

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร  
จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

The development of learning media with the community participation  
by using an archeological learning resource of Nongratchawat, Suphanburi province  
to encourage creative learning

เอกนาริน บางท่าไม้ (Eknarin Bangthamai)\*

สิริธร บุญประเสริฐ (Sirithorn Boonprasert)\*\*

นรภัทร เสนียวงศ์ ณ ออยุธยา (Norapat Saneewong Na Ayuthaya)\*\*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3) เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการจัดกิจกรรมคือ นักเรียนโรงเรียนบ้านมาบพะยอมจำนวน 36 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. แหล่งเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เดิมเป็นเนินดินสูงจากพื้นที่รอบๆ ตั้งอยู่ในท้องที่หมู่ 5 บ้านหนองเป่า ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ยุคหินใหม่ มีอายุราว 3,500 – 4,000 ปี โดยในการจัดแสดงที่ศูนย์เรียนรู้ชุมชนหนองราชวัตร มีการนำวัตถุโบราณที่ค้นพบบางส่วน มาจัดแสดงไว้

2. แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้กับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร รวมทั้งส่งต่อไปยังหน่วยงานหรือสถาบันต่างๆ ในชุมชนที่มีความต้องการสื่อการเรียนรู้ชุดนี้ และจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์

3. ผลการประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ผลการทดลองใช้สรุปได้ดังนี้

\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์วิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
Asst.Prof. Dr. at Faculty of Education, Silpakorn University

\*\* นักศึกษาระดับปริญญาโท ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
M.Ed in Educational Technology at Faculty of Education , Silpakorn University

3.1 ด้านผลผลิตของโครงการ ได้ผลผลิต ประกอบด้วย 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 3) สื่อประเภท สิ่งพิมพ์โปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 4) ผลผลิตที่ได้จากการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จำนวน 4 ฐานกิจกรรม

3.2 ด้านผลกระทบที่เกิดขึ้น 1) หน่วยงานบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร ผู้นำและผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องได้ตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) โรงเรียนในเขตที่ตั้ง ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ได้เล็งเห็นถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามศักยภาพที่ตนมีโดยใช้แหล่ง เรียนรู้ในชุมชนของตน 3) นักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรได้รับการสนับสนุนในด้านการ พัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรมากขึ้น 4) ผลกระทบด้านอื่นๆ เกิดได้ขึ้นงานที่เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบสื่อ มัลติมีเดียและสื่อวีดิทัศน์ รวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์

3.3 ด้านความยั่งยืน 1) ได้นำแนวทางในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์นี้ไปประยุกต์ต่อยอด สำหรับการจัดกิจกรรมให้ความรู้แก่คนในชุมชน ในวาระ 2) ได้รับความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาและความสำคัญ ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 3) ทำให้หน่วยงานภายในชุมชนเกิดการตื่นตัว ให้ความสนใจและให้พบความ ร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน

**คำสำคัญ:** สื่อการเรียนรู้ , การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, หนองราชวัตร

## ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to examine basic information of the development of learning media with community participation by using an archeological learning resource of Nongratchawant, Suphanburi province to encourage creative learning; 2) to present a procedure of the development of learning media with community participation by using an archeological learning resource of Nongratchawant, Suphanburi province to encourage creative learning; and 3) to examine the experimental results of the development of learning media with community participation by using an archeological learning resource of Nongratchawant, Suphanburi province to encourage creative learning. The sample, used in learning activities, was comprised of 36 students in Baanmabphayom School.

The results of the research were as follows:

1. An archeological learning resource of Nongratchawant, which was an ancient mound located in Moo 5 Baannongplao, Nongratchawat subdistrict, Nongyasai district, Suphanburi province, is a historically crucial place at the Prehistoric Period in New Stone Age between 4,000 to 3,500 years ago. There are also some archeological objects found to be exhibited at Nongratchawat community learning center.

2. A procedure of the development of learning media with community participation by using an archeological learning resource of Nongratchawant, Suphanburi province to encourage creative learning is the development of learning media for an archeological learning resource of Nongratchawant. Besides, it can be allocated to different departments or organizations in the community which need this learning media package and arrange a creative activity.

3. The results of the evaluation of using learning media with community participation for creative learning activities by using an archeological learning resource of Nongratchawant to encourage creative learning were as follows:

3.1 For the project's products, they consist of 1) learning multimedia on an archeological resource of Nongratchawant; 2) learning video media on an archeological resource of Nongratchawant; 3) print medias for public relations, posters and brochures, on an archeological resource of Nongratchawant; and 4) the product of the development of learning activities with community participation in the amount of 4 station activities.

3.2 For the effects, 1) Nongratchawant Subdistrict Administrative Organization, leaders and participants were aware of and comprehended the importance of developing an archeological resource of Nongratchawant; 2) schools which are located in an archeological resource of Nongratchawant realized to encourage students to learn based on their potential by using learning resource in their community; 3) regular archeologists who work for an archeological resource of Nongratchawant were highly promoted on the developing an archeological resource of Nongratchawant; and 4) other effects were to obtain learning medias such as multimedia video media as well as print media for public relations.

3.3 For sustenance, 1) applying this method of creative learning activities to learning activities for the community; 2) obtaining knowledge about the history and the importance of an archeological resource of Nongratchawant; and 3) encouraging organizations in the community to realize and to participate in developing an archeological resource of Nongratchawant to be a community's important learning resource.

## บทนำ

การศึกษาของประเทศไทยมีความตื่นตัวและให้ความสนใจการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาเป็นอย่างมาก เพื่อให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม โดยเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเข้ามาช่วยพัฒนาบุคลากรเพื่อให้มีความรู้ มีความสามารถที่จะใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมอย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ โดยได้

กำหนดให้ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความความรู้ และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต เทคโนโลยีการศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น เรียนรู้ได้เร็วขึ้น และการเรียนรู้สามารถ เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะสถานที่ใดก็สามารถเกิดการเรียนรู้ได้ ทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการแสวงหาความรู้ เสริมสร้างความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ตาม ความสามารถซึ่งจะตอบสนองต่อความต้องการของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี เป็นการนำโลกภายนอกเข้ามาสู่ ห้องเรียน ทำให้ช่องว่างระหว่างห้องเรียนกับสังคมลดน้อยลง อีกทั้งทำให้เกิดความเสมอภาคทางการศึกษา โดย ทุกคนมีโอกาสในการเข้ารับการศึกษามากขึ้น

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นกฎหมายที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิด และ วิสัยทัศน์ในด้านการศึกษาของไทยที่ก้าวเข้าสู่โลกยุคโลกาภิวัตน์ให้ไปสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ที่บุคคลสามารถเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางหลากหลายและต่อเนื่องได้ตลอดชีวิต ในมาตราที่ 7 ของ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้ไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้ นั้น เน้นการสร้างสร้งสิ่งต่างๆ และการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา จนถึง ภูมิปัญญา และในมาตราที่ 8 ได้ระบุหลักในการจัดศึกษาไว้ว่าเป็นการจัดการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับประชาชน และให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเพื่อให้เกิดการพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่าง ต่อเนื่อง นอกจากนี้ในมาตรา 25 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กล่าวถึงแหล่งเรียนรู้ว่า ไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงในห้องเรียน สถานที่ต่างๆไม่ว่าจะเป็นห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สถานที่เหล่านี้ก็ถือเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญเช่นกัน

พิพิธภัณฑ์ไม่ได้เป็นเพียงสถานที่เก็บรวบรวมและแสดงของเก่าอย่างที่คุณส่วนใหญ่เข้าใจ หาก พิพิธภัณฑ์นั้นยังมีบทบาทในการเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เข้าชมเกิดความกระหายใคร่รู้ เกิด ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนกระตุ้นให้เกิดแนวความคิดใหม่ๆในการพัฒนาวิทยาการและต่อยอดความรู้ใน หลากหลายสาขา พิพิธภัณฑ์จึงเป็นชุมพลที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคมที่เป็นอยู่สู่สังคมแห่งการเรียนรู้ เป็น สถานที่ที่ดึงดูดการสอนในห้องเรียนสู่ประสบการณ์จริง ให้ผู้เรียนได้สัมผัสและเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาและ วัฒนธรรมภายในชุมชนอย่างใกล้ชิด นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์ยังเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้สนใจศึกษาหาความรู้ด้วย ตนเอง อีกทั้งยังเป็นสถานที่ให้คนในครอบครัวได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกัน ถึงแม้ประเทศไทยจะมีพิพิธภัณฑ์อยู่ จำนวนมาก ทั้งส่วนของภาครัฐ เอกชน และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น แต่พิพิธภัณฑ์เหล่านั้นก็ยังไม่ได้เป็นแหล่งความรู้ที่ สามารถเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน อีกทั้งยังไม่ได้ตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ของผู้ที่เข้ามาเข้าชม ความสำเร็จของพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นขึ้นอยู่กับบทบาทของพิพิธภัณฑ์นั้นๆว่าสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจใน เรื่องราวของท้องถิ่นให้คนในชุมชนได้เรียนรู้และเข้าใจมากขึ้นเพียงใด และแน่นอนว่าการที่จะทำเช่นนั้นได้ ต้อง เป็นการดำเนินงานโดยคนในชุมชนหรือท้องถิ่นเพื่อคนในชุมชนหรือท้องถิ่นเป็นหลัก คนภายนอกไม่จำเป็น จะเป็นนักวิชาการหรือนักท่องเที่ยวเป็นเพียงส่วนเสริมหรือสนับสนุนในด้านวิชาการหรือด้านทุนในการดำเนินงานให้ ต่อเนื่องเท่านั้น (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2549)

แหล่งเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เดิมเป็นเนินดินสูงจากพื้นที่รอบๆ ตั้งอยู่ในท้องที่หมู่ 5 บ้านหนองเป่า ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี เจ้าของที่ดินบริเวณแหล่งโบราณคดีได้ใช้รถแบ็กโฮขุดปรับเนินดินโดยรอบ แล้วได้พบกระดูกมนุษย์ กระดูกสัตว์ ภาชนะดินเผา และขวานหินเป็นจำนวนมาก เมื่อองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรซึ่งมีหน้าที่การอยู่ใกล้ๆกับบริเวณดังกล่าวทราบข่าว จึงได้แจ้งให้สำนักงานศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี (สำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี ในปัจจุบัน) ทราบและดำเนินการตรวจสอบ ผลการตรวจสอบในเบื้องต้นปรากฏว่า ในบรรดาโบราณวัตถุจำนวนมากเหล่านั้น ได้พบวัตถุชิ้นเด่นคือ “หม้อสามขา” ซึ่งเคยพบในแหล่งโบราณคดีบ้านเก่า จังหวัดกาญจนบุรี และแหล่งโบราณคดีหลายแห่งในภาคสมุทรภาคใต้ หรือที่เรียกว่า “วัฒนธรรมบ้านเก่า” ทำให้สันนิษฐานในเบื้องต้นได้ว่าแหล่งโบราณคดีแห่งนี้ น่าจะเป็นแหล่งฝังศพของคนในสมัยหินใหม่ อายุราว 4,000 ปีมาแล้ว ซึ่งนับเป็นข้อมูลใหม่ที่ที่น่าสนใจ ที่ทำให้คนรุ่นหลังสามารถศึกษาได้ถึงภูมิปัญญา วัฒนธรรมของคนในยุคก่อน

การนำภูมิปัญญาชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จึงเป็นกิจกรรมที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่า “ภูมิปัญญาชาวบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ เป็นชุดความรู้ในชุมชนที่มีการใช้เพื่อการดำเนินชีวิตที่ได้ผลมาในอดีต สามารถดำรงความสันติสุขแก่บุคคล ครอบครัว และชุมชน ตลอดจนอยู่ร่วมกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้อย่างผสมกลมกลืน” เป็นกระบวนการพัฒนาหลักสูตรที่ได้เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยเฉพาะปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นผู้เชื่อมโยงชุดความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ร่วมกับสถานศึกษาเข้าสู่หลักสูตร และกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละท้องถิ่น

สื่อนับว่าเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ การใช้สื่อการสอนนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะเฉพาะและคุณสมบัติของสื่อแต่ละชนิดเพื่อเลือกสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การสอนและสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กิดานันท์ มลิทอง, 2540) โดยสื่อการสอนจะเป็นสื่อชนิดใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นเทปบันทึกเสียง สไลด์ วิดยู โทรทัศน์ วีดิทัศน์ แผนภูมิ ภาพนิ่ง ฯลฯ ซึ่งบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือหรือช่องทางสำหรับผู้สอนส่งไปยังผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนวางไว้เป็นอย่างดี

คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน กรณีศึกษาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เอื้อประโยชน์แก่ชุมชนในท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการพัฒนาวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้กับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาบริบทชุมชน

ประชากร ได้แก่ ผู้นำชุมชน นักวิชาการ ราษฎรชาวบ้าน เจ้าหน้าที่คนในชุมชน นักศึกษา ผู้เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ที่ตั้งในแหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้แทนจากคนในชุมชน ผู้นำชุมชน นักวิชาการ ราษฎรชาวบ้าน เจ้าหน้าที่คนในชุมชน นักศึกษาผู้เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน โดยประมาณโดยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probabilistic Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แบบบังเอิญ (Acidental Sampling) และแบบอาสาสมัคร (Convenience Sampling)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาทดลองใช้สื่อ

ประชากร ประกอบด้วย เจ้าของสถานประกอบการและคณะกรรมการของศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชุมชน แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี คนในชุมชน นักเรียน นักศึกษา และผู้มาเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมการทดลองใช้สื่อนวัตกรรม ที่อยู่ในเขตแหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 36 คน ที่ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น สื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน

ตัวแปรตาม ผลการใช้สื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในท้องถิ่นโดยใช้มีแหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แบบสรุปข้อมูลสภาพการดำเนินงานของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร
2. แนวทางการสำรวจชุมชนและแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร
3. สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ประกอบด้วย
  1. กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
  2. สื่อมัลติมีเดีย

3. สื่อวีดิทัศน์
4. สื่อสิ่งพิมพ์ (โปสเตอร์และแผ่นพับ)
4. สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย
  1. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรหนองราชวัตร
  2. แผ่นพับแนะนำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร
5. แบบประเมินคุณภาพสื่อ
6. แบบวัดความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research) : การศึกษาข้อมูลพื้นฐานของชุมชนและแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร โดยมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1. ลงพื้นที่ไปสำรวจสภาพทั่วไปของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการทำวิจัย โดยการเข้าไปในชุมชนและสนทนาเพื่อทำความรู้จักกับชุมชนที่อยู่ใกล้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในเรื่องของสถานที่ที่สำคัญภายในชุมชน ผู้นำชุมชน ความเป็นอยู่ของคนในชุมชน การดำเนินชีวิตของคนในชุมชน อย่างไม่เป็นทางการ
2. ติดต่อและขออนุญาตต่อนายกองคการบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตรในการใช้พื้นที่เพื่อการวิจัย และแจ้งขอบข่ายของงานวิจัยให้ทราบอย่างเป็นทางการโดยคณะผู้วิจัย
3. กำหนดวัตถุประสงค์ของการลงพื้นที่และสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวัตถุประสงค์ของการลงพื้นที่เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ สภาพ บริบทของชุมชน การบริการจัดการ การเรียนรู้ และแนวทางการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร
4. ลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มคนต่างๆ ได้แก่ ผู้นำชุมชน ชาวบ้าน ครู และเจ้าหน้าที่ขององค์กรต่างๆที่เกี่ยวข้อง โดยวิธีการสัมภาษณ์
5. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชน และแหล่งโบราณคดี หนองราชวัตร โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ( Content Analysis )

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) : การพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่ส่วนร่วมกับชุมชน โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ โดยวิธีการ SWOT
2. นำผลการวิเคราะห์เพื่อหาหัวเรื่องในการกำหนดแนวทางการพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรเพื่อส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์
3. จัดทำโครงการที่สอดคล้องกับหัวเรื่องที่กำหนด
4. ออกแบบสื่อและกิจกรรมที่ส่งเสริมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์
5. นำเสนอสื่อและกิจกรรมต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ข้อเสนอแนะ
6. นำสื่อและกิจกรรมมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research) : การจัดกิจกรรมและประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1. ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรม ได้แก่ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุพรรณบุรี องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุพรรณบุรี องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร คณะครูและนักเรียนจาก โรงเรียนบ้านมาบพะยอม เพื่อกำหนดวันในการนำสื่อไปทดลองใช้และจัดกิจกรรม
2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมตามแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่กำหนด ในวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2556 ณ แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ประกอบด้วยกิจกรรมฐานจำนวน 4 กิจกรรม รวมทั้งนำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้และสื่อวีดิทัศน์ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
3. นำผลการประเมินสื่อและการจัดกิจกรรมจากผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด มาวิเคราะห์และประเมินผล โดยใช้วิธีการประเมินเชิงปริมาณ (Quantitative Evaluation) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Evaluation) ให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์
4. สรุปโครงการนำเสนอผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาผลงานที่ได้จากการจัดกิจกรรม (Development): การนำผลงานของกลุ่มเป้าหมายมาพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์แล้วส่งมอบให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1. นำผลงานที่เกิดจากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้มาปรับปรุงเพื่อนำไปใช้ป็นสื่อต้นแบบประชาสัมพันธ์
2. นำสื่อต้นแบบประชาสัมพันธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญในเรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ให้ข้อเสนอแนะ
3. นำสื่อต้นแบบประชาสัมพันธ์ไปปรับปรุงตามคำแนะนำ
4. นำสื่อต้นแบบไปจัดพิมพ์
5. ส่งมอบสื่อประชาสัมพันธ์ให้แก่องค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร เพื่อจัดส่งแก่หน่วยงานกลุ่มเป้าหมายในลำดับต่อไป

### สรุปผลการวิจัย

1. จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร พบว่าแหล่งเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เดิมเป็นเนินดินสูงจากพื้นที่รอบๆ ตั้งอยู่ในท้องที่หมู่ 5 บ้านหนองเป่า ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ยุคหินใหม่ มีอายุราว 3,500 – 4,000 ปี มีสถานที่การจัดแสดงหลักฐานทางประวัติศาสตร์อยู่ 2 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นศูนย์การเรียนรู้ชุมชน และส่วนแหล่งโบราณคดีอยู่ทางด้านหลังของที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร โดยในการจัดแสดงที่ศูนย์เรียนรู้ชุมชนหนองราชวัตร มีการนำวัตถุโบราณที่ค้นพบบางส่วนมาจัดแสดงไว้ และเป็นสถานที่ที่มีการขุดค้นทางโบราณคดี ซึ่งมีลักษณะเป็นพื้นที่โล่ง มีหลังคาคลุม จำนวน 2 แห่ง ภายในหลุมขุดค้นจะมีการจัดแสดงวัตถุโบราณทั้งประเภท

การฝังศพ ภาชนะดินเผา และวัตถุโบราณชนิดอื่นๆ วัตถุโบราณที่เป็นจุดเด่นของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร คือ ชิ้นส่วนหม้อสามขา มีลักษณะเป็นขาแบบอ้วนป้อม และได้พบชิ้นส่วนหม้อที่มีรูปแบบหลากหลายชิ้น ส่วนใหญ่หาเวียวยาวแบบกรวยแหลม และเจาะรูที่ขา

2. แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้กับแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร แล้วส่งต่อไปยังหน่วยงานต่างๆ ในชุมชนที่มีความต้องการสื่อการเรียนรู้ชุดนี้ โดยมีแนวทางการพัฒนาสามารถสรุปได้ดังนี้

#### 2.1 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการพัฒนาวีดิทัศน์ เพื่อนำมากำหนดวัตถุประสงค์ของสื่อวีดิทัศน์เรื่องแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร รวมถึงวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ แล้วแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วนใหญ่ๆ สำหรับจัดทำสคริปต์สื่อวีดิทัศน์ ดำเนินการถ่ายทำวีดิทัศน์ตามบทที่ได้วางไว้ในตอนต้น ทำการตัดต่อภาพและเสียงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วบันทึกลง DVD จากนั้นนำเสนอสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านการออกแบบวีดิทัศน์ เพื่อประเมินคุณภาพ สุดท้ายนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หามาปรับปรุงแก้ไขสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะให้สมบูรณ์

#### 2.2 สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร

ผู้วิจัยศึกษาบริบทชุมชนและร่วมสนทนากลุ่มกับคนในชุมชนเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาและรูปแบบของการสร้างสื่อมัลติมีเดีย รวมถึงลำดับผังงานและ Storyboard เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม นำข้อสรุปมาปรับปรุงแก้ไขมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสื่อมัลติมีเดียให้ครอบคลุมเนื้อหา แล้วนำเสนอสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบมัลติมีเดียเพื่อประเมินคุณภาพ จากนั้นนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

#### 2.3 โปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์ เรื่อง แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ และทำการออกแบบวางเลย์เอาต์ พร้อมทั้งคัดเลือกภาพ สี ตัวอักษร จากนั้นดำเนินการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ตามรูปแบบเลย์เอาต์ที่วางไว้ แล้วนำเสนอสื่อสิ่งพิมพ์แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านการออกแบบสื่อเพื่อประเมินคุณภาพ สุดท้ายนำคำแนะนำที่ได้มาปรับปรุงเพื่อให้สื่อสิ่งพิมพ์ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.4 นำสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาแล้วมาใช้ในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ให้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านมาบพะยอม จำนวน 36 คน จำนวน 4 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 บอกเล่าเรื่องราว แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร , กิจกรรมที่ 2 กะหล่ำปลี แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร , กิจกรรมที่ 3 จิกซอร์หรรษา , กิจกรรมที่ 4 วาดเส้นเล่นลาย โดยมีความมุ่งหมายในการนำผลผลิตจากโครงการที่ได้ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร และขยายผลสู่ชุมชนในลำดับต่อไป

3. ผลการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร เพื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ สรุปได้ดังนี้

3.1 ด้านผลผลิตของโครงการ ประกอบด้วย 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 2) สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แหล่งโบราณคดีหนองราช 3) สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ โปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 4) ผลผลิตที่ได้จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จำนวน 4 ฐานกิจกรรม

3.2 ด้านผลกระทบที่เกิดขึ้นสรุปได้ 1) หน่วยงานบริหารส่วนตำบล ผู้นำและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านต่างๆ ได้ตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ยั่งยืนต่อไป 2) โรงเรียนในเขตที่ตั้งของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรได้เล็งเห็นถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามศักยภาพที่ตนมีโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน 3) นักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรได้รับการสนับสนุนในด้านการพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรมากขึ้น 4) ผลกระทบด้านอื่นๆ เกิดได้ขึ้นงานที่เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาเยี่ยมชมแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรในอนาคต

3.3 ด้านความยั่งยืน 1) ได้นำแนวทางไปประยุกต์ต่อยอดสำหรับการจัดกิจกรรมให้ความรู้แก่คนในชุมชน ในวาระต่างๆ 2) ได้รับความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาและความสำคัญของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร 3) ทำให้หน่วยงานภายในชุมชนเกิดการตื่นตัว ให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการร่วมกันพัฒนาแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน

## อภิปรายผล

1. ผลจากการศึกษาบริบทพื้นฐานเกี่ยวกับ แหล่งโบราณคดีหนองราช มีสถานที่การจัดแสดงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ขุดค้นพบ มีการนำวัตถุโบราณที่ค้นพบบางส่วน มาจัดแสดงไว้ที่ศูนย์เรียนรู้ชุมชนหนองราชวัตร เพื่อเผยแพร่ความรู้ จากหลักฐานเดิมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ วิถีชีวิตของคนรุ่นก่อนให้แก่ทั้งคนในพื้นที่และนอกพื้นที่ได้รับรู้ ซึ่งปัจจุบันได้มีหน่วยงานราชการหนองราชวัตรเข้ามาให้การดูแล ซึ่งสอดคล้องกับคำนิยามของสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่มที่ 16 เรื่องที่ 3 การอนุรักษ์โบราณสถาน และโบราณวัตถุที่ให้คำจำกัดความว่า แหล่งโบราณคดี (Archaeological Sites) คือ บริเวณที่พบหลักฐานและร่องรอยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมของมนุษย์ในอดีต แหล่งโบราณคดีอาจเป็นพื้นที่ซึ่งพบหลักฐาน เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ หรือบริเวณที่พบร่องรอยกิจกรรมอื่น ๆ รวมทั้งร่องรอยของสิ่งก่อสร้างหรือศาสนสถานแหล่งโบราณคดีมีความสำคัญต่อการศึกษาวิถีชีวิตและวิถีชีวิตของมนุษย์ หลักฐานทางโบราณคดีที่ได้จากการขุดค้นตามแหล่งโบราณคดี หรือพื้นที่ประกอบกิจกรรมของคนมีความสำคัญต่อการตีความสังคมและวัฒนธรรมในอดีตมาก สอดคล้องกับแนวคิดของ สุรพล นาถะพินธุ (2550) ที่ว่า แหล่งโบราณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นสิ่งสูงค่าทำนองเดียวกับทรัพยากรธรรมชาติประเภทแร่ธาตุและน้ำมันปิโตรเลียม หากหมดไปก็ไม่มีวิธีการใดจะสร้างขึ้นมาทดแทนใหม่ได้ จึงเป็นหน้าที่ของทุกคนที่จะต้องช่วยกันอย่างเต็มกำลังในการอนุรักษ์และสงวนรักษามรดกวัฒนธรรม ให้เป็นสมบัติตกทอดแก่รุ่นลูกหลานสืบไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสายันต์ ไพเราะญจิตร (2556)

ที่กล่าวว่า โบราณคดีชุมชน : Community Archaeology หมายความว่า การทำงานโบราณคดีในพื้นที่ของชุมชน โดยคนในชุมชน และประโยชน์ส่วนใหญ่เกิดแก่ชุมชนที่มีแหล่งโบราณคดีและทำงานโบราณคดีนั้น คือเป็นกิจกรรมทางโบราณคดีที่มุ่งให้เกิดสหประโยชน์ทั้งผลได้เรื่ององค์ความรู้ทางด้านวิชาการโบราณคดี ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมของชุมชน และประโยชน์ทางการพัฒนาชุมชนไปพร้อมๆกัน รวมถึงให้เหตุผลและความจำเป็นที่ต้องมีโบราณคดีชุมชนในประเทศไทย ivaว่าประเทศไทยมีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนาน มีหลักฐานและร่องรอยการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มาตั้งแต่เมื่อราว 37,000 ปีมาแล้วเป็นอย่างน้อย ในสังคมไทยมีกลุ่มชนหลายวัฒนธรรมอยู่อาศัยร่วมกันอย่างผสมกลมกลืน แต่ก็สามารถรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มไว้อย่างเหนียวแน่นมาเป็นเวลายาวนาน สังคมไทยปัจจุบันจึงมีทรัพยากรวัฒนธรรมมากมายหลากหลายประเภท ทั้งที่เป็นวัตถุทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา โดยเฉพาะหลักฐานทางโบราณคดีและหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เหลืออยู่และตกทอดมาจากสมัยก่อน เรียกว่า ทรัพยากรทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ นั้นมีจำนวนมากในภูมิภาค และมีอายุเก่าใหม่แตกต่างกันไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภาวิณี นิตทิม (2553) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การถ่ายทอดความรู้จากแหล่งโบราณคดีเพิงผาบ้านไร่เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน เพิงผาบ้านไร่ตั้งอยู่บนยอดเขาในหมู่บ้านบ้านไร่ อำเภอบางมะผ้า จังหวัดแม่ฮ่องสอน เป็นแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่พบวัฒนธรรมหินกะเทาะ 10,660 - 7,710 ปี มาแล้ว และวัฒนธรรมโลหะเมื่อ 2,250 - 1,520 ปี มาแล้ว วัตถุประสงค์ของงานวิจัยคือ การถ่ายทอดความรู้ความสำคัญของแหล่งโบราณคดีสู่สาธารณชน และเสนอแนวทางในการพัฒนาในฐานะแหล่งเรียนรู้และแหล่งท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน แนวคิดที่ใช้ในการวางแผนงานวิจัย คือแนวคิดการจัดการความรู้ ซึ่งเป็นการจำแนกความรู้ออกเป็น ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) ได้แก่ข้อมูลในทางโบราณคดี และความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) คือความรู้ที่เป็นทักษะ เช่น ประสบการณ์ชีวิตของคนในชุมชน โดยเชื่อมโยงความรู้ทั้งสองเข้าหากัน วิธีวิจัยประกอบด้วยการศึกษาสภาพแหล่งโบราณคดีตามแนวทางของศูนย์วิจัยกรมป่าไม้ การประเมินคุณค่าตามหลักสากล เพื่อประเมินศักยภาพของแหล่งโบราณคดี รวมถึงการศึกษาชุมชนเพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างพื้นฐาน และระดับความรู้ข้อมูลทางโบราณคดี โดยสุ่มตัวอย่างประชากรแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) จำนวน 120 คน จากกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ เพื่อนำผลการศึกษามาใช้ในการสร้างชุดความรู้ ผลการศึกษาสภาพแหล่งโบราณคดีพบว่าจัดอยู่ในประเภทพื้นที่สันโดษ 1 กล่าวคือ เป็นพื้นที่ที่รู้จักและเข้าไปใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่มคนท้องถิ่น จึงมีความสมบูรณ์ทั้งทางธรรมชาติและหลักฐานทางโบราณคดีในระดับสูง ในการประเมินคุณค่าพบว่าแหล่งโบราณคดีมีคุณค่าตามหลักสากล ประกอบด้วยคุณค่าทางวิชาการ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสังคม กล่าวโดยสรุปได้ว่าแหล่งโบราณคดีมีความสำคัญทางด้านสังคม วัฒนธรรมและวิชาการ รวมทั้งเป็นพื้นที่ซึ่งมีความเหมาะสมในการพัฒนาต่อไป ผลการถ่ายทอดความรู้พบว่าคนในชุมชนส่วนใหญ่มีความรู้ในระดับน้อยมาก เนื่องจากไม่มีการมีส่วนร่วมในการศึกษาแหล่งโบราณคดี ดังนั้นหากจะให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ จำเป็นต้องมีการถ่ายทอดความรู้อย่างต่อเนื่อง และสร้างความร่วมมือระหว่างนักวิชาการ หน่วยงานท้องถิ่น และชุมชนข้อเสนอแนวทางในการพัฒนา คือการพัฒนาเส้นทางเดินเท้าให้เป็นเส้นทางเดินศึกษาธรรมชาติ จัดทำศูนย์ข้อมูลโบราณคดี คู่มือนำชมสำหรับผู้มาเยือนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อให้ชาวต่างชาติสามารถเข้าชมด้วยตนเองได้ ตลอดจนมีการกำหนดจำนวนผู้เข้าไปยังแหล่งโบราณคดี เพื่อจะเป็นการดำรงรักษาแหล่งโบราณคดีไว้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของธัญพร วณิชกฤตา

(2550) ศึกษาการจัดการความรู้ในชุมชน กรณีศึกษาด้านการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศโดยชุมชนมีส่วนร่วม จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่า รูปแบบการจัดการความรู้ในชุมชน มีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ ความรู้ คน และ กระบวนการ ความรู้คือความรู้ที่เกี่ยวกับการจัดการ โดยมีคนเป็นกลไกสำคัญที่จะทำให้เกิดกระบวนการหรือ กิจกรรมต่างๆและกระบวนการจึงเป็นวิธีเชื่อมประสาน คน ความรู้ และกระบวนการเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งรูปแบบการจัดการความรู้มีความสอดคล้องกับแบบจำลองปลาหู (TUNA Model) อย่างยิ่ง และกระบวนการจัดการความรู้ในชุมชนที่ได้สามารถสังเคราะห์เป็นแบบจำลองที่มีลักษณะเป็นเกลียวของความรู้ที่เชื่อมต่อกัน เมื่อการนำไปใช้และพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ใหม่จะมีการเพิ่มพูนความรู้ยิ่งขึ้น ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นภายในกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านการพูดคุยแต่สิ่งดีๆให้แกกัน

2. แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีการประยุกต์ใช้แนวคิดในการพัฒนาสื่อทางเทคโนโลยีการศึกษา ตามแนวคิดการวิจัยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน และการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้มีการวิเคราะห์โดยกำหนดเป็นกระบวนการคิดของผ่านสื่อและกิจกรรมซึ่งส่งเสริมความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม โดยสามารถนำไปประยุกต์ร่วมทฤษฎี หรือหลักการได้อย่างรอบคอบและมีความถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์หรือรูปแบบความคิดใหม่ นอกจากการสอนวิชาความรู้แล้ว นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น ส่งเสริมให้เด็กใช้ความคิดโดยตั้งคำถามแปลก ๆ ผ่านสื่อและกิจกรรมกลุ่มสร้างสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดการแก้ปัญหาและสร้างความเคารพในความคิดของผู้เรียน จัดกิจกรรมหลากหลาย ชักชวนให้ผู้เรียนตระหนักว่า ทุกคำตอบไม่จำเป็นต้องถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ไม่ยึดติดกับตัวอย่างที่ดีที่สุด ให้อิสระการเลือกทำกิจกรรม ส่งเสริมความคิดแบบเอนกนัย ( Divergent Thinking ) คือ การคิดหลายๆแง่มุมหลายๆ ทางคิดให้มากที่สุดเท่าที่จะนึกได้ เป็นการมองปัญหาในแนวกว้าง เป็นการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดละเอียดลออ ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมโดยใช้เป็นกิจกรรมแบบฐานและมีศิลปะเป็นสื่อโน้มน้าวความสนใจ มีเนื้อหาในเรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีความเข้าใจ ตระหนักอันก่อให้เกิดการอนุรักษ์แหล่งโบราณคดีในพื้นที่ของตนเองไปพร้อมกับการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิเศษ แก้วกระจ่าง (2550) ที่ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 5 เรื่องภูมิปัญญาไทย “เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหลักสี่พัฒนาราษฎร์อุปัถม์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องภูมิปัญญาไทย “เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร” หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนร้อยละ 32.13 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องภูมิปัญญาไทย “เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร” มีประสิทธิภาพ 79.89/75.56 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร” อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธีร ศานต์ ไหลหลั่ง (2549) ศึกษาการออกแบบและประเมินชุดสื่อมัลติมีเดียวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษาตามโมเดลการออกแบบของกานเยและบริกส์ ผลการวิจัยพบว่า ชุดสื่อมัลติมีเดียวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษาตามโมเดลการออกแบบของกานเยและบริกส์ มีค่าประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ชุดสื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพ 85.96/83.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของฮอริและโจสต์ (Hory and Jost. 1996 : 23) ที่ได้วิจัยเกี่ยวกับมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้ดนตรีในการออกแบบมัลติมีเดียสำหรับการสอน พบว่า เสียงดนตรีสามารถนำเข้าสู่บทเรียนและใช้ดนตรีไปพร้อมกับบทเรียนได้เป็นอย่างดี และดนตรีจะช่วยประกอบกิจกรรมทางวิชาการโดยมีมัลติมีเดียเป็นสื่อในการนำเสนอ สอดคล้องกับแนวความคิดของพจน์ ไชยชนะวงศ์ (2554) ศึกษาการพัฒนาการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาสามารถสรุปได้ ดังนี้ 1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 88.10/87.65 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2. ดัชนีประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 0.8100 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 81.00 และผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยรวมและเป็นรายด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ประเด็นที่ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ 1) นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง 2) เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น และ 3) นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง และความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติกิจกรรมจนเกิดความรู้หรือทักษะ อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวความคิดของ จิรเดช เหมือนสมาน (2551 : 50) ที่ว่า ชุดกิจกรรมมีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนทักษะทาง ภาษามาก เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนดียิ่งขึ้น สามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียน และคำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน ทำให้เกิดความสนุกสนานในขณะเรียน ทราบความก้าวหน้าของตนเองสามารถนำชุดกิจกรรมมาทบทวนเนื้อหาเดิมด้วยตนเองหลังจากเรียนไปแล้ว ตลอดจนสามารถหาข้อบกพร่องของนักเรียนนำไปปรับปรุงแก้ไขได้ทันทั่วทั้งที่

3. ผลการทดลองใช้แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่พบว่าผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมตามโครงการได้ผลผลิตออกมาในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่างๆ รวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับประชาสัมพันธ์แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เป็นผลมาจากผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อศึกษาบริบทชุมชนและร่วมสนทนากลุ่มกับชาวบ้านและหน่วยงานต่างๆ เพื่อสอบถามถึงลักษณะและความต้องการในการใช้สื่อของชุมชน ทำให้ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้ทั้งนักเรียน และคนในชุมชน ไปจนถึงหน่วยงานต่างๆ สามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ รวมถึงพร้อมที่จะผลักดันให้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรนี้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยสำหรับคนในชุมชนต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวอลลิง (Walling. 1977, pp/6147-A) ได้ศึกษาผลของการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อทุกขั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่นการบรรยาย-การอภิปราย (Lecture-Discussion) การบรรยายอย่างเดียว (Lecture) และการบรรยายประกอบเกม (Lecture-Game) กับนักศึกษาปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ จำนวน 180 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่ใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอนมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย

ของศราวุธ ทิพย์รักษา (2550) ศึกษาเรื่องการสร้างสื่อมัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนเรื่องชีวิตและวัฒนธรรมไทยภาคใต้ ผลการวิจัยพบว่าสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนเรื่องชีวิตและวัฒนธรรมไทย มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกาญจนา แก้วเทพ และคณะ (2543:54) ได้กล่าวถึงการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในระดับชุมชนว่ามีเป้าหมายหลายประการ เช่น ความรับผิดชอบเกิดทักษะในการผลิตสื่อ ชุมชนได้วิเคราะห์ปัญหาเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทำให้เกิดความมั่นใจในคุณค่าของความคิดริเริ่มและความสามารถของชุมชนของตน ซึ่งการเรียนรู้จากการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเช่นนี้ จะเป็นประสบการณ์หนึ่งที่จะทำให้ชาวบ้านเชื่อมั่นในความคิดและความสามารถของตนเอง ซึ่งอาจลดวัฒนธรรมการพึ่งพาและการรอคอย ความช่วยเหลือจากรัฐบาลลงได้นอกจากกระบวนการผลิตสื่อจะเป็นกระบวนการพัฒนาชุมชนให้พึ่งพาตนเองแล้ว ยังเป็นการเพิ่มพลังความสามารถให้กับชุมชน

นอกจากนั้นแล้วหลังจากจัดกิจกรรมเสร็จสิ้นลง ส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อหลายฝ่ายได้แก่ ฝ่ายหน่วยงานบริหารส่วนตำบลหนองราชวัตร โรงเรียนในเขตหนองราชวัตร ครู นักเรียน และฝ่ายนักโบราณคดีประจำแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตรผู้รับผิดชอบงานด้านแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร ได้พัฒนาขึ้น แสดงให้เห็นได้ว่าการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพพร้อมสำหรับทุกคนในชุมชน ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ด้านการคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ การประยุกต์ บูรณาการ การทำความเข้าใจ และการลงมือทำ ไปจนถึงช่วยสร้างค่านิยมอันดีในการอนุรักษ์ท้องถิ่นของตน ซึ่งเป็นไปตามค่านิยมของการเรียนรู้ที่มีนักการศึกษาหลายท่านให้กล่าวไว้ เช่น Hilgard and Bower กล่าวว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม อันเป็นผลจากการฝึกฝนและประสบการณ์ แต่มีใช้ผลจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ Klein (1991:2) การเรียนรู้ (Learning) คือ กระบวนการของประสบการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างค่อนข้างถาวร ซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้ไม่ได้มาจากภาวะชั่วคราว วุฒิภาวะ หรือสัญชาตญาณ Pressey, Robinson and Horrock (1959) การเรียนรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละคนได้ประสบมา (Cronbach) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่บุคคลได้พยายามปรับพฤติกรรมของตน เพื่อเข้ากับสภาพแวดล้อมตามสถานการณ์ต่าง ๆ จนสามารถบรรลุถึงเป้าหมายตามที่แต่ละบุคคลได้ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของประทีป วีระพัฒนนิรันดร์ (2542) กล่าวว่าเป้าหมายการจัดกระบวนการเรียนรู้ในชุมชน คือ เพื่อสร้างปัญญาให้คนในชุมชนสามารถพัฒนาตนเอง ครอบครัวและชุมชน ได้อย่างบูรณาการ หรือเพิ่มเสริมสร้างพลังให้คนในชุมชนสามารถพึ่งตนเองและพึ่งพากันเองได้มากขึ้น รวมทั้งส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการเชื่อมต่อประสบการณ์ระหว่างบุคคลและชุมชนโดยผ่านกระบวนการกลุ่มและเครือข่ายการเรียนรู้

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะต่อแหล่งโบราณคดี

1. แหล่งโบราณคดีควรมีการจัดสถานที่ให้เป็นสัดส่วน และพัฒนาสภาพแวดล้อม และเส้นทางให้รองรับปัญหาจากสภาพอากาศ
2. ควรเพิ่มสถานที่พักผ่อน ร้านสะดวกซื้อและจำนวนห้องน้ำภายในแหล่งโบราณคดี เพื่อรองรับผู้มาเยี่ยมชม
3. ควรมีการกำหนดแนวทางการปฏิบัติตนสำหรับการเข้าชมแหล่งโบราณคดี เพื่อใช้เป็นแนวทางให้แก่ผู้เยี่ยมชม
4. ควรจัดหาเจ้าหน้าที่ที่มีความรู้ หรือมัคคุเทศก์น้อย ผลัดเปลี่ยนกันอยู่ประจำบริเวณแหล่งโบราณคดี เพื่อคอยนำชมหรือให้ข้อมูลต่างๆแก่ผู้เยี่ยมชม
5. ควรมีกิจกรรมเล็กๆน้อยๆให้ผู้เข้าชมได้เกิดการเรียนรู้และได้รับความรู้เพิ่มเติมมากขึ้นจากกิจกรรม เช่น การจำลองการขุดค้น การประกอบชิ้นส่วนโบราณวัตถุซึ่งมาจากการจำลอง เป็นต้น
6. ควรมีการกำหนดแนวทางการปฏิบัติตนสำหรับการเข้าชมแหล่งโบราณคดี เพื่อใช้เป็นแนวทางให้แก่ผู้เยี่ยมชม

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ควรมีการศึกษาด้านการมีจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์แหล่งโบราณคดีต่าง ๆ ในประเทศไทย
2. ควรมีศึกษาโดยการขยายผลกับกลุ่มตัวอย่างให้ทั่วถึงมากขึ้น ได้แก่ ประชาชน นักวิชาการ เพื่อสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตตลอดจนปลูกฝังให้ประชาชนในชุมชนเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของแหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร
3. ควรมีการศึกษานำสื่อการเรียนรู้และแนวทางการจัดกิจกรรมไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน เพื่อคนในชุมชนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเพื่อให้ข้อมูลความรู้ที่ได้รับนั้นมีความคงทน
4. ควรมีการศึกษาความยั่งยืนในการใช้สื่อและกิจกรรมสำหรับแหล่งเรียนรู้ด้านโบราณคดีในประเทศไทย

## เอกสารอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2540). เทคโนโลยีการศึกษา และนวัตกรรม . กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรเดช เหมือนสมาน. (2551). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทอง. สารนิพนธ์ กศ.ม.(การมัธยมศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธีรศักดิ์ ไทหลั่ง. (2549). การออกแบบและประเมินชุดสื่อมัลติมีเดีย วิชาการถ่ายภาพทางการศึกษาตามโมเดลการออกแบบของกานเยและบริกส์. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- ธัญพร วณิชฤทธา. (2551). การจัดการความรู้ในชุมชน : กรณีศึกษาด้านการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศโดยชุมชน  
มีส่วนร่วม จังหวัดสมุทรสงคราม. สมุทรสงคราม: การประชุมทางวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 2  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประทีป วีระพัฒนนิรันดร์. (2542). การจัดการกระบวนการเรียนรู้ในชุมชน. กรุงเทพฯ.
- ภาวิณี นิตทิม. (2553). การถ่ายทอดความรู้จากแหล่งโบราณคดีเพิงผาบ้านไร่เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน กรุงเทพฯ:  
มหาวิทยาลัยศิลปากร
- วิเศษ แก้วกระจาย. (2550). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ  
วัฒนธรรม 5 เรื่องภูมิปัญญาไทย "เบญจรงค์ จังหวัดสมุทรสาคร" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
โรงเรียนวัดหลักสี่พัฒนาราษฎร์อุปัถม์ /วิเศษ แก้วกระจาย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศราวุธ ทิพย์รักษา. (2550). การสร้างสื่อมัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนเรื่อง ชีวิตและวัฒนธรรมไทย  
ภาคใต้. ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาครุศาสตร์เทคโนโลยี บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัย  
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2549). ประวัติศาสตร์ โบราณคดี : เมืองอู่ทอง. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- สายันต์ ไพรัชญกิจิตร. (2556). กระบวนการโบราณคดีชุมชน งานวิชาการเพื่อสังคม . กรุงเทพฯ: CDTU Online  
Publishing.
- สุรพล นาถะพินธุ. (2550). รากเหง้าบรรพชนคนไทย: พัฒนาการทางวัฒนธรรมก่อนประวัติศาสตร์. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ภาษาต่างประเทศ**
- Kanjana Kaewthap. (2000). Mass communication: theory and educational process. 2<sup>nd</sup> ed.  
Bangkok: Parbpim.
- Kidanan Malithong. (1997). Educational technology and innovation. Bangkok: Chulalongkorn  
University.
- Klein, S. B. (1991). Learning. New York: McGraw - Hill. Pressey, S. L.; Robinson, F. P. & Horrocks, J.  
E. (1959). Psychology in Education. New York: Harper – Collins
- Jeeradach Mersamarn. (2008). The development of thai critical thinking skill packages through  
printing materials for Mathayomsuksa III Students, Thongpleng school, Klongsan  
Bangkok. Master of Education Degree in Secondary Education, Srinakharinwirot  
University
- Therasan Hlaihlung. (2006). Designing and evaluating multimedia package in educational  
photography course based on Gagne and Briggs's designing model. Bangkok: King  
Mongkut's University of Technology North Bangkok.
- Thanyaporn Wanichrittha. (2551). Knowledge management in community : a case study of  
ecotourism management by participation of the community, Sumut Songkhram  
Province. Master of Education Degree in Secondary Education Silpakorn University

- Phrathip weeraphatthanirun. (1999). Community learning process. Accessed 25 January 2014.  
Available from [http://www.banrainarao.com/column/learn\\_commu](http://www.banrainarao.com/column/learn_commu).
- Phawinee Nittim. (2010). Knowledge generation of Ban rai rock shelter site for sustainable development. Bangkok: Silpakorn University.
- Wisate Keawkrajai. (2550). The development of computer assisted instruction lesson strand of the social study religion and culture 5 on Thai wisdom. Master of Education Degree in Secondary Education Silpakorn University
- Sarawut Thipraksa. (2007). The construction of multimedia and activities for teaching and learning on life and southern Thai culture. Master of Educational Industry, Department of Educational Technology, Graduate school, King Mongkut's University of Technology Thonburi.
- Srisakorn walliphokom. (2006). Archeological history: Authong city. Bangkok: Muangboran Press.
- Hordy, Danald R.; & Jost L. Karen. (1996). The Use of Music in the Instructional Design of Multimedia. (Online). Available: <http://www.eric2.educ/db/riecije/ed397797>. Retrieved March 15, 2014.
- Klein, S. B. (1991). Learning. New York: McGraw - Hill.
- Pressey, S. L.; Robinson, F. P. & Horrocks, J. E. (1959). Psychology in Education. New York: Harper – Collins
- Walling, James Irvin. (1977). An experimental study of conditions effect learning form stimulation game in speech communication instruction. Dissertation Abatract International, 12(37). 647-A.