



นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่นของเยาวชน กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น



โดย
นายศิวัชร คุ้ม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่นของเยาวชน กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE MULTIMEDIA INNOVATION TO PROMOTE APPRECIATION
OF LOCAL ART AND CULTURE AMONG YOUTH, A CASE STUDY
OF THE LOCAL ART AND CULTURE CENTER



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts Visual Arts Education
Academic Year 2023
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	นวัตกรรมการสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่นของเยาวชน กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
โดย	นายศิวะรัฐ คำนุ
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ทิพนันท์ แยมมณีชัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ

คณะกรรมการประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะกรรมการประติมากรรมและ
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)ภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสวรรณ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ทิพนันท์ แยมมณีชัย)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ขนบพร แสงวณิช)

646120012 : ทักษะศิลปศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย, การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น, หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

นาย ศิวะรัฐ คำนุ: นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
ของเยาวชน กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วย
ศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจาก
วัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี 2) ศึกษาผลการ
ใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์
หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ประกอบด้วย 2.1) เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้
เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี 2.2) เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏ
กาญจนบุรี 2.3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เป็น
การวิจัยและพัฒนา(R&D) โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน สถิติที่
ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติเชิงปริมาณ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า
IOC

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการประเมินคุณภาพความเหมาะสมของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียอยู่
ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.22 2. ผลการวัดความรู้ความ
เข้าใจ พบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนอยู่ในระดับดี 3. การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่น ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 และ 4. ผล
การศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84
ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.27

646120012 : Major Visual Arts Education

Keyword : Multimedia Innovation/ Appreciation of Local Arts and Culture/ Local Arts and Culture Center

MR. Siwarut KHUMNU : THE MULTIMEDIA INNOVATION TO PROMOTE APPRECIATION OF LOCAL ART AND CULTURE AMONG YOUTH, A CASE STUDY OF THE LOCAL ART AND CULTURE CENTER Thesis advisor : Assistant Professor Wisud Po Negrn, Ph.D.

The objectives of this research are to 1) create multimedia information on local arts and culture from objects displayed in the historical room. Kanchanaburi Rajabhat University Cultural Hall 2) Study the results of the use of multimedia information on local arts and culture from objects displayed in the historical room. Kanchanaburi Rajabhat University Cultural Hall consists of 2.1) To study visitors' knowledge and understanding of local arts and culture information from objects displayed in the history room. Kanchanaburi Rajabhat University Cultural Hall 2.2) To study visitors' appreciation of local art and cultural information from objects displayed in the historical room. Kanchanaburi Rajabhat University Cultural Hall 2.3) To study the satisfaction of service recipients with multimedia information on local arts and culture from objects displayed in the history room. Kanchanaburi Rajabhat University Cultural Hall It is research and development (R&D) The sample used in the research was 30 Mathayom 3 students at Kanchanaburi Rajabhat University Demonstration School, Semester 2, academic year 2023. Statistics used in data analysis. Use quantitative statistics including percentage, mean, standard deviation, and IOC value.

The results of the research found that: 1. The results of the assessment of the quality and suitability of multimedia innovations were at the highest level. The mean was 4.86 with a standard deviation of 0.22. 2. The results of the knowledge and understanding measurement revealed that the students' knowledge and understanding after studying was at a good level 3. Appreciating local arts and culture The overall picture is at the highest level. The mean value was 4.61, the standard deviation was 0.63 and 4. The results of the study of satisfaction with multimedia innovation were found to be at the highest level. The mean is 4.84, the standard deviation is 0.27.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โภธิ์เงิน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ที่กรุณาให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทางในการพัฒนางานวิจัยอย่าง คีถึง ตลอดจนให้การสนับสนุนและกำลังใจมาตั้งแต่เริ่มต้นและตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ทิพนเตร์ แยมมณีชัย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ร่วม ที่กรุณาถ่ายทอดองค์ความรู้ ข้อคิดที่มีคุณค่า และให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจน สนับสนุนและให้กำลังใจ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณศาสตราจารย์ทินกร กาษรสุวรรณ ประธานสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.ชนบทพร แสงวงษ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัยในการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นที่มีคุณค่าในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบพระคุณผู้ช่วย ศาสตราจารย์ บุญรอด ชลารักษ์ ดร.ปรัชญา เหลืองแดง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาวิตา ขวนขยัน (ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านประวัติศาสตร์) ดร.ณรงค์ พันธคง ดร.บุรินทร์ นรินทร์ ดร.บุษบา สังข์วรรณะ (ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน นวัตกรรม) ที่กรุณาในการให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์และพิจารณาความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของ นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย และดร.พาที เกศธนากร นายภาคภูมิ พันธุาสสิภูณ์ นายเกรียงไกร ทองศรี ที่กรุณาเป็น ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย สำหรับการทำให้วิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ บุคลากร สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษาทุกท่านที่ให้ความรู้ ให้คำแนะนำ และประสบการณ์อันมีค่าแก่ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณท่านเจ้าของหนังสือ วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ ทุกเล่ม ที่ช่วยให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีและสำนักศิลปะ และวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่ให้คำแนะนำ ให้โอกาสในการเรียนรู้ และกำลังใจตลอดมา และขอขอบพระคุณโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการเก็บข้อมูล การวิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัย จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแด่พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำ ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจอย่างดียิ่งเสมอมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามในการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
สมมติฐานของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
ประวัติศาสตร์และมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี.....	9
การเห็นคุณค่าในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Appreciating local history).....	51
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนวัตกรรม.....	59
สื่อมัลติมีเดีย (multimedia).....	68
แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ.....	71
ความพึงพอใจของผู้รับบริการ.....	75

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Related research)	90
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	94
ตอนที่ 1 การสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของ เยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น การศึกษาข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จัด แสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี	114
ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	124
บทที่ 4 ผลการวิจัย	134
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	134
4.2 ผลการวิจัย	134
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	137
สรุปผลการวิจัย	138
อภิปรายผล	139
ข้อเสนอแนะ	144
ข้อเสนอแนะในการนำเสนอผลการวิจัยมาใช้	144
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	144
รายการอ้างอิง	145
ภาคผนวก	148
ภาคผนวก ก รายงานผู้ทรงคุณวุฒิและรายงานผู้เชี่ยวชาญ	149
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถามความคิดเห็น แบบทดสอบความรู้ แบบประเมิน และ แบบสอบถามความพึงพอใจ	151
ภาคผนวก ค ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย	178
ภาคผนวก ง หนังสือขอสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ หนังสือเชิญสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ หนังสือ แต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการ เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย	192

ภาคผนวก จ คู่มือแนะนำเข้าโปรแกรม Spatial Metaverse ห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.....209

ภาคผนวก ฉ ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดง.....218

ภาคผนวก ช ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.....229

ภาคผนวก ซ ภาพกิจกรรมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น232

ประวัติผู้เขียน.....242



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงข้อเสนอแนะและการแก้ไข	123
ตารางที่ 2 แสดงข้อเสนอแนะและการแก้ไข	127
ตารางที่ 3 แสดงข้อเสนอแนะและการแก้ไข	129
ตารางที่ 4 แสดงข้อมูลทั่วไป	126
ตารางที่ 5 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น.....	127
ตารางที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น.....	128
ตารางที่ 7 แสดงการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	129
ตารางที่ 8 แสดงข้อมูลทั่วไป	132
ตารางที่ 9 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ กาญจนบุรีที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น.....	133



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แนวคิด Augmented Reality (AR)	69
ภาพที่ 2 หลักการทำงานของ Augmented Reality (AR)	70
ภาพที่ 3 หลักการทำงานของ Maker-base AR	70
ภาพที่ 4 หลักการทำงานของ Maker-base AR	71
ภาพที่ 5 องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจ	83
ภาพที่ 6 ความพึงพอใจในการบริการ	89
ภาพที่ 7 แสดงขั้นตอนดำเนินการวิจัย	114
ภาพที่ 8 แสดงกรอบดำเนินการวิจัย	115
ภาพที่ 9 แสดงกรอบดำเนินการวิจัย	119
ภาพที่ 10 แสดงกรอบดำเนินการวิจัย	125
ภาพที่ 11 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code) และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น.....	233
ภาพที่ 12 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code) และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น.....	233
ภาพที่ 13 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code) และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น.....	234
ภาพที่ 14 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code) และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น.....	234

- ภาพที่ 26 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาความรู้จากสถานที่จริงเพื่อสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น 240
- ภาพที่ 27 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างได้บรรยายความรู้สึกลงและข้อเสนอแนะในการเยี่ยมชมทั้งนวัตกรรมการต่างๆ และเยี่ยมชมสถานที่จริง หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม 241



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รากฐานแห่งศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น คือ ร่องรอยภูมิปัญญาอันแสดงถึงพัฒนาการมนุษย์ ซึ่งอาจกำหนดโดยขอบเขตเชิงพื้นที่หรือวัฒนธรรม ที่สืบทอดต่อยอดกันมาจนกลายเป็นแบบที่ยึดถือกันมาจนถึงปัจจุบัน สิ่งเหล่านั้นจะเรียงร้อยเชื่อมโยงความเป็นตัวตนของคนในพื้นที่กับอิทธิพลจากศูนย์กลางอำนาจภายใต้บริบทของความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคน การเมือง การปกครอง ประเพณี วัฒนธรรมและเศรษฐกิจ ซึ่งในปัจจุบันมีการศึกษาที่เน้นองค์ความรู้เชิงศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มากขึ้น ที่เป็นการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้ที่หลอมรวมระบบความคิด ความเชื่อ ภูมิปัญญาและการถ่ายทอดเรื่องราวสำคัญต่างๆ อันเป็นหลักฐานที่แสดงถึงความเป็นมา และพัฒนาการของคนในท้องถิ่นด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จึงเป็นเรื่องที่การศึกษาควรให้ความสำคัญในการศึกษารวบรวม เพื่อให้ผู้สืบทอดได้เข้าใจรากเหง้า และวิถีของบรรพบุรุษหรือท้องถิ่นของตนเอง การศึกษาค้นคว้ารวบรวมจึงมีความจำเป็นต้องมีความเข้าใจพื้นฐานด้านปรัชญาพอควร เพราะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในหัวข้อต่างๆ มากมาย ปรัชญาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยทั่วไปเป็นความคิดหรือปัญญาของนักวิชาการเกี่ยวกับคำว่าปรัชญาด้านนั้นๆ โดยมีความมุ่งหมายในการอธิบายถึงความสำคัญของเรื่องราวนั้นๆ ตลอดจนวิธีการวิเคราะห์การตั้งข้อสมมติฐาน การประเมินค่าความสำคัญของกระบวนการ เพื่อให้ความพยายามในการแสวงหาความหมายของคุณค่าของชีวิตมนุษย์ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ในขณะที่รัฐบาลต้องการจัดมาตรฐานพื้นฐานการศึกษาของคนไทยทุกคน ให้ได้รับการพัฒนาตนเองทางการศึกษาให้มีความเจริญงอกงามให้ครอบคลุมทุกเพศทุกวัย เพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะ คุณลักษณะ และสมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพ และการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข อันจะนำไปสู่เสถียรภาพและความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติที่ต้องพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าทัดเทียมนานาประเทศในเวทีโลกท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญด้านการศึกษาในฐานะกลไกหลักในการพัฒนาประเทศมาโดยตลอด และเนื่องจากแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับเดิมได้สิ้นสุดลง กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงได้จัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ฉบับนี้ขึ้น เพื่อวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดย

มุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบ การบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่ สอดคล้อง กับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ กระบวนการจัดทำแผนการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 เน้นการให้ความสำคัญ กับการมีส่วนร่วมและการยอมรับของทุกภาค ส่วนที่เกี่ยวข้อง อันจะส่งผลให้การขับเคลื่อนแผนการศึกษาแห่งชาติ ไปสู่การปฏิบัติประสบ ความสำเร็จ ซึ่งมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 – 2574) และมีมติ เห็นชอบให้ใช้ในการการประชุมคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2560 ซึ่งที่ประชุมมีมติเห็นชอบ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579 และให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องใช้เป็นกรอบแนวทางในการ พัฒนาการศึกษาในช่วงระยะเวลาดังกล่าว¹

จังหวัดกาญจนบุรี ถือเป็นพื้นที่หนึ่งที่มีความสำคัญด้านการศึกษา ค้นคว้า รวบรวม ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น อันเป็นเอกลักษณ์ที่มีมาอย่างยาวนาน เพราะจังหวัดกาญจนบุรีมีรอยรอยอารย ธรรมและพัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ อันเป็นยุคที่มนุษย์เริ่มรู้จักการใช้เครื่องมือ และการตั้งถิ่นฐานเรื่อยมาจนถึงสมัยประวัติศาสตร์ พื้นที่แห่งนี้ยังคงมีความสำคัญต่อเส้นทางการค้า ของรัฐ เมืองโบราณ มีบทบาทมากขึ้นต่อศูนย์กลางของอาณาจักรสำคัญในแผ่นดินไทย คือ กรุงศรี ออยุธยาและกรุงรัตนโกสินทร์ ในฐานะเมืองหน้าด่าน ในการศึกสงคราม ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ปรากฏ หลักฐานทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมากมาย รวมถึงแหล่งและวัตถุทางด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นใน จังหวัดกาญจนบุรีเป็นจำนวนมาก หลักฐานดังกล่าวจึงเป็นส่วนหนึ่งขององค์ความรู้คู่กับการเรียนรู้ ควบคู่กันไป โดยในอดีตจังหวัดกาญจนบุรีถือว่ามีมีความสำคัญทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน การศึกษาเรื่องราวในอดีตของกาญจนบุรีที่ผ่านมา มี ข้อจำกัดประการหนึ่งคือหลักฐานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นกระจัดกระจาย และยังขาดการรวบรวมอย่าง เป็นระบบ² และเป็นแหล่งรวมร่องรอยประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 ที่เป็นโบราณสถานและมี วัตถุที่สำคัญยังปรากฏอยู่ ณ ปัจจุบัน

หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีถือว่าเป็นสถานที่หนึ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่าง ยิ่ง เป็นสถานที่รวบรวม สงวนรักษา ศึกษา ค้นคว้า วิจัย และจัดแสดงวัตถุทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็น หลักฐานที่มีความสำคัญต่อการศึกษาที่เกี่ยวกับภูมิปัญญา และวิถีชีวิตในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ เหตุการณ์สำคัญทางสงคราม และวัตถุที่ใช้ในการดำเนินชีวิตของมนุษย์

¹ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579.**

กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

² มณฑล คงแถวทอง.(2543).**ประวัติศาสตร์กาญจนบุรี.** กาญจนบุรีการศึกษา : สำนักศิลปะ และวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสภาพการดำเนินชีวิตในแต่ละท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี รวมทั้งมีวัตถุทางวัฒนธรรมหลายอย่างที่มิได้ใช้ประโยชน์ในปัจจุบัน อาทิเช่น ขวานหิน โรงศพไม้ โบราณ หม้อสามขา เป็นต้น การจัดแสดงภายในอาคารหอวัฒนธรรมเป็นอาคาร 2 ชั้น แบ่งเป็น 5 ห้องนิทรรศการประกอบไปด้วยชั้นล่าง 1.ห้องนิทรรศการเฉลิมราช เป็นห้องที่จัดแสดงการเสด็จพระราชดำเนินปฏิบัติพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี 10 วาระของช่วงรัชสมัย 2. ห้องเครื่องมือเครื่องใช้ในบ้าน เป็นห้องที่จัดแสดงวัตถุ เครื่องมือ เครื่องใช้พื้นบ้าน อาทิเช่น เขียนหมาก ครกหิน ไม้หิน แทนหินบดยา เตียงนอนสี่เสา กระต่ายขูดมะพร้าว เป็นต้น 3. ห้องเครื่องมือในการประกอบอาชีพ เป็นห้องที่จัดแสดงเครื่องมือที่ใช้ในการประกอบอาชีพ อาทิเช่น เครื่องสีฝัด ระหัด ชกมวย เครื่องทอผ้า คันไถ ครกกระเดื่อง และอุปกรณ์การดักจับสัตว์บกและสัตว์น้ำ เป็นต้น ส่วนชั้นที่ 2 ประกอบด้วย 2 ห้องนิทรรศการได้แก่ 1) ห้องประวัติศาสตร์ เป็นห้องที่จัดแสดงโบราณวัตถุตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์และในสมัยต่างๆ ที่ค้นพบได้ภายในจังหวัดกาญจนบุรี อาทิเช่น กำไลสำริด ลูกปัด เครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือในยุคหิน โลงศพไม้โบราณ รวมทั้งอาวุธ ของใช้ ภาพถ่าย ในสมัยสงครามโลก 2) ห้องศาสนาและประเพณี เป็นห้องที่จัดแสดงวัตถุที่เกี่ยวกับศาสนา ประเพณีของไทย อาทิเช่น พระพุทธรูปปางต่างๆ ภาพเขียนเรื่องเทศน์มหาชาติ ตู้พระธรรม คัมภีร์โบราณ ตาลบัตร โบราณ ฯลฯ ซึ่งจะต้องมีการจัดเก็บและเผยแพร่ให้เป็นระบบ³

ซึ่งปัจจุบันเทคโนโลยีเพื่อการเข้าถึงข้อมูลความรู้สามารถทำได้หลายรูปแบบตามความต้องการและเหมาะสม ทั้งในรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ แผ่นพับ เว็บไซต์ รวมถึงแผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ โดยในปัจจุบันเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาบทบาทและมีส่วนช่วยในการส่งเสริมให้การพัฒนาของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจและเพิ่มช่องทางไปยังกลุ่มผู้สนใจได้อย่างแพร่หลาย เทคโนโลยีที่กำลังเป็นจุดเปลี่ยนและได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในปัจจุบัน คือ เทคโนโลยีเสมือนจริง ที่เป็นการสร้างภาพ 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ โดยโครงสร้างเป็นการให้ผู้ใช้บริการสามารถสร้างจินตนาการในสิ่งที่ตนเห็นและสัมผัสด้วยตาได้ชัดเจนกว่าปกติ เสมือนว่าอยู่ในสถานที่นั้นๆ แบบไม่ต้องเดินทางเข้าเยี่ยมชมสถานที่จริง ก็สามารถเยี่ยมชมและเรียนรู้สิ่งที่ตนเองอยากรู้ได้⁴ จึงถือเป็นทางเลือกใหม่ในการเข้าถึงข้อมูลการประชาสัมพันธ์โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้งานและเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการสื่อสารประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว ยังสามารถเข้าถึงข้อมูลผ่านเครื่องมือ

³ Selwyn. (2007). **The use of computer technology in university teaching and learning:a critical perspective.** J. Comp. Assist. Learn.

⁴ Wofford MM, Spickard AW, Wofford JL. (2001). **The computer-based lecture.** J. Gen.Int. Med.

สื่อสาร เช่น โทรศัพท์ ไอแพด เป็นต้นได้ทันที เป็นการรวบรวมข้อมูลผ่านสื่อมัลติมีเดีย นอกจากนี้ การให้ผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมกับหน่วยงานที่จัดทำในการให้ความรู้และประชาสัมพันธ์ จะทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจบริบทสถานที่ และความเป็นมาของสถานที่นั้นๆ มากยิ่งขึ้น ตลอดจนเป็นการส่งเสริมเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักภายในประเทศและต่างประเทศ พร้อมทั้งเป็นการต่อยอดส่งเสริม การเรียนรู้และการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ เป็นการปลูกฝังความรู้สึกหวงแหนประวัติศาสตร์ที่บรรพบุรุษตกทอดมาให้ถึงปัจจุบัน⁵

เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) เป็นเทคโนโลยีใหม่ ที่ผสมเอาโลกแห่งความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) โดยผ่านอุปกรณ์ทางด้านฮาร์ดแวร์รวมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทำให้สามารถมองเห็นภาพที่มีลักษณะเป็นวัตถุ (Object) แสดงผลในจอภาพกลายเป็นวัตถุ 3 มิติ ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง มีการแสดงผลที่แสดงวัตถุมีการเคลื่อนไหว คู่มือมีมิติความตื่นตันทื่นใจ โดยสามารถนำรูปแบบใหม่ของการนำเสนอสินค้าลอยออกมาจากจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการนำเสนอรูปแบบใหม่ในโลกสังคมออนไลน์หรือการตลาดออนไลน์อีกทางหนึ่ง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้า สื่อยุคใหม่ หากเปรียบสื่อต่างๆ เสมือน “กล่อง” แล้ว AR คือการนำเสนอออกมาสู่โลกใหม่ภายนอกกล่องที่สร้างความตื่นตันทื่นใจในรูปแบบ Interactive Media โดยที่ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารในปัจจุบัน ส่งผลต่อการเรียนรู้ของเยาวชนรุ่นใหม่ เป็นอย่างยิ่ง สถาบันการศึกษาทั่วโลกหันมานิยมใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้นจนอาจเรียกว่าเป็นการปฏิวัติ อุดมศึกษา เช่น สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(CAI-Computer Assisted Instruction), บทเรียนออนไลน์ (E-Learning), การเรียนการสอนบนเว็บ (Web-Based Learning), การเรียนออนไลน์ (On-line Learning), การเรียนผ่านวิดีโอออนไลน์, E-Book (Electronic Book) ฯลฯ ซึ่งการเรียนรู้ผ่านสื่อใหม่นี้ทำให้เยาวชนเข้าถึงเนื้อหาความรู้ได้ง่ายขึ้นและเร็วกว่าเดิม ผู้เรียนยุคใหม่จึงค่อนข้างสนใจการเรียนรู้ ผ่านสื่อใหม่มากกว่าสื่อแบบเดิมที่เป็นตำราหรือหนังสือ⁶

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียโดยใช้รูปแบบเสมือนจริง เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) เพื่อการเรียนรู้เป็นการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวและข้อมูล องค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี โดยเฉพาะภายใน หอประวัติศาสตร์ ให้มีความน่าสนใจ เพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ให้ทันต่อเทคโนโลยีที่นับวัน

⁵ Devitt PG, Plamer E. (1999). **Computer-aided learning: An overvalued educational resource?** Med. Educ.

⁶ Karakas E, Tekindal S. (2008). **The effects of computer-assisted learning in teaching permanent magnet synchronous motors.** IEEE. Trans. Educ.

จนเกิดเป็นองค์รวมในการสืบทอด เรียนรู้ รักษา และภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อไป กลายมาเป็นปัจจัยสำคัญในชีวิตของคนไทยและคนทั่วโลก จนเกิดเป็นองค์รวมในการสืบทอด และภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อไป

คำถามในการวิจัย

1. สื่อมัลติมีเดียร่วมกับข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีคุณภาพอยู่ในระดับใด
2. ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.1 ความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นอย่างไร และอยู่ในระดับใด
 - 2.2 การเห็นคุณค่าและความสำคัญของผู้เข้าชมในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นอย่างไร และอยู่ในระดับใด
 - 2.3 ความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. เพื่อศึกษาผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.1 เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.2 เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

สมมติฐานของการวิจัย

1. สื่อมัลติมีเดียร่วมกับข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีลักษณะแบบ 3 มิติ

2. สมมติฐานของผลการใช้สื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัดถ้ำจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีผลดังนี้

2.1 ความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัดถ้ำจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีอยู่ในระดับดี

2.2 การเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัดถ้ำจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีอยู่ในระดับดี

2.3 ความพึงพอใจของผู้เข้าชมที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัดถ้ำจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี อยู่ในระดับดี

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยด้านต่างๆ ไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

1.1 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group)

1.1.1 ผู้ทรงคุณวุฒิในการวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” ที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี โดยการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน 3 ท่าน
- 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 3 ท่าน

1.1.2 ผู้รับบริการหรือเข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัดถ้ำจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ในช่วงเดือนพฤศจิกายน - ธันวาคม 2566 ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 คือ

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่มาศึกษาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัดถ้ำจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จำนวน 30 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา (study variables)

ในการวิจัยเรื่องนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรที่ศึกษาดังนี้

2.1 ตัวแปรต้น สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัดถ้ำจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

2.2 ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

- 1) ความรู้ ความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้รับบริการหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
- 2) การเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้รับบริการหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
- 3) ความพึงพอใจของผู้รับบริการในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการวิจัยเรื่องนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ได้ดังนี้

ด้านเนื้อหาเชิงศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้แก่ ประวัติศาสตร์และศิลปกรรมในจังหวัดกาญจนบุรี เฉพาะที่ได้จากวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

4. ขอบเขตพื้นที่ศึกษา

ห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยกาญจนบุรี ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง ระบบการเรียนรู้ผ่านพิพธิภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) เป็นเทคโนโลยีเสมือนจริง ที่สร้างภาพ 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ โดยโครงสร้างเป็นการให้ผู้ใช้บริการสามารถสร้างจินตนาการในสิ่งที่ตนเห็น และสัมผัสด้วยตาได้ชัดเจนกว่าปกติ ซึ่งนำเสนอประวัติ ความเป็นมา และข้อมูลวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

2. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต และสิ่งที่มนุษย์ได้กระทำ หรือสร้างแนวความคิดไว้ รวมถึงเหตุการณ์ที่เกิดจากเจตจำนงของมนุษย์ ตลอดจนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ หรือธรรมชาติที่มีผลต่อมนุษยชาติที่สอดคล้องบริบทของวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

3. ศิลปกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่น หมายถึง งานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับโบราณวัตถุท้องถิ่น เช่น ภาพเขียน รูปปั้น เครื่องลายคราม สิ่งที่ทำด้วยฝีมืออย่างประณีตและมีคุณค่าสูงในทางศิลปะอันเป็นมรดกทางศิลปกรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ให้ลูกหลานได้ชื่นชม

4. ห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวมเก็บรักษา อนุรักษ์วัตถุทางประวัติศาสตร์และศิลปกรรม ตลอดจนเป็นพื้นที่จัดแสดง และทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ให้กับผู้สนใจทุกเพศทุกวัย

5. ความรู้ความเข้าใจ หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติ และทักษะความเข้าใจ หรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด

6. การเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หมายถึง การให้ความสำคัญต่อการอนุรักษ์ สืบทอด ต่อยอดองค์ความรู้ทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น แหล่งเรียนรู้โบราณสถาน โบราณวัตถุด้านประวัติศาสตร์ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี และพื้นที่ที่สัมพันธ์กัน

7. ความพึงพอใจของผู้รับบริการ หมายถึง ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่ได้รับชมและรูปแบบในการดีไซน์สื่อมัลติมีเดีย ภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

8. ผู้รับบริการ หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

2. ได้สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีลักษณะแบบ 3 มิติ

3. ได้ทราบผลความรู้ความเข้าใจ การเห็นคุณค่าความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดีย ข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

4. นำสารสนเทศหรือผลของการวิจัยไปเป็นแนวทางในการวิจัยในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

5. นำสารสนเทศหรือผลของการวิจัยไปเป็นแนวทางเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งการพัฒนาและส่งเสริมการใช้บริการเข้าชมหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

6. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ได้แนวสื่อมัลติมีเดียในการจัดการเรียนรู้ และการเรียนการสอนเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี จากหนังสือ ตำรา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อนำมาประกอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. ประวัติศาสตร์และมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี
2. การเห็นคุณค่าในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนวัตกรรม
4. สื่อมัลติมีเดีย
5. แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ
6. ความพึงพอใจของผู้รับบริการ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติศาสตร์และมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี

ประวัติศาสตร์ (history) หมายถึง การสอบถามหาความรู้ที่ได้มาโดยการสอบสวน เป็นการค้นพบ ค้นหา รวบรวม จัดระเบียบและนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีตประวัติศาสตร์ยังอาจหมายถึงช่วงเวลาหลังมีการประดิษฐ์ตัวอักษรขึ้น นักวิชาการผู้เขียนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เรียกนักประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์เป็นสาขาการวิจัยซึ่งใช้การบรรยายเพื่อพิจารณาและวิเคราะห์ลำดับของเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น และบางครั้งพยายามสอบสวนรูปแบบของเหตุและผล ซึ่งมีอิทธิพลต่อเหตุการณ์อย่างยุติธรรม นักประวัติศาสตร์ถกเถียงกันเรื่องธรรมชาติของประวัติศาสตร์และประโยชน์ของมัน ซึ่งรวมทั้งถกเถียงการศึกษาสาขาวิชาเป็นจุดจบในตัวเองและเป็นเสมือนวิธีการให้มุมมองต่อปัญหาในปัจจุบัน เรื่องเล่าซึ่งเป็นสิ่งธรรมดาในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง แต่ไม่มีการสนับสนุนจากแหล่งข้อมูลภายนอก (เช่น ตำนานเกี่ยวกับกษัตริย์อาเธอร์) มักจัดเป็นวัฒนธรรมมากกว่า “การสอบสวนอย่างไม่นำพา” ที่จำเป็นตามสาขาประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ในอดีตก่อนมีบันทึกลายลักษณ์อักษรเรียกว่า “ยุคก่อนประวัติศาสตร์”

จุดมุ่งหมาย และประโยชน์ของประวัติศาสตร์

จุดมุ่งหมายประการแรกของประวัติศาสตร์คือ การบันทึกเหตุการณ์ของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การบันทึกดังกล่าวอาจอยู่ในลักษณะลายลักษณ์อักษรหรือรูปแบบอื่น ผู้บันทึกจะเป็นใครก็ได้ที่ได้สร้างหลักฐานดังกล่าวหลังจากเกิดเหตุการณ์แล้ว⁷ การบันทึกทำให้คนรุ่นหลังได้เข้าใจถึงเหตุการณ์ในอดีตมากขึ้น ดังกรณีศิลาจารึกสุโขทัยหลักที่ 1 ทำให้เรื่องราวเกี่ยวกับสภาพการปกครอง เศรษฐกิจ และสังคม ในสมัยสุโขทัยมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น⁸ หรือพระราชานิพนธ์เสด็จประพาสไทรโยคในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พ.ศ. 2420 นับเป็นเอกสารสำคัญที่มีรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์กาญจนบุรีในอดีต เช่น การปกครอง สภาพเศรษฐกิจ สังคม การคมนาคม เป็นต้น⁹ การบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ นอกจากจะให้รายละเอียดประวัติศาสตร์ในตัวเองแล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาของนักประวัติศาสตร์ด้วย กล่าวคือหากไม่ปรากฏบันทึกดังกล่าว การศึกษาประวัติศาสตร์ก็ไม่สามารถดำเนินการได้

จุดมุ่งหมายประการที่สองคือการหาความจริงจากอดีต ดังที่กล่าวแล้วว่าการบันทึกหรือหลักฐานประวัติศาสตร์นั้นมีหลายลักษณะ แต่ละลักษณะอาจมีข้อบกพร่องในตัวเอง เช่น การอ่านจารึก “...การจารึกหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทำนองนี้มักจะลบล้างไปตามกาลเวลา บ่อยครั้งต้องมีการเดาความหมายเพราะอาจกล่าวได้ว่าหลักฐานได้เสื่อมคลายคุณภาพลงไป...”¹⁰ นอกจากนี้หลักฐานบางประเภทอาจอยู่ในลักษณะข้อเท็จจริงที่จะต้องพิจารณาอย่างถี่ถ้วน เนื่องจากการบันทึกในบางครั้งอาจจะทำการโฆษณาชวนเชื่อ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้นักประวัติศาสตร์จึงต้องค้นหาความจริงจากหลักฐานต่างๆ อย่างระมัดระวังด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ แคมสุข นุ่มนนท์ กล่าวถึงการค้นหาความจริงจากอดีตตอนหนึ่งว่า “.....เมื่อเกิดหลักฐานขึ้นแล้ว ประวัติศาสตร์ก็จำต้องอาศัยนัก

⁷ แคมสุข นุ่มนนท์. “ประวัติศาสตร์.” ใน ประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และสุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า33-36. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ, 2518

⁸ สำนักนายกรัฐมนตรี, สำนัก. ก. ประชุมศิลาจารึกภาคที่ 1 . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2521.

⁹ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. พระราชานิพนธ์เสด็จประพาสไทรโยคปีฉลู จ.ศ.1239(พ.ศ.2420). พระนคร : ศุภสถาน, 2504

¹⁰ สมศักดิ์ ชูโต. “ปรัชญาประวัติศาสตร์.” ใน ปรัชญาประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 3-30. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ, 2518

ประวัติศาสตร์ทำหน้าที่รวบรวมตรวจตรา พิจารณา ไตร่ตรอง ตีความหมายของหลักฐานและเรียบเรียงขึ้น ตามความจำนอง และความเข้าใจ.....”¹¹

งานวิชาการสาขาต่างๆ มีประโยชน์ด้านการเสริมสร้างความรู้แก่ผู้สนใจศึกษาทั้งสิ้น สำหรับประโยชน์ของวิชาประวัติศาสตร์นั้น โพลีเบียส (Polybius) นักประวัติศาสตร์กรีกในศตวรรษที่ 2 ก่อนคริสตกาล กล่าวตอนหนึ่งว่า ประวัติศาสตร์แท้จริงไม่ใช่เพียงเปิดเผยความจริงที่เกิดขึ้นมาเท่านั้นแต่จะเปิดเผยความจริงลักษณะที่ช่วยให้คนให้รับประโยชน์จากการอ่านเรื่องราวสมัยโบราณ ด้วยประวัติศาสตร์เป็นตำราใหญ่ซึ่งผู้อ่านที่ฉลาดสามารถถ่วงถ่วงเอาความคิดที่จำเป็นออกมาเพื่อวางแผนงานในการปฏิบัติในปัจจุบัน วางแผนงานและปฏิบัติตามแผนงานด้วยสติปัญญาเพื่ออนาคต¹²จากที่กล่าวมาพอจะสรุปประโยชน์ของประวัติศาสตร์ได้ดังต่อไปนี้

ประการแรก ประวัติศาสตร์จะช่วยก่อให้เกิดความเข้าใจในอดีตของมวลมนุษยชาติ เนื่องจากอดีตเป็นส่วนหนึ่งของเวลาอันไม่อาจแยกออกจากปัจจุบันและอนาคตได้ ด้วยเหตุนี้เหตุการณ์ในอดีตจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์ควรเข้าใจทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจและสังคม ความเข้าใจดังกล่าวช่วยให้มีความเข้าใจสภาพปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคตได้ดียิ่งขึ้น

ประการที่สอง ประวัติศาสตร์เป็นบทเรียนสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ได้ ความรู้จากอดีตหลายอย่างสามารถนำมาใช้ประโยชน์สมัยต่อมาได้ ซึ่งอาจจะปรากฏในด้านที่เป็นคติหรือแนวทางสำหรับการดำเนินชีวิต หรือการวางนโยบาย นิธิ เอียวศรีวงศ์ กล่าวว่าพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงใช้วิชาประวัติศาสตร์เพื่อยืนยันความเป็นอารยะของพระราชอาณาจักรและเพื่อประโยชน์ทางการเมืองในสมัยนั้น¹³ สมศักดิ์ ชูโต กล่าวถึงประโยชน์ของประวัติศาสตร์ว่าความสำคัญของบทเรียนโดยทั่วไปจะเห็นได้ง่าย ประวัติศาสตร์อาจให้บทเรียนเฉพาะแก่นักรัฐประศาสนศาสตร์ บทเรียนเฉพาะนี้ได้แก่ การศึกษาข้อบกพร่องที่เกิดจากประสบการณ์ในอดีต และ

¹¹ แถมสุข นุ่มนนท์. “ประวัติศาสตร์.” ใน ประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และสุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า33-36. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เกษตร, 2518

¹² แฟรงค์ จี. วิลลิสตัน. “ขอบเขตและความมุ่งหมายของประวัติศาสตร์.” ใน ปรัชญาประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 193-206. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เกษตร, 2518

¹³ นิธิ เอียวศรีวงศ์. “สมเด็จพระยาตากษัตริย์ราชานุกาฬกับบอริโนลด์ ทอยน์บี.” ใน ประวัติศาสตร์และนักประวัติศาสตร์ไทย. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 208-244. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เกษตร, 2519

นำข้อบกพร่องนั้นมาปรับปรุงแก้ไขให้ดีและเหมาะสมกับปัญหาในปัจจุบัน¹⁴ อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ประวัติศาสตร์เป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยย์ในเรื่องการใช้แนวทางของอดีตมาใช้และพัฒนาการ ดำรงชีวิตในสมัยต่อมา

ประการที่สาม ประวัติศาสตร์ช่วยพัฒนาพลังความคิดมวลมนุษยชาติ การค้นหาความจริง ในทางประวัติศาสตร์จึงเป็นวิธีการใช้ความคิดหาเหตุผลจากหลักฐานประเภทต่างๆ ตามลักษณะนี้ ประวัติศาสตร์จึงมีให้ขึ้นอยู่กับการรวบรวมข้อมูลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่รวมถึงการใช้พลังความคิด ในการตีความการประเมินค่าของข้อมูลในแง่มุมต่างๆ รวมทั้งการคาดคะเนถึงแนวโน้มเหตุการณ์ที่ อาจเกิดขึ้นในอนาคตด้วย นอกจากนี้ลักษณะเป็นศาสตร์ที่มีวิธีการเฉพาะในการศึกษาค้นคว้าหรือ เรียกว่าวิธีการทางประวัติศาสตร์จึงทำให้เกิดการพัฒนาความคิดด้านการสืบค้นข้อมูลต่างๆ การ วิเคราะห์ การวิจารณ์เหตุการณ์ในอดีต ดังนั้นประวัติศาสตร์จึงช่วยกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้หรือ แนวความคิดใหม่ๆ ที่เป็นผลดีต่อการพัฒนาด้านวิชาการ

ประการสุดท้ายประวัติศาสตร์ยังเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิชาอื่นๆ ดังที่กล่าวมาแล้วว่า ประวัติศาสตร์หมายถึงเรื่องราวทุกสิ่งเกี่ยวกับมนุษย์ซึ่งเกิดขึ้นในอดีต ดังนั้นการศึกษาวินิจฉัย จึง จำเป็นต้องอ้างเหตุการณ์ประวัติศาสตร์เสมอ แฟรงค์ จี วิลลิสตัน ระบุไว้ว่า ประวัติศาสตร์เป็นสาขา เดียวในบรรดาสังคมศาสตร์ที่ช่วยให้วิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกันมีความหมายและเชื่อมโยงกัน ¹⁵ลักษณะของประวัติศาสตร์ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิชาอื่นๆ มาก เช่น โบราณคดี มานุษยวิทยา ภาษาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ เป็นต้น ทำให้ผู้ศึกษาสาขาอื่นไม่สามารถหลีกเลี่ยงประวัติศาสตร์ได้ สมศักดิ์ ชูโต สรุปว่า

“ประวัติศาสตร์มีบทบาทสำคัญในปรากฏการณ์ของมนุษย์ ประวัติศาสตร์มีบทบาทสำคัญใน วิชาการต่างๆ นั้น คงไม่จำเป็นจะต้องย้าให้เห็นเพราะประวัติศาสตร์มิใช่มีบทบาทเพียงเท่านั้นแต่อาจ กล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่ขาดเสียมิได้และแยกออกมิได้จากปรากฏการณ์ของโลก ตราบไต่ยังมีมนุษย์อยู่ใน โลก”¹⁶

¹⁴ สมศักดิ์ ชูโต. “ปรัชญาประวัติศาสตร์.” ใน ปรัชญาประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 3-30. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์นิเทศ, 2518

¹⁵ สมศักดิ์ ชูโต. “ปรัชญาประวัติศาสตร์.” ใน ปรัชญาประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 3-30. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์นิเทศ, 2518

¹⁶ แฟรงค์ จี. วิลลิสตัน. “ขอบเขตและความมุ่งหมายของประวัติศาสตร์.” ใน ปรัชญา ประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 194. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์นิเทศ, 2518

ประวัติศาสตร์เป็นประโยชน์ต่อมนุษยชาติทั้งด้านเนื้อหาและวิธีการทางประวัติศาสตร์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเห็นคุณค่าและนำประวัติศาสตร์ไปใช้ประโยชน์ ดังนั้นประวัติศาสตร์จึงเกี่ยวข้องกับสังคมมนุษย์ทุกยุคทุกสมัย

ความหมายประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

การศึกษาประวัติศาสตร์โดยทั่วไปแบ่งเป็น 3 ระดับคือประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ชาติ และประวัติศาสตร์โลก การศึกษาเรื่องเศรษฐกิจน้ำตาลทรายในจังหวัดกาญจนบุรีภายหลังสงครามโลกครั้งที่สองเป็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเนื่องจากการศึกษาพื้นที่เพียงจังหวัดเดียว ในชาติ และประวัติศาสตร์โลก การศึกษาเรื่องเศรษฐกิจน้ำตาลทรายในจังหวัดกาญจนบุรีภายหลังสงครามโลกครั้งที่สองเป็นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเนื่องจากการศึกษาพื้นที่เพียงจังหวัดเดียว ในการศึกษาความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจระหว่างไทยและอินเดีย พ.ศ. 2497-2527 จะมีลักษณะที่เป็นประวัติศาสตร์ชาติ โดยพิจารณาในด้านความสัมพันธ์ในประวัติศาสตร์ของไทยกับอินเดีย และการศึกษาเรื่องเส้นทางสายแพรไหม อาจกล่าวได้ว่ามีลักษณะเป็นประวัติศาสตร์โลก

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมีความหมายแตกต่างออกไปหลายลักษณะทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรอบความหมายของรูดจา อากาทร นักวิชาการประวัติศาสตร์ไทยซึ่งมีประสบการณ์การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น กล่าวถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในแนวทางอังกฤษว่า “...เป็นการศึกษาแบบ Micro เน้นในจุดเล็กๆ สามารถศึกษาด้านเศรษฐกิจ สังคม โดยเอาจุดเล็กๆ เริ่มต้นหลายจุดรวมกัน เข้าสามารถสร้างภาพที่ใหญ่กว่าขึ้นมาได้ภายหลังเริ่มต้นจากข้อมูลที่มาจากจุดย่อย เป็นการเปลี่ยนการศึกษาที่มาจากศูนย์กลาง...”¹⁷

“ประวัติศาสตร์” เป็นคำที่มีความหมายหลากหลาย แต่ความหมายที่สำคัญที่ใช้โดยทั่วไปคือ

1) เหตุการณ์ในอดีตทั้งหมดของมนุษย์ หรืออดีตทั้งหมดของมนุษย์ตั้งแต่มีมนุษย์เกิดขึ้นมาในโลกจนถึงวินาทีที่เพิ่งผ่านมา

2) หมายถึงเรื่องราวของบางเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นมาในอดีตที่เรารู้หรือเข้าใจ นั่นคือสิ่งที่นักประวัติศาสตร์สร้างขึ้นมาจากอดีตที่ผ่านมา

นักปรัชญาประวัติศาสตร์ที่มีชื่อเสียงให้คำอธิบายถึงคำว่า “ประวัติศาสตร์” ไว้ เช่น

อาร์. จี. คอลลิงวูด (R. G. Collingwood) อธิบายว่าประวัติศาสตร์คือวิธีการวิจัยหรือการไต่สวน โดยมีจุดมุ่งหมายจะศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษยชาติที่เกิดขึ้นในอดีต

¹⁷ ----- “หลักฐานโบราณคดี.” ในเอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องวิธีการใช้หลักฐานทางประวัติศาสตร์. หน้า 1-7. กรุงเทพฯ : สมาคมประวัติศาสตร์, 2527.

อี. เอช. คาร์ (E. H. Carr) อธิบายว่าประวัติศาสตร์นั้นก็คือกระบวนการอันต่อเนื่องของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักประวัติศาสตร์กับข้อมูลของเขา ประวัติศาสตร์คือบทสนทนาอันไม่มีที่สิ้นสุดระหว่างปัจจุบันกับอดีต (a continuous process of interaction between the present and the past.)

ส่วน ศ.ดร.ธงชัย วินิจจะกุล อธิบายคำว่าประวัติศาสตร์ดังนี้ "การเข้าใจอดีตนั้นคือประวัติศาสตร์ "... เราต้องเข้าใจว่าความรู้เกี่ยวกับอดีตนั้นสร้างใหม่ได้เรื่อย ๆ เพราะทัศนะมุมมองของสมัยที่เขียนประวัติศาสตร์นั้นเปลี่ยนอยู่เสมอ ..."

วิธีการทางประวัติศาสตร์ หมายถึง กระบวนการศึกษาประวัติศาสตร์เพื่อให้ได้ความรู้และคำตอบที่เชื่อว่าสะท้อนข้อเท็จจริงเกี่ยวกับอดีตได้ถูกต้องมากที่สุด ซึ่งไม่มีใครสามารถตอบได้ว่าข้อเท็จจริงที่ถูกต้องคืออะไร ดังนั้น จึงต้องมีกระบวนการศึกษา และการใช้เหตุผลในการตรวจสอบความถูกต้องของหลักฐานและนำไปใช้อย่างถูกต้อง ทำให้การศึกษาประวัติศาสตร์เป็นศาสตร์ที่สะท้อนข้อเท็จจริงที่แตกต่างจากนิทาน นิยาย หรือเรื่องบอกเล่าที่เลื่อนลอย

ปัญหาเชิงปรัชญาประการหนึ่งเกี่ยวกับการแสวงหาคำตอบหรือคำอธิบายทางประวัติศาสตร์ที่ถกเถียงกันมาตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 16-17 คือ การหาความจริงทางประวัติศาสตร์เป็นการหาความจริงแบบไหน และสามารถพิสูจน์/เปรียบเทียบกับความจริงทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างไร ทั้งนี้ เพราะเชื่อกันว่าการหาความรู้/ความจริงแบบวิทยาศาสตร์เป็นการหาความรู้/ความจริงที่ถูกต้อง มาในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 คำถามที่ถกเถียงกันมากก็คือ ประวัติศาสตร์เป็นวิทยาศาสตร์หรือศิลปะ และนักประวัติศาสตร์หลายคนพยายามเสนอ (defense) โดยทำให้ประวัติศาสตร์มีลักษณะเป็นวิทยาศาสตร์ มีการนำวิธีการ "วิพากษ์" หลักฐานทางประวัติศาสตร์มาใช้ นักประวัติศาสตร์ในยุคนั้นพยายามทำให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์เป็นความรู้ทางวิทยาศาสตร์ กระทั่งคริสต์ศตวรรษที่ 20 ถึงปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะเห็นว่าความเป็น "วัตถุวิสัย" ของประวัติศาสตร์ลดลง เช่นเดียวกับที่ยอมรับว่าวิทยาศาสตร์ไม่ใช่ความรู้ที่สมบูรณ์

การศึกษาประวัติศาสตร์เริ่มจากการตั้งคำถามพื้นฐานหลัก 5 คำถาม คือ "เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นในอดีต(What)", "เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นเมื่อไหร่ (When)", "เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นที่ไหน (Where)", "ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น(Why)", และ "เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร(How)" วิธีการทางประวัติศาสตร์ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ได้แก่

- การตั้งเรื่องที่ต้องการสืบค้น
- การรวบรวมหลักฐาน
- การวิเคราะห์ ตีความ ประเมินหลักฐาน
- การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของหลักฐาน
- การนำเสนอข้อเท็จจริง

นอกจากนี้ รอบิน จี. คอลลิงวูด (R. G. Collingwood) นักปรัชญาประวัติศาสตร์คนสำคัญชาวอังกฤษในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ผู้เป็นเจ้าของผลงานเรื่อง Idea of History ให้ความเห็นเกี่ยวกับวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ ดังนี้

วิธีการศึกษาหลักฐานทางประวัติศาสตร์ต่างจากการศึกษาหลักฐานทางวิทยาศาสตร์

นักประวัติศาสตร์ต้องระมัดระวังในการยืนยันความถูกต้องของหลักฐาน

การนำเสนอในลักษณะ “ตัด-แปะประวัติศาสตร์” ไม่ถูกต้องและเป็นวิธีการที่ไม่เป็นวิทยาศาสตร์ ควรนำเสนอโดยการประมวลความคิดให้เป็นข้อสรุป

วิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีลักษณะเป็นแบบวิทยาศาสตร์คือการตั้งคำถาม

ประโยชน์ของการศึกษาประวัติศาสตร์จะช่วยให้มนุษย์เกิดสำนึกในการค้นคว้าและสืบค้นข้อมูลที่เชื่อมโยงอดีตและปัจจุบัน อันสร้างความภูมิใจและกระตุ้นความรู้สึกนิยมในชาติหรือเผ่าพันธุ์ ตลอดจนตระหนักถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษสั่งสมไว้, ประวัติศาสตร์ช่วยให้เกิดการเรียนรู้จากอดีตเพื่อเป็นบทเรียนสำหรับปัจจุบัน องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาประวัติศาสตร์จะทำให้เข้าใจถึงปัญหา สาเหตุของปัญหา และผลกระทบจากปัญหา, การศึกษาประวัติศาสตร์ก่อให้เกิดองค์ความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งสามารถนำความรู้เหล่านั้นไปกำหนดยุทธศาสตร์ในการดำเนินนโยบายให้เป็นประโยชน์ต่อทั้งปัจจุบันและอนาคต, วิธีการทางประวัติศาสตร์ทำให้ผู้ศึกษาสั่งสมประสบการณ์และทักษะในการวิเคราะห์ ไต่สวน และแก้ปัญหา ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการศึกษาศาสตร์แขนงอื่น ๆ คุณสมบัตินี้ นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาคุณภาพประชากรในสังคมที่เจริญก้าวหน้าและมีพัฒนาการสูง

สำหรับผู้ศึกษาประวัติศาสตร์นั้นจะต้องมีคุณสมบัติต่าง ๆ ประกอบด้วย

- มีความเป็นกลาง (Objectiveness or Objectivity)
- มีความคิดที่เป็นประวัติศาสตร์ (Historical thinking)
- มีความถูกต้องแม่นยำ (Accuracy)
- ความเป็นระเบียบในการจัดเก็บและบันทึกข้อมูล (Love of order)
- มีลำดับการทำงานที่เป็นตรรกะ (Logic)
- มีความซื่อสัตย์ในการแสวงหาข้อเท็จจริง (Honesty)
- มีความระมัดระวังในการใช้หลักฐาน (Self-awareness)
- มีจินตนาการ (Historical imagination)

ในบรรดานักวิชาการ นักประวัติศาสตร์ชาวกรีกในศตวรรษที่ 5 ก่อนคริสตกาล เฮโรโดตัส ถูกพิจารณาว่าเป็น “บิดาแห่งประวัติศาสตร์” เขาร่วมกับธูซิดดิดีส นักประวัติศาสตร์ร่วมสมัย ก่อตั้งรากฐานของการศึกษาประวัติศาสตร์สมัยใหม่ อิทธิพลของพวกเขา ร่วมกับแบบแผนทางประวัติศาสตร์อื่นในส่วนอื่นของโลก ได้ก่อให้เกิดการตีความธรรมชาติของประวัติศาสตร์ไปต่างๆ

นานา ซึ่งได้วิวัฒนาการมาเป็นเวลาหลายศตวรรษและยังมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ในปัจจุบัน การศึกษาประวัติศาสตร์สมัยใหม่มีหลายสาขา รวมทั้งสาขาที่มุ่งศึกษาภูมิภาคหนึ่งโดยเฉพาะ และสาขาที่มุ่งศึกษาองค์ประกอบเฉพาะหัวข้อหรือใจความของการสอบสวนประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์มักสอนเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาขั้นประถมและมัธยม และการศึกษาวิชาการประวัติศาสตร์เป็นสาขาหลักในระดับอุดมศึกษา

ศิลปะท้องถิ่นเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ นอกเหนือจากการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในหมู่นักประวัติศาสตร์ นักสังคมวิทยา และนักการศึกษาแล้ว ในวงการการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอาจได้รับการจัดเป็นรายวิชาเพิ่มเติม ในสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต่างๆ อันสืบเนื่องจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ได้กำหนดให้สถานศึกษาสามารถจัดทำหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมที่สอดคล้องกับ สภาพปัญหาในชุมชนและสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อการเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวชุมชน สังคม และประเทศชาติได้ เพราะการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้นนับเป็นแนวการศึกษาประวัติศาสตร์ ที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง การศึกษาเรื่องราวของท้องถิ่นจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความเป็นมาของท้องถิ่น ว่ามีประวัติและพัฒนาการมาอย่างไร เผ่าพันธุ์ บรรพบุรุษ คือใคร มาจากไหนและบรรพบุรุษ ได้สร้างท้องถิ่นมาอย่างไร ทั้งความเจริญหรือความเสื่อม เพราะเหตุใด มรดกความเจริญหรือความเสื่อม เพราะเหตุใด มรดกความเจริญของท้องถิ่นที่ตกทอดจากบรรพบุรุษมาจนปัจจุบันมีอะไรบ้าง และท้องถิ่น ของตนได้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างอาณาจักรไทยในประวัติศาสตร์อย่างไรบ้าง การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นของตน จะนำไปสู่ความเข้าใจและการสร้างจิตสำนึกของความรักและความภาคภูมิใจและความผูกพันในท้องถิ่นซึ่งเป็นแผ่นดินเกิด เมื่อเกิดความรักและความผูกพันแล้วจะมีความหวังและเป็นแรงผลักดันมุ่งพัฒนาท้องถิ่นของตนให้เจริญสืบไป

ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จึงมีนักการศึกษาได้รวบรวมและเสนอแนะแนวทางในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไว้ดังนี้

ได้เสนอแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวิชา ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ไว้ 4 วิธี ดังนี้

1. วิธีการประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) วิธีการประวัติศาสตร์บอกเล่าเป็นวิธีการหนึ่งที่ผู้สอนสามารถมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสอนวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะให้ให้มี ชีวิตชีวา น่าเชื่อถือและไม่น่าเบื่อหน่าย วิธีการหนึ่งที่ควรนำมาใช้วิธีการประวัติศาสตร์บอกเล่า ซึ่ง Mchaffy, Sitton and David ได้ชี้ให้เห็นว่าวิธีการประวัติศาสตร์บอกเล่า จะช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นไม่เฉื่อยชาและนักเรียนจะรู้สึกเหมือนว่าข้อมูลทางประวัติศาสตร์อยู่รอบตัวเขา ในบางครั้ง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ไม่ว่าจะเป็นหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษรหรือหลักฐานที่ไม่เป็นลายลักษณ์ อักษรที่มีอยู่ในท้องถิ่นล้วนมีความสำคัญยิ่งต่อการศึกษาค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น แต่ในบางครั้ง หลักฐานอาจมีไม่เพียงพอหรือยังไม่กระจ่าง ทำให้เนื้อหาสาระ

ของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น อาจยังไม่สมบูรณ์นัก ครูผู้สอนจึงควรนำวิธีการประวัติศาสตร์บอกเล่า เพื่อให้นักเรียนค้นคว้าหาข้อมูล ประกอบจะทำให้เนื้อหาสาระของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ครูผู้สอนควรมีขั้นตอนที่จะให้ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลจากการบอกเล่า ซึ่ง Engelhardt and Muir ได้เสนอไว้ ดังนี้

1. การเตรียมอุปกรณ์การรวบรวมข้อมูลได้แก่เครื่องบันทึกเสียงเทปบันทึกเสียง
2. อธิบายมโนคติของประวัติศาสตร์จากการบอกเล่าให้นักเรียน
3. แนะนำผู้เรียนให้รู้จักเครื่องมือ
4. ให้นักเรียนรู้จักการจดบันทึก
5. เชิญบุคคลที่น่าสนใจมาที่ห้องเรียนเพื่อให้นักเรียนได้สัมภาษณ์
6. เลือกหัวข้อที่จะให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูล
7. อภิปรายกลยุทธ์หรือเทคนิคในการสัมภาษณ์ให้นักเรียน
8. จัดตารางสัมภาษณ์
9. เลือกเทปบันทึกเสียงที่นักเรียนไปบันทึกมา แล้วฟังร่วมกันในห้องเรียนเพื่อให้นักเรียนฝึกฝน

การเขียนรายงาน

10. จัดแสดงผลงานของนักเรียน¹⁸

การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกาญจนบุรี

สำหรับแนวทางในการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกาญจนบุรี แนวทางในการศึกษาอีกหลายกรณี ผู้ศึกษาควรตั้งคำถามแก่ตัวเองก่อน เช่น มีความสนใจเรื่องอะไร เหตุการณ์ที่สนใจนั้นอยู่ในช่วงสมัยใดและควรคำนึงด้วยว่ามีหลักฐานเพียงพอหรือไม่เรื่องที่ควรศึกษา หัวเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกาญจนบุรีที่ควรศึกษามีเป็นจำนวนมาก เช่น สภาพการปกครอง สภาพเศรษฐกิจ สภาพสังคม ประวัติบุคคล ความเป็นมาของชนกลุ่มน้อย เป็นต้น เมื่อกำหนดกรอบของเรื่องแล้วสิ่งที่ต้องพิจารณาคือหน่วยของท้องถิ่นที่ศึกษา ซึ่งอาจกำหนดด้วยพื้นที่ของจังหวัดในปัจจุบันหรืออาจกำหนดให้เป็นพื้นที่บ่อয়ลงมาอีกก็สามารถทำได้ ตัวอย่างเรื่องที่ควรมีการศึกษา เช่นความเป็นมาของชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงในจังหวัดกาญจนบุรี

- เศรษฐกิจยาสูบในอดีตของจังหวัดกาญจนบุรี
- เมืองหน้าด่านด้านตะวันตกในกลุ่มแม่น้ำแควใหญ่และแควน้อย
- หลวงพ่อเหรียญผู้นำชุมชนของหมู่บ้านหนองบัวในอดีต เป็นต้น

¹⁸ สิริวรรณ ศรีพหล. (2552). การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.นนทบุรี : โครงการส่งเสริมการแต่งตำรา สำนักวิชาการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

โครงสร้างทางประวัติศาสตร์ การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกาญจนบุรีผู้ศึกษาควรมีความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างประวัติศาสตร์ท้องถิ่นด้วย เพราะจะช่วยในการกำหนดช่วงเวลาที่จะศึกษา เหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี โครงสร้างประวัติศาสตร์กาญจนบุรี สามารถกำหนดได้ดังนี้

- สมัยก่อนประวัติศาสตร์
- กาญจนบุรีสมัยพุทธศตวรรษที่ 12-19
- กาญจนบุรีสมัยพุทธศตวรรษที่ 19-24
- กาญจนบุรีสมัยพุทธศตวรรษที่ 24-25
- กาญจนบุรีสมัยปลายพุทธศตวรรษที่ 25

การกำหนดโครงสร้างประวัติศาสตร์กาญจนบุรีดังกล่าวเป็นการพิจารณาจากการศึกษา โครงสร้างประวัติศาสตร์ไทยเป็นสำคัญ ทั้งนี้เนื่องจากประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นส่วนย่อยของ ประวัติศาสตร์ชาติและยังมีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ชาติในหลายๆ ด้าน นอกจากนี้ยังพิจารณา จากเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในจังหวัดกาญจนบุรีในอดีตเป็นตัวกำหนดการจัดโครงสร้างทาง ประวัติศาสตร์ด้วย ดังกรณีของสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งเกี่ยวข้องกับจังหวัดกาญจนบุรีเป็นอย่างมาก

หลักฐานสำคัญเกี่ยวกับกาญจนบุรี การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นต้องคำนึงถึงหลักฐานทาง ประวัติศาสตร์เช่นเดียวกับการศึกษาประวัติศาสตร์ระดับอื่นๆ อาจกล่าวได้ว่าหลักฐานทาง ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับกาญจนบุรีมีเป็นจำนวนมากและกระจัดกระจายอยู่ตามหน่วยงานต่างๆ ทั้ง ภาครัฐบาลและเอกชน ในงานวิจัยเรื่องเศรษฐกิจน้ำตาลทรายในจังหวัดกาญจนบุรี¹⁹ ระบุถึง แหล่งข้อมูลไว้ดังนี้

- กองจดหมายเหตุแห่งชาติ กรมศิลปากร กรุงเทพมหานคร
- ข้อมูลการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจน้ำตาลทรายในจังหวัดกาญจนบุรี
- สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัด อำเภอเมืองกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี
- หอสมุดกลางมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพมหานคร
- ห้องสมุดคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพมหานคร
- ห้องสมุดสถานีอ้อยกาญจนบุรี อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
- ห้องสมุดสมาคมกลุ่มชาวไร่อ้อยเขต 7 อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี
- ห้องสมุดสำนักงานสถิติแห่งชาติ กรุงเทพมหานคร
- ห้องสมุดสำนักงานอ้อยและน้ำตาลทราย กรุงเทพมหานคร

¹⁹ มณฑล คงแถวทอง. “ประวัติศาสตร์กาญจนบุรี”. ใน หนังสือกาญจนบุรีศึกษา 2543. สำนักศิลปะและวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี, 2529.

นอกจากแหล่งข้อมูลที่สำคัญดังกล่าวแล้ว หลักฐานประเภทที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษรมีปรากฏอยู่หลายแห่ง เช่น เมืองโบราณเขาชนไก่ อุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ เป็นต้น สำหรับเอกสารเก่าที่มีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาประวัติศาสตร์กาญจนบุรี มีดังนี้

พระราชนิพนธ์เสด็จประพาสไทรโยค พ.ศ. 2420 (พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว 2504) เอกสารเรื่องนี้เป็นพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวในคราวเสด็จกาญจนบุรี พ.ศ.2420 พระราชนิพนธ์เสด็จประพาสไทรโยคนี้เป็นเอกสารที่มีเนื้อหาสำคัญเกี่ยวกับจังหวัดกาญจนบุรีด้านต่างๆ หลายเรื่อง ข้อมูลที่ปรากฏมีทั้งด้านการปกครอง เศรษฐกิจและสังคม ผู้ที่สนใจในเรื่องกาญจนบุรีสมัยมีการปกครองแบบเทศาภิบาลหรือช่วงเวลาก่อนหน้านั้นเล็กน้อยไม่ควรละเลยเอกสารสำคัญนี้

สมุดราชบุรี (มณฑลราชบุรี 2468) เอกสารเล่มนี้เป็นรายงานของมณฑลราชบุรีซึ่งจัดทำขึ้นเมื่อพ.ศ. 2468 ในเอกสารเล่มนี้มีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเมืองต่างๆ ในมณฑลราชบุรีคือ เมืองราชบุรี เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ สมุทรสงคราม กาญจนบุรี ในช่วงการปกครองแบบเทศาภิบาล ส่วนที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดกาญจนบุรีมีข้อมูลหลายๆ ด้าน เช่น สภาพทางภูมิศาสตร์ ลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรม สภาพการปกครองท้องถิ่น สภาพเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังกล่าวถึงสภาพสังคมและวัฒนธรรมชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงในจังหวัดกาญจนบุรีไว้ด้วย

ไทยรบพม่า (สมเด็จพระยาตากสินมหาราช 2515) เอกสารเล่มนี้เป็นพระนิพนธ์ในสมเด็จพระยาตากสินมหาราช มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์กาญจนบุรีในสมัยกรุงศรีอยุธยาจนถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยเฉพาะกาญจนบุรีในสงครามไทยรบพม่า

แนวทางการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกาญจนบุรีดังที่กล่าวมาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของแนวความคิดในการศึกษาเรื่องท้องถิ่นเท่านั้น ผู้ที่มีประสบการณ์ในการศึกษาเรื่องท้องถิ่นมากยิ่งขึ้นแนวทางในการศึกษาเพิ่มขึ้นตามลำดับ กล่าวโดยสรุปได้ว่าการศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมิใช่เรื่องยากเกินความสามารถของผู้ที่สนใจที่จะศึกษาควรมีพื้นฐานในการวิจัยทางประวัติศาสตร์พอสมควร นอกจากนี้จะต้องมีความพยายามและความอดทนเป็นส่วนประกอบด้วย

อารยธรรมกาญจนบุรีดินแดนแห่งประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

จังหวัดกาญจนบุรี เป็นดินแดนที่มนุษย์ได้เข้ามาอยู่อาศัย ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ได้พบหลักฐานในยุคเริ่มแรกของมนุษย์ก่อนการเกษตรกรรมกว่า ๑๐,๐๐๐ ปีมาแล้ว มนุษย์ยังคงดำรงชีพอยู่ด้วยการล่าสัตว์ ในระยะต่อมาจึงได้พัฒนาสู่การดำรงชีวิตด้วยการเพาะปลูก เลี้ยงสัตว์ ตั้งชุมชนบนที่ราบใกล้แหล่งน้ำ ต่อมาจึงได้มีการนำเอาโลหะมาใช้ประโยชน์ เกิดการรวมตัวเป็นสังคมขนาดใหญ่

การค้นพบหลักฐานทางโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ครั้งแรกในจังหวัดกาญจนบุรีเกิดขึ้นในช่วงสงครามมหาเอเชียบูรพา ระหว่างปี พ.ศ. ๒๔๘๔ - ๒๔๘๘ ได้พบเครื่องมือหินสมัยก่อน

ประวัติศาสตร์ เป็นเครื่องมือหินกรวดหน้าเดียว และขวานหินขัดรูปสี่เหลี่ยม ซึ่งเป็นเครื่องมือสมัยหินเก่า มีลักษณะคล้ายกับที่พบที่มาเลเซีย อินโดนีเซีย และจีน เรียกเครื่องมือหินที่พบนี้ว่า วัฒนธรรมแควน้อย (Fingnoi or Fingoian)

ต่อมาจากการขุดค้นของคณะสำรวจไทย - เดนมาร์ก ระหว่างปี พ.ศ. ๒๕๐๓ - ๒๕๐๕ และได้มีการดำเนินการต่อมาตามลำดับ พบว่าบางแห่งมีการอยู่อาศัยต่อเนื่องมาเป็นเวลานานหลายยุคหลายสมัย พอแบ่งออกได้ดังนี้

ยุคหินเก่ามีอายุอยู่ประมาณ ๑๐,๐๐๐ ปีมาแล้ว มนุษย์อยู่ในสังคมล่าสัตว์ ไม่มีถิ่นฐานแน่นอน พบหลักฐานตามถ้ำเพิงผา และที่ราบริมฝั่งแม่น้ำแควน้อย และแควใหญ่ พบเครื่องมือหินกรวดกะเทาะหน้าเดียว กะเทาะหยาบ พบในเขตตำบลบ้านเก่า อำเภอเมือง ฯ ตำบลท่าขนุน อำเภอทองผาภูมิ ตำบลไทรโยค อำเภอไทรโยค ตำบลท่ากระดาน อำเภอศรีสวัสดิ์

ยุคหินกลางมีอายุอยู่ประมาณ ๑๐,๐๐๐ - ๕,๐๐๐ ปี พบเครื่องมือหินกะเทาะมีความประณีตมากขึ้น พบเครื่องปั้นดินเผาแบบง่าย ๆ จากหลักฐานที่พบแสดงว่า มนุษย์ในสมัยนี้อาศัยกระจัดกระจายอยู่ทั่วไปตามถ้ำใกล้แหล่งน้ำ มีประเพณีการฝังศพ โดยใส่เครื่องมือเครื่องใช้ และเครื่องเช่นฝังร่วมกับศพโรยดินแดงไว้ทั่วศพ แหล่งที่พบได้แก่ ถ้ำพระ ตำบลไทรโยค อำเภอไทรโยค ถ้ำทะลุ ตำบลบ้านเก่า อำเภอเมือง ฯ

ยุคหินใหม่มีอายุอยู่ประมาณ ๔,๐๐๐ ปีมาแล้ว มนุษย์ยุคนี้มีความเจริญกว่ายุคก่อนมาก หลักฐานที่พบได้แก่ เครื่องมือหินขัด เครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักสาน เครื่องประดับ มนุษย์สมัยนี้รู้จักการเพาะปลูก และเลี้ยงสัตว์ อาศัยอยู่ตามที่ราบใกล้แหล่งน้ำ ซึ่งเหมาะแก่การเกษตรกรรม มีประเพณีการฝังศพโดยฝังเครื่องมือเครื่องใช้ และเครื่องเช่นไว้ในหลุมฝังศพ แหล่งโบราณคดีในยุคนี้ มีอยู่เป็นจำนวนมากในเขต จังหวัดกาญจนบุรี ที่สำคัญได้แก่ ถ้ำเขาทะลุ บ้านท่าโป๊ะ ตำบลบ้านเก่า อำเภอเมือง ฯ ถ้ำหีบ บ้านท่าโป๊ะ ตำบลบ้านเก่า อำเภอเมือง ฯ บ้านเก่า ริมแม่น้ำแควน้อย ตำบลบ้านเก่า อำเภอเมือง ฯ บ้านกล้วย ตำบลวังด้ง อำเภอเมือง ฯ บ้านโป่งกระต่าย ตำบลลาดหญ้า อำเภอเมือง ฯ ถ้ำวังกระแจะ ตำบลวังกระแจะ อำเภอไทรโยค ถ้ำตะกั่ว บ้านวังกระแจะ ตำบลวังกระแจะ บ้านลุ่มสุม ตำบลลุ่มสุม อำเภอไทรโยค บ้านหินดาด ตำบลศรีมงคล อำเภอไทรโยค ถ้ำองบะ ตำบลด่านแม่แฉลบ อำเภอศรีสวัสดิ์ ถ้ำผาแดง บ้านโป่งหวาย ตำบลด่านแม่แฉลบ อำเภอศรีสวัสดิ์ บ้านม่องคอย ตำบลท่ากระดาน อำเภอศรีสวัสดิ์ บ้านต้นมะพร้าว ตำบลหนองเป็ด อำเภอศรีสวัสดิ์

ยุคโลหะหลักฐานที่พบแสดงความสัมพันธ์กับอินเดีย ที่แหล่งโบราณคดีบ้านดอนตาเพชร อำเภอพนมทวน พบภาชนะดินเผา ภาชนะสำริดเนื้อบางมีรูปลวดลายต่าง ๆ เครื่องมือเหล็ก เครื่องประดับ มีกำไลสำริด ตุ้มหู แหวน และลูกปัดสี

ถ้าองบะ อำเภอสรีสวัสดิ์ พบคลองมโหระทึกสำริด ๒ ใบ ที่ถ้ำแห่งนี้พบหลักฐานต่อเนื่องมาตั้งแต่ยุคหินเก่า ยุคหินกลาง ยุคหินใหม่ จนมาถึงยุคโลหะ มีอายุตั้งแต่ ๑๑,๐๐๐ - ๒,๐๐๐ ปีมาแล้ว นอกจากนี้ยังพบโลงศพไม้อีกด้วย

ถ้ำรูป บ้านพุกหว่า ตำบลวังกระแจะ อำเภอยะโยค ภายในถ้ำมีภาพเขียนสีแดงบนผนังถ้ำมีรูปคน รูปสัตว์ ภาพมือ และภาพลายเรขาคณิต

ถ้ำผาแดง บ้านโป่งหวาย ตำบลด่านแม่ฉลบ อำเภอสรีสวัสดิ์ มีภาพเขียนสีแดงบนหน้าผา มีความยาวกว่า ๖๐ เมตร มีอยู่ ๕ กลุ่มภาพด้วยกัน เขียนเป็นรูปกลุ่มคน สัตว์ประเภท วัว ควาย

ถ้ำตาด้วง บ้านปากคลอง ตำบลช่องสะเดา อำเภอมือง ฯ เป็นภาพเขียนอยู่บนเพิงผาใหญ่ อยู่สูงจากพื้นประมาณ ๖ เมตร เป็นภาพกลุ่มบุคคล ทำกิจกรรมคล้ายขบวนแห่ หรือพิธีกรรม ตอนกลางเป็นวัตถุกลมสันนิษฐานว่าเป็นกลองหรือฆ้อง รูปต่อมาเป็นรูปขบวนแห่เป็นรูปลักษณะสี่เหลี่ยม สันนิษฐานว่าเป็นโลงศพ ในขบวนมีภาพคน ๑๘ คน และภาพเดี่ยวเป็นรูปคนขนาดใหญ่ เขียนด้วยสีแดง บนศีรษะมีภาพคล้ายขนนกเสียบอยู่ มีภาพคนสามคน กำลังโค้งธนู และมีภาพคล้ายปลา

สมัยกรุงสุโขทัย (พ.ศ. ๑๗๘๑ - ๑๙๒๑) ในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช มิได้กล่าวถึงเมืองกาญจนบุรี ในครั้งนั้นเมืองกาญจนบุรีอาจจะเป็นเพียงเมืองเล็ก ๆ และเป็นจุดที่อยู่บนเส้นทางผ่านไปยังเมืองต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้เคียง เช่น เมืองมะละแหม่ง เมืองเย เมืองทวาย เมืองตะนาวศรี และเมืองมะริด เป็นต้น โดยผ่านไปตามด่านเจดีย์สามองค์ ด่านบ้องตี้ และเส้นทางอื่น ๆ อีกหลายแห่ง

สมัยกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ. ๑๙๒๑ - ๒๓๑๐) เมืองกาญจนบุรีเก่า อยู่ที่บ้านท่าเสา ตำบลลาดหญ้า อำเภอมือง ฯ ตัวเมืองตั้งอยู่ทางฝั่งตะวันออกของลำน้ำแควใหญ่ และลำตะเพิน ทิศเหนือจดเขาชนไก่ ทิศตะวันออกจดทุ่งลาดหญ้า ทิศใต้จดวัดนางพิม ทิศตะวันตกจดลำน้ำแควใหญ่ และลำตะเพิน ลักษณะตัวเมืองเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้างประมาณ ๑๘๐ เมตร ยาวประมาณ ๓๖๐ เมตร มีกำแพงล้อมรอบ มีป้อมอยู่สี่มุมกำแพง ใช้คันดินเป็นกำแพงเมือง และอาจมีเสาระเนียดปักตามแนวคันดิน สิ่งก่อสร้างที่เป็นโบราณสถานคือ วัดขุนแผน วัดป่าเลไลยก์ ตลาดทางทองประศรี วัดแม่หม้าย วัดนางพิมพ์ ภายในตัวเมืองเก่าไม่มีสิ่งก่อสร้างหลงเหลืออยู่

สงครามไทยกับพม่าในอดีต กองทัพขนาดใหญ่ใช้เส้นทางด่านเจดีย์สามองค์ ซึ่งอยู่ชายแดนในเขต อำเภอสังขละบุรี ถึง ๑๒ ครั้ง เป็นการเดินทัพผ่านเมืองกาญจนบุรีเป็นอันดับแรก กาญจนบุรีจึงเป็นเมืองหน้าด่านของกรุงศรีอยุธยาทางด้านทิศตะวันตก ในปี พ.ศ. ๒๐๙๑ พระเจ้าตะเบงชเวตี้ ยกกองทัพขนาดใหญ่ มีกำลังพลมากกว่าหนึ่งแสนคน เข้ามาทางด้านพระเจดีย์สามองค์เป็นครั้งแรก

ในสมัยกรุงศรีอยุธยาไทยได้ทำสงครามกับพม่า รวม ๒๔ ครั้ง และได้ทำการรบหรือเดินทัพผ่านในเขตเมืองกาญจนบุรี ถึง ๑๗ ครั้ง พอประมวลได้ดังนี้

คราวเมืองทวายเป็นขบถ (พ.ศ. ๒๐๓๑) ในรัชสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ เมืองทวาย ซึ่งเป็นของไทยตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัย เป็นขบถแข็งเมือง พระองค์จึงทรงจัดทัพไปตีเมืองทวายกลับคืนมา

คราวพม่าตีเมืองเชียงกราน (พ.ศ. ๒๐๘๑) เมืองเชียงกรานอยู่เหนือด่านพระเจดีย์สามองค์ขึ้นไป พระเจ้าตะเบงชเวตี้กษัตริย์พม่า ยกกองทัพไปปราบมอญที่เมืองเมาะตะมะ แล้วเลยมาตีเมืองเชียงกรานของไทย สมเด็จพระไชยราชาทรงยกกองทัพไปตีกลับคืนมา

คราวสมเด็จพระสุริโยทัยขาดคอช้าง (พ.ศ. ๒๐๙๑) พระเจ้าตะเบงชเวตี้ยกกองทัพมาตีกรุงศรีอยุธยาครั้งแรก สมเด็จพระศรีสุริโยทัย ถูกพระเจ้าแปรฟันขาดคอช้าง พม่าไม่สามารถตีกรุงศรีอยุธยาได้ต้องถอยทัพกลับไป

คราวสมเด็จพระนเรศวรประกาศอิสรภาพ (พ.ศ. ๒๑๒๗) สมเด็จพระนเรศวรเดินทางจากพม่าผ่านเมืองกาญจนบุรี โดยผ่านป่าใหญ่ที่เป็นทุ่งใหญ่นเรศวรในปัจจุบัน

คราวรบพระยาพลิมที่เมืองสุพรรณบุรี (พ.ศ. ๒๑๒๙) พระยาพลิมคุมกองทัพเข้ามาทางด้านพระเจดีย์สามองค์ สมเด็จพระนเรศวร ทรงยกทัพมาสกัดที่เมืองสุพรรณบุรี รบกันที่เขาพระยาแมน พม่าแตกกลับไป

คราวพระเจ้าหงสาวดีล้อมกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ. ๒๑๒๙) พระเจ้าหงสาวดี ส่งกำลังกองทัพมาตีไทยโดยได้ประชุมทัพที่เมืองกำแพงเพชร แล้วยกเข้ามาตีกรุงศรีอยุธยา สมเด็จพระนเรศวรทรงนำทัพไทยตีทัพพม่าถอยกลับไป ทหารพม่าส่วนหนึ่งแตกถอยร่นผ่านกลับไปทางด้านพระเจดีย์สามองค์

คราวพระมหาอุปราชายกทัพมาครั้งแรก (พ.ศ. ๒๑๓๓) พม่าเดินทางทางด้านพระเจดีย์สามองค์ สมเด็จพระนเรศวรทรงนำทัพไปสกัดทัพพม่าที่ลำน้ำท่าคอย เขตเมืองสุพรรณ ทัพไทยตีทัพพม่าแตกกลับไป

คราวสงครามยุทธหัตถี (พ.ศ. ๒๑๓๕) พระเจ้าหงสาวดีโปรดให้พระมหาอุปราชายกกองทัพมาตีไทย โดยยกกองทัพมาทางด้านพระเจดีย์สามองค์ สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ทรงยกกองทัพมาสกัดทัพพม่าที่ทางเมืองสุพรรณ ได้ทรงกระทำยุทธหัตถีกับพระมหาอุปราชา พระมหาอุปราชาสิ้นพระชนม์ กองทัพพม่าแตกกลับไปพม่า ทางด่านพระเจดีย์สามองค์

คราวตีเมืองทวาย และตะนาวศรี (พ.ศ. ๒๑๓๕) สมเด็จพระนเรศวรมหาราชโปรดให้แม่ทัพ ๖ คน ที่มีความผิดในสงครามยุทธหัตถี ยกกองทัพไปตีเมืองทวายตะนาวศรี และเมืองมะริด เพื่อเป็นการไถโทษ กองทัพไทยได้ยกไปพม่าผ่านด่านเจดีย์สามองค์ กองทัพไทยตีได้เมืองทั้งสามกลับคืนมา

คราวสมเด็จพระนเรศวรมหาราชได้หัวเมืองมอญ (พ.ศ. ๒๑๓๗) พระเจ้าหงสาวดี ตั้งขุนนางชั้นผู้ใหญ่มาเป็นเจ้าเมืองเมาะตะมะ และส่งกำลังมาปราบเมืองเมาะลำเลิง เจ้าเมืองเมาะลำเลิงขอกำลังจากไทยไปช่วย สมเด็จพระนเรศวรโปรดให้กองทัพไทยไปช่วย โดยเดินทางทางด้านพระเจดีย์สามองค์ พม่าสู้ไม่ได้ถอยทัพกลับไป

คราวสมเด็จพระนเรศวรมหาราชตีหงสาวดี ครั้งที่ ๒ (พ.ศ. ๒๑๔๒) สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ทรงยกกองทัพไปทางหัวเมืองมอญทางใต้ ผ่านด่านพระเจดีย์สามองค์ แล้วจึงยกขึ้นไปตีกรุงหงสาวดี แต่พม่าซึ่งตั้งเมืองหงสาวดี หนีไปอยู่เมืองตองอูเสียก่อน

คราวพม่าตีเมืองทวาย (พ.ศ. ๒๑๕๖) พม่ายกกำลังเข้ายึดเมืองทวาย และตะนาวศรี สมเด็จพระเอกาทศรถ จึงยกกำลังผ่านทางด่านเจดีย์สามองค์ ตีเมืองทั้งสองกลับคืนมาได้

คราวพม่าตีเมืองทวาย (พ.ศ. ๒๑๖๕) พระเจ้าอังวะยกกำลังมาตีเมืองทวายไว้ได้ พระเจ้าทรงธรรมส่งกำลังไปตีกลับคืนมา โดยเดินทัพผ่านด่านพระเจดีย์สามองค์ แต่ไม่สามารถตีเมืองทวายกลับคืนมาได้

คราวรบพม่าที่เมืองไทรโยค (พ.ศ. ๒๒๐๖) พระเจ้าอังวะส่งกองทัพมาปราบมอญ มอญหนีมาพึ่งไทยโดยเข้ามาทางเมืองกาญจนบุรี พม่าจึงยกกำลังติดตามเข้ามา สมเด็จพระนารายณ์มหาราชโปรดให้พระยาโกษาธิบดี ยกกำลังไปสกัดทัพพม่าที่ยกเข้ามาทางด้านพระเจดีย์สามองค์ ทัพพม่ายกมาถึงเมืองไทรโยค กองทัพไทยจึงให้กองทัพหน้าไปซัดตาทั้พอยู่ที่ตำบลท่ากระดาน และด่านกรามช้างริมลำน้ำแควใหญ่ กองทัพพระยาโกษาธิบดียกเข้าตีพม่าที่เมืองไทรโยค กองทัพพระยาสิทธิราชเดโชไชยที่ยกลงมาช่วยจากเมืองศรีสวัสดิ์ได้ยกกำลัง อ้อมเขาไปเมืองสังขละสกัดทัพพม่าด้านหลัง พม่าแตกหนีกลับไป

คราวไทยตีเมืองพม่า (พ.ศ. ๒๒๐๗) สมเด็จพระนารายณ์มหาราช โปรดให้เจ้าพระยาโกษาธิบดี (ขุนเหล็ก) ยกกองทัพไปตีเมืองเมะตะมะ โดยเดินทัพผ่านด่านพระเจดีย์สามองค์ ได้ตีหัวเมืองรายทางได้เมืองจัตกอง สีเรียม ย่างกุ้ง หงสาวดี และเมืองแปร แล้วเข้าล้อมเมืองพุกาม แต่ไม่สามารถตีหักเอาเมืองได้ จึงถอยทัพกลับ

คราวพม่าล้อมกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ. ๒๓๐๒) พระเจ้าอลองพญาเห็นว่าไทยอ่อนแอ จึงจัดกำลังรุกเข้ามาทางด้านสิงขรผ่านเมืองเพชรบุรี พระเจ้าอลองพญาเตรียมทัพที่เมืองตะนาวศรี ฝายเมืองกาญจนบุรีได้รับข่าวว่า พม่าจะยกเข้ามาทางด้านพระเจดีย์สามองค์ จึงมีใบบอกเข้ามาทางกรุงศรีอยุธยา พระเจ้าเอกทัศจึงโปรดให้พระยาอภัยมนตรี เป็นแม่ทัพยกไปซัดตาทั้พที่เมืองกาญจนบุรี แต่ได้ปะทะกับพม่าเสียก่อนที่เมืองวิเศษชัยชาญแตกกลับมา

คราวเสียกรุงครั้งที่ ๒ (พ.ศ. ๒๓๑๐) พม่ายกกองทัพเข้ามาตีไทยสองทิศทาง โดยให้มังมหานรธา ยกกำลังเข้ามาทางด้านเจดีย์สามองค์ เข้ามาตีกองทัพไทยที่เมืองกาญจนบุรีแตก แล้วจึงยกกำลังมาทางแม่น้ำแม่กลอง

สถานที่จากเรื่องขุนช้างขุนแผน เมืองกาญจนบุรี มีความเกี่ยวพันกับเรื่องขุนช้างขุนแผน เช่นเดียวกับเมืองสุพรรณบุรี และกรุงศรีอยุธยา มีสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องขุนช้างขุนแผนอยู่มาก ยังปรากฏอยู่จนถึงปัจจุบันดังนี้

เขาชนไก่ เป็นภูเขาขนาดย่อมสูงประมาณ ๑๐๐ เมตร บนยอดเขาเป็นที่ราบและเป็นลานเตียน บนกลางลานมีหินประดับเป็นรอยรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้างประมาณ ๘ เมตร มีหลักหินฝังอยู่ตรงกลางหลักหนึ่ง เชื่อกันว่าเป็นสังเวียนการชนไก่ ระหว่างขุนแผนกับขุนช้าง

วัดนางพิม เชื่อกันว่าเป็นวัดที่นางพิมสร้างไว้ ยังปรากฏซากวัดเหลืออยู่จนถึงปัจจุบัน

ตลาดนางทองประศรี เชื่อกันว่าเป็นตลาดที่นางทองประศรี แม่ของขุนแผนสร้างไว้ ปัจจุบันอยู่บริเวณที่พักนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วัดใหญ่ดงรัง หรือวัดส้มใหญ่ดงรัง อยู่ในเขตตำบลหนองขาว อำเภอท่าม่วง สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นสมัยต้นกรุงศรีอยุธยา เชื่อว่าเป็นสถานที่ที่ขุนไกร พ่อของขุนแผนมาเรียนวิชาที่วัดนี้

สมัยกรุงธนบุรี (พ.ศ. ๒๓๑๐ - ๒๓๒๕) หลังจากสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ขึ้นครองราชย์แล้ว พระเจ้าอภัยวงศ์ให้เจ้าเมืองทวายยกทัพเข้ามาทางด่านบ้องตี้ผ่านทางไทรโยค ผ่านเมืองกาญจนบุรี ราชบุรี เข้าตีบ้านบางกุ้งในเขตเมืองสมุทรสงคราม เมื่อปี พ.ศ. ๒๓๑๐ กองทัพไทยโจมตีพม่าแตกหนีไปทางด้านเจ้าชัวว และด่านทับตะโก

ในปี พ.ศ. ๒๓๑๗ อะแซห่วนก็ให้ยุ้งอคงห่วน ยกกำลังติดตามคร่อมอยู่ที่อพยพหนีพม่าเข้ามาในเขตไทย ได้ปะทะกับกำลังของไทยที่ท่าดินแดง พระยายมราช (แขก) แม่ทัพไทยจึงถอยมาตั้งรับที่ปากแพรก และที่หนองขาวในเขตอำเภอท่าม่วง แล้วเข้าตีทัพพม่าแตกกลับไป

ในปี พ.ศ. ๒๓๑๘ พระเจ้ามังระให้โปสุพลา เป็นแม่ทัพยกมาทางเชียงใหม่ และให้ปะกันห่วนเป็นแม่ทัพ ยกมาทางด้านพระเจดีย์สามองค์ เพื่อเข้าตีกรุงธนบุรี พม่าที่ตั้งอยู่ที่นครสวรรค์ ถูกกองทัพไทยตีแตกพ่ายหนีมาทางเมืองอุทัยธานี กองทัพไทยไล่ติดตามมาที่บ้านเดิมบางนางบวช แขวงเมืองสุพรรณบุรี พม่าสู้ไม่ได้ แตกทัพหนีไปทางด้านพระเจดีย์สามองค์

สมัยรัตนโกสินทร์ (พ.ศ. ๒๓๒๕ เป็นต้นมา) ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ไทยรบพม่า ๑๐ ครั้ง ได้ทำการรบในเขตจังหวัดกาญจนบุรี ๗ ครั้ง คือสงคราม ๙ ทัพ (พ.ศ. ๒๓๒๘) พม่ายกทัพมา ๕ ทางด้วยกำลัง ๙ กองทัพ ที่รู้จักกันดีในชื่อสงคราม ๙ ทัพ กองทัพที่ ๔ มีกำลัง ๑๑,๐๐๐ คน ยกเข้ามาทางด้านพระเจดีย์สามองค์ กองทัพที่ ๕, ๖, ๗, ๘ มาเข้าที่ชุมพลที่เมืองเมะตะมะ เตรียมยกเข้ามาทางด้านพระเจดีย์สามองค์ กองทัพไทยจัดกำลังหนึ่งกองทัพ เข้าสกัดทัพหลวงของพม่าที่จะยกเข้ามาทางด้านพระเจดีย์สามองค์ พยายามทำลายข้าศึกส่วนนี้ และขับไล่ออกไปจากราชอาณาจักรไทย โดยกองทัพที่ ๒ มีกรมพระราชวังบวรเป็นแม่ทัพ มีกำลังพล ๓๐,๐๐๐ คน นำกำลังไปสกัดทัพพม่าที่บริเวณเหนือทุ่งลาดหญ้า ประมาณ ๒๐ กิโลเมตร ในเขตเมืองกาญจนบุรี โดยตั้งค่ายอยู่ที่ช่องสะเดาและโป่งปัด กองทัพที่ ๔ ของพม่าไม่สามารถเจาะด่านนี้เข้ามาได้ จึงได้ไปตั้งมั่นตามแนวเขาและลำน้ำรอกกองทัพที่ ๕ มาสมทบ กำลังกองทัพที่ ๔ และที่ ๕ ของพม่ามีกำลังรวบรวม ๑๖,๐๐๐ คน

กรมพระราชวังบวรทรงดำเนินกลยุทธ์เพื่อเอาชนะพม่า ๕ ประการ ด้วยกันคือ ประการแรก ตัดการส่งเสบียงของพม่า ตั้งแต่ท่าดินแดงลงมาช่องปิล็อก ด่านบ้องตี้ จนถึงพุทะไคร้ ริมแม่น้ำแคว

น้อย โดยใช้การรบแบบกองโจร ประการที่สองใช้กระสุนปืนใหญ่ที่ทำจากไม้ ยิงรบกวนและทำลาย ข้าศึกตลอดเวลา โดยที่กระสุนไม่มีวันหมด เนื่องจากมีไม้จำนวนมากในป่า ประการที่สามลวงข้าศึกว่า ฝ่ายไทยมีกำลังมาก มีการเพิ่มเติมกำลังอยู่ตลอดเวลา ประการที่สี่เมื่อข้าศึกอ่อนกำลังและเสียขวัญ มากแล้ว ก็เข้าโจมตีข้าศึกพร้อมกันตลอดแนวรบ กองทัพที่ ๔ และที่ ๕ ของพม่าก็แตกพ่าย ฝ่ายไทย จับเชลยได้เป็นอันมาก ทำให้พระเจ้าปดุงต้องถอยทัพกลับไปเมืองเมาะตะมะ

การรบพม่าที่ทำดินแดง (พ.ศ. ๒๓๒๙) พื้นที่นี้อยู่ในเขตบ้านวังปะโท ตำบลปรั้งผล อำเภอสงขลาบุรี ซึ่งปัจจุบันอยู่ในเขตอ่างเก็บน้ำเขื่อนเขาแหลม พระเจ้าปดุงกษัตริย์พม่ายกกองทัพมาตั้งอยู่ที่ทำดินแดง และสามสบ (ในเขตอำเภอสงขลา) พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และกรมพระราชวังบวร ฯ ได้เสด็จยกกำลังทางเรือจากคลองบางกอกน้อย เข้าแม่น้ำท่าจีน ตัดเข้าคลองมหาอน แล้วออกแม่น้ำแม่กลอง เข้าสู่แม่น้ำแควน้อยมาถึงเมืองไทรโยค แล้วยกกำลังทางบก ไปถึงเมืองขนุน แล้วทรงให้กรมพระราชวังบวร ฯ ยกกำลังไปตีพม่าที่สามสบ ซึ่งอยู่ใต้ด่านพระเจดีย์สามองค์ลงมาประมาณ ๒๕ กิโลเมตร ส่วนพระองค์ทรงยกกำลังเข้าตีทัพพม่าที่ทำดินแดงพร้อมกันทั้งสองกองทัพ ได้ทำการรบติดต่อกัน ๓ วัน ๓ คืน กองทัพไทยก็ตีทัพพม่าแตกพ่ายกลับไป ฝ่ายไทยจับเชลย และยึดอาวุธยุทโธปกรณ์ของข้าศึกไว้ได้เป็นจำนวนมาก ผลการรบครั้งนี้ผู้คนในเมืองพม่าพากันตื่นตกใจเป็นอันมาก ชาวต่างประเทศที่เห็นเหตุการณ์ในครั้งนั้น มีความเห็นว่า ถ้ากองทัพไทยยกติดตามไปก็น่าจะตีได้เมือง อมรปุระ เป็นแน่

คราวไทยตีเมืองทวาย (พ.ศ. ๒๓๓๐) พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงนำทัพโดยขบวนเรือไปขึ้นบกที่เมืองท่าตะกั่ว (บ้านท่าเสา อำเภไทรโยค) แล้วแบ่งการเดินทัพออกเป็นสองทางคือ กำลังส่วนน้อยยกไป ด่านบ้องตี้ กำลังส่วนใหญ่ยกไปทางช่องเขาสูง การรบครั้งนี้ กองทัพไทยได้ชัยชนะพม่า ที่ยกกองทัพมาสกัดอยู่ตลอดทางจึงถึงเมืองทวาย กองทัพพม่าที่รักษาเมืองทวาย ทิ้งเมืองข้ามไปตั้งมั่นอยู่อีกฟากหนึ่ง ฝ่ายไทยเห็นว่ามีความจำเป็นกว่าพม่า จะรักษาเมืองทวายไว้ไม่ได้ จึงไม่ได้เข้ายึดเมืองและปกครองทวาย เมื่อพักกองทัพอยู่ที่เมืองทวายได้ ๑๕ วัน แล้วจึงยกทัพกลับไทย

จากสงครามเก้าทัพ และทำดินแดง พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงพิจารณาเห็นว่า ที่ตั้งเมืองกาญจนบุรีที่ลาดหน้านั้นไม่เหมาะสม จึงได้โปรดเกล้า ฯ ให้ย้ายเมืองมาอยู่ที่ปากแพรก ทางฝั่งตะวันออกของแม่น้ำแม่กลอง ซึ่งเป็นจุดที่แม่น้ำแควน้อย และแม่น้ำแควใหญ่ไหลมาบรรจบกันเป็นแม่น้ำแม่กลอง ตัวเมืองเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ๒๐๐ เมตร ยาว ๔๔๐ เมตร กำแพงเมืองเป็นคันดินมีเสาระเนียดปักตามแนวคันดิน ต่อมาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว จึงโปรดเกล้า ฯ ให้สร้างกำแพงเมืองตามแนวกำแพงเดิมใช้เวลาสร้าง ๑๐ เดือนเศษ มีป้อมมุมเมือง ๔ ป้อม ทางกำแพงด้านยาวมี ๒ ป้อม มีประตูเมือง ๖ ประตู ประตูช่องกุฎี ๒ ประตู และได้

สร้างหลักเมืองอยู่ทางด้านตะวันออกของประตูเมือง กำแพงเมืองกาญจนบุรีสร้างเสร็จ เมื่อปี พ.ศ. ๒๓๗๔

คราวเมืองทวาย มะริด และตะนาวศรีอ่อนน้อม (พ.ศ. ๒๓๓๔) เจ้าเมืองทั้งสามได้ส่งทูตเข้ามา พร้อมด้วยดอกไม้เงินดอกไม้ทอง ขออยู่ในชั้นตรีมาของไทย และได้นำเจ้าฟ้าหญิงไทยที่หนีพม่า ไปอยู่ทวายมาด้วย เมื่อทูตกลับไปเมื่อปี พ.ศ. ๒๓๓๕ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ได้โปรดเกล้าฯ ให้เกณฑ์กองทัพหัวเมือง จำนวน ๕,๐๐๐ คน ให้พระยาอมราชเป็นแม่ทัพยกไปช่วยรักษาเมืองทวาย และในปลายปีนั้น พระองค์พร้อมด้วยกรมพระราชวังบวร ได้เสด็จยกกองทัพหลวงโดยกระบวนเรือไปยังเมืองกาญจนบุรี ตั้งพลับพลาประทับทางลำน้ำน้อย คอยฟังข่าวทางเมืองทวาย เมื่อพระยาอมราชจัดส่งเจ้าฟ้าหลานเธอ พร้อมด้วยพวกไทยที่ตกค้างอยู่เมืองทวาย มาถวายที่ค่ายหลวงแล้ว พระองค์จึงเสด็จกลับพระนคร ต่อมาทรงทราบว่าเจ้าเมืองทวายกระด้างกระเดื่องจึงได้โปรดเกล้าฯ ให้กรมพระราชวังบวรยกกองทัพไปจับตัวพระยาทวาย พร้อมกรมการเมือง และพรรคพวก โดยให้ครอบครัว และบริวารพระยาทวาย มาตั้งบ้านเรือนอยู่ที่ตำบลคอกกระบือ ปัจจุบันเรียกบ้านทวาย ไกล้วัดยานนาวา

คราวไทยตีเมืองทวาย มะริด และตะนาวศรี (พ.ศ. ๒๓๓๖) กองทัพไทยส่วนใหญ่ยกไปทางด่านบ้องตี้ เมืองกาญจนบุรี พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงนำทัพไปประทับแรมที่ค่ายหลวงริมแม่น้ำแควน้อย แขวงเมืองไทรโยคที่บ้านหินดาด การรบไม่ประสบผลสำเร็จ กองทัพเรือถอนกำลังกลับเมืองชุมพร กองทัพหลวงถอยกลับมาบริเวณต้นแม่น้ำน้อย เมื่อถึงบ้านหินดาดแล้ว จึงเลิกทัพกลับพระนคร

คราวซัดดาทัพพม่า (พ.ศ. ๒๓๖๓) ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย พระเจ้าจ๊กกายแมงกษัตริย์พม่า เตรียมทัพเข้าตีไทย ฝ่ายไทยจัดกำลัง ๔ กองทัพ เตรียมรับศึกทางใต้ ภาคเหนือ และชายแดนเมืองเพชรบุรี ราชบุรี และกาญจนบุรี สำหรับเมืองกาญจนบุรีพระเจ้าลูกยาเธอกรมหมื่นเจษฎาบดินทร์ ทรงเป็นแม่ทัพยกมาซัดดาทัพที่บ้านลิ้นช้าง อยู่ระหว่างพื้นที่แม่น้ำแควน้อย และแม่น้ำแควใหญ่ไหลมาบรรจบกัน กรมหมื่นเจษฎาบดินทร์ตั้งทัพอยู่ที่เมืองกาญจนบุรี ประมาณ ๑๐ เดือน คอยเฝ้าตรวจลาดตระเวนป้องกัน และหาข่าวจากชายไทยตั้งแต่ด่านพระเจดีย์สามองค์ ลงมาถึงด่านบ้องตี้

คราวไทยช่วยอังกฤษรบพม่า (พ.ศ. ๒๓๖๗) ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว อังกฤษขอให้ไทยช่วยทำสงครามกับพม่า แต่ฝ่ายไทยพยายามหลีกเลี่ยงการทำสงครามโดยตรงกับพม่า จึงได้ส่งกองทัพเข้ายึดเมืองมะตะมะโดยใช้กำลังส่วนใหญ่ ออกไปทางด้านพระเจดีย์สามองค์

การตั้งเมืองหน้าด่าน ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ทรงตั้งเจ้าเมืองต่าง ๆ บริเวณชายแดนไทยกับพม่าทางด้านตะวันตก ในเขตจังหวัดกาญจนบุรีในปัจจุบัน รวม ๗ เมืองด้วยกันคือ

-เมืองสมิงสิงห์บุรี เจ้าเมืองคือ พระสมิงสิงห์บุรี ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นที่พระสมิงสิงห์บุรี

-เมืองลุ่มลุ่ม เจ้าเมืองคือ พระลุ่มลุ่ม ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นที่ พระนินนะภูมิบดี

-เมืองท่าตะกั่ว เจ้าเมืองได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นที่ พระชินดิฐบดี

-เมืองไทรโยค เจ้าเมืองคือ พระไทรโยค ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นที่ พระโครธภาไทรโยค

-เมืองท่าขนุน เจ้าเมืองคือ พระท่าขนุน ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นที่ พระบันลัทธิบดี

-เมืองทองผาภูมิ เจ้าเมืองคือ พระทองผาภูมิ ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นที่ พระเสลภูมิบดี

-เมืองท่ากระดาน เจ้าเมืองคือ พระท่ากระดาน ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นที่ พระผลกดิฐบดี

การปกครองแบบมณฑลเทศาภิบาล ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๓๗ เมืองกาญจนบุรีอยู่ในมณฑลราชบุรี ต่อมาในปี พ.ศ. ๒๔๓๘ เมืองหน้าด่านถูกเปลี่ยนสภาพ และเข้าสังกัดเมืองกาญจนบุรีดังนี้

-เมืองทองผาภูมิ ยุบลงเป็นหมู่บ้าน อยู่ในเขตกิ่งอำเภอสังขละบุรี

-เมืองท่าขนุน ยุบลงเป็นกิ่งอำเภอสังขละบุรี

-เมืองไทรโยค ยุบเป็นกิ่งอำเภอไทรโยค

-เมืองท่าตะกั่ว ยุบเป็นหมู่บ้าน อยู่ในเขตกิ่งอำเภอไทรโยค

-เมืองลุ่มลุ่ม ยุบเป็นหมู่บ้าน อยู่ในเขตกิ่งอำเภอไทรโยค

-เมืองสิงห์ ยุบเป็นหมู่บ้าน อยู่ในเขตอำเภอเมือง ฯ

-เมืองท่ากระดาน ยุบเป็นหมู่บ้าน อยู่ในเขตอำเภอศรีสวัสดิ์

-เมืองศรีสวัสดิ์ ยุบเป็นหมู่บ้าน อยู่ในเขตกิ่งอำเภอศรีสวัสดิ์

ด่านในเขตเมืองกาญจนบุรี เมืองกาญจนบุรีเป็นจังหวัดชายแดนไทยด้านทิศตะวันตก ติดต่อกับพม่าจึงมีด่านอยู่เป็นจำนวนมากที่สำคัญ คือ

ด่านพระเจดีย์สามองค์ อยู่ในเขตตำบลหนองลู อำเภอสังขละบุรี ติดชายแดนพม่า พระเจดีย์องค์เหนืออยู่ห่างจากชายแดนพม่าประมาณ ๓๐ เมตร ฐานกว้าง ๙ ศอก สูง ๓ วา พระเจดีย์องค์ที่สอง และที่สาม ฐานกว้าง ๘ วา สูง ๓ วา เส้นทางด่านพระเจดีย์สามองค์นี้พวกไทย มอญ พม่า ละว้า และกะเหรี่ยง ใช้เป็นเส้นทางผ่านระหว่างไทย กับพม่ามาแต่โบราณกาล และในสงครามมหาเอเซียบูรพา กองทัพญี่ปุ่นก็ได้ใช้เส้นทางนี้เดินทัพเข้าสู่พม่า ทั้งทางรถยนต์ และทางรถไฟ ระหว่างปี พ.ศ. ๒๔๘๕ - ๒๔๘๖

ด่านบ้องตี้ ชื่อบ้องตี้ทั้งเป็นลำน้ำคือห้วยบ้องตี้ และที่เป็นหมู่บ้านคือบ้านบ้องตี้ บ้านบ้องตี้บนอยู่ใกล้เชิงเขาที่ใกล้เส้นทางที่เข้าพม่า ส่วนที่เรียกว่าด่านบ้องตี้ น่าจะเกิดขึ้นเมื่อมีสงครามระหว่างไทยกับพม่า ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา กรุงธนบุรี จนถึงกรุงรัตนโกสินทร์

ปัจจุบันบ้านบ้องตี้ ได้รับการยกฐานะขึ้นเป็นตำบลบ้องตี้ ขึ้นกับอำเภอไทรโยค ในสงครามมหาเอเซียบูรพา เมื่อกลางปี พ.ศ. ๒๔๘๕ กองทัพญี่ปุ่นได้ใช้เส้นทางด่านบ้องตี้เข้าตีเมืองทวายของพม่า

สงครามมหาเอเซียบูรพา หลังจากที่กองทัพญี่ปุ่นได้ยกพลขึ้นบกที่ประเทศไทย เมื่อวันที่ ๘ ธันวาคม ๒๔๘๔ แล้วก็ได้ดำเนินการสร้างทางรถไฟ เข้าสู่พม่าทางด้านพระเจดีย์สามองค์ เมื่อประมาณ เดือนตุลาคม ๒๔๘๕ สร้างเสร็จเมื่อเดือน ตุลาคม ๒๔๘๖ เป็นระยะทางที่อยู่ในเขตแดนไทย ๓๐๔ กิโลเมตร และอยู่ในเขตแดนพม่า ๑๑๑ กิโลเมตร โดยใช้แรงงานจากเชลยศึกชาวอังกฤษ ออสเตรเลีย ฮอลันดา และอินโดนีเซีย จำนวน ประมาณ ๖๐,๐๐๐ คน และมีกรรมกรจากชาวมลายู อินเดีย จีน ญวน อินโดนีเซีย พม่า และไทย รวมทั้งสิ้น ประมาณ ๒๐๐,๐๐๐ คน

ทางรถไฟสายนี้แยกจากบ้านหนองปลาตุ๊ก มายังอำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี เข้าเขตจังหวัดกาญจนบุรีที่บ้านลูกแก มีสถานีรถไฟ และค่ายทหารญี่ปุ่นที่สำคัญ ๆ อยู่ตามเส้นทางรถไฟคือ สถานีท่าเรือ สถานีท่าม่วง สถานีเขาดิน ซึ่งเป็นสถานีซ่อมบำรุงรถไฟขนาดใหญ่ สถานีปากแพรก ซึ่งเป็นสถานีรถไฟที่ใหญ่ที่สุดของเส้นทางรถไฟสายนี้

สะพานข้ามแม่น้ำแคว ที่บ้านท่ามะขาม มีค่ายกรรมกรสร้างทางรถไฟ ค่ายเชลยศึก ค่ายทหารญี่ปุ่นที่ควบคุมการสร้างทางรถไฟ สถานีวังโพธิ์ สถานีท่าเสา สถานีไทรโยคใหญ่ ระหว่างสถานีท่าเสา กับสถานีไทรโยคใหญ่ ที่บ้านพุเตย เรียกว่า ช่องเขาขาด ซึ่งเป็นช่วงที่สร้างทางรถไฟที่ยากที่สุด มีเชลยศึกเสียชีวิตจากการสร้างทางรถไฟ ในช่วงนี้เป็นจำนวนมาก ต่อไปเป็นสถานีปรังกาสี และสุดท้ายเป็นสถานีนิเกะ เป็นสถานีสุดท้ายในเขตแดนไทย อยู่ใกล้กับพระเจดีย์สามองค์ ในเขตอำเภอสังขละบุรี

เมื่อสงครามมหาเอเซียบูรพาสิ้นสุดลง ในปี พ.ศ. ๒๔๘๘ รัฐบาลอังกฤษได้ขยายทางรถไฟรวมทั้งส่วนประกอบของกิจการรถไฟให้กับไทยเป็นวงเงิน ๕๐ ล้านบาท และได้มีการสร้างสุสานผู้เสียชีวิตจากการสร้างทางรถไฟ ประมาณ ๔๑,๐๐๐ คน คือ สุสานดอนรัก อยู่ในเขตตำบลบ้านเหนือ อำเภอเมือง ฯ มีจำนวน ๖,๙๘๒ คน สุสานเขาปูน อยู่ที่บ้านเขาปูนริมแม่น้ำแควน้อย อำเภอเมือง ฯ มีจำนวน ๑,๗๔๐ คน นอกจากนี้ยังมีศพผู้เสียชีวิตฝังอยู่ตามป่าช้า เช่นที่วัดถาวราราม พบว่ามีอยู่กว่า ๔,๕๐๐ ศพ จึงได้มีการสร้างอนุสาวรีย์ไว้ที่ป่าช้าดังกล่าวให้ชื่อว่า อนุสาวรีย์กรรมกรและทหารนิรนาม

กาญจนบุรี เป็นจังหวัดที่มีประวัติความเป็นมาเก่าแก่ ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ พบร่องรอยของมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ กระจายอยู่ทั่วไป โดยเฉพาะตอนบนของพื้นที่จังหวัด ที่มี

ลักษณะภูมิประเทศเป็นเทือกเขาสลับกับที่ราบ ตามลุ่มแม่น้ำซึ่งเหมาะแก่การตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ ร่องรอยดังกล่าวมีอายุกว่า ๑๐,๐๐๐ ปีมาแล้ว เครื่องมือที่ใช้ในการดำรงชีพเป็นเครื่องมือหินกะเทาะ อย่างหยาบ ต่อมาเมื่อประมาณ ๔,๐๐๐ ปีมาแล้ว ได้พัฒนามาสู่สังคมเกษตรกรรม มีการรวมตัวกัน เป็นชุมชนอาศัยอยู่ตามที่ราบใกล้แหล่งน้ำ รู้จักการเพาะปลูก และเลี้ยงสัตว์ เครื่องมือเครื่องใช้เป็น เครื่องมือหินขัด มีการทำภาชนะดินเผา และเครื่องประดับ หลังจากนั้นจึงได้พัฒนามาเป็นสังคมเมือง เครื่องมือเครื่องใช้ได้พัฒนามาเป็นการหล่อหลอมโลหะ เช่น สำริด และเหล็ก

เมื่อประมาณ ๒,๐๐๐ ปีมาแล้ว สังคมของคนในพื้นที่นี้ได้มีความติดต่อสัมพันธ์กับชุมชนใน ดินแดนอื่น ในสมัยทวาราวดี และลพบุรี จากนั้นได้เข้าสู่สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา จนถึงสมัย รัตนโกสินทร์

จากความเป็นมาอันยาวนานของกาญจนบุรี ทำให้มีโบราณสถาน และโบราณวัตถุ จากหลาย ยุคหลายสมัยปรากฏอยู่เป็นจำนวนมาก ตั้งแต่สมัยหินตลอดมาจนถึงสมัยปัจจุบัน โบราณสถานและโบราณวัตถุ

ถ้าองบะ อยู่ในเขตตำบลด่านแม่แฉลบ อำเภอศรีสวัสดิ์ สืบค้นเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๘ คณะ สืบค้นก่อนประวัติศาสตร์ไทย - เดนมาร์ก ได้ดำเนินการขุดค้นเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๐๓ พบหลักฐานทาง โบราณคดีจำนวนมาก แสดงถึงความเป็นอยู่ของมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อประมาณ ๑๑,๐๐๐ - ๒,๐๘๐ ปีมาแล้ว พบโลงศพไม้ กลองมโหระทึกสำริด ภาชนะดินเผา กำไลหิน กำไลสำริด จักรหิน เครื่องมือหิน กะเทาะ ลูกปัดหิน เครื่องมือเหล็ก แหวนเงิน ห่วงเงิน โครงกระดูกมนุษย์ และ สิ่งอื่น ๆ อีกมาก

ถ้าพระ อยู่ในเขตตำบลไทรโยค คณะสำรวจไทย - เดนมาร์ก ได้ทำการสำรวจเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๐๓ ตัวถ้ำตั้งอยู่บนเขาพระ ทางฝั่งตะวันออกของแม่น้ำแควน้อย อยู่ห่างจากแม่น้ำประมาณ ๓๐ เมตร ปากถ้ำหันไปทางทิศใต้ และอีกถ้ำหนึ่งหันหน้าไปทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ ระหว่างถ้ำทั้งสองมี เพิงผา พื้นถ้ำอยู่สูงกว่าปากถ้ำเล็กน้อย พบเศษสำริด เศษภาชนะดินเผา เครื่องมือหินกรวด สะเก็ดหิน ลูกปัดหินคาร์เนเลียน และโครงกระดูกมนุษย์อายุประมาณ ๑๐,๐๐๐ - ๘,๐๐๐ ปีมาแล้ว มีดินแดง ไร้วัวท้าวศพ ของที่ฝังไว้กับศพมีกระดูกสัตว์และเปลือกหอยกาบ

ถ้ารูป (เขาเขียว) อยู่ที่บ้านพุท้าว ตำบลวังกระแจะ อำเภอไทรโยค พบการเขียนสีบนผนังถ้ำ เป็นภาพเขียนสีแดงบนผนังหินมีทั้งรูปคน รูปสัตว์ ภาพมือ และภาพลายเรขาคณิต คณะสำรวจไทย - เดนมาร์ก ได้ทำการสำรวจเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๐๓ สันนิษฐานว่า กลุ่มคนในภาพจะเป็นชุมชนสังคม เกษตรกรรม มีอายุไม่น้อยกว่า ๓,๐๐๐ ปีมาแล้ว²⁰

²⁰ มณฑล คงแถวทอง. “ประวัติศาสตร์กาญจนบุรี”. ใน หนังสือกาญจนบุรีศึกษา 2543. สำนักศิลปะและวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี, 2529.

ภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์ถ้ำรูปเขาเขียว ความเป็นมา และการเดินทางเข้าสู่แหล่งศึกษาภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์ถ้ำรูปเขาเขียว เป็นแหล่งศึกษาภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์ที่มีการค้นพบเป็นแห่งแรกในภาคตะวันตกของประเทศไทย ภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์ถ้ำรูปเขาเขียวตั้งอยู่ที่ระดับความสูงเหนือระดับน้ำทะเลปานกลาง 590 เมตร ของเพิงผาฝั่งตะวันออกซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทิวเขาเขียว หรือที่ชาวท้องถิ่นเรียกในอีกชื่อว่า เขายายพูน ปัจจุบันพื้นที่ดังกล่าวอยู่ในเขตชุมชนบ้านบ้องตื้นน้อย หมู่ที่ 8 ตำบลวังกระแจะ อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรีในอดีต ชาวท้องถิ่นได้เดินทางท่องเที่ยวตามป่าของทิวเขาเขียว ทำให้พบกับที่ตั้งของภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์ ด้วยไม่ทราบถึงเจตนาของผู้สร้างภาพเขียนสี ชาวท้องถิ่นจึงเชื่อว่าภาพดังกล่าวคือแผนผังเส้นทางที่ซ่อนสมบัติของคนโบราณ จึงเป็นที่มาของการเรียกเพิงผาในบริเวณที่พบภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์นี้ว่า ถ้ำลายแทง การค้นพบแหล่งภาพเขียนสีดังกล่าวถูกเผยแพร่ไปอย่างกว้างขวาง กระทั่งสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลง ในปี พ.ศ. 2505²¹ คณะสำรวจทางโบราณคดีของประเทศไทย ร่วมกับนักวิชาการด้านโบราณคดีจากประเทศเดนมาร์ก ดำเนินการสำรวจภาพเขียนสีถ้ำรูปเขาเขียวโดยใช้หลักวิชาการทางโบราณคดีเป็นครั้งแรกของประเทศไทย การสำรวจครั้งนั้นทำให้ทราบว่าบริเวณพื้นที่ราบเชิงเขาของภูเขาเขียว ในอดีตถูกใช้เป็นถิ่นพำนักของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งมนุษย์ในยุคดังกล่าวอยู่ร่วมกันเป็นสังคมที่มีลักษณะผสมกันระหว่างสังคมนายพรานและสังคมกสิกรรม ข้อมูลจากการสำรวจของคณะสำรวจไทย-เดนมาร์กเป็นที่สนพระทัยของเจ้าหญิงมาร์เกรเต้ (Margrethe) มกุฎราชกุมารี แห่งประเทศเดนมาร์ก อย่างยิ่งและได้ทรงเสด็จเยี่ยมชมภาพเขียนสีถ้ำรูปเขาเขียว เมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2506²² หลังจากนั้นเป็นต้นมาได้มีการสำรวจภาพเขียนยุคก่อนประวัติศาสตร์ถ้ำรูปเขาเขียวหลายครั้งโดยกรมศิลปากร และวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2564 นายประเสริฐ นุตโร ผู้ใหญ่บ้านหมู่ 8 และ นายเกรียงไกร ทองศรี ร่วมกันสำรวจแหล่งศิลปถ้ำรูปเขาเขียว เพื่อจัดทำหนังสือภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์ถ้ำรูปเขาเขียว

การเดินทางเข้าสู่แหล่งศึกษาภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์ถ้ำรูปเขาเขียวนั้นใช้เส้นทางหลวงหมายเลข 323 ถนนแสงชูโต มุ่งหน้าไปยังน้ำตกไทรโยคน้อย จากนั้นเปลี่ยนเส้นทางมาใช้ทางหลวงชนบทเพื่อมุ่งหน้าไปยังหมู่ 8 บ้านต้นมะม่วง ให้ติดต่อแจ้งความประสงค์ ณ ที่ทำการผู้ใหญ่บ้านหมู่ 8 จึงจะสามารถเดินทางเข้าสู่ผืนป่าดิบแล้งและภูเขาเขียวด้วยการเดินเท้า เป็นระยะทางประมาณ 10 กิโลเมตร จะถึงที่ตั้งของภาพเขียนสียุคก่อนประวัติศาสตร์ถ้ำรูปเขาเขียว ภาพเขียนที่ผิงผาภูเขา

²¹ ชิน อยู่ดี. (2535). สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร. พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร.

²² อมรา ศรีสุชาติ. (2532). ศิลปะถ้ำกาญจนบุรี. กรุงเทพมหานคร. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

แดง อยู่ที่บ้านโป่งหวาย ตำบลด่านแม่แฉลบ อำเภอศรีสวัสดิ์ เป็นภาพเขียนด้วยสีแดงคล้ายกับภาพเขียนที่ถ้ำตาด้วง เป็นภาพคนมาชุมนุมกันคล้ายกับทำพิธีบางอย่างหรือมีงานรื่นเริง มีเครื่องประดับที่ศีรษะ ที่เอวคล้ายมีผ้าคาดเอวแล้วปล่อยชายห้อยยาวออกมาสองข้าง มีรูปสุนัขรวมอยู่ด้วย เป็นภาพที่มีอายุประมาณ ๓,๐๐๐ ปี ในยุคหินตอนปลาย สีแดงที่ใช้เขียนเป็นพวกยางไม้หรือเลือดนก

เขาชนไก่ อยู่ที่บ้านลาดหญ้า ตำบลลาดหญ้า อำเภอเมือง ฯ พบหลักฐานทางโบราณคดีเป็นจำนวนมาก และมีอยู่หลายยุคหลายสมัยด้วยกัน ได้แก่ เครื่องมือหินกะเทาะแบบสับตัด ทำจากหิน

ภาพเขียนที่ผนังผาภูเขาแดง อยู่ที่บ้านโป่งหวาย ตำบลด่านแม่แฉลบ อำเภอศรีสวัสดิ์ เป็นภาพเขียนด้วยสีแดงคล้ายกับภาพเขียนที่ถ้ำตาด้วง เป็นภาพคนมาชุมนุมกันคล้ายกับทำพิธีบางอย่างหรือมีงานรื่นเริง มีเครื่องประดับที่ศีรษะ ที่เอวคล้ายมีผ้าคาดเอวแล้วปล่อยชายห้อยยาวออกมาสองข้าง มีรูปสุนัขรวมอยู่ด้วย เป็นภาพที่มีอายุประมาณ ๓,๐๐๐ ปี ในยุคหินตอนปลาย สีแดงที่ใช้เขียนเป็นพวกยางไม้หรือเลือดนก

เขาชนไก่ อยู่ที่บ้านลาดหญ้า ตำบลลาดหญ้า อำเภอเมือง ฯ พบหลักฐานทางโบราณคดีเป็นจำนวนมาก และมีอยู่หลายยุคหลายสมัยด้วยกัน ได้แก่ เครื่องมือหินกะเทาะแบบสับตัด ทำจากหินกรวดแม่น้ำ เครื่องมือหินกะเทาะแบบเครื่องมือสำหรับขุด เครื่องมือหินกะเทาะแบบขวานสั้น เครื่องมือหินกะเทาะใช้ปลายสำหรับขุด นอกจากนี้ยังพบหลักฐานสมัยหลังเช่น โข่คล้องช้างทำด้วยสำริด กล้องยาสูบสมัยอยุธยา ลูกปัดแก้ว และแหวนทองห้วพลอย เป็นต้น

ลูกปัดสีต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับอินเดีย มีการทำลายสิ่งของเครื่องใช้ที่ฝังลงไปกับผู้ตาย เช่น ภาชนะดินเผา แวดินเผา เครื่องมือเหล็ก คือมีดขอ และเคียวเกี่ยวข้าว เป็นต้น

โบราณสถานพงตึก อยู่ในเขตอำเภอท่ามะกา ได้มีการสำรวจเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๐ พบซากโบราณสถาน และโบราณวัตถุสมัยทวารวดี มีอายุอยู่ประมาณ พุทธศตวรรษที่ ๑๑ - ๑๒ หลายอย่างด้วยกัน เช่น พระพุทธรูปสำริด พระพิมพ์ ระฆังหิน ภาชนะดินเผา ชิ้นส่วนของลวดลายปูนปั้น ชาวบ้านในพื้นที่บริเวณนี้ยังพบตะเกียงแบบกรีก - โรมัน ทำด้วยสำริด สันนิษฐานว่ามีอายุอยู่ประมาณ พุทธศตวรรษที่ ๑๑ - ๑๒ ส่วนซากโบราณสถานที่สร้างด้วยอิฐ และศิลาแลงนั้น สันนิษฐานว่าเป็นฐานศาสนสถาน นอกจากนี้ยังพบประติมากรรมรูปพระนารายณ์ทำด้วยหิน และมีส่วนของเสาหิน ซึ่งอาจเป็นคิวลึงค์

จากหลักฐานต่าง ๆ ที่พบ สันนิษฐานว่า เมืองโบราณพงตึกได้รับอิทธิพล วัฒนธรรมทวารวดี หรือศิลปะอินเดียแบบคุปตะ มีการนับถือทั้งศาสนาพุทธ และศาสนาพราหมณ์

อุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์

อุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์แห่งนี้ตั้งอยู่ในเขตตำบลสิงห์ อำเภอไทรโยค เป็นอุทยานประวัติศาสตร์แห่งแรกของประเทศไทย ตั้งอยู่ในบริเวณเมืองสิงห์ ซึ่งเป็นเมืองโบราณสร้างขึ้นเมื่อ

ประมาณปี พ.ศ. ๑๔๐๐ - ๑๗๐๐ ตามแบบวัฒนธรรมขอม เป็นเมืองขนาดเล็ก ในสมัยอยุธยาไม่ได้มีการแต่งตั้งเจ้าเมืองขึ้นปกครอง และในทำเนียบศึกดินาหัวเมือง ก็ไม่ปรากฏชื่อเมืองสิงห์อยู่ด้วย และคงถูกทิ้งร้างไปในที่สุด ต่อมาในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ได้ทรงสถาปนาเมืองสิงห์ขึ้นมาใหม่ แต่มีฐานะเป็นเมืองด่านเล็ก ๆ มีเจ้าเมืองปกครอง

ลูกปัดสีต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับอินเดีย มีการทำลายสิ่งของเครื่องใช้ที่ฝังลงไปกับผู้ตาย เช่น ภาชนะดินเผา แวดินเผา เครื่องมือเหล็ก คือมีดขอ และเคียวเกี่ยวข้าว เป็นต้น

โบราณสถานพงตึก อยู่ในเขตอำเภอท่ามะกา ได้มีการสำรวจเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๐ พบซากโบราณสถาน และโบราณวัตถุสมัยทวาราวดี มีอายุอยู่ประมาณ พุทธศตวรรษที่ ๑๑ - ๑๒ หลายอย่างด้วยกัน เช่น พระพุทธรูปสำริด พระพิมพ์ ระฆังหิน ภาชนะดินเผา ชิ้นส่วนของลวดลายปูนปั้น ชาวบ้านในพื้นที่บริเวณนี้ยังพบตะเกียงแบบกรีก - โรมัน ทำด้วยสำริด สันนิษฐานว่ามีอายุอยู่ประมาณ พุทธศตวรรษที่ ๑๑ - ๑๒ ส่วนซากโบราณสถานที่สร้างด้วยอิฐ และศิลาแลงนั้น สันนิษฐานว่าเป็นฐานศาสนสถาน นอกจากนี้ยังพบประติมากรรมรูปพระนารายณ์ทำด้วยหิน และมีส่วนของเสาหิน ซึ่งอาจเป็นคิวลึงค์

จากหลักฐานต่าง ๆ ที่พบ สันนิษฐานว่า เมืองโบราณพงตึกได้รับอิทธิพล วัฒนธรรมทวาราวดี หรือศิลปะอินเดียแบบคุปตะ มีการนับถือทั้งศาสนาพุทธ และศาสนาพราหมณ์

อุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์

อุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์แห่งนี้ตั้งอยู่ในเขตตำบลสิงห์ อำเภอไทรโยค เป็นอุทยานประวัติศาสตร์แห่งแรกของประเทศไทย ตั้งอยู่ในบริเวณเมืองสิงห์ ซึ่งเป็นเมืองโบราณสร้างขึ้นเมื่อประมาณปี พ.ศ. ๑๔๐๐ - ๑๗๐๐ ตามแบบวัฒนธรรมขอม เป็นเมืองขนาดเล็ก ในสมัยอยุธยาไม่ได้มีการแต่งตั้งเจ้าเมืองขึ้นปกครอง และในทำเนียบศึกดินาหัวเมือง ก็ไม่ปรากฏชื่อเมืองสิงห์อยู่ด้วย และคงถูกทิ้งร้างไปในที่สุด ต่อมาในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ได้ทรงสถาปนาเมืองสิงห์ขึ้นมาใหม่ แต่มีฐานะเป็นเมืองด่านเล็ก ๆ มีเจ้าเมืองปกครองขึ้นกับเมืองกาญจนบุรี ในรัชสมัย พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้พระราชทานนามให้แก่เจ้าเมืองต่าง ๆ ที่ครองเมืองด่านเล็ก ๆ ตามลำน้ำแควน้อยใหม่ทั้งหมด สำหรับเมืองสิงห์เจ้าเมืองได้รับพระราชทานนามว่า พระสมิงสิงห์บุรินทร์ ต่อมาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงการปกครองเป็นแบบมณฑลเทศาภิบาล เมืองสิงห์จึงถูกลดฐานะลงเป็นตำบลสิงห์มาจนถึงปัจจุบัน

ตัวปราสาทเมืองสิงห์ สันนิษฐานว่าเป็นศาสนสถานในพุทธศาสนาฝ่ายมหายาน สร้างขึ้นเมื่อประมาณ พุทธศตวรรษที่ ๑๘ เป็นศิลปะเขมรแบบบายน ในรัชสมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ ๗ ของอาณาจักรขอม รูปแบบสถาปัตยกรรมมีแผนผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตั้งอยู่ริมฝั่งลำน้ำแควน้อย ซึ่งไหลผ่านทางด้านทิศใต้ของเมือง และตัวเมืองทางใต้ขยายออกไปตามแนวแม่น้ำ โดยใช้ลำน้ำเป็นคู

เมืองทางด้านทิศใต้ กำแพงเมืองก่อด้วยศิลาแลงขนาดกว้าง ๘๘๐ เมตร ยาว ๑,๔๐๐ เมตร และสูงประมาณ ๕ เมตร ด้านในกำแพงดินลาดเป็นคันกำแพง มีเชิงเทินดิน คูน้ำ ล้อมรอบ นอกกำแพงเมืองรอบนอกทางด้านทิศตะวันออก และทางด้านทิศเหนือ มีกำแพงดินขาดเป็นตอน ๆ มีซากเหลืออยู่สามชั้น ทางด้านทิศตะวันตกมีซากกำแพงดินเหลืออยู่เจ็ดชั้น ภายในตัวเมืองมีสระน้ำอยู่เจ็ดสระ โบราณสถานของเมืองสิงห์มี ดังนี้

โบราณสถานหมายเลข ๑ ประกอบด้วยทางเข้าปราสาท มีลักษณะเป็นยกพื้นรูปกากบาทขนาดใหญ่ ก่อด้วยศิลาแลงอยู่ทางด้านหน้าก่อนเข้าเขตกำแพงแก้ว ในแนวตรงกันกับประตูกำแพงรอบนอก และประตูซุ้ม หรือโคปุระกลางระเบียงคต ทางด้านทิศตะวันออกถัดเข้ามาตรงกลางเป็นฐานย่อมุม ซึ่งเป็นฐานของซุ้มประตูทางเข้าปราสาทอีกชั้นหนึ่งก่อนถึงประตูชั้นใน ฐานนี้เชื่อมต่อกับทางเดินรูปกากบาท นอกเขตกำแพงแก้ว และลานรูปสี่เหลี่ยมภายในเขตกำแพงแก้ว ปูพื้นด้วยศิลาแลง บนลานทำเป็นแอ่งตื้น ๆ รูปสี่เหลี่ยมจตุรัสอยู่ที่มีมุมทั้งสี่ จำนวน ๔ แอ่ง ปูพื้นด้วยศิลาแลงเช่นเดียวกัน ที่ขอบแอ่งมีหลุมสี่เหลี่ยมขนาดเล็กเรียงรายเป็นระยะโดยรอบ

- กำแพงแก้ว เป็นกำแพงแก้วศิลาแลง ล้อมรอบโบราณสถานไว้ข้างใน กว้างประมาณ ๘๒ เมตร ยาวประมาณ ๑๐๔ เมตร ส่วนฐานของกำแพงแก้ว ก่อกว้างออกมาจากตัวกำแพงแก้วมากคือประมาณ ๒.๔๐ เมตร

- ระเบียงคต และซุ้มประตู ทั้งสี่ด้านมีขนาด และลักษณะใกล้เคียงกัน ระเบียงคตทั้งสี่ด้านเป็นทางเดินที่มีหลังคาคลุม และมีผนังกันไว้ทั้งสองด้านไม่อาจเดินทะลุถึงกันได้ตลอด ซุ้มประตูทั้งสี่ซุ้มมีมุขยื่นทั้งด้านใน และด้านนอก ฐานย่อมุมด้านข้างทำเป็นปีกออกไปเชื่อมกับระเบียง ภายในมีลักษณะเป็นรูปกากบาท

- ซุ้มทิศ สร้างอยู่ตามมุมระเบียงคตทั้งสี่ทิศ ระหว่างซุ้มทิศ และซุ้มประตูเชื่อมต่อกันด้วยระเบียงคต

- บรรณาลัย เป็นอาคารรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าตั้งอยู่ที่มุมทิศตะวันออกเฉียงใต้ของปราสาทประธาน หันหน้าไปทางทิศตะวันตก ทางด้านเหนือและด้านใต้เจาะเป็นช่องหน้าต่าง

- ปราสาทประธาน ตั้งอยู่บนฐานสี่เหลี่ยมจตุรัสย่อมุม มีมุขยื่นออกไปรับกับมุขของซุ้มประตูทั้งสี่ด้าน มุขด้านทิศตะวันตกเจาะเป็นช่อง ภายในองค์ปราสาทมีผังเป็นรูปกากบาท แบ่งออกเป็นห้าห้องคือ ห้องครรภเป็นห้องใหญ่อยู่ตรงกลาง และห้องมุขทั้งสี่ด้าน

โบราณสถานหมายเลข ๒ เป็นปราสาทสร้างด้วยศิลาแลงประดับลายปูนปั้นตั้งอยู่บนฐานเขียงรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ซ้อนกันสองชั้นฐานชั้นล่าง กว้าง ๓๔ เมตร ยาว ๕๔ เมตร สูงประมาณ ๑ เมตร ตรงกลางใช้ศิลาแลงเม็ดเล็ก ๆ อัดแน่น มีทางขึ้นอยู่ทางด้านทิศตะวันตก ทำเป็นลานรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาดกว้าง ๖.๕๐ เมตร ยาว ๑๐ เมตร และทำเป็นทางขึ้นอยู่ทางด้านทิศเหนือ ถัดจากลานนี้ไปเป็นซุ้มประตูด้านหน้า ภายในเป็นห้องรูปกากบาทมีทางขึ้นทั้งสี่ทิศ ทางด้านทิศ

ตะวันออกของซุ้มประตู ด้านหน้ามีปรางค์สามองค์ตั้งเรียงอยู่บนฐานเดียวกัน กว้าง ๑๕.๕๐ เมตร ยาว ๒๒.๒๐ เมตร อยู่ก่อนมาทางด้านทิศตะวันตก ปรางค์องค์กลางอยู่มีขนาดใหญ่กว่าปรางค์องค์ ซ้าย และองค์ขวา มีทางขึ้นอยู่ทางด้านทิศตะวันออก ระหว่างปรางค์ทั้งสามองค์มีทางเดินเชื่อมต่อกัน ซุ้มประตูด้านหลังอยู่ใกล้กับปรางค์องค์กลาง ด้านทิศเหนือและทิศใต้มีทางเดินเชื่อมกับห้องมุมด้าน ทิศตะวันตกเฉียงเหนือ และตะวันตกเฉียงใต้ ทางด้านหลังของปรางค์ด้านซ้าย และด้านขวามีทางเดิน กว้างประมาณ ๑ เมตร จากตัวปรางค์เชื่อมกับห้องมุมทั้งสอง ด้านหน้าของปรางค์ด้านขวาต่อกับแนว ระเบียงยาว บริเวณโบราณสถานหมายเลข ๒ พบแท่นประติมากรรมหินทรายเป็นจำนวนมาก

ลักษณะของตัวอาคารของโบราณสถาน หมายเลข ๒ มีลักษณะไม่สมดุลงัน แสดงว่ายัง สร้างไม่เสร็จ หรือมีฉนวนนั้นก็มีการสร้างเพิ่มเติมขึ้นมาใหม่

โบราณสถานหมายเลข ๓ ตั้งอยู่นอกกำแพงแก้วด้านทิศตะวันออกเฉียงใต้ของโบราณสถาน หมายเลข ๑ มีลักษณะเป็นแนวฐานของโบราณสถานขนาดเล็ก ก่อด้วยอิฐและศิลาแลง ถัดขึ้นมาเป็น ฐานปัทม์ ๑ ชั้น ก่อด้วยอิฐ ชั้นบนสุดก่อกด้วยศิลาแลง จากหลักฐานต่าง ๆ ที่พบสันนิษฐานว่า โบราณสถานแห่งนี้อาจจะอยู่ในสมัยทวารวดี

โบราณสถานหมายเลข ๔ ตั้งอยู่ห่างจากกำแพงแก้วด้านทิศตะวันตกของโบราณสถาน หมายเลข ๑ ประมาณ ๒๓๗ เมตร มีลักษณะเป็นพื้นชั้นเดียวรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าก่อกด้วยศิลาแลงเรียง เป็นระยะ ๔ ส่วน แต่ละส่วน กว้างประมาณ ๔ เมตร ยาวประมาณ ๗ เมตร ระยะเรียงห่างกัน ๐.๕๐ เมตร พื้นที่บางส่วนปูด้วยศิลาแลง พบกรวดแม่น้ำ และทรายอัดแน่น

เมืองครุฑ

เมืองครุฑอยู่ที่บ้านท่าตาเสือ ตำบลเมืองสิงห์ อำเภอไทรโยค อยู่ห่างจากเมืองสิงห์ไปทางทิศ ตะวันออกประมาณ ๖ กิโลเมตร บริเวณเมืองมีภูเขาล้อมรอบ คือเขาเมืองครุฑ ทางด้านทิศตะวันตก และทิศเหนือ เขาแก้วน้อยทางตะวันออกเฉียงเหนือ เขาแก้วใหญ่ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ มีห้วย มะไฟไหลผ่านทางทิศตะวันตก ติดกับเชิงเขาเมืองครุฑ เมืองครุฑมีพื้นที่ ๑๔๙ ไร่ มีกำแพงดินรูป สี่เหลี่ยมผืนผ้า ตามแนวทิศตะวันออก และทิศตะวันตก กว้างประมาณ ๓๓๐ เมตร ยาวประมาณ ๕๖๐ เมตร ตัวกำแพงกว้าง ๑๕ เมตร สูง ๓ เมตร มีกำแพงล้อมรอบเพียงสามด้าน ทางด้านทิศ ตะวันตกกับเขาเมืองครุฑ และห้วยมะไฟไม่มีกำแพงดิน

สภาพโบราณสถานเดิมเป็นเนินดินอยู่ห่างจากห้วยมะไฟไปทางทิศตะวันออก ประมาณ ๒๒๐ เมตร ห่างจากแนวกำแพงด้านทิศเหนือ ๑๖๐ เมตร เนินดินมีลักษณะเป็นรูปยาวรีตามแนวทิศ ตะวันออก - ตะวันตก ยาว ๒๐ เมตร กว้าง ๑๖ เมตร พบโบราณสถานก่อกด้วยศิลาแลง ซึ่งเหลือ เฉพาะส่วนฐานเป็นรูปสี่เหลี่ยม กว้าง ยาว ประมาณด้านละ ๖ เมตร สูงประมาณ ๑ เมตร ก่อกด้วยศิลา แลง มีร่องรอยการฉาบปูนที่ผิวศิลาแลงบางก้อน

โบราณวัตถุที่พบได้แก่ชิ้นส่วนประติมากรรมรูปครุฑหินทราย ๗ ชิ้น เป็นส่วนของขา ทำสะโพก ออก และปีกขวาของครุฑ กับชิ้นส่วนลวดลายดอกไม้ แกะสลักจากหินทราย เมืองครุฑสันนิษฐานว่า สร้างขึ้นในสมัยเดียวกันกับเมืองสิงห์

พระเจดีย์สามองค์

พระเจดีย์สามองค์ตั้งอยู่ที่บ้านพระเจดีย์สามองค์ ตำบลหนองลู อำเภอสังขละบุรี เป็นสถานที่สำคัญของประเทศไทยทางด้านทิศตะวันตก เป็นเส้นทางเดินทัพที่สำคัญในการทำสงคราม ระหว่างไทยกับพม่ามาโดยตลอด ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา กรุงธนบุรี และกรุงรัตนโกสินทร์ รวม ๑๕ ครั้ง สันนิษฐานว่า สร้างขึ้นมาก่อนรัชสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช รูปทรงเดิมของเจดีย์สามองค์ไม่ปรากฏหลักฐานว่าเป็นอย่างไร ที่ปรากฏในปัจจุบันเป็นเจดีย์ทรงมอญ ก่ออิฐถือปูน ฐานรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีขนาดเท่ากันทั้งสามองค์ สูง ๖ เมตร ตั้งอยู่ห่างกันองค์ละประมาณ ๕ เมตร ได้ประกาศขอบเขตพื้นที่พระเจดีย์สามองค์เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๘๘ เป็นพื้นที่รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้าง ยาวด้านละ ๒๕ เส้น รวมเป็นพื้นที่ ๑ ตารางกิโลเมตร หรือ ๖๒๕ ไร่

เมืองกาญจนบุรีเก่า

เมืองกาญจนบุรีเก่าตั้งอยู่ริมแม่น้ำแควใหญ่ในเขตตำบลลาดหญ้า อำเภอเมืองฯ มีป้อม ๔ ป้อม ขนาดกว้าง ยาว ด้านละ ๑๐ เมตร มีกำแพงเมืองทางด้านทิศใต้ และทิศเหนือยาวประมาณ ๓๕๕ เมตร ด้านตะวันออก และตะวันตก ยาวประมาณ ๑๖๕ เมตร ทิศใต้อยู่ติดแม่น้ำแควใหญ่ พบเศษดินเผาสมัยอยุธยา เศษภาชนะเคลือบสีเขียวมะกอกเป็นไหขนาดใหญ่ เครื่องถ้วยจีนสมัยราชวงศ์หมิง เครื่องสังคโลกเคลือบสีเขียวมีลายชุดใต้เคลือบก่อนตะกั่ว สันนิษฐานว่าหลอมขึ้นเพื่อทำเป็นลูกปืน ในบริเวณเมืองเก่ายังมีโบราณสถานที่เป็นวัดเก่าแก่อีกหลายวัด ได้ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของชาติเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๘ ที่สำคัญคือ วัดขุนแผน วัดนางพิมพ์ และวัดแม่หม้าย ซึ่งมีวัดแม่หม้ายเหนือ และวัดแม่หม้ายใต้

แหล่งโบราณคดีบ้านดอนเจดีย์

แหล่งโบราณคดีบ้านดอนเจดีย์ ตั้งอยู่บริเวณที่ดอนสูงใกล้ลำห้วยทวน ในเขตตำบลดอนเจดีย์ อำเภอพนมทวน พบเศษภาชนะดินเผากระจากอยู่บริเวณรอบๆ โบราณสถานเป็นภาชนะดินเผาประเภทหม้อปากผายทั้งขนาดใหญ่ และขนาดเล็ก ครกตะกรันดินเผา กระเบื้องมุงหลังคาตกแต่งลวดลายแบบลายชุด และลายประทับ เป็นภาชนะดินเผาสมัยอยุธยา มีเนื้อแกร่ง เผาด้วยอุณหภูมิสูง มีทั้งชนิดเคลือบสีน้ำตาล และไม่เคลือบ ส่วนใหญ่เป็นประเภทไหขนาดต่าง ๆ

แหล่งโบราณคดีแห่งนี้สันนิษฐานว่ามีอายุอยู่ช่วงอยุธยาตอนต้น และตอนกลาง ได้พบซากกระดูกช้าง และอาวุธสมัยโบราณ แสดงว่าบริเวณนี้เคยเป็นสนามรบมาก่อน โบราณสถานที่สำคัญ มีดังนี้

เจดีย์ยุทธหัตถี สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นเพื่อเป็นอนุสรณ์สถานในสงครามยุทธหัตถี ระหว่างสมเด็จพระนเรศวรมหาราช กับพระมหาอุปราชา มีรูปแบบศิลปกรรมแบบอยุธยา ลักษณะเป็นเจดีย์ทรงกลม ก่ออิฐฉาบปูน สูงประมาณ ๗ เมตร ห่างออกไปทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของเจดีย์ ประมาณ ๓๕๐ เมตร มีพระปรางค์ ๑ องค์ และเจดีย์สี่เหลี่ยมย่อมุมอีก ๒ องค์ ก่ออิฐฉาบปูน มีลวดลายประดับที่ฐานสิงห์ และที่ซุ้มปรางค์ด้านใต้มีลายประดับเป็นรูปคนในวรรณคดี ได้ขึ้นทะเบียนโบราณสถานและประกาศขอบเขต เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๙ มีพื้นที่ ประมาณ ๖๘ ไร่

ปรางค์และเจดีย์ใกล้กับดอนเจดีย์ อยู่ที่บ้านดอนเจดีย์ ตำบลดอนเจดีย์ อำเภอนมทวน สันนิษฐานว่า สร้างขึ้นเพื่อเป็นอนุสรณ์สถานสงคราม เป็นศิลปกรรมสมัยอยุธยา ประกอบด้วยปรางค์ประธาน และเจดีย์บริวาร ก่ออิฐฉาบปูน รวม ๓ องค์ ตั้งอยู่บนฐานเดียวกัน ปรางค์ประธานทรงมณฑปสี่เหลี่ยมย่อมุม ถัดขึ้นไปเป็นเรือนธาตุก่อปิดทับ ยอดปรางค์เป็นแบบฝักข้าวโพดมีกลีบขนุนประดับจำนวนมาก ลวดลายปูนปั้นมีความสวยงาม เจดีย์บริวารเป็นเจดีย์รูปสี่เหลี่ยมย่อมุม

เจดีย์วัดบ้านน้อยอยู่ที่บ้านน้อย ตำบลดอนเจดีย์ อำเภอนมทวน มีซากวิหารร้าง เจดีย์รายซุ้มกำแพง ๒ ชั้น เป็นโบราณสถานสมัยอยุธยา

กำแพงเมืองกาญจนบุรี

กำแพงเมืองกาญจนบุรีอยู่ในเขตตำบลบ้านเหนือ อำเภอเมือง ฯ สร้างเมื่อปี พ.ศ. ๒๓๗๔ ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถาน เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๘ เป็นกำแพงก่ออิฐถือปูน ด้านบนมีใบเสมา ต่อกำแพงเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า หันหน้าออกไปทางแม่น้ำแควใหญ่ มีป้อมมุม ๔ ป้อม ป้อมใหญ่ด้านหน้าเมืองด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้ ๑ ป้อม และป้อมเล็กด้านหลังในแนวตรงกับด้านหน้า ๑ ป้อม รวมเป็น ๖ ป้อม มีประตูด้านข้างคือด้านทิศเหนือ และทิศใต้ ด้านละ ๑ ประตู รวมเป็น ๘ ประตู

ปัจจุบันกำแพงเมืองที่ยังคงเหลืออยู่ได้รับการบูรณะเป็นกำแพงเมือง และประตูด้านหน้า ซึ่งอยู่ทางด้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือ เหนือประตูมีข้อความว่า เมืองกาญจนบุรี พ.ศ. ๒๓๗๔ และมีป้อมเหลืออยู่ ๑ ป้อม

อนุสรณ์ไถยานุสรณ์

อนุสรณ์ไถยานุสรณ์ คือ อนุสาวรีย์เชลยศึก และกรรมกร ซึ่งทางกองทัพญี่ปุ่นจัดสร้างขึ้น ตั้งอยู่บริเวณใกล้สะพานข้ามแม่น้ำแคว เพื่อเป็นการประกาศเกียรติคุณ และเคารพสักการะ วิญญาณของผู้เสียชีวิตจากการก่อสร้างงานให้แก่กองทัพญี่ปุ่น ตัวอนุสาวรีย์สร้างด้วยปูนก่อขึ้นเป็นแท่งสี่เหลี่ยมปลายสอบเข้าเล็กน้อย สูง ๔ เมตร ตั้งอยู่บนฐานสี่เหลี่ยม มีบันไดทางขึ้นสี่ด้าน มีคำจารึกไว้ อาศัยด้านละสองภาษา รวมเป็นแปดภาษา คือ ภาษาอินเดีย พม่า มลายู จีน ฮอลันดา อังกฤษ ไทย และญี่ปุ่น ส่วนที่เป็นภาษาไทยมีข้อความว่า “ไถยานุสรณ์ งานใดซึ่งก่อให้เกิดผลเป็นส่วนรวม ผู้ที่

ทำงานนั้นย่อมได้รับความยกย่อง สรรเสริญกรรมกรเหล่านี้ ร่างกาย และชีวิตเขาดับไปแล้วก็จริง แต่ความดีที่เขาช่วยกันสร้างไว้ หารู้จักดับสูญไม่”

อนุสรณ์ไทยอนุสรณ์ เปิดเมื่อวันที่ ๑๒ มีนาคม ๒๕๘๗ ในเดือนมีนาคมของทุกปี จะมีสมาชิกสมาคมญี่ปุ่นในประเทศไทย ร่วมชุมนุมกัน ณ ที่นี้เพื่ออุทิศส่วนกุศลให้กับผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว

สะพานข้ามแม่น้ำแคว

สะพานข้ามแม่น้ำแควอยู่ที่บ้านท่ามะขาม อำเภอเมือง ฯ สร้างขึ้นเมื่อประมาณปี พ.ศ. ๒๔๘๖ ในระหว่างสงครามมหาเอเชียบูรพา เป็นส่วนหนึ่งของทางรถไฟ จากสถานีหนองปลาตุ๊กในไทยผ่านเขตจังหวัดกาญจนบุรี ไปยังสถานีตันอุปีชายัดในพม่า เพื่อใช้ลำเลียงทหารเสบียงสัมภาระ และอาวุธยุทโธปกรณ์ที่ใช้ในการสงคราม โดยใช้แรงงานจากเชลยศึก และกรรมกร ในตอนแรกสร้างเป็นสะพานไม้ชั่วคราว อยู่ห่างจากสะพานปัจจุบันไปทางปลายน้ำ ประมาณ ๑๐๐ เมตร โดยใช้ท่อนซุงมาทำเป็นเสาเข็ม ทำทั้งกลางวันกลางคืน ใช้เวลา ๓ เดือน หลังจากนั้นจึงเริ่มสร้างสะพานถาวร ได้ก่อสร้างต่อม่อสะพานก่อนหล่อด้วยคอนกรีต ขณะนั้นปูนซีเมนต์ขาดแคลน ต้องใช้วิธียืมจากหน่วยงานต่าง ๆ ส่วนเหล็กลำเลียงมาจากมลายู แล้วนำมาประกอบเป็นตัวสะพาน ซึ่งประกอบด้วยช่องสะพานเหล็ก ๑๒ ช่อง มีความยาวทั้งสิ้น ประมาณ ๓๐๐ เมตร ใช้เวลาสร้างประมาณเดือนเศษ เสร็จและได้ทำพิธีเปิดเป็นทางการ เมื่อวันที่ ๒๕ ธันวาคม ๒๕๘๖ ฝ่ายสัมพันธมิตรได้พยายามทำลายด้วยการใช้เครื่องบินทิ้งระเบิด รวม ๑๐ ครั้ง ครั้งหนึ่งถูกระเบิดถูกคอสะพานขาด ชำรุดไป ๓ ช่วง แต่ได้รับการซ่อมแซมจนใช้งานได้

สุสานสหประชาชาติ

เมื่อสงครามมหาเอเชียบูรพาสงบลง เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๘๘ ฝ่ายสัมพันธมิตรผู้ชนะสงครามได้จัดสร้างอนุสรณ์สถานขึ้น เพื่อเป็นเกียรติประวัติแก่ผู้เสียชีวิตในสงครามมหาเอเชียบูรพา ได้จัดสร้างขึ้นในประเทศไทยที่จังหวัดกาญจนบุรี ๒ แห่งคือ สุสานกาญจนบุรี ที่บ้านดอนรัก และสุสานช่องไก่ (ช่องควาย) การสร้างสุสานทั้งสองแห่งนี้ได้มีการตกลงกันระหว่างรัฐบาลไทย กับฝ่ายสัมพันธมิตร เมื่อวันที่ ๒๔ สิงหาคม ๒๕๙๗

สุสานกาญจนบุรี ชาวบ้านเรียกว่า ป่าช้าอังกฤษ ตั้งอยู่ริมถนนแสงชูโต บ้านดอนรัก ตำบลบ้านเหนือ อำเภอเมือง ฯ ใกล้สถานีรถไฟกาญจนบุรี มีพื้นที่ ๑๗ ไร่ ทางเข้าด้านหน้าเป็นรูปซุ้มประตูโค้งก่ออิฐถือปูน ๓ ประตู ด้านหน้าเขียนตัวอักษรว่า Kanchanaburi War Cemetary ๑๙๓๙ - ๑๙๔๕ ภายในซุ้มเป็นห้องโถงเล็ก ๆ ตรงกลางมีแผ่นหินอ่อนฝังอยู่ ในเสาจารึกข้อความทั้งในภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ดังนี้

“คริสตศักราช ๑๙๓๙ - ๑๙๔๕ แผ่นดินซึ่งเป็นที่ตั้งแห่งสุสานนี้ เป็นสมบัติของประชาชนชาวไทย ได้อุทิศให้เป็นสถานที่พักผ่อนกาลสำหรับ ทหารเรือ ทหารบก และทหารอากาศ ซึ่งได้รับเกียรติ ณ ที่นี้”

บริเวณกลางสนามหญ้าด้านในสุด สร้างเป็นไม้กางเขนขนาดใหญ่ บริเวณโดยรอบจัดทำที่ฝังศพอย่างมีระเบียบ แต่ละหลุมฝังศพจะมีแผ่นป้ายทองเหลือง จารึกชื่ออายุ สังกัดประเทศ และบันทึกสุดท้ายจะมีคำขวัญไว้อาลัย

สุสานกาญจนบุรี ได้รวบรวมศพผู้เสียชีวิตจากการสร้างทางรถไฟสาย ไทย - พม่า มีจำนวน ๖,๙๘๒ คน ส่วนรายชื่อผู้เสียชีวิตอื่น ๆ ได้มาจากจารึกบนแผ่นซีเมนต์เหนือหลุมฝังศพของเหล่าเชลยศึกตามค่ายต่าง ๆ ในจังหวัดกาญจนบุรี

สุสานเขาช่องไก่ (ช่องควาย) ตั้งอยู่ริมแม่น้ำแควน้อย ห่างออกไปประมาณ ๒๐๐ เมตร ที่บ้านลิ้นช้าง ตำบลปากแพรก อำเภอเมือง ฯ ลักษณะเหมือนสุสานกาญจนบุรี มีพื้นที่ประมาณ ๑๑ ไร่ ด้านหน้าของซุ้มทางเข้าเขียนว่า Cungkai War Cemetary ๑๙๓๙ - ๑๙๔๕ พื้นที่บริเวณนี้เดิมเป็นที่ตั้งค่ายใหญ่ของเชลยศึก และกรรมกร เป็นค่ายที่มีกิจกรรมหลายอย่าง เช่นโรงพยาบาล โบสถ์ มหาวิทยาลัย โรงภาพยนตร์ เป็นต้น เชลยศึกได้บันทึกถึงค่ายช่องไก่ไว้ว่า

“ค่ายช่องไก่ถือว่าเป็นค่ายคุมขังใหญ่ค่ายหนึ่ง เชลยศึกที่เจ็บป่วยจะถูกส่งมารักษาพยาบาลที่นี่ ความเป็นอยู่ของเชลยศึก และคนงานในตอนแรก ๆ มิสู้จะลำบากเท่าใดนัก อาหารการกินก็พอหาซื้อได้ในราคาถูกกว่าจากพ่อค้าแม่ค้าชาวไทย แต่เมื่อญี่ปุ่นประกาศแผนริบตัวน สภภาพแห่งความสะดวกสบายก็เริ่มทรุดลง เชลยศึกทุกคนเคลื่อนย้ายเข้าไปในป่าลึก ทหารญี่ปุ่นเข้มงวดมาก เกิดโรคระบาดทำให้เชลยศึกต้องเจ็บป่วย และล้มตายเป็นจำนวนมาก” ที่ค่ายช่องไรมีเชลยลับเปลี่ยนไปมาตลอดเวลาเป็นประจำมีจำนวนน้อยที่อยู่นานเป็นเดือน คนนับพัน ๆ ถูกส่งออกไปทำงาน บางกลุ่มก็หายไ้โดยไม่มีร่องรอย โรงพยาบาลในค่ายนี้ถูกขนานนามว่าเรือนมรณะ

สุสานทั้งสองแห่งได้รับทุนเป็นค่าดูแล และบำรุงรักษาจากองค์การทหารแห่งราชอาณาจักร ซึ่งมีสำนักงานใหญ่อยู่ที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ
ภาษาและวรรณกรรม

จังหวัดกาญจนบุรี เป็นแหล่งชุมชนที่มีผู้คนอาศัยอยู่ตลอดระยะเวลาอันยาวนาน และมีพรมแดนติดต่อกับประเทศพม่าตลอดแนวด้านตะวันตก มีความยาวประมาณ ๓๘๐ กิโลเมตร มีการอพยพเคลื่อนย้ายของกลุ่มชนต่าง ๆ ตลอดแนวชายแดนอยู่ตลอดเวลา ทำให้กาญจนบุรีเป็นที่รวมของกลุ่มชนหลายชาติพันธุ์ และภาษาจึงมีภาษาถิ่นอยู่เป็นจำนวนมาก แบ่งออกได้เป็น ๔ ตระกูลภาษาคือ

ภาษาพูดตระกูลไท ได้แก่ ภาษาลาวโซ่ง ภาษาลาวเวียง ภาษาลาวพวน ภาษาลาวครั่ง มีมากในเขตอำเภอพนมทวน อำเภอหนองปรือ อำเภอเลาขวัญ อำเภอบ่อพลอย อำเภอท่าม่วง อำเภอท่ามะกา อำเภอไทรโยค และอำเภอส่งขละบุรี มีผู้พูดอยู่ประมาณ ๑๓,๗๐๐ คน

ส่วนภาษาไทย อีสาน เป็นภาษาที่กลุ่มคนไทยที่อพยพมาจากภาคอีสานมาตั้งถิ่นฐานอยู่ในเขตอำเภอศรีสวัสดิ์ อำเภอทองผาภูมิ และอำเภอไทรโยค ในคราวสร้างเขื่อนศรีนครินทร์ ปัจจุบันมีผู้พูดอยู่ประมาณ ๓,๗๐๐ คน

ภาษาพูดตระกูลมอญ - เขมร ได้แก่ ภาษามอญ ภาษาซอง (เขมรซอง) ภาษาขมุ และภาษา
ละว้า มีผู้พูดได้ในปัจจุบันประมาณ ๑๓,๒๐๐ คน กระจายอยู่ตามหมู่บ้านต่าง ๆ ในเขต อำเภอศรี
สวัสดิ์ อำเภอสังขละบุรี อำเภอทองผาภูมิ และอำเภอไทรโยค

ภาษาพูดตระกูล ทิเบต - พม่า ได้แก่ ภาษาพม่า และภาษาทวาย มีผู้พูดอยู่ประมาณ
๓,๑๐๐ คน ในเขตอำเภอสังขละบุรี อำเภอทองผาภูมิ อำเภอไทรโยค อำเภอศรีสวัสดิ์ และอำเภอ
เมืองที่บ้านห้วยน้ำขาว ตำบลบ้านเก่า

ภาษาพูดตระกูลกะเหรี่ยง มีผู้พูดกันมากในเขตอำเภอศรีสวัสดิ์ อำเภอสังขละบุรี อำเภอทอง
ผาภูมิ อำเภอไทรโยค อำเภอเมือง ฯ ที่ตำบลบ้านเก่า และอำเภอหนองปรือ ที่ตำบลสมเด็จพระเจริญ มีผู้
พูดอยู่ประมาณ ๒๐,๐๐๐ คน

จารึกได้พบจารึกในเขตจังหวัดกาญจนบุรีเพียง ๓ หลัก เป็นจารึกบนฐานประติมากรรมหิน
ทรายสีแดง ๑ หลัก ขนาดกว้าง ๘๒ เซนติเมตร ยาว ๘๔ เซนติเมตร ลักษณะตัวอักษรมีอายุอยู่
ประมาณ พุทธศตวรรษที่ ๑๘ พบที่โบราณสถานหมายเลข ๒ อุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ อำเภอ
ไทรโยค เรียกว่าศิลาจารึกปราสาทเมืองสิงห์

จารึกอีกสองหลัก เป็นอักษรจารึกบนหลักศิลาเมืองกาญจนบุรี ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของ
ศาลหลักเมืองกาญจนบุรี มีลักษณะเป็นจารึกสองแผ่น แผ่นแรกเป็นจารึกหลักที่ ๑๔๒ ทำด้วยหิน
ทราย ขนาดกว้าง ๓๑ เซนติเมตร สูง ๘๗ เซนติเมตร แผ่นที่ ๒ เป็นจารึกหลักที่ ๑๔๓ ทำด้วยไม้สักสี
น้ำตาลใส่กรอบกระจก ขนาดกว้าง ๒๓ เซนติเมตร สูง ๖๖ เซนติเมตร หน้า ๑ เซนติเมตร จารึกทั้ง
สองหลักใช้อักษรภาษาไทย บันทึกเรื่องราวการสร้างเมืองกาญจนบุรี เมื่อปี พ.ศ. ๒๓๗๔

ตำนานในจังหวัดกาญจนบุรี มีเรื่องเล่าเป็นตำนานอยู่เป็นจำนวนมาก เท่าที่มีการรวบรวมไว้
ได้มี ดังนี้

ตำนานปราสาทเมืองสิงห์ กล่าวถึงท้าวอุทอง และท้าวเวชสุวรรณโณ เป็นศิษย์ของฤๅษี วัน
หนึ่งทั้งสองคนแอบลงไปแอบเงินบ่อทอง ซึ่งฤๅษีห้ามไว้ ท้าวอุทองลงไปแอบเงินบ่อทอง ท้าวเวช
สุวรรณโณก็ลุกขึ้นมาได้ ครั้นท้าวเวชสุวรรณโณลงไปแอบน้ำกรด ท้าวอุทองกลับปล่อยให้น้ำกรดกัด
กร่อน ท้าวเวชสุวรรณโณโกรดแค้น จึงไล่ตามฆ่าท้าวอุทอง ท้าวอุทองหนีมาสร้างเมืองยังไม่เสร็จดี
ท้าวเวชสุวรรณโณก็ตามมาทัน เมืองที่สร้างค้างไว้คือ เมืองสระสี่มุม เมืองกลอนโต เมืองครุฑ
จนกระทั่งถึงเมืองสิงห์ จึงสามารถสร้างได้สำเร็จ ท้าวเวชสุวรรณโณก็ตามมาทันอีก ท้าวอุทองหนีลง
หีบ ท้าวเวชสุวรรณโณสะดุดโซ่มัดหีบ เมื่อเปิดออกดูพบอบจับท้าวอุทองกิน

ตำนานบ้านทวน อยู่ในเขตอำเภอพนมทวน มีเรื่องเล่าสืบต่อกันมาเป็นสองนัย นัยหนึ่งเล่าว่า
เพราะแม่น้ำที่ไหลผ่านหมู่บ้านนี้ไหลทวนจากทิศใต้ไปทิศเหนือ ต่างไปจากแม่น้ำสายอื่น ๆ ที่ไหลจาก
ทิศเหนือไปทางทิศใต้

ตำนานบ้านหนองขาว อยู่ในเขตอำเภอท่าม่วง ได้กล่าวถึงชาวหมู่บ้านดงสักและบ้านดอนกระเบื้อง ได้ต่อสู้กับทหารพม่าที่เดินทัพผ่านมาเพื่อจะไปตีกรุงศรีอยุธยา ชาวบ้านสู้พม่าไม่ได้จึงหนีมารวมตัวกันอยู่ที่หนองน้ำใหญ่แห่งหนึ่ง มีต้นหญ้าชนิดหนึ่งดอกสีขาว เรียกที่นั่นต่อมาว่า บ้านหนองหญ้าดอกขาว และได้เพี้ยนมาเป็นบ้านหนองหญ้าขาว และบ้านหนองขาวในที่สุด

ตำนานตำบลท่าล้อ อยู่ในเขตอำเภอท่าม่วงมีเรื่องเล่าสืบกันมาว่า ท้าวอุทองหนีโรคทำมาพักไพร่พลอยู่ ณ ที่แห่งนี้ การเดินทางในครั้งนั้นใช้เกวียน ต้องมาถอดล้อและซ่อมแซมเกวียน จึงเรียกว่าท่าล้อ

ตำนานพระแท่นดงรัง อยู่ในเขตอำเภอท่ามะกา มีแท่นหินที่เชื่อกันว่าเป็นพระแท่นที่พระพุทธเจ้าเสด็จปรินิพพาน ตั้งอยู่ระหว่างต้นรัง การเดินทางมานมัสการพระแท่นดงรังต้องมาทางเรือ แล้วจึงขึ้นจากเรือเดินทางบกต่อไป บริเวณที่จอดเรือจึงเรียกว่า ท่าเรือ ซึ่งปัจจุบันเป็นอำเภอในจังหวัดกาญจนบุรี

ตำนานตำบลท่าเรือ อยู่ในเขตอำเภอท่ามะกา เดิมเรียกว่าเกาะจิก เพราะเป็นเกาะใหญ่ มีต้นจิกใหญ่ขึ้นอยู่ ผู้ที่เดินทางโดยเรือไปนมัสการพระแท่นดงรัง พากันเอาเรือมาจอดใต้ต้นจิกเพื่อขึ้นเดินทางบกต่อ ต่อมาบริเวณนี้จึงได้ชื่อว่า บ้านท่าเรือ

ตำนานอำเภอบ่อพลอย มีเรื่องเล่าสืบกันมาว่า พระพิชัย หัวหน้าคนมอญ ได้มาตั้งหมู่บ้านขึ้นเรียกว่าบ้านทุ่งนามอญ มีหน้าที่หาพลอย เพื่อส่งส่วยให้กับเมืองหลวง พระพิชัยจะออกไปหาพลอยขณะฝนตกหนักเมื่อได้พลอยแล้วก็นำไปเก็บไว้ และนำไปส่งครั้งละ ๑ ทะนาน ต่อมาชาวพม่าชื่อหม่องเกยะ ได้เข้ามาขุดพลอยตามบริเวณที่พระยาพิชัยเคยหา ได้พบพลอยขนาดใหญ่ จึงได้นำไปขายในเมือง พอประชาชนทราบข่าวก็พากันไปขุดหาพลอยกันเป็นจำนวนมาก จึงตั้งชื่อบริเวณดังกล่าวว่า บ่อพลอย

มรดกวัฒนธรรมทางพุทธศาสนา

วัดพระแท่นดงรังอยู่ในเขตตำบลพระแท่นดงรัง อำเภอท่ามะกา เดิมเป็นวัดราษฎร์ ไม่มีหลักฐานว่าสร้างขึ้นเมื่อใด จากนิราศพระแท่นดงรัง ที่แต่งเมื่อประมาณปี พ.ศ. ๒๓๗๖ แสดงว่าได้มีวัดแห่งนี้อยู่มาแต่ครั้งนั้นแล้ว พระมหากษัตริย์ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์หลายพระองค์ได้เสด็จมานมัสการพระแท่นดงรัง

วัดพระแท่นดงรังได้รับสถาปนาเป็นพระอารามหลวงชั้นตรี ชนิดวรวิหาร เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๑๕

พระแท่นและวิหารครอบพระแท่น พระแท่นดงรังเป็นพระแท่นที่เป็นหินรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ยาวประมาณ ๕ เมตร กว้างประมาณ ๒ เมตร สูงประมาณ ๑ เมตร ด้านขวาพระแท่นมีรอยพระพุทธบาทไม้ประดับมุก วิหารครอบพระแท่น ก่ออิฐถือปูนรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า หันหน้าไปทางทิศใต้ เครื่องบนและเสาเป็นไม้ เพดานไม้เขียนเป็นลายดาว ภายในวิหารมีเสากลมปิดครอบพระแท่น รอบวิหารเป็นลานทักษิณและกำแพงแก้ว มีเจดีย์ขนาดเล็กอยู่หลายองค์ จากหลักฐานในหนังสือประชุม

พงศาวดาร แสดงว่าวิหารหลังนี้ สร้างขึ้นก่อนสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และมาสำเร็จในรัชสมัยของพระองค์

วิหารพระอานนท์ ตั้งอยู่บนลานประทักษิณบริเวณด้านหลังเชิงไปทางขวาของวิหารครอบพระแท่น ก่ออิฐถือปูน รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีประตูทางด้านทิศตะวันออก หลังคาเป็นเครื่องไม้มุงกระเบื้องสร้างขึ้นในสมัยเดียวกันกับวิหารครอบพระแท่น

วิหารพระทรมานกาย ตั้งอยู่ทางซ้ายของวิหารพระอานนท์ เป็นวิหารขนาดเล็กก่ออิฐถือปูน รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ภายในประดิษฐานพระพุทธรูปปางทุกขกิริยา เบื้องหน้าเป็นแท่นหินบดยา สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นพร้อมกับวิหารครอบพระแท่น

เจดีย์ใกล้วิหารครอบพระแท่น เป็นเจดีย์ขนาดเล็กก่ออิฐถือปูนมีหลายองค์ สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นพร้อมกับวิหารครอบพระแท่น

พระอุโบสถเก่า เป็นพระอุโบสถขนาดเล็กก่ออิฐถือปูน ตั้งอยู่บนเนินเขาเตี้ย ๆ หันหน้าไปทางทิศตะวันออกหลังคาเป็นเครื่องไม้มุงกระเบื้อง ภายในมีเสาไม้รับเพดาน ๖ ต้น สันนิษฐานว่าสร้างในเวลาใกล้เคียงกับวิหารครอบพระแท่น

รอยพระพุทธรูปจำลองและมณฑปครอบบนเขาถวายพระเพลิง อยู่ห่างจากวิหารครอบพระแท่นไปทางตะวันตกประมาณ ๔๐๐ เมตร ก่ออิฐถือปูนย่อมุมไม้สิบสอง พระพุทธรูปจำลองทำด้วยหิน

รอยพระพุทธรูปไม้ประดับมุก กว้างประมาณ ๘๕ เซนติเมตร ยาวประมาณ ๑.๘๕ เมตรประดับมุกเป็นภาพมงคล ๑๐๘ ประการ วัดไชยชุมพลชนะสงครามอยู่ในเขตตำบลบ้านใต้ อำเภอเมือง ฯ เป็นวัดที่มีสิ่งที่สำคัญ ดังนี้

ซุ้มประตู มีอยู่สองซุ้ม ตั้งอยู่ในแนวเดียวกัน ห่างกันประมาณ ๑๐ เมตร ก่ออิฐถือปูน เป็นซุ้มประตูเดี่ยว ไม่มีฉากอาคารเหลืออยู่เลย ที่ซุ้มประตูมีลายปูนปั้นคล้ายยักษ์หรือหนุมานประดับอยู่ด้วย ช่องประตูโค้งแหลมสูงประมาณ ๒.๕๐ เมตร กว้างประมาณ ๒.๕๐ เมตร สันนิษฐานว่า เป็นซุ้มประตูเก่า

ฐานวิหาร ก่ออิฐถือปูนรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า

เจดีย์ ก่ออิฐถือปูน มีจำนวน ๖ องค์ ลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสฐานสิงห์ ย่อมุมซ้อนกันเป็นชั้นจนถึงองค์ระฆัง ส่วนยอดหักหายไปหมดทุกองค์ บางองค์เหลือแต่ฐาน เป็นเจดีย์ศิลปอยุธยาตอนปลายถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้น

มณฑป ก่ออิฐถือปูน ทรงจตุรมุขบนฐานค่อนข้างสูง มีประตูและบันไดขึ้นลงทั้งสี่ด้าน ที่หน้าบันมีลวดลายปูนปั้นประดับ

วัดบ้านทวน

วัดบ้านทวนอยู่ที่บ้านทวน ตำบลพนมทวน อำเภอพนมทวน มีสิ่งสำคัญภายในวัดคือ

พระอุโบสถ ก่ออิฐฉาบปูน มีฟาไลด้านหน้าประตู อยู่ด้านทิศตะวันออกสองช่อง หน้าบันด้านทิศตะวันตกมีลวดลายปูนปั้น ประกอบด้วยเครื่องถ้วยจีนมีลายเครือเถา ช่างเระวัดฉวี สิ้งหียินคาบเครือเถา ช่องฟาไลทั้งสองข้างมีภาพเขียนสีประกอบปูนปั้นรูปค่างควาและปลา หน้าบันด้านทิศตะวันตกมีลวดลายปูนปั้น รูปเครือเถา ประกอบด้วยเครื่องถ้วยจีน ด้านล่างมีรูปนกยูง ๒ ตัว ประกอบกับเครือเถาและลายจีน ช่องฟาไลทั้งสองข้างนี้ลวดลายแต่งเลื่อมมาก หลังคาสองชั้นมุงด้วยกระเบื้องหน้าวัว มีข้อฟ้าใบระกาทำด้วยไม้ฉลุ มีหน้าต่างสองด้าน ด้านละสามช่อง เหนือวงกบหน้าต่างมีลวดลายดอกไม้ ประตูด้านทิศตะวันออก เสาศอบประตู มีลายเขียนสีดอกไม้อันและรูปสัตว์ เช่น นกปลา ชุ่มทำเป็นนาคสะดุ้ง หน้าบันเป็นรูปครุฑพยุคนาค ประตูไม้เกลี้ยงไม่มีลวดลาย

ศาลาการเปรียญ เป็นอาคารชั้นเดียวสร้างด้วยไม้และปูน ด้านทิศเหนือมีอาสนะสงฆ์และพระพุทธรูปปูนปั้น หลังคามุงกระเบื้องหย้าว้าวสามชั้น มีนาคสะดุ้งใบระกา ข้อฟ้า หางหงส์รูปยานาค กว้างประมาณ ๑๖ เมตร ยาว ๒๑.๕๐ เมตร

มณฑป ทรงจตุรมุข ยอดทรงเจดีย์สี่เหลี่ยม ฐานกว้าง ๑๒ เมตร มีประตูทางเข้าทั้งสี่ด้าน มีลานประทักษิณ ก่ออิฐฉาบปูน มีลวดลายปูนปั้น ทาสี หน้าบันทางทิศตะวันออกและทิศตะวันตกเป็นรูปครุฑและลายเครือเถา

เจดีย์ ตั้งอยู่หลังพระอุโบสถ ก่ออิฐฉาบปูน เป็นเจดีย์ทรงกลม องค์ระฆังรูปโอคว่ำ บัลลังก์รูปสี่เหลี่ยม ปล้องไฉนกลม ปลียอดหักพังลงมาหมดแล้ว ฐานเจดีย์กว้าง ๙ เมตร

ชุ่มประตู เหลือเฉพาะชุ่มประตูด้านทิศตะวันออกและด้านทิศใต้ ก่ออิฐฉาบปูน เสาศอบรูปสี่เหลี่ยมไม่มีลวดลาย หลังคาทรงจั่ว หน้าบันของชุ่มประตูด้านทิศใต้มีนาคสะดุ้ง ใบระกาและหน้าบันมีลวดลายบัวสี่เหล่า ส่วนด้านทิศตะวันออกหลังคาล้ำรูปฐานเจดีย์

สิงห์ปูนปั้น คงเหลือแต่ส่วนหัว เป็นสิ่งที่ไทยตามแบบสมัยอยุธยา
วัดพังตรุ

วัดพังตรุอยู่ที่บ้านพังตรุ ตำบลพังตรุ อำเภอพนมทวน มีเรื่องเล่าสืบมาว่า เดิมวัดนี้สร้างเมื่อครั้งไทยรบพม่า มีอยู่สองวัดเรียกว่าวัดเหนือ และวัดใต้ ได้ถูกทิ้งร้างมาเป็นเวลานาน วัดใต้มีสิ่งสำคัญดังนี้

เจดีย์รายนหมายเลข ๑ ก่ออิฐฉาบปูน ฐานทรงสี่เหลี่ยม กว้าง ๓.๓๐ เมตร สูงประมาณ ๕ เมตร ย่อมุมไม้สิบสอง มีเชิงสิงห์บัวหงาย องค์ระฆังรูปทรงกลม คอระฆังและบัวกลม ปลียอดหักพังลงมาหมด

เจดีย์รายนหมายเลข ๒ ก่ออิฐฉาบปูน ฐานทรงสี่เหลี่ยม กว้าง ๓.๓๐ เมตร สูงประมาณ ๕ เมตร เป็นเจดีย์กลมมีบัวหงาย องค์ระฆัง คอระฆัง ปล้องไฉน ส่วนที่เป็นปลียอดหักพังลงมาหมด

เจดีย์รายหมายเลข ๓ ก่ออิฐฉาบปูน ฐานทรงสี่เหลี่ยม กว้าง ๒.๒๐ เมตร สูงประมาณ ๓.๓๐ เมตร ฐานส่วนบนย่อมุมไม้สิบสอง มีเชิงสิงห์ องค์ระฆังมีบัวปากกระฆัง ปล้องไฉนหักพัง และฐานชำรุด

ส่วนวัดพังตรุเหนือ มีเจดีย์ก่ออิฐฉาบปูน มีลักษณะรูปแบบเหมือนที่วัดพังตรุใต้ มีทั้งเจดีย์ทรงกลมและย่อมุมไม้สิบสอง แต่อยู่ในสภาพชำรุดหนักมาก

พระธาตุโบอ่อง

พระธาตุโบอ่องอยู่ที่บ้านปิล็อก ตำบลปิล็อก อำเภอดงหลวงมี ตั้งอยู่กลางสระน้ำ ซึ่งมีพื้นที่ประมาณ ๒ ไร่ เป็นพระธาตุศิลปะแบบมอญพม่า ทาสีทองไม่ทราบว่าจะสร้างมาแต่สมัยใด ข้างองค์พระธาตุมีหอรบระฆังใหญ่ มีระฆังแขวนอยู่ ชาวบ้านเล่าต่อกันมาว่าเป็นระฆังที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าฯ พระราชทานไว้ให้แขวนคู่กับพระธาตุโบอ่อง

พระธาตุโบอ่อง เป็นพระธาตุเก่าแก่มาแต่โบราณ เป็นที่นับถือของชาวบ้านที่เป็นชาวกะเหรี่ยงตลอดมา และมีความเชื่อว่าถ้าผู้หญิงขึ้นไปบริเวณพระธาตุจะทำให้หน้าในสระแห้ง ดังนั้นผู้หญิงจะไหว้พระธาตุบริเวณขอบสระเท่านั้น

วัดเทวสังฆาราม (วัดเหนือ)

วัดเทวสังฆารามเป็นวัดที่เก่าแก่ และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์วัดหนึ่ง อยู่ในเขตตำบลบ้านเหนือ อำเภอดงหลวง สันนิษฐานว่า วัดนี้สร้างมาแล้วกว่าร้อยปี ตามเรื่องเล่าสืบต่อกันมาว่า สมภารเปรื่อง เป็นผู้สร้างวัดแห่งนี้ เมื่อปี พ.ศ. ๒๓๑๐ ในครั้งนั้น พม่ายกกองทัพมาตีกรุงศรีอยุธยา แต่ครั้งที่สอง ได้กวาดต้อนผู้คน และเก็บทรัพย์สินสมบัติของคนไทยไปพม่า สมภารเปรื่องซึ่งบรรพชาเป็นสามเณรถูกกวาดต้อนไปพม่าด้วย ต่อมาท่านได้อุปสมบทในพม่า และได้กลับมาเมืองไทยพร้อมพรรคพวก ๕ - ๖ คน โดยปลอมเป็นพระมอญ เข้ามาพบว่าทางการไทยได้ย้ายเมืองกาญจนบุรี ไปตั้งใหม่ที่ตำบลปากแพรก ท่านจึงได้มาสร้างวัดใกล้กับเมืองใหม่

วัดเทวสังฆารามได้รับพระบรมราชาอนุเคราะห์มาโดยลำดับ เริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๓๗๔ พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้สร้างวัดและปฏิสังขรณ์พระอารามในเมืองกาญจนบุรีห้าแห่ง สันนิษฐานว่า วัดเทวสังฆารามเป็นหนึ่งในห้าพระอาราม ดังกล่าว

ในปี พ.ศ. ๒๔๒๐ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ทรงแวะทอดพระเนตรวัดเทวสังฆาราม ทรงเห็นว่าโบสถ์ชำรุดมาก จึงได้มีพระราชดำรัสให้พระยากาญจนบุรี นำเงินช่วยในเมืองกาญจนบุรีไปซ่อมแซมพระอุโบสถนั้น ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๓๑ พระองค์ได้เสด็จวัดเทวสังฆารามในเวลาที่มีเรือโบสถ์เพื่อสร้างใหม่ จึงได้ทรงบริจาคพระราชทรัพย์ ๑๐ ชั่ง ช่วยในการก่อสร้าง

พระอุโบสถหลังปัจจุบัน เริ่มสร้างเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๘๑ สร้างเสร็จเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๐๐ และในปี พ.ศ. ๒๕๐๖ ได้สร้างศาลาการเปรียญแทนหลังเก่าที่ชำรุด เป็นแบบศาลาทรงไทย และเพื่อใช้เป็นศาลารับเสด็จ ฯ ในคราวเสด็จถวายผ้าพระกฐินต้นในปีนั้น

วัดเทวสังฆาราม ได้รับสถาปนาเป็นพระอารามหลวง เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๐๕

วัดไชยชุมพลชนะสงคราม (วัดใต้)

วัดพังตรุวัดไชยชุมพลชนะสงคราม เป็นวัดเก่าแก่คู่บ้านคู่มืองกาญจนบุรีอีกวัดหนึ่ง ตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำแม่กลอง ในเขตตำบลบ้านใต้ อำเภอเมือง ฯ สันนิษฐานว่า สร้างในสมัยอยุธยา

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เมื่อปี พ.ศ. ๒๓๒๘ หลังจากรบชนะพม่าที่ทุ่งลาดหญ้าแล้ว ได้โปรดเกล้า ฯ ให้ย้ายเมืองกาญจนบุรี จากที่อยู่เดิมข้างเขาชนไก่ ตำบลลาดหญ้า มาตั้งอยู่ที่ตำบลปากแพรก ตรงบริเวณที่แม่น้ำแควน้อย และแม่น้ำแควใหญ่ไหลมาบรรจบกัน วัดและหมู่บ้านที่อยู่ในบริเวณตัวเมืองที่อยู่ด้านเหนือ ชาวบ้านจะเรียกว่าวัดเหนือ บ้านเหนือ ที่อยู่ทางด้านใต้ก็เรียกว่าวัดใต้ บ้านใต้

วัดพังตรุวัดไชยชุมพลชนะสงคราม เคยมีพระเจดีย์เก่าอยู่องค์หนึ่ง อยู่ใกล้กับพระอุโบสถหลังเก่า ริมตลิ่งชื่อว่าเจดีย์ไชยชุมพลชนะสงคราม ตามประวัติศาสตร์ไทยรบพม่า ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาจนถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ กองทัพใต้ได้ประชุมพลก่อนออกไปทำการรบ ณ บริเวณพระเจดีย์องค์นี้ได้ชัยชนะกลับมา จึงได้สร้างพระเจดีย์ขึ้นไว้

ในปี พ.ศ. ๒๔๗๙ คณะกรรมการจังหวัดกาญจนบุรีได้ขออนุญาตกรมศิลปากร ขุดเอาของที่บรรจุไว้ในพระเจดีย์ที่อยู่ในสภาพชำรุดทรุดโทรมมาเก็บรักษาไว้ ของที่บรรจุไว้มีพระพิมพ์ชิน พระพิมพ์ดินเผา แม่พิมพ์พระพุทธรูปทำด้วยดินเผา เงินพดด้วง แหวนทอง แหวนนาค และเล็บมือละครของเหล่านี้ล้วนสร้างในสมัยกรุงศรีอยุธยา ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๘๙ กระแสน้ำพัดตลิ่งพังเข้ามาจนถึงองค์เจดีย์ จึงได้มีการรื้อถอนพระเจดีย์ได้พบอัฐิบรรจุอยู่เป็นจำนวนมาก สันนิษฐานว่าเป็นอัฐิของวีรชนไทยที่ได้สละชีวิตต่อสู้ศัตรูของชาติไทยในครั้งกระนั้น

วัดถาวราราม (วัดคั่นถ่อต้อ)

วัดถาวราราม หรือที่ชาวบ้านทั่วไปเรียกว่า วัดถาวร ตั้งอยู่ติดกับวัดเทวสังฆาราม ทางด้านทิศเหนือ ตำบลบ้านเหนือ อำเภอเมือง ฯ สร้างขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

วัดถาวราราม เป็นวัดอันนมนิกายที่ใหญ่วัดหนึ่งในประเทศไทย ภายในโบสถ์และวิหารมีพระพุทธรูปแบบทรงไทย และทรงถาวรอยู่เป็นจำนวนมาก กุฏิส่วนมากเป็นอาคารตึกและสะอาดเรียบร้อย วัตรปฏิบัติของพระสงฆ์ก็เรียบร้อย ชาวจังหวัดกาญจนบุรีให้ความเคารพนับถือ พระสงฆ์ถาวรเช่นเดียวกับพระสงฆ์ไทย และพระสงฆ์ทั้งสองฝ่ายก็มีความติดต่อสัมพันธ์กันเป็นอันดี ทุกเช้าจะมีพระถาวรออกบิณฑบาตเป็นทิวแถว เป็นภาพที่หาดูไม่ได้ในที่อื่นนอกจากที่เมืองกาญจนบุรีเท่านั้น

วัดบ้านถ้ำ

วัดบ้านถ้ำตั้งอยู่บนฝั่งตะวันตกของแม่น้ำแม่กลอง ในเขตตำบลเขาน้อย อำเภอท่าม่วง เนื่องจากวัดแห่งนี้มีถ้ำเป็นสัญลักษณ์จึงได้ชื่อว่า วัดบ้านถ้ำ มีประวัติเล่าสืบกันมาว่า ในสมัยสุโขทัย มีเศรษฐีคนหนึ่งเห็นว่าถ้ำแห่งนี้ใหญ่โตสวยงามน่าอยู่อาศัย ภายในถ้ำมีปล่องไฟแสงสว่างสอดส่องเข้าไป

ในถ้ำ จึงได้นิมนต์พระภิกษุรูปหนึ่งให้มาจำพรรษาอยู่ที่ถ้ำแห่งนี้ เศรษฐีได้สร้างพระพุทธรูปใหญ่องค์หนึ่งไว้ในถ้ำมีรูปแบบเหมือนพระพุทธรูปชินราช สูง ๑๑ ศอกเศษ ภายนอกฉาบปูนลงรักปิดทอง

ประวัติอีกส่วนหนึ่งมีที่มาจากวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน กล่าวไว้ว่าบริเวณบ้านถ้ำนี้เป็นที่อยู่ของหมื่นหาญ มีลูกสาวชื่อบัวคลี เป็นภรรยาคนหนึ่งของขุนแผน

จากพระพุทธรูปใหญ่ในถ้ำใบพิศมาศิลาแลงในพระอุโบสถเก่า ล้วนเป็นฝีมือช่างสมัยสุโขทัย ต่อมาได้มีการบูรณะในสมัยอยุธยา จนถึงสมัยรัตนโกสินทร์

เมื่อประมาณ ๕๐ ปีเศษมาแล้ว ได้มีผู้ขุดพบกรุพระพุทธรูป พบพระพุทธรูปขนาดใหญ่เกือบเท่าพระพุทธรูปที่อยู่ในถ้ำ เป็นพระบูชาและพระเครื่องเป็นจำนวนมาก พระบูชาเป็นพระพุทธรูปขนาดกลาง ในห้วงระยะเวลาเดียวกัน ได้มีพระจีนมาปกครองถ้ำนี้สองรูป ได้ทำการซ่อมแซมตกแต่งพระพุทธรูปใหญ่ที่ฐาน สร้างบันไดก่ออิฐถือปูนขึ้นไปยังปากถ้ำจำนวน ประมาณ ๓๐๐ ขั้น แล้วทำป้ายชื่อถ้ำนี้ใหม่ว่า ถ้ำมหาสวรรค์ บริเวณหน้าถ้ำมีบ่อน้ำ และศาลาพักร้อน บริเวณปากถ้ำจะแลเห็นทิวทัศน์เบื้องล่าง เช่นแม่น้ำแม่กลอง ทุ่งนา หมู่บ้าน สวยงาม ถ้ำนี้เป็นห้องโถงใหญ่ ทางซ้ายมือมีปล่องแสงสว่างลอดผ่านเข้าไปในถ้ำ อากาศภายในถ้ำเย็นสบาย

ในพิธีตักบาตรเทโวในงานออกพรรษาประจำปี ซึ่งเริ่มตั้งแต่ ปี พ.ศ.๒๔๙๓ เป็นต้นมา ได้มีประชาชนในหมู่บ้านและที่อยู่ใกล้เคียงมาร่วมพิธีเป็นประจำทุกปี

วัดมโนธรรมาราม

วัดมโนธรรมารามตั้งอยู่บนฝั่งตะวันตกของแม่น้ำแม่กลอง ในเขตตำบลม่วงชุม อำเภอท่าม่วง ชาวบ้านทั่วไปเรียกวัดนางโน สันนิษฐานว่า สร้างมาหลายร้อยปีแล้ว จากศาสนสถาน และศาสนวัตถุที่ปรากฏอยู่ เช่น พระพุทธไสยาสน์ พระปรารังค์ และปูชนียวัตถุอื่น ๆ ที่เก่าแก่ในบริเวณวัดล้วนเป็นฝีมือและศิลปะสมัยอยุธยาตอนต้น

วัดมโนธรรมารามเคยเจริญรุ่งเรืองมาแล้วในอดีต แต่ได้ชำรุดทรุดโทรมลงไปในช่วงสมัยจนกลายเป็นวัดร้าง เมื่อปี พ.ศ.๒๕๐๐ ได้มีประชาชนในหมู่บ้านใกล้เคียงได้ดำเนินการขอตั้งวัดต่อทางราชการ จึงได้ประกาศตั้งวัดมีพระสงฆ์ตามกฎกระทรวง เมื่อปี พ.ศ.๒๕๐๑ ต่อมาได้ขอเปลี่ยนชื่อจากวัดนางโน เป็นวัดมโนธรรมาราม เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๐๒ ปัจจุบันเป็นสำนักวิปัสสนากรรมฐานแห่งหนึ่งของจังหวัดกาญจนบุรี

ปูชนียสถานและปูชนียวัตถุที่เก่าแก่ของวัดมีดังนี้

พระพุทธไสยาสน์ มีขนาดความยาว ๑๔ เมตร สูง ๖ เมตร สร้างด้วยปูนปั้น ผนังนอกขัดปูน เคยปิดทองมาหลายสมัย ได้ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของชาติแล้ว จากประวัติที่เล่าสืบกันมา สันนิษฐานว่า สร้างมาประมาณ ๕๐๐-๖๐๐ ปีมาแล้ว ปัจจุบันประดิษฐานอยู่ในวิหารพระนอนของวัด

พระปรารักษ์ สูงประมาณ ๒๐ เมตร ฐานสี่เหลี่ยมจัตุรัสกว้างด้านละ ๑๒ เมตร สร้างด้วยอิฐถือปูน ตั้งอยู่บริเวณวิหารพระนอน ปัจจุบันอยู่ในสภาพชำรุดทรุดโทรมมาก ได้ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของชาติแล้ว สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นในสมัยอยุธยาตอนต้น

พระอุโบสถหลังเก่า มีขนาดกว้าง ๘ เมตร ยาว ๑๖ เมตร ก่ออิฐถือปูนใช้กระเบื้องดินเผาชนิดเป็นราวครอบกันอยู่ในสภาพชำรุดทรุดโทรม คงเหลืออยู่แต่กำแพงเก่าและใบเสมา พอให้รู้ว่าเป็นอุโบสถเท่านั้น

วัดขุนแผน

วัดขุนแผนตั้งอยู่ในเขตเมืองกาญจนบุรีเก่า ห่างจากวัดป่าเลไลยก์ไปทางทิศใต้ประมาณ ๕๐๐ เมตร เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๖๗ พระครูจวนได้มาจำพรรษาที่วัดนี้ ได้ชักชวนชาวบ้านให้สำรวจวัดโบราณและเป็นผู้เรียกวัดโบราณเหล่านี้ว่าวัดขุนแผน วัดนางพิม วัดแม่หม้าย วัดขุนไกร ฯลฯ กรมศิลปากรได้เข้าทำการขุดแต่ง เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๒ โบราณสถานที่ยังคงเหลืออยู่มีดังนี้

ปรารักษ์เดี่ยวขนาดเล็ก ก่ออิฐฉาบปูน ลักษณะเป็นปรารักษ์สมัยอยุธยา ฐานหน้ากระดานรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างด้านละ ๙ เมตร สูง ๖๕ เซนติเมตร ถัดขึ้นไปเป็นฐานหน้ากระดานชุกหลายบัว ยอดมุมไม้สิบสองยอดมุดัดขึ้นไปเป็นซุ้มจระนำกลีบนูนเรียงตัวอย่างมีระเบียบ ส่วนยอดนภศูลหักลักษณะส่วนยอดคล้ายฝักข้าวโพด

ฐานโบราณสถาน เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ก่ออิฐสอดินฉาบปูน กว้าง ๔.๗๐ เมตร ยาว ๕.๐๐ เมตร สูง ๙๐ เซนติเมตร เป็นฐานหน้ากระดานมีบันไดขึ้นทางด้านทิศตะวันออก กว้าง ๑.๕๐ เมตร สันนิษฐานว่า เป็นส่วนฐานของเจดีย์ราย ในการขุดแต่งได้พบหอยเบี้ยเป็นจำนวนมาก

เจดีย์มณฑลทรงกลม ก่ออิฐสอดินฉาบปูนมีอยู่ท้องคัติดกัน ตั้งอยู่บนฐานเชิงรูปสี่เหลี่ยม กว้างด้านละ ๗ เมตร และ ๔ เมตร ตามลำดับ สูงประมาณ ๑ เมตร เหนือขึ้นไปเป็นฐานแปดเหลี่ยมเจดีย์ทั้งสี่องค์ยอดหักพังลงหมด ใกล้กับฐานเจดีย์องค์ใหญ่ ทางด้านทิศใต้มีฐานเจดีย์รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ๓.๓๐ เมตร ยาว ๓.๗๐ เมตร บริเวณฐานเจดีย์พบว่า มีการฝังภาชนะบรรจุกระดูกคน ที่เผาไฟแล้วจำนวนหลายสิบใบ

ฐานพระอุโบสถ ก่ออิฐสอดินฉาบปูน รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ๑๗.๒๐ เมตร ยาว ๑๗.๘๐ เมตร สูง ๒.๕๐ เมตร มีประตูทางเข้าทางด้านทิศตะวันออก กว้างประมาณ ๑.๖๕ เมตร หลังคามุงด้วยกระเบื้องดินเผาแบบกระเบื้องกาบู่ ที่ชายคามีกระเบื้องเชิงชายประดับเป็นรูปบันแถลง มีลายตกแต่งเช่นลายเทพนม ลายครุฑยุคนาค ลายกระจังตาอ้อยและลายกนก ภายในอุโบสถด้านตะวันตกมีฐานชุกชี ติดผนังอุโบสถด้านทิศเหนือพบแท่นฉาบปูนขาเป็นแข้งสิงห์ มีร่องรอยการประดับกระจกสี สันนิษฐานว่าใช้เป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูป นอกจากนี้ยังพบพระพิมพ์จำนวนมากหลายองค์

ภายนอกอุโบสถด้านหน้าปูอิฐเป็นลาน กว้าง ๑.๘๐ เมตร ยาว ๑๙.๖๐ เมตร บริเวณรอบฐานอุโบสถ พบฐานใบเสมา รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้าง ๑.๔๐ เมตร ประจําอยู่ทั้งแปดทิศ ใบเสมามีลักษณะแบบสมัยอยุธยาตอนปลาย

กำแพงแก้ว ก่ออิฐสอดินฉาบปูน กว้าง ๓๒ เมตร ยาว ๙๐ เมตร สูง ๒๐-๙๐ เซนติเมตรหนา ๑.๔๐ เมตร ประตูกว้าง ๑.๘๐ เมตร และ ๑.๑๐ เมตร ประตูมีการย่อมุม จากการขุดแต่งพบว่าที่ฐานเจดีย์รายมีกระดุกคนบรรจอยู่ และมีการฝังภาชนะดินเผาบรรจุกระดุกไว้รอบๆ ฐานเจดีย์รายด้วย

ฐานเจดีย์รอบกำแพงแก้ว มีอยู่สามองค์ ก่ออิฐสอดินฉาบปูนเป็นฐานหน้ากระดานรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้าง ๓.๗๐ เมตร สูง ๔๐ เซนติเมตร รอบฐานด้านทิศเหนือ และทิศตะวันตก พบภาชนะดินเผาบรรจุกระดุกคนหลายใบ

วัดนางพิมพ์

วัดนางพิมพ์ตั้งอยู่ห่างจากวัดขุนแผนไปทางทิศใต้ ประมาณ ๕๐๐ เมตร มีชื่อเป็นทางการว่า วัดกาญจนบุรีเก่า

อุโบสถ สร้างขึ้นบนฐานอุโบสถเดิม เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๒ เป็นอาคารก่ออิฐถือปูน หลังคาเป็นเครื่องไม้มุงกระเบื้องเสารับหลังคาเป็นเสาเยื้องมุม หัวเสาเป็นบัว รอบอุโบสถเป็นซุ้มใบเสมาแปดซุ้ม ใบเสมาทำด้วยหินทรายแดง มีลวดลายแต่ละด้านไม่เหมือนกัน

เจดีย์ เป็นเจดีย์ทรงกลมก่ออิฐถือปูน ตั้งอยู่ด้านหลังอุโบสถ สร้างขึ้นบนฐานเจดีย์ที่ชำรุดหักพัง เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๒

นอกจากนั้นบริเวณวัดยังเคยปรากฏซากกำแพงเก่า แต่ปัจจุบันได้สูญหายไปหมดแล้ว

วัดป่าเลไลยก์

วัดป่าเลไลยก์อยู่ห่างจากวัดขุนแผนไปทางทิศเหนือประมาณ ๕๐๐ เมตร ภายในวัดประกอบด้วย

มณฑป ก่ออิฐถือปูน ฐานรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างด้านละ ๗.๖๐ เมตร สูง ๖.๖๐ เมตร ฐานประกอบด้วยชุดบัวคว่ำ มีซุ้มพระยืน ทางด้านทิศเหนือทิศใต้ และทิศตะวันตก ประตูเข้าอยู่ทางทิศตะวันออก ภายในมณฑปประดิษฐานพระพุทธรูปปูนปั้น ปางป่าเลไลยก์ขนาดใหญ่มีลึง และช้างหมอบอยู่ทั้งสองข้าง

วิหาร ก่ออิฐถือปูนรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ๗ เมตร ยาว ๒๐ เมตร สูง ๓ เมตร มีประตูทางเข้าอยู่ทางด้านทิศตะวันออกสองประตู ตัววิหารตั้งอยู่บนฐานหน้ากระดานสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ๑๐ เมตร ยาว ๒๒ เมตร สูง ๑.๔๐ เมตร ทางด้านทิศเหนือและทิศใต้มีบันไดขึ้นสู่วิหาร กว้าง ๑.๒๐ เมตร

เจดีย์ นอกกำแพงแก้วเป็นเจดีย์ทรงกลมก่ออิฐถือปูน ตั้งอยู่บนฐานรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างด้านละ ๕ เมตร สูง ๑.๕๐ เมตร

เจดีย์ เป็นเจดีย์ทรงกลม ก่ออิฐสอดินฉาบปูน ส่วยยอดหักพัง ความสูงที่เหลืออยู่ประมาณ ๗.๕๐ เมตร องค์เจดีย์ตั้งอยู่บนฐานเขี้ยวรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างด้านละ ๘ เมตร ทางด้านทิศใต้ของเจดีย์มีฐานโบราณสถานรูปแปดเหลี่ยม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๘ เมตร สูง ๔๐ เซนติเมตร

กำแพงแก้ว ก่อด้วยอิฐ กว้าง ๒๗ เมตร ยาว ๕๕ เมตร หนาประมาณ ๑ เมตร มีประตูทางเข้าทางด้านทิศตะวันออก และทิศเหนือ ประตูกว้าง ๑ เมตร บริเวณด้านทิศใต้ของกำแพงแก้วมีฐานรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ๒ เมตร ยาว ๓ เมตร

วัดแม่หม้าย

วัดแม่หม้ายอยู่ห่างจากวัดขุนแผนไปทางทิศตะวันออกประมาณ ๓๐๐ เมตร มีโบราณสถานอยู่สองกลุ่มคือ กลุ่มด้านทิศเหนือ และกลุ่มด้านทิศใต้ โดยมีสระล้างกระดูกอยู่ระหว่างกลาง

วัดแม่หม้าย (เหนือ) มีเจดีย์ทรงกลมตั้งอยู่บนฐานสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีฐานประทักษิณก่ออิฐสอดินฉาบปูน ส่วยยอดหักพังลงมาหมด พบชิ้นส่วนปล้องไฉนตกอยู่ทางด้านทิศตะวันออก องค์เจดีย์มีเส้นผ่าศูนย์กลาง ประมาณ ๕ เมตร บางช่วงของเจดีย์มีการก่อหินแทรกแทนอิฐด้วย มีบันไดขึ้นทางด้านทิศตะวันตก มีวิหารรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า อยู่ทางด้านทิศตะวันตกของเจดีย์ ก่อด้วยอิฐสอดินฉาบปูน ที่ฐานวิหารมีการก่อทับกันสองชั้น ชั้นแรกเป็นฐานเขียง กว้าง ๘.๔๐ เมตร ยาว ๑๖.๖๐ เมตร สูง ๐.๔๐ เมตร ส่วนชั้นสองสันนิษฐานว่าสร้างในสมัยหลังทับอยู่บนชั้นแรกเอียงไปทางทิศตะวันออก ขนาดกว้าง ๗ เมตร ยาว ๙.๒๐ เมตร สูง ๑.๕๐ เมตร จากการขุดแต่ง พบเหล็กยึดไม้และกระเบื้องมุงหลังคาดินเผา

วัดแม่หม้าย (ใต้) มีเจดีย์รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างด้านละ ๕ เมตร จำนวนสององค์ ตั้งอยู่ห่างกันสองเมตร ภายในกำแพงแก้วด้านทิศตะวันออก มีวิหารรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าก่ออิฐฉาบปูน กว้าง ๘ เมตร ยาว ๑๐ เมตร มีประตูทางเข้าด้านทิศตะวันออก ฐานอาคารนี้สร้างทับกันสองชั้น บริเวณภายในทางทิศตะวันตกเป็นฐานชุกชี จากการขุดแต่งพบชิ้นส่วนพระพุทธรูปหินทราย มรดกวัฒนธรรมทางธรรมชาติ

จังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในภาคตะวันตกของประเทศไทย มีพื้นที่มากเป็นอันดับ สาม รองลงมาจาก จังหวัดเชียงใหม่ และนครราชสีมา ด้านทิศเหนือติดต่อกับ จังหวัดตาก และจังหวัดอุทัยธานี ด้านทิศตะวันออกติดต่อกับ จังหวัดสุพรรณบุรี และนครปฐม ด้านทิศใต้ติดต่อกับ จังหวัดราชบุรี และทางด้านทิศตะวันตกติดต่อกับ ประเทศพม่า

โครงสร้างทางธรณีวิทยา พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นหินที่จัดอยู่ในหมู่หินตะนาวศรี ประกอบด้วย หินปูน หินทราย หินดินดาน และหินแปรประเภทหินชนวน หินควอร์ตไซต์ หินซีสต์ ทิวเขาถนนธงชัยกลาง และทิวเขาตะนาวศรี มีหินแกรนิต เป็นแกนกลางของภูเขา หินปูนจะพบอยู่เป็นบริเวณกว้างขวางมากที่สุด ภูเขามียอดแหลมรูปร่างต่าง ๆ สวยงาม สลับด้วยหลุมยุบ และหุบเขาเป็นแนวยาว และบางแห่งเป็นหน้าผาสองชั้น บริเวณเขาหินปูนมีแคลเซียมคาร์บอเนตละลายต่อเนื่องเกิดเป็น

ถ้ำยาว และบางแห่งมีน้ำใต้ดินไหลผ่าน เรียกว่า ธารลอด ภายในถ้ำหินปูนมีหินงอกหินย้อยสวยงาม บริเวณที่เป็นน้ำตกจะมีหินปูนจับบริเวณที่พักน้ำ เกิดเป็นน้ำตกที่มีลักษณะลดหลั่นหลายชั้นสวยงาม

ลักษณะภูมิประเทศ ประกอบด้วยทิวเขา หุบเขา และที่ราบลุ่มแม่น้ำ พื้นที่ด้านตะวันตก และด้านเหนือเป็นเทือกเขาแล้วค่อย ๆ ลาดลงทางด้านตะวันออก และด้านใต้ แบ่งพื้นที่ออกได้เป็น ๓ เขตใหญ่ ๆ คือ

เขตภูเขาและที่สูง พื้นที่ทางด้านเหนือของ จังหวัดในเขตอำเภอศรีสวัสดิ์ และอำเภอทองผาภูมิ มีลักษณะเป็นเทือกเขาต่อเนื่องมาจากเทือกเขาถนนธงชัย ทางด้านตะวันตกเป็นเทือกเขาตะนาวศรี ซึ่งกั้นเขตแดนไทยกับพม่า ทอดยาวลงไปทางใต้ในเขตอำเภอสังขละบุรี ทองผาภูมิ ไทรโยค อำเภอเมือง ฯ และอำเภอด่านมะขามเตี้ย บริเวณนี้เป็นแหล่งกำเนิดต้นน้ำลำธารของจังหวัด และมีความสูงตั้งแต่ ๑,๐๐๐ เมตรขึ้นไปในตอนเหนือของจังหวัด โดยเฉพาะในเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร เช่น เขาใหญ่ เขาแคลกู เป็นต้น

บริเวณที่มีความสูง ๔๐๐ - ๑,๐๐๐ เมตร เป็นภูเขาในลุ่มน้ำแควใหญ่ และแควน้อยในเขตอำเภอสังขละบุรี ทองผาภูมิ ศรีสวัสดิ์ และอำเภอเมือง ฯ ส่วนที่มีระดับสูง ๑๐๐ - ๔๐๐ เมตร อยู่ในเขตอำเภอไทรโยค บ่อพลอย และศรีสวัสดิ์

เขตที่ราบลูกฟูก ได้แก่ พื้นที่ด้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือ มีลักษณะเป็นที่ราบเชิงเขาสลับกับเนินเขาเตี้ย ๆ ในเขตอำเภอบ่อพลอย เกาขวัญ และบางส่วนของ อำเภอพนมทวน

เขตที่ราบลุ่มแม่น้ำแม่กลอง ได้แก่พื้นที่ทางด้านทิศใต้ มีลักษณะเป็นที่ราบอยู่ในบริเวณบางส่วนของ อำเภอเมือง ฯ พนมทวน ท่าม่วง และท่ามะกา เป็นพื้นที่อุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การเกษตรกรรม ซึ่งมีอ้อย และข้าวนาปี

แหล่งน้ำกาญจนบุรี มีแหล่งน้ำอย่างอุดมสมบูรณ์ แหล่งน้ำผิวดินมีต้นน้ำอยู่ทางตอนเหนือของจังหวัด จนถึงเขตจังหวัดอุทัยธานี ลักษณะของทางน้ำเป็นร่องลึกในระหว่างหุบเขา มีลำน้ำบางสายไหลขึ้นไปทางเหนือเข้าสู่ประเทศพม่า เช่น ลำน้ำแม่กษัตริย์ แต่ลำธารส่วนใหญ่ไหลลงสู่แควน้อย และแควใหญ่ ซึ่งรับน้ำทางด้านตะวันตก และตอนกลางของพื้นที่ แล้วรวมกันเป็นแม่น้ำแม่กลอง ส่วนด้านตะวันออกมีลำตะเพินเป็นลำน้ำสำคัญของบริเวณนี้

แม่น้ำแควน้อย (ไทรโยค) ยาวประมาณ ๓๑๕ กิโลเมตร มีต้นกำเนิดจากลำธารเล็ก ๆ บนยอดภูเขา คือ ลำธารรันตี ซองกาเลีย และบิลลี ในเขตอำเภอสังขละบุรี และทองผาภูมิ บริเวณนี้มีลำน้ำสามสายมาบรรจบกันดังกล่าวเรียกว่าสามสบ แม่น้ำแควน้อยเป็นแม่น้ำที่สวยงาม ไหลผ่านภูมิประเทศที่สวยงาม มีน้ำตก น้ำพุ เกาะแก่ง อยู่ตลอดสาย จนบรรจบกับแม่น้ำแควใหญ่เป็นแม่น้ำแม่กลอง แม่น้ำแควน้อยมีพื้นที่รับน้ำประมาณ ๑๐,๔๐๐ ตารางกิโลเมตร

แม่น้ำแควใหญ่ (ศรีสวัสดิ์) ยาวประมาณ ๓๘๐ กิโลเมตร ต้นน้ำเกิดจากภูเขาใหญ่ชายแดนเหนืออำเภออุ้มผาง แล้วไหลลงทางใต้ไปบรรจบกับแม่น้ำแควน้อยที่ ตำบลปากแพรก อำเภอเมือง ฯ

บริเวณทางตอนเหนือของแม่น้ำแควใหญ่ มีลักษณะค่อย ๆ ลาดลงมาทางใต้ มีสาขาที่สำคัญคือ ห้วย
 ขาแข้ง แม่น้ำแควใหญ่มีพื้นที่รับน้ำประมาณ ๑๔,๘๐๐ ตารางกิโลเมตร

แม่น้ำแม่กลอง เกิดจากการไหลมาบรรจบกันของแม่น้ำแควน้อย และแม่น้ำแควใหญ่ที่
 ตำบลปากแพรก อำเภอเมือง ฯ แล้วไหลผ่านอำเภอเมือง ฯ ท่าม่วง ท่ามะกา จากนั้นได้ไหลเข้าเขต
 จังหวัดราชบุรี แล้วไหลลงสู่ทะเล ที่อำเภอเมืองสมุทรสงคราม มีความยาวประมาณ ๑๓๐ กิโลเมตร

ลำตะเพิน เป็นลำน้ำที่ไหลผ่านบริเวณที่ราบลุ่มตะวันออกของจังหวัด แล้วไหลมาบรรจบ
 แม่น้ำแควใหญ่ที่ ตำบลท่าเสา อำเภอเมือง ฯ มีความยาวประมาณ ๘๕ กิโลเมตร

ประชากรจังหวัดกาญจนบุรี มีประชากรมากเป็นอันดับสามของภาคตะวันตก มีความ
 หนาแน่นอยู่ในเขตอำเภอท่ามะกา ท่าม่วง และอำเภอเมือง ฯ

ประชากรในเขตจังหวัดกาญจนบุรี มีอยู่หลายเชื้อชาติด้วยกัน ดังนี้

คนไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง เป็นกลุ่มชนที่ยังรักษาประเพณี และวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนไว้ได้
 มาก ชาวกะเหรี่ยงจะตั้งถิ่นฐานอยู่ตามบริเวณที่ราบหุบเขา ระหว่างพรมแดนไทยกับพม่า เช่น ในเขต
 อำเภอสังขละบุรี ทองผาภูมิ และอำเภอเมือง ฯ

คนไทยเชื้อสายมอญ เป็นอีกกลุ่มชนหนึ่งที่ยังรักษาประเพณี และวัฒนธรรมของตนไว้ ชาว
 มอญส่วนใหญ่จะตั้งถิ่นฐานอยู่ตามแนวพรมแดนไทย - พม่า ในเขตอำเภอสังขละบุรี ทองผาภูมิ และ
 อำเภอเมือง ฯ

คนไทยเชื้อสายลาว ในที่นี้หมายถึงลาวโซ่ง หรือไทยทรงดำ เป็นกลุ่มชนที่มีลักษณะทางเชื้อ
 สายประเพณี และวัฒนธรรมคล้ายกับกลุ่มคนไทยมาก ได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย
 ตั้งแต่รัชสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ชาว
 ลาวโซ่งจากเมืองแกง (เดียนเบียนฟู) และเมืองเวียงจันทน์ ได้เข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในเขตเมืองเพชรบุรี
 และเขตเมืองใกล้เคียงคือ ราชบุรี นครปฐม สุพรรณบุรี และกาญจนบุรี ในเขตจังหวัดกาญจนบุรี ชาว
 ลาวโซ่ง จะอยู่ในเขตที่ราบของอำเภอพนมทวน ที่ตำบลดอนอิฐ อำเภอห้วยกระเจา ที่บ้านยาง อำเภอ
 ปอพลอย

สำหรับประชากรกลุ่มอื่น ๆ ได้แก่ พม่า ละว้า ขมุ มีจำนวนไม่มากนัก กระจายอยู่ในเขตภูเขา
 ทางตอนเหนือของจังหวัด ในเขตอำเภอสังขละบุรี ทองผาภูมิ และศรีสวัสดิ์²³

สรุปได้ว่าจังหวัดกาญจนบุรีถือว่าเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานตั้งแต่
 สมัยก่อนประวัติศาสตร์ จนมาถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้นในปัจจุบัน อีกทั้งจังหวัดกาญจนบุรีเป็นจังหวัดที่
 มีพื้นที่ใหญ่เป็นอันดับ 3 ของประเทศ จึงมีเรื่องราวศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ความเป็นอยู่

²³ กรมศิลปากร. (2553). เมืองสิงห์และปราสาทเมืองสิงห์จังหวัดกาญจนบุรี.

ขนบธรรมเนียม ภาษา เกิดขึ้นมากมาย หากไม่มีการ จัดเก็บ หรือศึกษาเรียนรู้ ให้ลูกหลานสืบทอด ประวัติศาสตร์สิ่งเหล่านี้ ก็จะเลือนหายไปจากวิถีชีวิตของคนไทย

การเห็นคุณค่าในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Appreciating local history)

ความสำคัญและขอบเขตของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในปัจจุบัน

การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นไทยเริ่มมีขึ้นอย่างจริงจังภายหลังปี พ.ศ. 2516 นับจนถึงปัจจุบันก็ร่วม 30 ปีแล้ว เมื่อมองย้อนกลับไปก็เห็นว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้เติบโตขึ้นพอสมควร และก้าวหน้ามากขึ้นตามลำดับ ดังปรากฏเป็นองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ อย่างชัดเจน นอกจากนี้ก็ยังได้พัฒนาแนวความคิดและวิธีการศึกษาขึ้นมาอย่างน่าสนใจ โดยเฉพาะจากนักสังคมศาสตร์สาขาต่างๆ ที่หันมาให้ความสนใจศึกษาท้องถิ่นในมิติประวัติศาสตร์มากยิ่งขึ้น "ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น" ในระยะหลัง ๆ จึงมีความเปลี่ยนแปลงไปเป็นอันมากทั้งในด้านเนื้อหา แนวคิดมุมมองและวิธีการศึกษา สิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดนิยามความหมายของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นขึ้นมาใหม่แทนสิ่งที่เราเข้าใจกันมาแต่เดิม ขณะเดียวกันก็สร้างความสับสนให้แก่นักเรียนประวัติศาสตร์และผู้สนใจทั่วไปด้วยเช่นกัน

แต่เดิมนั้นเป็นที่เข้าใจและรับรู้กันโดยทั่วไปว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นก็คือการศึกษาประวัติศาสตร์ของเมืองอื่นที่มีศูนย์กลางของอำนาจรัฐการสัมมนาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่รุ่งเรืองอย่างมากในช่วงทศวรรษ 2520 ก็จะเป็นเรื่องราวประวัติของจังหวัดต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาอยู่ในกรอบของประวัติศาสตร์แห่งชาติ เนื้อหาส่วนใหญ่จึงเป็นเรื่องความสัมพันธ์ทางการเมืองกับศูนย์กลางเป็นหลัก แม้ว่าในช่วงนี้จะมีการศึกษาเรื่องอื่น ๆ เพิ่มขึ้น แต่ประเด็นเหล่านั้นไม่ว่าจะเป็น เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ภาษา หรือวรรณกรรม ก็จะเป็นส่วนประกอบที่แยกโดด ๆ ออกจากกิจกรรมด้านอื่น ๆ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งมักเป็นการศึกษาที่ตัดขาดออกจากวิถีชีวิตของผู้คนส่วนใหญ่ในท้องถิ่น ฉะนั้นประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในช่วงดังกล่าวก็ยังคงเน้นไปที่ประวัติของเมืองและตัวผู้นำโดยที่มีเรื่องราวของประชาชนเข้าไปเกี่ยวข้องอยู่น้อยมาก

ครั้นตั้งแต่ประมาณปลายทศวรรษ 2520 เป็นต้นมา กระแสของประวัติศาสตร์แนวใหม่ก็เริ่มปรากฏขึ้นคือเป็นการศึกษาเรื่องของหมู่บ้านและชุมชนท้องถิ่นมากขึ้น ซึ่งส่วนสำคัญเป็นผลงานของนักสังคมศาสตร์สาขาต่างๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ มานุษยวิทยา สังคมวิทยา เป็นต้น ส่วนนักเรียนประวัติศาสตร์นั้นเป็นที่น่าสังเกตว่ามีบทบาทในการศึกษาเรื่องดังกล่าวไม่มากนัก กล่าวคือส่วนใหญ่ยังคงมุ่งศึกษาในแนวทางเดิมๆ หรือแม้มีนักประวัติศาสตร์สนใจศึกษาประวัติศาสตร์หมู่บ้านหรือชุมชนท้องถิ่นอย่างจริงจังอยู่บ้าง แต่ก็เป็นการศึกษาในแนวทางของนักสังคมศาสตร์ โดยมีได้พัฒนาแนวคิด วิธีการหรือมุมมองที่อยู่บนฐานสาขาวิชาของตัวเองอย่างแท้จริงแต่อย่างไร "ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น" แนวใหม่ดังกล่าวจึงอยู่ภายใต้ "ร่ม" ของนักสังคมศาสตร์ซึ่งมีบทบาทและอิทธิพลมากขึ้นเรื่อย

และในปัจจุบันนี้ “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น” ที่เรารู้จักก็คือประวัติศาสตร์หมู่บ้านหรือประวัติศาสตร์ชุมชนในมิติต่าง ๆ ตามความสนใจของนักสังคมศาสตร์แต่ละสาขาดังกล่าวจึงไม่แปลกอันใดที่จะพบว่าในรอบประมาณ 2 ทศวรรษที่ผ่านมา “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น” จะถูกนิยามย่อยออกไปในหลายลักษณะ เช่น อาจหมายถึง “ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจหมู่บ้าน” “ประวัติศาสตร์จากภายใน, ประวัติศาสตร์ของมวลชน, ประวัติศาสตร์จากข้างล่าง, ประวัติศาสตร์วัฒนธรรม, ประวัติศาสตร์การใช้ทรัพยากร” ฯลฯ

นิยามความหมายของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแนวใหม่ดังกล่าวนี้อาจจะยังไม่ลงตัวนักในปัจจุบัน ซึ่งก็ไม่ใช่เป็นสิ่งที่เราจะต้องรีบหาคำตอบสำเร็จรูปกันอย่างเร่งด่วนแต่อย่างใด หากความหมายที่มีมากกว่าก็คือ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในปัจจุบันเป็นประวัติศาสตร์แนวใหม่ที่มุ่งศึกษาวิถีชีวิตของประชาชนในชุมชนท้องถิ่นต่าง ๆ โดยเอาชีวิตชาวบ้านเป็นศูนย์กลางของการศึกษา ซึ่งน่าจะเกิดประโยชน์แก่ประชาชนในท้องถิ่นอย่างแท้จริง ถึงแม้ว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในแนวทางเดิม ๆ จะยังคงมีอยู่และทรงอิทธิพลอย่างเหนียวแน่นในกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อันเนื่องมาจากเหตุผลใดก็ตาม แต่การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแนวใหม่ก็เป็นกระแสที่เติบโตขึ้นมาอย่างมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้รับการส่งเสริมให้มีการวิจัยอย่างต่อเนื่องอย่างน่าพอใจ ตลอดจนมีแนวโน้มว่าจะมีบทบาทมากขึ้นในอนาคต

บทความสั้น ๆ ชิ้นนี้จึงต้องการจะชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแนวใหม่ดังกล่าวว่าจะมีบทบาทในกระบวนการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบันและอนาคตอย่างไร นอกจากนี้ก็จะทดลองเสนอขอบเขตของการศึกษาในเบื้องต้นทั้งในด้านกายภาพและเนื้อหาว่าควรจะเป็นอย่างไรจึงจะมีความเหมาะสมสำหรับสังคมไทย ทั้งนี้ก็เพื่อการแลกเปลี่ยน ถกเถียง สำหรับเป็นแนวทางในการศึกษาต่อไป และที่สำคัญการพยายามทำความเข้าใจในเรื่องขอบเขตดังกล่าวนั้นก็ น่าจะเป็นแนวคิดในอีกมิติหนึ่งที่จะช่วยให้สามารถสร้างคำอธิบายเกี่ยวกับนิยามความหมายของ “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น” ได้ชัดเจนขึ้น

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน

การพัฒนาที่มุ่งให้ความสำคัญไปที่ตัวเงินและตัววัตถุตลอดช่วงเวลาประมาณ 40 ปีเศษที่ผ่านมา ได้ส่งผลให้เกิดการล่มสลายของชุมชนตาม “ท้องถิ่น” ต่าง ๆ ในทุกด้านดังเป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไป การล่มสลายดังกล่าวถือเป็นภาวะวิกฤตที่รุนแรงอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อนในสังคมไทย ด้วยเหตุดังนั้นแนวทางการพัฒนาประเทศในระยะต่อไป จึงได้มีแนวโน้มมุ่งไปที่ตัวคนหรือยึดเอามนุษย์เป็นศูนย์กลาง อันหมายถึงการพัฒนาที่ทำให้เกิดความมั่งคั่งและมั่นคงของชีวิต โดยมีจุดมุ่งหมายจะเพิ่มขีดความสามารถที่เรามีเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว และได้สืบทอดกันมานานในชุมชน

ถ้าการพัฒนาประเทศดำเนินไปในทิศทางที่มุ่งประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ในสังคมดังที่ได้กล่าวมานี้ การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นก็จะมีความสำคัญและมีบทบาทมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม

ประวัติศาสตร์ดังกล่าวก็ต้องเป็นประวัติศาสตร์แบบใหม่ที่รับใช้ชีวิตของประชาชนส่วนใหญ่อย่างแท้จริง

การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแบบใหม่นั้น มุ่งศึกษากิจกรรมหรือประสบการณ์ทุก ๆ ด้านของสังคมใน "ท้องถิ่น" หนึ่ง ๆ โดยเน้นให้ความสำคัญไปที่ตัวประชาชนในฐานะผู้สร้างและเป็นเจ้าของประวัติศาสตร์ ทั้งนี้โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการศึกษาเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในลักษณะนี้จะทำให้เกิดความเข้าใจถึงความ เป็นมาของวิถีชีวิตของประชาชนได้อย่างรอบด้านและลึกซึ้ง อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้ทิศทางการพัฒนาทั้งจากภาครัฐและหน่วยงานเอกชนดำเนินไปอย่างสอดคล้องกับศักยภาพและข้อจำกัดที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่นต่อไป ในส่วนของประชาชนนั้น ความรู้เหล่านี้จะช่วยฟื้นฟูสำนึกประวัติศาสตร์ในชุมชนขึ้นมาใหม่ หลังจากที่ถูกกระแสการพัฒนาแนวทางเก่าทำลายให้เสื่อมเลือนหรือขาดความมั่นใจมานาน ให้กลับคืนมาด้วยความเชื่อมั่นในตัวเองและมีศักยภาพที่จะนำเอาภูมิปัญญาต่าง ๆ ของบรรพบุรุษมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในปัจจุบันได้มากขึ้น และอีกอย่างหนึ่งความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นก็ยังคงจะเป็นพลังที่เข้มแข็งช่วยให้คนในท้องถิ่นต่าง ๆ สามารถฟื้นฟูชีวิตให้แก่สถาบันและวัฒนธรรมที่จะเพิ่มพลังให้แก่ชาวบ้านในการที่จะสามารถเลือกแนวทางการดำเนินชีวิตที่เป็นของเขาเองได้หลายทาง มีศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ มีทางเลือกอันเหมาะสมสำหรับตัวเองมากขึ้น

ในปัจจุบัน เป็นที่น่ายินดีที่สังคมไทยมีแนวโน้มที่จะเข้าใจและเห็นความสำคัญของตนในท้องถิ่นให้เข้าร่วมในกระบวนการพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆให้ถูกจุด และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น นี่คือนวัตกรรมใหม่ที่จะช่วยฟื้นฟูทั้งทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นให้รอดพ้นจากภาวะวิกฤตดังที่กล่าวมา จนสามารถกลับมายืนอยู่ได้ด้วยศักยภาพหรือ "ทุน" ที่มีอยู่ในชุมชน การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในแนวใหม่ที่สำนึกถึงชีวิตของประชาชนส่วนใหญ่จึงมีความจำเป็น และได้เดินทางมาถึงในช่วงเวลาที่เหมาะสม

การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแนวใหม่ดังกล่าวในอีกด้านหนึ่งก็เป็นการศึกษา "ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในประวัติศาสตร์ชาติ" ในความหมายที่ว่า "ชาติ" ก็คือส่วนประกอบที่หลากหลายของ "ท้องถิ่น" ต่าง ๆ นั่นเอง การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจึงจะเพิ่มตัวละครจำนวนมากเข้าไปในประวัติศาสตร์แห่งชาติ ได้เห็นความสัมพันธ์ของผู้คนจำนวนมากที่โลดแล่นอยู่ใน "ท้องถิ่น" ต่างๆ เป็นภาพของการต่อสู้ การปรับตัวความสำเร็จ ล้มเหลว ด้านสวยงาม อับลักษณะ ฯลฯ เหล่านี้คือความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่เป็นเสมือน "บ้าน" ทางจิตวิญญาณที่ผู้คนในท้องถิ่นร่วมกันเป็นเจ้าของและต่างเฝ้าหา เพราะในเวลาที่ผ่านมาอันสำนึกประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือ "บ้าน" ของพวกเขาได้ถูกทำลายไปเสียแล้วจากระบบทุนนิยมและสำนึกประวัติศาสตร์แห่งชาติดังกล่าวมา

องค์ความรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่สำนึกถึงคนส่วนใหญ่จึงสามารถสื่อสารกับประชาชนได้อย่างมีพลัง เพราะพวกเขาจะได้เห็นถึงต้นตอและตัวตนของตัวเอง จะสามารถตอบคำถามได้ว่าเขาคือใครในวันนี้ มีที่มาที่ไปอย่างไรและจะก้าวเดินไปข้างหน้าบนพื้นฐานอะไร ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในลักษณะดังกล่าวจะทำให้เกิดสำนึกประวัติศาสตร์แบบใหม่ สำนึกได้ว่าประวัติศาสตร์แห่งชาติไม่ใช่ประวัติศาสตร์ของศูนย์กลางหรือเมืองหลวงเพียงอย่างเดียว แต่จะรวมถึงประวัติศาสตร์การต่อสู้ของผู้คนตามท้องถิ่นต่างๆ อันหลากหลายที่หลอมรวมกันมาจากอดีตจนกลายเป็นชาติในปัจจุบัน ประชาชนในท้องถิ่นจึงมีความสำคัญและมีบทบาทในประวัติศาสตร์แห่งชาติ ชาวบ้านจึงมีใช้ผู้ต่ำต้อย สิ้นไร้ไม้ตอก ไม่ได้เป็นเบี้ยล่างที่ถูกกระทำเพียงอย่างเดียว หากเป็นมนุษย์ที่มีความสามารถและภูมิปัญญาต่าง พวกเขาเป็นส่วนหนึ่งและเป็นผู้กำหนดหรือผู้กระทำในประวัติศาสตร์แห่งชาติด้วย สำนึกประวัติศาสตร์ดังกล่าวจะทำให้ผู้คนรู้ว่าตนเองมีอดีต ปัจจุบันและอนาคต รู้จุดอ่อนจุดแข็งและข้อจำกัดต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้คนในท้องถิ่นไม่ดูถูกตัวเอง แต่กลับจะเกิดความภูมิใจในการต่อสู้ของบรรพบุรุษ เหล่านี้คือสายสัมพันธ์ที่โยงใยให้คนในท้องถิ่นพร้อมที่จะปกป้องรักษาชุมชน ตลอดจนทรัพยากรและภูมิปัญญาต่าง ๆ ที่สืบทอดกันมา เพราะพวกเขามีสิทธิ์ใน "สมบัติ" ดังกล่าวที่จะนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างเหมาะสมทั้งในปัจจุบันและอนาคต การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในแนวใหม่จึงมีความจำเป็นอย่างเร่งด่วนในท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกปัจจุบัน

การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในปัจจุบันจึงมีเป้าหมายสำคัญอยู่ที่การร่วมกันสร้างองค์ความรู้อย่างชัดเจนรอบด้านและคืนความรู้ไปสู่ประชาชนในท้องถิ่นให้ได้เรียนรู้ ทบทวน ปรับปรุงแก้ไขและถ่ายทอดกันในชุมชน อันจะทำให้เกิดหมายรู้ตนเองอย่างมีคุณค่า มีจินตนาการและปัญญาพร้อม ๆ กับเกิดสำนึกประวัติศาสตร์ที่มีคุณภาพใหม่ สิ่งนี้เองคือรากฐานอันลึกที่สุดของสังคมที่เป็นนามธรรมและเป็น "เกราะ" สำคัญยิ่งที่ช่วยให้เกิดความเข้มแข็งของสังคมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน และนั่นก็ย่อมหมายถึง "ความมั่นคง" ของชาติเป็นสำคัญแต่ทั้งนี้ก็ต้องไม่ลืมว่า "ชาติ" ก็คือส่วนประกอบอันหลากหลายของ "ท้องถิ่น" ต่างๆ นั่นเอง

กล่าวโดยสรุป ความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในปัจจุบันมีอยู่อย่างน้อย 3 ประการที่สัมพันธ์กันดังนี้

1. เป็นการสร้างสำนึกประวัติศาสตร์ของประชาชนในท้องถิ่นให้ตระหนักถึงสถานภาพของตัวเองในประวัติศาสตร์และเป็นความรู้ที่จะสั่งสมเรียนรู้ถ่ายทอดกันในชุมชนท้องถิ่น รวมทั้งเป็นแกนสำหรับร้อยเรียง "หลักสูตรท้องถิ่น" สำหรับการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหล่านี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความเข้มแข็งของชุมชน
2. ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะสามารถเป็นประโยชน์สำหรับการกำหนดนโยบายการพัฒนาได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสมกับศักยภาพและข้อจำกัดของ "ท้องถิ่น" ต่าง ๆ

3. จะเกิดเป็นองค์ความรู้ที่ช่วยให้เกิดความสมดุลแก่การศึกษาประวัติศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่ให้ความสำคัญแก่ศูนย์กลางมากเกินไป รากฐานทางวิชาการที่มีอคติเน้นศูนย์กลางย่อมครอบงำการวางนโยบายสาธารณะต่าง ๆ ดังที่ได้เห็นอยู่ตลอดมา ด้วยเหตุดังนั้น การศึกษาประวัติศาสตร์ที่เปิด "พื้นที่" ให้ประชาชนมากขึ้นจึงย่อมช่วยเพิ่มพลังและอำนาจแก่พวกเขาในการมีส่วนร่วมการใช้อำนาจรัฐด้วย

ขอบเขตของการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น : กรณีประวัติศาสตร์ชุมชน

เมื่อการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแนวใหม่มุ่งให้ความสำคัญไปที่กิจกรรมหรือประสบการณ์ต่างๆ ของประชาชนตาม “ท้องถิ่น” ต่างๆ ดังที่ได้กล่าวมา ด้วยเหตุดังนั้น การกำหนดขอบเขตทางด้านกายภาพหรือ “หน่วย” สำหรับการศึกษาจึงมีความจำเป็นในอันดับแรก ความจริงเรื่องดังกล่าวนี้ นับเป็นปัญหาหนึ่งทางการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นตลอดมาเช่นเดียวกับปัญหาอื่น ๆ แต่ผู้ศึกษามักมองไม่เห็นและไม่ให้ความสำคัญ เหตุที่เป็นดังนี้ก็เพราะว่าเมื่อมองไม่เห็นความสำคัญและความหมายที่แท้จริงของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จึงย่อมไม่เห็นความจำเป็นในการกำหนด “หน่วย” หรือขอบเขตทางด้านกายภาพ ด้วยเหตุนี้การศึกษาในช่วงแรกๆ จึงมักกำหนดเอาตามขอบเขตของจังหวัดหรืออำเภอในปัจจุบัน ซึ่งนับว่ามีปัญหาอยู่พอสมควร ทั้งนี้ก็เพราะว่าขอบเขตในแบบดังกล่าวเพิ่งถูกกำหนดขึ้นมาเพื่อความสะดวกในการปกครองของกระทรวงมหาดไทยเมื่อประมาณหนึ่งร้อยปีเศษมานี้เอง การกำหนดขอบเขตเช่นนี้นับว่าไม่สอดคล้องกับพัฒนาการด้านต่าง ๆ อันเป็นวิถีชีวิตของท้องถิ่นนั้น ๆ เพราะพัฒนาการดังกล่าวในแต่ละท้องถิ่นในอดีตมักจะก้าวล้ำเขตแดนการปกครองของปัจจุบันอยู่เสมอ เหตุฉะนั้นการกำหนดขอบเขตประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจึงควรพิจารณาจากลักษณะของความสัมพันธ์ทางด้านสังคมวัฒนธรรมที่มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องยาวนานมาพอสมควร จนมองเห็นความพิเศษบางอย่างของท้องถิ่น” นั้นๆ ได้ ทั้งนี้ก็ไม่ได้หมายความว่าท้องถิ่นนั้น ๆ จะมีลักษณะเฉพาะตัวในด้านต่าง ๆ ผิดแผกออกไปจากท้องถิ่นใกล้เคียงอื่นๆ อย่างสิ้นเชิง หากในที่นี่หมายถึงความสามารถที่จะดำรงไว้ซึ่งระบบของความสัมพันธ์ทางด้านต่างๆ ได้อย่างลงตัวจนก่อให้เกิดวัฒนธรรมที่โยงใยให้ผู้คนมีความสำนึกว่าเป็นคนกลุ่มเดียวกันหรือเป็นเจ้าของประวัติศาสตร์ร่วมกัน

การกำหนดขอบเขตทางด้านกายภาพหรือ “หน่วย” ของการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจึงเป็นเรื่องละเอียดอ่อนและมีความสำคัญอย่างมาก ทั้งนี้ก็เพราะเป็นการศึกษาที่มุ่งหวังจะได้เห็นลักษณะเฉพาะของระบบสังคมหน่วยย่อยต่างๆ ที่มีอยู่อย่างหลากหลาย ถ้าไม่สามารถเข้าถึงลักษณะดังกล่าวแล้วก็จะเห็นได้เพียงองค์ความรู้แต่ละด้านต่างๆ ไป ซึ่งไม่ค่อยเกิดประโยชน์มากนัก ทั้งในเรื่องของการพัฒนาจิตสำนึกและเป็นพื้นฐานให้แก่การกำหนดนโยบายการพัฒนาในท้องถิ่น การค้นหาขอบเขตหรือ “หน่วย” ของท้องถิ่นจึงต้องใช้เวลาในการลงไปทำความเข้าใจ โดยอาจเริ่มต้นจากระดับจุลภาคที่เป็นชุมชนเล็ก ๆ จากนั้นจึงมองหาความสัมพันธ์ของชุมชนในด้านต่างๆ และในที่สุดก็จะ

สามารถกำหนดขอบเขตในระดับ “ท้องถิ่น” ได้ โดยลักษณะดังกล่าวนี้ “ท้องถิ่น” จึงมีพื้นที่กว้างใหญ่พอสมควร อาจจะไม่เหมาะสำหรับการศึกษาในระดับเริ่มต้น

อย่างไรก็ตามประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอาจเริ่มจากหน่วยย่อย ๆ ลงมาก็ได้ เพราะพื้นที่ดังกล่าวก็คือส่วนหนึ่งที่สัมพันธ์อยู่ในเครือข่าย “ท้องถิ่น” ที่เราต้องการค้นหาอยู่แล้ว ในที่นี้จะขอแบ่งขอบเขตของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นออกเป็น 2 ส่วนคือ ขอบเขตทางด้านกายภาพ และขอบเขตทางด้านเนื้อหา จากนั้นก็จะทดลองเสนอขอบเขตทางด้านกายภาพเป็นระดับต่างๆ ดังกล่าว

ขอบเขตทางด้านกายภาพหรือ “หน่วย” ของการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแนวใหม่เมื่อพิจารณาจากความสัมพันธ์หรือเครือข่ายของชุมชนแล้วก็อาจแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับดังนี้

1. ระดับบ้านหรือหมู่บ้าน
2. ระดับชุมชน
3. ระดับเครือข่ายชุมชนท้องถิ่น

การศึกษาระดับบ้านหรือหมู่บ้าน นับเป็น “หน่วย” การศึกษาระดับที่เล็กที่สุด บ้านหรือหมู่บ้านคือรากฐานอันเก่าแก่ของสังคมที่มีมาโดยธรรมชาติอยู่แล้ว การตั้งบ้านเรือนของผู้คนในอดีตนั้นย่อมรวมกันเป็นหมู่เครือญาติและมิตรสหายซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์ของผู้คนที่มีความใกล้ชิดตั้งบ้านเรือนอยู่ด้วยกันนี้ จึงย่อมมีการใช้ประโยชน์จากพื้นที่ร่วมกัน ซึ่งก็คือกิจกรรมในการดำรงชีวิต มีระบบความสัมพันธ์แบบครอบครัว เครือญาติ มีการแลกเปลี่ยน พึ่งพา รวมทั้งความขัดแย้งต่าง ๆ หมู่บ้านจึงเริ่มต้นจากครอบครัวเครือญาติที่อยู่อาศัยกันมานานหลายชั่วอายุคน ซึ่งคนในหมู่บ้านก็เป็นญาติพี่น้องหรือเกี่ยวดองกันทั้งสิ้น ภายหลังเมื่อมีคนอื่นเข้ามาอยู่ในหมู่บ้านด้วยและหากหมู่บ้านมีคนอยู่กันมากขึ้นก็เกิดหมู่บ้านใหม่แยกจากบ้านเก่าออกไปเป็นชุมชนขนาดใหญ่ขึ้นมา²⁴

สำหรับเนื้อหาที่จะศึกษาได้ในระดับนี้ก็จะเป็นเรื่องราวของประวัติศาสตร์ครอบครัวหรือหมู่บ้านที่มีรายละเอียดเกี่ยวกับการอพยพโยกย้าย การตั้งถิ่นฐานสายสัมพันธ์ของเครือญาติ การทำมาหากิน ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินชีวิต ฯลฯ การศึกษาประวัติศาสตร์ในระดับบ้านหรือหมู่บ้านดังกล่าวนี้นับเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและเหมาะสมที่จะใช้เป็น “หน่วย” ในการเริ่มต้นศึกษา

การศึกษาระดับชุมชน เป็นหน่วยการศึกษาขนาดกลางที่ประกอบด้วยเครือข่ายหลาย ๆ หมู่บ้านรวมกัน หลาย ๆ หมู่บ้านดังกล่าวนี้มักจะตั้งถิ่นฐานอยู่ในสภาพแวดล้อมหรือระบบนิเวศน์เดียวกัน จึงมีการทำมาหากินหรือประกอบอาชีพเดียวกันเป็นส่วนใหญ่ เช่น ชุมชนชาวนา ชุมชนชาวประมง หรือชุมชนในเขตป่าเขา หรือชุมชนในเขตป่าพรุ เป็นต้น นอกจากนี้การศึกษาในระดับดังกล่าวก็ยังหมายรวมถึงชุมชนที่มีศูนย์กลางระดับ “ย่าน” หรือ “ตลาด” และชุมชนที่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์อีกด้วย การศึกษาในระดับชุมชนที่มีขอบเขตไม่กว้างขวางมากนักดังกล่าวนี้ว่าเป็นสิ่งที่น่าสนใจและมีความเป็นไปได้มาก โดยเฉพาะสำหรับเป็นหลักสูตรท้องถิ่นในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ยังขาดในมิติประวัติศาสตร์อยู่เป็นอันมาก สำหรับเนื้อหาที่ควรศึกษาในระดับนี้จะประกอบไปด้วยการตั้ง

ถิ่นฐาน การทำมาหากิน ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการศึกษา เพราะเรื่องดังกล่าวจะโยงไปสู่การใช้ทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางด้านสังคม สิทธิชุมชน อำนาจและภูมิปัญญาต่าง ๆ²⁴

นอกจากนี้ก็ยังสามารถศึกษาทางด้านความคิดและความรู้สึกที่ประชาชนมีต่อความเปลี่ยนแปลงต่างๆ อันกระทบถึงชีวิตของพวกเขาได้อีกด้วยดังได้กล่าวแล้วว่า การศึกษาประวัติศาสตร์ระดับชุมชนนี้เป็นการศึกษาในพื้นที่ไม่กว้างขวางมากนัก จึงมีความเป็นไปได้ที่จะศึกษาให้เห็นถึงประสบการณ์หรือกิจกรรมในทุกด้าน ๆ ของประชาชนอย่างเป็นองค์รวม (holistic) ซึ่งถ้าเป็นดังนี้แล้วก็จะทำให้เราสามารถมองเห็นและเข้าใจวิถีชีวิตของประชาชนในแต่ละ "ท้องถิ่น" ที่หลากหลายได้อย่างลึกซึ้งและรอบด้าน อันเป็นเป้าหมายหรือหัวใจของการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอย่างแท้จริง

การศึกษาระดับเครือข่ายชุมชนท้องถิ่น นับเป็นการศึกษาในขอบเขตหรือ "หน่วย" ที่ใหญ่ที่สุด "หน่วย" การศึกษาในระดับนี้พิจารณาจากเครือข่ายของหลาย ๆ ชุมชนที่มีความสัมพันธ์และพึ่งพาอาศัยกันทางด้านเศรษฐกิจอันเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำรงชีวิต จนเกิดเป็นระบบความสัมพันธ์ทางสังคมที่ลงตัว "พอเพียง" ในระดับหนึ่งแม้ว่าจะไม่สมบูรณ์ร้อยเปอร์เซ็นต์ก็ตาม ด้วยเหตุนี้ภายในระบบเครือข่ายชุมชนท้องถิ่นหรือ "หน่วย" การศึกษาดังกล่าวจึงจะประกอบไปด้วยชุมชนที่มีความแตกต่างหลากหลายทางด้านสภาพแวดล้อมหรือระบบนิเวศอันจะเป็นพื้นฐานต่อการผลิตในแต่ละชุมชน และด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้ชุมชนต่างก็พึ่งพาอาศัยแลกเปลี่ยนทางด้านเศรษฐกิจซึ่งกันและกัน เช่นชุมชนชาวประมงแลกเปลี่ยนกันกับชุมชนชาวนา ชุมชนชาวนาแลกเปลี่ยนกับชุมชนในบริเวณป่าเขา เป็นต้น ขณะเดียวกันภายในเครือข่ายชุมชนท้องถิ่นก็อาจจะเกิดชุมชนขนาดใหญ่ที่พัฒนาขึ้นมาเป็น "เมือง" สมัยใหม่ได้ และด้วยคุณภาพของความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้เองที่จะทำให้เกิดการสร้างสรรคทางด้านสังคมวัฒนธรรม ประเพณีต่าง ๆ จนมีลักษณะที่เป็นของท้องถิ่นนั้น หรือแม้จะมีวัฒนธรรมร่วมกับ "ท้องถิ่น" อื่น ๆ แต่ก็จะมีรายละเอียดบางอย่างแตกต่างกันในแต่ละถิ่น จนกลายเป็น "อัตลักษณ์" เฉพาะตัว ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและบริบทด้านต่าง ๆ ดังกล่าว

จากความหมายดังกล่าวมานี้ "หน่วย" ของการศึกษาในระดับเครือข่ายชุมชนท้องถิ่นจึงมีขอบเขตที่กว้างใหญ่พอสมควร เช่น บริเวณลุ่มน้ำ หุบเขาหรืออาจเป็นระดับที่เรียกว่าอนุภูมิภาคก็ได้ ทั้งนี้การกำหนดขอบเขตดังกล่าวก็โดยอาศัยจากฐานของระบบความสัมพันธ์ทางด้านสังคมและวัฒนธรรม ดังกล่าวมาแล้ว และข้อที่ควรคำนึงเป็นอย่างยิ่งก็คือ "หน่วย" หรือขอบเขตดังกล่าวนี้ นอกจากจะมีความสัมพันธ์กับ "ท้องถิ่น" อื่น ๆ แล้วก็ยังไม่ใช่เป็นสิ่งหยุดนิ่งตายตัว หากแต่มีความยืดหยุ่นหรือเคลื่อนไหวอยู่ในแต่ละช่วงเวลาเช่นเดียวกัน เช่นในช่วงเวลาหนึ่งเครือข่ายชุมชนอาจอยู่ใน

²⁴ ปาริชาติ วลัยเสถียร. 2543. **ชุมชนและลักษณะของการเป็นชุมชน**. เอกสารประกอบการประชุมประจำปีว่าด้วยเรื่องการประชุม ครั้งที่ 1 “ชุมชนไทยท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลง”. ณาการเฉลิมพระบารมี 50 ปี. กรุงเทพฯ. 30-31 พฤษภาคม 2543

พื้นที่ไม่กว้างใหญ่มากนักครั้งเวลาต่อมาเครือข่ายดังกล่าวอาจขยายใหญ่มากขึ้นหรือเป็นในลักษณะที่หดแคบเข้ามา ซึ่งย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยและเงื่อนไขอันสลับซับซ้อนในแต่ละช่วงเวลาและด้วยเหตุนี้เอง การค้นหาขอบเขตหรือ "หน่วย" ของการศึกษาในระดับนี้ ผู้ศึกษาจึงจะต้องลงไปทำความเข้าใจกับชุมชนอย่างละเอียดในระดับหนึ่งก่อน จากนั้น "หน่วย" การศึกษาจึงจะเริ่มปรากฏให้เห็นแต่ก็อาจเป็นภาพรางๆ ซึ่งผู้ศึกษาจะต้องเชื่อมโยงและค้นหาต่อไปจนมองเห็น "ระบบความสัมพันธ์" ชัดเจนขึ้นเป็นลำดับ

สำหรับด้านเนื้อหานั้น เนื่องจากเป็นหน่วยวิเคราะห์ที่กว้างใหญ่และประกอบไปด้วยชุมชนที่มีความแตกต่างหลากหลายที่ต้องพึงพาอาศัยกันดังกล่าวด้วยเหตุนี้การศึกษาให้เห็นเป็นภาพรวมทั้งหมดดังเช่นกรณีของชุมชนหนึ่งชุมชนใดดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นสิ่งที่ทำได้ยากกว่า เพราะต้องใช้เวลาและความพยายามอย่างมาก อย่างไรก็ตามการศึกษาในระดับเครือข่ายชุมชนท้องถิ่นนี้ เราอาจเริ่มต้นจากเรื่องหนึ่งเรื่องใดที่ผู้ศึกษามีความถนัดก็ได้ แต่ต้องมองทั้งระบบของ "หน่วย" ที่ศึกษา เช่น ระบบการเมือง ระบบเศรษฐกิจ ระบบสังคมวัฒนธรรม ระบบความคิด ระบบนิเวศน์ หรือศึกษาพัฒนาการของ "เมือง" ในท้องถิ่นดังกล่าวก็ได้ แต่ทั้งนี้ผู้ศึกษาก็ควรสำนึกอยู่ตลอดเวลาว่า "แม้เราจะแยก "ระบบ" ของการจัดตั้งออกเป็น 7 ส่วนแต่ในความเป็นจริงแล้วไม่ว่าเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ศาสนา ฯลฯ ก็ล้วนมีความสัมพันธ์กันเองอย่างแนบแน่น คำถามอาจเจาะลึกไปที่บางด้านของการจัดตั้ง แต่กิจกรรมที่ตนศึกษานั้นไม่ได้เกิดขึ้นโดด ๆ แต่เกิดขึ้นท่ามกลางบริบทของกิจกรรมด้านอื่น ๆ ตลอดเวลา"

การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในระดับเครือข่ายชุมชนที่มีขอบเขตทางกายภาพหรือ "หน่วย" ที่กว้างขวางดังกล่าวมานี้ ถ้าสามารถเชื่อมโยงกิจกรรมหรือประสบการณ์ทุกด้านของประชาชนใน "ท้องถิ่น" ให้เห็นเป็นประวัติศาสตร์ทั้งหมด (total history) ได้แล้ว ก็จะทำให้เกิดเป็นองค์ความรู้ที่มีเนื้อหามิหนึ่งสามารถ "สื่อสาร" กับผู้คนที่ใน "ท้องถิ่น" และสังคมทั่วไปได้อย่างทรงพลังดังที่ได้กล่าวแล้ว และประวัติศาสตร์แบบนี้ก็จะประโยชน์และรับใช้ชีวิตของประชาชนส่วนใหญ่ได้อย่างแท้จริง

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแนวใหม่ดังที่กล่าวมานับเป็นสิ่งที่ท้าทายให้ค้นหาเพราะไม่ใช่เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดเอาไว้แล้วโดยกรอบประวัติศาสตร์ชาติ แต่เป็นประวัติศาสตร์ที่มีชีวิตและใกล้ชิดกับผู้คนจำนวนมาก เป็นประวัติศาสตร์ที่เต็มไปด้วยการต่อสู้ จินตนาการและมีลมหายใจที่รินไหลจากอดีตสู่ปัจจุบันและอนาคตอย่างเอื้ออาทรและหล่อเลี้ยงจิตวิญญาณให้ผู้คนในท้องถิ่นต่างๆ ลุกขึ้นมายืนอยู่ได้อย่างมีศักดิ์ศรี ทั้งมันคงเพียงพอที่จะเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงใดๆ ที่กำลังมาถึง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแนวใหม่จะต้องได้รับการส่งเสริมมากขึ้นทั้งในสวนของรัฐและเอกชนที่เริ่มเข้าใจในตัวตนและชีวิตของชุมชนท้องถิ่นมากขึ้นตามลำดับ อย่างไรก็ตาม การที่จะบรรลุถึงจุดมุ่งหมายดังกล่าวนี้ ก็จะต้องเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เสียใหม่ เราควรเลิกศึกษาประวัติศาสตร์เพื่อ

ความสามัคคีหรือเพื่อความมั่นคงกันเสียที เพราะประวัติศาสตร์แบบดังกล่าวเป็นอุปสรรคอย่างยิ่งต่อการพัฒนาให้ประชาชนรู้จักคิดและมีพลังทางปัญญาเพื่อเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของโลก ถ้าสังคมไทยมีความปรารถนาดีต่อชุมชนอย่างแท้จริงดังคำประกาศ ก็ต้องจริงจังให้มีการเขียนประวัติศาสตร์ของประชาชนอย่างเป็นอิสระและก่อปรด้วยปัญญาญาณ เพราะถ้าเป็นสำนักอดีตที่มองเห็นความสำคัญและบทบาทของชีวิตประชาชนส่วนใหญ่แล้ว นั่นก็ย่อมหมายถึงและหวังได้ว่าเราจะให้เกียรติแก่ชาวบ้านเพื่อเข้าร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์สังคมไปด้วยกันอย่างเท่าเทียม²⁵

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนวัตกรรม

นวัตกรรม เป็นกระบวนการในการคิด การปฏิบัติ ข่าวดสาร หรือพฤติกรรมไปสู่ที่ต่างๆ จากบุคคลหรือกลุ่มบุคคลไปสู่กลุ่มบุคคลอื่น โดยกว้างขวาง จนเป็นผลให้เกิดการยอมรับความคิดและการปฏิบัติเหล่านั้น อันมีผลต่อโครงสร้างและวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในที่สุด พบว่ามีสิ่งที่มีอิทธิพลในการดำเนินการของกระบวนการเผยแพร่อยู่ 5 ประการ คือ ตัวนวัตกรรมเอง สารสนเทศหรือข้อมูลที่น่าไปใช้ในการสื่อสารของนวัตกรรมนั้น เงื่อนไขด้านเวลาธรรมชาติของระบบสังคมหรือชุมชนที่นวัตกรรมจะนำไปเผยแพร่และการยอมรับ²⁶

ความหมายของนวัตกรรม

นวัตกรรม (Innovation) คือ การกระทำใหม่ๆ หรือการพัฒนาปรับปรุงหรือดัดแปลง จากสิ่งใดๆ แล้วทำให้สิ่งนั้นมีประสิทธิภาพการใช้งานที่ดีขึ้น ดังนั้น นวัตกรรม จึงหมายถึงความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อนำนวัตกรรมมาใช้จะช่วยให้งานนั้นได้ผลดีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม ทั้งยังช่วยประหยัดเวลาและแรงงานได้ด้วย

นวัตกรรมมีรากศัพท์มาจาก innovare ในภาษาละติน แปลว่า ทำสิ่งใหม่ขึ้นมาความหมายของนวัตกรรมในเชิงเศรษฐศาสตร์คือ การนำแนวความคิดใหม่หรือการใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วมาใช้ในรูปแบบใหม่ เพื่อทำให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจ หรือก็คือการทำในสิ่งที่แตกต่างจากคนอื่น โดยอาศัยการเปลี่ยนแปลงต่างๆ (Change) ที่เกิดขึ้นรอบตัวเราให้กลายมาเป็นโอกาส (Opportunity) และถ่ายทอดไปสู่แนวความคิดใหม่ที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

²⁵ ยงยุทธ ชูแว่น. 2545. ความสำคัญและขอบเขตของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในปัจจุบัน. คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 13-15 มิถุนายน 2545.

²⁶ ชนาธิป แก้วบ้านดอน. (2557). ความหมาย หลักการทฤษฎีการเผยแพร่ นวัตกรรม. <https://www.gotoknow.org/posts/560492>. สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2559.

แนวความคิดนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นมาในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยจะเห็นได้จากแนวคิดของนักเศรษฐศาสตร์ เช่น ผลงานของ Joseph Schumpeter ใน The Theory of Economic Development โดยจะเน้นไปที่การสร้างสรรค การวิจัยและพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อันจะนำไปสู่การได้มาซึ่งนวัตกรรมทางเทคโนโลยี (Technological Innovation) เพื่อประโยชน์ในเชิงพาณิชย์เป็นหลัก นวัตกรรมยังหมายถึงความสามารถในการเรียนรู้และนำไปปฏิบัติให้เกิดผลได้จริงอีกด้วย²⁷

คำว่า “นวัตกรรม” เป็นคำที่ค่อนข้างจะใหม่ในวงการการศึกษาของไทย คำนี้ เป็นศัพท์บัญญัติของคณะกรรมการพิจารณาศัพท์วิชาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ มาจากภาษาอังกฤษว่า

Innovation มาจากคำกริยาว่า innovate แปลว่า ทำใหม่ เปลี่ยนแปลงให้เกิดสิ่งใหม่ ในภาษาไทยเดิมใช้คำว่า “นวกรรม” ต่อมาพบว่าคำนี้มีความหมายคลาดเคลื่อน จึงเปลี่ยนมาใช้คำว่า นวัตกรรม (อ่านว่า นะ วัด ตะ ก้า) หมายถึงการนำสิ่งใหม่ๆ เข้ามาเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมจากวิธีการที่ทำอยู่เดิม เพื่อให้ใช้ได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นไม่ว่าวงการหรือกิจการใดๆ ก็ตาม เมื่อมีการนำเอาความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ เข้ามาใช้เพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้นกว่าเดิมก็เรียกได้ว่าเป็นนวัตกรรมของวงการนั้นๆ เช่นในวงการศึกษา นำเอามาใช้ ก็เรียกว่า “นวัตกรรมการศึกษา” (Educational Innovation) สำหรับผู้ที่กระทำหรือนำความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ มาใช้นี้ เรียกว่าเป็น “นวัตกร”²⁸

“นวัตกรรม” แม้ในภาษาอังกฤษเอง ความหมายก็ต่างกันเป็น 2 ระดับ โดยทั่วไป นวัตกรรมหมายถึง ความพยายามใดๆ จะเป็นผลสำเร็จหรือไม่ มากน้อยเพียงใดก็ตามที่เป็นไปเพื่อจะนำสิ่งใหม่ๆ เข้ามาเปลี่ยนแปลงวิธีการที่ทำอยู่เดิมแล้ว กับอีกระดับหนึ่งซึ่งวงการวิทยาศาสตร์แห่งพฤติกรรม ได้พยายามศึกษาถึงที่มา ลักษณะกรรมวิธี และผลกระทบที่มีอยู่ต่อกลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง คำว่า นวัตกรรม มักจะหมายถึง สิ่งที่ได้้นำความเปลี่ยนแปลงใหม่เข้ามาใช้ได้ผลสำเร็จและแผ่กว้างออกไป จนกลายเป็นการปฏิบัติอย่างธรรมดา²⁹

1.1.1 หลักในการพิจารณาการเป็นนวัตกรรม

- 1) จะต้องเลือกสิ่งที่มีจุดเด่นและสามารถทำงานนั้นๆ ได้ดีกว่าสิ่งเดิม
- 2) จะต้องมีการคัดเลือกกว่าสิ่งที่จะนำไปใช้เป็นนวัตกรรมนั้นมีความเหมาะสมกับระบบการใช้งานหรือไม่

²⁷ พันธุ์อาจ ชัยรัตน์. (2547). การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร. กรุงเทพฯ: งานส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กร สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ.

²⁸ Innovation in Technology. (2556). นวัตกรรม. <https://www.facebook.com/luffypages/posts/535214153198884>. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2559.

²⁹ บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2543). นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: เอสอาร์พรีนติ้ง.

3) จะต้องพิสูจน์จากงานวิจัยว่า นวัตกรรมนั้นสามารถที่จะใช้ได้ผลจริง และได้ผลดีกว่าของเดิม

4) สิ่งที่จะนำมาทำนวัตกรรมนั้นมีความต้องการของผู้ใช้ระบบหรือไม่

1.1.2 ประเภทของนวัตกรรม มี 2 ประเภท คือ

1) นวัตกรรมที่เป็นสิ่งใหม่ คือ นวัตกรรมที่คิดค้นใหม่

2) นวัตกรรมที่เป็นสิ่งใหม่บางส่วน คือ นวัตกรรมเก่าที่มีการคิดปรับปรุงขึ้นมาใหม่

1.1.3 นวัตกรรม แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ

1) มีการประดิษฐ์คิดค้น (Innovation) หรือเป็นการปรุงแต่งของเก่าให้เหมาะสมกับกาลสมัย

2) มีพัฒนาการ (Development) มีการทดลองในแหล่งทดลองจัดทำอยู่ในลักษณะของโครงการทดลองปฏิบัติก่อน (Pilot Project)

3) มีการนำเอาไปปฏิบัติในสถานการณ์ทั่วไป ซึ่งจัดว่าเป็นนวัตกรรมขั้นสมบูรณ์

1.2 ความสำคัญของการเผยแพร่ นวัตกรรมทางการศึกษา

ปัจจุบันเรากำลังอยู่ที่จุดของการเปลี่ยนแปลง ยุคของการเกิดสิ่งใหม่ๆ ความคิดใหม่ๆ ซึ่งในตัวของมันเองก็เป็นสิ่งที่แปลกไปจากความเคยชินของคนโดยทั่วไปในสังคมอยู่แล้ว และสิ่งใหม่ๆ ความคิดใหม่ๆ เหล่านี้ ยิ่งก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลกระทบต่อสังคมหลังจากที่คนในสังคมยอมรับเอาสิ่งใหม่ๆ เหล่านี้มาปฏิบัติใช้อีกด้วย

อย่างไรก็ตามไม่ว่าสิ่งใหม่ๆ หรือความคิดใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นทุกอย่างจะเป็นที่ยอมรับใช้ในสังคม หรือมีอิทธิพลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้เสมอไป ในสิ่งใหม่ๆ สิบอย่างอาจมีอย่างเดียวที่ประสบผลสำเร็จในการที่เป็นที่ยอมรับ อีกเก้าอย่างอาจจะถูกมองข้ามไปอย่างน่าเสียดาย และสิ่งใหม่ๆ อย่างเดียวที่ประสบผลสำเร็จนั้น ก็อาจเป็นที่ยอมรับในสังคมเพียงช่วงเดียวเท่านั้น ปัญหาจึงอยู่ที่ว่า ทำอย่างไรจึงจะสามารถทำให้สมาชิกในสังคมตระหนักถึงความจำเป็นของการยอมรับสิ่งใหม่ๆ เหล่านี้และที่ไม่ควรลืมก็คือ ทำอย่างไรจึงจะสามารถให้สมาชิกในสังคมรู้จักการตัดสินใจยอมรับสิ่งใหม่อย่างมีเหตุผลและสามารถใคร่ครวญถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น จากการยอมรับสิ่งใหม่ๆ ประการสุดท้ายก็คือ เมื่อเกิดการยอมรับขึ้นในสังคมแล้วจะทำอย่างไรจึงจะทำให้สิ่งใหม่ๆ นั้นผสมผสานกลมกลืนกับชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม ช่วยให้การดำเนินชีวิตของเขาเหล่านี้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสมบูรณ์พูนสุขขึ้น

ปัจจุบันการศึกษาเกี่ยวกับนวัตกรรมทางการศึกษาและการเผยแพร่ นวัตกรรมทางการศึกษาได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะเรื่องการพัฒนาและการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาซึ่งปรากฏว่ามีนวัตกรรมทางการศึกษาจำนวนมาก ได้รับการนำเสนอเข้ามาใช้ในระบบการศึกษาของเรา ไม่ว่าจะเป็นนวัตกรรมทางการสอน (เช่น การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบบูรณาการ

การสอนแบบเน้นชุมชนเป็นห้องเรียนและการสอนแบบเพลิน เป็นต้น) นวัตกรรมหลักสูตร (เช่น หลักสูตรท้องถิ่น หลักสูตรสถานศึกษา หลักสูตรแบบโมดูลและหลักสูตรแบบ E-Learning เป็นต้น)

นอกจากนี้ ยังมีนวัตกรรมด้านบริหาร ด้านการวัดและประเมินผล ด้านสื่อการเรียนการสอน ตลอดจนนวัตกรรมด้านแนวความคิดและปรัชญาทางการศึกษาอีกเป็นจำนวนมาก แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า การศึกษาค้นคว้าและการวิจัยเรื่องการเผยแพร่ นวัตกรรมทางการศึกษานั้น ยังมีผู้ให้ความสนใจน้อยมาก แม้ว่าที่จริงแล้วการจะนำนวัตกรรมทางการศึกษาที่สร้างขึ้นไปใช้ได้ผลอย่างจริงจังและอย่างเต็มรูปแบบมากน้อยเพียงไร ขึ้นอยู่กับการออกแบบหรือเลือกใช้กระบวนการการเผยแพร่ที่เหมาะสมกับบริบทและความพร้อมของสถานศึกษาพอๆ กับลักษณะและคุณสมบัติเฉพาะตัวของนวัตกรรมนั้นๆ ด้วย

การวิจัยทางการเผยแพร่ นวัตกรรมจะเป็นการศึกษาปัจจัย 5 ประการนี้ว่า มีผลอย่างไร และมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร ในการส่งเสริมให้มีการยอมรับและใช้ผลผลิตของเทคโนโลยีการศึกษา

1) Innovation หมายถึง ความคิดใหม่ เทคนิควิธีการใหม่หรือสิ่งใหม่ที่สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ นวัตกรรมนั้นเป็นสิ่งที่สร้างความรู้เป็นของใหม่สำหรับกลุ่มผู้มีความรู้ในการยอมรับ นวัตกรรม

2) Communication channels หมายถึง ช่องทางในการสื่อสาร ที่ใช้มากคือ การใช้สื่อสารมวลชน แต่การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบปากต่อปากยังเป็นที่ยอมรับและใช้ได้ดีอยู่ ปัญหาคือ การประเมินผลการใช้ช่องหรือสื่อเพื่อการเผยแพร่นั้น ยังไม่มีการศึกษาผลของการใช้อย่างมีระบบมากนัก ส่วนมากยังใช้การสำรวจความคิดเห็นจากผู้ใช้อยู่

3) Time หมายถึง เวลาหรือเงื่อนไขของเวลา ในแต่ละขั้นตอนของการเผยแพร่และยอมรับ อาจมีช่วงของเวลาในแต่ละขั้นแตกต่างกัน จำเป็นต้องมีการศึกษาและคาดการณ์ไว้สำหรับงานการเผยแพร่ นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา

4) Social System หมายถึง เป็นระบบสังคมที่มีธรรมชาติ วัฒนธรรมของคนในสังคมที่จะนำ นวัตกรรมและเทคโนโลยีไปใช้ ฐานะทางเศรษฐกิจของคนในสังคมโดยรวม และกลุ่มคนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสังคมที่แตกต่างกัน สามารถยอมรับนวัตกรรมได้แตกต่างกัน การเมือง การปกครอง มีอำนาจต่อการยอมรับนวัตกรรมเป็นอย่างมาก การศึกษาถึงอิทธิพลของระบบสังคมจะช่วยให้เข้าใจ และหาวิธีการที่เหมาะสมในการเผยแพร่ นวัตกรรมได้

1.3 Adaption หมายถึง เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ในการยอมรับ (หรือ ปฏิเสธ) นวัตกรรมและเทคโนโลยี โดยมีพื้นฐานทางด้านจิตวิทยาและสังคมวิทยา เป็นองค์ความรู้สำคัญในการอธิบายกระบวนการในการยอมรับ (หรือไม่ยอมรับ)³⁰

ทฤษฎีการเผยแพร่ นวัตกรรม (Innovation Diffusion Theories) ทฤษฎีการเผยแพร่ นั้น เกิดจากการผสมผสานทฤษฎี หลักการและความรู้ ความจริงจากหลายสาขาวิชาที่มีศาสตร์เกี่ยวกับการเผยแพร่ แต่ละศาสตร์จะมีส่วนประกอบเฉพาะในส่วนที่เป็นนวัตกรรมของศาสตร์นั้นๆ ผลจากการรวบรวมกระบวนการ วิธีการ ทฤษฎีและการเผยแพร่ของศาสตร์ต่างๆ นำไปสู่การสร้างทฤษฎีการเผยแพร่ขึ้นและเป็นทฤษฎีที่ไม่บ่งชี้เฉพาะว่า ใช้สำหรับการเผยแพร่ นวัตกรรมของสาขาวิชาหรือศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งโดยเฉพาะ เหตุผลที่ว่าทำไมทฤษฎีการเผยแพร่ถึงไม่มีความเฉพาะ เนื่องจากการเผยแพร่ นวัตกรรมนั้นมีในทุกสาขาวิชาและทุกศาสตร์ Rogers (1995, อ้างถึงในชานาธิป แก้วบ้านดอน , 2557) ได้อ้างผลการศึกษาในปี ค.ศ. 1943 โดย Ryan และ Gross ที่มหาวิทยาลัย Iowa State (Iowa State University) ที่ได้ให้ต้นกำเนิดของการวิจัยด้านการเผยแพร่ แนวใหม่ Ryan และ Gross (1943) ได้ทำการศึกษาจากสาขาวิชาด้านสังคมชนบท โดยการใช้การสัมภาษณ์ผู้ยอมรับและการใช้นวัตกรรมและทำการตรวจสอบกับปัจจัยที่ทำให้เกิดการยอมรับและใช้นวัตกรรมศึกษา กระบวนการสัมภาษณ์ที่ Ryan และ Gross ใช้ในการศึกษา จึงเป็นแบบแผนที่ใช้เป็นแบบอย่างของการศึกษาวิจัย เรื่องการเผยแพร่ นวัตกรรมตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา (Rogers, 1995, อ้างถึงในชานาธิป แก้วบ้านดอน ,2557) นักวิจัยอื่นๆ ก็ใช้วิธีการนี้ในการศึกษาและสร้างเป็นทฤษฎีการเผยแพร่ นวัตกรรมกันต่อมา

นักวิจัยที่ทำการศึกษาและสังเคราะห์ผลการวิจัยต่างๆ แล้วนำมาสร้างเป็นทฤษฎีการเผยแพร่ นวัตกรรมจนมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับคือ ในหนังสือของเขาชื่อ Diffusion of Innovations ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ.1960 และในเดือนสิงหาคม ค.ศ.2003 ได้มีการพิมพ์เป็นครั้งที่ 5 การพิมพ์ครั้งนี้ได้จัดพิมพ์เล่มและอยู่ในรูปของ Digital ที่เป็น E-Book แล้ว สามารถสั่งซื้อจาก Website โดยการ Download มาได้โดยเมื่อจ่ายค่าหนังสือแล้ว หนังสือของ Rogers ได้เสนอทฤษฎีที่เริ่มมีความชัดเจนขึ้นสำหรับงานการเผยแพร่ นวัตกรรมมากที่สุด และเป็นรากฐานของการพัฒนาทฤษฎีการเผยแพร่ นวัตกรรม ดังต่อไปนี้

1.3.1 ทฤษฎีกระบวนการตัดสินใจรับ นวัตกรรม (The Innovation Decision Process Theory) ทฤษฎีนี้ Rogers (1995, อ้างถึงในชานาธิป แก้วบ้านดอน, 2557) ได้ให้คำอธิบายว่า การเผยแพร่เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในช่วงของเวลาหนึ่งที่มีขั้นตอนของการเกิด 5 ขั้นตอน ได้แก่

- ขั้นของความรู้ (Knowledge)

³⁰ กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2536). เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- ชั้นของการถูกชักนำ (Persuasion)
- ชั้นของการตัดสินใจ (Decision)
- ชั้นของการนำไปสู่การปฏิบัติ (Implementation)
- ชั้นของการยืนยันการยอมรับ (Confirmation)

ทฤษฎีนี้เริ่มจากผู้ที่มีศักยภาพที่จะรับนวัตกรรมได้เรียนรู้กับนวัตกรรมนั้น จนมีความรู้ความเข้าใจในนวัตกรรมอย่างดี และถูกชักนำโน้มน้าวให้เชื่อถือจากคุณงามความดีของตัวนวัตกรรมนั้น หลังจากนั้นมีการตัดสินใจว่าจะรับเอานวัตกรรมนี้มาใช้ เมื่อตัดสินใจลงมือปฏิบัติ นำเอานวัตกรรมสู่การปฏิบัติและขั้นสุดท้ายคือ การยืนยัน (หรืออาจปฏิเสธ) การตัดสินใจยอมรับและใช้นวัตกรรมนั้นต่อไป ทฤษฎีนี้ใช้อ้างในการศึกษากระบวนการเผยแพร่ นวัตกรรมนั้นอย่างแพร่หลาย ในกลุ่มของนักเทคโนโลยีการศึกษา ดังนี้

Sachs (1993, หน้า 1, อ้างถึงในชนาธิป แก้วบ้านดอน, 2557) ได้เขียนตั้งข้อสังเกตว่า หลังจากที่ได้ศึกษาวรรณคดีที่เกี่ยวข้องในสาขาวิชาของเราแล้ว จะพบความประทับใจอย่างหนึ่งว่า สิ่งหนึ่งที่สำคัญที่เราต้องรู้ไว้เกี่ยวกับการชวนให้ใช้นวัตกรรมหรือการที่จะเปลี่ยนแปลงอะไรสักอย่างให้ดีขึ้นนั้น จะมีขั้นตอนอยู่ 5 ขั้น ที่เป็นกระบวนการของการยอมรับนวัตกรรม การที่ Sachs สรุปได้อาจดังนี้ ทฤษฎีนี้ได้เป็นที่รู้จักการแพร่หลายมาก

1.3.2 ทฤษฎีความเป็นนวัตกรรมในเอกัตบุคคล (The individual innovativeness theory) Rogers (1995, อ้างถึงในชนาธิป แก้วบ้านดอน, 2557) ได้อธิบายว่า บุคคลที่ได้รับกล่อมเกลามาให้เป็นนักนวัตกรรมจะยอมรับนวัตกรรม จะยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่าผู้ที่ไม่ได้รับหรือรับการกล่อมเกลามา น้อย ตามทฤษฎีนี้แยกความเป็นนวัตกรรมในเอกัตบุคคลออกดังนี้

- กลุ่มไวต่อการรับนวัตกรรม (Innovators)
- กลุ่มแรกๆ ที่รับนวัตกรรม (Early adopters)
- กลุ่มใหญ่แรกที่รับนวัตกรรม (Early majority)
- กลุ่มใหญ่ที่หลังรับนวัตกรรม (Late majority)
- กลุ่มสุดท้ายที่รับนวัตกรรม (Laggards)

ทฤษฎีนี้แสดงให้เห็นการกระจายตัวของกลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรม โดยกลุ่ม Innovators จะเป็นกลุ่มที่รับนวัตกรรมทันที คนกลุ่มนี้มีลักษณะกล้าเสี่ยงและมีความเป็นนักนวัตกรรมสูงจึงมีความพร้อมที่จะยอมรับและมีศักยภาพที่จะรับได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งจะมีเพียง 2.5% ของคนทั้งหมดที่จะใช้นวัตกรรมนั้น ต่อมาเป็นกลุ่ม Early Adopters กลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่ยังมีความเชื่อช้าในการรับนวัตกรรมกว่าพวกแรก แต่เป็นกลุ่มที่ไวต่อการรับนวัตกรรมหลังจากทราบว่ามียุค Innovators ได้ยอมรับไปแล้ว กลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มแรกๆ ตามมาที่ยอมรับนวัตกรรม ซึ่งจะมีประมาณ 13.5% ส่วนกลุ่ม Early majority และกลุ่ม Late majority มีกลุ่มละเท่าๆ กัน รวมเป็น 86% กลุ่มแรกจะรับนวัตกรรมก่อน

กลุ่มหลัง แต่เมื่อรวมกันแล้วเป็นกลุ่มใหญ่ที่จะทำให้เห็นนวัตกรรมได้ถูกนำไปสู่การปฏิบัติในสังคม กลุ่มนี้จะดูที่ท่าและทิศทางก่อนเมื่อเห็นว่าการยอมรับนวัตกรรมเกิด

จากประโยชน์จึงตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมและกลุ่มสุดท้าย Laggards มีจำนวน 16% เป็นกลุ่มที่ต่อต้านนวัตกรรม ถ้าจะยอมรับอย่างเสียมิได้หรือมีอาจจะไม่ยอมรับเลยตลอดไป

1.3.3 ทฤษฎีอัตราการยอมรับ(The theory of rate of adoption) Rogers (1995, อ้างถึงในชานาธิป แก้วบ้านดอน, 2557) ได้อธิบายทฤษฎีนี้ไว้ว่า เป็นการเผยแพร่รนวัตกรรมในช่วงเวลาอย่างเป็นแบบแผน เขียนกราฟเป็นรูปตัว S ทฤษฎีนี้แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมจะได้รับการยอมรับผ่านช่วงของระยะเวลาอย่างช้าๆ แบบค่อยเป็นค่อยไป และจะค่อยๆ เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและจะชะลอตัวอีกครั้ง แสดงการยอมรับของนวัตกรรมเป็นรูปตัว S ทฤษฎีนี้ยังกล่าวอีกว่า หลังจากผ่านช่วงของการเติบโตอย่างรวดเร็ว จะมีการชะลอตัวลงและคงที่อยู่หรือตกลงมาได้อีกด้วย ทั้งนี้ เวลาช่วงเริ่มต้นของการเผยแพร่รนวัตกรรม จะมีการยอมรับนวัตกรรมน้อย เส้นกราฟจะอยู่ต่ำและค่อยๆ สูงขึ้น และเมื่อถึงช่วงเติบโตการยอมรับจะมีมากและเป็นไปอย่างรวดเร็วด้วย หลังจากนั้นจะเริ่มช้าลงและมีแนวโน้มที่จะมีอัตราการยอมรับนวัตกรรมลดลงอีกด้วย และถึงคราวที่ต้องมีนวัตกรรมใหม่เกิดขึ้นอีกเป็นอย่างนี้ต่อๆ ไป และก็จะมีการเติบโตแบบตัว S เช่นเดียวกันซ้ำๆ ไปเรื่อย ๆ ³¹

1.3.4 ทฤษฎีการยอมรับด้วยคุณสมบัติ (The theory of percibutes) Rogers (1995, อ้างถึงในชานาธิป แก้วบ้านดอน, 2557) ได้ขยายความทฤษฎีนี้ไว้ว่า กลุ่มผู้มีความสามารถในการยอมรับนวัตกรรม ตัดสินใจรับโดยใช้ฐานของการรับรู้ รับทราบถึงคุณสมบัติของนวัตกรรม ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 5 ประการ ได้แก่

- นวัตกรรมนั้นสามารถทดลองใช้ได้ก่อนการจะยอมรับ (Triability)
- นวัตกรรมนั้นสามารถสังเกตผลที่เกิดขึ้นได้เองชัดเจน (Observability)
- นวัตกรรมนั้นมีข้อดีกว่าหรือเห็นประโยชน์ได้ชัดเจนกว่าสิ่งอื่นๆ มีอยู่ในขณะนั้นหรือสิ่งที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน (Relative Advantage)
- ไม่มีความซับซ้อนง่ายต่อการนำไปใช้ (Complexity)
- สอดคล้องกับการปฏิบัติและค่านิยมที่เป็นอยู่ในขณะนั้น (Compatibility)

1.4 การเผยแพร่และการยอมรับนวัตกรรมในประเทศไทย³¹ ได้อธิบายถึงการเผยแพร่และการยอมรับนวัตกรรมในประเทศไทย ออกเป็น 8 รูปแบบ ดังนี้

1.4.1 การเผยแพร่ระบบการจัดการศึกษาใหม่ ซึ่งเรียกว่า “การปฏิรูปการศึกษา” เป็นการเผยแพร่ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างและระบบ มีจุดมุ่งหมายให้เป็นการเปลี่ยนแปลงในระดับ

³¹ ชานาธิป แก้วบ้านดอน. (2557). ความหมาย หลักการ ทฤษฎีการเผยแพร่รนวัตกรรม. <https://www.gotoknow.org/posts/560492>. สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2559.

ของ Macro Level โดยใช้กระบวนการแบบ Top Down หรือสั่งการลงมาโดยใช้กฎหมาย รัฐธรรมนูญ และกฎหมายการศึกษาเป็นตัวนำ ผู้บริหารระดับสูงใช้วิธีการคิดแบบกลุ่ม Determinist และดำเนินการตามทฤษฎี Developer Based Theories และ Systemic Change Theories

1.4.2 การเผยแพร่วิธีการเรียนการสอนแบบ “ผู้เรียนเป็นสำคัญ” เป็นการเผยแพร่เพื่อหวังผลให้เกิดขึ้นกับครูผู้สอนในห้องเรียน ซึ่งต้องการให้เป็นการเปลี่ยนแปลงในระดับ Micro level ในระยะแรกใช้กระบวนการเผยแพร่หวังให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบ Bottom Up ตามแนวคิดของกลุ่ม Instrumentalist โดยใช้ทฤษฎี Adopter-based Theories และ Product Utilization Theories แต่ต่อมามีการอ้างบทบัญญัติของกฎหมายเป็นตัวนำในการเปลี่ยนแปลง และมีหลักแนวคิดเชื่อถือว่า นวัตกรรมนี้เป็นสิ่งดังตามแบบของ Determinist และละทิ้งแนวคิดที่ยึดสภาพและความต้องการของบุคคลและสังคม คือ ครู นักเรียน โรงเรียน ทำให้แนวคิดของ Instrumentalist ไม่ได้รับการส่งเสริมและหันกลับไปดำเนินการตามทฤษฎี Developer-based Theories และ Systemic Change Theories และหวังให้มีการเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนการสอนทั้งหมดซึ่งจะกลายเป็นระดับ มหภาค ซึ่งผิดธรรมชาติของการเรียนการสอนที่มีการวิจัยยืนยันซ้ำๆ แล้วว่า ไม่มีวิธีการสอนใดที่ดีที่สุดที่ใช้ได้ดีกับทุกเนื้อหา ทุกกลุ่มผู้เรียน และในทุกสถานการณ์ของการเรียนการสอน

1.4.3 การเผยแพร่นวัตกรรม “ห้องเรียนอัจฉริยะ” กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้

ให้ทุนวิจัยการเผยแพร่ นวัตกรรม โดยการให้ดำเนินการทดลองใช้ห้องเรียนอัจฉริยะที่มีระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียน โครงการนี้ได้ทดลองใช้ในจังหวัดนครพนม เป็นการเผยแพร่โดยต้องการให้เกิดผลในระดับ Micro Level และสร้างแรงผลักดันให้เกิดการยอมรับนวัตกรรมนี้ในระดับล่างขึ้นมาหรือเป็น แบบ Bottom Up และให้ความสำคัญกับ

1.4.3 การเผยแพร่ นวัตกรรม “ห้องเรียนอัจฉริยะ” กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้

ให้ทุนวิจัยการเผยแพร่ นวัตกรรม โดยการให้ดำเนินการทดลองใช้ห้องเรียนอัจฉริยะที่มีระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียน โครงการนี้ได้ทดลองใช้ในจังหวัดนครพนม เป็นการเผยแพร่โดยต้องการให้เกิดผลในระดับ Micro Level และสร้างแรงผลักดันให้เกิดการยอมรับนวัตกรรมนี้ในระดับล่างขึ้นมาหรือเป็น แบบ Bottom Up และให้ความสำคัญกับแนวคิดของกลุ่ม Instrumentalist ที่มองเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ การจะใช้หรือไม่ใช้เป็นการตัดสินใจอยู่บนความต้องการ และความพร้อมของบุคคล ไม่มีการบังคับและไม่ใช้อำนาจกฎหมายเข้ามาเป็นตัวนำให้เกิดการยอมรับ เป็นการดำเนินการตามแบบ Adopter-based Theories และ Product Utilization Theories

1.4.4 การเผยแพร่ นวัตกรรม “ระบบทวิภาคี” กรมอาชีวศึกษา ได้เผยแพร่การจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษา โดยนำเอาระบบ Dual System ของประเทศสหพันธรัฐเยอรมนีเข้ามาทดลองใช้ การเผยแพร่ระบบทวิภาคีนี้ใช้แนวคิดแบบ Top Down สั่งการลงไปให้ปฏิบัติ ขณะเดียวกันพยายาม

สร้างความนิยมตามแบบของ Determinist ว่า ระบบนี้ดีงามและได้ผลมาแล้วในสังคมอื่นโดยต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบและโครงสร้างของการบริหารจัดการการอาชีวศึกษาของประเทศให้เป็นตามแบบ ประเทศสหพันธ์รัฐเยอรมนี การดำเนินการเผยแพร่ใช้แนวคิดและวิธีการตามทฤษฎี Developer-based Theories และ Systemic Change Theories และใช้กระบวนการให้เกิดการยอมรับ 5 ขั้นตอนตาม The Theory of Perceived Attributes แต่อย่างไรก็ตามการยอมรับนั้นมีน้อยมาก และระบบสังคมหรือ Social System ของประเทศไทยและประเทศสหพันธ์รัฐเยอรมนีต่างกันจึงติดขัดในเรื่อง Compatibility

1.4.5 การเผยแพร่การใช้แป้นพิมพ์แบบ “ปัตตะโชติ” แป้นพิมพ์แบบนี้ได้รับการทดลองและยืนยันผลของการใช้พิมพ์ด้วยระบบสัมผัสจาก สภาวิจัยแห่งชาติว่า รวดเร็วกว่าแบบเกษมณี 28.6% แต่อย่างไรก็ตามแป้นพิมพ์แบบ “เกษมณี” ซึ่งใช้อยู่เดิมนั้นก็สามารถทำงานได้ และคนก็เคยชินกับ “เกษมณี” แล้ว จึงยากต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่ใช้การสั่งการแบบ Top Down ให้เปิดสอนรายวิชาพิมพ์ดีดด้วยแป้นพิมพ์แบบ “ปัตตะโชติ” และใช้วิธีการสั่งซื้อเครื่องพิมพ์ที่มีแป้นพิมพ์แบบ “ปัตตะโชติ” ให้กับโรงเรียนที่สอนพิมพ์ดีด แต่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่อย่างไรก็ตามยังมีคนกลุ่มหนึ่งใช้แป้นพิมพ์แบบนี้อยู่ แต่เป็นกลุ่มน้อยในประเทศไทย จะเห็นได้ว่าปัญหาการยอมรับอยู่ที่ Compatibility และ Relative Advantage เป็นสาระสำคัญของการปฏิเสธรวัตกรรมการนี้ เป็นการล้มเหลวในการใช้แนวคิดของกลุ่ม Determinist ที่เชื่อว่าเทคโนโลยีที่ดีกว่าจะทำให้เกิดการยอมรับและไปทดแทนเทคโนโลยีที่ด้อยกว่าและดำเนินการตามทฤษฎี Developer-based Theories และ Systemic Change Theories ที่ไม่เห็นว่าการที่ปัจเจกบุคคลสำคัญในการที่จะทำให้เกิดการยอมรับและเปลี่ยนแปลง

1.4.6 การเผยแพร่ “ระบบประกันคุณภาพ” การเผยแพร่มุ่งหวังให้เกิดการเปลี่ยนแปลงระบบและโครงสร้างของวิธีทำงานใน ระดับ Macro level โดยใช้แนวทางของการสร้างความยอมรับในเชิงวิชาการว่าดีงามก่อนตามแนวของกลุ่ม Determinist หลังจากพบว่า การสร้างความยอมรับให้เกิดขึ้นจาก Bottom Up ไม่ได้ผลจึงหันมาใช้วิธีการ Top Down สั่งการให้ดำเนินการจากผู้มีอำนาจแล้วใช้กฎหมายเป็นตัวนำอีกเช่นเคย ส่วนนวัตกรรมอื่นๆ ที่มีลักษณะเดียวกันในด้านของคุณภาพ ได้แก่ ระบบ QCC ระบบ ISO และรวมทั้ง 5 ส มีความพยายามให้เกิดผลในลักษณะ Bottom Up ในระดับ Micro level การยอมรับนวัตกรรมเหล่านี้มีลักษณะเป็นรูปตัว S ตามทฤษฎีอัตราการยอมรับ (The Theory of the rate of Adoption)

1.4.7 การเผยแพร่เทคโนโลยีการเรียนแบบ “E-Learning” การเผยแพร่ใช้แนวคิดของ Instrumentalist เป็นฐาน ตามทฤษฎี Adopter-based Theories และพยายามทำให้เกิดขึ้นในระดับ Micro Level ก่อน ตามความพร้อมของแต่ละสถานศึกษา ซึ่งเป็นแบบ Bottom Up การยอมรับเทคโนโลยีนี้มีการยอมรับตามทฤษฎีของความเป็นนวัตกรรมในเอกัตบุคคล (The Individual

Innovativeness Theory) ซึ่งได้แยกกลุ่มผู้ยอมรับและผู้ใช้นวัตกรรมเป็น 5 กลุ่มตามทฤษฎีนี้ และใช้กระบวนการเผยแพร่ตามทฤษฎี Product Utilization Theories และใช้กระบวนการให้เกิดการยอมรับ 5 ชั้นตาม The Theory of Perceived Attributes

1.4.8 การเผยแพร่เทคโนโลยีในรูปของอุปกรณ์ เครื่องมือที่นำมาใช้ในการทำงานของนักเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์แบบ Laptop, PDA, CD, DVD, โทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Phone) และ Flash Memory เป็นต้น เทคโนโลยีเหล่านี้มีกลุ่ม Utopian ในแนวของ Determinist เป็นผู้ยอมรับเทคโนโลยีประเภทนี้มาก แต่ก็ยังมีกลุ่ม Dystopian อยู่บ้าง ถึงจะมีจำนวนไม่มากก็ตาม ซึ่งเป็นการดำเนินการเผยแพร่ตามทฤษฎี Developer-based Theories และ Product Utilization Theories

สรุปได้ว่า “นวัตกรรม” หมายถึง วิธีการปฏิบัติใหม่ๆ ที่แปลกไปจากเดิมโดยอาจจะได้มาจากการคิดค้นพบวิธีการใหม่ๆ ขึ้นมาหรือมีการปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสมและสิ่งทั้งหลายเหล่านี้ได้รับการทดลอง พัฒนาจนเป็นที่เชื่อถือได้แล้วว่าได้ผลดีในทางปฏิบัติ ทำให้ระบบก้าวไปสู่จุดหมายปลายทางได้อย่างมีประสิทธิภาพขึ้น แม้ในภาษาอังกฤษเอง ความหมายก็ต่างกันเป็น 2 ระดับโดยทั่วไป นวัตกรรม หมายถึง ความพยายามใดๆ จะเป็นผลสำเร็จหรือไม่ มากน้อยเพียงใดก็ตามที่เป็นไปเพื่อจะนำสิ่งใหม่ๆ เข้ามาเปลี่ยนแปลงวิธีการที่ทำอยู่เดิมแล้ว กับอีกระดับหนึ่งซึ่งวงการวิทยาศาสตร์แห่งพฤติกรรม ได้พยายามศึกษาถึงที่มา ลักษณะกรรมวิธี และผลกระทบที่มีอยู่ต่อกลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง คำว่า นวัตกรรม มักจะหมายถึง สิ่งที่ได้นำความเปลี่ยนแปลงใหม่เข้ามาใช้ได้ผลสำเร็จและแผ่กว้างออกไป จนกลายเป็นการปฏิบัติอย่างธรรมดา

สื่อมัลติมีเดีย (multimedia)

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน VR (Virtual Reality)

รัชชัย ตระกูลเลิศยศ ได้กล่าวว่า ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) หรือ วีอาร์ (VR) เป็นเทคโนโลยีที่คอมพิวเตอร์จำลองสภาพแวดล้อมเสมือนขึ้นโดยส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับการมองเห็นแสดงทั้งบนจอคอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์แสดงผลสามมิติ ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อมเสมือนได้โดยการใช้อุปกรณ์นำเข้ามาตรฐานเช่น แปนพิมพ์ หรือ เมาส์ สภาพแวดล้อม จำลองยังสามารถทำให้คล้ายกับโลกจริงได้ เช่น การจำลองสำหรับการฝึกนักบิน หรือในทางตรงกันข้ามมันยังสามารถทำให้แตกต่างจากความเป็นจริงได้อีกด้วย เช่น เกมต่างๆ ที่ฝ่ายผู้ผลิตเกมเริ่มทำขึ้นในปัจจุบัน ในทางปฏิบัติแล้วเป็นเรื่องยากมากในการสร้างประสบการณ์ความเป็นจริงเสมือนที่เหมือนจริงมาก ๆ เนื่องจากข้อจำกัดทางเทคนิคหรือกำลังการประมวลผล ความละเอียดของภาพ อย่างไรก็ตามข้อจำกัด

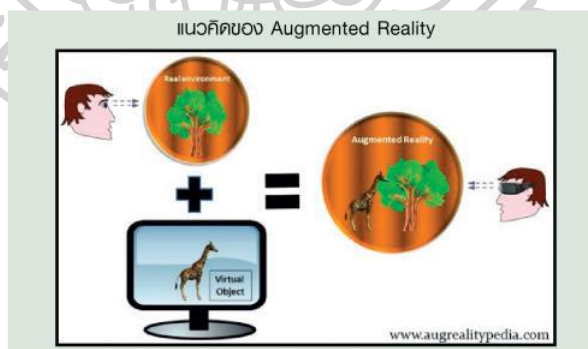
ดังกล่าวคาดว่าจะแก้ไขได้ในอนาคตอันใกล้เนื่องจากเทคโนโลยีการสื่อสารภาพและข้อมูล รวมถึงกำลังของหน่วยประมวลผลนั้นพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ³²

การทำงานของความเป็นจริงเสมือน

เมื่อเราสวมจอภาพศีรษะซึ่งประกอบด้วยจอมอนิเตอร์เล็กๆ จอมอนิเตอร์จะเติมเต็มการเห็นทั้งหมดด้วยลักษณะภาพ 3 มิติ ซึ่งภาพนี้ถูกสร้างขึ้นมาจากคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับจอภาพสวมศีรษะด้วยสายเคเบิล วงจรไฟฟ้าและซอฟต์แวร์จะจัดการให้เกิดภาพในจอมอนิเตอร์อย่างเหมาะสมที่สุดโดยการสร้างภาพลวงตาในขณะที่เรามองดูรอบๆ ตัวภาพที่มองเห็นภายในกระจกจะเลื่อนเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนที่ นั่นคือการทำงานที่เราเคลื่อนที่ไปในขณะที่โลกเสมือนจริงนั้นนิ่งอยู่กับที่ เราต้องสร้างความสัมพันธ์ระหว่างศีรษะของเรากับโลกภายนอกสำหรับความเป็นจริงเสมือนเพื่อหลีกเลี่ยงการปรากฏขึ้นในเนื้อที่ว่างเสมือนนั้น ภาพที่มองเห็นผ่านทางจอภาพสวมศีรษะ เป็นภาพในเวลาจริง โดยคอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งหมายถึงจะต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อที่บันทึกและหน่วยความจำขนาดใหญ่ ซึ่งมีราคาสูงมาก ในเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนคอมพิวเตอร์จะสร้างภาพเหตุการณ์จำนวน 30 ครั้งต่อวินาทีให้ปรากฏขึ้นต่อหน้าเราโดยปรับให้เหมาะสมกับตำแหน่งศีรษะ ทำให้คอมพิวเตอร์สร้างภาพลวงตาว่าเรากำลังเคลื่อนไหวโดยรอบอยู่ภายในโลกภายนอกที่หยุดนิ่งในเวลาหนึ่ง

Augmented Reality (AR)

วิลาศ สมิตธิฤทธา ได้กล่าวว่า Augmented Reality (AR) คือการนำเสนอมุมมองในรูปของส่วนผสมของโลกแห่งความเป็นจริงแล้วเสริมด้วยวัตถุในโลกเสมือนจริง ทำให้เกิดความรู้และประสบการณ์สิ่งใหม่ขึ้นมา โดยถือว่าเป็นเทคโนโลยีที่รวมระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนจริงเข้าไว้ด้วยกัน



ภาพที่ 1 แนวคิด Augmented Reality (AR)

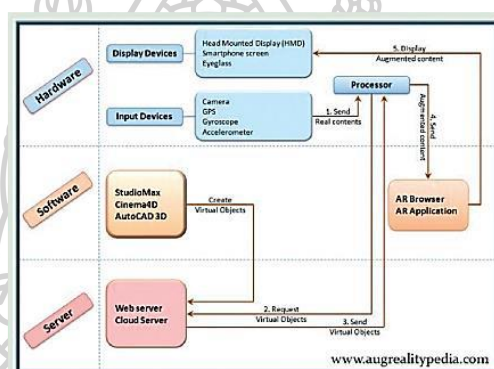
หลักการทำงาน มีดังนี้ ฮาร์ดแวร์ที่สำคัญคือ โปรเซสเซอร์ (Processor) อุปกรณ์แสดงผลข้อมูล ได้แก่ หน้าจอ แวนตา อุปกรณ์มือถือ (Smart Phone) และอุปกรณ์ที่นำเข้าข้อมูล ได้แก่

³² รัชชัย ตระกูลเลิศยศ. (2559, 6 กันยายน 2559). Virtual Reality เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน. Available: <http://www.scimath.org/article/item/4818-virtual-reality>

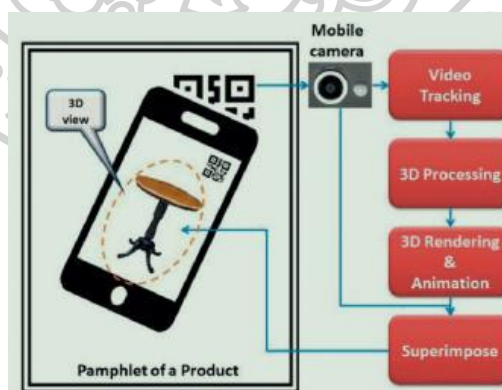
แป้นพิมพ์ เมาส์ คีย์บอร์ด เป็นต้น ส่วนซอฟต์แวร์เป็นหัวใจหลักของ Augmented Reality (AR) ได้แก่ โปรแกรม AutoCAD 3D StudioMAX Cineman 4D เป็นต้น และส่วน Server จะเป็นการเก็บฐานข้อมูลรูปภาพเสมือน โดยจะส่งข้อมูลรูปภาพเสมือนไปตามร้องขอที่ได้รับจาก Augmented Reality (AR) จากในแอปพลิเคชันต่างๆ³³

Augmented Reality (AR) มี 2 ประเภทดังนี้

1. Maker-Base AR โดยใช้ QR Code มาเป็น AR รูปแบบหาได้ง่ายและไม่ซับซ้อนหลักการทำงาน ก็คือนำโทรศัพท์ที่สามารถสแกน QR Code ได้ ไปทำการสแกน QR Code ตามจุดต่าง ๆ ซอฟต์แวร์จะจดจำภาพแล้วแสดงผลทางหน้าจอ ไม่ว่าจะเป็น ภาพ วีดีโอ แอนิเมชัน หรืออย่างไรก็ตามผลลัพธ์จะออกมาในลักษณะเดียวกับข้อมูลที่เก็บไว้ใน QR Code ดังรูปที่ 3³⁴



ภาพที่ 2 หลักการทำงานของ Augmented Reality (AR)

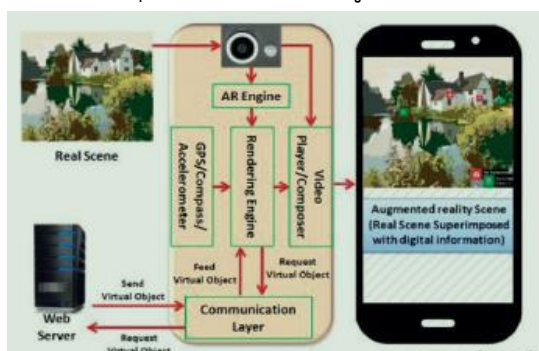


ภาพที่ 3 หลักการทำงาน ของ Maker-base AR

³³ วิลาศ สมิตธิฤทธา, "Augmented Reality," สำนักนโยบายและวิชาการกระจายเสียงและโทรทัศน์, p. 5, ตุลาคม 2559.

³⁴ วิลาศ สมิตธิฤทธา, "Augmented Reality," สำนักนโยบายและวิชาการกระจายเสียงและโทรทัศน์, p. 5, ตุลาคม 2559.

2. Location-based AR มีหลักการคือ เมื่อใช้กล้องโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) ที่มีการติดตั้ง Location-based AR ไว้ แล้วส่องไปในสถานที่อีกแห่งหนึ่งๆ บนโลก (Global Positioning System: GPS) ซอฟต์แวร์ที่อยู่ในโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) จะจดจำสถานที่นั้นไว้ว่าเป็นสถานที่ใดบนโลก จากนั้นแอปพลิเคชันจะส่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ดังกล่าว ไปยังสถานที่จริง ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับทิศทางและตำแหน่งบันทึกได้จากอุปกรณ์ตรวจจับ ดังรูปที่ 4



ภาพที่ 4 หลักการทำงาน ของ Marker-base AR

แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ

ความหมายของความรู้ความเข้าใจ

ความรู้ ความเข้าใจ คือ สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติ และทักษะความเข้าใจ หรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด หรือการปฏิบัติต่อวิชาชีพในแต่ละสาขาตามที่พจนานุกรม³⁵

ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้จำแนกความหมายระหว่างความรู้ ความเข้าใจ เพื่อประโยชน์ในการสื่อความหมายไว้ ดังนี้

ความรู้ หมายถึง พฤติกรรมและสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเน้นการจำ ไม่ว่าจะเป็นการระลึกถึงหรือระลึกได้ก็ตาม เป็นสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นสืบเนื่องมาจากการเรียนรู้ โดยเริ่มต้นจากการรวบรวมสาระต่างๆ จนกระทั่งพัฒนาไปสู่ขั้นที่มีความสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น โดยความรู้นี้อาจแยกออกเป็นความรู้เฉพาะสิ่ง และความรู้เรื่องสากล เป็นต้น

ความเข้าใจ เป็นขั้นตอนที่สำคัญของการสื่อความหมายโดยอาศัยความสามารถทางสมอง และทักษะ ซึ่งอาจจะกระทำได้โดยการใช้ปากเปล่า ข้อเขียน ภาษา หรือสัญลักษณ์ต่างๆ โดยการทำความเข้าใจนั้นอาจไม่มีผลสมบูรณ์เสมอไป สำหรับพฤติกรรมความเข้าใจแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ คือ

³⁵ ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชันส์

การแปลความ การตีความ และการสรุปอ้างอิง ซึ่งมีความสอดคล้องกับที่³⁶ ได้ให้ความหมายของคำว่า ความรู้ตามพจนานุกรมทางการศึกษา (Dictionary of Education) ของกู๊ด (Good, 1973, อ้างถึงใน ศิพล รื่นใจชน, 2549) ว่าเป็นข้อเท็จจริง กฎเกณฑ์ และรายละเอียดต่างๆ ที่มนุษย์ได้รับและเก็บรวบรวมสะสมไว้ ซึ่งคล้ายกับความหมายตามพจนานุกรม The Lexicon Webster Dictionary (The Lexicon Webster Dictionary, 1997) ที่ได้ให้คำจำกัดความของความรู้ ว่าเป็นความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง กฎเกณฑ์โครงสร้างที่เกิดจากการศึกษาหรือค้นหา หรือเป็นความรู้เกี่ยวกับสถานที่สิ่งของหรือบุคคลที่ได้จากการสังเกตประสบการณ์ หรือจากรายงาน การรับรู้ข้อเท็จจริงต้องชัดเจน และต้องอาศัยเวลา และใกล้เคียงกับความหมายที่บลูม (Bloom, 1980, อ้างถึงใน แสงจันทร์ โสภากาล, 2550, หน้า 15-16) ได้ให้ความหมายว่า ความรู้เป็นเรื่องเกี่ยวกับการระลึกถึงเฉพาะเรื่อง ระลึกถึงวิธีการ กระบวนการ หรือสภาพการณ์ต่างๆ โดยเน้นความจำ และสมศักดิ์ ศรีสันติสุข (2538, อ้างถึงใน แสงจันทร์ โสภากาล, 2550, หน้า 14-15) ได้ให้ความหมายของความรู้ หมายถึง การรับรู้เกี่ยวกับเกี่ยวกับข้อเท็จจริง เหตุการณ์ รายละเอียดต่างๆ ที่เกิดจากการสังเกต การศึกษา ประสบการณ์ ทั้งในด้านสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และสังคม ความรู้พื้นฐาน หรือภูมิหลังของแต่ละบุคคล ที่บุคคลได้จดจำหรือเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ และสามารถแสดงออกมาในเชิงพฤติกรรมที่สังเกตหรือวัดได้ สำหรับประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520, อ้างถึงใน ศรีวรรณ จิงสวัสดิ์, 2548, หน้า 4) ได้ให้ความสำคัญต่อพฤติกรรมมนุษย์ในด้านที่เกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจถึงข้อเท็จจริงต่างๆ รวมทั้งศึกษาถึงการพัฒนาความสามารถทักษะทางสติปัญญา และการใช้วิจารณ์ญาณของมนุษย์เพื่อประกอบการตัดสินใจ

จากแนวคิดต่างๆ ข้างต้นสามารถสรุปความหมายได้ดังนี้ ความรู้และความเข้าใจเป็นกระบวนการรับรู้เรื่องราวหรือข้อมูลต่างๆ อย่างเป็นระบบ และสามารถรวบรวมหรือแยกแยะในประเด็นต่างๆ ได้อย่างละเอียด และสามารถลำดับขั้นตอนได้อย่างชัดเจน

2.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้

ใน แสงจันทร์ โสภากาล, 2550, หน้า 14-15) ได้ให้ความหมายของความรู้ หมายถึง การรับรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง เหตุการณ์ รายละเอียดต่างๆ ที่เกิดจากการสังเกต การศึกษา ประสบการณ์ ทั้งในด้านสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และสังคม ความรู้พื้นฐาน หรือภูมิหลังของแต่ละบุคคล ที่บุคคลได้จดจำหรือเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ และสามารถแสดงออกมาในเชิงพฤติกรรมที่สังเกตหรือวัดได้

สำหรับประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520, อ้างถึงใน ศรีวรรณ จิงสวัสดิ์, 2548, หน้า 4) ได้ให้ความสำคัญต่อพฤติกรรมมนุษย์ในด้านที่เกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจถึงข้อเท็จจริงต่างๆ รวมทั้งศึกษา

³⁶ ศิพล รื่นใจชน. (2549). ความรู้ ความเข้าใจในสิทธิของประชาชนเกี่ยวกับธุรกิจให้เช่าซื้อรถยนต์และรถจักรยานยนต์ ศึกษากรณีประชาชน หมู่ 1 ตำบลท่ามะขาม อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยบูรพา สาขาวิชาการบริหารทั่วไป.

ถึงการพัฒนาความสามารถทักษะทางสติปัญญา และการใช้วิจารณ์ญาณของมนุษย์เพื่อประกอบการตัดสินใจ

จากแนวคิดต่างๆ ข้างต้นสามารถสรุปความหมายได้ดังนี้ ความรู้และความเข้าใจ เป็นกระบวนการรับรู้เรื่องราวหรือข้อมูลต่างๆ อย่างเป็นระบบ และสามารถรวบรวมหรือแยกแยะในประเด็นต่างๆ ได้อย่างละเอียด และสามารถลำดับขั้นตอนได้อย่างชัดเจน

2.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้

ในแต่ละบุคคลต่างมีความรู้ ความเข้าใจ ในสิ่งต่างๆ มากน้อยไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับสภาพความพร้อมในแต่ละสถานการณ์ ซึ่งปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ความเข้าใจที่สำคัญ ซึ่งพอชิงตัน และคาร์ล (Worthington & Grant, n.d., อ้างถึงใน แสงจันทร์ โสภากาล, 2550, หน้า 15-16) ได้อธิบายเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหรือระดับการเรียนของนักเรียนที่มีความสอดคล้องกัน กล่าวคือ พบว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบ 2 ประการ คือ องค์ประกอบทางด้านสติปัญญา และองค์ประกอบทางด้านที่ไม่ใช่สติปัญญา องค์ประกอบที่ไม่ใช่สติปัญญา ได้แก่ องค์ประกอบทางด้านเศรษฐกิจ สังคม ครอบครัว และการจูงใจ นอกจากนี้ สรรพวุฒิ พิพัฒพันธ์ (2538, หน้า 13, อ้างถึงใน รัชณี พิทักษ์ญาติ, 2546) ได้สรุปปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นซึ่งมีความสัมพันธ์กับความรู้ไว้ 2 ปัจจัย ที่มีลักษณะคล้ายกัน ดังนี้

2.2.1 ปัจจัยส่วนบุคคล ซึ่งประกอบไปด้วย

- 1) ระดับการศึกษา การศึกษามีอิทธิพลต่อการแสดงออก เพราะจะทำให้บุคคลมีความรู้ และมีความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ อย่างมีเหตุผล
- 2) ความเชื่อ หมายถึง ความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของบุคคล ในการยอมรับต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งอาจแตกต่างกันออกไป
- 3) สถานภาพทางสังคม หมายถึง สิทธิและหน้าที่ที่มีต่อผู้อื่น และสังคม
- 4) ประสบการณ์ เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และส่งผลต่อความคิดเห็น

2.2.2 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งประกอบไปด้วย

- 1) ครอบครัว หมายถึง การสะสมความรู้โดยทางตรง หรือทางอ้อมจากระเบียบ วิธีปฏิบัติ กฎเกณฑ์ และค่านิยมต่างๆ ที่กลุ่มได้กำหนดไว้เป็นระเบียบของความประพฤติ และความสัมพันธ์ของสมาชิกในสังคมนั้น
- 2) กลุ่มและสังคมที่เกี่ยวข้อง มีอิทธิพลต่อบุคคลอย่างมาก เพราะเมื่อบุคคลอยู่ในกลุ่มหรือสังคมใดต้องยอมรับ และปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของกลุ่มและสังคมนั้น
- 3) สื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อการเรียนรู้ และการเปลี่ยนแปลงทางความคิดของบุคคล

สำหรับปัจจัยและแนวคิดดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า ความรู้ ความเข้าใจ แต่ละบุคคลจะมากหรือน้อยอยู่ที่ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยด้านเศรษฐกิจ สังคม ครอบครัว และการจูงใจ

2.3 ระดับความรู้ความเข้าใจ

ระดับความรู้ ความเข้าใจ ของแต่ละบุคคล จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และแนวทางในการลำดับความสำคัญ ซึ่งบลูม (Bloom, 1980, อ้างถึงใน แสงจันทร์ โสภากาล, 2550, หน้า 15-16) ได้แบ่งระดับความรู้ความสามารถทางด้านสติปัญญา (Cognitive Domain) ออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

2.3.1 ความรู้ (Knowledge) เป็นขั้นแรกของพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความสามารถในการจดจำ อาจโดยการนึกได้ มองเห็น ได้ยิน หรือได้ฟัง ความรู้ในขั้นนี้ประกอบด้วยความจำกัดความความหมาย ข้อเท็จจริง ทฤษฎี กฎ โครงสร้าง วิธีการแก้ปัญหา มาตรฐาน เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่าความรู้นี้เป็นเรื่องราวของการจำได้หรือระลึกได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความคิดที่ซับซ้อนและไม่ต้องใช้สมองมากนัก ดังนั้นการจำได้หรือระลึกได้จึงเป็นกระบวนการที่สำคัญทางจิตวิทยา และเป็นขั้นตอนที่จะนำไปสู่พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความเข้าใจ การนำความรู้ไปใช้ในการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ได้ความคิดและความสามารถด้านสมองเพิ่มมากขึ้น

2.3.2 ความเข้าใจ (Comprehensive) เป็นพฤติกรรมขั้นต่อมาจากความรู้ ขั้นตอนนี้จะต้องใช้ความสามารถทางสมองและทักษะในขั้นสูงจนถึงระดับของ “การสื่อความหมาย” ซึ่งอาจจะทำได้ทั้งที่เป็นการใช้ปากเปล่า ข้อเขียน ภาษา หรือการใช้สัญลักษณ์ มักเกิดขึ้นหลังจากที่บุคคลได้รับทราบข่าวสารต่างๆ แล้ว โดยการฟัง เห็น อ่าน หรือเขียน ความเข้าใจนี้อาจแสดงออกในรูปของการใช้ทักษะหรือการแปลความหมายต่างๆ เช่น การบรรยายข่าวสาร โดยใช้คำพูดของตนเองหรือการแปลความหมายจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง โดยคงความหมายเดิมไว้ หรืออาจเป็นการแสดงความคิดหรือใช้ข้อสรุปหรือการคาดคะเนได้เช่นกัน

2.3.3 การนำความรู้ไปใช้ (Application) ความสามารถในการนำความรู้ไปใช้นี้เป็นพฤติกรรมขั้นที่สาม ซึ่งจะต้องอาศัยความสามารถหรือทักษะทางด้านความเข้าใจดังกล่าวมาแล้ว การนำความรู้ไปใช้นี้กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ การแก้ปัญหานั้นเอง ซึ่งมีอยู่ 6 ขั้นตอน และเมื่อนำมาพิจารณาจะเห็นว่า ความเข้าใจในหลักทฤษฎีวิธีการต่างๆ จะถูกนำมาใช้ในการแก้ปัญหา

2.3.4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการช่วยแยกภาพรวมออกเป็นส่วนๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น อาจแบ่งเป็นชั้นย่อยๆ ได้ 3 ชั้นด้วยกัน คือ

- 1) ความสามารถในการแยกแยะองค์ประกอบของปัญหาออกเป็น ส่วน ๆ
- 2) ความสามารถในการเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบ และ
- 3) ความสามารถในการมองเห็นหลักของการผสมผสานที่มีองค์ประกอบย่อยมากมาย

2.3.5 การสังเคราะห์ (Synthesis) คือ ความสามารถในการนำเอาส่วนประกอบย่อยหลายๆ ส่วนมารวมกันเข้าเป็นกรอบโครงสร้างที่แน่ชัด โดยทั่วไปแล้วการนำเอาประสบการณ์ในอดีตมารวมกันกับประสบการณ์ในปัจจุบัน และนำมาสร้างเป็นกรอบที่มีระเบียบแบบแผน เป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ หรือความคิดริเริ่ม จึงต้องมีความเข้าใจในการนำความรู้ไปใช้ในการวิเคราะห์มาประกอบ

2.3.6 การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถในการประเมินผลที่เกี่ยวข้องกับการให้ค่าต่อความรู้หรือข้อเท็จจริงต่างๆ ซึ่งต้องใช้เกณฑ์หรือมาตรฐานเป็นส่วนประกอบในการประเมินผลมาตรฐานนี้อาจจะอยู่ในทุกขั้นตอนของความสามารถหรือทักษะต่าง ๆ

ดังนั้น ความหมายของความรู้และความเข้าใจในข้างต้นได้กล่าวถึงกระบวนการเกิดความรู้ นำไปสู่ความเข้าใจและนำไปใช้ โดยผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างชัดเจน โดยชี้ให้เห็นว่าความรู้เป็นขั้นตอนแรกในการที่สมองรับเอาข้อมูลเข้ามาเก็บไว้ในระบบความจำ จากนั้นขั้นตอนที่สองจึงเป็นเรื่องราวของความเข้าใจในความหมายของข้อมูลจากความรู้นั้นๆ จนถึงขั้นถ่ายทอดหรือสื่อความหมายออกมาให้ผู้อื่นได้รับรู้ต่อไปได้ แล้วจึงมาถึงขั้นนำความรู้ไปใช้จากความเข้าใจด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผลต่อไป จึงไม่สามารถแยกอธิบายเรื่องความรู้และความเข้าใจ

ก่อนที่จะรู้ระดับความรู้ ความเข้าใจของแต่ละบุคคล จะต้องทำการวัดความรู้ ซึ่งสมศักดิ์ วิชาลาภรณ์ และคณะ (n.d., อ้างถึงใน แสงจันทร์ โสภากาล, 2550, หน้า 15-16) ได้เสนอแนวคิดในด้านวิธีการวัดความรู้ที่เป็นที่นิยมไว้ว่า วิธีการวัดผลความรู้ กระทำได้หลายวิธี ที่นิยมปฏิบัติกันโดยทั่วไป คือ การวัดโดยใช้แบบสอบถาม และเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice Tests) เป็นส่วนใหญ่เพราะเป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดได้รอบด้าน สามารถวัดผลของการเรียนรู้ได้หลายอย่าง ตั้งแต่กระบวนการทางสติปัญญาขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ตลอดจนจนถึงการจดจำเบื้องต้น

ความพึงพอใจของผู้รับบริการ

แนวคิดเกี่ยวกับการบริการ

การเปลี่ยนแปลงของโลกที่ก้าวไปสู่ยุคของโลกไร้พรมแดน เนื่องมาจากความเจริญของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้บุคคลสามารถสื่อสารข้อมูลต่างๆ และติดต่อกันได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ระบบราชการหรือหน่วยงานของรัฐในฐานะเป็นกลไกของรัฐบาลในการผลักดันนโยบายสู่การปฏิบัติจึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาทการทำงานให้ทันสมัย เพื่อให้เกิดการใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์ที่เหมาะสมต่อการทำงานมีการบริหารจัดการภายในที่ตีมีความรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูง มีการพัฒนาเจ้าหน้าที่ของรัฐให้มีคุณภาพสูง

³⁷ กล่าวว่าการบริการคือ การให้ความช่วยเหลือ หรือการดำเนินการเพื่อประโยชน์ของผู้อื่น การบริการที่ดีผู้รับบริการก็จะได้รับความประทับใจ และชื่นชมองค์กร ซึ่งเป็นสิ่งดีสิ่งหนึ่งอันเป็นผลดีกับองค์กรของเรา และเบื้องหลังความสำเร็จเกือบทุกงาน อีกประการหนึ่งงานบริการเป็นเครื่องมือสนับสนุนงานด้านต่างๆ ดังนั้น หากบริการดีผู้รับบริการจะเกิดความประทับใจ และเป็นหน้าเป็นตาขององค์กร ภาพลักษณ์ขององค์กรก็จะดีไปด้วย

หัวใจของการบริการนั้น คำว่า “ลูกค้า” หรือ “ผู้ใช้บริการ” นั้น หน่วยงานภาครัฐควรคำนึงถึงขนาดไหนเพื่อให้ประชาชนมีความพึงพอใจ และควรทำกับผู้ใช้บริการกลุ่มไหน การให้ผู้ใช้บริการ ความสำคัญกับผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้เสียซึ่งเป็นเกณฑ์หมวดที่ 3 ที่มีความสำคัญเพราะถือเป็น 1 ใน 3 เกณฑ์ที่เป็นเสมือน Drivers หรือตัวจักร (การนำองค์กร การวางแผนเชิงยุทธศาสตร์และการให้ความสำคัญกับผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้เสีย) ในการขับเคลื่อนองค์กรให้บรรลุวิสัยทัศน์และพันธกิจ สำคัญสำคัญของเกณฑ์หมวดที่ 3 นี้เริ่มตุนขึ้นมา กล่าวถึง ความรู้เกี่ยวกับผู้รับ

ผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้เสีย กล่าว คือ องค์กรต้องอธิบายได้ว่าการกำหนดความต้องการ ความคาดหวัง และความนิยมของผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้เสียอย่างไร เพื่อให้มั่นใจว่าบริการสามารถตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้เสียเพื่อที่จะก้าวไปสู่ขั้นตอนถัดไป คือ การสร้างความสัมพันธ์และความพึงพอใจ โดยอาศัยข้อมูลความรู้จากการสำรวจในขั้นตอนก่อนหน้า ซึ่งเป็นเกณฑ์รางวัลคุณภาพแห่งชาติ(Thailand Quality Award) ซึ่งเป็นเกณฑ์ เดียวกับ Malcolm Baldrige National Quality Award (MBNQA) ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับตามมาตรฐานสากลทั่วโลก ภาครัฐกับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ

ดังนั้น สำหรับหน่วยงานภาครัฐ เป็นที่แพร่หลายในประเทศไทย หน่วยงานภาครัฐนำโดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (กพร.) และสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นหัวเรี่ยวหัวแรงสำคัญร่วมกันผลักดันเกณฑ์ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในภาครัฐโดยจัดทำเกณฑ์คุณภาพการบริหารจัดการภาครัฐซึ่งประกอบไปด้วยเกณฑ์ทั้ง 7 หมวด เทียบเคียงได้กับภาคธุรกิจเอกชน คือ (1) การนำองค์กร (2) การวางแผนเชิงยุทธศาสตร์ (3)การให้ความสำคัญกับผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้เสีย (4) การวัด (5)การวิเคราะห์และการจัดการความรู้การมุ่งเน้นทรัพยากรบุคคล (6)การจัดการกระบวนการ และ (7) ผลลัพธ์การดำเนินการ

กล่าวโดยสรุป งานแทบทุกงาน เป็นงานบริการทั้งสิ้น การให้บริการจึงเป็นหน้าที่สำคัญในการบริหารภาครัฐ โดยเฉพาะในลักษณะงานที่ต้องมีการติดต่อสัมพันธ์กับประชาชนโดยตรงโดยหน่วยงานและเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการมีหน้าที่ในการส่งต่อการบริการ (delivery service) ซึ่งเป็นสินค้าที่ไม่มีตัวตน (intangible goods) ไม่สามารถสัมผัสได้ด้วยความเป็นมิตรและเอาใจใส่ อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ให้ผู้รับบริการ ดังนั้น การบริการที่ดีจะเป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้ติดต่อรับบริการเกิดความเชื่อถือศรัทธา และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่องค์กร

1.1 ความหมายของการบริการ

การบริการ เป็นการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคลที่มีพฤติกรรมและความรู้สึกที่ต่างกันไปโดยเป็นการปฏิบัติทำให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก และเป็นการอำนวยประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งให้แก่ผู้รับบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการ จัดได้ว่าเป็นการบริการทั้งสิ้น ซึ่ง

³⁷ได้กล่าวว่า การบริการเป็นพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกต่อผู้อื่นโดยแสดงออกทางสีหน้า แววตา กิริยาท่าทางน้ำเสียงที่ปรากฏออกมาในรูปของการบริการ ในขณะเดียวกัน การบริการยังเป็นการสะท้อนถึงความรู้สึก และจิตใจ เพื่อเชื่อมโยงไปยังผลประโยชน์ของผู้รับบริการ ซึ่งผู้ทำงานบริการจะต้องมีความเอาใจใส่ มิตรไมตรีต่อผู้รับบริการ ยอมรับฟังและตั้งใจแก้ไขปัญหาย่างกระตือรือร้น ความรู้สึกของผู้รับบริการจึงจะชื่นชมและพึงพอใจ ตลอดจนกลับมาใช้บริการอีกครั้ง³⁷

ในขณะเดียวกัน เป้าหมายสำคัญของการบริการ คือ การสร้างความพึงพอใจในการบริการให้แก่ประชาชน โดยมีหลักการหรือแนวทาง คือเป็นการสะท้อนถึงความรู้สึก และจิตใจ เพื่อเชื่อมโยงไปยังผลประโยชน์ของผู้รับบริการ ซึ่งผู้ทำงานบริการจะต้องมีความเอาใจใส่ มิตรไมตรีต่อผู้รับบริการ ยอมรับฟังและตั้งใจแก้ไขปัญหาย่างกระตือรือร้น ความรู้สึกของผู้รับบริการจึงจะชื่นชมและพึงพอใจ ตลอดจนกลับมาใช้บริการอีกครั้ง

ในขณะเดียวกัน เป้าหมายสำคัญของการบริการ คือ การสร้างความพึงพอใจในการบริการให้แก่ประชาชน โดยมีหลักการหรือแนวทาง คือ

1. การให้บริการอย่างเสมอภาค (equitable service) หมายถึง ความยุติธรรมในการบริหารงานภาครัฐที่มีฐานคติที่ว่าทุกคนเท่าเทียมกัน ดังนั้น ประชาชนทุกคนจะได้รับการปฏิบัติอย่างเท่าเทียมกันในแง่มุมของกฎหมาย ไม่มีการแบ่งแยกกีดกันในการให้บริการ ประชาชนจะได้รับการปฏิบัติในฐานะที่เป็นปัจเจกบุคคลที่ใช้มาตรฐานการให้บริการเดียวกัน

2. การให้บริการที่ตรงเวลา (timely service) หมายถึง ในการบริการจะต้องมองว่าการให้บริการจะต้องตรงเวลา ผลการปฏิบัติงานของหน่วยงานภาครัฐจะถือว่าไม่มีประสิทธิผลเลย ถ้าไม่มีการตรงเวลาซึ่งจะสร้างความไม่พึงพอใจให้แก่ประชาชน

3. การให้บริการอย่างเพียงพอ (ample service) หมายถึง การให้บริการต้องมีลักษณะมีจำนวนการให้บริการและสถานที่ให้บริการอย่างเหมาะสม มิลเลท์เห็นว่าความเสมอภาคหรือการตรง

³⁷ วิฑูร อ่องสกุล. 2548. **คู่มือแนวทางการดำเนินการในการบริการที่อำนวยความสะดวกและตอบสนอง ความต้องการของประชาชน**. กรุงเทพมหานคร : บริษัท สุขุมวิทมีเดีย มาร์เก็ตติ้ง จำกัด.

เวลาจะไม่มี ความหมายเลยถ้ามีจำนวนการให้บริการที่ไม่เพียงพอ และสถานที่ตั้งที่ให้บริการสร้างความไม่ยุติธรรมให้เกิดขึ้นแก่ผู้รับบริการ³⁸

4. การให้บริการอย่างต่อเนื่อง (continuous service) หมายถึง การให้บริการที่เป็นไปอย่างสม่ำเสมอ โดยยึดประโยชน์ของสาธารณะเป็นหลัก ไม่ใช่ยึดความพอใจของหน่วยงานที่ให้บริการว่าจะให้หรือหยุดบริการเมื่อใดก็ได้

5. การให้บริการอย่างก้าวหน้า (progressive service) หมายถึง การให้บริการที่มีการปรับปรุงคุณภาพและผลการปฏิบัติงาน กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การเพิ่มประสิทธิภาพหรือความสามารถที่จะทำหน้าที่ได้มากขึ้นโดยใช้ทรัพยากรเท่าเดิม เพื่อให้เกิดการบริการแบบครบวงจรตามแนวคิดของ³⁹

⁴⁰ที่ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการให้บริการแบบครบวงจร (package service) ว่าต้องเป็นไปตามหลักการซึ่งประกอบด้วย

1. ยึดการตอบสนอง (response) ถือว่าการให้บริการเป็นภาระหน้าที่ที่ต้องการอย่างต่อเนื่อง โดยจะต้องพยายามจัดบริการให้ครอบคลุมผู้ที่อยู่ในข่ายที่ควรจะได้รับบริการทุกคน

1.1 ข้าราชการจะต้องถือว่าการให้บริการเป็นภาระหน้าที่ ที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

2. ยึดการตอบสนอง (response) ถือว่าการให้บริการเป็นภาระหน้าที่ที่ต้องการอย่างต่อเนื่อง

3. ยึดการตอบสนอง (response) ถือว่าการให้บริการเป็นภาระหน้าที่ที่ต้องการอย่างต่อเนื่อง โดยจะต้องพยายามจัดบริการให้ครอบคลุมผู้ที่อยู่ในข่ายที่ควรจะได้รับบริการทุกคน

2.1 ข้าราชการจะต้องถือว่าการให้บริการเป็นภาระหน้าที่ ที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง โดยจะต้องพยายามจัดบริการให้ครอบคลุมผู้ที่อยู่ในข่ายที่ควรจะได้รับบริการทุกคน

2.2 พยายามให้ผู้รับบริการได้สิทธิประโยชน์ที่ควรจะได้รับอย่างสะดวกรวดเร็ว

2.3 ต้องมองผู้มารับบริการว่ามีฐานะและศักดิ์ศรีเท่าเทียมกับตน

3. ความรวดเร็วในการให้บริการ (acceleration)

4. การให้บริการต้องเสร็จสมบูรณ์ (completion) หมายถึง การเสร็จสมบูรณ์ตามสิทธิประโยชน์ที่ผู้รับบริการจะต้องได้รับ โดยที่ผู้รับบริการไม่จำเป็นต้องมาติดต่อบ่อยครั้ง

³⁸ สมิต สัจฉกร. 2545. การต้อนรับและบริการที่เป็นเลิศ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.

³⁹ ปิยภรณ์ อภิฐานฐิติ. 2551. การศึกษาทัศนคติ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการ ควบคุมพฤติกรรม ความตั้งใจเชิงพฤติกรรมและพฤติกรรมกรให้บริการ (กิจกรรม CARE) กรณีศึกษาพนักงานบริษัทประกันวินาศภัย. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

5. ความกระตือรือร้นในการให้บริการ (keen) จะทำให้ผู้มารับบริการเกิดทัศนคติที่ดียอมรับฟังเหตุผล คำแนะนำต่างๆ มากขึ้น และเต็มใจที่จะมารับบริการในเรื่องอื่น ๆ ⁴⁰

นอกจากนี้การให้บริการจะต้องเป็นไปภายใต้ระเบียบแบบแผนเดียวกัน กล่าวว่าการบริการหมายถึง การให้ความช่วยเหลือ หรือดำเนินการเพื่อประโยชน์ของผู้อื่นนั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ปฏิบัติมิใช่ว่าการให้ความช่วยเหลือหรือการทำประโยชน์ต่อผู้อื่นจะเป็นไปตามใจของเราผู้ซึ่งเป็นผู้ให้บริการ แต่จะต้องมีหลักในการให้บริการ โดยมีหลักดังนี้

1. สอดคล้องตรงตามความต้องการของผู้รับบริการ การให้บริการควรคำนึงถึงผู้รับบริการเป็นหลักจะต้องนำความต้องการของผู้รับบริการ มาเป็นข้อกำหนดในการให้บริการ แม้ว่าจะเป็นการให้ความช่วยเหลือที่เราเห็นว่าดีและเหมาะสมแก่ผู้รับบริการเพียงใด แต่ถ้าผู้รับบริการไม่สนใจไม่ให้ความสำคัญ การบริการนั้นก็อาจจะไร้ค่า

2. ทำให้ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจ ความพึงพอใจของลูกค้าถือเป็นหลักสำคัญในการประเมินผลการให้บริการ ดังนั้นจึงพูดได้ว่าคุณภาพคือความพึงพอใจของลูกค้า ซึ่งเป็นหลักการเบื้องต้น ไม่ว่าจะตั้งใจให้บริการมากมายเพียงใด แต่ก็ยังเป็นเพียงด้านปริมาณ แต่คุณภาพของการบริการวัดได้ด้วยความพึงพอใจของลูกค้า

3. ปฏิบัติโดยถูกต้องสมบูรณ์ครบถ้วน การให้บริการซึ่งจะสนองตอบความต้องการและความพึงพอใจของผู้รับบริการที่เห็นได้ชัดคือ การปฏิบัติที่ต้องมีการตรวจสอบความถูกต้อง และความสมบูรณ์ครบถ้วนเพราะหากมีข้อผิดพลาดขาดตกบกพร่องแล้วก็ยากที่จะทำให้ลูกค้าพอใจ แม้จะมีคำขอโทษ ขออภัย ก็ได้รับเพียงความเมตตา

4. เหมาะสมแก่สถานการณ์การให้บริการที่รวดเร็ว ส่งสินค้าหรือให้บริการตรงตามที่กำหนดเวลาเป็นสิ่งสำคัญ ความล่าช้าไม่ทันกำหนด ทำให้เป็นการบริการที่ไม่สอดคล้องกับสถานการณ์

5. ไม่ก่อผลเสียหายแก่บุคคลอื่นๆ การให้บริการในลักษณะใดก็ตามจะต้องพิจารณาโดยรอบคอบรอบด้าน จะมุ่งแต่ประโยชน์ที่จะเกิดแก่ลูกค้าและของเราเท่านั้น

1.2 องค์ประกอบและความสำคัญของการบริการ

การบริการ เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการบริการเป็นการให้ความช่วยเหลือหรือการดำเนินการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นไม่มีการดำเนินงานใดที่ปราศจากการบริการทั้งในภาครัฐและเอกชน

⁴⁰ สมิต สัจฉกร. 2548. ศิลปะการให้บริการ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.

การบริการที่ดี ได้กล่าวว่า การบริการเป็นหัวใจของหน่วยงานภาครัฐ ดังนั้น การพัฒนาคุณภาพการบริการอยู่เสมอจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนในองค์กรจะต้องตระหนักถึงเพราะการบริการที่ดีจะทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีต่อหน่วยงานและตัวผู้ให้บริการ⁴¹

ผู้ให้บริการเกิดความพึงพอใจ ซึ่งผู้ให้บริการมีแนวทางในการปฏิบัติงานเพื่อให้ผู้ให้บริการเกิดความพึงพอใจ สมิต สัจฉกร⁴² ในการให้บริการ ซึ่งถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่น่าไปสู่ความสำเร็จของหน่วยงาน แต่ในขณะเดียวกัน หน่วยงานต้องไม่ลืมว่าคุณสมบัติของผู้ให้บริการ ควรเป็นผู้ที่มีความเป็นนักบริการ คือ ต้องมีหัวใจแห่งการให้บริการทั้งภายในขอบเขตงาน มีความรับผิดชอบ ในส่วนงานของตนเอง และนอกขอบเขตงานที่รับผิดชอบ คือมียินดีในการให้บริการอย่างดีแม้งานบางอย่างที่ผู้รับบริการมาขอรับบริการไม่ใช่งานที่เรารับผิดชอบโดยตรง โดยไม่คิดว่าเป็นงานของคนใดคนหนึ่งแต่ต้องตระหนักเสมอว่าคืองานขององค์กรโดยรวม ในการทำธุรกิจบริการ ผู้ให้บริการต้องพยายามที่จะทำให้ลูกค้าหรือผู้รับบริการพึงพอใจ และได้รับบริการที่ดีและมีประสิทธิภาพผู้ให้บริการจึงต้องมีลักษณะ 7 ประการ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของคำว่า “service” นั้นเอง

ในขณะเดียวกัน สมิต สัจฉกร⁴³ ได้แบ่งความสำคัญของการบริการเป็น 2 ประเภทดังนี้

1. ความสำคัญในด้านผู้รับบริการ

การบริการมีคุณค่าเป็นพิเศษต่อผู้รับบริการ ช่วยให้การช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกต่อการดำเนินชีวิต และการงานหลายทางด้วยกัน เช่น การได้รับการปฏิบัติที่ถูกต้อง สะดวก และรวดเร็ว ทำให้ไม่เสียเวลาในการแก้ไขความผิดพลาดและบกพร่องและไม่เกิดความยุ่งยากในการปฏิบัติที่ไม่ต้องเสียเวลารอคอยให้บริการ ได้แก่

1.1 การได้รับบริการที่ดีจะทำให้ผู้รับบริการมีความสุข มีความพึงพอใจและมีความระลึกถึงในการขอรับบริการครั้งต่อไป ผู้รับบริการ เมื่อได้รับบริการที่ถูกต้องย่อมสามารถบอกต่อหรือสื่อสารการปฏิบัติต่อไป

1.2 การได้รับความพึงพอใจจะทำให้ผู้รับบริการยอมรับในคุณภาพของบริการ เพราะลำพังการให้บริการที่ถูกต้อง ตรงตามความต้องการของผู้รับบริการ จะมีผลในด้านการสนองตอบที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หากจะให้เกิดความรู้สึก มีความประทับใจจะต้องเป็นบริการที่ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจเป็นสำคัญสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หากจะให้เกิดความรู้สึก มีความประทับใจ

⁴¹ วิบุษ อ่องสกุล.2548. คู่มือแนวทางการดำเนินการในการบริการที่อำนวยความสะดวกและตอบสนอง ความต้องการของประชาชน. กรุงเทพมหานคร : บริษัท สุขุมวิทมีเดีย มาร์เก็ตติ้ง จำกัด.

⁴² สมิต สัจฉกร. 2545. การต้อนรับและบริการที่เป็นเลิศ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.

⁴³ สมิต สัจฉกร. 2548. ศิลปะการให้บริการ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.

จะต้องเป็นบริการที่ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจเป็นสำคัญสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หากจะให้เกิดความรู้สึก มีความประทับใจจะต้องเป็นบริการที่ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจเป็นสำคัญ การให้บริการที่มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์ต่อผู้รับบริการและต้องไม่คำนึงถึงตัวบุคคลทุกคนได้รับความรู้การปฏิบัติที่เท่าเทียมกัน คุณลักษณะของงานบริการ ประกอบด้วยหลัก 3 ประการดังนี้⁴⁴

1. คุณภาพของทรัพยากร ต้องเลือกสรรทรัพยากรว่าสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการและ มีคุณภาพที่ดี

2. ทรัพยากรบุคคลที่ให้บริการต้องมีความรู้ความสามารถที่ถูกต้อง

3. การสื่อสาร เช่น การสื่อสารระหว่างผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ การใช้ภาษาสัญลักษณ์สามารถสื่อความหมายเข้าใจกันเป็นอย่างดี

1.3 หลักการให้บริการ

กล่าวว่ หลักการให้บริการมีข้อควรคำนึงดังต่อไปนี้

1. สอดคล้องตรงตามความต้องการของผู้รับบริการ การให้บริการต้องคำนึงถึงผู้รับบริการเป็นหลักและต้องนำความต้องการของผู้รับบริการมาเป็นข้อกำหนดในการให้บริการ แม้ว่าจะเป็นการให้ความช่วยเหลือที่เราเห็นว่าดีและเหมาะสม

2. ทำให้ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจ คุณภาพคือความพึงพอใจของลูกค้าเป็นหลักเบื้องต้น เพราะการบริการจะต้องมุ่งให้ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจและถือเป็นหลักสำคัญในการประเมินผล การให้บริการ ไม่ว่าจะตั้งใจให้บริการมากมายเพียงใด แต่ก็ยังเป็นเพียงด้านปริมาณ แต่คุณภาพของการบริการวัดได้ด้วยความพอใจ

3. ปฏิบัติโดยถูกต้อง สมบูรณ์ครบถ้วน การให้บริการจะตอบสนองความต้องการและความพอใจของผู้รับบริการที่เห็นได้ชัดเจนคือ การปฏิบัติที่ต้องมีการตรวจสอบความถูกต้อง และความสมบูรณ์ครบถ้วน เพราะหากมีข้อผิดพลาด ก็ยากที่จะทำให้ผู้รับบริการพอใจ แม้จะมีคำขอโทษก็ตาม

4. เหมาะสมแก่สถานการณ์ การให้บริการที่รวดเร็ว ส่งสินค้าหรือบริการตรงตามกำหนดเวลาเป็นสิ่งสำคัญ ความล่าช้าไม่ทันกำหนด ทำให้การบริการไม่สอดคล้องกับสถานการณ์และควรบริการให้เสร็จสิ้นก่อนกำหนดเวลาด้วย

5. ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่น การให้บริการในลักษณะใดก็ตามจะต้องพิจารณาโดยรอบคอบรอบด้าน จะมุ่งแต่ประโยชน์ที่จะเกิดแก่ลูกค้าและฝ่ายเราเท่านั้น ไม่เพียงพอ จะต้อง

⁴⁴ สมิต สัชฌุกร. 2548. ศิลปะการให้บริการ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.

คำนึงถึงผู้ที่เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ผู้ให้บริการต้องระมัดระวัง ไม่ทำให้ความเสียหายให้แก่บุคคลอื่นๆ ด้วย⁴⁵

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นเรื่องของความรู้สึกภายในจิตใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ที่จะแสดงทัศนคติในเชิงประเมินค่าต่อบุคคล ต่อสถานการณ์บนพื้นฐานของการได้รับการตอบสนองความต้องการความพึงพอใจของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันขึ้นกับค่านิยมและประสบการณ์ที่ได้รับ ถ้าบุคคลใดมีทัศนคติต่องานบริการดี ก็จะทำให้ความสำคัญต่องานบริการ และปฏิบัติอย่างเต็มที่ที่เป็นผลให้งานบริการมีคุณค่าและนำไปสู่ความเป็นเลิศในการบริการ

2.1 ความหมายของความพึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายว่า พอใจ หมายถึง สมใจชอบใจ เหมาะ และพึงใจ หมายถึง พอใจชอบใจ การที่ผู้ใช้บริการหรือลูกค้าได้รับในสิ่งที่ต้องการ แต่ต้องอยู่ในขอบเขตที่ผู้ให้บริการสามารถจัดหาหรือทำได้ โดยไม่ขัดต่อวัตถุประสงค์หรือความถูกต้องเหมาะสมในการให้บริการ⁴⁶

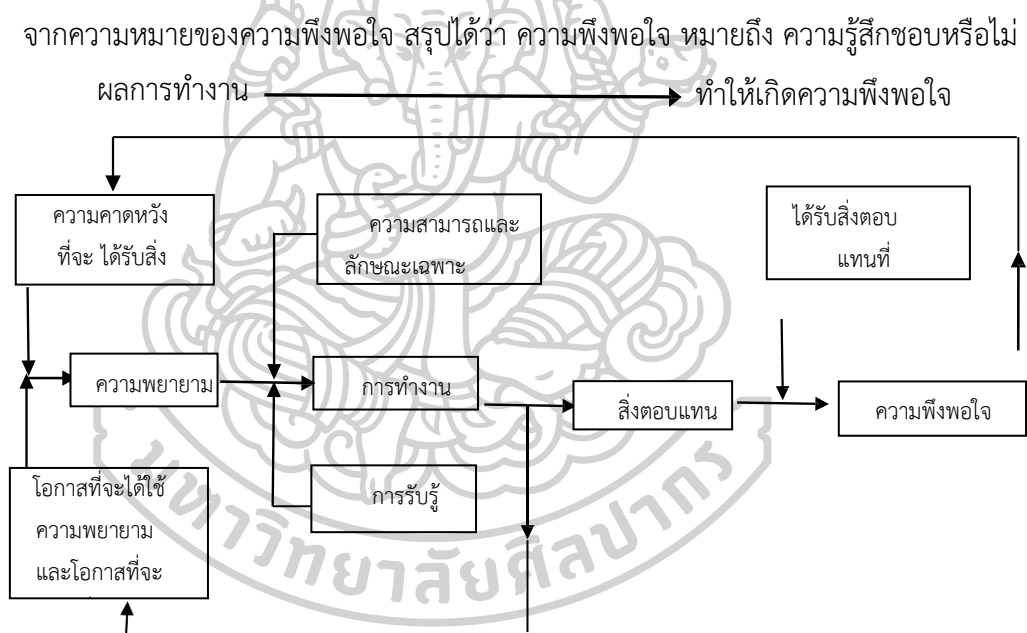
ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคล ที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยอาจจะเป็นไปในเชิงประเมินค่า คล้ายกับ Wolman ที่กล่าวว่าความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกมีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ความต้องการและแรงจูงใจ และซิริณี เดชจินดำ ได้กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนอง หรือบรรลุจุดหมายในระดับหนึ่งความรู้สึกจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น หากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่มีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายของความต้องการหรือ แรงจูงใจของตนได้รับการตอบสนอง ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานว่าเป็นทัศนคติต่างๆ ซึ่งเป็นผลมาจากงานและปัจจัยต่างๆ เช่น ค่าจ้าง การปกครองบังคับบัญชาความมั่นคงในการประกอบอาชีพ สภาพของงาน โอกาสก้าวหน้าในการปฏิบัติงาน การยอมรับนับถือ ความเหมาะสมของปริมาณงาน สัมพันธภาพระหว่างเพื่อนร่วมงาน ความยุติธรรมของผู้บังคับบัญชาต่อพนักงาน ความพึงพอใจเป็น

⁴⁵ นายิกา มาธุพันธ์. 2550. การรับรู้บรรยากาศองค์การที่ทัศนคติต่อการทำงานกับพฤติกรรมบริการ ของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน บริษัทการบินไทย จำกัด (มหาชน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

⁴⁶ ราชบัณฑิตยสถาน.(2552). พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

ความรู้สึกหลังการซื้อหรือรับบริการของบุคคล ซึ่งเป็นผลจากการเปรียบเทียบระหว่างการรับรู้ต่อ การปฏิบัติงานของผู้ให้บริการ หรือประสิทธิภาพของสินค้ากับการให้บริการที่เขาคาดหวัง ความพึงพอใจ เป็นเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึกและทัศนคติของบุคคล อันเนื่องมาจากสิ่งเร้าและจูงใจ ซึ่งปรากฏ ออกมาทางพฤติกรรม โดยเป็นองค์ประกอบสำคัญในการทำกิจกรรมต่างๆ ของบุคคล ความพึงพอใจ ในความหมายของพจนานุกรมทางด้านจิตวิทยา คือ ความรู้สึกของผู้ที่มารับบริการต่อสถานบริการ ตามประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าไปติดต่อขอรับบริการในสถานบริการนั้นๆ ชอบ ซึ่งเป็นการรับรู้ ของผู้รับบริการที่ได้รับการตอบสนองจากการให้บริการของผู้ให้บริการซึ่งผู้รับบริการมีความสุขและ เกิดความพึงพอใจเมื่อได้รับบริการและเกิดผลสำเร็จตามความมุ่งหวังหรือเกินความคาดหวังแต่ ระดับความพึงพอใจที่เกิดขึ้นจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของการบริการและเกิดความไม่ ชอบเมื่อความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง⁴⁷



ภาพที่ 5 องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจ

⁴⁷ กัญญา เทพสวัสดิ์. 2550. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการให้บริการของพนักงาน ให้บริการข้อมูลทาง โทรศัพท์ของบริษัทให้บริการข้อมูลทางโทรศัพท์แห่งหนึ่ง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ลักษณะของความพึงพอใจในการบริการ

การให้บริการเป็นหน้าที่สำคัญของหน่วยงานหรือองค์การ ที่จัดให้ผู้รับบริการอย่างเท่าเทียมกัน การให้บริการที่มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์มากที่สุดคือการให้บริการโดยไม่คำนึงถึงตัวบุคคล กล่าวคือ เป็นการให้บริการที่ไม่ใช้อารมณ์ และไม่มี ความชอบพอใครเป็นพิเศษ ซึ่งทำให้เกิดความพึงพอใจแก่ผู้ได้รับบริการทุกระดับความพึงพอใจในการบริการมีความสำคัญในการดำเนินงาน ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ตามพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการแผ่นดิน (ฉบับที่ 5) พ.ศ.2545 มาตรา 3/1 บัญญัติว่า “การบริหารราชการต้องเป็นไปเพื่อประโยชน์สุขของประชาชน เกิดผลสัมฤทธิ์ ต่อภารกิจของรัฐ ความมีประสิทธิภาพ ความคุ้มค่าในเชิงภารกิจแห่งรัฐ การลดขั้นตอนการปฏิบัติงาน การลดภารกิจและยุบเลิกหน่วยงานที่ไม่จำเป็น การกระจายภารกิจและทรัพยากรให้แก่ท้องถิ่น การกระจายอำนาจ ตัดสินใจ การอำนวยความสะดวก และการตอบสนองความต้องการของประชาชน มี ผู้รับผิดชอบต่อผลของงาน” การปรับปรุงคุณภาพการให้บริการ จึงเป็นแนวทางหนึ่ง ที่จำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้การบริหารราชการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถตอบสนองความต้องการของประชาชน

1. ความพึงพอใจในการแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึกในทางบวกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่ง ซึ่งบุคคลจำเป็นต้องปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบตัว การตอบสนองความต้องการส่วนบุคคลด้วยการโต้ตอบกับบุคคลอื่น ๆ และสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ทำให้แต่ละบุคคลมีประสบการณ์การรับรู้ เรียนรู้ สิ่งที่จะได้รับตอบแทนแตกต่างกันออกไป ในสถานการณ์บริการก็เช่นเดียวกัน บุคคลรับรู้สิ่งต่างๆ เกี่ยวกับการบริการไม่ว่าจะเป็นประเภทของการบริการ หรือคุณภาพของการบริการ ซึ่งประสบการณ์ที่ได้รับจากการสัมผัสบริการต่างๆ หากเป็นไปตามความต้องการของผู้รับบริการ ได้รับสิ่งที่คาดหวังทำให้เกิดความรู้สึกที่ดี และพึงพอใจในบริการที่ได้รับ

2. ความพึงพอใจเกิดจากการประเมินความแตกต่างระหว่าง สิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่ได้รับจริง ในสถานการณ์หนึ่ง ในสถานการณ์ก่อนที่ผู้ใช้บริการจะมารับบริการก็ตาม มักจะมีมาตรฐานการบริการนั้นอยู่ในใจอยู่แล้ว ซึ่งอาจเป็นแหล่งอ้างอิงคุณค่าหรือเจตคติที่ยึดถือต่อการบริการ ประสบการณ์ดั้งเดิมที่เคยใช้บริการ การบอกเล่าจากผู้อื่น การรับทราบการประกันข้อมูลจากที่ต่างๆ การให้คำมั่นสัญญาของผู้ให้บริการเหล่านี้เป็นปัจจัยพื้นฐานที่ผู้รับบริการใช้เปรียบเทียบกับบริการที่ได้รับในวงจรการให้บริการตลอดช่วงเวลาเผชิญความจริง สิ่งที่ผู้รับบริการได้รับรู้เกี่ยวกับบริการก่อนมาใช้บริการ หรือความคาดหวังในสิ่งที่ควรจะได้รับนี้ มีอิทธิพลต่อช่วงเวลาเผชิญความจริง หรือพบปะระหว่างผู้ให้บริการและผู้รับบริการเป็นอย่างมาก เพราะผู้รับบริการจะเปรียบเทียบสิ่งที่ได้รับจริงในกระบวนการที่เกิดขึ้นกับสิ่งที่คาดหวัง หากสิ่งที่รับเป็นไปตามที่คาดหวัง ถือว่าเป็นการยืนยันที่ถูกต้องกับความคาดหวังที่มีอยู่ ผู้รับบริการย่อมพอใจต่อบริการดังกล่าว แต่ถ้าไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง อาจจะสูงกว่าหรือต่ำกว่านับเป็นการยืนยันที่คลาดเคลื่อนจากความหวังดังกล่าว ทั้งนี้ช่วงความ

แตกต่างกันที่เกิดขึ้น จะชี้ให้เห็นถึงระดับความพึงพอใจหรือความไม่พึงพอใจมากน้อยได้ ถ้าข้อยืนยัน เบี่ยงเบนไปในทางบวก แสดงถึงความพึงพอใจ ถ้าไปในทางลบแสดงถึงความไม่พึงพอใจ

3. ความพึงพอใจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาตามปัจจัยแวดล้อม และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกชอบสิ่งหนึ่งที่ผันแปรได้ตามปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับคุณค่าค่างวดหวังไว้ของคุณคนในแต่ละสถานการณ์ ช่วงเวลาหนึ่งที่บุคคลอาจไม่พอใจต่อสิ่งหนึ่ง เพราะไม่เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ แต่อีกช่วงหนึ่งหากสิ่งที่คาดหวังไว้ได้รับการตอบสนองอย่างถูกต้อง บุคคลสามารถเปลี่ยนความรู้สึกเดิมต่อสิ่งนั้นได้อย่างทันทีทันใด แม้ว่าจะเป็นความรู้สึกที่ตรงกันข้ามก็ตาม นอกจากนี้ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่สามารถแสดงออกในระดับมากน้อยได้ ขึ้นอยู่กับความแตกต่างของการประเมินสิ่งที่ได้รับจริงกับสิ่งที่คาดหวังไว้ ส่วนใหญ่ลูกค้าจะใช้เวลาเป็นมาตรฐานในการเปรียบเทียบความคาดหวังจากบริการต่างๆ

ส่วนความหมายของการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ (User Satisfaction) คือ ผลของการใช้บริการของผู้ใช้ ที่ผู้ใช้เกิดการรับรู้ทางด้านจิตใจหรือความคิดเห็นโดยประเมินจากคุณภาพของบริการที่ได้รับ เป็นการศึกษาเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ทั้งในด้านการใช้ ความต้องการใช้ ความพึงพอใจของผู้ใช้ ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคของผู้ใช้โดยมีเป้าหมายเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผน และกำหนดนโยบายในการพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการและความเหมาะสมของผู้ใช้ต่อไป สรุปได้ว่า การศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ เป็นการศึกษาเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ในเรื่องผลของการใช้บริการต่างๆ ที่ผู้ใช้เกิดการรับรู้ทางด้านจิตใจหรือความคิดเห็น และเป็นสภาวะทางอารมณ์ที่พึงพอใจอันเกิดจากการประเมินผลของงาน เป็นการประเมินความคิดของผู้ใช้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในการประเมินผลการปฏิบัติงานและนำไปปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้รับบริการ

พิมล เมฆสวัสดิ์ กล่าวไว้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้รับบริการประกอบด้วยดังนี้

1. ผลลัพธ์บริการในการนำเสนอบริการนั้นจะต้องมีผลลัพธ์บริการที่มีคุณภาพและระดับการให้บริการที่ตรงกับความต้องการของผู้รับบริการหรือผู้ใช้โดยผู้ให้บริการจะต้องแสดงให้เห็นให้ผู้รับบริการหรือผู้ใช่มองเห็นถึงความต้องการของผู้รับบริการถึงความเอาใจใส่และความจริงจังต่อการสร้างเสริมคุณภาพของผลลัพธ์บริการที่ส่งมอบให้ผู้รับบริการหรือผู้ใช้⁴⁸

2. ราคาค่าบริการ ความพึงพอใจของผู้รับบริการหรือผู้ใช้เกิดจากการประเมินคุณภาพและรูปแบบการบริการเทียบกับราคาค่าบริการที่ต้องจ่ายออกไป โดยผู้ดำเนินการจะต้องกำหนดราคา

⁴⁸ พิมล เมฆสวัสดิ์. การประเมินคุณภาพการบริการสำนักหอสมุดกลาง. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ : สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 2549

ค่าบริการที่เหมาะสมกับคุณภาพของการบริการ และเป็นไปตามความเต็มใจที่จะจ่ายของผู้รับบริการ หรือผู้ใช้

3. สถานที่บริการ ผู้ดำเนินการจะต้องมองหาสถานที่ในการให้บริการที่ผู้รับบริการหรือผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก มีสถานที่ที่กว้างขวางเพียงพอและต้องคำนึงถึงการอำนวยความสะดวกแก่ผู้รับบริการหรือผู้ใช้ในทุกด้าน

4. การส่งเสริมแนะนำบริการ ผู้ดำเนินการจะต้องให้ข้อมูลข่าวสารในเชิงบวกแก่ผู้รับบริการหรือผู้ใช้ทั้งในด้านคุณภาพการบริการและภาพลักษณ์ของการบริการ ผ่านทางสื่อต่างๆ เพื่อให้ผู้รับบริการหรือผู้ใช้ได้นำข้อมูลเหล่านี้ไปช่วยประเมินเพื่อตัดสินใจซื้อบริการต่อไป

5. ผู้บริการ ผู้ดำเนินการจะต้องตระหนักถึงตนเองว่ามีส่วนสำคัญในการสร้างให้เกิดความพึงพอใจในการบริการของผู้รับบริการหรือผู้ใช้โดยในการกำหนดกระบวนการจัดการการวางรูปแบบการบริการจะต้องคำนึงถึงผู้รับบริการหรือผู้ใช้เป็นสำคัญ ทั้งแสดงพฤติกรรมในการให้บริการและนำเสนอบริการที่ลูกค้าต้องการความสนใจ เอาใจใส่อย่างเต็มที่ด้วยจิตสำนึกของการบริการ

6. สภาพแวดล้อมของการบริการ ผู้ดำเนินการจะต้องสร้างให้เกิดความสวยงามของอาคารสถานที่ผ่านการออกแบบตกแต่ง การแบ่งพื้นที่ใช้สอยที่เหมาะสมลงตัว ก่อให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีของกิจการบริการ และสื่อภาพลักษณ์นี้ออกไปสู่ผู้รับบริการหรือผู้ใช้อีกด้วย⁴⁹

7. กระบวนการบริการ ผู้ดำเนินการต่างมุ่งหวังให้เกิดความมีประสิทธิภาพของการจัดระบบการบริการเพื่อเพิ่มความคล่องตัว และความสามารถในการตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าได้อย่างถูกต้อง มีคุณภาพ โดยการนำบุคลากรเทคโนโลยีเขามารวมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริการ และประสิทธิผลที่จะเกิดขึ้นต่อผู้รับบริการหรือผู้ใช้

การพัฒนาคุณภาพการให้บริการ

การมุ่งไปสู่การยกระดับคุณภาพ ตามแนวคิดการบริหารคุณภาพโดยรวม (TQM) มีหลักการดังนี้

1) ลูกค้าสำคัญที่สุด (customer focus) เพราะลูกค้าหรือผู้รับผลงาน เป็นเป้าหมายหรือเหตุผลที่ต้องมีหน่วยงานของเรา ระดับของคุณภาพ อยู่ที่ความสามารถในการตอบสนองความต้องการของผู้รับผลงาน หน้าที่ของเราคือการค้นหาและตอบสนองความต้องการผู้รับผลงาน

2) จุดสานฝันร่วมกัน (common vision) เป็นการรวมพลังเพื่อการสร้างสรรค์ สมาชิกมีส่วนร่วม ในการกำหนดเป้าหมายร่วมกันและมีส่วนร่วมในการปรับเปลี่ยนไปสู่เป้าหมายดังกล่าว

3) ทีมงานสัมพันธ์ (teamwork & empowerment) ทุกคนต่างพึ่งพิงกันในการทำงาน

⁴⁹ กลุ่มงานบริการสารสนเทศ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 2551. รายงานการวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ. สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. หน้า 26

คุณภาพ ไม่ได้เกิดจากผลงานของใครคนใดคนหนึ่ง แต่เกิดจากการประสานความพยายามของผู้เกี่ยวข้อง ผู้ปฏิบัติงานจะต้องได้รับการเสริมพลังด้วยการฝึกอบรมข้อมูลและโอกาส เพื่อให้นำศักยภาพของตน มาใช้อย่างเต็มที่

4) มุ่งมั่นกระบวนการ (process focus) เป็นการมองว่าปัญหาส่วนใหญ่เกิดจากระบบงานที่ไม่รัดกุม การพัฒนาคุณภาพ คือการปรับปรุงกระบวนการทำงานให้มีความรัดกุม ง่ายในการปฏิบัติ เป็นการสร้างระบบเพื่อปกป้องคุ้มครองให้ผู้ปฏิบัติงานทำงานได้ดีที่สุด

5) สานด้วยอริยสัจสี่ (problem solving process) เป็นการนำกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หรืออริยสัจสี่มาใช้ปรับปรุงกระบวนการ เริ่มด้วยการวิเคราะห์สภาพปัญหา การทดสอบทางเลือกและนำมาปฏิบัติเป็นมาตรฐาน

6) ดีที่ผู้นำ (leadership support) ผู้นำมีบทบาทสำคัญในการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เป็นการนำโดยใช้อุดมการณ์ร่วมกัน ผู้นำทุกระดับเปลี่ยนบทบาทจากผู้ควบคุมและสั่งการเป็นโค้ช

7) ทำดีไม่หยุดยั้ง (continuous improvement) มองหาโอกาสพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่พอใจกับระดับคุณภาพที่เป็นการพัฒนาคุณภาพการบริการ เป็นสิ่งสำคัญที่เป็นตัวแปรตามกันกับระดับความพึงพอใจของผู้รับบริการ ถ้าหน่วยงานได้มีการปรับปรุงพัฒนาคุณภาพให้การให้บริการ ให้มีคุณภาพของงานบริการ ด้วยกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพ ขั้นตอนการทำงานลดลง สามารถปฏิบัติงานได้รวดเร็วขึ้น และลดค่าใช้จ่ายได้ เมื่อปฏิบัติแล้วมีประสิทธิภาพจนเกิดเป็นมาตรฐานในการปฏิบัติงานและควรมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากความต้องการของผู้รับบริการ มีการเปลี่ยนแปลง สิ่งแวดล้อมต่างๆ ทั้งภายในและภายนอก ก็เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ปัจจุบัน ฉะนั้น ควรมีการยกระดับคุณภาพอย่างสม่ำเสมอ สามารถดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้
แนวทางการเสริมสร้างความพึงพอใจในการบริการ

ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการมาจากองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ความคาดหวังของผู้ใช้บริการ กับความประทับใจที่ได้รับหลังจากที่เขาได้ใช้บริการนั้นแล้วหรือผลการให้บริการของเรานั้นเอง หากเราสามารถให้บริการสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ใช้บริการได้มากกว่าที่เขาคาดหวังไว้ความพึงพอใจจะเกิด แต่หากเราทำได้ต่ำกว่าที่ผู้ใช้บริการคาดหวังไว้ความพึงพอใจก็จะไม่เกิด ความสำคัญของการบริการ นอกจากความพยายามในการให้บริการ ซึ่งเป็นปัจจัยภายในขององค์กรของเราเองแล้ว เราควรให้ความสำคัญกับความคาดหวังของผู้ใช้บริการด้วย หากองค์กรก้มหน้าก้มตาพยายามให้บริการอย่างเต็มที่ที่สุดกำลังความสามารถของตน โดยมิได้ศึกษาความต้องการของผู้ใช้บริการก็ เป็นไปได้ที่ความพึงพอใจอาจไม่เกิด เพราะเราต้องไม่ลืมว่า ความพึงพอใจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอีก ส่วนหนึ่งคือ ความคาดหวังซึ่งผู้ใช้บริการจะนำทั้งสองส่วนนี้มาเปรียบเทียบกัน ดังนั้น ผู้ให้บริการหรือส่วนราชการควรศึกษาความต้องการของประชาชนเพื่อนำไปออกแบบกระบวนการให้บริการที่สามารถสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ใช้บริการได้ ดังนั้น สิ่งที่ผู้ให้บริการ “พิมล เมฆสวัสดิ์” ความพึงพอใจ

ในการบริการเป็นสิ่งที่ผู้ดำเนินการจะต้องคำนึงถึงทั้งในฐานะผู้ให้บริการและจะต้องคาดคิดในฐานะของผู้รับบริการรวมด้วยเพื่อที่จะสามารถส่งเสริมให้เกิดความพึงพอใจในการบริการ ขึ้นได้โดยสามารถกระทำผ่านขั้นตอนต่างๆ ดังนี้⁵⁰

1. ตรวจสอบความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้อย่างสม่ำเสมอผ่านการซักถามโดยตรง การสำรวจความคิดเห็น เพื่อศึกษาถึงความคาดหวังและระดับความพึงพอใจในการบริการที่ผู้รับบริการหรือผู้ใช้มีต่อการให้บริการ รวมทั้งการรับฟังความคิดเห็นของผู้ให้บริการที่เป็นผู้ปฏิบัติโดยตรง ทั้งสองสิ่งจะทำให้ผู้ดำเนินการทราบถึงความคาดหวัง และความพึงพอใจในการบริการที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด เพื่อที่จะได้นำไปพัฒนากระบวนการให้บริการที่มีคุณภาพตรงกับความต้องการของผู้รับบริการหรือผู้ใช้ได้

2. การกำหนดเป้าหมายและทิศทางขององค์กรให้ชัดเจน ซึ่งผู้ดำเนินการจะต้องกำหนดทิศทางและจุดยืนของหน่วยงานให้ชัดเจน นั่นคือ มีเป้าหมายที่จะตอบสนองต่อความคาดหวังของผู้รับบริการหรือผู้ใช้โดยมีความสอดคล้องต่อแนวโน้มพฤติกรรมของผู้รับบริการหรือผู้ใช้และความพร้อมของผู้ให้บริการ ที่จะดำเนินการให้มีคุณภาพ

3. การกำหนดเป้าหมายและทิศทางขององค์กรให้ชัดเจน ซึ่งผู้ดำเนินการจะต้องกำหนดทิศทางและจุดยืนของหน่วยงานให้ชัดเจน นั่นคือ มีเป้าหมายที่จะตอบสนองต่อความคาดหวังของผู้รับบริการหรือผู้ใช้โดยมีความสอดคล้องต่อแนวโน้มพฤติกรรมของผู้รับบริการหรือผู้ใช้และความพร้อมของผู้ให้บริการ ที่จะดำเนินการให้มีคุณภาพ

4. การกำหนดยุทธศาสตร์การบริการที่มีประสิทธิภาพ โดยจะต้องมีการกำหนดฐานะของตนเองในการแข่งขันด้านการบริการ กำหนดกลุ่มผู้รับบริการเป้าหมาย ศึกษาจุดแข็ง จุดอ่อนของตนเอง จากนั้นจึงกำหนดเป็นกลยุทธ์ในการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ร่วมกับการนำเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาปรับใช้ให้เกิดการบริการที่สะดวก รวดเร็ว ทันสมัย และสามารถเข้าถึงผู้รับบริการหรือผู้ใช้จำนวนมากได้

5. การพัฒนาคุณภาพและความสัมพันธ์ในกลุ่มบุคลากรให้บริการ เพื่อให้ผู้ให้บริการทุกคน มีความร่วมมือรวมใจในการทำงาน รับผิดชอบต่อการสร้างสรรค์ความเอาใจใส่ความทุ่มเทในการทำงาน โดยมุ่งเน้นการทำงานเป็นทีม เพื่อสร้างเสริมคุณภาพในการให้บริการ

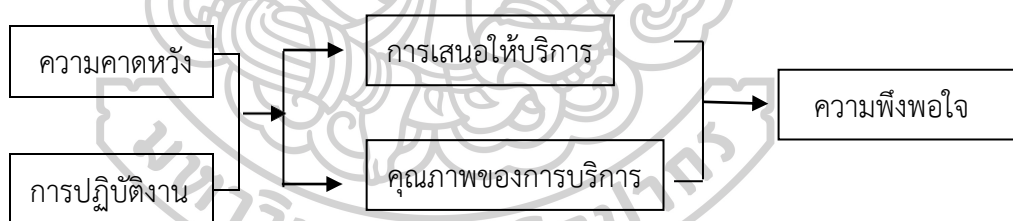
6. การนำกลยุทธ์การสร้างความพึงพอใจต่อผู้รับบริการหรือผู้ใช้ไปปฏิบัติและประเมินผลผ่านการสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมองค์การที่มุ่งเน้นการทำงานที่มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพเพื่อ

⁵⁰ กลุ่มพัฒนาระบบบริหาร กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ. 2555. คู่มือการพัฒนาคุณภาพการให้บริการ เพื่อสร้างความพึงพอใจของผู้รับบริการ. ฉบับปรับปรุง มี.ค. พ.ศ.2555

สร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้รับบริการหรือผู้ใช้มีการกำหนดเป้าหมายและเกณฑ์วัดที่ชัดเจน รวมถึงผลตอบแทนการปฏิบัติตามเป้าหมายเพื่อเป็นแรงจูงใจในการปฏิบัติงานบริการตามกลยุทธ์ที่วางไว้

นอกจากนี้ ความพึงพอใจต้องศึกษาทั้งในด้านการรับบริการ ซึ่งเป็นการรับรู้ของผู้มารับบริการและด้านผู้ให้บริการ ซึ่งเป็นการรับรู้ของผู้ให้บริการ ทั้งในด้านปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจระดับความพึงพอใจและประเภทของความพึงพอใจและความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจของผู้รับบริการกับผู้ให้บริการ เพื่อให้ผู้บริหารกิจการบริการ จะได้นำข้อมูลมาปรับปรุงการดำเนินงานบริการให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพอันนำไปสู่การเสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีในสังคม⁵¹

ความพึงพอใจจากการรับบริการ บ่งบอกถึงคุณภาพการให้บริการ ซึ่งมีมติที่จะใช้วัดคุณภาพการให้บริการนั้นมีนักวิชาการ Parasuraman⁵² ได้กำหนดมิติการวัดคุณภาพการให้บริการ โดยวัดสิ่งที่จับต้องได้อันได้แก่ การบริการทางกายภาพ คือ การอำนวยความสะดวก การแต่งกายของเจ้าหน้าที่และอุปกรณ์ที่พร้อมใช้ในการให้บริการ ตลอดจนมองในมิติของความสามารถในการตอบสนองความต้องการในการให้บริการโดยทันที ซึ่งแสดงถึงความรวดเร็วในการให้บริการ รวมทั้งให้ความสำคัญในแง่ของอรรถยาศัยไม่ตรีจิตระหว่างผู้ให้บริการและผู้รับบริการ เพื่อสร้างความรู้สึกในการเข้าถึงจิตใจและความต้องการของผู้รับบริการอย่างแท้จริง และกระจายการให้บริการที่ทั่วถึง ซึ่งแสดงถึงการเอาใจใส่ต่อผู้รับบริการอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน ไม่เลือกปฏิบัติต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นสำคัญ⁵³



ภาพที่ 6 ความพึงพอใจในการบริการ

⁵¹ อเนก สุวรรณบัณฑิต และคณะ. 2548. จิตวิทยาบริการ. กรุงเทพฯ : เพรส แอนด์ ดีไซน์.

⁵² กัญญา เทพสวัสดิ์. 2550. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมบริการให้บริการของพนักงานให้บริการข้อมูลทาง โทรศัพท์ของบริษัทให้บริการข้อมูลทางโทรศัพท์แห่งหนึ่ง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

⁵³ อเนก สุวรรณบัณฑิต และคณะ. 2548. จิตวิทยาบริการ. กรุงเทพฯ : เพรส แอนด์ ดีไซน์

กล่าวโดยสรุป ความพึงพอใจของผู้ให้บริการ (job satisfaction) เป็นสิ่งที่ผู้ให้บริการรู้สึกทางบวกต่อการทำงานที่กระทำและส่งผลกระทบต่อคุณภาพในการให้บริการต่อผู้รับบริการ ดังนั้น ผู้ให้บริการจะต้องดำเนินนโยบายต่างๆ เพื่อให้ผู้ให้บริการคงความพึงพอใจในการทำงานต่อไป ซึ่งการประเมินระดับคุณภาพการบริการ ส่วนใหญ่ใช้การตรวจสอบ ทดสอบ ประเมินค่าโดยการให้หน่วยคะแนน โดยการวัดระดับความพึงพอใจที่ความรวดเร็ว อธยาศัยการให้บริการ ความถูกต้องการให้บริการของเจ้าหน้าที่เป็นสำคัญด้วย

การพัฒนาคุณภาพการบริการเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่หน่วยงานสามารถนำมาใช้ในการบริหารงาน กล่าวคือ ผู้บริหารจะมีเครื่องมือช่วยควบคุมให้การดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้การมอบหมายหน้าที่และการสั่งการสามารถทำได้โดยสะดวกและรวดเร็ว การประเมินผลการทำงานมีความยุติธรรมและน่าเชื่อถือ เนื่องจากมีทั้งหลักฐานและหลักเกณฑ์ที่ผู้บริหารสามารถชี้แจงให้ผู้ปฏิบัติงานยอมรับผลการประเมินได้โดยง่าย ในส่วนของผู้ปฏิบัติงาน มาตรฐานที่กำหนดไว้ถือเป็นสิ่งท้าทายที่ทำให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะไปถึงเป้าหมายการทำงานมีความถูกต้องมากขึ้น เนื่องจากผู้ปฏิบัติงานมีกรอบหรือแนวทาง ในการปรับปรุงงานและการพัฒนาศักยภาพ เพื่อไปสู่มาตรฐานการทำงานที่ทั้งผู้ปฏิบัติงานและผู้บริหารของหน่วยงานได้ร่วมกันกำหนดไว้ เพื่อให้การปฏิบัติงานได้คุณภาพและหน่วยงานได้พัฒนาไปสู่องค์กร ที่มีประสิทธิภาพสูง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Related research)

พินดา ตันศิริ (2553: บทคัดย่อ) เทคโนโลยีเสมือนจริงได้ถูกรวมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมประจำวัน มีการนำไปประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายในด้านต่างๆ ทั้งด้านศิลปะ การแพทย์ การศึกษาและการพาณิชย์บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อกล่าวถึงเทคโนโลยีเสมือนจริงและแสดงถึงประโยชน์จากการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงไปใช้กับธุรกิจในด้านต่างๆ ในบทความมีการเปรียบเทียบระหว่างเทคโนโลยีเสมือนจริงและเทคโนโลยีความจริงเสมือน รวมทั้งการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงไปใช้บนโทรศัพท์มือถือที่เรียกว่าระบบเสมือนบนโทรศัพท์มือถือและแนวโน้มของการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในอนาคต

จุฑามาศ ธัญญเจริญ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาหนังสือภาพความจริงเสมือนผ่านไอแพดเรื่องทำร่วมาตฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์ จัดทำหนังสือภาพความจริงเสมือนผ่านไอแพด ผลการวิจัยพบว่าหนังสือภาพความจริงเสมือนผ่านไอแพดเรื่องทำร่วมาตฐานมีคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก

สิทธิ คงทรัพย์ และธวิกา อยู่สถิต (2558) ได้ทำวิจัย เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์เสมือนจริง เรื่องการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติเขาสก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และออกแบบการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง อุทยานประวัติศาสตร์จังหวัด

พระนครศรีอยุธยา ผลการวิจัยพบว่า การผลิตสื่อวีดิทัศน์มัลติมีเดียเสมือนจริง เรื่องท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติเขาสก ได้ผลสรุปผลการวิจัยจากแบบสอบถามของนักศึกษาและบุคคลทั่วไปจำนวน 48 คน โดยนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจหลังจากได้ชมสื่อวีดิทัศน์มัลติมีเดียเสมือนจริง เรื่องท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติเขาสก ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 บท ได้แก่ 1) ค่าความคิดเห็นด้านน่าสนใจของสื่อ ค่าเฉลี่ยด้านความน่าสนใจของสื่อค่าเฉลี่ยโดยรวมคือ 4.26 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.70 2) ค่าระดับความคิดเห็นด้านเนื้อหาของสื่อค่าเฉลี่ยโดยรวมคือ 4.18 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.83 3) ค่าระดับความคิดเห็นด้านประโยชน์ที่ผู้ชมได้รับจากสื่อค่าเฉลี่ยโดยรวมคือ 4.25 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.81 4) ค่าระดับความคิดเห็นด้านภาพของสื่อค่าเฉลี่ยโดยรวมคือ 4.26 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.76

ปาริชาติ คุณปลื้ม (2559) ได้ศึกษาเรื่องการจัดการความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการศึกษาเปรียบเทียบกระบวนการถ่ายโอนความรู้ของภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปขั้นตอนการถ่ายทอดองค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ การค้นหาแหล่งข้อมูลแบบฝังลึกของภูมิปัญญาท้องถิ่นแล้วผ่านกระบวนการ จนกลายเป็นความรู้แบบชัดแจ้ง จากนั้นเผยแพร่เพื่อให้บุคคลที่สนใจได้ทดลองใช้หลายคนอาจกังวลว่า ภูมิปัญญาของครอบครัวเมื่อมีการเผยแพร่แล้วจะกลายเป็นข้อมูลสาธารณะที่ใครก็รู้และทำได้ อันที่จริงแล้วในทางปฏิบัติมันไม่เป็นเช่นนั้น เพราะกว่าจะเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (best practice) ต้องอาศัยการฝึกฝนมาเป็นระยะเวลายาวนาน ดังนั้น ผู้ที่ได้ข้อมูลเชิงองค์ความรู้ไปนั้นยังคงต้องไปต่อยอด ดัดแปลง ปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบทของตน จึงเป็นการยากที่จะเลียนแบบจนเหมือนกันได้ เมื่อเผยแพร่ข้อมูลแล้วก็ให้ผู้ใช้ข้อมูลสะท้อนข้อมูลกลับมาด้วยว่านำไปใช้แล้วได้ผลอย่างไร พัฒนาอย่างไร ต้องเพิ่มหรือลดสิ่งใด เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงกระบวนการผลิตให้ดียิ่งขึ้น ถ้าคนไทยร่วมมือกันโดยเริ่มจากถอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน เลือกสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ที่มีคุณค่าคู่ควรกับการอนุรักษ์มาพัฒนาและปรับปรุง ให้เหมาะสมกับปัจจุบันและอนาคต เชื่อว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นจะไม่สูญหายและจะถูกประชาสัมพันธ์ออกไป ไม่เพียงในประเทศไทยแต่เป็นทั่วโลก ปัจจุบันเป็นยุคที่การสื่อสารทั่วโลกเป็นเรื่องง่าย ดังจะเห็นได้จากคนแทบจะทั่วโลกรู้จักผัดไทยและต้มยำกุ้งว่ามาจากประเทศไทย สิ่งเหล่านี้เป็นเพียงตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ถูกพัฒนาเพื่อมาเป็นอาชีพและสร้างภาวะเศรษฐกิจที่ดีให้กับประเทศชาติต่อไป

ไวยพจน์ (2559) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงอุทยานประวัติศาสตร์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และออกแบบการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง อุทยานประวัติศาสตร์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้ผลสรุปการวิจัยจากนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน โดยนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยและได้สรุปว่าคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงอุทยานประวัติศาสตร์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อยู่ในระดับมาก โดยประเมินความพึงพอใจได้แบ่งออกเป็น

2 ด้านได้แก่ 1) ด้านคุณภาพ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.17 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.01 2) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.20 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.12 และผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง อุทยานประวัติศาสตร์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จากผู้เชี่ยวชาญ โดยนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยและได้ผลสรุปว่า ค่าเฉลี่ยของสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงอุทยานประวัติศาสตร์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.24 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.5

สุรวุฒิ ธนฤทธิ์(2559) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ด้านการเลือกใช้รถจักรยานยนต์ขนาดใหญ่โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยี AR หรือ Augmented Reality ผลการวิจัยการพัฒนาสื่อโฆษณาเพื่อประชาสัมพันธ์ด้านการเลือกใช้รถจักรยานยนต์ขนาดใหญ่ โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง สรุปผลจากกลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไปจำนวน 30 คน โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบสอบถามมาหาค่าเฉลี่ยและสรุปผลของการประเมินแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ระดับความคิดเห็นด้านเนื้อหา ค่าโดยเฉลี่ยโดยรวมคือ 4.47 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.65 ซึ่งวัดค่าแปลผลออกมาอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ระดับความคิดเห็นด้านคุณภาพของภาพ 3 มิติ ค่าเฉลี่ยโดยรวมคือ 4.44 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.63 ซึ่งวัดค่าแปลผลออกมาอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก และความคิดเห็นด้านการใช้งานค่าเฉลี่ยโดยรวมคือ 4.36 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.65 ซึ่งวัดค่าแปลผลออกมาอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก 1.3 องค์ประกอบของเทคโนโลยีความจริงเสมือนเทคโนโลยีความจริงเสมือน ประกอบด้วย AR Code หรือตัว Marker กล้องวิดีโอ AR Engine และจอแสดงผล โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1.3.1 AR Code หรือตัว Marker ใช้ในการกำหนด ตำแหน่งของวัตถุแบบที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ (Marker หรือ Image-Based) ส่วนใหญ่ใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ ด้วยการเขียนรหัสการใช้งานเพื่อให้เกิดเป็นภาพ 3 มิติในรูปแบบ ต่างๆ 1.3.2 กล้องวิดีโอ กล้องเว็บแคม กล้องโทรศัพท์มือถือ หรือ ตัวจับ Sensor อื่นๆ ใช่มองตำแหน่งของ AR Code แล้วส่งข้อมูลเข้า AR Engine แบบที่ใช้ระบบพิกัด (Location - Based) ใช้งานผ่าน Smart Phone ที่มีเข็มทิศในตัว AR ประเภทนี้ที่เด่นที่สุดได้แก่ Layer 1.3.3 AR Engine เป็นตัวส่งข้อมูลที่อ่านได้ผ่านเข้าซอฟต์แวร์หรือส่วนประมวลผล เพื่อแสดงเป็นภาพต่อไป AR แบบที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ (Marker หรือ Image - Based) 1.3.4 Display หรือ จอแสดงผล เพื่อให้เห็นผลข้อมูลที่ AR Engine ส่งมาให้ในรูปแบบของภาพ หรือ วิดีโอ AR แบบที่ใช้ระบบพิกัด (Location - Based)

พระครูวาปีจันทคุณ และคณะ (2560) ได้ศึกษารูปแบบการจัดการความรู้แหล่งโบราณคดีทางพระพุทธศาสนาในจังหวัดร้อยเอ็ดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการความรู้แหล่งโบราณคดีทางพระพุทธศาสนาจังหวัดร้อยเอ็ด ขอบเขตการวิจัยด้านพื้นที่ คือ แหล่งโบราณคดีทางพระพุทธศาสนาจังหวัดร้อยเอ็ด ประกอบด้วย 1) ขอบเขตด้านเนื้อหา มี 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การ

ประชาสัมพันธ์ 2) การจัดทำฐานข้อมูล 3) การอนุรักษ์โบราณคดี 4) การปรับสภาพภูมิทัศน์เชิงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว 5) การจัดแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม เครื่องมือวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีพรรณนาตามหลักอุปนัยวิธีผลการวิจัย พบว่า การประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีในจังหวัดร้อยเอ็ดยังมีน้อยมาก ทั้งนี้เพราะเป็นโบราณคดีที่ไม่มีชื่อเสียงมาก และโดยมากไม่ได้จัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นเพียงโบราณสถาน/โบราณคดีที่อยู่ในความครอบครอง และดูแลของกรมศิลปากรเท่านั้น, โบราณคดีแต่ละแห่งขาดการจัดทำฐานข้อมูล ข้อมูลโบราณคดีแต่ละแห่งพบในสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น บัญชีโบราณสถานของกรมศิลปากร, โบราณคดีที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดร้อยเอ็ด เป็นต้น, โบราณคดีในจังหวัดร้อยเอ็ดโดยมากไม่ค่อยมีปัญหาเกี่ยวกับการอนุรักษ์ เพราะได้รับการชี้แจงเรื่องกฎหมายและวิธีการอนุรักษ์โบราณคดีจากเจ้าหน้าที่กรมศิลปากรแล้ว, แหล่งโบราณคดีในจังหวัดร้อยเอ็ดโดยมากไม่มีการปรับภูมิทัศน์ ดังนั้นจึงทำให้ขาดความสวยงามและเหมาะสมแก่การท่องเที่ยว, โบราณสถานเกือบทั้งหมดขาดการจัดแหล่งเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เริ่มจากเชิงคุณภาพโดยศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้รูปแบบเบื้องต้นในการสร้างแบบสัมภาษณ์ เพื่อใช้เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ส่วนเชิงปริมาณเป็นการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการประเมินผลการศึกษาผลการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น กับกลุ่มตัวอย่างด้วยค่าสถิติ โดยดำเนินการวิจัยการสร้างสื่อมัลติมีเดียศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดกาญจนบุรี ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สามารถแสดงเป็นขั้นตอนตามลำดับ ดังนี้
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ตอนที่ 1 การสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.การศึกษาข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

1.1 สํารวจ และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี จากการวิเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมกับการสร้างสื่อมัลติมีเดียของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.2 สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมกับการสร้างสื่อมัลติมีเดียของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.3 กำหนดกรอบแนวคิดของข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมกับการสร้างสื่อมัลติมีเดียของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย ตอนที่ 1 (ต่อ)

2. ดำเนินการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.1 การจัดทำร่างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.2 การตรวจสอบร่างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus Group Concussion)



ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ภาพที่ 7 แสดงขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ตอนที่ 1 การสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น การศึกษาข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ขอบเขตด้านเนื้อหา

แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมกับการสร้างสื่อมัลติมีเดียของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งสำรวจและสังเคราะห์จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านประวัติศาสตร์ และผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านสื่อมัลติมีเดีย

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ด้านเอกสาร โดยการสำรวจและสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีจากหนังสือ ตำรา วารสาร บทความ อินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมกับการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นด้านบุคคล โดยการสัมภาษณ์บุคคลดังต่อไปนี้

1.1 นักวิชาการหรือนักโบราณคดีที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

1.2 นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องสื่อมัลติมีเดีย ไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

2. กรอบแนวคิดของข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์

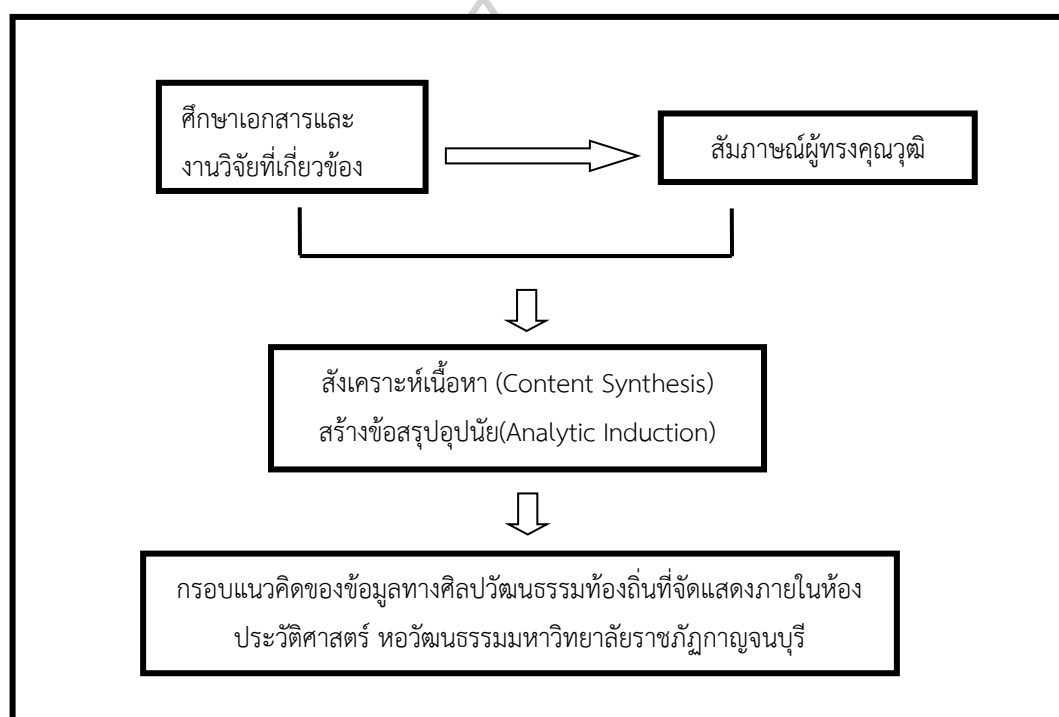
หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความคิดเห็นและแนวคิดเกี่ยวกับข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

จากขั้นตอนการแสดงผลข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี สามารถกำหนดเป็นกรอบในการดำเนินการวิจัยได้ ดังนี้

กรอบดำเนินการวิจัย ขั้นตอนที่ 1



ภาพที่ 8 แสดงกรอบดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. สืบค้นและสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับ ข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ร่วมกับการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชน กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเนื้อหาสาระที่ได้มา ประมวลเข้าด้วยกัน เพื่อเป็นกรอบแนวคิดของการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการสังเคราะห์เนื้อหา (Content Synthesis)

2. นำกรอบแนวคิดที่ได้จากการสำรวจและสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี มาสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านประวัติศาสตร์ และผู้ทรงคุณวุฒิด้านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย เพื่อนำมาประกอบการกำหนดกรอบแนวคิดของการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการสร้างข้อสรุปอุปนัย (Analytic Induction)

3. ผู้วิจัยนำเอากรอบแนวคิดของการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่ได้จากการสำรวจ และสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งแนวคิดที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒินำมาสังเคราะห์รวมกันอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ได้กรอบแนวคิดของการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

กลุ่มตัวอย่าง

ในขั้นตอนนี้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านประวัติศาสตร์ และผู้ทรงคุณวุฒิด้านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 6 ท่าน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่

1) นักวิชาการ อาจารย์ผู้สอนประวัติศาสตร์ หรือนักโบราณคดีที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

2) นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้ เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

การพัฒนาเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการพัฒนาเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

2. นำสารสนเทศที่ได้จากการสำรวจและสังเคราะห์เอกสารในข้อ 1 มาสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อนำไปสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับองค์ประกอบการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

3. นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบเบื้องต้นกับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ครบคลุมของเนื้อหา และนำแบบสัมภาษณ์ไปปรับปรุงแก้ไขตามที่ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้ให้ข้อเสนอแนะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. โทรศัพท์ติดต่อผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย โดยการสัมภาษณ์
2. ผู้วิจัยขอหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย ถึงผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์
3. ผู้วิจัยส่งหนังสือขอความร่วมมือ พร้อมสรุปโครงร่างวิทยานิพนธ์และแบบสัมภาษณ์แบบมี โครงสร้างทางไปรษณีย์ โดยส่งก่อนวันนัดหมายสัมภาษณ์อย่างน้อย 1 สัปดาห์
4. ผู้วิจัยโทรศัพท์ถึงผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ประกอบกับนัดหมายเวลาในการเข้าพบเพื่อทำ การสัมภาษณ์และดำเนินการสัมภาษณ์ตามวันเวลาที่นัดหมาย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจเอกสารและการสัมภาษณ์โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analyses) และสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย ทำให้ได้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการสร้าง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ขั้นตอนในด้านการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น มีรายละเอียดดังนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. การสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของ เยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
2. การตรวจสอบนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของ เยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยตรวจสอบตรงเชิงพินิจด้านความเหมาะสม โดยการ สนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ซึ่งดำเนินการดังนี้

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) จำนวน 6 ท่าน ประกอบด้วย

1) นักวิชาการหรือนักโบราณคดีที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

2) นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

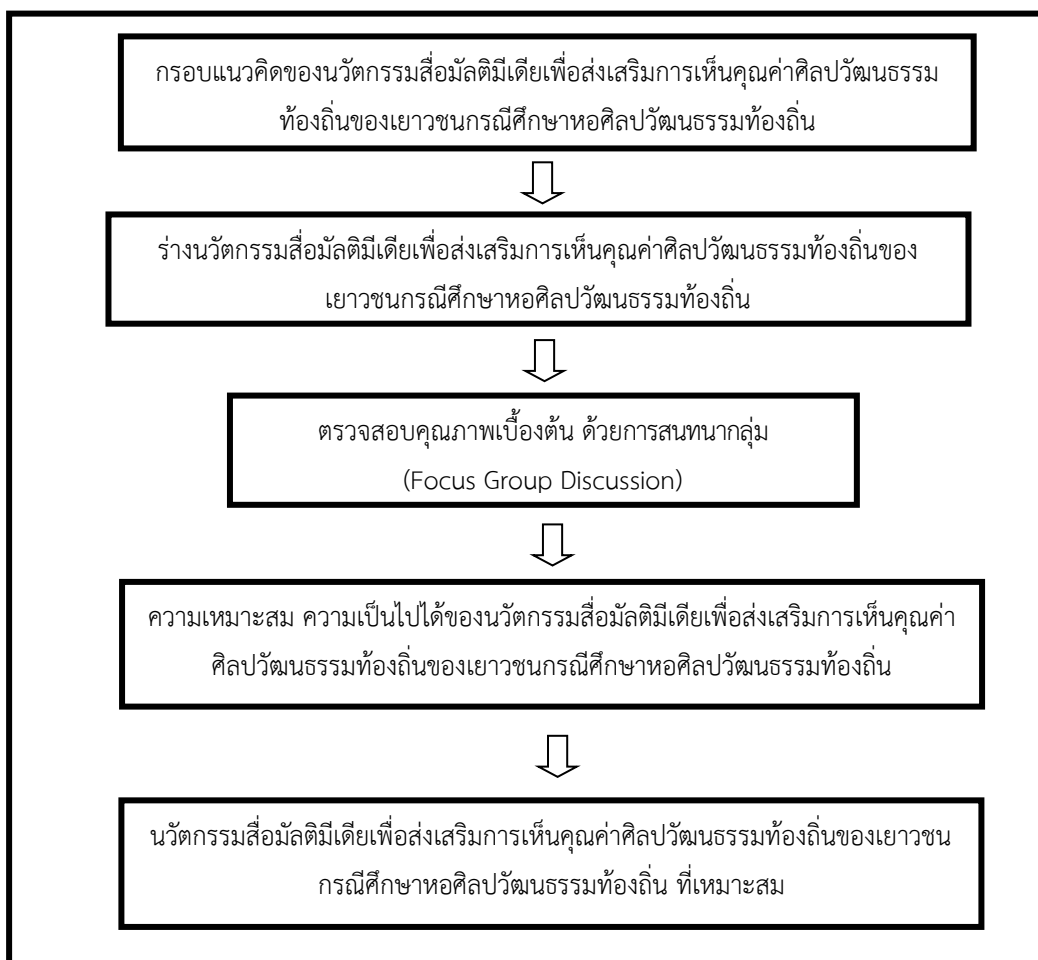
ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษาได้แก่ ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อร่างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ในด้านความเหมาะสม ความเป็นไปได้

จากขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถกำหนดเป็นกรอบในการดำเนินการวิจัยได้ ดังนี้



กรอบดำเนินการวิจัย ขั้นตอนที่ 2



ภาพที่ 9 แสดงกรอบดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่ได้จากการสำรวจและสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี ร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิมาประมวลเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้องค์ประกอบของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในเบื้องต้น โดยการสังเคราะห์เนื้อหา (Content Synthesis)

2. การตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้นของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 การจัดการสนทนากลุ่มเพื่อตรวจสอบนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ตามวัน เวลา และสถานที่ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

2.2 ผู้ทรงคุณวุฒิทำการพิจารณาและตรวจสอบนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อทำการตัดสินคุณค่าของสื่อมัลติมีเดียด้วยการประเมินโดยใช้ศักยภาพของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นหลักและให้คุณค่าโดยการนำเสนอด้วยการวิพากษ์วิจารณ์ ด้วยการสนทนากลุ่ม

2.3 บันทึกผลแนวคิดและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำข้อมูลสารสนเทศที่ได้มาปรับปรุง แก้ไข และประมวลสรุปเข้าด้วยกัน ตลอดจนการพิจารณาเพิ่มเติมของเนื้อหาสาระต่างๆ ในแต่ละองค์ประกอบของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย โดยคำนึงถึงความถูกต้อง ชัดเจน ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2.4 หลังจากการจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) แล้วประมาณ 2 สัปดาห์ ซึ่งจะได้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น แล้วผู้วิจัยนำแบบสอบถามจัดส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มเดิมพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และทำการตรวจสอบความเหมาะสมของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียอีกครั้ง

2.5 ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยส่งทางไปรษณีย์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้พิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของสื่อมัลติมีเดีย โดยแบบของติดแสตมป์เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิส่งแบบสอบถามฉบับดังกล่าวมาให้ผู้วิจัย

2.6 การพิจารณาความเหมาะสม ความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามนี้มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และข้อคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นหรือเสนอแนะเพิ่มเติม นำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามของผู้ทรงคุณวุฒิไปคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัยในชั้นตอนนี้ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิจากการจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยผู้วิจัยได้กำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิตามรายละเอียด ดังนี้

1) นักวิชาการหรือนักโบราณคดีที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

2) นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องสื่อมัลติมีเดีย ไม่ต่ำกว่า 5 ปี 3 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้ประกอบด้วย ดังนี้

1. เอกสารประกอบการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อการวิพากษ์พิจารณา ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

2. แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ในด้านความเหมาะสมและความเป็นไปได้พร้อมทั้งข้อเสนอแนะ ซึ่งแบบสอบถามนี้มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และข้อคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

การพัฒนาเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การสร้างเอกสารประกอบการสนทนากลุ่ม ในการพัฒนาเอกสารประกอบการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่ได้มาจากการสำรวจและสังเคราะห์ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วดำเนินการสังเคราะห์เนื้อหาเพื่อสร้างข้อสรุปขององค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย แล้วนำมาสร้างเป็นประเด็นในการสนทนากลุ่มเพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิทำการตรวจสอบในประเด็นเกี่ยวกับองค์ประกอบย่อยต่างๆ เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียรวมทั้งเนื้อหาสาระอื่นที่เกี่ยวข้องของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ผู้วิจัยได้นำเอกสารประกอบการสนทนากลุ่มไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาและนำมาปรับปรุงแก้ไข

2. การสร้างแบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ตอนที่ 2 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

คำชี้แจง

ขอให้ท่านพิจารณา ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ของสื่อมัลติมีเดีย โดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ตัวเลือกของความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และกรุณาให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมในกรณีที่เห็นว่าควรปรับปรุงแก้ไขใดๆ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

1. ช่องความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

คะแนน 5 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมน้อย

คะแนน 1 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นทั้งหมดไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในเบื้องต้นแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและดำเนินการจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 6 คนได้พิจารณาและลงความเห็น เพื่อเป็นการยืนยันถึงความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย

3. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านได้พิจารณาตรวจสอบ ภาษา เนื้อหา และลงความเห็นเพื่อเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) ได้ผลค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อ จำนวน 10 ข้อ อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงให้เห็นว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมทุกข้อ และได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านก่อนที่จะนำไปทดลองใช้

4. นำแบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญมาทำการปรับปรุง แก้ไขข้อคำถามตามที่ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะ

ตารางที่ 1 แสดงข้อเสนอแนะและการแก้ไข

ข้อเสนอแนะ	การแก้ไข
1.ควรมีคำแนะนำหรือคู่มือในการเข้านวัตกรรมสื่อ เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับกลุ่มตัวอย่าง	สร้างคู่มือการเข้านวัตกรรมสื่อ และมีคำอธิบายประกอบภาพ การเข้าถึงนวัตกรรมสื่อ

5. จัดพิมพ์แบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริงต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัยถึงผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 6 คนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่ม
2. ผู้วิจัยโทรศัพท์ถึงผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน นัดหมายวัน เวลา สถานที่ในการดำเนินการสนทนากลุ่ม
3. ผู้วิจัยส่งหนังสือขอความร่วมมือ พร้อมสรุปโครงร่างวิทยานิพนธ์และประเด็นในการสนทนากลุ่มใส่ซองติดแสตมป์ส่งถึงผู้เชี่ยวชาญก่อนเวลานัดหมายอย่างน้อย 1 สัปดาห์
4. ผู้วิจัยดำเนินการสนทนากลุ่มตามวันเวลาและสถานที่ที่นัดหมาย
5. หลังจากดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยดำเนินการส่งแบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิได้พิจารณา ตรวจสอบ และลงความเห็นอีกครั้งหนึ่ง
6. ปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลในการพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ในการวิเคราะห์ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรม

ท้องถิ่น โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) นำผลการวิเคราะห์มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ เพื่อแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้มาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสม และความเป็นไปได้น้อยที่สุด

ตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ในการทดลองใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ในสถานการณ์จริงผู้รับบริการหรือผู้เข้าเยี่ยมชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ในช่วงเดือนพฤศจิกายน - เดือนธันวาคม 2566 ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งนักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 มีนักเรียนทั้งหมดจำนวน 68 คน

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้รับบริการหรือผู้เข้าชมข้อมูลนวัตกรรมการสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ดังนี้

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่มาศึกษาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน คิดเป็น 30 คน

ขอบเขตด้านตัวแปร

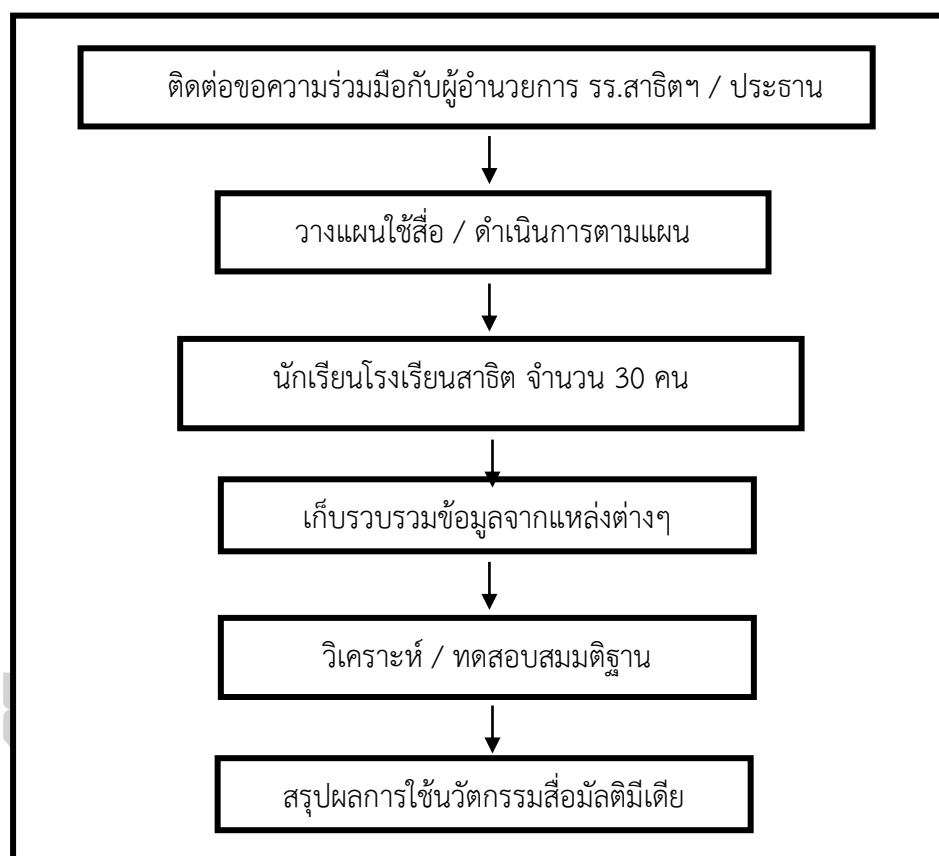
ตัวแปรที่ศึกษา คือ ผลของการทดลองใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบด้วยตัวแปรดังนี้

- 2.1 ความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชม/ผู้รับบริการ ข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 2.2 การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้เข้าชม/ผู้รับบริการ

2.3 ความพึงพอใจของผู้เข้าชม/ผู้รับบริการที่มีต่อหน่วยวัฒนธรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

จากขั้นตอนการทดลองใช้วัฒนธรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถกำหนดเป็นกรอบในการดำเนินการวิจัยได้ ดังนี้

กรอบดำเนินการวิจัย ขั้นตอนที่ 2



ภาพที่ 10 แสดงกรอบดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยติดต่อขอความร่วมมือกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการทดลองใช้วัฒนธรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่เป็นผู้รับบริการหรือเข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ในช่วงเดือนพฤศจิกายน-เดือนธันวาคม 2566 ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ดังนี้

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่มาศึกษาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน คิดเป็น 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในชั้นตอนนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชม/ผู้รับบริการที่มีต่อวัฒนธรรมสื่อมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ สร้างตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจโดยการวิเคราะห์เนื้อหาสาระศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ตามแนวทางการวัดผลทางการศึกษาของ สมนึก ภัททิยธนี (2551 : 155-181)

1.2 สร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหาสาระศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

1.3 สร้างแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจโดยการวิเคราะห์เนื้อหาสาระศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

1.4 นำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ความถูกต้องของการใช้ภาษา พิจารณาและตรวจสอบเป็นรายข้อ เพื่อหาคุณภาพของข้อสอบโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้(สมนึก ภัททิยธนี. 2541 : 221)

ให้คะแนน + 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ให้คะแนน - 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบไม่ตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1.5 นำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่ผ่านการพิจารณาและตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์ จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง(Index of Item Objective Congruence : IOC) ได้ผลค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อ

จำนวน 30 ข้อ อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงให้เห็นว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมทุกข้อ และได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านก่อนที่จะนำไปทดลองใช้

1.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ตารางที่ 2 แสดงข้อเสนอแนะและการแก้ไข

ข้อเสนอแนะ	การแก้ไข
1.การตั้งข้อคำถามควรคำนึงถึงความรู้ความจำ ความเข้าใจการนำไปใช้การวิเคราะห์ การสังเคราะห์	สร้างข้อคำถามเพิ่มเติมให้ตรงตามคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ
2. ควรระบุคำตอบให้เป็นยุคสมัยจะดีกว่า คำตอบว่าวัตถุชื่ออะไร นักเรียนจะได้มีความรู้ เรื่องยุคสมัยมากกว่าคุณภาพแล้วตอบชื่อวัตถุ	เปลี่ยนจากคำตอบชื่อวัตถุเป็นคำตอบชื่อยุคสมัยวัตถุจัดแสดง

1.7 นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนนเพื่อวิเคราะห์หาความยากง่าย (P) โดยพิจารณาข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายที่มีค่า .20 ถึง .80 และหาค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบรายข้อโดยใช้สูตรของแบรนแนน (Brennan : B-Index) โดยพิจารณาข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ค่าดัชนีมีผลดังนี้ คือจากข้อสอบจำนวน 45 ข้อ เลือกเหลือจำนวน 30 ข้อ แล้วนำผลการทดสอบไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา(Coefficient- α) ของครอนบาค (ทรงศักดิ์ ภูศรีอ่อน. 2551 : 55-69) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .783

2. แบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น การสร้างและหาคุณภาพแบบประเมิน

2.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้รับบริการ

2.2 ศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อกำหนดกรอบโครงสร้างของแบบประเมินตามนิยามของการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.3 ดำเนินการสร้างแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น แบบมาตราประมาณค่า โดยใช้วิธีของลิเคอร์ต (Likert) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การประเมินเฉลี่ยตามแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2551, หน้า 69) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2.4 นำข้อคำถามของแบบประเมินที่สร้างแล้วตรวจสอบความเที่ยงตรง (validity)

ของเนื้อหาโดยเสนอต่อที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา เพื่อตรวจสอบและพิจารณาในด้านความสอดคล้องกับนิยามศัพท์ ด้วยการหาค่าแบบประเมิน และเกณฑ์การให้คะแนนด้วยค่า IOC ได้ผลค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อ จำนวน 11 ข้อ อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงให้เห็นว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมทุกข้อ และได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านก่อนที่จะนำไปทดลองใช้

2.5 นำแบบประเมินที่คัดเลือกแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมิน ด้วยการหาคุณภาพของแบบประเมินด้านความเชื่อมั่น (Reliability) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .966

2.6 นำแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบหาคุณภาพแล้วมาปรับปรุงและพัฒนาจัดพิมพ์แบบประเมินฉบับสมบูรณ์

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งแบบสอบถามนี้มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียมาก

คะแนน 3 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียน้อยที่สุด

การสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถาม

1. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำมากำหนดกรอบโครงสร้างของแบบสอบถาม

1.2 ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นทั้งหมดไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเบื้องต้น แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.4 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านได้พิจารณาตรวจสอบภาษา เนื้อหา และลงความเห็นเพื่อเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) โดยข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับหรือมากกว่า 0.50) ได้ผลค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อ จำนวน 11 ข้อ อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงให้เห็นว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมทุกข้อ และได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่านก่อนที่จะนำไปทดลองใช้

1.5 นำแบบสอบถามที่ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญมาทำการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามที่คุณเชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะ นำไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มบุคคลที่คุณสมบัติคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ตารางที่ 3 แสดงข้อเสนอแนะและการแก้ไข

ข้อเสนอแนะ	การแก้ไข
1. หัวข้อด้านเนื้อหา ข้อ 1.1 เนื้อหาในกิจกรรมการเรียนรู้ ชัดเจน เข้าใจง่าย เปลี่ยนจากกิจกรรมเป็นหน่วยการเรียนรู้	1.1 เนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ ชัดเจน เข้าใจง่าย
3. หัวข้อ 1.5 รู้จักวัฒนธรรมของและวิถีชีวิตคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น นำคำว่า “ของ” ออก	1.5 รู้จักวัฒนธรรมและวิถีชีวิตคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น

1.6 นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้แบบสอบถามมาวิเคราะห์หาคุณภาพแบบสอบถามในด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีสัมประสิทธิ์ แอลฟา (Coefficient- α) ของครอนบาค ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .966

1.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริงต่อไป

การเก็บข้อมูลจากผู้ทดลองใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย

มีการเก็บข้อมูลจากผู้ใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อดูประสิทธิภาพการเห็นคุณค่า ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยรับสมัครผู้ร่วมกิจกรรมทางการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อกลุ่มตัวอย่างมายังสถานที่จัดกิจกรรมครบจำนวนแล้ว ได้แนะนำวิธีการ แล้วแจกเอกสารประกอบกิจกรรม แล้วจัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมที่กำหนดไว้ การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการทดลองในครั้งนี้ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยอธิบายชี้แจงและทำข้อตกลงที่เกี่ยวกับการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย
2. ดำเนินการนำเสนอนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น กับนักเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
3. หลังการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ทำการทดสอบความรู้ความเข้าใจ, ประเมินการเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และสอบถามความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้แบบทดสอบ, แบบประเมิน และแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้าง และพัฒนาขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลของความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชม/ผู้รับบริการข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยใช้เกณฑ์ในการแปลผลดังนี้
 - คะแนนร้อยละ 80 – 100 หมายถึง ความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับดี
 - คะแนนร้อยละ 40 – 70 หมายถึง ความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับพอใช้
 - คะแนนร้อยละ 0 – 30 หมายถึง ความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับปรับปรุง
2. การวิเคราะห์ข้อมูลของการเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้เข้าชม/ผู้รับบริการ โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์ในการแปลผลข้อมูลดังนี้
 - ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด
 - ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับมาก
 - ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับปานกลาง
 - ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับน้อย
 - ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง เห็นคุณค่าอยู่ในระดับน้อยที่สุด
3. การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(SD.) โดยใช้เกณฑ์ในการแปลผลข้อมูลดังนี้
 - ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00– 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ เกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น วิเคราะห์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) มีสูตรในการคำนวณ ดังนี้ (พิชิต ฤทธิจรูญ. 2549, หน้า 267)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนข้อมูลทั้งหมด
 N แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

1.2 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มีสูตรในการคำนวณ ดังนี้ (พิชิต ฤทธิจรูญ. 2549, หน้า 267)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 X แทน ข้อมูลหรือคะแนนของแต่ละคน
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนของนักเรียนทุกคนยกกำลังสอง
 $(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 n แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

1.3 ค่าความเที่ยงตรง (validity) โดยใช้สูตรของโรวิเนสลีและแฮมเบลตัน (สมนึก ภัททิยธนี. 2541, หน้า 219)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.4 ค่าความยาก(Difficulty) ของแบบทดสอบจำแนกสัดส่วนของผู้สอบที่ตอบข้อนั้นได้ ถูกต้องต่อผู้สอบทั้งหมด และจำแนกกลุ่มสูง – กลุ่มต่ำ โดยใช้สูตรของ Whitney; & Sabers (ลั้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2539, หน้า 19)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากของข้อสอบแต่ละข้อ
	R	แทน	จำนวนผู้ตอบข้อนั้นถูก
	N	แทน	จำนวนผู้ตอบข้อนั้นทั้งหมด

$$P = \frac{R_H + R_L}{N_H + N_L}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากของข้อสอบแต่ละข้อ
	R _H	แทน	เป็นจำนวนผู้สอบที่ตอบถูกในกลุ่มสูง
	R _L	แทน	เป็นจำนวนผู้สอบที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	N _H	แทน	จำนวนผู้สอบที่ตอบในกลุ่มสูง
	N _L	แทน	จำนวนผู้สอบที่ตอบในกลุ่มต่ำ

1.5 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบโดยใช้สูตรของ Whitney; & Sabers (ลั้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2539, หน้า 200)

$$r = \frac{H - L}{N}$$

เมื่อ	r	แทน	ดัชนีค่าอำนาจจำแนก
	H	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มสูง
	L	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบของกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

5.2.5 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร Kuder – Recharadson 20 (KR - 20) (จิตชนก เชิงเขาวี. 2556, หน้า 203)

$$r(KR20) = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right\}$$

เมื่อ	r(KR20)	แทน	ค่าความเชื่อมั่น
	k	แทน	จำนวนข้อของข้อสอบ
	P	แทน	สัดส่วนของผู้สอบผ่านข้อสอบแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของผู้สอบตกข้อสอบแต่ละข้อ

S_x^2 แทน คะแนนความแปรปรวนรวมทั้งหมด

1.5 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐานของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน และหลังเรียน
ใช้สูตร t-test (Dependent Sample) (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2549, หน้า 307)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

โดยมี $df = N - 1$

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระจากกัน
	D	แทน	ผลต่างของคะแนนแต่ละคู่
	D ²	แทน	ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนแต่ละคนยกกำลังสอง
	$\sum D$	แทน	ผลรวมความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียน
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังใช้นวัตกรรม
	N	แทน	จำนวนคู่ของกลุ่มตัวอย่าง



บทที่ 4 ผลการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เพื่อศึกษาผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ประกอบด้วย ด้านความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ด้านการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี และด้านความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
n	แทน	จำนวนคนในตัวอย่างทั้งหมด
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	การทดสอบค่าที
df	แทน	ค่าองศาแห่งความเป็นอิสระ
p	แทน	ค่าทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	การมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.2 ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ผลการวิเคราะห์พิจารณาความเหมาะสม ความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงข้อมูลทั่วไป

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชาย	3	50.00
หญิง	3	50.00
รวม	6	100.00
อายุ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
26 – 30 ปี	-	-
31 – 40 ปี	1	16.67
41 – 50 ปี	4	66.66
มากกว่า 50 ปี ขึ้นไป	1	16.67
รวม	6	100.00
วุฒิการศึกษา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ปริญญาตรี	-	-
ปริญญาโท	-	-
ปริญญาเอก	6	100.00
รวม	6	100.00
ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ด้านประวัติศาสตร์	3	50.00
ด้านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย	3	50.00
รวม	6	100.00

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ที่พิจารณาความเหมาะสม ความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นใน พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิแบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 3 ท่าน คิดเป็น ร้อยละ 50.00 และเพศหญิง จำนวน 3 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 50.00 รวมจำนวน 6 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ข้อมูลด้านอายุ พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีอายุระหว่าง 31- 40 ปี จำนวน 1 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 16.67 และมีอายุระหว่าง 41- 50 ปี จำนวน 4 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 66.66 และมีอายุมากกว่า 50 ปี ขึ้นไป จำนวน 1 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 16.67 รวมจำนวน 6 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ข้อมูลด้านวุฒิการศึกษา พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีวุฒิการศึกษาอยู่ในระดับ

ปริญญานิพนธ์ รวมจำนวน 6 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ข้อมูลด้านประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญ พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ จำนวน 3 ท่าน คิดเป็น ร้อยละ 50.00 และ ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 3 ท่าน คิดเป็น ร้อยละ 50.00 รวมจำนวน 6 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 100.00

ตารางที่ 5 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{x}	S.D	แปลความหมาย
1. ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย			
1.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจนครอบคลุม	4.69	0.48	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ	4.92	0.27	มากที่สุด
1.3 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียน	4.84	0.37	มากที่สุด
1.4 เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 เนื้อหาสามารถสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล	4.92	0.27	มากที่สุด
1.6 ควบคุมลำดับการเรียนรู้	4.92	0.27	มากที่สุด
1.7 ความยาวของการนำเสนอแต่ละหน่วย/ตอนเหมาะสม	4.61	0.50	มากที่สุด
1.8 มีการวัดความรู้ความเข้าใจเหมาะสม	4.84	0.37	มากที่สุด
1.9 เทคนิควิธีการที่ใช้ในสื่อมีความเหมาะสม	4.92	0.27	มากที่สุด
1.10 เนื้อหาสาระในสื่อทำให้สามารถสืบทอดและห่วงแหนศิลปวัฒนธรรม	4.92	0.27	มากที่สุด
ความคิดเห็นในภาพรวม	4.86	0.22	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์พิจารณาความเหมาะสม ความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามในภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.86$) (S.D. = 0.22) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดอย่างละ 10 ข้อเท่า ๆ กัน ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียน ($x = 5.00$) (S.D. = 0.00)

ในด้านความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ สรุปได้ดังนี้ ควรเปิดให้ชมทุกวัน / เปิดให้ชมในวันหยุดราชการและวันหยุดนักขัตฤกษ์, เป็นนวัตกรรมที่ดีสามารถตอบโจทย์กับกลุ่ม

ตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้เป็นอย่างดี และสามารถสร้างแรงความสนใจได้ดีในสื่อที่สร้าง, อาจเพิ่มข้อมูลใหม่ๆ ลงในระบบ, เมื่อมีข้อมูลที่น่าสนใจเพิ่มเติม ควรมีการประชาสัมพันธ์ให้มากกว่านี้ เพราะเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดีมาก, ต้องการความรู้เกี่ยวกับโบราณสถานของพิพิธภัณฑ์และประวัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง, เป็นนวัตกรรมที่สามารถตอบโจทย์แก่กลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี, นวัตกรรมสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีความสนใจและเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นและมีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น, ควรมีวิทยากรประจำและให้มีการบรรยายที่หลากหลายรูปแบบ, ต้องการมีระบบ wifi ใช้ Internet ได้ ภาพเสมือนจริง นำเทคโนโลยีต่างๆ มาประยุกต์ใช้, ควรมีการนำเสนอผ่าน ยูทูป เฟสบุ๊ก หรือ ไลน์มีเดียอื่น ๆ, ควรมีการใช้คอมพิวเตอร์ มีระบบ touch screen ช่วยในกรณีไม่มีผู้บรรยาย

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาผลการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 2.1 ผลการศึกษาด้านความรู้ความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ตารางที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

รายการ	คะแนน			ร้อยละ
	เต็ม	\bar{x}	S.D	
ผลคะแนนทดสอบ ความรู้	30	27.87	2.19	92.9

จากตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี หลังได้รับชมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าท้องถิ่นร่วมกับแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น พบว่า หลังจากได้ดำเนินการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย มีคะแนนรวมอยู่ที่ 748.00 ค่าร้อยละอยู่ที่ 83.10 และค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.87 คิดเป็นร้อยละ 92.9 พบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนอยู่ในระดับดี

ตอนที่ 2.2 ผลการศึกษาด้านการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ตารางที่ 7 แสดงการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	ระดับการเห็นคุณค่า		
	\bar{x}	S.D	แปล ความหมาย
1. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนได้ ตระหนักถึงคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี	4.56	0.72	มากที่สุด
2. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการส่งเสริม ด้านความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี	4.73	0.63	มากที่สุด
3. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและซาบซึ้งในประเพณีและค่านิยม ที่ดีของจังหวัดกาญจนบุรี	4.53	0.73	มากที่สุด
4. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนมีข้อมูล และสามารถนำไปใช้ในรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้	4.70	0.65	มากที่สุด
5. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนมีข้อมูล และสามารถนำความรู้ที่นักเรียนได้รับไปถ่ายทอดกับบุคคลอื่นๆ ได้	4.70	0.65	มากที่สุด
6. นักเรียนรู้สึกหวงแหนวัตถุโบราณ ที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์	4.40	0.96	มาก
7. นักเรียนอยากจะทำยอด สร้างสรรค์ผลงานจากอัตลักษณ์ประเพณีวัฒนธรรมของจังหวัดกาญจนบุรี	4.60	0.77	มากที่สุด
8. นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในชุมชนของนักเรียน	4.60	0.77	มากที่สุด
9. หากวันหนึ่งนักเรียนได้พบเจอวัตถุที่มีลักษณะคล้ายๆ วัตถุจัดแสดงซึ่งเป็นวัตถุยุคต่างๆ ที่ได้ชมจากสื่อมีเดีย นักเรียนจะไม่ทำลาย และเก็บรักษาไว้เพื่อนำส่งให้หน่วยงานที่รับผิดชอบ	4.70	0.65	มากที่สุด
10. นักเรียนอยากจะทำเผยแพร่ โบราณสถานโบราณวัตถุด้านประวัติศาสตร์ของจังหวัดกาญจนบุรีให้ผู้อื่นได้รับรู้	4.63	0.71	มากที่สุด
11. นักเรียนสามารถบอกความสำคัญของโบราณสถานโบราณวัตถุในจังหวัดกาญจนบุรีให้ผู้อื่นได้	4.60	0.81	มากที่สุด
ความคิดเห็นในภาพรวม	4.61	0.63	มากที่สุด

จากตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่มีความ

คิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชน
กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า มีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($x =$
4.61) (S.D. = 0.63) ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้เป็นการส่งเสริมด้านความภาคภูมิใจ
ในเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี ($x = 4.73$) (S.D. = 0.63) อยู่ในระดับมาก
ที่สุด

ในด้านความคิดเห็นอื่นๆ นักเรียนส่วนมากมีความคิดเห็นแสดงให้เห็นถึงการเห็นคุณค่าใน
ศิลปวัฒนธรรม

1) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และ
ประเพณีเพิ่มมากขึ้น ดังรายละเอียดข้อคิดเห็น ดังนี้

1.1) รู้ถึงคุณค่าความสำคัญของประวัติศาสตร์ และโบราณวัตถุที่จัดแสดง

“อยากเรียนเป็นนักโบราณคดีจะได้มารักษาวัตถุต่างๆ ให้รุ่นต่อไปได้ศึกษาเหมือนกัน”
(S.1)

“อยากให้เก็บรักษาไปนานๆค่ะ”
(S.5)

“ดีมากครับทำให้เห็นคุณค่าของวัตถุโบราณ”
(S.6)

“รู้สึกถึงคุณค่าในศิลปะที่ควรรักษาเอาไว้เพื่อศึกษาได้ความรู้นต่อไป”
(S.7)

“รู้สึกถึงคุณค่าที่บรรพบุรุษเราได้สร้างวัฒนธรรมและธรรมเนียมที่สุดยอด”
(S.9)

“รู้สึกภูมิใจที่ผู้คนในสมัยก่อนได้คิดวิธีในการใช้ชีวิตโดยการใช้วัสดุในสมัยนั้นๆ มาดัด
แปลงเป็นอุปกรณ์”
(S.18)

“เห็นคุณค่าในประวัติศาสตร์มากขึ้น”
(S.19)

1.2) นักเรียนแสดงความคิดเห็นอยากให้มีการอนุรักษ์สืบสานต่อยอดโบราณวัตถุที่จัดแสดง
ต่อไป

“รู้สึกภูมิใจและอยากรักษาสิ่งของต่างๆ ไว้”
(S.10)

“อยากที่จะรักษาสิ่งเหล่านี้ไว้ไปเรื่อยๆ เพื่อให้คนรุ่นต่อไป ได้ดู”
(S.16)

“เป็นสิ่งที่ทำให้น่าคงไว้ต่อไปค่ะ”

(S.13)

1.3) นักเรียนได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับเรียนรู้ประวัติศาสตร์จังหวัดกาญจนบุรี เพิ่มมากขึ้น จากกิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียฯ ที่ทันสมัยและอยากเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

“เข้าร่วมกิจกรรมครั้งแรกคิดว่าน่าเบื่อเหมือนวิชาอื่นๆ พอได้เข้าเล่นในวีอาร์รู้สึก ประทับใจและเป็นตัวเองในโลกนวัตกรรม”

(S.2)

“ได้เรียนรู้วัตถุต่างๆ ที่ไม่รู้จัก”

(S.3)

“อยากศึกษาขอบค่ะ”

(S.4)

“ได้ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ต่างๆ ทั้งยุคก่อนประวัติศาสตร์และในยุคประวัติศาสตร์”

(S.8)

“หลังจากได้มาที่นี้รู้สึกว่าได้ความรู้มากมายทำให้ได้รู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศาสตร์ ไทยมากขึ้น”

(S.11)

“รู้สึกได้รู้เกี่ยวกับสิ่งของในประวัติศาสตร์มากยิ่งขึ้นและได้รู้ความเป็นมาเพิ่มขึ้น”

(S.14)

2) ความคิดเห็นของนักเรียนมีความภาคภูมิใจในคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.1) นักเรียนมีความรู้สึกภูมิใจในศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตและความเป็นคนไทย

“เข้าร่วมกิจกรรมครั้งแรกคิดว่าน่าเบื่อเหมือนวิชาอื่นๆ พอได้เข้าเล่นในวีอาร์รู้สึก ประทับใจและเป็นตัวเองในโลกนวัตกรรม

(S.1)

“รู้สึกภูมิใจมากค่ะ”

(S.2)

“อยากศึกษาขอบค่ะ”

(S.3)

“ได้ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ต่างๆ ทั้งยุคก่อนประวัติศาสตร์และในยุคประวัติศาสตร์”

(S.4)

“รู้สึกถึงคุณค่าที่บรรพบุรุษเราได้สร้างวัฒนธรรมและธรรมเนียมที่สุดยอด”
(S.5)

“รู้สึกภูมิใจและอยากรักษาสิ่งของต่างๆไว้”
(S.6)

“รู้สึกถึงความฉลาดของคนสมัยก่อน มีภูมิปัญญาที่ดี”
(S.7)

“ได้เห็นว่ามีสิ่งที่อยู่ในห้องเป็นมาอย่างไร ภูมิใจมากค่ะ”
(S.8)

3) ความคิดเห็นของนักเรียนมีความคิดที่อยากจะต่อยอดความรู้ที่ได้ในคุณค่าศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่น

3.1) นักเรียนมีความรู้สึกอยากต่อยอดความรู้ในศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตและความเป็นคน
ไทย
เหมือนกัน”

“อยากเรียนเป็นนักโบราณคดีจะได้มารักษาวัตถุต่างๆ ให้รุ่นต่อไปได้ศึกษา
เหมือนกัน”
(S.1)

“รู้สึกอยากให้มีงานแบบนี้”
(S.2)

“อยากที่จะให้น้องๆ รุ่นต่อไปได้เห็นเหมือนสิ่งที่เราเห็น”
(S.3)

“อยากที่จะรักษาสิ่งเหล่านี้ไว้ไปเรื่อยๆ เพื่อให้คนรุ่นต่อไปได้ดู”
(S.4)

“ทำให้ได้รับความรู้เยอะขึ้น”
(S.5)

“บางสิ่งที่ไม่รู้ก็ได้รู้หลังจากที่ได้มาที่นี่”
(S.6)

ตอนที่ 2.3 ผลการศึกษาด้านความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่มีต่อวัฒนธรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่น

ตารางที่ 8 แสดงข้อมูลทั่วไป

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
-----	-----------	--------

ชาย	18	60.00
หญิง	12	40.00
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็นเพศชายจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 และเพศหญิง จำนวน 12 ท่าน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รวมจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

ตารางที่ 9 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{x}	S.D	แปลความหมาย
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.86	0.43	มากที่สุด
2. มีความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตของคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น	4.86	0.43	มากที่สุด
3. มีความตระหนักในการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรีของจังหวัดกาญจนบุรี	4.83	0.46	มากที่สุด
4. รู้จักความเป็นมาของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีมากยิ่งขึ้น	4.83	0.46	มากที่สุด
5. รู้จักวัฒนธรรมของและวิถีชีวิตคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น	4.93	0.25	มากที่สุด
ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย			
6. ตัวหนังสืออ่านง่าย ชัดเจน ขนาด เหมาะสม	4.86	0.34	มากที่สุด
7. หน้าจอออกแบบสวยงาม เหมาะสม	4.86	0.34	มากที่สุด
8. สื่อใช้งานง่าย สามารถโต้ตอบมี ปฏิสัมพันธ์ได้ดี	4.80	0.48	มากที่สุด
9. กราฟิกสวยงาม สื่อความหมายได้ดี	4.83	0.37	มากที่สุด
10.เลือกเรียนในหน่วยต่างๆ ได้ตามที่ต้องการ	4.80	0.40	มากที่สุด
11.คุณภาพเสียงเหมาะสม	4.83	0.37	มากที่สุด

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{x}	S.D	แปลความหมาย
ความคิดเห็นในภาพรวม	4.84	0.27	มากที่สุด

จากตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า ในภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.84$) (S.D. = 0.27) ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ รู้จักวัฒนธรรมของและวิถีชีวิตคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น ($x = 4.93$) (S.D. = 0.25) อยู่ในระดับมากที่สุด

ในด้านความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียน สามารถจัดกลุ่มความคิดเห็นสามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มดังนี้

1) ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ด้านเนื้อหา

“ได้รับความรู้ในวัตถุจัดแสดงต่างๆ เพิ่มขึ้นจากความรู้เดิม”

(S.1)

“ได้ความรู้มากๆ สนุกมากค่ะ”

(S.2)

“ชอบมากครับ”

(S.3)

“ดีทุกอย่างเลยครับ”

(S.4)

“มีดาราขามุไรมีความน่าสนใจมากครับ”

(S.5)

“รู้สึกสนุกและได้ความรู้ไปในตัว”

(S.6)

“ได้ความรู้เยอะมากครับเกี่ยวกับก่อนประวัติศาสตร์และหลังครับ”

(S.7)

“อาจารย์แนะนำอธิบายข้อมูลให้ฟังได้เข้าใจง่ายมากค่ะ”

(S.8)

“ทุกอย่างดีมากอาจารย์ใจดีสุดๆ”

(S.9)

“สนุกมากค่ะทำให้เราได้เรียนรู้เรื่องราวในสมัยประวัติศาสตร์แบบได้เห็นของจริงและสามารถเห็นได้จากสถานที่ไกลๆ

(S.10)

“ภูมิใจที่ได้รับรู้ถึงสิ่งที่บรรพบุรุษสร้างไว้”

(S.11)

“เนื้อหาที่มีความเข้าใจง่าย น่าค้นหา และเข้าใจถึงที่มาที่ไปของวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในห้องประวัติศาสตร์”

(S.12)

2) ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ด้านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย

“ได้ใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ในการศึกษา”

(S.1)

“เข้าวีอาร์สนุกมากๆค่ะ”

(S.2)

“สนุกมากเลยค่ะได้แต่งตัวในวีอาร์ มีความน่าสนใจได้ความรู้ด้วยสนุกมาก”

(S.3)

“รู้ว่าการเล่นวีอาร์มีความสุข ได้เล่นและเรียนไปพร้อมกัน”

(S.4)

“สนุกมากค่ะทำให้เราได้เรียนรู้เรื่องราวในสมัยประวัติศาสตร์แบบได้เห็นของจริงและสามารถเห็นได้จากสถานที่ไกลๆ”

(S.5)

3) ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

“ไม่มีความคิดเห็นครับ”

(S.1)

“มีความพึงพอใจครับ”

(S.2)

“ได้เห็นของเก่าๆ ในประวัติศาสตร์”

(S.3)

“ขอให้มีการสัมผัสกับวัตถุมากขึ้น”

(S.5)

“อยากกลับมาเยี่ยมชมสถานที่จริง”

(S.6)

“สนุกมากๆ เลยค่ะ ทั้งวีอาร์และการมาที่สถานที่จริง”

(S.7)

“แอร์เย็นมากครับ”

(S.8)

“เต็ม 100 ให้ 100 เต็มเลยครับ”

(S.9)



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นงานวิจัยและพัฒนา (R&D) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี 2) เพื่อศึกษาผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี โดยแบ่งหัวข้อการศึกษาดังนี้ 2.1) เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี 2.2) เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี 2.3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จากนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ 1) ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่ใช้บริการหรือเข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ในช่วงเดือนพฤศจิกายน - ธันวาคม 2566 ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน 2) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group) คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ที่คุณสมบัติคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 30 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จำนวน 30 ข้อ 2) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า IOC

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถสรุปผลวิจัยได้เป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ตอนที่ 2 ศึกษาผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ประกอบด้วย ศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี, ศึกษาการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี, ศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ตอนที่ 1 ผลการสร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

1. ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมท้องถิ่นอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดอย่างละ 10 ข้อเท่า ๆ กัน ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหาไม่ประโยชน์ต่อผู้เรียน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษานวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

1. ด้านความรู้ความเข้าใจข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับดี เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2.1

2. ด้านการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการส่งเสริม ด้านความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2.2

3. ด้านความพึงพอใจ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือรู้จักวัฒนธรรมของและวิถีชีวิตคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2.2

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. การสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีที่สร้างขึ้นได้ผ่านการประเมินความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ รวมมีข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์สามารถใช้ได้ และได้ผ่านการพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้จากกลุ่มตัวอย่างผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่านวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเป็นนวัตกรรมที่สามารถตอบสนองความต้องการและความอยากรู้ของกลุ่มตัวอย่างได้เป็นอย่างดีและยังสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ตลอดจนกลุ่มตัวอย่างยังได้สร้างตัวละคร(อวตาร) ได้อย่างอิสระ และเรียนรู้ข้อมูลประวัติศาสตร์จากวัตถุจัดแสดงในส่วนต่างๆ จากโปรแกรมที่ได้จัดทำขึ้น ในการวิจัยครั้งนี้ได้เลือกใช้โปรแกรม Spatial Metaverse ในการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ทันสมัยที่สุดในปัจจุบัน และเป็นโปรแกรมที่กลุ่มวัยรุ่นยุคใหม่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย ตลอดจนเป็นโปรแกรมที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเข้าระบบและปลอดภัยโปรแกรม Spatial Metaverse สามารถเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีหลายรูปแบบ เช่น โทรศัพท์มือถือ ไอแพด คอมพิวเตอร์ทั้งรูปแบบโน้ตบุ๊ก หรือเดสก์ท็อป เป็นต้น เมื่อผู้ใช้งานเข้าเยี่ยมชมสามารถพูดคุย และวิดีโอคอลสนทนากันระหว่างกลุ่มได้ ตลอดจนสามารถสร้างตัวละครอย่างอิสระ ซึ่งตัวโปรแกรมจะมีตัวละครให้เลือกหลากหลายรูปแบบ และสามารถทักทายสมาชิกในกลุ่มด้วยท่าทางในรูปแบบอิริยาบถต่างๆ ได้ เช่น โบกมือ เต้น กดโล่ส่งหัวใจ ทำเต้น กระโดด เป็นต้น ในโปรแกรมมีไฟล์ข้อมูลทั้งที่เป็นไฟล์วีดีโอแนะนำหอวัฒนธรรมไฟล์รูปภาพและไฟล์เอกสารบ่งชี้ข้อมูลวัตถุในการเยี่ยมชม ในระหว่างเข้าเยี่ยมชมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียผู้เยี่ยมชมสนใจและอยากศึกษาข้อมูลวัตถุจัดแสดงเพิ่มเติม สามารถคลิกด้านขวามือของวัตถุจัดแสดง หรือสแกนคิวอาร์โค้ด เพื่อศึกษาข้อมูลวัตถุจัดแสดงนั้นได้อย่างอิสระ และสามารถเซฟข้อมูลไว้ศึกษาต่อ หรือต่อยอดองค์ความรู้ภายหลังได้ ในระหว่างการเยี่ยมชมมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่

สามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเข้าเยี่ยมชมข้อมูลห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีได้ เช่น รูปแบบฉากจัดแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ เสียงประกอบภายในโปรแกรม ซึ่งความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องงานวิจัยของนิพนธ์ บริเวธานันท์, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และศศิฉาย ณะมัย(2562) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนารูปแบบเว็บไซต์ แอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารูปแบบเว็บไซต์แอปพลิเคชัน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์แอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้เว็บไซต์แอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ และ 4) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเว็บไซต์แอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอนจำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) เว็บไซต์แอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเว็บไซต์แอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก

2. ผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า

2.1) ด้านความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยรวมมีข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์สามารถใช้ได้ และได้ผ่านการทำแบบทดสอบจากกลุ่มตัวอย่าง เมื่อนักเรียนได้เข้าชมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น และเยี่ยมชมสถานที่จริงทำให้นักเรียนได้รับทราบองค์ความรู้ต่างๆ เช่นประวัติความเป็นมาของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี สื่อวิถีทัศน์นำชมที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวภายในหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี และองค์ความรู้เกี่ยวกับวัตถุจัดแสดงมาเป็นองค์ประกอบในการบอกเล่าเรื่องราวหรือบรรยายความรู้ โดยผ่านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งรูปลักษณะแต่ละจุดประกอบไปด้วย ภาพและตัวอักษร บรรยายถึงชื่อวัตถุแต่ละชิ้น ประวัติความเป็นมา ขนาด และโครงสร้างของวัตถุ ซึ่งจัดแสดง

ได้ชัดเจนและน่าสนใจ ทำให้นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มเติม จนนำความรู้ไปต่อยอดในการเรียนในชั้นเรียนได้ และถ่ายทอดต่อชนรุ่นหลังต่อไป ตลอดจนนักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเทคนิควิธีการในการเข้าเยี่ยมชม โดยผ่านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่ทางผู้วิจัยจัดทำขึ้น ในการตั้งคำถามในการวัดความรู้ความเข้าใจเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ในการเยี่ยมชมและศึกษาหาความรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งในการตอบแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนอยู่ในระดับดี ไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของอมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง(2565) ได้ศึกษาเรื่องการใช่มัลติมีเดียที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาลูกสื่อมัลติมีเดียที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความเป็นกรดเบสทางเคมี ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 2) ประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย โดยสุ่มตัวอย่างแบบง่ายได้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ของศูนย์การศึกษานอกกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยสื่อมัลติมีเดียที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความเป็นกรดเบสทางเคมี แบบประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน พบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนอยู่ในระดับดี และสอดคล้องงานวิจัยของนิพนธ์ บริเวรานันท์, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และศศิฉาย ธนะมัย(2562) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาารูปแบบเว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารูปแบบเว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้เว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ และ 4) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอนจำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) เว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบเว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ

2.2) ด้านการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ

พบว่า แบบประเมินโดยรวมมีข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์สามารถใช้ได้ และได้ผ่านการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างโดยรวมพบว่าอยู่ในระดับดีมากที่สุด โดยพิจารณาจากระดับการเห็นคุณค่า ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในการเข้าร่วมกิจกรรม เมื่อนักเรียนได้เข้าเยี่ยมชมวัดกรรมสิทธิ์มัลลิมิเดียที่ทางผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ทำให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเกิดความรัก ความภาคภูมิใจ และห่วงแหน พร้อมทั้งจะร่วมแรงร่วมใจสืบสานต่อไปในอนาคต ในระหว่างทำกิจกรรมทั้งเข้าชมวัดกรรมสิทธิ์มัลลิมิเดียและเข้าชมสถานที่จริง ผู้วิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความสุข สนใจกิจกรรมเป็นอย่างมาก นักเรียนแต่ละคนหยุดชมวัตถุแต่ละชิ้น และศึกษาด้วยความสนใจ ภายในกิจกรรมการเยี่ยมชมหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีการสอดแทรกเนื้อหาและกิจกรรม เช่น นักเรียนได้เรียนรู้และสัมผัสวัตถุจัดแสดงจริง เมื่อมีความสนใจและอยากศึกษาความรู้เพิ่มเติมก็สามารถแสวงหาความรู้ ใค้ดู อยู่ตามจุดต่างๆ ภายในห้องประวัติศาสตร์ พร้อมทั้งเซฟเป็นไฟล์ข้อมูล นำไปศึกษาเพิ่มเติมที่บ้านได้ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยกษพรรณ สังข์สระสิทธิ์(2561) ได้ศึกษาเรื่องการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 45 จังหวัดกาญจนบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 45 จังหวัดกาญจนบุรี และเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 45 จังหวัดกาญจนบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 45 จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

2.3) ด้านความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลลิมิเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรวมมีข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์สามารถใช้ได้ และได้ผ่านการประเมินความพึงพอใจในวัดกรรมสิทธิ์มัลลิมิเดียจากกลุ่มตัวอย่าง ในการเยี่ยมชมห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ผ่านวัดกรรมสิทธิ์มัลลิมิเดียที่ทางผู้วิจัยสร้างขึ้นหรือเยี่ยมชมสถานที่จริง นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าเยี่ยมชมได้อย่างอิสระตามจุดต่างๆ ที่ได้จัดทำขึ้น หรือเข้าเยี่ยมชมตามยุคสมัย(timeline) ที่ทางผู้วิจัยกำหนดขึ้นอย่างถูกต้อง โดยเริ่มจากยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ไปจนถึงยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ผลการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่างๆ เช่น สื่อเข้าใจง่าย เทคโนโลยีทันสมัยปลอดภัยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ ในการศึกษาเรียนรู้ เป็นต้น และไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องงานวิจัยของนิพนธ์ บริเวธานันท์, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และศศิฉาย ธนะมัย(2562) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาเว็บไซต์ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารูปแบบเว็บไซต์ด้วยการเรียนรู้

แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับ ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้ กรอบฯ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้เว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ และ 4) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่าน ห้องเรียนไร้กรอบฯ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานวัตกรรมและ เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอนจำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) เว็บแอปพลิเคชันด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่าน ห้องเรียนไร้กรอบฯ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินการเรียนรู้เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร 4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านห้องเรียนไร้กรอบฯ ผลการวิจัยพบว่าได้รับการประเมินคุณภาพจาก ผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก

เนื่องจากผู้วิจัยได้สร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย โดยสร้างจากระบบ 2 ระบบดังนี้ 1) ระบบ การเรียนรู้ผ่านพิพธิภรณ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick Response Code (QR Code) และ 2) ระบบการเรียนรู้ผ่านพิพธิภรณ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) แสดง ข้อมูลวัตถุโบราณ และวิดิทัศน์แนะนำหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี โดยใช้โปรแกรม Spatial Metaverse ในการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย โดยผู้วิจัยได้พิจารณาว่ากลุ่มตัวอย่าง ส่วนมากใช้งานโทรศัพท์มือถือประเภทสมาร์ตโฟนเป็นหลัก และมีประโยชน์ในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่าง สะดวกและรวดเร็วซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของTsung-Yu Liu (2015) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การแยกสารกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้นิทาน AR เรื่อง “ไดโนเสาร์ตัวน้อยในดินแดนแห่งสาร” กับการสอนแบบ ป ก ตี (Comparison of Learning Achievements in Science Subject : Separation of Substances with Primary 6 students during teaching by using AR tales “The Little dinosaurs in the Land of Substances” with normal teaching) โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อ สร้างและค้นหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ของไดโนเสาร์ตัวน้อยในดินแดนแห่งสาร และ 2) เพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ การแยกสาร “ไดโนเสาร์ตัวน้อยในดินแดนแห่ง สาร” กับการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเคหะชุมชน ลาดกระบัง สำนักงานเขตลาดกระบัง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง สถิติ ที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งในปัจจุบันกลุ่มตัวอย่างส่วนมากต้องการ เรียนรู้สิ่งใหม่ ในเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้ความรู้ในเทคโนโลยีดิจิทัลไม่สิ้นสุดและมีประโยชน์ใน เรื่องการเข้าถึงข้อมูลผ่านวิดีโอ ภาพ และเสียง ซึ่งอยู่ในระบบออนไลน์มากขึ้น

ดังนั้นสามารถสรุปผลการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้ว่านวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย นี้มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และสามารถนำนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่สร้างแล้วไปใช้ได้จริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำเสนอผลการวิจัยมาใช้

1. การเยี่ยมชมนิทรรศการในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียที่จัดทำขึ้น ควรเตรียมระบบสัญญาณ เครือข่ายการสื่อสารหรือสัญญาณอินเทอร์เน็ต จุดกระจายสัญญาณให้พร้อมรองรับการใช้งานและ ครอบคลุมพื้นที่ให้ห้องจัดแสดง รวมเครื่องกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สายให้มีประสิทธิภาพเพื่อ ความรวดเร็วในการศึกษาข้อมูลวัตถุจัดแสดง

2. ก่อนเข้าชมนิทรรศการควรแจ้งให้ผู้เข้าชมหรือนักเรียนเตรียมเครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนหรือไอแพดที่สามารถรองรับการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ ทันสมัยได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียลักษณะอื่น ๆ เพื่อการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้ทาง ประวัติศาสตร์ โบราณคดี อื่น ๆ ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการเข้าใจและการเห็นคุณค่า

2. ควรมีการศึกษาวิจัยพัฒนานวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียที่เป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้ได้ ทั่วไปหรือระดับที่เป็นสากล (Universal Design for learning) ผู้เข้ามาเยี่ยมชมหอวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

3. ควรมีการนำกระบวนการการออกแบบดีไซน์มาเป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อการสร้าง รูปแบบนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมศิลปากร. (2553). **เมืองสิงห์และปราสาทเมืองสิงห์จังหวัดกาญจนบุรี**. กรุงเทพมหานคร. บริษัทมเดออร์น เพรส จำกัด, หน้า 40.
- กฤษมันต์ วัฒนามรงค์. (2536). **เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา**. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- กลุ่มงานบริการสารสนเทศ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 2551. **รายงานการวิจัยเรื่องความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ**. สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. หน้า 26
- กลุ่มพัฒนาระบบบริหาร กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ. 2555. **คู่มือการพัฒนาคุณภาพการให้บริการเพื่อสร้างความพึงพอใจของผู้รับบริการ**. ฉบับปรับปรุง มี.ค. พ.ศ.2555 กัญญา เทพสวัสดิ์. 2550. **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการให้บริการของพนักงานให้บริการข้อมูลทางโทรศัพท์ของบริษัทให้บริการข้อมูลทางโทรศัพท์แห่งหนึ่ง**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชนาธิป แก้วบ้านดอน. (2557). **ความหมาย หลักการ ทฤษฎีการเผยแพร่นวัตกรรม**. <https://www.gotoknow.org/posts/560492>. สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2559.
- ชิน อยู่ดี. (2535). **สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในประเทศไทย**. กรุงเทพมหานคร. พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร.
- แถมสุข นุ่มนนท์. “**ประวัติศาสตร์ในประวัติศาสตร์**”. ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และสุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า33-36. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์แอนด์, 2518
- ธัชชัย ตระกูลเลิศยศ. (2559, 6 กันยายน 2559). **Virtual Reality เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน**. Available: <http://www.scimath.org/article/item/4818-virtual-reality>
- นายิกา มาธุพันธ์. 2550. **การรับรู้บรรยากาศองค์การทัศนคติต่อการทำงานกับพฤติกรรมการให้บริการ** ของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน บริษัทการบินไทย จำกัด (มหาชน).
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. “**สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพกับอาร์โนลด์ ทอยน์บี**”. ใน ประวัติศาสตร์และนักประวัติศาสตร์ไทย. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 208-244. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์แอนด์, 2519
- บุญแก้ว ควรหาเวช. (2543). **นวัตกรรมการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: เอสอาร์พรีนติ้ง.
- ปาริชาติ วลัยเสถียร. 2543. **ชุมชนและลักษณะของการเป็นชุมชน**. เอกสารประกอบการประชุมประจำปีว่าด้วยเรื่องการชุมชน ครั้งที่ 1 “ชุมชนไทยท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลง”. ณ อาคารเฉลิมพระบารมี 50 ปี. กรุงเทพฯ. 30-31 พฤษภาคม 2543
- ปิยภรณ์ อภิฐานัฐติ. 2551. **การศึกษาทัศนคติ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถ**

ในการควบคุมพฤติกรรม ความตั้งใจเชิงพฤติกรรมและพฤติกรรมกาให้บริการ (กิจกรรม CARE) กรณีศึกษาพนักงานบริษัทประกันวินาศภัย. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พันธุ์อาจ ชัยรัตน์. (2547). การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร. กรุงเทพฯ: งานส่งเสริม ภาพลักษณ์องค์กร สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ.

พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. พระราชนิพนธ์เสด็จประพาสไทรโยคปีฉลู จ.ศ.1239(พ.ศ.2420). พระนคร : คุรุสภา, 2504

พิมล เมฆสวัสดิ์. การประเมินคุณภาพการบริการสำนักหอสมุดกลาง. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ : สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 2549

แฟรงค์ จี. วิลลิสตัน. “ขอบเขตและความมุ่งหมายของประวัติศาสตร์.”

ใน ปรัชญาประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติ สวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ.

หน้า 193-206. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ, 2518

มณฑล คงแถวทอง. “ประวัติศาสตร์กาญจนบุรี”. ใน หนังสือกาญจนบุรีศึกษา 2543. สำนักศิลปะและวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี, 2529.

ยงยุทธ ชูแ้วน. 2545. ความสำคัญและขอบเขตของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในปัจจุบัน.

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 13-15 มิถุนายน 2545.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ:

นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชันส์.

ราชบัณฑิตยสถาน.(2552). พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. พจนานุกรม

ราชบัณฑิตยสถาน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

วิลาศ สมितिฤทธา, "Augmented Reality," สำนักนโยบายและวิชาการกระจายเสียงและโทรทัศน์, p. 5, ตุลาคม 2559 2559.

วิพุธ อ่องสกุล. 2548. คู่มือแนวทางการดำเนินการในการบริการที่อำนวยความสะดวก

และตอบสนอง ความต้องการของประชาชน. กรุงเทพมหานคร : บริษัท สุขุมวิทมีเดีย มาร์เก็ตติ้ง จำกัด.

ศิพล รื่นใจชน. (2549). ความรู้ ความเข้าใจในสิทธิของประชาชนเกี่ยวกับธุรกิจให้เช่าซีดีรอมด์

และรถจักรยานยนต์ ศึกษากรณีประชาชน หมู่ 1 ตำบลท่ามะขาม อำเภอเมือง จังหวัด

กาญจนบุรี. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยบูรพา สาขาวิชาการบริหารทั่วไป.

สมศักดิ์ ชูโต. “ปรัชญาประวัติศาสตร์.” ใน ปรัชญาประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติสวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 3-30. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ, 2518

สมศักดิ์ ชูโต. “ปรัชญาประวัติศาสตร์.” ใน ปรัชญาประวัติศาสตร์. ชาญวิทย์ เกษตรศิริและ สุชาติสวัสดิ์ศรี. บรรณาธิการ. หน้า 3-30. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ, 2518

- สิริวรรณ ศรีพหล. (2552). **การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.นพบุรี.** โครงการส่งเสริมการแต่งตำรา สำนักวิชาการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579.**
กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
- สำนักนายกรัฐมนตรี, สำนัก. ก. ประชุมศึราจารึกภาคที่ 1 . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2521.
- สมิต สัจฉกร. 2548. **ศิลปะการให้บริการ.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.
- สมิต สัจฉกร. 2545. **การต้อนรับและบริการที่เป็นเลิศ.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์สายธาร.
- สมิต สัจฉกร. 2548. **ศิลปะการให้บริการ.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.
- สมิต สัจฉกร. 2548. **ศิลปะการให้บริการ.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.
- **“หลักฐานโบราณคดี.”** ในเอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องวิธีการใช้หลักฐานทางประวัติศาสตร์. หน้า1-7. กรุงเทพฯ : สมาคมประวัติศาสตร์, 2527
- อเนก สุวรรณบัณฑิต และคณะ. 2548. **จิตวิทยาบริการ.** กรุงเทพฯ : เพรส แอนด์ ดีไซน์.
- อมรา ศรีสุชาติ. (2532). **ศิลปะถ้ากาญจนบุรี.** กรุงเทพมหานคร. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ภาษาอังกฤษ

- Devitt PG, Plamer E. (1999). **Computer-aided learning: An overvalued educational resource?** Med. Educ.
- Innovation in Technology. (2556). **นวัตกรรม.** <https://www.facebook.com/Luffypages/posts/535214153198884>. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2559.
- Karakas E, Tekindal S. (2008). **The effects of computer-assisted learning in teaching permanent magnet synchronous motors.** IEEE. Trans. Educ.
- Selwyn. (2007). **The use of computer technology in university teaching and learning: a critical perspective.** J. Comp. Assist. Learn.
- Wofford MM, Spickard AW, Wofford JL. (2001). **The computer-based lecture.** J. Gen.Int. Med.





ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิและรายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1.1 ผศ.บุญรอด ชลารักษ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์จังหวัดกาญจนบุรี

1.2 ดร.ปรีชญา เหลืองแดง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

1.3 ผศ.ภาวิตา ชวนขยัน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

1.4 ดร.ณรงค์ พันธุ์คง

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

1.5 ดร.บุรินทร์ นรินทร์

ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

1.6 ดร.บุษบา สังข์วรรณะ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

2. รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ดร.พาที เกศธนากร

อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

2.2 นายภาคภูมิ พันธุ์วาสินธุ์

นักประชาสัมพันธ์ชำนาญการ สังกัดกองกลาง สำนักงานอธิการบดี
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

2.3 นายเกรียงไกร ทองศรี

อาจารย์ประจำสาขาสังคมวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถามความคิดเห็น แบบทดสอบความรู้
แบบประเมิน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

1. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ
2. แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย
3. แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ
4. แบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
5. แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

หัวข้อวิจัย “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชน
กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น”

ผู้วิจัย นายศิวัชร คำนุ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา มหาวิทยาลัย
ศิลปากร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้อง
ประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. เพื่อศึกษาผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายใน
ห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.1 เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัด
แสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.2 เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดง
ภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ด้านเนื้อหาเชิงศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้แก่ ประวัติศาสตร์และศิลปกรรมในจังหวัด
กาญจนบุรี เฉพาะที่ได้จากวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราช
ภัฏกาญจนบุรี

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. นวัตกรรม หมายถึงการนำสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยมีการนำมาใช้หรือการสร้างและ
พัฒนานวัตกรรมดัดแปลงจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัย และได้ผลดีมีประสิทธิภาพและ
ประสิทธิผลสูงกว่าเดิม ทั้งยังช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการเรียนรู้ของสังคมยุค
ใหม่
2. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกาญจนบุรี หมายถึง เหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในอดีต และสิ่งที่
มนุษย์ได้กระทำ หรือสร้างแนวความคิดไว้ทั้งหมด รวมถึงเหตุการณ์ที่เกิดจากเจตจำนงของมนุษย์
ตลอดจนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ หรือธรรมชาติที่มีผลต่อมนุษยชาติที่สอดคล้องบริบทของวัตถุ
ที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

3. ศิลปกรรมวัตถุท้องถิ่นกาญจนบุรี หมายถึง วัตถุอันเป็นผลงานสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ที่ประกอบด้วยศิลปลักษณะ เช่น ภาพเขียน รูปปั้น เครื่องลายคราม เครื่องถม ศิลปวัตถุ สิ่งที่ทำด้วยฝีมืออย่างประณีตและมีคุณค่าสูงในทางศิลปะอันเป็นมรดกทางศิลปกรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ให้ลูกหลานได้ชื่นชม และภูมิใจในความเป็นเจ้าของพื้นที่นั้น

4. ห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวมเก็บรักษา อนุรักษ์วัตถุทางประวัติศาสตร์ และ ศิลปกรรม ตลอดจนเป็นพื้นที่จัดแสดง และทำหน้าที่เป็นสื่อกลาง ในการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ให้กับผู้สนใจทุกเพศทุกวัย

5. สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง เทคโนโลยีเสมือนจริง ที่เป็นการสร้างภาพ 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ โดยโครงสร้างเป็นการให้ผู้ใช้บริการสามารถสร้างจินตนาการในสิ่งที่ตนเห็น และ สัมผัสด้วยตาได้ชัดเจนกว่าปกติ เสมือนว่าอยู่ในสถานที่นั้นๆ แบบไม่ต้องเดินทางเข้าเยี่ยมชมสถานที่จริง ก็สามารถเยี่ยมชม และเรียนรู้สิ่งที่ตนเองอยากรู้ได้

6. ความรู้ความเข้าใจ หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติ และทักษะความเข้าใจ หรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด

7. การเห็นคุณค่าในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หมายถึง การให้ความสำคัญต่อการอนุรักษ์ สืบทอด ต่อยอดองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ แหล่งเรียนรู้โบราณสถาน โบราณวัตถุด้านประวัติศาสตร์ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี และพื้นที่ที่สัมพันธ์กัน

8. ความพึงพอใจของผู้รับบริการ หมายถึง ผู้เข้ารับบริการศึกษาเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี ผ่านสื่อมัลติมีเดีย ภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลประวัติศาสตร์และศิลปกรรมในจังหวัดกาญจนบุรี เฉพาะที่ได้จากวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนด ประเด็นในการสัมภาษณ์ไว้แล้ว ซึ่งแบบสัมภาษณ์นี้จะแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลประวัติศาสตร์และศิลปกรรมในจังหวัดกาญจนบุรี เฉพาะที่ได้จากวัตถุที่จัดแสดงภายในห้อง

ประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า
ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์ คำชี้แจง โปรดกรอก
รายละเอียดหรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงของท่าน

สถานภาพผู้ทรงคุณวุฒิ

ชื่อ..... นามสกุล.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

ประสบการณ์การทำงาน.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูล
ประวัติศาสตร์และศิลปกรรมในจังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
ของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

คำถาม

1. ความสำคัญของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

- คำจำกัดความ ค่านิยม และความหมายที่เกี่ยวกับหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
- คุณค่าและความสำคัญของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ลักษณะและจุดเด่นที่สำคัญของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

- ประวัติความเป็นมาของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
- ความสำคัญของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
- ลักษณะ/จุดเด่น ของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

.....

.....

.....

.....

.....

3. รูปแบบการจัดแสดงที่สำคัญของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

- รูปแบบในการจัดแสดงในส่วนต่างๆ ของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

.....

.....

.....

.....

.....

- จุดที่ 1 คือ ขวานหิน

.....

.....

.....

.....

.....

- จุดที่ 2 คือ กำไลหิน

.....

.....

.....

.....

.....

- จุดที่ 3 คือ ลูกปัด

.....

.....

.....

.....

.....

- จุดที่ 4 คือ โลงศพรูปเรือ

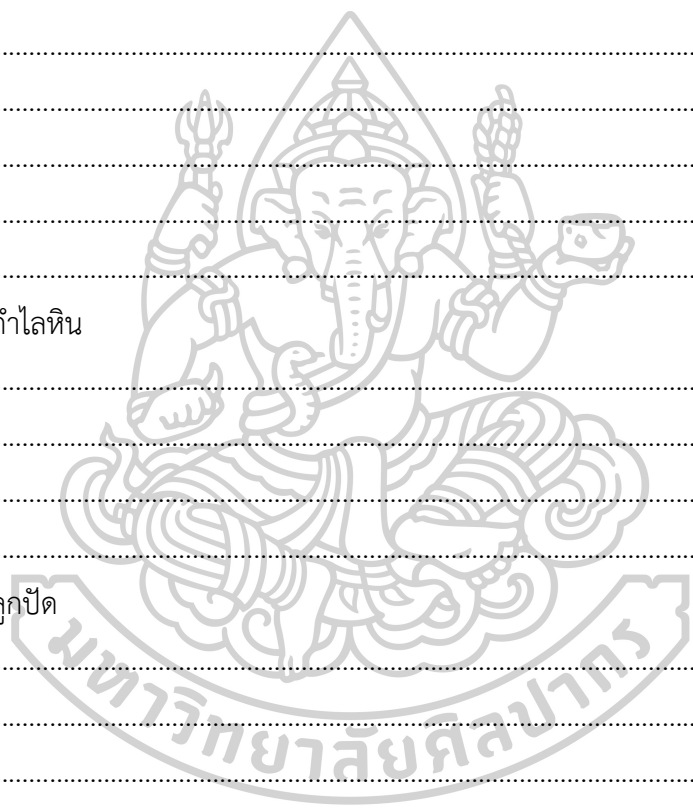
.....

.....

.....

.....

.....



- จุดที่ 5 คือ หม้อสามขา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- จุดที่ 6 คือ ตะเกียงโรมัน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- จุดที่ 7 คือ ปืนแค๊ป หรือดาบซามูไรทหารญี่ปุ่น ในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- จุดที่ 8 คือ เครื่องเซรามิค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. องค์ความรู้โดยรวมของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

- ความสัมพันธ์ของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี กับ วิถีชีวิตและชุมชนโดยรอบ
จังหวัด กาญจนบุรี

.....

.....

.....

.....

.....

5. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้ทรงคุณวุฒิ

(.....)

ตำแหน่ง.....

ขอขอบพระคุณอย่างสูง ที่ท่านกรุณาเสียสละเวลาในการแสดงความคิดเห็น และพิจารณาให้
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมรายละเอียดของแบบสัมภาษณ์

ผู้วิจัย นายศิวัชร คำนู

นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร



แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมัลติมีเดีย

หัวข้อวิจัย “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชน
กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น”

ผู้วิจัย นายศิวัชรรัฐ คำนุ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา มหาวิทยาลัย
ศิลปากร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้อง
ประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. เพื่อศึกษาผลการใช้ของสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายใน
ห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.1 เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัด
แสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.2 เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าของผู้เข้าชมข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดง
ภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ด้านนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ รูปแบบสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจากวัตถุ
จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. นวัตกรรม หมายถึงการนำสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยมีการนำมาใช้หรือการสร้างและ
พัฒนานวัตกรรมดัดแปลงจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัย และได้ผลดีมีประสิทธิภาพและ
ประสิทธิผลสูงกว่าเดิม ทั้งยังช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการเรียนรู้ของสังคมยุค
ใหม่
2. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกาญจนบุรี หมายถึง เหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในอดีต และสิ่งที่
มนุษย์ได้กระทำ หรือสร้างแนวความคิดไว้ทั้งหมด รวมถึงเหตุการณ์ที่เกิดจากเจตจำนงของมนุษย์
ตลอดจนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ หรือธรรมชาติที่มีผลต่อมนุษยชาติที่สอดคล้องบริบทของวัตถุ
ที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

3. ศิลปกรรมวัตถุท้องถิ่นกาญจนบุรี หมายถึง วัตถุอันเป็นผลงานสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ที่ประกอบด้วยศิลปลักษณะ เช่น ภาพเขียน รูปปั้น เครื่องลายคราม เครื่องถม ศิลปวัตถุ สิ่งที่ทำด้วยฝีมืออย่างประณีตและมีคุณค่าสูงในทางศิลปะอันเป็นมรดกทางศิลปกรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ให้ลูกหลานได้ชื่นชม และภูมิใจในความเป็นเจ้าของพื้นที่นั้น

4. ห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี หมายถึง สถานที่เก็บรวบรวมเก็บรักษา อนุรักษ์วัตถุทางประวัติศาสตร์ และ ศิลปกรรม ตลอดจนเป็นพื้นที่จัดแสดง และทำหน้าที่เป็นสื่อกลาง ในการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ให้กับผู้สนใจทุกเพศทุกวัย

5. สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง เทคโนโลยีเสมือนจริง ที่เป็นการสร้างภาพ 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ โดยโครงสร้างเป็นการให้ผู้ใช้บริการสามารถสร้างจินตนาการในสิ่งที่ตนเห็น และ สัมผัสด้วยตาได้ชัดเจนกว่าปกติ เสมือนว่าอยู่ในสถานที่นั้นๆ แบบไม่ต้องเดินทางเข้าเยี่ยมชมสถานที่จริง ก็สามารถเยี่ยมชม และเรียนรู้สิ่งที่ตนเองอยากรู้ได้

6. ความรู้ความเข้าใจ หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติ และทักษะความเข้าใจ หรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง การคิด

7. การเห็นคุณค่าในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หมายถึง การให้ความสำคัญต่อการอนุรักษ์ สืบทอด ต่อยอดองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ แหล่งเรียนรู้โบราณสถาน โบราณวัตถุด้านประวัติศาสตร์ในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี และพื้นที่ที่สัมพันธ์กัน

8. ความพึงพอใจของผู้รับบริการ หมายถึง ผู้เข้ารับบริการศึกษาเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี ผ่านสื่อมัลติมีเดีย ภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ข้อมูลประวัติศาสตร์และศิลปกรรมในจังหวัดกาญจนบุรี เฉพาะที่ได้จากวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนด ประเด็นในการสัมภาษณ์ไว้แล้ว ซึ่งแบบสัมภาษณ์นี้จะแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ข้อมูลประวัติศาสตร์และศิลปกรรมในจังหวัดกาญจนบุรี เฉพาะที่ได้จากวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอ

วัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของ
เยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์ คำชี้แจง โปรดกรอก
รายละเอียดหรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงของท่าน

สถานภาพผู้ทรงคุณวุฒิ

ชื่อ..... นามสกุล.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

ประสบการณ์การทำงาน.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลประวัติศาสตร์
และศิลปกรรมในจังหวัดกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชน
กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

คำถาม

1. แนวทางการสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลประวัติศาสตร์และศิลปกรรมในจังหวัดกาญจนบุรี
เฉพาะที่ได้จากวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

.....

.....

.....

.....

2. แนวทางการออกแบบและแนวทางการดำเนินเรื่อง “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็น
คุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น”

.....

.....

.....

.....

.....

3. โปรแกรมสำหรับใช้ในสร้างนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลประวัติศาสตร์และศิลปกรรมในจังหวัดกาญจนบุรี เฉพาะที่ได้จากวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

.....

.....

.....

4. การควบคุมการใช้งาน รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย

.....

.....

.....

5. รูปแบบ วิธีการขั้นตอนในการหาคุณภาพนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้ทรงคุณวุฒิ

(.....)

ตำแหน่ง.....

ขอขอบพระคุณอย่างสูง ที่ท่านกรุณาเสียสละเวลาในการแสดงความคิดเห็น และพิจารณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมรายละเอียดของแบบสัมภาษณ์

ผู้วิจัย นายศิวัชร คำนุ
นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร

**แบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อ
ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น”**

คำชี้แจง

ขอให้ท่านพิจารณา ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความเหมาะสม/ความเป็นไปได้
ของสื่อมัลติมีเดีย โดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ตัวเลือกของความเหมาะสม และความ
เป็นไปได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชน
กรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และกรุณาให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมในกรณีที่เห็นว่าควรปรับปรุง
แก้ไขใดๆ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า
ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1. ช่องความเหมาะสมของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

คะแนน 5 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมมาก
ที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมปาน
กลาง

คะแนน 2 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมน้อย

คะแนน 1 หมายถึง สื่อมัลติมีเดียของข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความเหมาะสมน้อย
ที่สุด

ตอนที่ 2 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
ของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมท้องถิ่น

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ความเหมาะสมและความเป็นได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย					
1.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจนครอบคลุม					
1.2 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ					
1.3 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียน					
1.4 เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียน					
1.5 เนื้อหาสามารถสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล					
1.6 ควบคุมลำดับการเรียนรู้					
1.7 ความยาวของการนำเสนอแต่ละหน่วย/ตอนเหมาะสม					
1.8 มีการวัดความรู้ความเข้าใจเหมาะสม					
1.9 เทคนิควิธีการที่ใช้ในสื่อมีความเหมาะสม					
1.10 เนื้อหาสาระในสื่อทำให้สามารถสืบทอดและ วางแผนศิลปวัฒนธรรม					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

แบบทดสอบเรื่องความรู้ความเข้าใจเรื่อง

“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษา หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” โดยการวิเคราะห์เนื้อหาสาระศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุประสงค์ แสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

คำชี้แจง

ข้อสอบทั้งหมดเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนวงกลมคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียง 1 ตัวเลือกลงในกระดาษคำตอบตั้งแต่ข้อที่ 1-30 จำนวน 30 ข้อ

ข้อปฏิบัติในการสอบ

1.. ให้เขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ ด้วยปากกาสีน้ำเงินหรือสีดำ ถ้าต้องการเปลี่ยนคำตอบให้ขีดเครื่องหมายสองเส้น (=) ทับคำตอบเดิมแล้วกากบาท (X) คำตอบใหม่

2. ห้ามขีดเขียนหรือทำเครื่องหมายใดๆ ลงในข้อสอบโดยเด็ดขาด

3. อื่น ๆ

1. หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ให้บริการแก่ผู้เยี่ยมชมด้านใด

ก. ให้บริการด้านข้อมูลทางประวัติศาสตร์

ข. ให้บริการด้านการเยี่ยมชมวัตถุจัดแสดง

ค. ให้บริการด้านพักผ่อนหย่อนใจ

ง. ถูกทุกข้อ

2. ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรีในอดีต หรือหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีในปัจจุบัน ได้รับงบประมาณการก่อสร้างจากภาคส่วนใดเป็นหลัก

ก. ธนาคารกรุงศรีอยุธยา

ข. ธนาคารกสิกรไทย และภาครัฐ เอกชน จังหวัดกาญจนบุรี

ค. ธนาคารออมสิน

ง. ธนาคารกรุงไทย และภาครัฐ เอกชน จังหวัดกาญจนบุรี

3. ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรีในอดีต หรือหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีในปัจจุบัน เปิดให้บริการ และปิดให้บริการ เวลาใด

ก. เวลาเปิด 07.00 น. - 18.00 น. และหยุดวันเสาร์-วันอาทิตย์

ข. เวลาเปิด 08.00 น. - 17.00 น. และหยุดวันเสาร์-วันอาทิตย์ และหยุดวันนักขัตฤกษ์

ค. เวลาเปิด 08.30 น. - 18.00 น. และหยุดวันเสาร์-วันอาทิตย์

ง. เวลาเปิด 09.00 น. - 16.30 น. และหยุดวันเสาร์-วันอาทิตย์ และหยุดวันนักขัตฤกษ์

4. หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานใดเป็นหลัก
- ก. สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
 - ข. องค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี
 - ค. สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง
 - ง. ถูกทุกข้อ
5. การเยี่ยมชมหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีในปัจจุบัน มีค่าบริการในการเยี่ยมชมเท่าไร
- ก. 100 บาท
 - ข. ไม่เสียค่าบริการ
 - ค. 20 บาท
 - ง. 50 บาท
6. หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี มีพื้นที่จัดแสดงกี่ชั้น และกี่ห้องจัดแสดง
- ก. 2 ชั้น 5 ห้องจัดแสดง
 - ข. 3 ชั้น 5 ห้องจัดแสดง
 - ค. 4 ชั้น 5 ห้อง จัดแสดง
 - ง. 2 ชั้น 4 ห้องจัดแสดง
7. ประวัติศาสตร์โลก หรือ ประวัติศาสตร์มนุษยชาติ เริ่มต้นในยุคใด
- ก. ยุคโลหะ
 - ข. ยุคหินใหม่
 - ค. ยุคหินกลาง
 - ง. ยุคหินเก่า
8. สื่อนวัตกรรม(AR) ที่นักเรียนรับชมเบื้องต้นนั้น หากนักเรียนมีข้อสงสัย และอยากได้ข้อมูลเพิ่มเติม นักเรียนสามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมจากส่วนใดในสื่อนวัตกรรมที่ได้รับชม
- ก. คลิกที่ภาพวัตถุ
 - ข. คลิกที่พื้นทางเดิน
 - ค. คลิกที่หน้าต่างทางเดิน
 - ง. คลิกที่จุด hot spot บริเวณด้านล่าง Qr-cord

9. พัฒนาการของมนุษยชาติในการคิดสร้าง และทำเพื่อการอยู่รอดในการดำรงชีวิตเกิดขึ้นครั้งแรกในยุคใด

- ก. ยุคโลหะ
- ข. ยุคหินใหม่
- ค. ยุคหินกลาง
- ง. ยุคหินเก่า

10. ในยุคสมัยหินใหม่ วิถีชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปจากยุคสมัยหินเก่าอย่างไร

- ก. มนุษย์ดำรงชีพด้วยการพึ่งธรรมชาติ
- ข. มนุษย์ดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์และหาของป่า
- ค. มนุษย์ดำรงชีพด้วยการค้าขายและเลี้ยงสัตว์
- ง. มนุษย์ดำรงชีพด้วยการเพาะปลูกและเลี้ยงสัตว์

11. ข้อใดเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ที่แสดงให้เห็นถึงการสร้างสรรค์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของมนุษย์ยุคหินใหม่ได้ชัดเจนที่สุด

- ก. ขวานหินขัด
- ข. เครื่องดนตรีสำริด
- ค. ภาชนะเครื่องปั้นดินเผา
- ง. การใช้กระดูกสัตว์ เขาสัตว์เป็นอาวุธ

12. มนุษย์ที่ยังเร่ร่อนอาศัยอยู่ตามเพิงผา ใช้เครื่องมือหินแบบง่ายๆ เป็นมนุษย์ยุคใด

- ก. ยุคโลหะ
- ข. ยุคหินเก่า
- ค. ยุคหินใหม่
- ง. ยุคหินกลาง

13. นักเรียนคิดว่าวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ชิ้นใดน่าจะอยู่ในยุคก่อนประวัติศาสตร์

- ก. หม้อสามขา
- ข. กระเบื้องชิงชาย
- ค. ปืนกล M2
- ง. ลูกห้ำ 3 วัตถุ



14. จากภาพ

คือวัตถุจัดแสดงที่มีชื่อเรียกว่าอะไร

- ก. อิฐมอญ สมัยอยุธยา
- ข. ขวานหิน สมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ค. กำไรหิน สมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ง. ลูกปัด สมัยทวารวดี



15. จากภาพ

คือวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคสมัยประวัติศาสตร์
- ข. ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ค. ยุคสมัยสุโขทัย
- ง. ยุคสมัยทวารวดี และวัฒนธรรมขอม



16. จากภาพ

คือวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคสมัยประวัติศาสตร์
- ข. ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ค. ยุคสมัยสุโขทัย
- ง. ยุคสมัยทวารวดี และวัฒนธรรมขอม



17. จากภาพ

คือวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคสมัยประวัติศาสตร์
- ข. ยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2
- ค. ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ง. ยุคสมัยสุโขทัย



18. จากภาพ
สมัยใด

คือวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุค

- ก. ยุคสมัยประวัติศาสตร์
- ข. ยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2
- ค. ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ง. ยุคสมัยสุโขทัย



19. จากภาพ

คือวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคสมัยประวัติศาสตร์
- ข. ยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2
- ค. ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ง. ยุคสมัยสุโขทัย



20. จากภาพ

คือวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคสมัยประวัติศาสตร์
- ข. ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ค. ยุคสมัยสุโขทัย
- ง. ยุคสมัยทวารวดี และวัฒนธรรมขอม



21. จากภาพ

คือวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด

ใด

- ก. ยุคสมัยประวัติศาสตร์
- ข. ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ค. ยุคสมัยสุโขทัย
- ง. ยุคสมัยทวารวดี และวัฒนธรรมขอม



22. จากภาพ

คือวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคสมัยประวัติศาสตร์
- ข. ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ค. ยุคสมัยสุโขทัย
- ง. ยุคสมัยอยุธยา และต้นรัตนโกสินทร์



23. จากภาพ
สมัยใด

คือวัตถุที่อยู่ในยุค

- ก. ยุคสมัยประวัติศาสตร์
- ข. ยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2
- ค. ยุคสมัยสุโขทัย
- ง. ยุคสมัยทวารวดี และวัฒนธรรมขอม

24. ขาติโตที่เกณฑ์เชลยศึก มาสร้างสะพานรถไฟ ที่จังหวัดกาญจนบุรี ในสงครามโลกครั้งที่ 2

- ก. ประเทศญี่ปุ่น
- ข. ประเทศสหรัฐอเมริกา
- ค. ประเทศ แคนาดา
- ง. ประเทศ ออสเตรเลีย

25. ข้อใดเป็นหลักฐานสมัยประวัติศาสตร์
- ก. ลูกปัดหินสี ข. กำไรหิน
ค. โรงศพรูปเรือ ง. ขวานหิน
26. โรงศพไม้รูปเรือ ที่นักเรียนได้ศึกษา และเยี่ยมชม ทำจากไม้ชนิดใด
- ก. ไม้ประดู่
ข. ไม้ตะเคียน
ค. ไม้เต็งรัง
ง. ไม่มีข้อที่ถูกต้อง
27. เครื่องปั้นดินเผา “หม้อ 3 ขา” เป็นวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ นักเรียนคิดว่าในสมัยโบราณน่าจะนำมาใช้ประโยชน์ในลักษณะใด
- ก. เช่นไหบรรจุพริก
ข. ใช้อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับการหุงหาอาหาร
ค. ใช้ใส่น้ำดื่ม
ง. ใช้ต้มยารักษาโรค
28. นักเรียนคนใดปฏิบัติได้ถูกต้องในการเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์
- ก. ลิซ่าพูดเสียงดังกับเพื่อนในขณะที่วิทยากรนำบรรยาย
ข. โจนห์นำกีตาร์มาเล่นกับเพื่อนๆ ในหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
ค. ลิซ่ายิ้มชมด้วยความสนใจ และไม่หยิบจับวัตถุที่เจ้าหน้าที่สั่งห้าม
ง. โต้งศักดิ์นำอาหารมารับประทานภายในหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
29. ปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ญี่ปุ่นสูญเสียประชากรอย่างมาก และยอมแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 คือข้อใด
- ก. ระเบิดปรมาณู ข. เกิดโรคระบาด
ค. การสูญเสียชีวิตของทหาร ง. การเดินขบวนต่อต้านของประชาชน
30. นักเรียนคิดว่าสงครามที่รุนแรงและทำให้เกิดความสูญเสียครั้งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์โลกคือสงครามใด
- ก. สงครามโลกครั้งที่ 1
ข. สงครามโลกครั้งที่ 2
ค. สงครามเศรษฐกิจ
ง. สงครามเย็น

แบบประเมินตนเองการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

เรื่อง

“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น”

คำชี้แจง

ให้นักเรียนพิจารณา ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โดยให้ นักเรียนตอบตามความเป็นจริง และกรุณาให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมในกรณีที่เห็นว่าควรปรับปรุง แก้ไขใดๆ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1. ช่องแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น แบบมาตรฐานประมาณค่า โดยใช้วิธีของลิเคอร์ท (Likert) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การประเมินเฉลี่ยตามแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2551, หน้า 69) ดังนี้

- คะแนน 5 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียมากที่สุด
- คะแนน 4 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียมาก
- คะแนน 3 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียปานกลาง
- คะแนน 2 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียน้อย
- คะแนน 1 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ตอนที่ 1 แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	ระดับการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนได้ตระหนักถึงคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี					
2. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการส่งเสริมด้านความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี					
3. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและซาบซึ้งในประเพณีและค่านิยม ที่ดีของจังหวัดกาญจนบุรี					
4. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนมีข้อมูล และสามารถนำไปใช้ในรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้					
5. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนมีข้อมูล และสามารถนำความรู้ที่นักเรียนได้รับไปถ่ายทอดกับบุคคลอื่นๆ ได้					
6. นักเรียนรู้สึกหวงแหนวัตถุโบราณ ที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์					
7. นักเรียนอยากจะต่อยอด สร้างสรรค์ผลงานจากอัตลักษณ์ประเพณีวัฒนธรรมของจังหวัดกาญจนบุรี					
8. นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ในชุมชนของนักเรียน					
9. หากวันหนึ่งนักเรียนได้พบเจอวัตถุที่มีลักษณะคล้ายๆวัตถุจัดแสดงซึ่งเป็นวัตถุยุคต่างๆ ที่ได้ชมจากสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนจะไม่ทำลาย และเก็บรักษาไว้เพื่อนำส่งให้หน่วยงานที่รับผิดชอบ					
10. นักเรียนอยากจะเผยแพร่ โบราณสถาน					

แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่า ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	ระดับการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น				
	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
โบราณวัตถุด้านประวัติศาสตร์ของจังหวัดกาญจนบุรี ให้ผู้อื่นได้รับรู้					
11.นักเรียนสามารถบอกความสำคัญของ โบราณสถานโบราณวัตถุในจังหวัดกาญจนบุรีให้ผู้อื่น ได้					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....



แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

เรื่อง

“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น”

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้ มีจุดประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้มาเยี่ยมชมวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี แบ่งออกเป็น 2 ตอน
2. วิธีการตอบแบบสอบถาม ให้ผู้มาเยี่ยมชมอ่านรายการประเมิน แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลง ในช่องว่างแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็น
3. ระดับการประเมินกำหนดเกณฑ์ตัดสินคุณภาพแบ่งเป็น 5 ดังนี้
 - คะแนน 5 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียมากที่สุด
 - คะแนน 4 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียมาก
 - คะแนน 3 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียปานกลาง
 - คะแนน 2 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียน้อย
 - คะแนน 1 หมายถึง ผู้รับบริการมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียน้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

กรุณากรอกรายละเอียด

เพศ ชาย หญิง

อายุปี

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการรับบริการ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ ชัดเจน เข้าใจง่าย					
1.2 มีความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตของคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น					
1.3 มีความตระหนักในการเห็นคุณค่า					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรีของ จังหวัดกาญจนบุรี					
1.4 รู้จักความเป็นมาของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัย ราชภัฏกาญจนบุรีมากยิ่งขึ้น					
1.5 รู้จักวัฒนธรรมของและวิถีชีวิตคนในจังหวัด กาญจนบุรีมากขึ้น					
2. ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย					
2.1 ตัวหนังสืออ่านง่าย ชัดเจน ขนาด เหมาะสม					
2.2 หน้าจอออกแบบสวยงาม เหมาะสม					
2.3 สื่อใช้งานง่าย สามารถโต้ตอบมี ปฏิสัมพันธ์ได้ดี					
2.4 กราฟิกสวยงาม สื่อความหมายได้ดี					
2.5 เลือกเรียนในหน่วยต่างๆ ได้ตามที่ต้องการ					
2.6 คุณภาพเสียงเหมาะสม					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
แบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อ
ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น”

คำชี้แจง

แบบค่าสถิติแสดงดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence: IOC) ของเครื่องมือการวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” โดยมีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยมีสถิติ และรายละเอียด ดังนี้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย

1. ดร.พาที เกศธนากร ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. นายภาคภูมิ พันธุ์วาสี ตำแหน่งนักประชาสัมพันธ์ชำนาญการ สังกัดกองกลาง สำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
3. นายเกรียงไกร ทองศรี ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาสังคมวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ค่าความตรงของเครื่องมือ

ให้คะแนน + 1	เมื่อ	แน่ใจว่า	ข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
ให้คะแนน 0	เมื่อ	ไม่แน่ใจว่า	ข้อสอบวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
ให้คะแนน - 1	เมื่อ	แน่ใจว่า	ข้อสอบไม่ตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

**แบบสอบถามความเหมาะสมและความเป็นได้ของนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อ
ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น**

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นที่มีต่อนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
ของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

รายการประเมิน	ผลการประเมิน					
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	รวม	IOC	สรุปผล
1. ความเหมาะสมและความเป็นได้ของ นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย						
1.1 โครงสร้างของเนื้อหาชัดเจน ครอบคลุม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.2 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ นำเสนอ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.3 ความยากง่ายเหมาะสมต่อผู้เรียน	+1	0	+1	+2	0.67	ใช้ได้
1.4 เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.5 เนื้อหาสามารถสนองความแตกต่าง ระหว่างบุคคล	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.6 ควบคุมลำดับการเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.7 ความยาวของการนำเสนอแต่ละหน่วย/ ตอนเหมาะสม	+1	0	+1	+2	0.67	ใช้ได้
1.8 มีการวัดความรู้ความเข้าใจเหมาะสม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.9 เทคนิควิธีการที่ใช้ในสื่อมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.10 เนื้อหาสาระในสื่อทำให้สามารถสืบทอด และวางแผนศิลปวัฒนธรรม	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้

ตอนที่ 2 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบทดสอบเรื่องความรู้ความเข้าใจเรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” โดยการวิเคราะห์เนื้อหาสาระศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุประสงค์
 แสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

คำชี้แจง

แบบค่าสถิติแสดงดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence: IOC) ของเครื่องมือการวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” โดยมีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยมีสถิติ และรายละเอียด ดังนี้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย

1. ดร.พาที เกศธนากร ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. นายภาคภูมิ พันธุ์วาสินธุ์ ตำแหน่งนักประชาสัมพันธ์ชำนาญการ สังกัดกองกลาง สำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
3. นายเกรียงไกร ทองศรี ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาสังคมวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ค่าความตรงของเครื่องมือ







ให้คะแนน + 1	เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
ให้คะแนน 0	เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
ให้คะแนน - 1	เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบไม่ตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

แบบทดสอบเรื่องความรู้ความเข้าใจเรื่อง

“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” โดยการวิเคราะห์เนื้อหาสาระศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จากวัตถุประสงค์
แสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

แบบทดสอบเรื่องความรู้ความเข้าใจ	ผลการประเมิน					
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	รวม	IOC	สรุปผล
1. หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏ กาญจนบุรี ให้บริการแก่ผู้เยี่ยมชมด้านใด	+1	+1	+1	+3	1	ใช้ได้
2. ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรีใน อดีต หรือหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราช ภัฏกาญจนบุรีในปัจจุบัน ได้รับ งบประมาณการก่อสร้างจากภาคส่วนใด เป็นหลัก	+1	+1	+1	+3	1	ใช้ได้
3. ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรีในอดีต หรือหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏ กาญจนบุรีในปัจจุบัน เปิดให้บริการ และปิด ให้บริการ เวลาใด	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้
4. หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏ กาญจนบุรี อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของ หน่วยงานใดเป็นหลัก	+1	+1	+1	+3	1	ใช้ได้
5. การเยี่ยมชมหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราช ภัฏกาญจนบุรีในปัจจุบัน มีค่าบริการในการ เยี่ยมชมเท่าไร	+1	+1	+1	+3	1	ใช้ได้
6. หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏ กาญจนบุรี มีพื้นที่ส่วนจัดแสดงกี่ชั้น และกี่ ห้องจัดแสดง	+1	+1	+1	+3	1	ใช้ได้
7. ประวัติศาสตร์โลก หรือ ประวัติศาสตร์ มนุษยชาติ เริ่มต้นในยุคใด	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้

แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่า ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	ผลการประเมิน					
	คนที่ 1	คนที่2	คนที่3	รวม	IOC	สรุปผล
8. สื่อนวัตกรรม(AR) ที่นักเรียนรับชมเบื้องต้นนั้น หากนักเรียนมีข้อสงสัย และอยากได้ข้อมูลเพิ่มเติม นักเรียนสามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมจากส่วนใดในสื่อนวัตกรรมที่ได้รับชม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
9. พัฒนาการของมนุษยชาติในการคิดสร้างและทำเพื่อการอยู่รอดในการดำรงชีวิตเกิดขึ้นครั้งแรกในยุคใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
10. ในยุคสมัยหินใหม่ วิถีชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปจากยุคสมัยหินเก่าอย่างไร	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
11. ข้อใดเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ที่แสดงให้เห็นถึงการสร้างสรรค์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของมนุษย์ยุคหินใหม่ได้ชัดเจนที่สุด	+1	0	+1	+2	0.67	ใช้ได้
12. มนุษย์ที่ยังเร่ร่อนอาศัยอยู่ตามเพิงผาใช้เครื่องมือหินแบบง่ายๆ เป็นมนุษย์ยุคใด	+1	0	+1	+2	0.67	ใช้ได้
13. นักเรียนคิดว่าวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ชิ้นใต้น่าจะอยู่ในยุคก่อนประวัติศาสตร์	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
14. จากภาพ  คือวัตถุจัดแสดงที่มีชื่อเรียกว่าอะไร	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
15. จากภาพ  คือวัตถุจัดแสดง	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่า ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	ผลการประเมิน					
	คนที่ 1	คนที่2	คนที่3	รวม	IOC	สรุปผล
16. จากภาพ  คือวัตถุจัดแสดงที่ อยู่ในยุคสมัยใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
17. จากภาพ  คือวัตถุจัดแสดง ที่อยู่ในยุคสมัยใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
18. จากภาพ  คือ วัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
19. จากภาพ  คือวัตถุจัด แสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
20. จากภาพ  คือวัตถุจัด แสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
21. จากภาพ  คือวัตถุจัด แสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่า ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	ผลการประเมิน					
	คนที่ 1	คนที่2	คนที่3	รวม	IOC	สรุปผล
22. จากภาพ  คือวัตถุจัดแสดงที่อยู่ในยุคสมัยใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
23. จากภาพ  คือวัตถุที่อยู่ในยุคสมัยใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
24. ชาติต่อที่เกณฑ์เชลยศึก มาสร้างสะพานรถไฟ ที่จังหวัดกาญจนบุรี ในสงครามโลกครั้งที่ 2	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
25. ข้อใดเป็นหลักฐานสมัยประวัติศาสตร์	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้
26. โรงศพไม้รูปเรือ ที่นักเรียนได้ศึกษา และเยี่ยมชม ทำจากไม้ชนิดใด	+1					
27. เครื่องปั้นดินเผา “หม้อ 3 ขา” เป็นวัตถุที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ นักเรียนคิดว่าในสมัยโบราณน่าจะนำมาใช้ประโยชน์ในลักษณะใด	+1	0	+1	+2	0.67	ใช้ได้
28. นักเรียนคนใดปฏิบัติได้ถูกต้องในการเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
29. ปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ญี่ปุ่นสูญเสียประชากรอย่างมาก และยอมแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 คือข้อใด	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้
30. นักเรียนคิดว่าสงครามที่รุนแรงและทำให้เกิดความสูญเสียครั้งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์โลกคือสงครามใด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยแบบประเมินตนเอง
การเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
เรื่อง

“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น”

คำชี้แจง

แบบค่าสถิติแสดงดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence: IOC) ของเครื่องมือการวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” โดยมีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยมีสถิติ และรายละเอียด ดังนี้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย

1. ดร.พาที เกศธนากร ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. นายภาคภูมิ พันธุ์วาสิตู ตำแหน่งนักประชาสัมพันธ์ชำนาญการ สังกัดกองกลาง สำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
3. นายเกรียงไกร ทองศรี ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาสังคมวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ค่าความตรงของเครื่องมือ

ให้คะแนน + 1	เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
ให้คะแนน 0	เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
ให้คะแนน - 1	เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบไม่ตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ตอนที่ 1 แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เรื่อง นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	ผลการประเมิน					
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	รวม	IOC	สรุปผล
1. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนได้ ตระหนักถึงคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2. การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการส่งเสริม ด้านความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรี	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
3.การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและซาบซึ้งในประเพณีและค่านิยมที่ดีของจังหวัดกาญจนบุรี	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้
4.การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนมีข้อมูล และสามารถนำไปใช้ในรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
5.การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนมีข้อมูล และสามารถนำความรู้ที่นักเรียนได้รับไปถ่ายทอดกับบุคคลอื่นๆ ได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
6. นักเรียนรู้สึกทึ่งหวงแหนวัตถุโบราณ ที่จัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
7. นักเรียนอยากจะต่อยอด สร้างสรรค์ผลงานจากอัตลักษณ์ประเพณีวัฒนธรรมของจังหวัดกาญจนบุรี	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้
8. นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ในชุมชนของนักเรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

แบบประเมินตนเองเรื่องการเห็นคุณค่า ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น	ผลการประเมิน					
	คนที่ 1	คนที่2	คนที่3	รวม	IOC	สรุปผล
9. หากวันหนึ่งนักเรียนได้พบเจอวัตถุที่มี ลักษณะคล้ายๆวัตถุจัดแสดงซึ่งเป็นวัตถุ ยุคต่างๆ ที่ได้ชมจากสื่อมัลติมีเดีย นักเรียนจะไม่ทำลาย และเก็บรักษาไว้ เพื่อนำส่งให้หน่วยงานที่รับผิดชอบ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
10.นักเรียนอยากจะเผยแพร่ โบราณสถาน โบราณวัตถุด้านประวัติศาสตร์ของจังหวัด กาญจนบุรีให้ผู้อื่นได้รับรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
11.นักเรียนสามารถบอกความสำคัญของ โบราณสถานโบราณวัตถุในจังหวัด กาญจนบุรีให้ผู้อื่นได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีก่อนนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียข้อมูลศิลปวัฒนธรรม
ท้องถิ่นจากวัตถุจัดแสดงภายในห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น”

คำชี้แจง

แบบค่าสถิติแสดงดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence: IOC) ของเครื่องมือการวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” โดยมีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยมีสถิติ และรายละเอียด ดังนี้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย

1. ดร.พาที เกศธนากร ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. นายภาคภูมิ พันธุ์วาสี ตำแหน่งนักประชาสัมพันธ์ชำนาญการ สังกัดกองกลาง สำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
3. นายเกรียงไกร ทองศรี ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาสังคมวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ค่าความตรงของเครื่องมือ

ให้คะแนน + 1	เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
ให้คะแนน 0	เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
ให้คะแนน - 1	เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบไม่ตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการประเมิน	ผลการประเมิน					
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	รวม	IOC	สรุปผล
1. ด้าน ข้อมูลทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม						
1.1 เพศ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.2 อายุ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการรับบริการ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	รวม	IOC	สรุปผล
1. ด้านเนื้อหา						
1.1 เนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ ชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้
1.2 มีความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตของคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้
1.3 มีความตระหนักในการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดกาญจนบุรีของจังหวัดกาญจนบุรี	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.4 รู้จักความเป็นมาของหอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีมากยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
1.5 รู้จักวัฒนธรรมของและวิถีชีวิตคนในจังหวัดกาญจนบุรีมากขึ้น	+1	+1	0	+2	0.67	ใช้ได้
2. ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย						
2.1 ตัวหนังสืออ่านง่าย ชัดเจน ขนาดเหมาะสม	+1	0	+1	+2	0.67	ใช้ได้
2.2 หน้าจอออกแบบสวยงาม เหมาะสม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2.3 สื่อใช้งานง่าย สามารถโต้ตอบมีปฏิสัมพันธ์ได้ดี	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

รายการประเมิน	ผลการประเมิน					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	รวม	IOC	สรุปผล
2.4 กราฟิกสวยงาม สื่อความหมายได้ดี	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2.5 เลือกรียนในหน่วยต่างๆ ได้ตามที่ต้องการ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2.6 คุณภาพเสียงเหมาะสม	+1	0	+1	+2	0.67	ใช้ได้

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

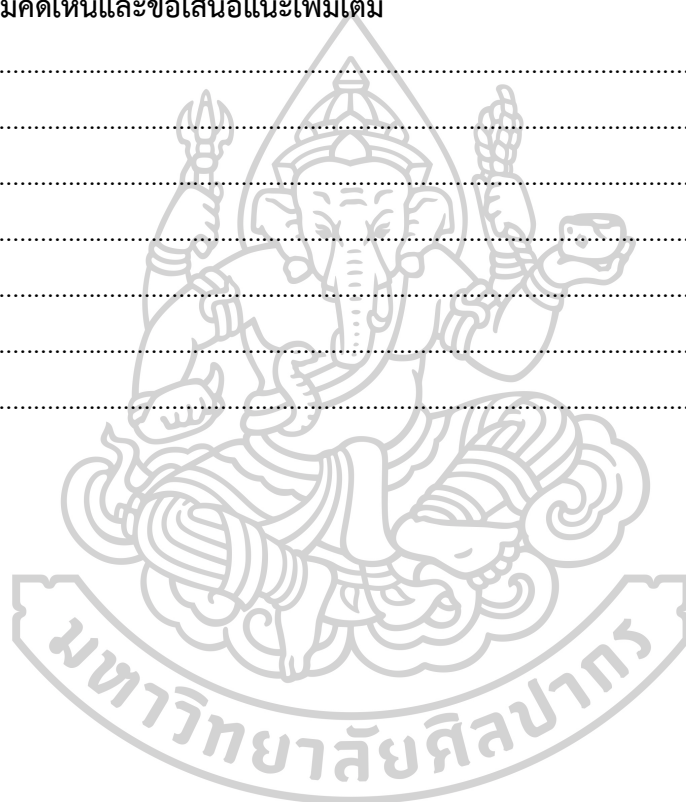
.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ง

หนังสือขอสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ หนังสือเชิญสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ
หนังสือแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
และหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

1. หนังสือขอสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ
2. หนังสือเชิญสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ
3. หนังสือแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย



หนังสือขอสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

ที่ อว 8612/ 4๕๙๓



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
นครปฐม 73000

10 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บุญรอด ชลารักษ์
ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ จังหวัดกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวะรัฐ คำนู รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์จะขอสัมภาษณ์ท่าน เพื่อนำมาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์
ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ
อนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบ
รายละเอียดเพิ่มเติม ขออนุญาตให้ นายศิวะรัฐ คำนู หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงาน
โดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวะรรณ วณิชวันวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

ที่ อว 8612/ 4๓15



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
นครปฐม 73000

10 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาวิตา ขวนขยัน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวะรัฐ คำนุ รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์จะขอสัมภาษณ์ท่าน เพื่อนำมาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์
ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ
อนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบ
รายละเอียดเพิ่มเติม ขออนุญาตให้ นายศิวะรัฐ คำนุ หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงาน
โดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

ที่ อว 8612/ 4๕๙4



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
นครปฐม 73000

10 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน ดร.ปรัชญา เหลืองแดง

อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวัชร คำนุ รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์จะขอสัมภาษณ์ท่าน เพื่อนำมาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์
ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ
อนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบ
รายละเอียดเพิ่มเติม ขออนุญาตให้ นายศิวัชร คำนุ หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงาน
โดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

ที่ อว 8612/ 14๓5



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม 73000

14 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน ดร.ณรงค์ พันธุ์คง

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวัชร คำนู รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
 ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลป์วัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์จะขอสัมภาษณ์ท่าน เพื่อนำมาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์
 ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ
 อนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบ
 รายละเอียดเพิ่มเติม ขออนุญาตให้ นายศิวัชร คำนู หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงาน
 โดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

ที่ อว 8612/ |4๖1๙



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
นครปฐม 73000

14 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน ดร.ปรินทร์ นรินทร์

ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

ด้วย นายศิวะรัฐ คำนุ รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์จะขอสัมภาษณ์ท่าน เพื่อนำมาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์
ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความ
อนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบ
รายละเอียดเพิ่มเติม ขออนุญาตให้ นายศิวะรัฐ คำนุ หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงาน
โดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนพัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติกรแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

ที่ อว 8612/ 4651



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม 73000

21 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอสัมภาษณ์และขอเชิญสนทนากลุ่ม

เรียน ดร.บุษบา สังข์วรรณะ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา และคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวัชรรัฐ คำนุ รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
 ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์ ขอสัมภาษณ์และขอเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อนำ
 ข้อมูลที่ได้มาประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้
 ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ส่วนกำหนดวันเวลาและ
 สถานที่ ขออนุญาตให้ นายศิวัชรรัฐ คำนุ หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796

หนังสือเชิญสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ



ที่ อว 8612/ ๕๖๖

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
นครปฐม 73000

22 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญสนทนากลุ่ม

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญรอด ชลารักษ์
ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์จังหวัดกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวัชรัฐ คำนุ รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อนำข้อมูลที่ได้มา
ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้
ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ส่วนกำหนดวันเวลาและ
สถานที่ ขออนุญาตให้ นายศิวัชรัฐ คำนุ หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชพัฒนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ
ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์สำนักงานคณบดี
โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813
โทรสาร 0-3425-5796

ที่ อว 8612/ 16๖๐



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
นครปฐม 73000

๒๒ พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญสนทนากลุ่ม

เรียน ดร.ปรัชญา เหลืองแดง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวัชร คำนู รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อนำข้อมูลที่ได้มา
ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้
ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ส่วนกำหนดวันเวลาและ
สถานที่ ขออนุญาตให้ นายศิวัชร คำนู หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนรัชย์)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796



ที่ อว 8612/ A๖5๙

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม 73000

๒๒ พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญสนทนากลุ่ม

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาวิตา ขวนชัยัน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายคิวงรัฐ คำนู รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
 ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลป์วัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อนำข้อมูลที่ได้มา
 ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้
 ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ส่วนกำหนดวันเวลาและ
 สถานที่ ขออนุญาตให้ นายคิวงรัฐ คำนู หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796



ที่ อว 8612/ 4656

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม 73000

22 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญสนทนากลุ่ม

เรียน ดร.ณรงค์ พันธุ์คง

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวะรัฐ คำนุ รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
 ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อนำข้อมูลที่ได้มา
 ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในกรณี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้
 ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ส่วนกำหนดวันเวลาและ
 สถานที่ ขออนุญาตให้ นายศิวะรัฐ คำนุ หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนวัฒนชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796

ที่ อว 8612/Δ๖5๙



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม 73000

22 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญสนทนากลุ่ม

เรียน ดร.บุรินทร์ นรินทร์

ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

ด้วย นายศิวะรัฐ คำนุ รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
 ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อนำข้อมูลที่ได้มา
 ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้
 ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ส่วนกำหนดวันเวลาและ
 สถานที่ ขออนุญาตให้ นายศิวะรัฐ คำนุ หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796

ที่ อว 8612/ 4651



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม 73000

๒๑ พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอสัมภาษณ์และขอเชิญสนทนากลุ่ม

เรียน ดร.บุษบา สังข์วรรณะ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา และคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวัชรรัฐ คำนุ รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
 ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์ ขอสัมภาษณ์และขอเชิญท่านเข้าร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อนำ
 ข้อมูลที่ได้มาประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้
 ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ส่วนกำหนดวันเวลาและ
 สถานที่ ขออนุญาตให้ นายศิวัชรรัฐ คำนุ หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796

หนังสือแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ที่ อว 8612/ 4๕๙0



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม 73000

10 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.พาทิ เกศธนากร

อาจารย์ประจำสาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวัชรัฐ คำนู รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
 ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ
 วิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความ
 เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนขัตตวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796



ที่ อว 8612/ 4591

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม 73000

10 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นายภาคภูมิ พันธวาลิภูธร

นักประชาสัมพันธ์ชำนาญการ กองกลาง สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวะรัฐ คำนุ รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา

ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ
 วิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความ
 เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796

ที่ อว 8612/ 459๕



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
 นครปฐม 73000

10 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์เกรียงไกร ทองศรี

อาจารย์ประจำสาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวัชรัฐ คำนู รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
 ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
 “นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
 หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ
 วิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความ
 เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนฉัตรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์: นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796

หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

ที่ อว 8612/ ๕๖๖ ๕



คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
นครปฐม 73000

๑๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอลดลงเครื่องมือวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน อาจารย์นนท์วิริศ เกียรติศรีตรสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ด้วย นายศิวะรัฐ คำนู รหัสนักศึกษา 646120012 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง
“นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ของเยาวชนกรณีศึกษา
หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น” มีความประสงค์จะขอลดลงเครื่องมือวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อ
ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว โดยมีรายละเอียดกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา ๒๕๖๖
- จำนวน 1 ห้อง เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน
- โดยวิธีการแบบสุ่มแบบอาสาสมัคร (VOLUNTEER SAMPLING) และจัดทำเอกสารขอ

ความยินยอมจากกลุ่มตัวอย่างกับนักเรียนและผู้ปกครอง

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้
ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะ
ขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม ขออนุญาตให้ นายศิวะรัฐ คำนู หมายเลขโทรศัพท์ 061-892-2915 เป็นผู้
ประสานงานโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานคณบดี โทรศัพท์. นครปฐม 0-3425-8813

โทรสาร 0-3425-5796

ภาคผนวก จ คู่มือแนะนำเข้าโปรแกรม Spatial Metaverse
ห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี



คู่มือ

การใช้และวิธีเข้าสู่ระบบนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียการเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นกรณีศึกษา
 หอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยโปรแกรม Spatial Metaverse
 ในระบบเครื่องมือสื่อสารโทรศัพท์มือถือหรือไอแพด

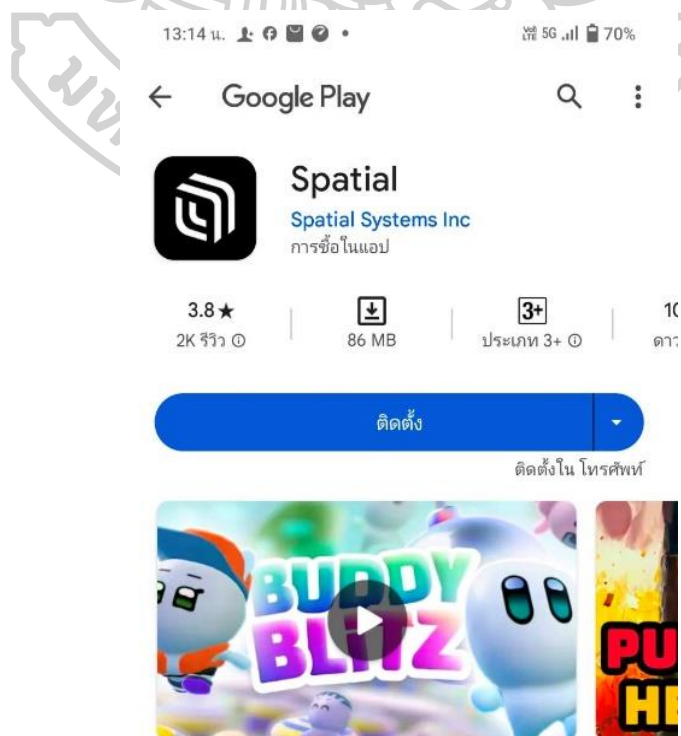
1. ผู้ใช้งานกดเข้าลิ้งค์ ที่ทางผู้วิจัยได้กำหนดไว้ให้ หรือเข้าระบบในเว็บไซต์ของหอวัฒนธรรม
 มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี หรือเฟซบุ๊ก หอวัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี หรือที่
[https://www.spatial.io/s/h-ngprawatisaastr-
 658be66526c2e969a865365b?share=1813373373734525514](https://www.spatial.io/s/h-ngprawatisaastr-658be66526c2e969a865365b?share=1813373373734525514)



2. จะปรากฏหน้าต่างเข้าห้องประวัติศาสตร์ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ให้กด PLAY



3. โปรแกรมจะให้ทำการดาวน์โหลดและติดตั้ง เครื่องมือนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย โดยผ่านโปรแกรม Spatial Metaverse กดติดตั้ง

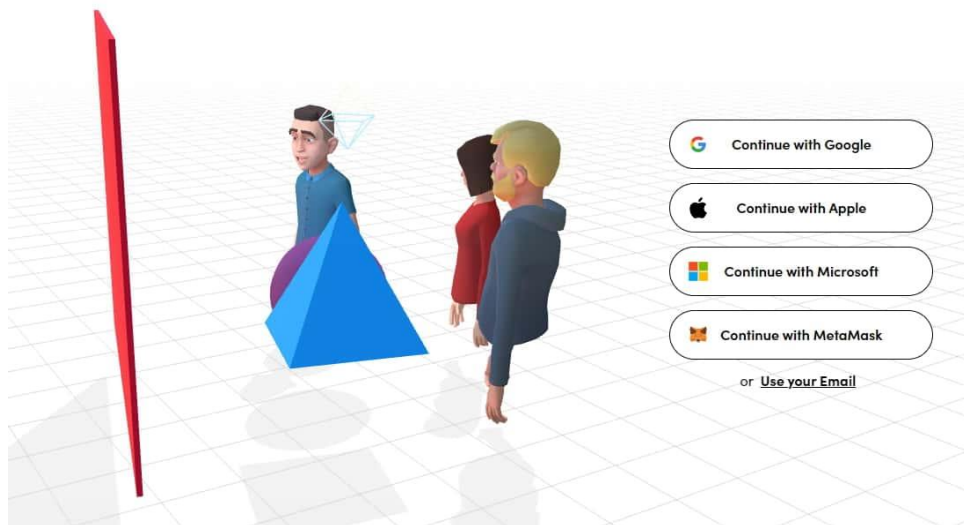


4. ผู้ใช้งานกดเข้าลิงค์ที่ทางผู้วิจัยได้กำหนดไว้ให้อีกครั้ง หรือเข้าระบบในเว็บไซต์ของหอวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี หรือเฟซบุ๊ก หอวัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี

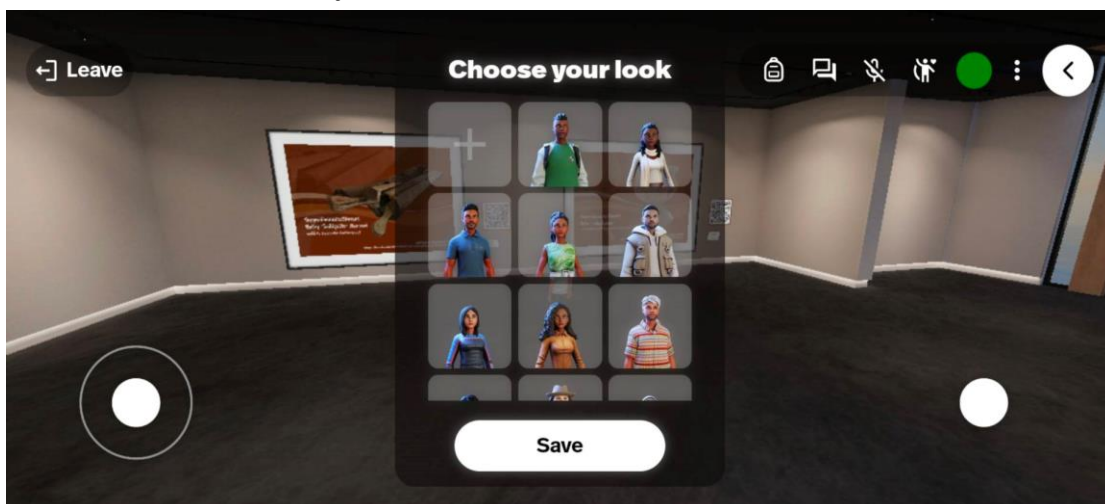


5. จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรมให้ลงทะเบียนเข้าสู่ระบบด้วยอีเมลต่างๆ ให้เลือกเช่น MetaMask, Google, Apple และ Microsoft หรือจะสมัครใหม่ด้วยอีเมล

 Spatial



6. ให้ตั้งชื่อผู้ใช้และสร้าง 3D models Avatar ของคุณ โดยสามารถเลือกได้ว่าจะสร้างเป็น Avatar แบบสมจริงที่ถอดแบบมาจากรูปถ่ายของคุณก็ได้ หรือ Customize ขึ้นใหม่ทั้งหมดก็ได้



7. เมื่อสร้าง Avatar เสร็จคุณก็จะสามารถเข้าไปเดินเล่นและเยี่ยมชม Space ต่างๆ ที่มีคนสร้างขึ้นได้ แล้ว หรือจะ Customize Space ขึ้นใหม่ด้วยตัวเองเพื่อให้ตอบโจทย์การใช้งานได้ตรงจุดก็ได้เช่นกัน



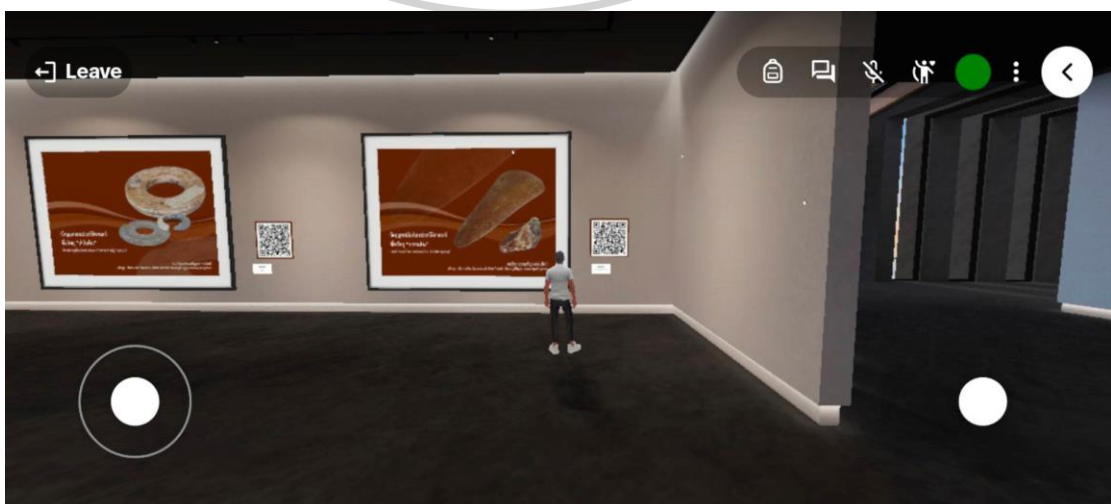
คุณสมบัติการใช้งาน Spatial

- สร้างและ Customize Space ของตัวเองเพื่อจัดอีเวนต์, Exhibition หรือการประชุม
- จำกัดความจุสูงสุด 50 คน
- สามารถพูดคุยกันในกลุ่มห้องได้ขณะเข้าเยี่ยม โดยเปิดเสียงและเปิดกล้องได้
- สามารถขยับร่างกายของavatar หรืออวาร์ตา ตามที่โปรแกรมกำหนดได้
- สร้าง lifelike 3D models avatar หรืออวาร์ตาสไตล์สมจริงที่สร้างขึ้นจากรูปภาพของคุณ
- สามารถแชร์หน้าจอระหว่างการวิดีโอคอลล์
- สร้าง Sticky Notes เพื่อทิ้งข้อความเอาไว้บน Space ของคุณได้

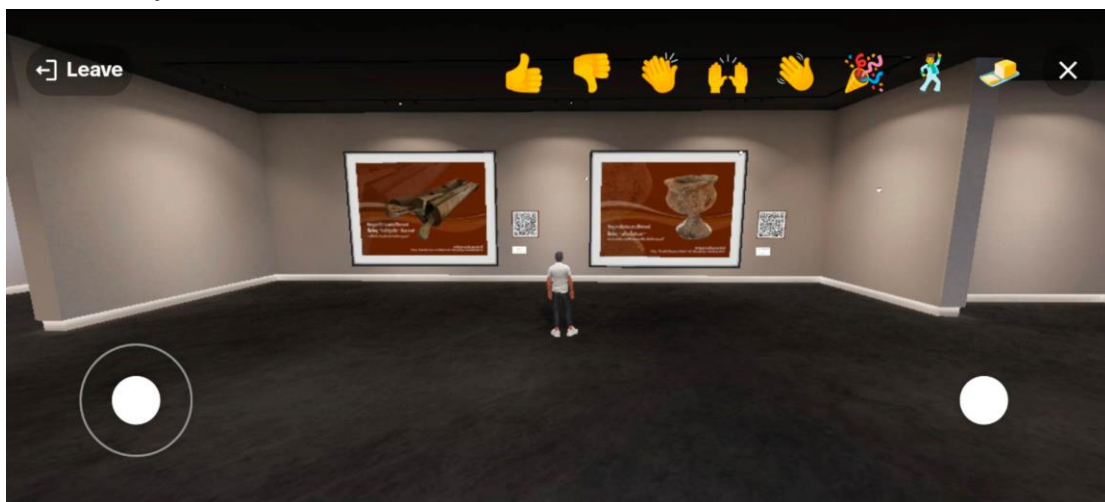
วิธีเข้าเยี่ยมชมห้องนิทรรศการ สามารถเข้าเยี่ยมชมได้ดังนี้



1. บนหน้าจอจะปรากฏไอคอนลูกวงกลมทั้งซ้ายและขวา เป็นปุ่มในการบังคับตัวละครavatar หรืออวาร์ตา ในการเยี่ยมชมนิทรรศการตามจุดต่างๆ โดยด้านซ้ายมือ จะเป็นปุ่มกดเพื่อบังคับทิศทางในการเดินหรือวิ่ง ปุ่มกดด้านขวามือ จะเป็นการบังคับให้ตัวละคร avatar หรืออวาร์ตา กระโดด

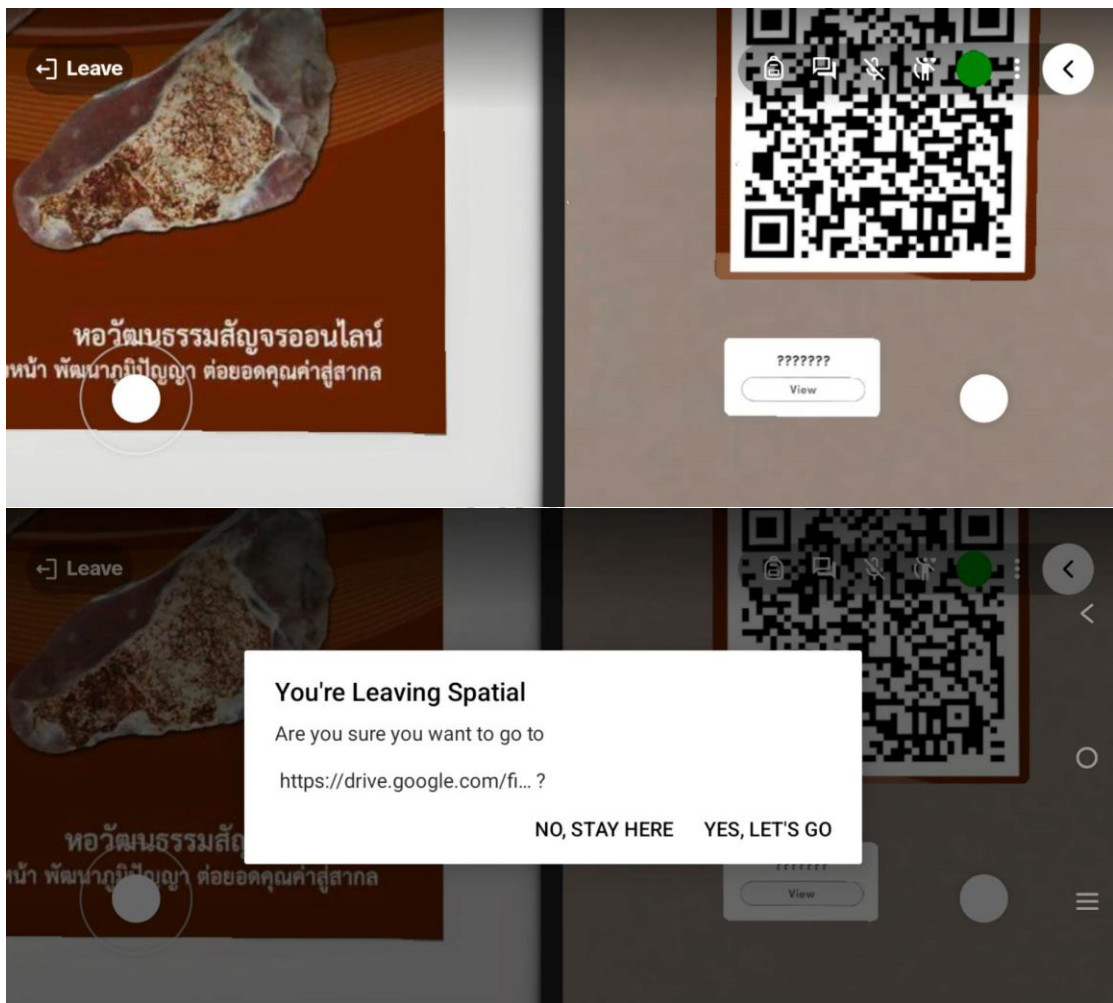


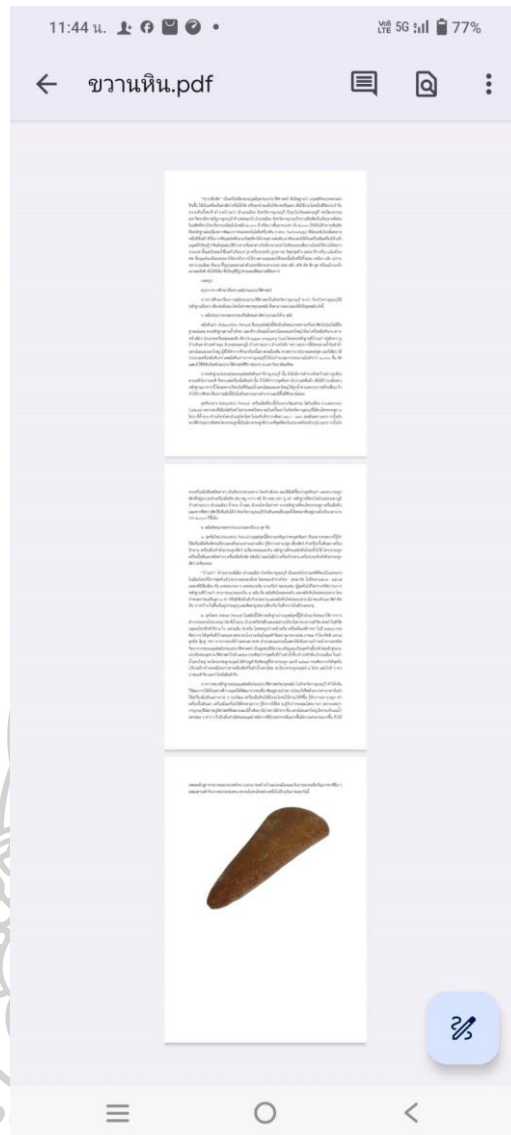
2. ไอคอนปุ่มกดด้านบนขวามือจะเป็นปุ่มกดที่ทางโปรแกรมได้กำหนดให้ผู้เข้าใช้ได้ติดต่อสื่อสารกับผู้เข้าร่วมเยี่ยมชม ในห้องเดียวกันต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นปุ่มกดเพื่อปิดเสียง-เปิดเสียง ปุ่มกดเพื่อเปิดวิดีโอหรือกล้อง ปุ่มกดแสดงท่าทางต่างๆ ของตัวละคร avatar หรืออวาร์ตา และปุ่มกดด้านซ้ายมือจะเป็นปุ่มกดเพื่อให้ผู้เข้าใช้งานออกจากระบบ (Leave)



3. ผู้ใช้งานสามารถเดินไปตามจุดต่างๆ ภายในห้องนิทรรศการได้อย่างอิสระ เมื่อมีจุดได้ที่สนใจสามารถซูมบริเวณคิวอาร์โค้ด ด้านล่างจะมีปุ่มป้ายฮอตสปอต ในการเข้าถึงข้อมูลของวัตถุชิ้นนั้นๆ ได้สามารถแคปหน้าจอ หรือโหลด ข้อมูลเก็บไว้เป็นฐานข้อมูล เพื่อศึกษาเพิ่มเติมในอนาคต โดยข้อมูลจะเป็นไฟล์ PDF







4. โดยผู้เข้าเยี่ยมชมสามารถออกจากระบบได้โดยเข้าไปกดปุ่มด้านซ้ายมือด้านบนที่มีคำว่า Leave เพื่อเป็นการออกจากระบบโดยถาวร





ภาคผนวก ฉ
ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดง

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 1

วัตถุยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์
ชื่อวัตถุ “ขวานหิน”
พบที่ ตำบลบ้านเก่า อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี




หอวัฒนธรรมสัญจรออนไลน์
ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “ขวานหิน”

ขวานหินยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์ เป็นวัตถุจากสังคมในอดีตที่ห่างไกล ที่อาจจะย้อนไปไกลถึง 2,000 ปี หรือบางชิ้นอาจจะเก่า ถึง 5,000 ปีก็เป็นได้ ขวานหินขัดโดยทั่วไปอาจจะมึรูปทรง และสีสนที่ไม่ค่อยสะอาดตา และหากอยู่ในพิพิธภัณฑ์ก็มักจะไม่ค่อยได้รับความสนใจเท่าใดนัก แต่ทว่าวัตถุที่แสนจะธรรมดาอันมีความสำคัญอยู่น้อยเลยทีเดียว เพราะมันคือหลักฐานต่อเนื่องจากพัฒนาการของเทคโนโลยีเครื่องหิน (LITHIC TECHNOLOGY) ที่ย้อนกลับไปเมื่อหลายหมื่นปีมาแล้ว ที่เริ่มจากที่มนุษย์หยิบฉวยวัสดุที่หาได้ง่ายอย่างหินมาดัดแปลงให้เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ หรือประดิษฐ์ประดอย เป็นเครื่องประดับ



หอวัฒนธรรมสัญจรออนไลน์
ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 2

วัตถุยุคก่อนประวัติศาสตร์

ชื่อวัตถุ “กำไลหิน”

จัดแสดงอยู่ที่หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี



หอวัฒนธรรมสัญจรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “กำไลหิน”

เครื่องประดับเป็นสิ่งที่อยู่บนร่างกายของมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย และทุกยุคสมัยทั้งในอดีตและปัจจุบัน เครื่องประดับนอกจากจะมีไว้เพื่อความสวยงามแล้ว ยังเป็นสื่อที่สะท้อนให้เห็นถึงสถานะทางสังคม และค่านิยมของคนในแต่ละช่วงเวลาอีกด้วย ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ก็พบว่ามนุษย์มีความนิยมในการใช้เครื่องประดับทั้งในผู้ชายและผู้หญิง เช่น เครื่องประดับศีรษะ ต่างหู ลูกปัด และกำไล เป็นต้น

จากหลักฐานทางโบราณคดีทำให้เราทราบว่า กำไลเป็นเครื่องประดับที่ได้รับความนิยมจากคนสมัยก่อนประวัติศาสตร์ โดยจะพบกำไลฝังร่วมกับโครงกระดูกมนุษย์ โดยคนสมัยก่อนจะใช้ของที่มีอยู่ตามธรรมชาติมาทำกำไล เช่น หิน เปลือกหอย กระดองเต่า และงาช้าง เป็นต้น และเมื่อมนุษย์มีความสามารถทางด้านโลหะกรรม ก็มีการนำโลหะหรือสำริด (โลหะผสมระหว่างดีบุกและทองแดง) มาผลิตเป็นกำไลรูปแบบต่างๆ นอกจากนี้ยังพบว่ามีการนำแก้วมาทำกำไลอีกด้วย โดยเราได้พบหลักฐานที่ใช้หรือเหลือจากการผลิตกำไล เช่น

หินงบน้ำอ้อย (เป็นหินที่เกิดจากการเจาะแกนกลางของกำไลหิน มีรูปร่างแบนและกลมคล้ายเหรียญขนาดใหญ่) และแม่พิมพ์กำไล เป็นต้น หลักฐานดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าคนในชุมชนแห่งนั้นสามารถผลิตกำไลใช้เองได้แล้ว



หอวัฒนธรรมสัญจรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 3

วัตถุยุคก่อนประวัติศาสตร์
ชื่อวัตถุ “ขวานสำริด”
พบที่บ้านดอนตาเพชร อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี




หอวัฒนธรรมสัจจอรออนไลน์
ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “ขวานสำริด”

ขวานสำริดที่จัดแสดงอยู่ ณ หอวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี เป็นขวานที่ทำจากโลหะสำริดก่อนประวัติศาสตร์ ประมาณ 3,000-3,500 ปี ที่ผ่านมา พบภายในจังหวัดกาญจนบุรี ตัวขวานสำริดเป็นโลหะผสมทองแดงชนิดหนึ่งมีส่วนประกอบของโลหะหลายชนิด เช่น ดีบุก ฟอสฟอรัส แมงกานีส อะลูมิเนียม หรือซิกอน นับเป็นโลหะที่มีความแข็งแรงทนทาน มนุษย์รู้จักหล่อโลหะชนิดนี้กันอย่างกว้างขวางมาตั้งแต่สมัยโบราณ จนกระทั่งในทางโบราณคดีมีการเรียกยุคอารยธรรมหนึ่งว่ายุคสำริด นิยมทำเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ อาวุธ และเครื่องประดับ ฯลฯ เป็นหลักฐานที่ชี้ให้เห็นถึงวิถีชีวิตของผู้คนในอดีตที่อาศัยอยู่เมืองสำคัญทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีแห่งหนึ่งของเมืองไทย



หอวัฒนธรรมสัจจอรออนไลน์
ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 4

วัตถุยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์

ชื่อวัตถุ “เครื่องปั้นดินเผา”

พบจากแหล่งโบราณคดีถ้ำเขาสามเหลี่ยม จังหวัดกาญจนบุรี



หอวัฒนธรรมสัจจอรอนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “เครื่องปั้นดินเผา”

ภาชนะดินเผายุคก่อนประวัติศาสตร์ จากแหล่งโบราณคดีถ้ำเขาสามเหลี่ยม จังหวัดกาญจนบุรี

ภาชนะดินเผายุคก่อนประวัติศาสตร์ พบที่แหล่งโบราณคดีถ้ำเขาสามเหลี่ยม ตำบลช่องสะเดา อำเภอเมืองกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี แหล่งโบราณคดีถ้ำเขาสามเหลี่ยมเป็นแหล่งฝังศพมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ พบโครงกระดูกมนุษย์ เครื่องประดับ เครื่องมือเครื่องใช้และภาชนะดินเผาจำนวนมาก ภาชนะบางรูปแบบมีความคล้ายคลึงกับภาชนะดินเผาที่พบจากการขุดค้นที่แหล่งโบราณคดีบ้านเก่า ตำบลบ้านเก่า อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี สันนิษฐานว่ามีอายุร่วมสมัยกัน กำหนดอายุในยุคนก่อนประวัติศาสตร์ สมัยหินใหม่หรือสมัยสังคมเกษตรกรรม ประมาณ ๓,๐๐๐ - ๔,๐๐๐ ปีมาแล้ว

ภาชนะดินเผาเหล่านี้เป็นตัวอย่างรูปแบบภาชนะขนาดเล็กจำนวนหนึ่งที่พบจากแหล่งโบราณคดีถ้ำเขาสามเหลี่ยม ซึ่งเป็นแหล่งโบราณคดีบนเทือกเขาที่มีความสัมพันธ์กับแหล่งโบราณคดีบ้านเก่า แสดงถึงการติดต่อแลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่มคนที่ตั้งถิ่นฐานอยู่ในเขตเทือกเขาและกลุ่มที่ตั้งถิ่นฐานบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำในพื้นที่ทางตะวันตกของประเทศไทยตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์เมื่อประมาณ ๓,๐๐๐ ปีมาแล้ว



หอวัฒนธรรมสัจจอรอนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 5

วัตถุยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ชื่อวัตถุ “หม้อสามขา”

พบที่ตำบลบ้านเก่า อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี



หอวัฒนธรรมสิริจรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “หม้อสามขา”

หม้อสามขา (TRI POD) รูปทรงขนาดสูง 18 เซนติเมตร กว้าง 19 เซนติเมตร จัดแสดงอยู่ที่หอวัฒนธรรมจังหวัดกาญจนบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี คือหลักฐานโบราณคดียุคก่อนประวัติศาสตร์ที่สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมบ้านเก่า ทั้งด้านความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมในอุษาคเนย์ ความเจริญด้านศิลปะ และภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ของจังหวัดกาญจนบุรี เมื่อประมาณ 4,000 ปีล่วงมาแล้ว หม้อสามขาคือภาชนะที่ทำจากดินเหนียวที่พบได้บริเวณสองฝั่งลำน้ำแควน้อย และแควใหญ่ นำมาขึ้นรูปเป็นทรงหม้อทั่วไป และเพิ่มลักษณะพิเศษโดยการปั้นดินเหนียวให้เป็นทรงกรวยเจาะระบายความดันอากาศจำนวน 3 ชิ้นมาติดเข้ากับหม้อที่เตรียมไว้ โดยใช้น้ำดินเหนียวเป็นตัวเชื่อมประสาน แล้วนำไปเผากลางแจ้ง จนภาชนะมีความแกร่ง สามารถนำไปใช้ได้อย่างหลากหลาย ในด้านพิธีกรรม หม้อสามขาถูกใช้เป็นหม้ออุทิศให้กับผู้ตาย โดยการนำข้าว และเมล็ดพืชบรรจุไว้แล้วฝังร่วมกับศพ เพื่อการนำไปใช้ในโลกรหน้า และสะท้อนฐานะทางสังคมของผู้ตาย



หอวัฒนธรรมสิริจรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 6

วัตถุยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ชื่อวัตถุ “โลงไม้รูปเรือ” เรือสวรรค์

พบที่ถ้ำเรือ อำเภอนิคมพัฒนา จังหวัดกาญจนบุรี



หอวัฒนธรรมสัจจกรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “โลงไม้รูปเรือ” เรือสวรรค์

โลงรูปเรือ (BOAT COFFIN) ประเพณีการเก็บศพของมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ที่จังหวัดกาญจนบุรี ในเดือนกันยายน พ.ศ.๒๕๒๔ ผู้เขียนได้ไปศึกษาเรื่องราวสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่พิพิธภัณฑ์ก่อนประวัติศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล เพื่อศึกษาหาความรู้และขอพิมพ์บรมฉัตรมาจัดแสดงภายในงานสัปดาห์ข้ามแม่น้ำแคว ได้พบเห็นโลงศพรูปเรือที่จัดแสดงอยู่ ต่อมาทราบจากนักการภารโรงในวิทยาลัยครูว่าได้เคยพบโลงศพรูปเรือที่ถ้ำแห่งหนึ่ง ที่อำเภอนิคมพัฒนาบ้านเรียกกันว่า “ถ้ำเรือ” จึงได้ออกไปสำรวจพบถ้ำสูงจากพื้นดินประมาณ ๒๐ เมตร ปากถ้ำแคบ ตัวถ้ำทรุดลงไปอยู่ภายใต้ภูเขา ต้องไต่พะอง (ไม้ไผ่) ซึ่งมีชาวบ้านที่เข้ามาซุกหาซื้อค้างคาวทำโลงไปประมาณ ๑๐ เมตร ภายในถ้ำมีห้อง ๒ ห้องมืดสนิท ใช้ไฟฉายส่องดูที่มุมผนังถ้ำพบโลงศพรูปเรือวางอยู่อย่างไม่เป็นระเบียบ คิวบ้าง หงายบ้าง ประมาณ ๒๐ ลำ พบเศษกระดูกมนุษย์และเศษภาชนะดินเผาแตกกระจายเป็นจำนวนมาก สอบถามจากชาวบ้าน เชื่อว่าเป็นเรือของมนุษย์สมัยโบราณเดิมมีมากกว่านี้ แต่ถูกทำลายหลักฐานต่างๆ ไปจนเกือบหมด จึงได้นำไปจัดแสดงที่หอวัฒนธรรมวิทยาลัยครูกาญจนบุรี จำนวน ๖ ลำ จนถึงบัดนี้ เพราะกลัวจะถูกทำลายสูญหายหมด โลงไม้มีความยาว ๒.๕๐ เมตร กว้าง ๕๐ เซนติเมตร ลึก ๒๕-๓๕ เซนติเมตร หัวและท้ายสลักเป็นรูปหงอนมีปุ่มยื่นออกมาทั้ง ๒ ข้าง โดยทั้งหมดทำด้วยไม้พยุงหรือไม้ประดู่



หอวัฒนธรรมสัจจกรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 7

วัตถุยุคสมัยทวารวดี - วัฒนธรรมขอม

ชื่อวัตถุ “ลูกปัด”

พบที่แหล่งโบราณคดีบ้านดอนตาเพชร
ต.ดอนตาเพชร อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี




หอวัฒนธรรมสัจจอรออนไลน์
ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “ลูกปัด”

ลูกปัด วัตถุที่มีการเจาะรูไว้สำหรับร้อยด้ายหรือเชือก ส่วนใหญ่ใช้เป็นเครื่องประดับ มีทั้งที่เป็นรูปทรงกลมเหลี่ยม และทรงกระบอก ทำจากวัสดุต่างๆ เช่น หิน ดินเผา กระจกสีแก้ว เปลือกหอย โลหะ พบควบคู่กับหลักฐานทางโบราณคดี ชนิดอื่นๆ ในแหล่งโบราณคดีก่อนประวัติศาสตร์จนถึงสมัยประวัติศาสตร์ของประเทศไทย

จากการศึกษาเกี่ยวกับลูกปัดที่พบในแหล่งโบราณคดีสมัยทวารวดีในภาคกลาง ได้พบลูกปัดหลายสี หลายขนาด จัดอยู่ในกลุ่มลูกปัดแบบ INDO-PACIFIC ซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากในการแลกเปลี่ยนค้าขายกันในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ขณะที่การศึกษาจากการทางวิทยาศาสตร์พบว่าลูกปัดแก้วสีฟ้าและสีน้ำเงินนี้ เป็นกลุ่มที่มีส่วนประกอบของโปแตสเซียม ร้อยละ ๑๕ ขึ้นไป พบการผลิตแพร่หลายในอินเดียและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ก่อนที่จะแพร่หลายในแหล่งโบราณคดีสมัยทวารวดี โดยเฉพาะในภาคกลาง เช่น แหล่งโบราณคดีบ้านพรหมทินใต้ จ.ลพบุรี แหล่งโบราณคดีเมืองโบราณศรีเทพ จ.เพชรบูรณ์ ส่วนจังหวัดกาญจนบุรีนั้น พบลูกปัดเช่นกัน เช่นแหล่งโบราณคดีบ้านดอนตาเพชร ต.ดอนตาเพชร อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี เป็นต้น



หอวัฒนธรรมสัจจอรออนไลน์
ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 8

วัตถุยุคทวารวดี - วัฒนธรรมขอม

ชื่อวัตถุ “ตะเกียงโรมัน”

พบที่ตำบลพงตึก อำเภอกำมะกา จังหวัดกาญจนบุรี



หอวัฒนธรรมสิริจรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “ตะเกียงโรมัน”

ฝาเปิดหลอดเป็นรูปพระพักตร์เทพเจ้าซิเลนัส (SILENUS) ของโรมัน ค้ำหลอดเป็นสายใบปาล์มและปลาโลมา 2 ตัว หันหน้าเข้าชนกัน ตะเกียงนี้อาจหล่อขึ้นที่เมืองอเล็กซานเดรีย ประเทศอียิปต์ เมื่ออยู่ภายใต้การปกครองของโรมัน ราวก่อนพุทธศตวรรษที่ 6 หรืออาจหล่อขึ้นราวพุทธศตวรรษที่ 9 - 10 และคงเป็นของที่พ่อค้าชาวอินเดียได้นำเข้ามาในประเทศไทย ตำบลที่พบคงตั้งอยู่บนเส้นทางการค้าชายที่พ่อค้าชาวอินเดียเคยเดินทางผ่านไปมา พบที่ตำบลพงตึก อำเภอกำมะกา จังหวัดกาญจนบุรี

ปัจจุบันตะเกียงโรมันของจริงจัดแสดงอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร หอศิลป์ปะเอเซีย อาคารมหาสุรสิงหนาท



หอวัฒนธรรมสิริจรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 9

วัตถุยุคสมัยอยุธยา - ต้นรัตนโกสินทร์

ชื่อวัตถุ “กระเบื้องเชิงชาย”

พบที่วัดเขารักษ์ ตำบลคอนแอสล อำเภอห้วยกระเจา จังหวัดกาญจนบุรี



หอวัฒนธรรมสิริจรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “กระเบื้องเชิงชายสมัยอยุธยา”

กระเบื้องเชิงชายจากเขารักษ์ ตำบลคอนแอสล อำเภอห้วยกระเจา จังหวัดกาญจนบุรี เป็นกระเบื้องแผ่นปลายสุดของชายคา เป็นองค์ประกอบสำคัญของเครื่องมุงหลังคาสถาปัตยกรรมโบราณ ใช้ประดับเรียงรายโดยอุคตชายคากระเบื้องลอน เพื่อให้เกิดความงามของแนวชายคา ป้องกันฝนสาดเข้าไปตามช่องของลอนกระเบื้องมุง รวมทั้งป้องกันสัตว์ไม่ให้เข้าไปทำรังและทำลายโครงสร้างภายในอาคารได้ จึงเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า กระเบื้องหน้าออก

กระเบื้องเชิงชายโดยทั่วไปมีลักษณะเป็นทรงสามเหลี่ยมหน้าจั่วหรือสามเหลี่ยมด้านเท่า มีเดือยออกทางด้านหลังเพื่อเสียบเข้าไปในลอนกระเบื้องมุง ทำด้วยดินเผา ลวดลายที่ปรากฏบนกระเบื้องเชิงชาย ได้แก่ ลายดอกบัว ลายเทพนม ลายหน้ากาล ลายพันธุ์พฤกษา ลายครุฑยุคนาค กำหนดอายุอยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ ๒๑-๒๓



หอวัฒนธรรมสิริจรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ป้ายข้อมูลวัตถุจัดแสดงจุดที่ 10

วัตถุยุทธศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2

ชื่อวัตถุ “ปืนกลเอ็ม 2 บราว닝” (M2 BROWNING)

โดยจอห์น ซี.บราว닝



หอวัฒนธรรมสิรินธรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล

ชื่อวัตถุ “ปืนกลเอ็ม 2 บราว닝” (M2 BROWNING)

ปืนกลเอ็ม 2 บราว닝 (อังกฤษ: M2 BROWNING MACHINE GUN) เป็นปืนกลขนาดลำกล้อง 0.50 นิ้ว หรือ 12.7 มิลลิเมตร ใช้กระสุน 12.7×99 มม. นาโต หรือ 0.50 BMG ออกแบบในปีค.ศ.1921 โดยจอห์น ซี.บราว닝 และได้มอบสิทธิบัตรให้บริษัท FN แห่งประเทศเบลเยียมเป็นผู้ทำการผลิตแต่เพียงผู้เดียว สามารถติดตั้งได้ทั้งบนยานพาหนะ อากาศยาน และขาหยั่ง และทำการยิงเป้าหมายต่างๆ เช่น เป้าหมายภาคพื้นดิน ยานพาหนะ หุ้มเกราะบางชนิด และอากาศยานในระดับต่ำได้ ปืนกล M2 BROWNING ยังคงใช้งานอยู่ในปัจจุบัน โดยเป็นอาวุธหลักของหน่วยทหารราบและหน่วยทหารอากาศทั่วโลก

ปืนกล M2 BROWNING มีขนาดและน้ำหนักมาก จึงจำเป็นต้องใช้ขาทรายในการยิงเพื่อให้สามารถควบคุมการยิงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขาทรายของปืนกล M2 BROWNING สามารถปรับความสูงและมุมเอียงได้ เพื่อให้สามารถยิงในมุมที่ต้องการได้



หอวัฒนธรรมสิรินธรออนไลน์

ปรัชญา : สืบสานศิลปวัฒนธรรม นำสังคมก้าวหน้า พัฒนาภูมิปัญญา ต่อยอดคุณค่าสู่สากล



ผลการทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
(N=30)

ลำดับ	ผลการทดสอบความรู้ความเข้าใจ	
	คะแนน	ร้อยละ
1	30	100.00
2	27	90.00
3	26	86.66
4	28	93.33
5	28	93.33
6	30	100.00
7	30	100.00
8	25	83.33
9	22	73.33
10	26	86.66
11	30	100.00
12	22	73.33
13	27	90.00
14	28	93.33
15	25	83.33
16	28	93.33
17	29	93.33
18	28	93.33
19	28	93.33
20	27	90.00
21	30	100.00
22	29	93.33
23	29	93.33
24	30	100.00
25	30	100.00

ลำดับ	ผลการทดสอบความรู้ความเข้าใจ	
	คะแนน	ร้อยละ
26	27	90.00
27	29	93.33
28	30	100.00
29	29	93.33
30	29	93.33
รวม	748.00	83.10
ค่าเฉลี่ย	27.87	92.9

จากตารางผลการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี หลังได้รับชมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าท้องถิ่นร่วมกับแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น พบว่า หลังจากได้ดำเนินการใช้นวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย มีคะแนนรวมอยู่ที่ 748.00 ค่าร้อยละอยู่ที่ 83.10 และค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.87 คิดเป็นร้อยละ 92.9 พบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนอยู่ในระดับดี



ภาคผนวก ซ
ภาพกิจกรรมนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
ของเยาวชนกรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมท้องถิ่น





ภาพที่ 11 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน
 พิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code)
 และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 12 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน
 พิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code)
 และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 13 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน
พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code)
และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 14 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน
พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code)
และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 15 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน
 พิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code)
 และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 16 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน
 พิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code)
 และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 17 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน
 พิพธิธภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code)
 และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพธิธภัณฑ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 18 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน
 พิพธิธภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code)
 และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพธิธภัณฑ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 19 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาข้อมูลด้วยระบบ AR จากการพัฒนาระบบการเรียนรู้ผ่าน
 พิพธิธภัณฑ์เสมือนจริง AR (Augmented Reality) โดยใช้ระบบ Quick ResponseCode (QR Code)
 และศึกษาการเรียนรู้ผ่านพิพธิธภัณฑ์เสมือนจริง VR (Virtual Reality) ในระบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 20 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาความรู้จากสถานที่จริงเพื่อสร้างความตระหนักและเห็น
 คุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น



ภาพที่ 21 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาความรู้จากสถานที่จริงเพื่อสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น



ภาพที่ 22 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาความรู้จากสถานที่จริงเพื่อสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น



ภาพที่ 23 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาความรู้จากสถานที่จริงเพื่อสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น



ภาพที่ 24 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาความรู้จากสถานที่จริงเพื่อสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น



ภาพที่ 25 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาความรู้จากสถานที่จริงเพื่อสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น



ภาพที่ 26 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาหาความรู้จากสถานที่จริงเพื่อสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น



ภาพที่ 27 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างได้บรรยายความรู้สึกและข้อเสนอแนะในการเยี่ยมชมทั้งนวัตกรรม
ต่างๆ และเยี่ยมชมสถานที่จริง หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

นายศิวัชรรัฐ คำนุ

วุฒิการศึกษา

- พ.ศ.2543 (ศศ.บ) ศิลปะบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม
- พ.ศ.2539 ประกาศนียบัตรมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโพธารัตนาเสนี จังหวัดราชบุรี
- พ.ศ.2536 ประกาศนียบัตรมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองโพวิทยา จังหวัดราชบุรี
- พ.ศ.2533 ประกาศนียบัตรประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนวัดหนองโพ จังหวัดราชบุรี

