงใจ (Theories of Motivation) ทฤษฎีของแรงจูงใจคือสิ่งที่ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด</p> <p>ทฤษฎีของแรงจูงใจ (Theories of Motivation) ทฤษฎีของแรงจูงใจคือสิ่งที่ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด</p>

ภาพที่ 26 ผลงานการออกแบบ 2

[RESEARCH METHODOLOGY]

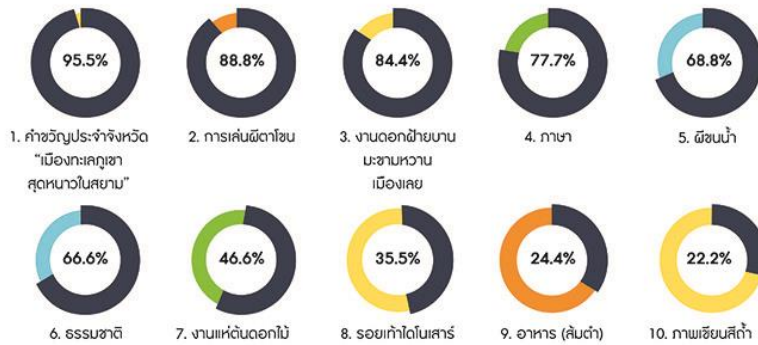


CUSTOMER

สอบถามกับกลุ่มตัวอย่างโดยการให้เขียนเรียงความและการจำลองเหตุการณ์ตามจินตนาการ ในหัวข้อ จังหวัดของฉิน เพื่อหาข้อเท็จจริงในความภาคภูมิใจที่เกิดในพื้นที่และภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมตนเอง

พบว่าจำนวนที่มีการเขียนจำนวนมากที่สุด 1-10 คำดับ (เรียงจากมากไปหาน้อย)

ผลการสอบถาม การเขียนเรียงความในหัวข้อ จังหวัดของฉิน (เด็กชั้นป.6 จำนวน 45 คน)



การจำลองเหตุการณ์การให้เด็กแสดงเล่าเรื่องตามจินตนาการ ในหัวข้อ จังหวัดของฉิน

พบว่าเด็กฯ ลงความคิดเห็น แต่งตัวเป็นชุดรูปผัดตองสวมหน้ากากและใช้อุปกรณ์ที่มีในการทำศิลปะลดคล้ายรวมทั้งการแต่งกายของชุด พร้อมกับแสดงการเล่าเรื่องจังหวัดของฉิน ลำดับแรกในการเล่าคือ การอยู่คำขวัญประจำจังหวัด สถานที่ท่องเที่ยว กล่าวจบถึงงานบุญผัดตอง

จากการผลการทดลองพบว่า ความภาคภูมิใจที่กลุ่มตัวอย่างยอมรับคือ การแต่งกายในรูปแบบของผัดตองที่นำมาใช้เป็น Gimmick หรือศิลปะการเล่าเรื่องราวความภาคภูมิใจในจังหวัดเลย

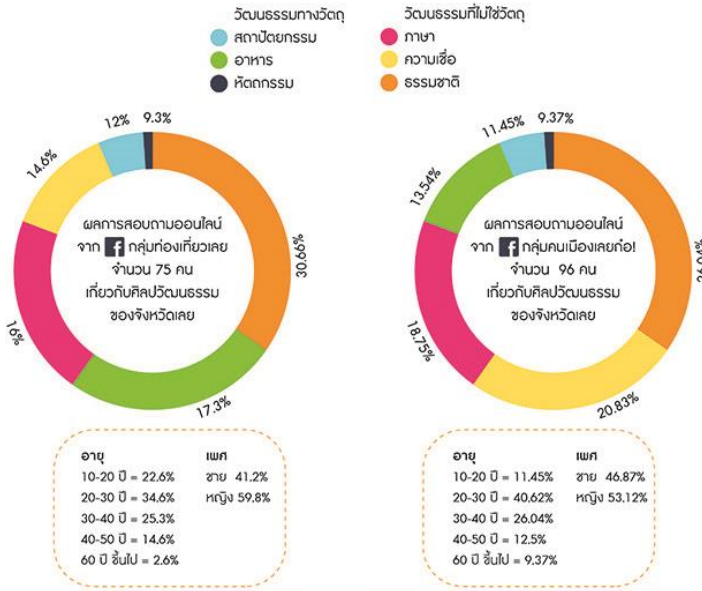


ภาพที่ 27 ผลงานการออกแบบ 3

QUESTIONNAIRE

การถกานความคิดเห็นจากคนทั่วไปและคนในพื้นที่ สอบถามเกี่ยวกับองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม เพื่อดูว่าหากพูดถึงเฉพาะเด็กถึงเรื่องอะไรเป็นหลัก และลำดับความสอดคล้องกับการรับรู้กลุ่มเป้าหมายด้านใดบ้าง

คำถาม: เมื่อพูดถึงจังหวัดเลย คุณนึกถึงอะไร (ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเลย เรียงลำดับจากน้อยไปหามาก)



TRIANGULATION METHOD



การสืบค้นแบบสามลำ ได้แก่ คุณครู เด็ก (และการสังเกตด้านพฤติกรรม) ผู้เชี่ยวชาญวัฒนธรรมเคย เพื่อการหาข้อมูลว่า การดำเนินชีวิตของเด็กในแต่ละวัน ต้องพบเจออะไรบ้างคือ ที่จะเป็นแนวทางในการนำศิลปวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรกกับเด็กได้อย่างเหมาะสม โดยเด็กไม่เกิดการยึดติดหรือต่อต้านจากความรู้สึกร่างกายของเด็ก ให้เด็กได้เกิดการมีส่วนร่วมได้อย่างเหมาะสม

ครู: พฤติกรรมของเด็กที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ มีความคิดเป็นของตัวเอง เมื่อเกิดคำถามจะรีบตามออกมาทันทีเมื่อสงสัยในสิ่งต่างๆ มีสังคมเป็นกลุ่ม ชอบทำกิจกรรมที่ใช้ความคิดของตนเองลงมือไป เช่น การทำงานทดลอง การเรียนรู้ในห้องเรียนที่ใช้อุปกรณ์สนับสนุนการเรียนรู้เพิ่มเติมจริงสื่อและคอมพิวเตอร์ ภาพการ์ตูนเข้ามามีส่วนร่วมที่สำคัญเพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน

ครู: นงนันทน์ วังน้อย ตำแหน่งครู โรงเรียนเมืองเลย

ชอบมาโรงเรียนเพราะจะได้มาเจอเพื่อนๆ ในห้องของผม ชอบศิลปะและการทดลอง เพื่อนบางคนก็ชอบงานประดิษฐ์ ชอบกิจกรรมที่ได้ร่วมทำกับเพื่อนๆ เพราะมีความสุข กล้าแสดงออกมากกว่า ทำคนเดียว รู้สึกมีความตื่นเต้นถ้าได้ทำกิจกรรมที่นอกเหนือจากการเรียนในหนังสือ เช่น ตอนที่คุณครูเปิดห้องหัตถกรรม พาไปนอกสถานที่ พาทำกิจกรรมการแสดง

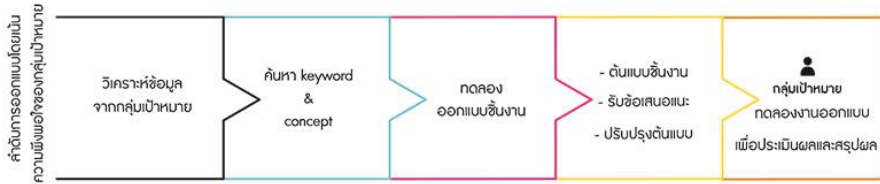
ด.ช.จริญวินัย จินทรสิมาวรรณ ๖.๖ โรงเรียนเมืองเลย

สิ่งที่สามารถสื่อวัฒนธรรมถึงเด็กได้คือสื่อสิ่งที่มีเรื่องราว ประกอบไปด้วยสื่อเด็กไม่เมื่อต้องทำอะไรที่กล้าตัดสินใจอยู่เสมอ เรื่องที่จะสอนเด็กมีคำแนะนำว่าควรมีเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ความเป็นมาของเลย เรื่องราวของ พระธาตุศรีสองรัก เพราะมีทั้งประวัติศาสตร์ความเป็นมาจนถึงปัจจุบันที่ยังเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของเลย เด็กจะได้ทั้งความรู้และความภาคภูมิใจในจังหวัดตนเองมากยิ่งขึ้น

อาจารย์ศักดิ์ชาย พวงจันทร์ รองผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานศิลปวัฒนธรรมเลย

ภาพที่ 28 ผลงานการออกแบบ 4

PROCESSING TO DESIGN

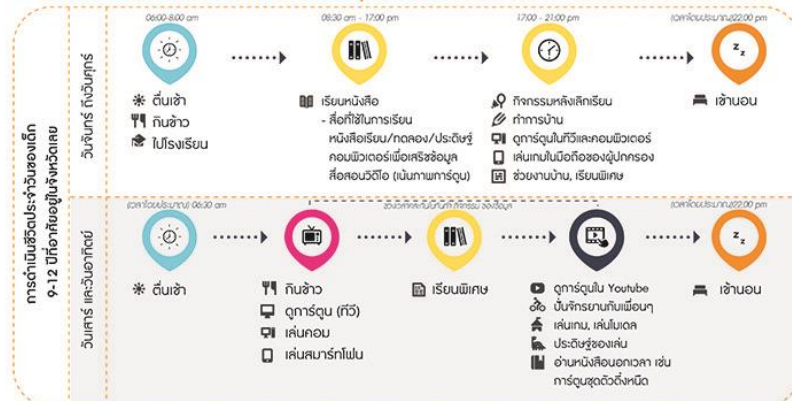


กลุ่มเป้าหมาย

การกำหนดขอบเขตของกลุ่มเป้าหมายเพื่อการออกแบบ ดังนี้

WHO	WHAT	WHERE	WHEN	HOW
เด็ก 9-12 ปี ที่อยู่ในโรงเรียน	การปลูกฝังให้สำนัก ทากูมิจิ ในวัฒนธรรม	สอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวัน (โรงเรียน)	กิจกรรมซึ่งไม่ในการเรียนหรือกิจกรรมนอกสถานที่ (การเรียนรู้ตามอิสระ)	สื่อแสดงออกที่ทำให้เด็กอยากสนุกและภูมิใจโดยไม่ยึดติด

ตารางการศึกษากิจกรรมและเวลาของกลุ่มตัวอย่าง

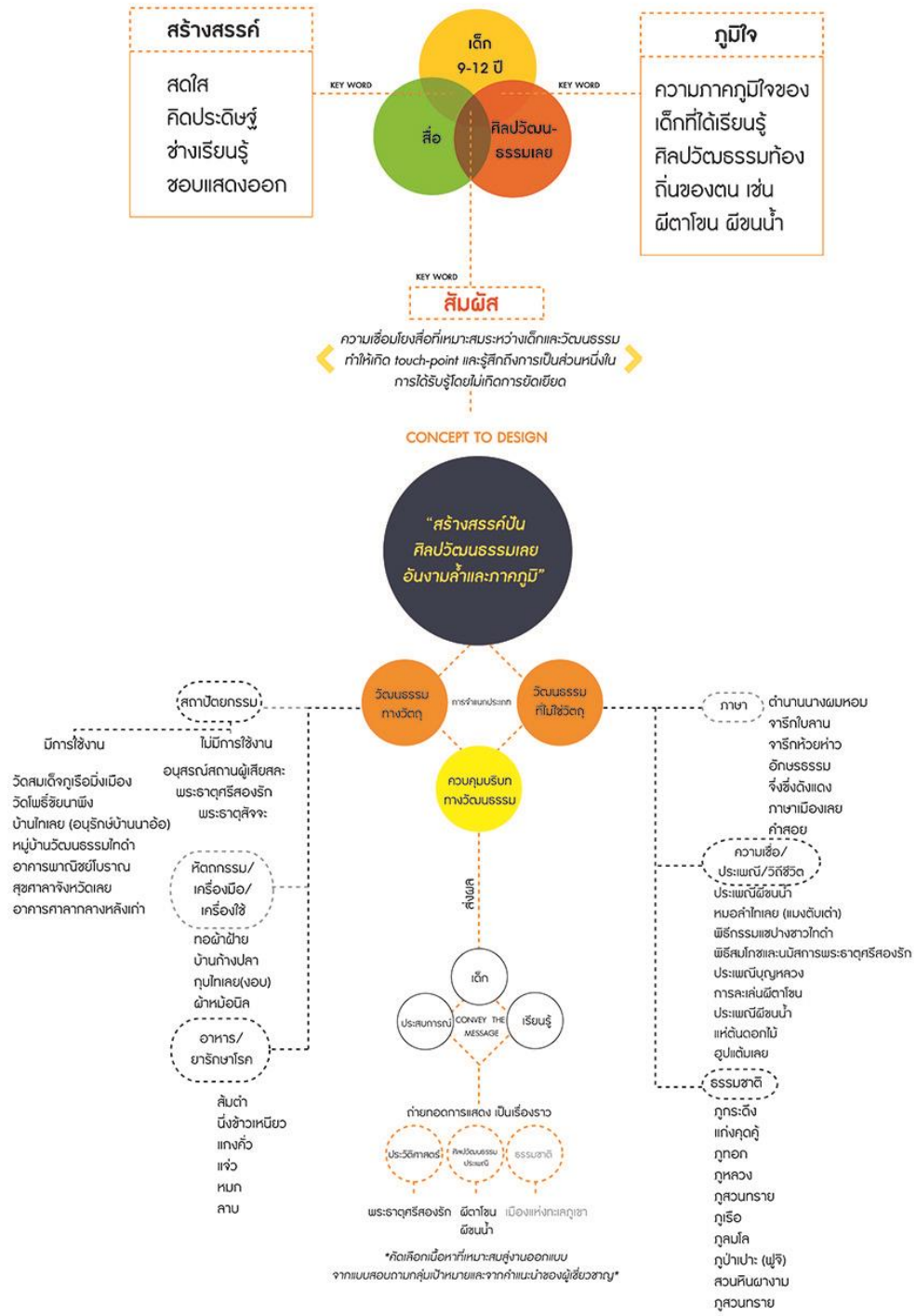


*ข้อมูลที่ได้มา วันจันทร์ ถึงวันศุกร์ เด็กใช้เวลาตารางชีวิตกับการเรียนรู้อีกกลุ่มเพื่อนๆ ไม่โรงเรียนเรียนมากที่สุด ตั้งแต่เวลา 8.00-17.00 น. (รวมเวลาเรียนพิเศษ) วันเสาร์และอาทิตย์ ใช้เวลาการเรียนรู้สื่อผ่านทางการ์ตูนและเล่นคอมพิวเตอร์ การไปเรียนพิเศษ กิจกรรมร่วมกับ เพื่อนๆ และกิจกรรมอื่นๆกับครอบครัว เช่นการเดินทางออกนอกเขตจังหวัดตามผู้ปกครอง



ภาพที่ 29 ผลงานการออกแบบ 5

PROCESSING TO DESIGN



ภาพที่ 30 ผลงานการออกแบบ 6

 MOOD AND TONE

พระธาตุศรีสองรัก



กิจกรรมธรรม ประเพณี



ธรรมชาติ



ชุดสีที่ใช้



สีหลัก



สีหลัก

สีรอง



สีรอง

สีหลัก

-  พิธีทำบุญเล็ก
-  พิธีบวงสรวง
-  พระธาตุศรีสองรัก
-  ธรรมชาติ

สีรอง

- 

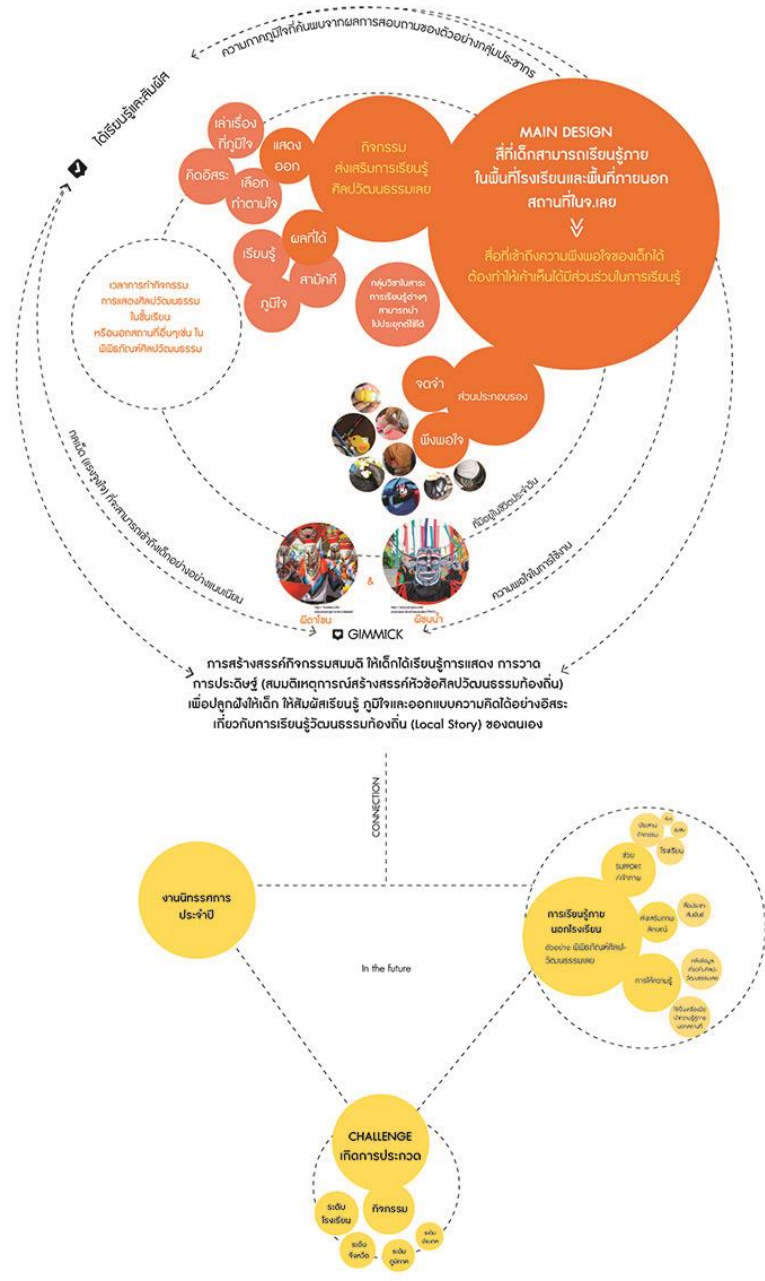
สีเป็นพื้นฐานข้อมูลสำหรับเด็ก การมีประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ว่ามีทั้งเหมือนกันและแตกต่างกัน เด็กก็จะเรียนรู้ การจำแนกประเภท คือ การแบ่งพวกหรือจัดแยกวัตถุ เด็กสามารถเปรียบเทียบและบอกข้อแตกต่างของคุณสมบัติของวัตถุ สีที่สดใส ช่วยทำให้กระตุ้นความรู้สึกอยากเรียนรู้ของเด็ก สีที่อ่อนนุ่ม เช่น สีเหลือง ส้ม แดง ม่วง เป็นสีแห่งความสุขสนุกสนาน ความฉลาดรอบรู้ สดใส ร่าเริง และทำให้มีอารมณ์ขัน สีที่เย็น เช่น ฟ้า เขียว น้ำเงิน เป็นสีที่สงบแต่มีความเคลื่อนไหว และดูฉลาด ให้ความรู้สึกถึงเสรีภาพและการปลดปล่อย

ที่มา 1) บทความออนไลน์มี สืบค้น ณ วันที่ 15/11/2561 จาก www.familyweekend.co.th
 2) วิทยานิพนธ์สี ศาสตราจารย์ภริยา นิยมธรรมา

ภาพที่ 31 ผลงานการออกแบบ 7

PROGRAMING

การสร้างแผนกิจกรรม การจัดกิจกรรมชุมชนในระยะเวลาให้กลุ่มเป้าหมายได้มีส่วนร่วมให้เกิดความใจเข้า และถึงความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของตนเองกิจกรรม ชื่อว่า **“สร้างสรรค์เป็นศิลปวัฒนธรรมเลยงานล้ำค่าและภาคภูมิใจ”**



ภาพที่ 32 ผลงานการออกแบบ 8

CHARACTER DESIGN



การ์ตูนเป็นสื่อเปิดโอกาสให้เด็กแต่ละคนเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ช่วย ทำภายในการแสดงออก
 สร้างสรรค์บรรยากาศของการเรียนรู้ให้มีชีวิตชีวา แทนคำอธิบายยาวๆและสลับซับซ้อน
 ช่วยให้อ่านง่ายขึ้น (ไพจิตร ขวรงค์ อ่างอิงใน สุนทร เษยชื่น, 2524)

ภาพที่ 33 ผลงานการออกแบบ 9

CHARACTER DESIGN



KEY VISUAL



ภาพที่ 34 ผลงานการออกแบบ 10

ACTIVITY BOX



เนื้อหาเสริมกิจกรรม

<p>28.3 cm</p> <p>21 cm หน้าซ้าย</p>	<p>28.3 cm</p> <p>21 cm หน้าขวา</p>
<p>1</p>	<p>1</p>
<p>2-3</p>	<p>2-3</p>
<p>4-9</p>	<p>4-9</p>
<p>10-15</p>	<p>10-15</p>
<p>16</p>	<p>16</p>

ภาพที่ 36 ผลงานการออกแบบ 12

ACTIVITY BOX



หนังสือชุดประติงรู๋ สามารถเปลี่ยนเป็นเรื่องราวเรียนรู๋ วัฒนธรรมเคยเรื่องอื่นๆได้



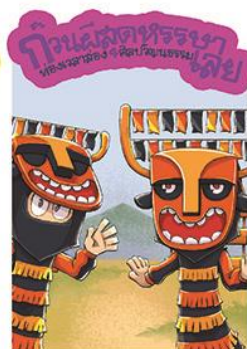
เรื่อง ซิมโองของเลย



เรื่อง ก่องกันผัดไอออน



เรื่อง ความงงนกกีไลย

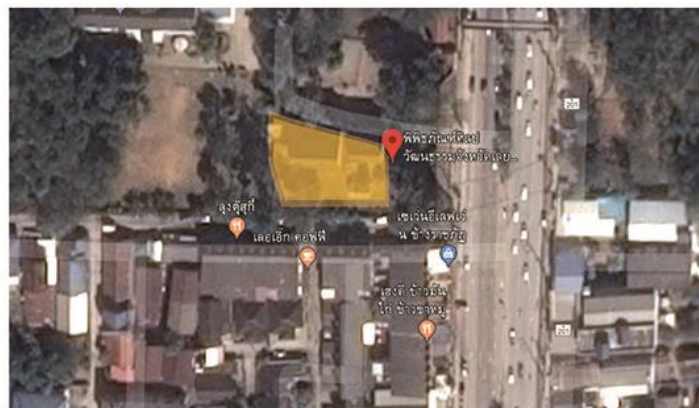
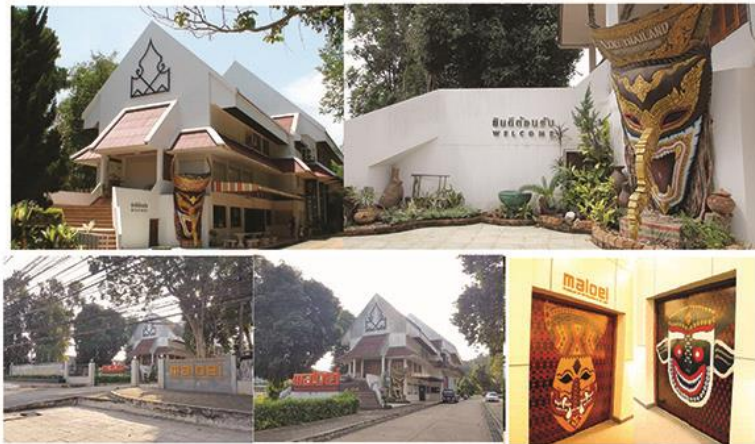


เรื่อง ก่องกันผัดน้ำ

ภาพที่ 37 ผลงานการออกแบบ 13

SITE DATA
maloei
Museum of Articulture of Loel

พิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลย ได้ก่อตั้งเพื่อส่งเสริม อนุรักษ์ เผยแพร่ วัฒนธรรมของจังหวัดเลย กำหนดที่เสมือนสารบัญชของหนังสือที่เป็นจุดรวมความรู้ทางด้านวัฒนธรรมจังหวัดเลยเพื่อให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ในเชิงวัฒนธรรม การสร้างสื่อในด้านวัฒนธรรมที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มคนจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะสามารถส่งเสริมให้ผู้เข้าชมให้ตระหนักและสนุกต่อการเข้ามาเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรม



ที่ตั้ง : สำนักศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ตำบลเมือง อำเภอเมือง จังหวัดเลย

การวิเคราะห์จุดอ่อนในนี้

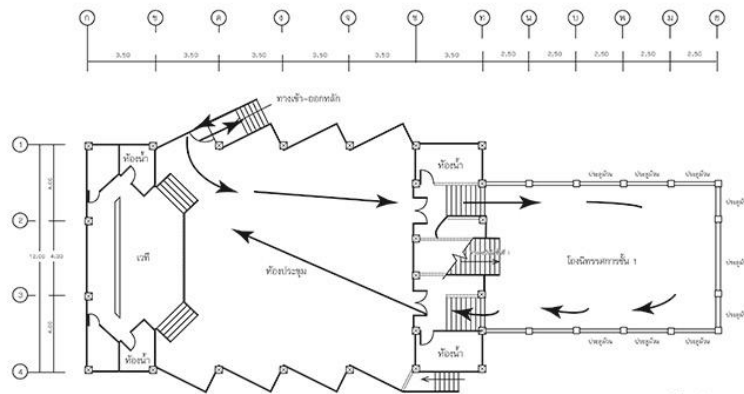
ปัจจัยภายใน	<p>S</p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นแหล่งเรียนรู้คุณภาพของจังหวัด - มีความน่าเชื่อถือของหน่วยงาน/องค์กร - มีเอกเทศพื้นที่วัฒนธรรมที่ชัดเจน เช่น มีตาชั่ง - การเดินทางสะดวก แต่ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเข้าชม 	<p>W</p> <ul style="list-style-type: none"> - โครงสร้างภายในยังไม่รองรับ เช่น บุคลากรไม่เพียงพอต่อการให้บริการ - การศึกษาการบรรยายก่อนชมพิพิธภัณฑ์ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ - ต่อสู้กับผู้ได้รับประโยชน์ - ขาดสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เช่น จุดประชาสัมพันธ์ร้านอาหาร - ไม่มีการจัดกิจกรรมหมุนเวียนเมื่อกระตุบให้เด็กต้องการไปอีกครั้ง
	<p>O</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระแสที่เป็นบวกขึ้นในสังคมของจังหวัดเลย - ถือการสร้างเสริมการเรียนรู้ในอำเภอเมือง - ด้านศิลปวัฒนธรรมให้เด็ก - จังหวัดมีผู้สนใจจากนักเรียนและครูที่ทำการท่องเที่ยว 	<p>T</p> <ul style="list-style-type: none"> - พฤติกรรมทางเทคโนโลยี ที่เพิ่มขึ้นในการใช้เทคโนโลยีมากกว่าไปสถานที่จริง - สร้างแผนผังพื้นที่ รองรับ สิ่งอำนวยความสะดวกในการที่คนรุ่นใหม่

ภาพที่ 38 ผลงานการออกแบบ 14

PLAN

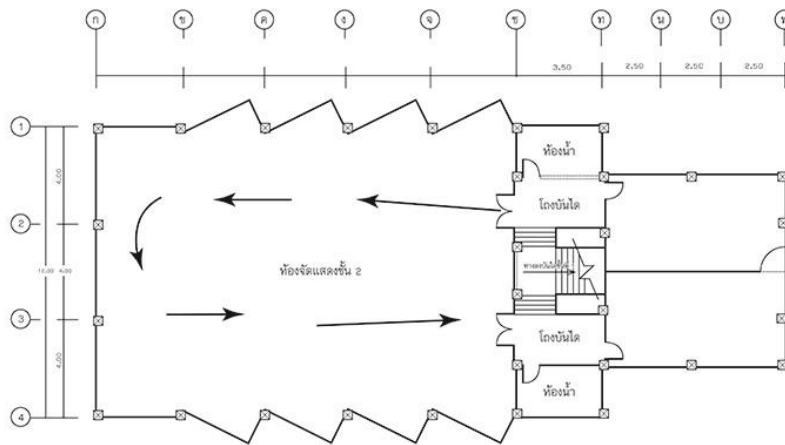
การจัดพื้นที่แสดงในพิพิธภัณฑ์สิรินธรแบบ ศึกษารูปร่างและสีของสัตว์ในธรรมชาติสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี (การสร้างสถานการณ์การสมมติ)

PLAN พื้นที่ ชั้น 1



- 1 ห้องประชุม ใช้สำหรับการบรรยายเบื้องต้นก่อนเข้าชมพิพิธภัณฑ์
- 2 ห้องจัดแสดงพิพิธภัณฑ์สัตว์ในมิติที่สามผ่านสื่อจัดแสดง ได้แก่ ภาพยนตร์ในระนาบในถ้า เครื่องมือหินสลับ งานหุ่นหลวง รอยเท้าไดโนเสาร์ สบดิ้งเมืองเลย

PLAN พื้นที่ ชั้น 2



- ห้องจัดแสดงชั้น 2 ห้องจัดแสดงของดีจังหวัดเลย บุคคลสำคัญ รูปจำลองรอยเท้าไดโนเสาร์ภูหลวง เครื่องมือหินสลับโบราณ แผลงแร่ เครื่องมือหินสลับ งานหุ่นหลวง/วีดิทัศน์ชาวไทย บ้านจำลอง/วีดิทัศน์ชาวไทย ศิลปิน วรรณกรรมในล้านนา ผ้าฝ้ายเมืองเลย

ภาพที่ 39 ผลงานการออกแบบ 15

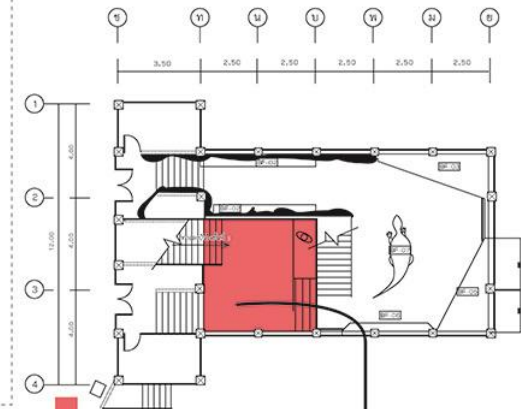
รูปแบบการนิเทศที่เสด็จกรม (ตามการนัดสนบติ)

แผนการดำเนินกิจกรรม เด็กเข้าร่วมกิจกรรมโดยต่อให้ source: 30-40 คนต่อเป็นทีม A และ B size 20m ที่ขนาด 3 ชั้นใน

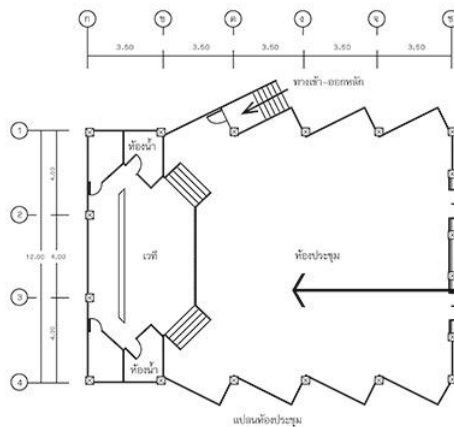
กลุ่ม A	กลุ่ม B
เป็นระยะเวลา	
STEP 1	เข้าชมนิทรรศการ ชั้น 1
STEP 2	เข้าชมนิทรรศการ ชั้น 2
STEP 3A	เด็กได้แสดงบทบาทนำห้องประชุมชั้น 1
STEP 3B	เด็กได้ส่งสารถึงกิจกรรมระดับสูง ที่ชั้นบน

กิจกรรมที่เข้าร่วมจะได้รับรางวัลใน PASSPORT BOOK เมื่อครบขั้นตอนกิจกรรมที่กำหนดขึ้นบนชั้นเรียน เด็กๆจะได้รับของรางวัลเป็นของกิจกรรม นำมาใส่กระเป๋า เมื่อเดินทางขึ้นไปได้ก็ได้รับรางวัลเป็นของขวัญกันตามชั้น

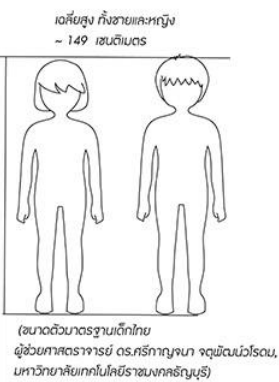
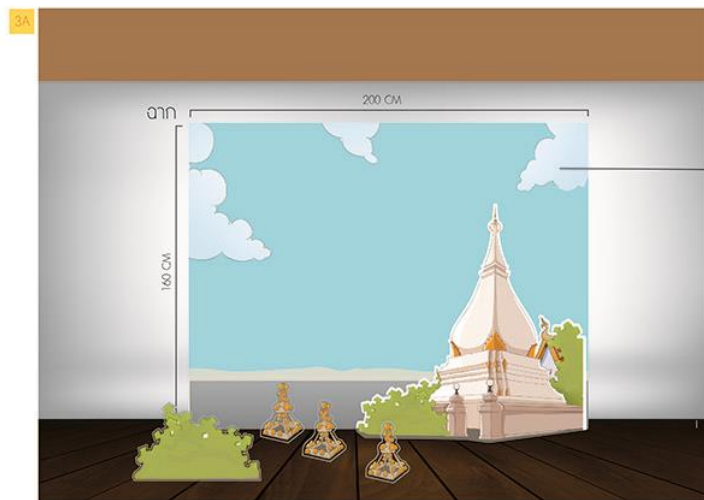
3B เด็กได้ส่งสารถึงกิจกรรมระดับสูง บริเวณชั้นบน



3A เด็กได้แสดงบทบาทนำห้องประชุมชั้น 1



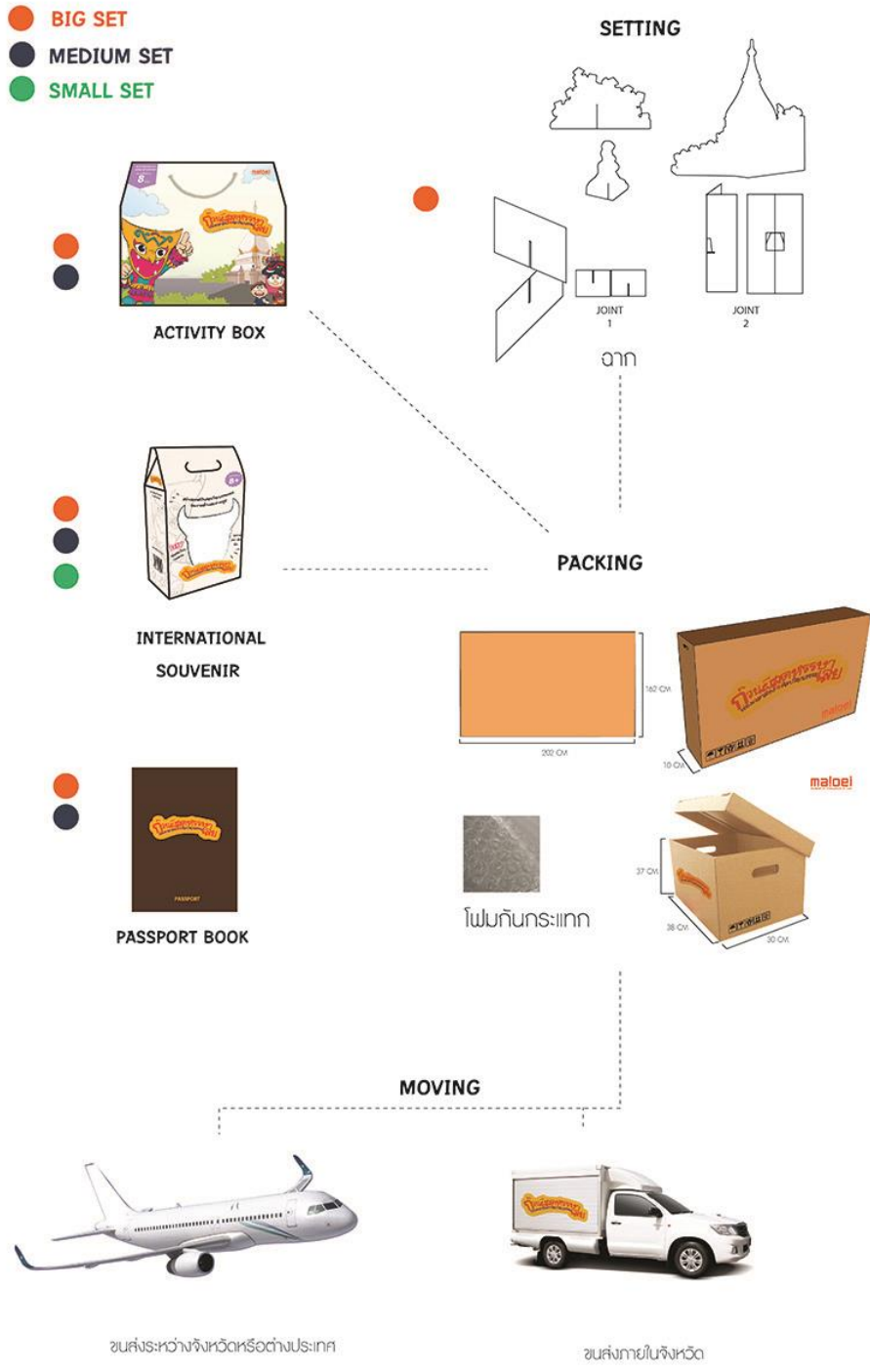
การเรียนรู้เรื่องราวจากกิจกรรมระดับสูง ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมแสดงบทบาทสนบติ ตามความสมัครใจ



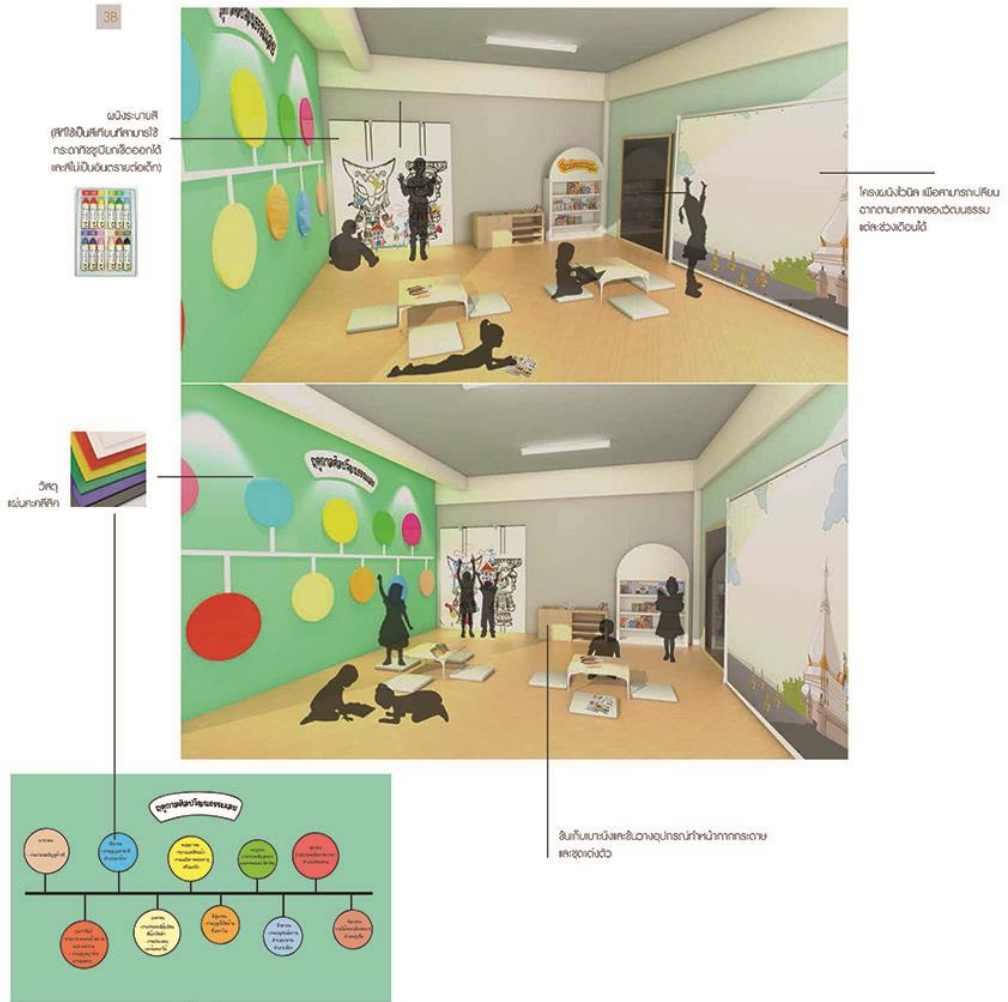
ภาพที่ 40 ผลงานการออกแบบ 16

LOGISTICS MANAGEMENT

- BIG SET
- MEDIUM SET
- SMALL SET



ภาพที่ 41 ผลงานการออกแบบ 17



ภาพที่ 42 ผลงานการออกแบบ 18

การประเมินผลงาน

ความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายต่างงานออกแบบ



ระดับความพึงพอใจ	5	4	3	2	1
ข้อ 1 คิดว่า รูปแบบสื่อมีความเหมาะสมกับตนเองหรือไม่	64.4 %	33.3 %	2.2 %	-	-
ข้อ 2 ชอบขั้นตอนในการจัดการสื่อ	42.2 %	55.56%	-	2.2 %	-
ข้อ 3 ได้เรียนรู้ค่าความเข้าใจกับศิลปวัฒนธรรมเคย	66.67 %	17.78%	11.1%	4.4 %	-
ข้อ 4 กุณิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นตนเอง	91.1%	8.89%	-	-	-
ข้อ 5 พอใจกับการแสดงและการเตรียมอุปกรณ์ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น	57.78%	24.4%	6.67%	11.1%	-

การประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญโดยได้ หากค่าเฉลี่ย ดังนี้



นางสมพร วงษ์โอง
ตำแหน่งครู โรงเรียนเมืองสอง



คุณภาภ น้อยเมือง
คุณครูในโรงเรียนเทศบาล
สวนปทุมธานีจังหวัดสุพรรณบุรี



ภัทริศยา แสงจันทร์
รองผู้อำนวยการวิทยาลัยการศิลป์
วัฒนธรรมเลย

ค่าเฉลี่ย

1. ความเข้าใจของเนื้อหา				
1.1. รูปแบบสื่อมีความเหมาะสมกับเด็ก	5	5	5	5.00
1.2 ลำดับขั้นตอนในการจัดการสื่อ	5	4	4	4.33
1.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดสื่อ	5	4	4	4.33
1.4 ความเหมาะสมของเนื้อหาศิลปวัฒนธรรมเคยกับเด็ก	5	5	5	5.00
1.5 เด็กได้เกิดการเรียนรู้ค่าความเข้าใจกับศิลปวัฒนธรรมเคย	5	5	5	5.00
2. ด้านความพึงพอใจต่อการออกแบบ				
2.1 เด็กเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	5	5	4	4.67
2.2 เด็กเกิดความพึงพอใจกับสื่อที่มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ขึ้น	5	5	5	5.00
3. ความพึงพอใจด้านคุณภาพการจัดสื่อ				
3.1 สามารถนำสื่อไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมอื่นๆได้	5	5	5	5.00
3.2 เด็กสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	5	5	4	4.67
3.3 สื่อสามารถเสริมสร้างพัฒนาการของเด็ก	5	5	5	5.00

ภาพที่ 43 ผลการประเมิน

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พิชญา ชุนศรี
วัน เดือน ปี เกิด	30 มกราคม 2535
สถานที่เกิด	เลย
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2556 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชามีเดียอาตส์ วิชาเอก วิซวลเอฟเฟกต์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี พ.ศ.2558 ศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบ คณะ มัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	180 หมู่ 8 ตำบลภูกระดึง อำเภอภูกระดึง จังหวัดเลย 42180

