

การพัฒนารูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม

ณัฐพงษ์ พระลับรักษา^{1*} วรปภา อารีราษฎร์² และ ธรัช อารีราษฎร์²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบทและแนวทางการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม 2) สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม 3) ยืนยันรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และ 4) ประเมินรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยแบ่งการวิจัยเป็น 4 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ศึกษาบริบทและแนวทางการพัฒนารูปแบบ ระยะที่ 2 สังเคราะห์รูปแบบ ระยะที่ 3 ยืนยันรูปแบบ ระยะที่ 4 ประเมินรูปแบบ ผลการศึกษาพบว่า 1) บริบทโรงเรียนและชุมชนมีความต้องการสื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพ เพื่อใช้ในการเรียนรู้และเผยแพร่องค์ความรู้ชุมชน ดังนั้นแนวทางในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียโรงเรียนต้องการการสนับสนุนองค์ความรู้ด้านการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียจากมหาวิทยาลัย นอกจากนี้เพื่อให้สื่อที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพสามารถนำไปเผยแพร่ได้ จำเป็นต้องมีการประเมินคุณภาพโดยผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาโดยภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านการเรียนการสอนโดยเขตพื้นที่การศึกษา และด้านสื่อมัลติมีเดียโดยมหาวิทยาลัย 2) การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม ประกอบด้วยองค์ประกอบรูปแบบ 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 นโยบาย หลักการ แนวคิด ส่วนที่ 2 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม และส่วนที่ 3 ตัวชี้วัด และขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนวิเคราะห์ ขั้นตอนการออกแบบ ขั้นตอนเก็บรวบรวมข้อมูลและตัดต่อสื่อมัลติมีเดีย ขั้นตอนประเมิน และขั้นตอนเผยแพร่ ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของรูปแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.39) ความเหมาะสมของขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.41) 3) การยืนยันรูปแบบที่พัฒนาขึ้น พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.64$, S.D. = 0.53) ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.46) และ 4) การประเมินรูปแบบที่พัฒนาขึ้น พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.41) และขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.48)

คำสำคัญ: ภูมิปัญญาท้องถิ่น สื่อมัลติมีเดีย การมีส่วนร่วม

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

* ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทร. 09-1060-1195 อีเมล: nasthapong@gmail.com



The Model Development of Model of Local Wisdom Multimedia Development by Participation

Natthapong Pralabrraksa^{1*} Worapapha Arreerard² and Tharach Arreerard²

Abstract

This research aims to 1) study context and approach to developing local wisdom multimedia by participation 2) synthesis model of local wisdom multimedia development by participation 3) confirm the model of local wisdom multimedia development by participation and 4) evaluate the model of local wisdom multimedia development by participation. The research was divided into 4 phases: phase 1 study context and approach to developing local wisdom multimedia by participation, phase 2 synthesis model of local wisdom multimedia development by participation phase 3 confirm the model of local wisdom multimedia development by participation and phase 4 evaluate the model of local wisdom multimedia development by participation. The target group was 10 experts. The instrument was a quality assessment. The result showed that: 1) school and community need the quality of multimedia. In order to disseminate knowledge and learning community. Therefore, the process of developing multimedia, schools needs the support of knowledge to develop multimedia from the university. In addition, to developing quality multimedia to publish, there needs to be evaluated by experts, content by local wisdom, learning by education area and multimedia technique by the university. 2) The synthesis model of local wisdom multimedia development by participation consist of the 3 elements of model: 1) policies principles concepts 2) the development of local wisdom by participation and 3) indicator and 5 steps of the development of multimedia: 1) analysis 2) design 3) footage and editing 4) evaluate and 5) publish. The evaluation of appropriate of elements of model was the highest level ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.39) and steps of multimedia development was highest level ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.41). 3) The confirm model of local wisdom multimedia development by participation shown that appropriate of elements of model was the highest level ($\bar{x} = 4.64$, S.D. = 0.53) and steps of multimedia development was highest level ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.46). And 4) the evaluated model showed that appropriate of elements of model was the highest level ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.41) and steps of development was highest level ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.48).

Keywords: Local wisdom, Multimedia, Participation

¹ Doctoral Degree Student, Faculty of Information Technology, Rajabhat Maha sarakham University

² Assistant Professor, Faculty of Information Technology, Rajabhat Maha sarakham University

* Corresponding Author Tel. 09-1060-1195 e-mail: nasthapong@gmail.com



1. บทนำ

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นความรู้ของชาวบ้านในท้องถิ่น ซึ่งได้มาจากประสบการณ์ และความเฉลียวฉลาดของชาวบ้าน รวมทั้งความรู้ที่สั่งสมมาแต่บรรพบุรุษ สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ระหว่างการสืบทอดมีการปรับ ประยุกต์และเปลี่ยนแปลง จนเกิดเป็นความรู้ใหม่ตามสภาพการทางสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงมีความสำคัญต่อชุมชนที่จะต้องมีการสืบทอดองค์ความรู้ในท้องถิ่น จากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่งในชุมชนผ่านระบบการจัดการศึกษาในชุมชน หรือเป็นการศึกษาแบบไม่เป็นทางการ [1] ความสำคัญของศิลปะ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย ซึ่งได้ปรากฏใน มาตรา 66 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 ที่กล่าวว่า “บุคคลซึ่งร่วมกันเป็นชุมชน ชุมชนท้องถิ่น หรือชุมชนท้องถิ่นดั้งเดิม ย่อมมีสิทธิอนุรักษ์หรือฟื้นฟูจารีตประเพณี ประเพณีท้องถิ่น ศิลปวัฒนธรรมอันดีของท้องถิ่นและของชาติ และมีส่วนร่วมในการจัดการ การบำรุงรักษา และการใช้ประโยชน์ จากทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม รวมทั้งความหลากหลายทางชีวภาพอย่างสมดุลและยั่งยืน” และ มาตราที่ 80 (6) “รัฐต้องส่งเสริมสนับสนุนความรู้รัก สามัคคีและการเรียนรู้ ปลุกจิตสำนึก และเผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาติ ตลอดจนค่านิยมอันดีและประเพณีท้องถิ่น” ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาคนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืนของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) โดยให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างความเข้มแข็งและพัฒนาบทบาทของสถาบันหลักทางสังคมให้เอื้อต่อการพัฒนาคน สร้างค่านิยมให้คนไทยภูมิใจในวัฒนธรรมไทย และยอมรับความแตกต่างของความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ลดปัญหาความขัดแย้งทางความคิด และสร้างความเป็นเอกภาพในสังคม นอกจากนี้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ยังมีความคาดหวังว่าการศึกษานำไปสู่ความเจริญงอกงามของบุคคล สังคม และประเทศชาติ โดยมีรูปแบบและวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การถ่ายทอดความรู้ การฝึกอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์ ความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ โดยให้ความ

สำคัญกับการศึกษาทุกรูปแบบและต่อเนื่องตลอดชีวิต [2]

อย่างไรก็ตามประเพณีท้องถิ่นแต่ละท้องถิ่นจะแตกต่างกันออกไป และหลากหลายในท้องถิ่น โดยส่วนหนึ่งเป็นองค์ความรู้ที่ถูกซ่อนอยู่ในตัวบุคคลที่เกิดขึ้นจากบรรพบุรุษถ่ายทอดกันมารุ่นสู่รุ่นผ่านความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชนนั้น ๆ โดยเฉพาะกลุ่มเครือญาติ อีกส่วนหนึ่งเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่มาจากภายนอกชุมชนที่มาพร้อมกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ ผสมผสานกับองค์ความรู้ของชุมชนที่มีอยู่แล้วนำไปสู่การปฏิบัติใหม่ ๆ เมื่อมีเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาในชุมชน จึงเกิดการนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับความรู้ที่มีอยู่เดิม มีผลทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ถ้าหากว่าไม่มีการอนุรักษ์และเรียนรู้โดยคนรุ่นต่อไป ในอนาคตความรู้นี้ก็หายไปตามชุมชนอย่างแน่นอน นอกจากนี้ประเพณีท้องถิ่นยังขาดการรวบรวมเป็นหมวดหมู่และการจัดเก็บยังไม่เป็นระบบ เอกสารที่พบส่วนใหญ่เป็นเอกสารที่จัดพิมพ์ขึ้นเพื่อเผยแพร่ทางด้านการศึกษายังขาดความสมบูรณ์ทั้งทางด้านเนื้อหาและการนำเสนอ

จากที่กล่าวมาข้างต้น การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศหรือไอซีที เข้ามาช่วยในการพัฒนาค้นคว้าความรู้ในการรวบรวม จัดเก็บ เพื่อให้ทุกคนในชุมชนสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เทคโนโลยีสารสนเทศสามารถนำเสนอข้อมูลได้ทั้งภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ และสามารถนำเสนอได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ สามารถเผยแพร่ประเพณีท้องถิ่นที่ได้ผลอย่างรวดเร็วและทั่วถึง

จากความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อมัลติมีเดีย และการมีส่วนร่วมของชุมชน ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษารูปแบบพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม ซึ่งผลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยคาดหวังว่า จะได้รูปแบบที่สามารถนำไปใช้กับชุมชนเพื่อให้เกิดการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียที่สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน โรงเรียน และมหาวิทยาลัย สามารถนำไปใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เกิดประสิทธิผล สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในสาระท้องถิ่นต่อไป



2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาบริบทและแนวทางการพัฒนารูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน

2.2 เพื่อสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน

2.3 เพื่อยืนยันรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน

2.4 เพื่อประเมินรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานวิจัย 4 ระยะ ดังนี้

3.1 ระยะที่ 1 ศึกษาบริบทและแนวทางการพัฒนารูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน

3.1.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ บุคคลในชุมชน ครูผู้มีส่วนร่วมกับในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์บริบทและแนวทางการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน

3.1.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1) ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และพัฒนาเป็นร่างองค์ประกอบรูปแบบ

2) ศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้นำชุมชน องค์ความรู้ชุมชน ชาวบ้าน ครูในโรงเรียน และผู้บริหารสถานศึกษา

3) ร่างองค์ประกอบของรูปแบบ โดยนำข้อมูลที่สรุปจากการศึกษา และการศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์ มาร่างองค์ประกอบรูปแบบ แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4) ร่างขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน โดยศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.2 ระยะที่ 2 สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน

3.2.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสังเคราะห์รูปแบบ ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก และมีประสบการณ์ด้านชุมชน การเรียนการสอน และการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 10 คน

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (ร่าง) รูปแบบฯ ที่สังเคราะห์ขึ้น และแบบประเมินรูปแบบฯ

3.2.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1) นำเสนอ (ร่าง) รูปแบบฯ ที่สังเคราะห์ขึ้นที่ประกอบด้วย องค์ประกอบของรูปแบบ และขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกันต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพในการประชุมกลุ่มย่อย

2) ปรับปรุงรูปแบบฯตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญในการดำเนินงานระยะที่ 3 ต่อไป

3.3 ระยะที่ 3 ยืนยันรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน

3.3.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสังเคราะห์รูปแบบ ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก และมีประสบการณ์ด้านชุมชน การเรียนการสอน และการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญจากระยะที่ 2 จำนวน 5 คน

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นจากระยะที่ 2 และแบบประเมินรูปแบบ

3.3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1) ปรับปรุงรูปแบบฯตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

2) นำเสนอรูปแบบฯ ในการประชุมกลุ่มย่อย เพื่อยืนยันรูปแบบฯ

3.4 ระยะที่ 4 ประเมินรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ร่วมกัน

3.4.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสังเคราะห์รูปแบบ ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก และมีประสบการณ์ด้านชุมชน การเรียนการสอน และการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญจากระยะที่ 3 จำนวน 5 คน

3.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นจากระยะที่ 3 และแบบประเมินรูปแบบฯ

3.4.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน



- 1) ปรับปรุงรูปแบบฯ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
- 2) นำเสนอรูปแบบฯ ในการประชุมกลุ่มย่อย เพื่อประเมินรูปแบบฯ

4. ผลการศึกษาวิจัย

4.1 บริบทและแนวทางการพัฒนารูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม

จากข้อมูลบริบทของชุมชน พบว่า ชุมชนมีการดำเนินชีวิตแบบเรียบง่าย ส่วนใหญ่ทำอาชีพเกษตรกรรมตามที่ได้สืบทอดต่อกันมา มีการรวมกลุ่มผู้สนใจเรียนรู้และถ่ายทอดสื่อกัน การรวมกลุ่มกันนี้ นอกจากจะเป็นการเรียนรู้ในชุมชนเองแล้วยังเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับผู้ที่สนใจทั่วไป โดยเฉพาะโรงเรียนที่ได้มาเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นกำลังใจให้แก่ชาวบ้านที่เห็นลูกหลานให้ความสนใจในการเรียนรู้สืบทอดภูมิปัญญา

การจัดการเรียนของโรงเรียนเองได้มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง โดยได้มีการกำหนดไว้ในหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความรักภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง และสืบทอดภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่น อย่างไรก็ตาม ในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนได้จัดให้ผู้เรียนได้ไปเรียนรู้ที่สถานที่จริง ซึ่งบางครั้งอาจมีปัญหาเรื่องสถานที่ การนัดเวลา หรือตรงกับช่วงเวลาที่ภูมิปัญญาติดภารกิจ จึงจำเป็นต้องมีการนัดหมายล่วงหน้า และหากผู้เรียนต้องการศึกษาเพิ่มเติมต้องนัดหมายนอกเวลา หรือหากต้องการทบทวนความรู้ซ้ำก็ไม่มีสื่ออื่นเรียนรู้เพิ่มเติม ครูผู้สอนจึงต้องการสื่อเสริมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพิ่มเติม ในทางเดียวกันภูมิปัญญาที่มีความต้องการสื่อเพื่อใช้ในการถ่ายทอดองค์ความรู้ตนเองให้แก่ผู้ที่สนใจทั่วไป

จากความต้องการของทั้งโรงเรียนและชุมชนที่ต้องการสื่อเพื่อใช้ในการเรียนรู้และเผยแพร่องค์ความรู้ชุมชนหากแต่ในการพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพนั้นจำเป็นต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ทางด้านการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย รวมทั้งการประเมินคุณภาพโดยผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญโดยเฉพาะเพื่อให้สื่อที่พัฒนาขึ้นมามีคุณภาพสามารถนำไปเผยแพร่ต่อไป จากสภาพปัญหานี้เองที่อาจารย์ในมหาวิทยาลัยจึงมีส่วนร่วมในการพัฒนาศักยภาพของครูและนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเป็น

แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาและใช้ในการเผยแพร่ต่อไป พร้อมทั้งสามารถร่วมประเมินคุณภาพสื่อที่พัฒนาขึ้นให้มีคุณภาพ อีกทั้งหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านการจัดการศึกษาโดยตรงคือเขตพื้นที่การศึกษาก็มีส่วนร่วมในการประเมินสื่อเพื่อให้เหมาะสมต่อการเรียนรู้

4.2 การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม

จากการศึกษาบริบทและแนวทางการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เป็น (ร่าง) รูปแบบฯ ดังนี้

4.2.1 องค์ประกอบรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ 1) นโยบาย หลักการ แนวคิด 2) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียฯ และ 3) ตัวชี้วัด แสดงดังรูปที่ 1

นโยบาย หลักการ แนวคิด		
นโยบาย -พรบ.การศึกษาแห่งชาติ -หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน -กรอบนโยบาย ICT 2020 -พันธกิจของมหาวิทยาลัย	หลักการพัฒนาสื่อท้องถิ่น -การเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น -การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย (3P) -ADDIE Model -ADFEPE Model	การมีส่วนร่วม -การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) -การมีส่วนร่วมขององค์กรภายในชุมชน -เครือข่ายความร่วมมือ

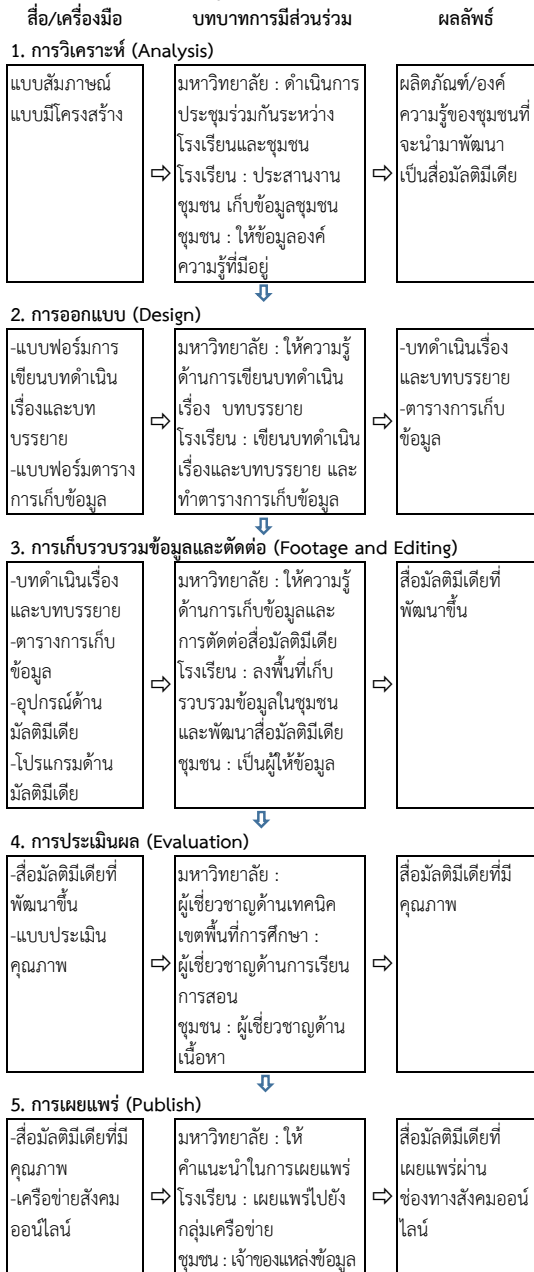
การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม		
บทบาทการมีส่วนร่วม -มหาวิทยาลัยราชภัฏ -เขตพื้นที่การศึกษา -โรงเรียน -ชุมชน (ภูมิปัญญาท้องถิ่น)	ขั้นตอนการพัฒนา 1. การวิเคราะห์ 2. การออกแบบ 3. การเก็บรวบรวมข้อมูลและตัดต่อสื่อมัลติมีเดีย 4. การประเมิน 5. การเผยแพร่	สื่อและเครื่องมือ -อุปกรณ์การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย -โปรแกรมทางด้านมัลติมีเดีย -เครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวชี้วัด
1. เครือข่ายความร่วมมือในการส่งเสริมการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. สื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณภาพ
3. ชุมชนได้เผยแพร่องค์ความรู้ผ่านเครือข่ายความร่วมมือ และผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์
4. สถานศึกษามีสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. มหาวิทยาลัยได้ให้บริการวิชาการโดยการบูรณาการพันธกิจร่วมกัน

รูปที่ 1 องค์ประกอบรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม



4.2.2 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การเก็บรวบรวมข้อมูลและตัดต่อสื่อมัลติมีเดีย (Footage and Editing) การประเมินผล (Evaluation) และการเผยแพร่ (Publish) ดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม

4.3 การยืนยันรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม

จากการดำเนินสังเคราะห์รูปแบบฯ ในระยะที่ 2 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงรูปแบบฯ ตามคำแนะนำ และนำเสนอรูปแบบฯ ในการประชุมกลุ่มย่อย เพื่อยืนยันรูปแบบฯ ผลการดำเนินงาน มีดังนี้

4.3.1 ผลการยืนยันความเหมาะสมของ

องค์ประกอบรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม

ตารางที่ 1 ผลการยืนยันความเหมาะสมขององค์ประกอบของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	\bar{x}	S.D.	ระดับ
1. ความเหมาะสมขององค์ประกอบ	4.83	0.38	มากที่สุด
1.1 นโยบาย หลักการ แนวคิด	4.82	0.38	มากที่สุด
1.2 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อฯ	4.74	0.44	มากที่สุด
1.3 ตัวชี้วัด	4.76	0.43	มาก
2. ความเหมาะสมของรายละเอียดองค์ประกอบ	4.74	0.44	มากที่สุด
2.1 นโยบาย หลักการ แนวคิด	4.74	0.44	มากที่สุด
2.2 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อฯ	4.67	0.47	มากที่สุด
2.3 ตัวชี้วัด	4.80	0.40	มากที่สุด
โดยภาพรวม	4.78	0.41	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการยืนยันความเหมาะสมองค์ประกอบของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} = 4.64, S.D. = 0.53)

4.3.2 ผลการยืนยันความเหมาะสมของขั้นตอน

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม

รายการ	\bar{x}	S.D.	ระดับ
1. ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	4.69	0.47	มากที่สุด
1.1 การวิเคราะห์บริบท	4.78	0.44	มากที่สุด
1.2 การออกแบบ	4.78	0.44	มากที่สุด
1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลและตัดต่อสื่อมัลติมีเดีย	4.78	0.44	มากที่สุด
1.4 การประเมินผล	4.56	0.53	มากที่สุด
1.5 การเผยแพร่	4.56	0.53	มากที่สุด



ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย (ต่อ)

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
2. รายละเอียดในขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	4.64	0.48	มากที่สุด
2.1 การวิเคราะห์บริบท	4.75	0.44	มากที่สุด
2.2 การออกแบบ	4.64	0.49	มากที่สุด
2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลและตัดต่อสื่อมัลติมีเดีย	4.67	0.48	มากที่สุด
2.4 การประเมินผล	4.44	0.50	มาก
2.5 การเผยแพร่	4.69	0.47	มากที่สุด
โดยภาพรวม	4.65	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.46)

4.4 การประเมินรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

จากการยืนยันรูปแบบฯ ในระยะที่ 3 แล้วนั้น ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงรูปแบบฯ และนำเสนอรูปแบบที่ได้ปรับปรุงแล้วต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 คน เพื่อประเมินรูปแบบ ผลการดำเนินงาน มีดังนี้

4.4.1 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ความเหมาะสมขององค์ประกอบ	4.83	0.38	มากที่สุด
1.1 นโยบาย หลักการ แนวคิด	4.82	0.38	มากที่สุด
1.2 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อฯ	4.74	0.44	มากที่สุด
1.3 ตัวชี้วัด	4.76	0.43	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของรายละเอียดองค์ประกอบ	4.74	0.44	มากที่สุด
2.1 นโยบาย หลักการ แนวคิด	4.74	0.44	มากที่สุด
2.2 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อฯ	4.67	0.47	มากที่สุด
2.3 ตัวชี้วัด	4.80	0.40	มากที่สุด
โดยภาพรวม	4.78	0.41	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.41)

4.4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	4.69	0.47	มากที่สุด
1.1 การวิเคราะห์บริบท	4.78	0.44	มากที่สุด
1.2 การออกแบบ	4.78	0.44	มากที่สุด
1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลและตัดต่อสื่อมัลติมีเดีย	4.78	0.44	มากที่สุด
1.4 การประเมินผล	4.56	0.53	มากที่สุด
1.5 การเผยแพร่	4.56	0.53	มากที่สุด
2. รายละเอียดในขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	4.64	0.48	มากที่สุด
2.1 การวิเคราะห์บริบท	4.75	0.44	มากที่สุด
2.2 การออกแบบ	4.64	0.49	มากที่สุด
2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลและตัดต่อสื่อมัลติมีเดีย	4.67	0.48	มากที่สุด
2.4 การประเมินผล	4.44	0.50	มาก
2.5 การเผยแพร่	4.69	0.47	มากที่สุด
โดยภาพรวม	4.65	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.48)

5. อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาบริบทและแนวทางการพัฒนารูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียพบว่า ทั้งโรงเรียนและชุมชนต้องการสื่อเพื่อใช้ในการเรียนรู้และเผยแพร่องค์ความรู้ชุมชน ทั้งนี้เนื่องจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 [2] และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 [3] มาตรา 25 กล่าว รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงาน

และการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ซึ่งนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 [4] ที่จุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม ดังนั้นในกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่จำเป็นต้องมีแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ซึ่งนอกจากจะเรียนรู้ภายในสถานที่จริงแล้ว ยังมีความต้องการได้สื่อที่สามารถเรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการ และทบทวนซ้ำได้ และท้องถิ่นเองที่มีภูมิปัญญาภายในชุมชนต้องเป็นแหล่งเรียนรู้ให้แก่แก่นักเรียนและผู้สนใจ ก็มีความต้องการสื่อสำหรับเผยแพร่องค์ความรู้เช่นกัน

ดังนั้นสื่อที่พัฒนาขึ้นต้องสอดคล้องกับความต้องการของโรงเรียนและชุมชนอีกทั้งยังมีคุณภาพสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้และเผยแพร่ได้ โดยกระบวนการได้มาซึ่งสื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพนี้ ต้องอาศัยกระบวนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียที่เป็นขั้นตอนตามหลักการพัฒนาสื่อ ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์ (ร่าง) รูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม ประกอบด้วย องค์ประกอบรูปแบบ 3 ส่วน คือ 1) นโยบาย หลักการ แนวคิด 2) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม และ 3) ตัวชี้วัด และขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วม 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการวิเคราะห์ 2) ขั้นการออกแบบ 3) ขั้นการเก็บรวบรวมข้อมูลและติดต่อสื่อมัลติมีเดีย 4) ขั้นการประเมิน และ 5) ขั้นการเผยแพร่ โดยสังเคราะห์จากหลักการการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย (3P) กระบวนการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (ADDIE Model) และรูปแบบการส่งเสริมการเผยแพร่องค์ความรู้ของชุมชนอย่างมีส่วนร่วม (ADFEPE Model) [5] ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบฯ ในแต่ละระยะ พบว่า รูปแบบฯ มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ทั้งองค์ประกอบของรูปแบบฯ และขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการตามหลักการการพัฒนาแบบเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การศึกษาบริบท การสังเคราะห์รูปแบบ การยืนยันรูปแบบ และท้ายสุดคือการประเมินรูปแบบ อีกทั้งในแต่ละระยะได้มีการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจึงส่งผลให้รูปแบบฯ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ วีระพน ภาณุรักษ์ และคณะ [6] พบว่า รูปแบบการเผยแพร่แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญา

ท้องถิ่นออนไลน์ เครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประกอบไปด้วย 4 ส่วนคือ (1) นโยบายภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (2) ความร่วมมือของหน่วยงาน (3) ขั้นตอนการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (4) องค์ประกอบของเว็บไซต์ และ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นอยู่ในระดับความเหมาะสม โดยรวมอยู่ในระดับมาก และมีความเหมาะสมรายด้าน พบว่านโยบายภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ความร่วมมือของหน่วยงาน ขั้นตอนการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และองค์ประกอบของเว็บไซต์ อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินเครื่องมือวิจัย พร้อมทั้งขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำให้งานวิจัยสมบูรณ์

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

7.1.1 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงต้องใช้ความร่วมมือของหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้อง 4 ส่วน คือ ชุมชน โรงเรียน เขตพื้นที่การศึกษามหาวิทยาลัย ทั้งนี้อาจอยู่ในรูปแบบบันทึกข้อตกลงความร่วมมือของทั้ง 4 หน่วยงาน

7.1.2 โรงเรียนสามารถนำรูปแบบการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียไปใช้ ทั้งนี้โดยการเลือกประยุกต์ใช้อุปกรณ์ด้านมัลติมีเดียตามความพร้อมของอุปกรณ์ที่มีของโรงเรียน

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการนำรูปแบบไปทดลองใช้ เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้จริงต่อไป

8. เอกสารอ้างอิง

- [1] Narong Sompong, Sasichai Thanamai, Surachai Prasertsaroui. (2012). "Local Wisdom Knowledge management by Participation of Community to Education Development and Agriculture Career in Community." *Kasetsart Educational Review*. Vol.27 No.1 January-April : 97-110. (in Thai)



- [2] Office of the National Education Commission. (2002). The National Education Act, BE 2542 and the Amendments (No. 2) BE 2545. Bangkok : Prig hwan graphic Co., Ltd.. (in Thai)
- [3] Government Gazette. (July 22, 2010). National Education Act (No. 3), 2010. Volume 127 Part 45 : 1-3. (in Thai)
- [4] Ministry of Education. (2009). Core Curriculum Basic Education 2008. Bangkok : The Agricultural Cooperative Federation of Thailand. (in Thai)
- [5] Natthapong Pralabraksa, Pitsuttha Areerard, Somjet Phusri. (2011). “Model Synthesis of Promoting dissemination of community-based knowledge using school-based learning.” In The 7th National Conference on Computing and Information Technology (13-14 May, 2011). Bangkok : King Mongkut's University of Technology North Bangkok. (in Thai)
- [6] Weerapon Phanurung, et al. (2015). “The Development of Published in Local Wisdom Resource Center Online Rajabhat Maharakham University Network.” In The 1st nation conference on Technology and Innovation Management (12-13 May, 2015). Maharakham : Rajabhat Maharakham University, (57-64). (in Thai)