



สัณฺญะแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรมเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น
กรณีศึกษาจังหวัดยะลา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีวัฒนธรรมเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดี
ขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE SEMIOTIC OF FRIENDSHIP: CREATIVE MEDIA DESIGN IN THE
MULTICULTURALISM SOCIETY TO IMPROVE THE QUALITY OF LIFE, A CASE
STUDY OF YALA PROVINCE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy Culture - Based Design Arts

Academic Year 2023

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ สัญญะแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพุทธ
วัฒนธรรมเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา
โดย นางสาวจิราพร เกียรติินฤมล
สาขาวิชา ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปริญญาปรัชญาดุษฎี
บัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา แผงเกษร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

..... คุณบดีคณะมัณฑนศิลป์
(ดร. ธนาทร เจียรกุล)

พิจารณาเห็นชอบโดย
..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เศรษฐชัย ชัยสนิท)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา แผงเกษร)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศราวุฒิ ปิ่นทอง)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นวัต เลิศแสวงกิจ)

640430040 : ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แบบ 1.1 ปรินญาปรัชญาคุษฎีบัณฑิต

คำสำคัญ : สัญญาแห่งมิตรภาพ, การออกแบบสื่อสร้างสรรค์, วิถีพหุวัฒนธรรม, คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น, จังหวัดยะลา

นางสาว จิราพร เกียรติินถมล: สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรมเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา พ่างเกษร

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน 2) สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 3) ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น โดยเลือกวิธีวิจัยแบบผสมผสาน เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้จากหลายฝ่าย กลุ่มผู้ปกครองที่อาศัยในจังหวัดยะลา ควบคู่กับการสังเกตพฤติกรรมของบุตร - หลาน รวมถึงการสนทนากลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง และเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถาม เก็บข้อมูลจากตัวแทนสมาคมผู้ปกครองเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 270 คน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อนำมาออกแบบสื่อสร้างสรรค์

ผลจากการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิด สัญญาแห่งมิตรภาพ เป็นการทำกิจกรรม ที่ทุกศาสนา สามารถเข้าร่วมได้ ไม่มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม คือการนำ ประเพณี เครื่องแต่งกาย วิถีชีวิต อาหาร และสถาปัตยกรรม มาเชื่อมความสัมพันธ์ให้กับคนในชุมชนได้อย่างเหมาะสม 2) จังหวัดยะลา แบ่งพื้นที่ออกแบบ 2 พื้นที่ คือ พื้นที่ในเขตอำเภอเมือง และพื้นที่เขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล ซึ่งผู้ปกครอง และสถานศึกษา มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพ 3) การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ จำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของแต่ละพื้นที่ เพื่อต่อยอดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้ได้ทุกด้าน เท่าเทียมกัน โดยใช้แนวคิด “สื่อ สร้างสัมพันธ์” แบ่งกิจกรรมเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ประกอบด้วย 1) กลุ่มที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง 2) กลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล 3) ทั้ง 2 กลุ่มทำกิจกรรมร่วมกัน

จากผลการวิจัย มีข้อเสนอแนะในการนำผลงานวิจัยไปใช้สำหรับการวิจัยต่อไป พบว่า การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ให้มีศักยภาพ จะต้องได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องภายในพื้นที่ร่วมด้วย ควรจัดกิจกรรมอบรมองค์ความรู้สร้างสรรค์สื่อ ให้กับกลุ่มเป้าหมายในทุกพื้นที่อย่างสม่ำเสมอ เพื่อที่จะให้เด็กได้ซึมซับมิตรภาพร่วมกัน มีการติดตาม และประเมินผลอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีสื่อสร้างสรรค์ที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพนั้น สามารถนำมาพัฒนาได้หลายรูปแบบ ปรับใช้ได้กับเด็กในทุกระดับ รวมถึงคุณครู หรือผู้ปกครอง ควรตระหนักรู้และออกแบบสื่อที่นำทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ มีความเหมาะสมกับเด็กเป็นสำคัญ เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น



640430040 : Major Culture - Based Design Arts

Keyword : SEMIOTIC OF FRIENDSHIP, CREATIVE MEDIA DESIGN, MULTICULTURALISM,
THE QUALITY OF LIFE, YALA PROVINCE

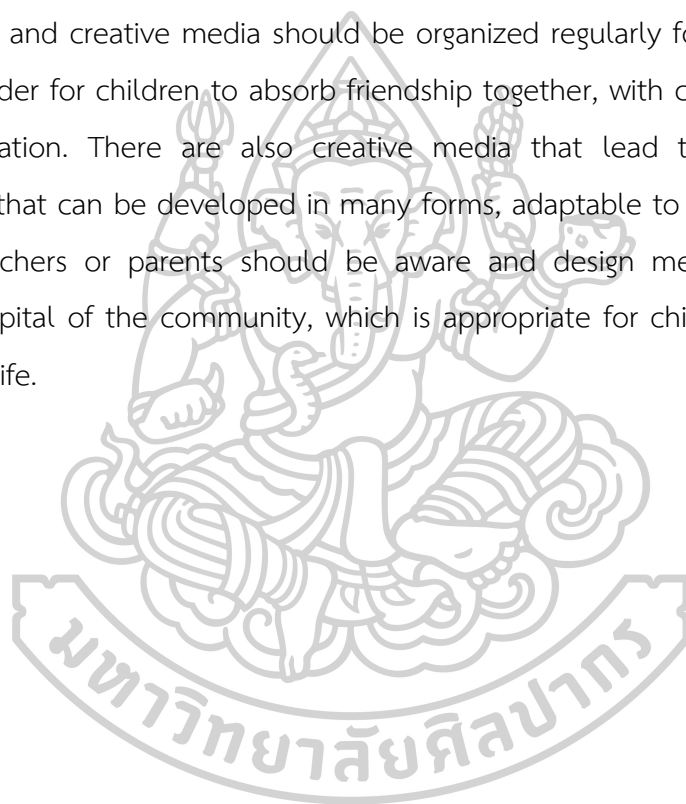
MISS Jiraporn KIADTINARUEMOL : THE SEMIOTIC OF FRIENDSHIP: CREATIVE
MEDIA DESIGN IN THE MULTICULTURALISM SOCIETY TO IMPROVE THE QUALITY OF
LIFE, A CASE STUDY OF YALA PROVINCE Thesis advisor : Professor Pol. Capt. Anucha
Pangkesorn, Ph.D.

The objectives of this research were 1) to study factors contributing to the semiotic of friendship to ethnic, religious, linguistic, cultural, customs, traditional, and local differences to identify the common core of multiculturalism, 2) to examine family institutions in a multicultural society, including the attitudes and behaviors of children in lower primary schools in Yala Province, to be analyzed, synthesized, and findings from the study used as guidelines for designing creative media, and 3) to conduct creative media design as an instrument that leads to cultivating friendship for children to create novel attitudes and learn to live together in a multicultural society to improve the quality of life. This study used mixed-methods research. Qualitative data was collected from interviews with knowledgeable experts from various parties, a group of parents living in Yala Province, and observing the behavior of children and grandchildren, including focus group discussions with experts in related creative media. Quantitative data were collected using questionnaires from 270 representatives of the Association of Parents of Lower Primary School Children. The data were then analyzed and synthesized to design creative media.

The results of the research indicated that 1) factors contributing to the semiotic of friendship included activities that people of all religions could participate in without specific group identities, that was, bringing traditions costumes, lifestyle, food, and architecture to properly connect people in the community. 2) Yala Province is divided into 2 design areas: the area in Mueang District and suburban areas or remote areas. Parents and schools played an important role in children's learning, leading to the cultivation of friendship. 3) Creative media design must consider the suitability of each area to continue with a variety of activities. Children

can learn equally in all areas using the concept “Relationship Building Media”. Activity groups were divided into 3 main groups, consisting of 1) Groups living in Mueang District, 2) Groups living in suburban areas or remote areas, and 3) Both groups doing activities together.

From the research results, recommendations for further research could be proposed as follows: the development of creative media to its potential must be supported by relevant agencies within the area as well. Training activities for knowledge and creative media should be organized regularly for target groups in all areas in order for children to absorb friendship together, with continuous monitoring and evaluation. There are also creative media that lead to the cultivation of friendship that can be developed in many forms, adaptable to children at all levels. Lastly, teachers or parents should be aware and design media that utilizes the cultural capital of the community, which is appropriate for children to improve the quality of life.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความอนุเคราะห์ ความช่วยเหลือและกำลังใจจากบุคคลดังต่อไปนี้

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา แฝงเกษร อาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ รวมทั้งผลักดัน และสร้างแรงบันดาลใจในการทำผลงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูวนาท รัตนรังสิกุล ที่ให้คำแนะนำด้านประวัติศาสตร์ และปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยตลอดมา

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศราวุฒิ ปิ่นทอง ที่ให้คำแนะนำด้านการออกแบบที่มีความหลากหลาย จุดประกายความคิดที่ดี ชี้นำภาพรวมของงานวิจัยตลอดมา

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พอหทัย ชื่นสัน อาจารย์ประจำสาขาออกแบบสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่คอยช่วยสนับสนุนแนวคิด ให้กำลังใจในการทำงาน และร่วมกันสร้างสรรค์กิจกรรมในงานวิจัยตลอดมา

ขอขอบคุณ เพื่อน ๆ จากมหาวิทยาลัยศิลปากร คณาจารย์, เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา สาขาออกแบบสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่ร่วมแรงร่วมใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และทำกิจกรรมจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ นักวิชาการ ประชาชนชาวบ้าน ผู้ปกครอง ผู้บริหาร คุณครู และนักออกแบบสื่อ ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้ที่ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ สามารถนำมาพัฒนา ต่อยอด สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในพื้นที่จังหวัดยะลา

ขอขอบคุณ ลูกสาวตัวน้อย เด็กหญิงศิวารยา สุวรรณนิมิตร รวมทั้งเด็ก ๆ ในพื้นที่ จังหวัดยะลา ที่จุดประกายความคิดในการสร้างสรรค์ เข้าร่วมกิจกรรม สร้างรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ และมองเห็นความสดใส สร้างมิตรภาพที่ดีในพื้นที่จังหวัดยะลา

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อโกมล เกียรติินฤมล และ คุณแม่ลำยอง เกียรติินฤมล ที่ให้ทั้งคำแนะนำที่ดี ให้กำลังใจสำคัญยิ่งในการทำงาน สนับสนุนการทำผลงานวิจัย ตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

จิราพร เกียรติินฤมล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญรูปภาพ.....	ด
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความนำ.....	1
1.1 ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 สมมุติฐานของการวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
1.6 ความจำกัดของการวิจัย	6
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ	6
1.8 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	7
บทที่ 2	9
การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 ข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา.....	10
2.1.1 พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา.....	11

สรุปข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา ในรูปแบบ SWOT Analysis	24
2.2 ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง	25
2.1.2 สัญญาแห่งมิตรภาพในวิถีพุทธวัฒนธรรม.....	25
2.2.2 กลุ่มเป้าหมาย และสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง.....	35
2.2.3 คุณภาพชีวิต	61
สรุปทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบ SWOT Analysis.....	64
2.3 กรณีศึกษา (Case study).....	65
2.3.1 กิจกรรมลานละเล่น TK Park Yala.....	65
2.3.2 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง Active learning.....	66
2.3.3 กิจกรรม “ตู่ปะ” อนุรักษ์วัฒนธรรมบนความหลากหลาย.....	66
สรุปกรณีศึกษา (Case study) ในรูปแบบ SWOT Analysis	67
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	68
2.4.1 งานวิจัยในประเทศ	68
2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	70
สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบ SWOT Analysis.....	73
2.5 การสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น (Pilot research).....	73
2.5.1 พื้นที่ในเขตอำเภอเมือง	74
2.5.2 พื้นที่ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล.....	75
สรุปการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น (Pilot research) ในรูปแบบ SWOT Analysis	76
สร้างกลยุทธ์ด้วย TOWS Matrix.....	76
2.6 สรุปผลการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	77
บทที่ 3	79
วิธีการดำเนินงานวิจัย	79
ความนำ.....	79

3.1 แนวทางการวิจัย	79
3.1.1 แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)	80
3.1.2 แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)	80
3.1.3 การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research)	80
3.2 ประชากรเป้าหมาย/กลุ่มตัวอย่าง.....	81
3.2.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)	81
3.2.2 การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)	81
3.2.3 การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research)	84
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	85
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	86
3.4.1 แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)	87
3.4.2 ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)	87
3.4.3 ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research)	87
3.5 เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล	88
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงคุณภาพ	88
ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณ	89
ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงทดลอง.....	90
3.6 สรุปวิธีการดำเนินงานวิจัย.....	90
บทที่ 4	92
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	92
ความนำ.....	92
4.1 ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูล สูการทดลอง ออกแบบสื่อสร้างสรรค์	92
4.1.1 เรื่องที่ 1 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ	96

4.1.2 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์ และผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม.....	101
4.1.3 แพลตฟอร์มสื่อเว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย.....	109
4.1.4 กิจกรรมออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK.....	111
4.1.5 กิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม.....	118
4.1.6 กิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว.....	123
4.1.7 กิจกรรม นุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง”.....	128
4.1.8 สรุปผลกระบวนการออกแบบจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	133
4.2 ส่วนที่ 2 ผลการวิจัย แบบผสมผสาน ในเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ จากนั้นนำมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ.....	134
4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative analysis).....	134
4.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative analysis).....	145
4.2.3 เปรียบเทียบผลการค้นพบจากวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ จากผู้ปกครอง.....	150
4.2.4 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน.....	151
4.2.5 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์.....	153
4.2.6 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือ ที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น.....	155
4.2.7 สรุปข้อค้นพบผลการวิจัย ในเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ.....	156
4.2.8 กิจกรรมครั้งที่ 1 : ค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”.....	157
4.2.9 กิจกรรมครั้งที่ 2 : กิจกรรม “ตุ๊กตากระดาดตามวัฒนธรรม”.....	179
4.2.10 กิจกรรมครั้งที่ 3: กิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”.....	186

4.3 ส่วนที่ 3 นำองค์ความรู้จากผลงานออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ไปพัฒนา ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ นำสื่อสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ และใช้ประโยชน์	191
4.3.1 นำสื่อสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์	191
4.3.2 กิจกรรมอบรมสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอด	192
4.4 สรุปผลจากสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม	195
บทที่ 5	198
สรุปการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	198
ความนำ.....	198
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	198
5.1.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1.....	198
5.1.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2.....	199
5.1.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3.....	200
5.2 อภิปรายผล.....	202
5.2.1 ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1.....	202
5.2.2 ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2.....	203
5.2.3 ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3.....	203
5.3 ข้อเสนอแนะ	207
5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ	207
5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย.....	207
5.3.3 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ	207
5.3.4 ข้อเสนอแนะการทำวิจัยในอนาคต.....	208
รายการอ้างอิง	210
ภาคผนวก.....	218
ประวัติผู้เขียน.....	315



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 โรงเรียนที่มีระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นแต่ละอำเภอ จังหวัดยะลา.....	41
ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์สื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถีพัฒนาธรรมชายแดนใต้	49
ตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์สื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถีพัฒนาธรรมชายแดนใต้	51
ตารางที่ 4 โรงเรียนที่มีระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นจังหวัดยะลา โดยแบ่งตามสังกัด และอำเภอที่ตั้ง	82
ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ.....	93
ตารางที่ 6 กระบวนการออกแบบภาพยนตร์ เรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ.....	98
ตารางที่ 7 กระบวนการออกแบบภาพยนตร์ เรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์ และผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม	101
ตารางที่ 8 กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK.....	112
ตารางที่ 9 กระบวนการออกแบบกิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม.....	119
ตารางที่ 10 กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว.....	124
ตารางที่ 11 กระบวนการออกแบบกิจกรรม นุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง”.....	129
ตารางที่ 12 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ.....	134
ตารางที่ 13 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ.....	137
ตารางที่ 14 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลการสนทนากลุ่ม.....	142
ตารางที่ 15 วิเคราะห์ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคล โดยใช้คาร์ร็อยละ (n = 270 คน).....	146
ตารางที่ 16 การแสดงค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรม ของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา.....	148
ตารางที่ 17 เปรียบเทียบผลการค้นพบจากวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ จากผู้ปกครอง.....	150
ตารางที่ 18 แสดงผลการประเมินกิจกรรมที่เด็กสนใจมากที่สุด.....	178
ตารางที่ 19 แสดงผลการประเมินกิจกรรมที่คุณครูสนใจมากที่สุด.....	179



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวความคิด (Conceptual framework)	5
ภาพที่ 2 จำนวนประชากรในพื้นที่จังหวัดยะลา	11
ภาพที่ 3 การนับถือศาสนาของประชากรในจังหวัดยะลา.....	14
ภาพที่ 4 ประเพณีวัฒนธรรมประจำปีในพื้นที่จังหวัดยะลา.....	17
ภาพที่ 5 วัฒนธรรมอาหาร 3 วัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ในพื้นที่จังหวัดยะลา	18
ภาพที่ 6 วัฒนธรรมการแสดง และการละเล่นพื้นบ้าน 3 จังหวัดชายแดนใต้	22
ภาพที่ 7 สรุปข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา ในรูปแบบ SWOT Analysis	24
ภาพที่ 8 แนวคิดสัญวิทยาของ เฟอร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand De Saussure).....	26
ภาพที่ 9 การวิเคราะห์หัตถวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลามาซึ่งการสร้างสัญลักษณ์แห่งมิตรภาพ	29
ภาพที่ 10 แนวคิดหัตถวัฒนธรรมเกี่ยวกับความแตกต่าง และหลากหลายทางวัฒนธรรม	30
ภาพที่ 11 หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม Participatory learning : PL.....	34
ภาพที่ 12 การวิเคราะห์สื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับสำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถีวัฒนธรรม ชายแดนใต้.....	53
ภาพที่ 13 ขั้นตอนการดำเนินการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning: PBL)	56
ภาพที่ 14 ทฤษฎีการสื่อสารของออสกูด และ ชแรมม์ (Charles E. Osgood) & (Wilbur L. Schramm)	58
ภาพที่ 15 ระบบการสอน ASSURE Model.....	60
ภาพที่ 16 สรุปทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบ SWOT Analysis.....	64
ภาพที่ 17 ภาพกิจกรรมลานละเล่น TK Park Yala	65
ภาพที่ 18 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง Active learning.....	66
ภาพที่ 19 บรรยายภาคกิจกรรม “ตุปะ” อนุรักษ์วัฒนธรรมบนความหลากหลาย	67

ภาพที่ 20	สรุปกรณีศึกษา (Case study) ในรูปแบบ SWOT Analysis	67
ภาพที่ 21	สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบ SWOT Analysis	73
ภาพที่ 22	สรุปการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น (Pilot research) ในรูปแบบ SWOT Analysis	76
ภาพที่ 23	ผลการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สร้างกลยุทธ์ด้วย TOWS Matrix.....	77
ภาพที่ 24	สรุปผลการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	78
ภาพที่ 25	ภาพแสดงตารางการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างสำเร็จรูปของเครจซี่ & มอร์แกน	83
ภาพที่ 26	แผนภาพแสดงการสุ่มแบบแบ่งชั้นโดยใช้สัดส่วนที่เท่ากัน	84
ภาพที่ 27	ขั้นตอนการขอจริยธรรมในมนุษย์	86
ภาพที่ 28	สรุปวิธีการดำเนินงานวิจัย	91
ภาพที่ 29	แผนผังภาพรวมกิจกรรม	95
ภาพที่ 30	ฉากภาพยนตร์สั้นเรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ	100
ภาพที่ 31	เผยแพร่ภาพยนตร์สั้นผ่านเพจ Facebook และ Youtube	100
ภาพที่ 32	ฉากภาพยนตร์สั้นเรื่อง สายป่าน – สายสัมพันธ์	105
ภาพที่ 33	หนังสือตอบรับผลงานทางวิชาการ และบทความได้รับการตีพิมพ์ผ่าน Website วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	106
ภาพที่ 34	กระบวนการสร้างชิ้นงาน โดยนำว่าวบุหลันขนาดเล็ก ให้เด็กและผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน	107
ภาพที่ 35	ภาพการจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม	108
ภาพที่ 36	การฉายภาพยนตร์สั้นเรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์ ในงาน YALA STORIES.....	109
ภาพที่ 37	โลโก้ เพจ Facebook Na U Creationist	110
ภาพที่ 38	กิจกรรม และประชาสัมพันธ์ เพจ Facebook Na U Creationist	110
ภาพที่ 39	หนังสือตอบรับผลงานทางวิชาการ และบทความได้รับการตีพิมพ์	111
ภาพที่ 40	แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำกิจกรรมออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK	114

ภาพที่ 41 ผู้ปกครองและเด็ก เรียนรู้การออกแบบลายผ้าบาติกร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดร่วมมือกัน	115
ภาพที่ 42 ผู้ปกครองช่วยแต่งหน้าให้กับเด็ก ด้วยสีพ่นหน้าเรืองแสง และร่วมกันสร้างอารมณ์ให้กับเด็กในระหว่างการถ่ายวิดีโอ	116
ภาพที่ 43 ภาพที่ได้จากการถ่ายภาพนิ่ง และแฟลชวิดีโอ เทคนิคการใช้ Black light	117
ภาพที่ 44 การเผยแพร่กิจกรรม ออกแบบลายผ้าบาติกและการถ่ายแฟลชวิดีโอ	117
ภาพที่ 45 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำกิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม	121
ภาพที่ 46 กิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นตัวต่อการแต่งกาย (กอตေးบูดาโย).....	122
ภาพที่ 47 กิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นร้านขายของพื้นบ้าน	122
ภาพที่ 48 กิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นเกมจิ๊กซอว์หรรษา	122
ภาพที่ 49 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำกิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว	126
ภาพที่ 50 เด็กจัดวางดอกไม้ ใบไม้ ท้องถิ่น ใช้ค้อนทุบจนสีติดลงบนผ้า	127
ภาพที่ 51 เด็กทำความสะอาดผ้า และนำไปตากให้แห้งให้แห้ง.....	127
ภาพที่ 52 หลังเสร็จสิ้นกิจกรรม เด็ก ๆ ได้นำกระเป๋าผ้าที่ตนออกแบบ มาใช้ใส่ของมาโรงเรียน.....	127
ภาพที่ 53 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำกิจกรรม นุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง”	131
ภาพที่ 54 วิทยากรสาธิตวิธีการนุ่งผ้า ในแบบต่าง ๆ ให้ผู้เข้าอบรม	131
ภาพที่ 55 ผู้เข้าอบรมได้ทดลองนุ่งผ้า และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	132
ภาพที่ 56 สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมอบรม	132
ภาพที่ 57 ผู้เข้าอบรมประยุกต์การนุ่งผ้า ร่วมกับการแต่งกายในชีวิตประจำวัน.....	132
ภาพที่ 58 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลนักประวัติศาสตร์.....	136
ภาพที่ 59 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลปราชญ์ชาวบ้าน	136
ภาพที่ 60 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลผู้นำท้องถิ่น	137
ภาพที่ 61 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลผู้ประกอบการคนไทยพุทธ ในพื้นที่จังหวัดยะลา	141
ภาพที่ 62 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลผู้ประกอบการคนไทยเชื้อสายมุสลิม ในพื้นที่จังหวัดยะลา	141

ภาพที่ 63 จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลผู้ประกอบการคนไทยเชื้อสายจีน ในพื้นที่จังหวัดยะลา	142
ภาพที่ 64 ภาพจากการสนทนากลุ่ม (Focus group).....	145
ภาพที่ 65 ข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	145
ภาพที่ 66 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จากการสัมภาษณ์เจาะลึก.....	152
ภาพที่ 67 แผนภูมิแสดงความเชื่อมโยง ระหว่าง พหุวัฒนธรรม สัญญา เพื่อนำไปสู่การพัฒนา สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม ที่ส่งเสริมมิตรภาพ	153
ภาพที่ 68 การวิเคราะห์พหุวัฒนธรรมที่มาร่วมกัน นำไปสู่การออกแบบสื่อ หรือกิจกรรม ที่ส่งเสริม มิตรภาพ.....	153
ภาพที่ 69 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 จากการสัมภาษณ์เจาะลึก และแบบสอบถาม	154
ภาพที่ 70 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 จากการสนทนากลุ่ม.....	155
ภาพที่ 71 สรุปแผนผัง จากการสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และสนทนากลุ่ม.....	156
ภาพที่ 72 แผนภูมิแนวความคิดพหุวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญญา ค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”	159
ภาพที่ 73 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม “My Mind Mini Camp”	160
ภาพที่ 74 กำหนดโซนกิจกรรม (Activity zoning) วันที่ 1.....	161
ภาพที่ 75 กำหนดโซนกิจกรรม (Activity zoning) วันที่ 2.....	162
ภาพที่ 76 ร่างแบบบอร์ดเกมและกำหนดโซน 8 อำเภอ ในพื้นที่จังหวัดยะลา.....	163
ภาพที่ 77 ออกแบบกราฟิกบอร์ดเกม ซาล่าทาว์น	164
ภาพที่ 78 ออกแบบกราฟิกตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ ชุดแต่งกายมลายู ชาย - หญิง	165
ภาพที่ 79 ออกแบบกราฟิกตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ ชุดแต่งกายจีน ชาย - หญิง	166
ภาพที่ 80 ออกแบบกราฟิกตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ ชุดแต่งกายไทยพุทธ ชาย - หญิง	166
ภาพที่ 81 การประกอบโมเดลตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ	167
ภาพที่ 82 กำหนดโทนสี และออกแบบปกหน้า - ปกหลัง หนังสือนิทาน มายันันดูลู.....	168

ภาพที่ 83 ออกแบบภาพประกอบ หนังสือนิทาน มายนันดูลู.....	168
ภาพที่ 84 ออกแบบกิจกรรมทำอาหารวัฒนธรรม.....	169
ภาพที่ 85 ออกแบบกิจกรรมเล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว.....	169
ภาพที่ 86 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการจัดค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”	171
ภาพที่ 87 กิจกรรมนันทนาการ เพื่อละลายพฤติกรรมของเด็ก	172
ภาพที่ 88 กิจกรรมเรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ชาละวัน).....	172
ภาพที่ 89 วิทยากรให้ความรู้ด้านเครื่องแต่งกายให้กับเด็กก่อนเริ่มกิจกรรม.....	173
ภาพที่ 90 เด็กลงมือปฏิบัติระบายสี และประกอบเป็นตุ๊กตา 3 มิติ.....	173
ภาพที่ 91 เด็กได้ฝึกสมาธิ การทำงานเป็นทีมก่อนเริ่มกิจกรรมเล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว ..	174
ภาพที่ 92 เด็กปั้นดินน้ำมันร่วมกับเพื่อน ในรูปทรงต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงครอบครัวของตน	174
ภาพที่ 93 วิทยากรสาธิตการทำขนมต้ม หรือตุ๋ปะ ให้กับเด็ก ๆ และการห่อขนมต้ม มี 2 รูปทรง ที่เรียกว่า ตัวผู้ กับ ตัวเมีย.....	175
ภาพที่ 94 คุณครูและวิทยากร คอยช่วยเหลือเด็กในการห่อขนม โดยเด็กนำวัตถุดิบอื่น ๆ มาใส่ตาม ความต้องการ	175
ภาพที่ 95 เด็กได้ประดิษฐ์การทำลูกยางนา (वेशีมือเต้าบือแน)	176
ภาพที่ 96 เด็กได้ร่วมแข่งขันกีฬาเดินกะลา โดยมีคุณครูและพี่เลี้ยงคอยช่วย ในระหว่างการแข่งขัน	176
ภาพที่ 97 มอบเกียรติบัตรให้กับเด็ก ที่เข้าร่วมค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”	176
ภาพที่ 98 เด็กประเมินความพึงพอใจ ฐานการเรียนรู้ที่ตนเองชอบมากที่สุด ด้วยการติดสติ๊กเกอร์ รูปหัวใจ และรูปยิ้ม.....	177
ภาพที่ 99 ภาพนิ่งและวิดีโอ ค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”	177
ภาพที่ 100 ออกแบบกิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม”	180
ภาพที่ 101 สร้างแบรนด์เนอร์ ประชาสัมพันธ์กิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม”	181
ภาพที่ 102 ออกแบบกราฟิกตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม	182
ภาพที่ 103 ออกแบบกราฟิกตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ สถาปัตยกรรม	183

ภาพที่ 104	แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนกิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม”	184
ภาพที่ 105	ชุดภาพบรรยากาศการเข้าร่วมกิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม”	185
ภาพที่ 106	ออกแบบกิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”	186
ภาพที่ 107	สร้างแบรนด์เนอร์ ประชาสัมพันธ์กิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”	187
ภาพที่ 108	แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนกิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”	189
ภาพที่ 109	ให้ความรู้กับเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม ถึงวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา กิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”	190
ภาพที่ 110	เมื่อเด็กลงมือปฏิบัติ ออกแบบบอร์ดเกมร่วมกัน วิทยากรจะเข้าไปให้คำแนะนำ	190
ภาพที่ 111	เด็กได้ระดมความคิด ปฏิบัติวาด ลงสี สร้างกติกาของเกม	191
ภาพที่ 112	เด็กได้ทดลองเล่นบอร์ดเกมที่ตนเองได้ออกแบบร่วมกัน.....	191
ภาพที่ 113	แสดงกิจกรรมบอร์ดเกมวัฒนธรรม ต่อท่านนายกรัฐมนตรี และคณะรัฐมนตรี	192
ภาพที่ 114	ออกแบบกิจกรรมอบรมสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอด.....	192
ภาพที่ 115	แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนกิจกรรมอบรมสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอด.....	194
ภาพที่ 116	ให้ความรู้ และยกตัวอย่างต้นแบบสื่อให้กับผู้เข้าอบรม.....	194
ภาพที่ 117	ผู้เข้าอบรมปฏิบัติแสดงโอเดียสเก็ตซ์ลงบนกระดาษ.....	195
ภาพที่ 118	ผู้เข้าอบรมระดมสมองการออกแบบสื่อ.....	195
ภาพที่ 119	NA U โมเดล.....	205
ภาพที่ 120	แสดงผังข้อค้นพบสัญญาแห่งมิตรภาพ นำไปสู่คุณภาพชีวิต.....	206

บทที่ 1

บทนำ

ความนำ

วิทยานิพนธ์เรื่อง สัญญะแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพัฒนาธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา ส่วนของบทที่ 1 ซึ่งเป็นบทนำ ประกอบด้วย ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ของการวิจัย สมมุติฐานของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น ความจำกัดของการวิจัย นิยามศัพท์เฉพาะ และประโยชน์ที่ได้รับ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา

เหตุการณ์ความไม่สงบใน 3 จังหวัดชายแดนใต้ในขณะนี้ นับวันยิ่งทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น ความรุนแรงจังหวัดชายแดนภาคใต้ปะทุเป็นจุดระเบิดในปี 2547 และต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน ในปี 2566 นับเป็นเวลา 19 ปีเต็ม (ศรีสมภพ จิตรภิมย์ศรี, 2564) สอดคล้องกับ อภิรัฐ บุญศิริ (2559) กล่าวว่า จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ส่งผลกระทบให้ครอบครัวในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ มีวิถีการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การประกอบหาเลี้ยงชีพประจำวัน ความผูกพันในครอบครัว และสภาพจิตใจของครอบครัวผู้ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ความไม่สงบ แม้จะมีหน่วยงานทั้งภาครัฐ และภาคประชาสังคมต่างลงพื้นที่ช่วยเหลือ และแก้ไขปัญหา แต่ก็ยังมีจำนวนผู้ประสบปัญหาอยู่ ตลอดจนความต้องการของครอบครัวผู้ได้รับผลกระทบที่สูญเสียสมาชิกในครอบครัว เหล่านี้ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการศึกษาถึงสภาพการดำเนินชีวิตครอบครัว และความสามารถ ในการทำหน้าที่ครอบครัว เพื่อจะเป็นแนวทางในการส่งเสริมศักยภาพของครอบครัว สร้างเสริมความเข้มแข็ง และความมั่นคงให้กับสถาบันครอบครัว

ผลกระทบดังกล่าวส่งผลให้ผู้หญิงกลุ่มหนึ่งสูญเสียสามี และกลายเป็นหม้ายมีจำนวน มากขึ้นกว่าปกติอย่างมาก ดวงหทัย บุรณเจริณกิจ (2564) กล่าวว่า ในช่วงระหว่างมกราคม 2547 – ธันวาคม 2563 มีหญิงหม้ายจากสถานการณ์ความไม่สงบฯ จำนวน 3,003 คน หลังประสบกับ ความสูญเสีย และต้องเปลี่ยนบทบาทมาเป็นหลักให้ลูกที่สูญเสียพ่อ โดยเฉลี่ยหญิงหม้ายใช้ เวลาเกือบ 2 ปี ในการฟื้นฟูยอมรับความสูญเสีย ในช่วงเวลาดังกล่าว พวกเขาใช้ความว่างเปล่าในการ เลี้ยงดูลูกกำพร้า การเป็นหญิงหม้ายทำให้เสี่ยงต่อการถูกละเมิดทางเพศ เช่น การถูกพุดจาเกี้ยวพาราสี

และถูกเนื้อต้องตัว งานวิจัยเรื่อง “การเป็น ‘หญิงหม้าย’ กับความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม และโครงสร้างในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้” พบว่า หญิงหม้ายจำนวนหนึ่งรู้สึกกดดันเมื่อไม่มีคู่ จึงหาทางออกด้วยการสร้างกลไกต่อรองทางสังคมขึ้นมาด้วยการตัดสินใจแต่งงานใหม่ ซึ่งมักจะแต่ง ในฐานะภรรยาที่สองหรือสาม รวมถึงพื้นที่ที่สามีเสียชีวิตลง ผู้หญิงกลุ่มนี้ต้องปรับตัวดูแลเศรษฐกิจของครอบครัวแทนสามี จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น พบผลกระทบที่ส่งผลกระทบต่อภาระที่น่ากังวลในอนาคตอย่างยิ่ง คือ เด็ก และเยาวชนคิดเป็นร้อยละ 43 ของประชากรในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ เป็นเด็กเล็กถึงอายุ 17 ปีจำนวน 720,106 คน หรือคิดเป็น 30% และเยาวชนอายุ 18 - 25 ปี จำนวน 305,233 คน หรือคิดเป็น 13% ที่เติบโต และใช้ชีวิตในพื้นที่เสี่ยงความรุนแรง ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ ไม่เลือกเวลา และสถานที่ เด็ก และเยาวชนจึงอยู่ในความเสี่ยงต่อการสูญเสียชีวิตหรือพิการขึ้นได้ (สมาคมเด็กและเยาวชนเพื่อสันติภาพชายแดนใต้, 2563) สอดคล้องกับ กัลยา ดาราหะ (2561) ชี้ให้เห็นว่า การอาศัยอยู่ในพื้นที่ความรุนแรงเด็กอาจต้องเผชิญในสิ่งที่ไม่คาดฝัน เช่น เหตุการณ์เด็กนักเรียน 4 คนเห็นครูถูกยิงต่อหน้า หรือเหตุการณ์ที่เด็กเห็นแม่ของตนเองถูกชายเอาปืนจ่อศีรษะในบ้านของตนเอง เหตุการณ์เหล่านี้ส่งผลต่อสุขภาพจิตของเด็กอย่างรุนแรง นักจิตวิทยาในพื้นที่ประมาณว่าบาดแผลทางจิตใจที่เป็นประจักษ์พยานความรุนแรงซึ่งหน้านี้อาจต้องใช้เวลาหลายปีจึงจะผ่านพ้นไปได้

ผู้ปกครองจึงเป็นช่องทางของสื่อที่สามารถส่งสารให้เด็ก เกิดความรู้ความเข้าใจถึงสถานการณ์ หรือปรากฏการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่ สอดคล้องกับ สะอาด ศรีวรรณ และคณะ (2560) กล่าวว่า ครอบครัวเป็นการรวมตัวของบุคคลที่มีความรักความผูกพันกัน มีปฏิสัมพันธ์กันช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ครอบครัวเป็นสถาบันสังคมที่เล็กที่สุด แต่เป็นสถาบันที่มีความสำคัญที่สุด เพราะเป็นหน่วยสังคมแรกที่หล่อหลอมชีวิตของคนในครอบครัวให้การเลี้ยงดูอบรมสั่งสอนครอบครัวเป็นแหล่งผลิตคนเข้าสู่สังคม นอกจากนี้ มัณนาน มามะ (2562) กล่าวว่า รวมทั้งความร่วมมือจากสถานศึกษา ที่ทำหน้าที่ในการขัดเกลาถ่ายทอดทางวัฒนธรรม ความรู้ไปยังสมาชิกในสังคม ลักษณะของความสัมพันธ์ ประกอบด้วย ครู อาจารย์ ลูกศิษย์ เป็นต้น บทบาทที่สำคัญคือ ปลูกฝังค่านิยมที่ดีงาม และการถ่ายทอดวัฒนธรรมให้แก่สมาชิกในสังคมช่วยพัฒนาบุคคลให้เป็นสมาชิกที่ดี ปลูกฝังทักษะการใช้ปัญญาเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

“ยะลา” เป็นจังหวัดหนึ่งในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ ที่มีหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความซับซ้อน ละเอียดอ่อน และเชื่อมโยงกันหลายมิติ ปัจจัยหลักที่ถูกนำมาเป็นเงื่อนไขของปัญหา คือ ชาติพันธุ์ ศาสนา วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของพื้นที่ (ศูนย์ศึกษาและพัฒนาชุมชนยะลา, 2564) ในการเสริมสร้างความสัมพันธ์ในพื้นที่ซึ่งอยู่ในสังคมพหุวัฒนธรรมโดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดยะลา อย่างไม่ผลนั้นควรค้นหาสัญญาณที่ก่อให้เกิดมิตรภาพในวิถีพหุวัฒนธรรมของพื้นที่ เพราะสัญญาณคือเครื่องแสดงความหมาย หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยผ่านสื่อในการนำเสนอที่เหมาะสม

ซึ่งสื่อมีบทบาทสำคัญยิ่ง ที่จะช่วยสานสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว และเด็ก รวมถึงสถานศึกษาให้มีความ สอดคล้องเชื่อมโยงกัน ส่งผลต่อสุขภาวะดีในทุกมิติของเด็กพร้อมทั้งยังปลูกฝังมิตรภาพในพื้นที่ได้จาก การใช้สื่อสร้างสรรค์ร่วมกัน ภัทริยา วิริยะศิริวัฒน์ (2559) กล่าวว่า การปลูกฝังมิตรภาพให้กับเด็กถือ เป็นช่วงวัยที่ถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจได้ดีที่สุด โดยเฉพาะเด็กในระดับประถมศึกษาตอนต้น (6 - 9 ปี) เป็นวัยที่มีความสุข มีความพึงพอใจเกี่ยวกับวัยของตน เป็นวัยที่ใช้เวลาส่วนมากอยู่กับเพื่อน เด็กจึง เลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ จากเพื่อน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน และการมีเพื่อนสนิทจึงเป็นเรื่องสำคัญ มากสำหรับเด็กวัยนี้ รู้จักเหตุ และผลมีความคิดเป็นของตัวเอง สามารถแก้ไขปัญหา พร้อมทั้งจะเรียนรู้ ระเบียบวินัย เริ่มเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือ รู้จักให้ และรับ เพราะสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์จะช่วย เยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็ก เพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่อย่างมีระบบ

ดังนั้นการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งที่จะช่วยสานสัมพันธ์ระหว่าง สถาบันครอบครัว และเด็ก รวมถึงชุมชนให้มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกัน ส่งผลต่อสุขภาวะดีในทุกมิติ ของเด็ก ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิต สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว และสังคมให้มีความ สามัคคี และใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างมีความสุข พร้อมทั้งยังปลูกฝังมิตรภาพในพื้นที่ ได้จากการใช้สื่อสร้างสรรค์ร่วมกัน เปรียบเสมือนการใส่ปุ๋ยแห่งความรัก ชักชวนให้เขาหันมาสนใจในเรื่อง อุดมคติ บ่มเพาะร่วมสร้างมิตรภาพให้เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งเด็กต้องเรียนรู้ ความดี ความงาม ความจริง โดยเชื่อมสมอง และหัวใจให้ประสานกันสอดคล้อง อย่างสร้างสรรค์ และงดงาม ในขณะเดียวกันสังคม ควรตระหนักถึงความสำคัญของการผลิตสื่อ และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนสนับสนุนให้ชุมชนมี พื้นที่หรือกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็ก เยาวชน และคนทุกเพศทุกวัย สร้างทัศนคติใหม่ และเรียนรู้ความแตกต่างการอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง สัญญะแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา มุ่งเน้นการศึกษาใน 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญะแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน
2. สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติ และพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบ ที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพ สำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

1.3 สมมุติฐานของการวิจัย

สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลานั้น คาดว่ามีส่วนช่วยส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพในวิถีวัฒนธรรมร่วมกัน รวมถึงด้านสุขภาวะดีในทุกมิติของสถาบันครอบครัว และสถานศึกษา โดยเฉพาะกับเด็ก ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว และสังคม จากข้อค้นพบที่ศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็กให้เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตของเนื้อหา

- ศึกษาวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา ได้แก่ สภาพทั่วไป เชื้อชาติ ศาสนา ภาษา และองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในจังหวัดยะลา
- ศึกษาสัญญาแห่งมิตรภาพในวิถีวัฒนธรรม ได้แก่ สัญญา สัญญาที่ก่อให้เกิดการสร้างมิตรภาพ การวิเคราะห์พฤติกรรมในพื้นที่จังหวัดยะลามาซึ่งการสร้างสัญญาแห่งมิตรภาพ รวมถึงทฤษฎีวัฒนธรรม และทฤษฎีการมีส่วนร่วม
- ศึกษากลุ่มเป้าหมาย และสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถานศึกษา ทศนคติ และพฤติกรรมของเด็กประถมต้น การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก การวิเคราะห์สื่อสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการสร้างมิตรภาพสำหรับเด็ก รวมถึงการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ทฤษฎีการสื่อสาร และทฤษฎีการเลือกใช้สื่อ
- ศึกษาคุณภาพชีวิต ได้แก่ ความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของคุณภาพชีวิต
- ศึกษากรณีศึกษา
- ศึกษาข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ
- ศึกษาสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น
- สรุปผลการทบทวนวรรณกรรม และข้อค้นพบ

2. ขอบเขตด้านประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

- สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของวิถีวัฒนธรรมร่วมกัน ได้แก่ วัฒนธรรมจังหวัด, ปรากฏชาวบ้าน, ผู้นำท้องถิ่น, นักประวัติศาสตร์

- สัมภาษณ์ และแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง สถาบันครอบครัวในวิถีพุทธวัฒนธรรม ได้แก่ สถาบันครอบครัว, ผู้ปกครอง 3 วัฒนธรรม รวมถึงสังเกตทัศนคติ และพฤติกรรมของเด็ก ประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา

- สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่ การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพุทธวัฒนธรรม นำไปสู่ คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ได้แก่ ผู้อำนวยการ และคุณครู, นักวิชาการสำหรับเด็ก, นักวิชาการด้านการ ออกแบบสื่อ

- เก็บแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง การทดลองกิจกรรมจากสื่อสร้างสรรค์ ได้แก่ ผู้ปกครอง สถานศึกษา (คุณครู) และเด็กในพื้นที่เป้าหมาย

3. ขอบเขตของพื้นที่

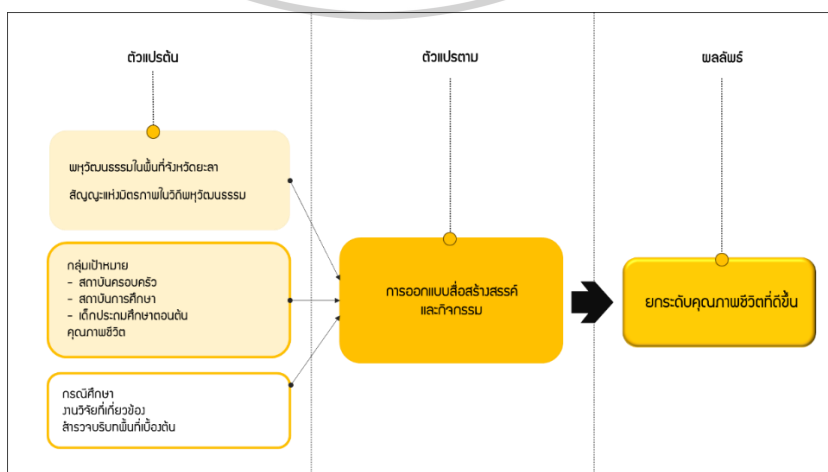
เน้นดำเนินงานวิจัยในพื้นที่ จังหวัดยะลา

- กลุ่มที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง
- กลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล

4. ขอบเขตด้านเวลา การวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลในภาคการศึกษา 2564 – 2566

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษานี้มีเจตนาจากศึกษาตัวแปรต้น ซึ่งได้แก่ พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา ศึกษาสัญญาแห่งมิตรภาพในวิถีพุทธวัฒนธรรม ศึกษากลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถานศึกษา ทัศนคติ และพฤติกรรมของเด็กประถมต้น ศึกษาคุณภาพชีวิต ศึกษากรณีศึกษา ศึกษาข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น โดยส่งผลถึงตัวแปรตามซึ่งได้แก่ การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เพื่อส่งผลลัพธ์คือการยกระดับคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวความคิด (Conceptual framework)

1.6 ความจำกัดของการวิจัย

1. โครงการวิจัยนี้มุ่งเน้นเก็บข้อมูลจากผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา
2. โครงการวิจัยนี้มุ่งเก็บข้อมูลจากครอบครัวในพื้นที่จังหวัดยะลา ที่มีบุตร - หลาน ที่ศึกษา ระดับประถมต้น อายุ 6 - 9 ปี และเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์จากครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม ครอบครัวไทยพุทธ และครอบครัวไทยเชื้อสายจีน
3. โครงการวิจัยนี้เก็บข้อมูลโดยศึกษาจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้มีความรู้ทางด้านการศึกษา และการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็กในพื้นที่จังหวัดยะลาเป็นหลัก
4. โครงการวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพ ต่อวิถีพหุวัฒนธรรม โดยการวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ที่ส่งเสริมกิจกรรม โดยความร่วมมือของครอบครัว และสถานศึกษา ที่ส่งผลการปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็กเป็นหลัก
5. โครงการนี้อาจจะมีอุปสรรคทางการลงพื้นที่ ในบางอำเภอที่มีความเสี่ยงเรื่องความปลอดภัยต่อการเก็บข้อมูล
6. โครงการนี้มีข้อจำกัดในช่วงเวลาที่เด็กปิดเทอม หรือในช่วงถือศีลอด ซึ่งกลุ่มเป้าหมายอาจจะไม่สะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

สถาบันครอบครัว เป็นสถาบันสังคมที่เล็กที่สุดแต่เป็นสถาบันที่มีความสำคัญที่สุด เพราะเป็นหน่วยสังคมแรกที่หล่อหลอมชีวิตของคนในครอบครัวให้การเลี้ยงดูอบรมสั่งสอน ซึ่ง สถาบันครอบครัวในพื้นที่จังหวัดยะลา มีครอบครัวไทยพุทธ ไทยเชื้อสายจีน และไทยเชื้อสายมุสลิม ที่มีค่านิยมการเลี้ยงดูบุตรหลานที่ต่างกันตามทัศนคติ และความเชื่อในแต่ละครอบครัว

สถานศึกษา มีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความคิดให้แก่สมาชิกในสังคมเพื่อให้สังคมมีความเจริญก้าวหน้า รู้จักในการแก้ปัญหาด้วยหลัก และวิธีการอันเหมาะสม ซึ่งได้แก่ ผู้อำนวยการ ผู้บริหาร กลุ่มครู โดยมีหน้าที่ พัฒนาเด็กให้มีความรู้ ความเข้าใจ อบรมสั่งสอน และส่งเสริม ให้เป็นพลเมืองที่ดีต่อไปอนาคต

เด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น หมายถึง เด็กที่มีอายุ 6 - 9 ขวบ หรือเด็กที่เรียนอยู่ในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ที่มีความสามารถคิดเหตุผลเชิงตรรกะได้ สามารถรับรู้สิ่งแวดล้อมตามความเป็นจริง สามารถพิจารณาเปรียบเทียบ จัดของเป็นกลุ่มโดยใช้เกณฑ์หลายอย่าง เริ่มเข้าใจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบคิดแก้ปัญหา

ตามวิธีการของตัวเอง ชอบแสวงหาวิธีการต่าง ๆ จากการลองปฏิบัติ ซักถาม เปรียบเทียบ และจดจำ สิ่งของหรือบุคคลต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

สัญญาณ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทน ของจริง / ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่ง ๆ สิ่งที่น่ามาใช้เป็นสัญญาณ นั้นอาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ หรืออาจจะเป็นรูปภาพ และสัญญาณที่เรารู้จักกันมากที่สุดก็คือ ภาษา

มิตรภาพ หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์ในแง่ของการพบปะ การติดต่อสัมพันธ์ กับอีกบุคคลหนึ่ง โดยมีพื้นฐานมาจากการมองโลกในแง่บวก การมีเจตนาดีต่อผู้อื่น เข้าใจง่าย ๆ ก็คือ มิตรภาพจะเป็นเรื่องของ “ใจ” เป็นประการสำคัญ หากใจไม่คิดร้าย มีเจตนาดี มิตรภาพ ก็จะเกิดขึ้น อย่างง่ายดาย

สื่อสร้างสรรค์ เป็นการใช้ศิลปะ และการออกแบบเพื่อสื่อสาร และแสดงออก ซึ่งประกอบด้วยงานที่หลากหลายมีความสำคัญอย่างมากในหลายด้านของสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในการสื่อสาร การศึกษา และการแสดงออกทางวัฒนธรรม โดยแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

พหุวัฒนธรรม เป็นสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากการมีคน หลายเชื้อชาติเข้ามาอยู่ในสังคมเดียวกัน มีความเข้าใจ รู้จักคุณค่าต่อวัฒนธรรมของตนเอง ให้ความเคารพ และให้ความสนใจต่อวัฒนธรรมของกลุ่มอื่น

จังหวัดยะลาเป็นหนึ่งในจังหวัดทางภาคใต้ของประเทศไทย และเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ ที่เรียกว่า “ชายแดนใต้” ที่รวมถึงจังหวัดปัตตานี และนราธิวาสด้วย ยะลามีพรมแดนติดกับประเทศ มาเลเซียทางใต้ มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เนื่องจากประชากรส่วนใหญ่ เป็นมุสลิม ส่งผลให้ศาสนา และวัฒนธรรมมุสลิมมีอิทธิพลอย่างมากต่อวิถีชีวิต และประเพณีของ จังหวัด

คุณภาพชีวิตเป็นแนวคิดที่กว้างขวาง และหลากหลาย ซึ่งรวมถึงหลายด้านที่ส่งผล ต่อความพึงพอใจ และความเป็นอยู่ที่ดีของบุคคล ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อคุณภาพชีวิตในพื้นที่ จังหวัดยะลา ได้แก่ ด้านสังคม และวัฒนธรรม ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัว และการศึกษาด้านสุขภาพทางร่างกาย ด้านอารมณ์ และจิตใจ และด้านทักษะการใช้ชีวิต

1.8 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้รับความรู้ และความเข้าใจจากการศึกษาสถาบันครอบครัว สถานศึกษา และเด็กใน จังหวัดยะลา นำไปพัฒนาออกแบบสื่อสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม

2. สื่อสร้างสรรค์สามารถเป็นส่วนหนึ่งในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพในพื้นที่จังหวัดยะลา

3. สามารถสร้างทัศนคติที่ดี เรียนรู้ความแตกต่างให้กับครอบครัว และเด็กของการอยู่ร่วมกันในวิถีวัฒนธรรมเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

4. พัฒนาต่อยอดให้กับครอบครัว และสถานศึกษา เพื่อที่จะเป็นความรู้ และให้แง่คิดในการพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้จากสื่อสำหรับเด็ก ให้อยู่ร่วมกันในวิถีวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุข

5. สามารถเผยแพร่โมเดลต้นแบบจากออกแบบสื่อสร้างสรรค์ให้ผู้ที่สนใจในพื้นที่อื่น ๆ ที่มีบริบทในวัฒนธรรมคล้ายคลึงกัน รวมถึงปลูกฝังมิตรภาพของความเป็นเพื่อน และความสัมพันธ์ของพื้นที่ ตั้งแต่ระดับครอบครัว การศึกษา และชุมชนได้เป็นอย่างดี



บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง สัญญะแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 ข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา

2.1.1 พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา

2.1.1.1 สภาพทั่วไป

2.1.1.2 เชื้อชาติ

2.1.1.3 ศาสนา

2.1.1.4 ภาษา

2.1.1.5 องค์ประกอบทางวัฒนธรรมในจังหวัดยะลา

2.2 ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 สัญญะแห่งมิตรภาพในวิถีพหุวัฒนธรรม

2.2.1.1 สัญญาวิทยา

2.2.1.2 สัญญาที่ก่อให้เกิดการสร้างมิตรภาพ

2.2.1.3 การวิเคราะห์พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลามาซึ่งการสร้างสัญญา

แห่งมิตรภาพ

2.2.1.4 ทฤษฎีพหุวัฒนธรรม

2.2.1.5 ทฤษฎีการมีส่วนร่วม (Participation)

2.2.2 กลุ่มเป้าหมาย และสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

2.2.2.1 สถาบันครอบครัว

2.2.2.2 สถานศึกษา

2.2.2.3 ทศนคติ และพฤติกรรมของเด็กประถมต้น

2.2.2.4 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก

2.2.2.5 การวิเคราะห์สื่อสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการสร้างมิตรภาพสำหรับเด็ก

2.2.2.6 การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning)

2.2.2.7 ทฤษฎีการสื่อสาร

2.2.2.8 ทฤษฎีการเลือกใช้สื่อ

2.2.3 คุณภาพชีวิต

2.2.3.1 ความหมายของคุณภาพชีวิต

2.2.3.2 ความสำคัญของคุณภาพชีวิต

2.2.3.3 องค์ประกอบของคุณภาพชีวิต

2.3 กรณีศึกษา (Case study)

2.3.1 กิจกรรมลานละเล่น TK Park Yala

2.3.2 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง Active learning

2.3.3 กิจกรรม “ตูปะ” อนุรักษ์วัฒนธรรมบนความหลากหลาย

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยในประเทศ

2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.5 การสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น (Pilot research)

2.5.1 พื้นที่ในเขตอำเภอเมือง

2.5.2 พื้นที่ชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล

2.6 สรุปผลการทบทวนวรรณกรรม

2.1 ข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา

ปัญหาความไม่สงบที่เกิดขึ้นในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้เป็นผลสืบเนื่องมาจากความแตกต่างของประชาชนที่เกิดจากเชื้อชาติศาสนา อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ทศนคติความเชื่อ และพฤติกรรมของท้องถิ่น ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน ละเอียดอ่อน และมีความเชื่อมโยงในหลายมิติ นอกจากนี้มีกลุ่มคนบางกลุ่มที่มีอุดมการณ์ที่ต้องการแบ่งแยกดินแดน ได้นำประเด็นปัญหาดังกล่าวมาเป็นเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง ทำให้เกิดบรรยากาศความน่ากลัว และเกิดความไม่ไว้วางใจระหว่างรัฐกับประชาชน และระหว่างประชาชนด้วยกันเองเพิ่มมากขึ้นอีกทั้งปัญหาโครงสร้างทางสังคมในพื้นที่มีช่องว่างในเรื่ององค์ความรู้ การขาดการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร การไม่สามารถเข้าถึงการให้บริการของรัฐ ทำให้เกิดช่องว่างทางความคิด ทศนคติ และความเชื่อ จนกลายเป็นความขัดแย้งทางสังคม รวมไปถึงปัญหาใหม่ที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น (สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ, 2562) สอดคล้องกับ วีรญา อังศุธรถาวริน และจอมเดช ตรีเมฆ (2561) พบว่า การก่อความรุนแรงในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ยังคงมุ่งเน้นในการก่อเหตุความรุนแรง เพื่อสร้างความสูญเสียให้กับชีวิต ร่างกาย และจิตใจ โดยเฉพาะการสร้าง ความสูญเสียกับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานเป็นอันดับต้น รองจากประชาชนในพื้นที่เป็นการกระทำ

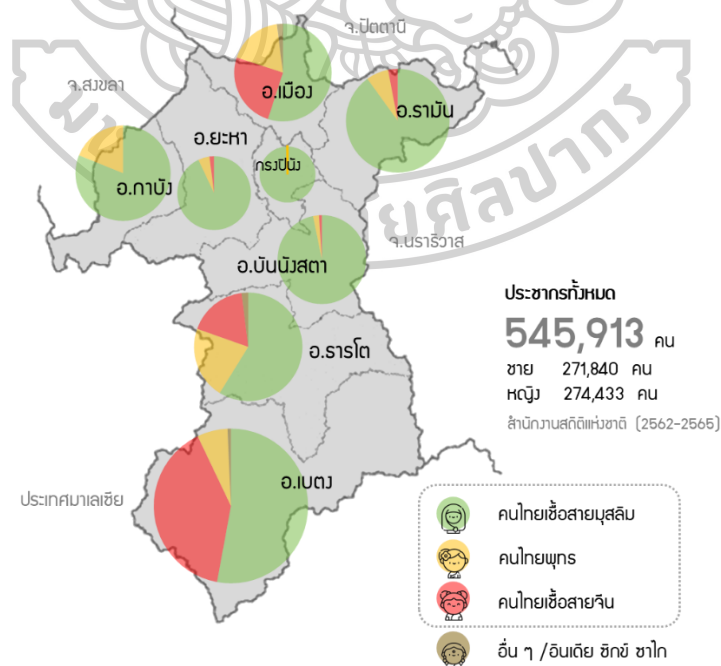
ที่เน้นความรุนแรงมีการเปลี่ยนรูปแบบการก่อเหตุตามสถานการณ์ และบ่อนทำลายความมั่นคงของประเทศชาติรวมทั้งการกระทำที่ทำลายขวัญ และกำลังใจของเจ้าหน้าที่ เพื่อให้เกิดความเกรงกลัว

จังหวัดยะลาถือเป็นหนึ่งในพื้นที่ ที่ได้รับผลกระทบจากความไม่สงบ ซึ่งในอดีต วัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา ถือเป็นพื้นที่ที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ที่มีความหลากหลายทั้งไทยพุทธ ไทยเชื้อสายจีน และไทยเชื้อสายมุสลิม มีทั้งวัฒนธรรมที่โดดเด่นเฉพาะตน และวัฒนธรรมที่หลอมรวมเป็นหนึ่ง จนมีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมอยู่มาก ดังนั้นการศึกษาพหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อค้นหาสัญญาณทางวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม นำมาสร้างมิตรภาพให้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะกับเด็ก ที่ต้องเติบโตในพื้นที่ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบกิจกรรม เพื่อปลูกฝังมิตรภาพร่วมกัน จนนำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

2.1.1 พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา

จังหวัดยะลามีลักษณะทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย และเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมทั้งไทยพุทธ ไทยมุสลิม และไทยเชื้อสายจีน ยะลายังมีวัฒนธรรมท้องถิ่น และภูมิปัญญาที่เฉพาะเจาะจง เช่น การแสดงโบราณ, ประเพณีการเล่าเรื่องราว และตำนานท้องถิ่นการใช้ภาษา และกลุ่มดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ การผสมรวมกันของชุมชนในพิธีกรรม และเทศกาลต่าง ๆ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีต

2.1.1.1 สภาพทั่วไป



ภาพที่ 2 จำนวนประชากรในพื้นที่จังหวัดยะลา
 ที่มา : สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2562 - 2565)

ยะลา เป็นจังหวัดหนึ่งตั้งอยู่ในภาคใต้ของประเทศไทย มีพื้นที่ 4,521.078 ตารางกิโลเมตร มีประชากร 545,913 คน เพศชาย 271,840 คน เพศหญิง 274,433 คน มีอาณาเขตทางใต้ติดกับประเทศมาเลเซีย เป็นจังหวัดเดียวในภาคใต้ที่ไม่ติดทะเล และเป็นจังหวัดที่อยู่ใต้สุดของประเทศไทย ดังปรากฏในคำขวัญประจำจังหวัดคือ “ใต้สุดสยาม เมืองงามชายแดน” (ณัฐธิดา เย็นบำรุง, 2565) มีอาณาเขตติดต่อกับจังหวัด และประเทศใกล้เคียง ดังนี้

- ทิศเหนือ ติดต่อกับจังหวัดสงขลา และจังหวัดปัตตานี เช่น อำเภอเมือง อำเภอรามัน
บางส่วน

- ทิศใต้ ติดต่อกับรัฐเปรัก ประเทศมาเลเซีย เช่น อำเภอเบตง

- ทิศตะวันออก ติดต่อกับจังหวัดนราธิวาส และรัฐเปรัก ประเทศมาเลเซีย เช่น อำเภอรามัน อำเภอบันนังสตา และอำเภอธารโต บางส่วน

- ทิศตะวันตก ติดต่อกับจังหวัดสงขลา และรัฐเคดาห์ ประเทศมาเลเซีย เช่น อำเภอกาบัง อำเภอยะหา อำเภอธารโต

จังหวัดยะลา แบ่งเขตการปกครอง ออกเป็น 8 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองยะลา อำเภอรามัน อำเภอเบตง อำเภอบันนังสตา อำเภอธารโต อำเภอยะหา อำเภอกาบัง อำเภอกรงปินัง

ลักษณะภูมิประเทศโดยทั่วไปส่วนใหญ่เป็นป่าเขาเนินสูง และภูเขาเตี้ยสลับซับซ้อน จะมีพื้นที่ราบเพียงเล็กน้อยบริเวณตอนเหนือของจังหวัดส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม มีความเหมาะสมในการทำนาส่วนบริเวณตอนใต้ของจังหวัดเป็นป่าเขา และเนินสูง ปกคลุมไปด้วยป่าไม่มีอากาศชุ่มชื้นและอบอุ่นในตอนกลางวัน และอากาศเย็นสบายในตอนกลางคืนสภาพอากาศแบบร้อนชื้น มี 2 ฤดู คือ ฤดูร้อน เริ่มตั้งแต่เดือน กุมภาพันธ์ถึงกลางเดือนกรกฎาคม และฤดูฝนเริ่มตั้งแต่กลางเดือนกรกฎาคม ถึงกลางเดือนกุมภาพันธ์ อุณหภูมิต่ำสุดเฉลี่ยประมาณ 22.1 องศาเซลเซียส และสูงสุดเฉลี่ย 36.7 องศาเซลเซียส

2.1.1.2 เชื้อชาติ

ประชากรส่วนใหญ่ของจังหวัดยะลาเป็นชาวไทยเชื้อสายมลายูในอดีตจะถูกเรียกอย่างรวม ๆ กับชาวชวา - มลายูทั่วไปว่าคนยาวิ (Orang Jawi) แต่จะเรียกตัวเองว่าอ้อแฉน่ายู และพึงใจที่ผู้อื่นเรียกว่าคนน่ายูมากกว่าคนยาวิ เมื่อ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2482 ในสมัยหลวงพิบูลสงครามเป็นนายกรัฐมนตรีได้ออกประกาศสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยรายนามฉบับที่ 3 เรื่องการเรียกชื่อชาวไทย โดยให้เรียกชาวมลายูมุสลิมว่าไทยอิสลาม และปัจจุบันทางราชการของไทยยังคงเรียกคนเชื้อสายมลายูว่าคนไทยหรือไทยมุสลิมอยู่ นอกจากนั้นก็จะมีชาวไทยพุทธ และชาวไทยเชื้อสายจีนเป็นชนกลุ่มน้อย อาศัยอยู่ตามเมืองใหญ่ ๆ โดยเฉพาะอำเภอเบตงถือเป็นชุมชนชาวจีนที่มีขนาดใหญ่ และเข้มแข็งสามารถคงอัตลักษณ์ความเป็นจีนไว้ได้อย่างเหนียวแน่น โดยมากเป็นชาวจีนกวางไส บรรพบุรุษอพยพจาก

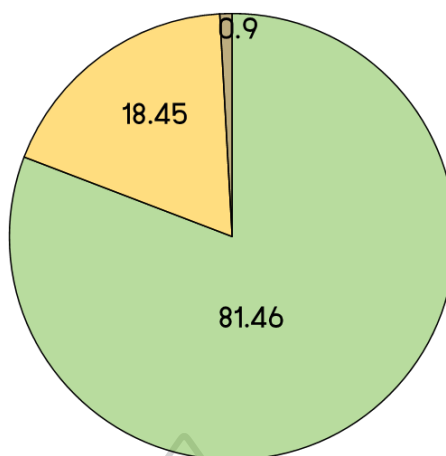
เขตปกครองตนเองกว่างซีจ้วง ส่วนชาวไทยเชื้อสายจีนในเทศบาลนครยะลาโดยมากเป็นชาวฮกเกี้ยน ขณะที่ชาวไทยพุทธมีอยู่หนาแน่นในเขตเทศบาลนครยะลา แต่ระยะหลัง เมื่อเกิดเหตุการณ์ความไม่สงบในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ทำให้ชาวไทยเชื้อสายจีน และชาวไทยพุทธอพยพออกจากพื้นที่เป็นจำนวนมาก เช่น ชุมชนชาวจีนที่บ้านเนียง อำเภอเมืองยะลา และชุมชนจีนบ้านแบหอ อำเภอรามัน ที่ถูกหลานโยกย้ายออกจากถิ่นฐานเดิมจนสิ้น ซึ่งใน พ.ศ. 2562 ศูนย์อำนวยการบริหารจังหวัดชายแดนภาคใต้จัดโครงการไทยพุทธคืนถิ่น จำนวน 12 หมู่บ้าน และกิจกรรมอาสาสมัครพัฒนาศาสนสถาน จำนวน 13 หมู่บ้าน เพื่อฟื้นฟูสังคมพหุวัฒนธรรมของจังหวัดยะลาขึ้นอีกครั้ง (ศูนย์อำนวยการบริหารจังหวัดชายแดนภาคใต้, 2564)

ขณะที่ชาวซาไกเผ่ากันซิว และจำนวนน้อยเป็นเผ่ากินตัก ซึ่งเคยตั้งถิ่นฐานในเขตหมู่ 3 ตำบลบ้านแห่อ อำเภอธารโต แต่ปัจจุบันส่วนใหญ่อพยพไปประเทศมาเลเซีย ด้วยเหตุผลด้านที่ทำกิน และวิถีชีวิตที่ดีกว่า ประกอบกับเหตุผลด้านความไม่สงบ นอกจากนี้ยังมีชาวพม่า ลาว และกัมพูชา เข้าเป็นแรงงานในยะลาเป็นจำนวนมากในเขตอำเภอเมืองยะลา และอำเภอเบตง โดยใน พ.ศ. 2552 มีจำนวนไม่ต่ำกว่า 5,000 คน และมีชาวเขาจากภาคเหนืออพยพมาลงหลักปักฐานที่ยะลาหลายเผ่าเพื่อเป็นแรงงาน เช่น เผ่าม้งเข้ามาอาศัยในอำเภอเบตง และอำเภอธารโตจำนวนหนึ่ง และพบว่า เผ่าม้งส่วนหนึ่งอาศัยอยู่ร่วมนิคมกับเผ่าซาไกที่บ้านซาไก ส่วนชุมชนมุเซอบ้านบ่อน้ำร้อนในอำเภอเบตง มีประชากรมากถึงขั้นก่อตั้งโบสถ์คริสต์ในชุมชนของตัวเอง (กินเลน ประลองเชิง, 2557)

2.1.1.3 ศาสนา

จังหวัดยะลาเป็นหนึ่งในสี่จังหวัดของไทยที่ประชากรส่วนใหญ่นับถือ ศาสนาอิสลาม แต่ก็ยังเป็นจังหวัดที่มีสัดส่วนของผู้ที่นับถือศาสนาพุทธมากที่สุดในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีชุมชนชาวคริสต์ขนาดย่อมทั้งนิกายโรมันคาทอลิก และโปรเตสแตนต์ในเขตเทศบาลนครยะลา และเทศบาลเมืองเบตง นอกจากนี้ยังมีชุมชนของผู้ที่นับถือศาสนาซิกข์ขนาดเล็ก อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลนครยะลา ส่วนชาวซาไกหันมานับถือศาสนาพุทธ โดยให้เหตุผลว่านับถือตามสมเด็จพระศรีนครินทราบรม - ราชชนนี แต่ปัจจุบันยังปะปนไปด้วยความเชื่อพื้นเมือง และแรงงานต่างด้าวชาวพม่าในจังหวัดยะลาที่นับถือศาสนาพุทธ และร่วมปฏิบัติศาสนกิจร่วมกับชาวไทยพุทธในท้องถิ่น

ผลสำรวจการนับถือศาสนา พ.ศ. 2562 พบว่า ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม ร้อยละ 81.46 ศาสนาพุทธลดลงเหลือ ร้อยละ 18.45 ศาสนาคริสต์ร้อยละ 0.08 ศาสนาซิกข์ และอื่น ๆ ร้อยละ 0.01 ชาวพุทธในพื้นที่รู้สึกว่าเป็นพลเมืองชั้นสอง หลังการก่อวินาศกรรมด้วยการวางระเบิดถนนสายหลักในปัตตานีเมื่อ พ.ศ. 2555 ส่งผลให้ชาวไทยเชื้อสายจีน และชาวไทยพุทธจำนวนมากอพยพออกจากยะลา ประชากรที่นับถือศาสนาพุทธ จึงหดตัวอย่างเฉียบพลัน (สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดยะลา, 2562)



● ศาสนาพุทธ ● ศาสนาอิสลาม ● ศาสนาอื่น ๆ

ภาพที่ 3 การนับถือศาสนาของประชากรในจังหวัดยะลา

ที่มา : สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดยะลา (2562)

2.1.1.4 ภาษา

จังหวัดยะลาเป็นหนึ่งในสามจังหวัดของประเทศไทยที่ประชากรส่วนใหญ่ ใช้ภาษามลายูปัตตานีในการสื่อสาร เป็นสำเนียงที่ใช้ในจังหวัดปัตตานี จังหวัดนราธิวาส และทางตะวันออกเฉียงใต้ของจังหวัดสงขลา ภาษานี้มีการใช้อักษรยาวี ซึ่งได้รับอิทธิพลจากอักษรอาหรับสำหรับการเขียน สำหรับการเผยแพร่ศาสนาโดยเฉพาะ ซึ่งในยุคหลังมานี้มีการยืมคำไทยเข้าปะปน มากขึ้น โดยเฉพาะในสังคมเมืองที่พูดมลายูปนไทย ปัจจุบันมีการส่งเสริมให้ติดป้ายประกาศของสถานที่ราชการเป็นภาษามลายูปัตตานี และอักษรยาวีทั่วไปในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (นิอับลูรากีบ บินนิฮัสซัน, 2556) ทั้งนี้ชาวไทยพุทธ และชาวไทยเชื้อสายจีนบางส่วนสามารถพูดภาษามลายูเพื่อสื่อสารกับคนมลายูซึ่งเป็นชนกลุ่มใหญ่ ขณะที่ชาวไทยพุทธจะใช้ภาษาไทยถิ่นใต้มีสำเนียงใกล้เคียงกับสำเนียงสงขลา มีลักษณะเช่นเดียวกับภาษาใต้ถิ่นอื่นที่มีการรวบคำให้สั้นกระชับ ซึ่งมีลักษณะเด่นคือ การออกเสียงที่นุ่มนวลไม่หยาบกระด้างต่างจากภาคใต้ถิ่นอื่น และมีการยืมคำมลายูมาก โดยมีความหนาแน่นของคำยืมจากมลายูมากถึง ร้อยละ 75.75

ส่วนชาวไทยเชื้อสายจีน โดยเฉพาะอำเภอเบตงที่มีคนเชื้อสายจีนอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก พวกเขาอ้างอัตลักษณ์ความเป็นจีนคือการใช้ภาษาจีน ซึ่งมีอยู่หลายกลุ่มได้แก่ ภาษาจีนกลาง ภาษาจีนกวางไส ภาษาจีนฮกเกี้ยน ภาษาจีนแต้จิ๋ว และภาษาจีนแคะ เป็นต้น ประชาชนในชุมชน วัดปิยมิตรที่สามารถสื่อสารภาษาจีนกลางได้ ปัจจุบันคนยุคหลังใช้ภาษาจีนน้อยลง และลูกหลานจีนหลายคนนิยมใช้ภาษาไทยมาตรฐาน แต่บุคคลเชื้อสายจีนในเทศบาลนครยะลาที่อายุต่ำกว่า 50 ปี จะพูดจีนไม่ได้ แต่พอฟังรู้ความ ปัจจุบันชาวไทยพุทธ และชาวไทยเชื้อสายจีนในเทศบาลนครยะลาเกินครึ่งพูดภาษาไทย

ถิ่นใต้ไม่ได้ เพราะหันไปพูดภาษาไทยมาตรฐาน ส่วนชาวไทยเชื้อสายมลายูนอกเขตเทศบาลจะพูดภาษาไทยไม่ชัดเจน และหากมีอายุ 70 ปีขึ้นไป ส่วนใหญ่จะไม่สามารถพูดภาษาไทย

2.1.1.5 องค์ประกอบทางวัฒนธรรมในจังหวัดยะลา

1) ขนบธรรมเนียม และประเพณีท้องถิ่น

1.1) งานมหกรรมแข่งขันนกเขาชวา (วันเสาร์ – อาทิตย์แรกของเดือนมีนาคม ของทุกปี) มีขบวนแห่เปิดการแข่งขัน โดยมีกลุ่มผู้เลี้ยงนกเขาชวา จากประเทศมาเลเซีย สิงคโปร์ อินโดนีเซีย บรูไน และชมรมผู้เลี้ยงนกเขาชวาเสียงของทุกจังหวัดในประเทศไทย เดินทางมาร่วมการแข่งขัน และมีการจำหน่ายสินค้า ผลิตภัณฑ์ อุปกรณ์การเลี้ยงนกเขาชวาทุกชนิด

1.2) งานสมโภชหลักเมืองยะลา (วันที่ 25 พฤษภาคม - 4 มิถุนายน ของทุกปี) มีขบวนแห่หลักเมืองจำลองไปรอบเมืองยะลา มีการออกร้านนิทรรศการ และการแสดงสินค้า ผลิตภัณฑ์ของส่วนราชการต่าง ๆ รวมทั้งการแสดงมหรสพพื้นบ้านทางภาคใต้

1.3) งานประเพณีของดีเมืองยะลา (วันเสาร์ – อาทิตย์แรกของเดือนสิงหาคม ของทุกปี) มีขบวนแห่เปิดงาน และการแสดงศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นบ้านของชาว จังหวัดภาคใต้ทุกเชื้อชาติ ศาสนา

1.4) การรำซึละ เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านของจังหวัดยะลา มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ไม่ซ้ำแบบภาคอื่น ๆ เป็นการต่อสู้ป้องกันตัวของชายไทยมุสลิม คล้ายมวยไทย แสดงเป็นคู่ ๆ ผู้แสดงจะเป็นชายล้วน

1.5) การรำร้องแง็ง เป็นการแสดงพื้นบ้าน นิยมเล่นกันมากในภาคใต้ เป็นเวลา มาช้านานเป็นศิลปะการแสดงหมู่ ประกอบด้วย ผู้เต้นชาย - หญิง เป็นคู่

1.6) การถือศีลอด ภาษาลิ้นเรียกว่า “ปอซอ” หรือถือบวช เป็นบทบัญญัติ หลักการปฏิบัติของศาสนาอิสลามที่มุสลิมทุกคนจะต้องถือปฏิบัติ โดยละเว้นจากการรับประทานอาหาร ดื่มน้ำ โดยเฉพาะจะต้องสำรวมตนเป็นเวลา 1 เดือน ในเดือนรอมฎอน ซึ่งเป็นเดือนที่ 9 ของปี ปฏิทินฮิจเราะห์ศักราช ก่อนถึงวันที่ 1 ของเดือนรอมฎอน จะมีผู้มีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง จะต้องดูดวงจันทร์ระหว่างพระอาทิตย์ตกดิน จังหวัดยะลาเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีผู้เห็นดวงจันทร์อยู่บ่อย ๆ มีศาลา ดูดวงจันทร์ที่อำเภอยะหา จังหวัดยะลา

1.7) ปัญจะลีลัต ศิลปะการแสดงพื้นบ้านพื้นเมืองของจังหวัดยะลา มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ไม่ซ้ำแบบกับภาคอื่น ๆ เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านพื้นเมืองที่เชิดหน้าชูตาของจังหวัดยะลา

1.8) ซึละ เป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของชาวไทยมุสลิม คล้ายมวยไทยแสดง กันเป็นคู่ ๆ ผู้แสดงเป็น ชายล้วนแต่งกายด้วยเสื้อคอกลมแขนสั้น นุ่งกางเกงขาวนุ่งผ้าซอแคะสั้น

เหนือเข้าทับข้างนอก โปกศีระชะ การแสดงเริ่มด้วยการประโคมดนตรี จากนั้นผู้แสดงไหว้ครูพร้อมกัน เสร็จจากการต่อสู้อันร้ายราตามแบบชิละ เพื่ออวดฝีมือ และหาจังหวะเข้าทำร้ายคู่ต่อสู้ คู่กันจนฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดพิชิตคู่ต่อสู้ได้เป็นอันจบการแสดง เมื่อจบการแสดงแล้วคู่ต่อสู้จะชลามัดซึ่งกันและกัน การแสดงชิละอาจจะต่อสู้กันด้วยมือเปล่า หรือต่อสู้กันด้วยกริชที่เรียกว่า “ชิละบูวอฮ์”

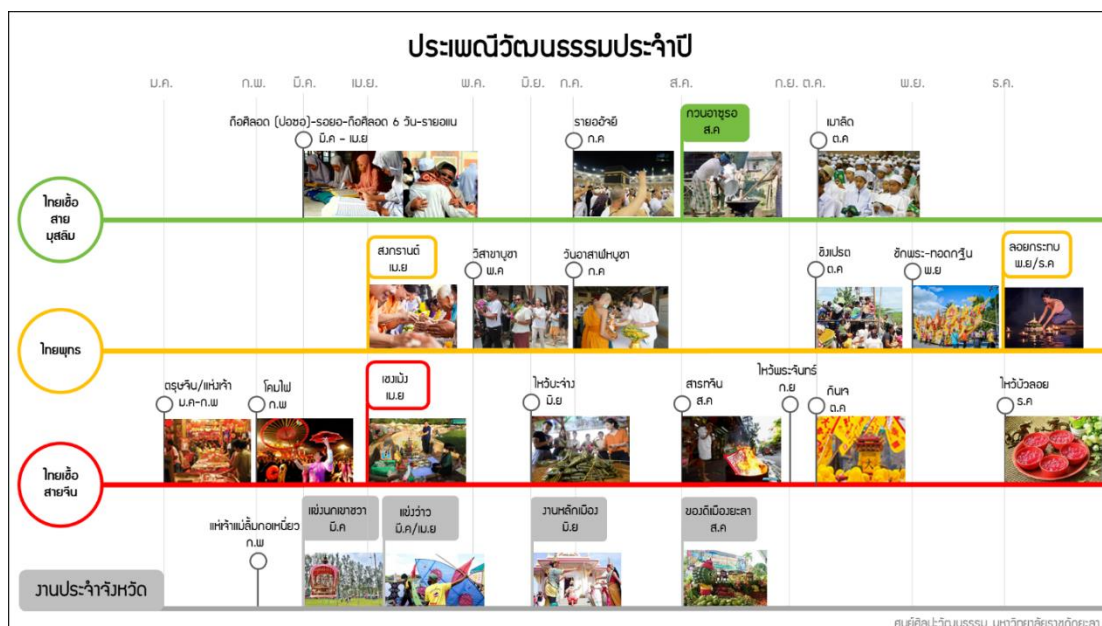
1.9) วันสารทเดือนสิบ (ชิงเปรต) ตรงกับวันแรม 15 ค่ำ เดือน 10 มีความเชื่อว่าเป็นวันที่มีการปล่อยวิญญาณบรรพบุรุษมาเยี่ยมบ้าน ชาวบ้านจะทำขนมต้ม ขนมลา ขนมกระยาสารท ขนมเจาะหู ขนมบ้า ไปวางไว้ในบริเวณที่ทำพิธีในวัด และเชิญวิญญาณลงมารับเครื่องเสวย หลังเที่ยงก็จะแจกจ่ายขนมแก่ผู้คนในงาน และส่วนหนึ่งจะเก็บไว้ในบัวสกุลแก่ผู้ตายมีการทำบุญเขียนชื่อบรรพบุรุษใส่ไว้ในบัว หรือ ที่ใส่กระดูกคนตาย หลังวันรับเปรต 15 วัน จะถึงวันส่งเปรต โดยจะมีการเทศนาของพระ 1 กัณฑ์ ภายในงานจะมีเสาสูงที่ทำด้วยต้นหมากแล้วทาด้วยน้ำมันสำหรับให้เปรตปีนขึ้นไป

1.10) ตักบาตรเทโว ตรงกับวันแรม 1 ค่ำ เดือน 11 หรือ วันออกพรรษา “เทโวโรหนะ” แปลว่า ลงมาจากเทวโลก หรือ หมายถึงวันที่พระพุทธเจ้าเสด็จลงมาจากดาวดึงส์เทวโลก เพื่อโปรดพระพุทธศาสนา พุทธศาสนิกชนจึงเตรียมอาหารมาสำหรับถวาย มีการทำข้าวต้มลูกโยนสำหรับใส่บาตร หลังจากเสร็จพิธีพระสงฆ์จะประพรมน้ำพระพุทธมนต์ให้กับทุกคน

1.11) การรับเทวดา ตรงกับวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 5 ของทุกปี โดยมีความเชื่อว่าเทวดาจะเป็นผู้คุ้มครองรักษาคน สัตว์ และบ้านเรือนต่าง ๆ ในชุมชนไม่ให้เกิดภัยอันตรายต่าง ๆ โดยชาวบ้านจะเริ่มพิธีจากการสร้างบ้านเทวดา โดยใช้หยวกกล้วยเป็นลายสวยงาม เตรียมเครื่องสำหรับสังเวยเทวดา และเริ่มทำพิธีรับเทวดาโดยการนำเครื่องสังเวยมาทำพิธีที่วัดในเวลาเก้าโมงเช้า และให้มรรคทายกนำพิธีด้วยการสวดบทชุมนุมเทวดา

1.12) งานบุญชักพระ เป็นประเพณีที่เชื่อกันว่ามีมาตั้งแต่สมัยพุทธกาล เป็นงานบุญใหญ่ตรงกับวันออกพรรษา เมื่อถึงเวลาชักพระ ในวันแรม 1 ค่ำ เดือน 11 จะมีการนำพระพุทธรูปขึ้นไปประดิษฐานบนเรือที่ทำด้วยไม้มะม่วงหิมพานต์ที่วัดร่วมทำขึ้นกับชาวบ้าน จากนั้นจะเริ่มชักเรือออกจากวัดไปค้างคืนที่บ้านบู้ วันรุ่งขึ้นจึงลากเรือกลับวัด

1.13) ประเพณีสงกรานต์ ตรงกับวันที่ 13 - 15 เมษายน ของทุกปี ถือว่าเป็นวันปีใหม่ไทย จะมีการจัดประเพณีในวันที่ทุกคนในหมู่บ้านสะดวกที่จะมาร่วมงานกัน โดยจะจัดในช่วงเดือนเมษายนเช่นเดียวกัน แต่อาจไม่ตรงกับวันที่ 13 - 15 เหมือนพื้นที่อื่น (บงกช เจริญรัตน์, 2564)



ภาพที่ 4 ประเพณีวัฒนธรรมประจำปีในพื้นที่จังหวัดยะลา
ที่มา : ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา (2559)

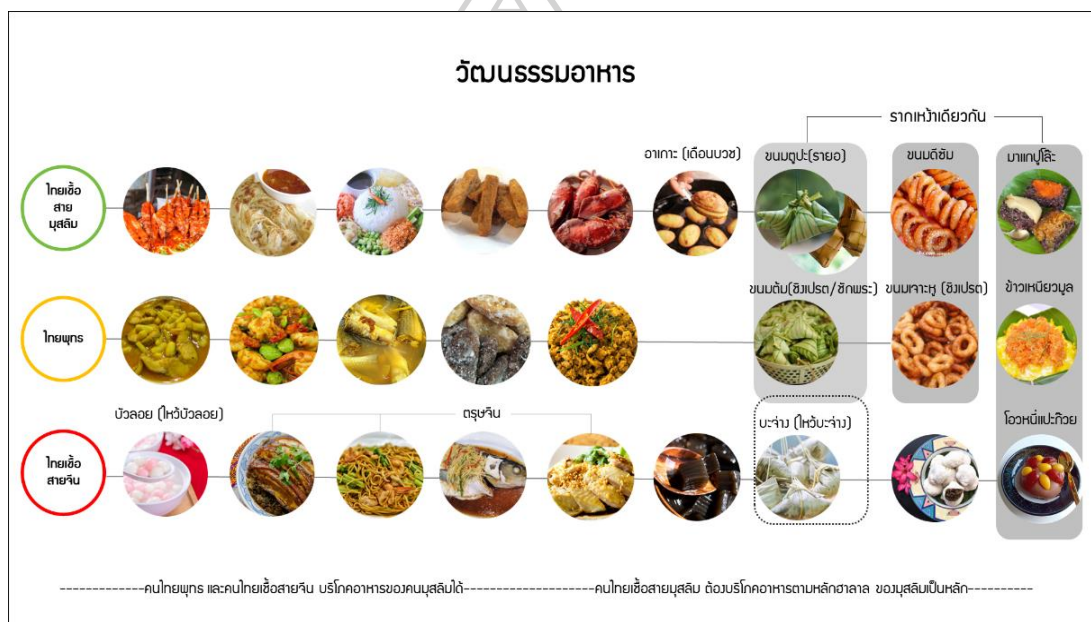
สรุป การรักษา และสืบสานขนบธรรมเนียม และประเพณีท้องถิ่นเป็นสิ่งที่สำคัญในการรักษาเอกลักษณ์ และความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนในจังหวัดยะลา ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความหลากหลาย และสร้างความเชื่อมโยง และความเข้าใจในชุมชนได้ดีขึ้น และมีสมดุลในชีวิตประจำวัน

2) วัฒนธรรมอาหาร

คนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ มีความสามารถในการคัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่ตามธรรมชาติในท้องถิ่นมาเป็นวัตถุดิบหลัก และสามารถนำมาประกอบอาหารที่ผ่านการคิดค้นดัดแปลง จนได้สูตรที่ลงตัว แล้วสืบทอดต่อกันมาในแต่ละวัฒนธรรมอาหาร ทั้งอาหารวัฒนธรรมไทย อาหารวัฒนธรรมจีน และอาหารวัฒนธรรมมลายู มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จนเกิดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น (อัปสร อีซอ, 2561) อาหารพื้นบ้านทางภาคใต้ จะมีรสชาติโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะซึ่งโดยทั่วไปจะมี 3 รส คือ รสเปรี้ยว เค็ม และเผ็ด ภาคใต้เป็นภาคที่มีพื้นที่ติดชายฝั่งทะเล มากที่สุด อาหารหลักในการดำรงชีวิตจึงเป็นอาหารทะเล แต่ด้วยอาหารทะเลมักมีกลิ่นคาวจัด อาหารภาคใต้จึงหนีไม่พ้นเครื่องเทศ จากความหลากหลายของอาหารท้องถิ่นภาคใต้สามารถอธิบายได้ถึงควมมีศักยภาพทางภูมิปัญญาด้านอาหาร ท้องถิ่นภาคใต้

Luzio, Günthner, & Orletti (2001) กล่าวว่า วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เชื่อมโยง การกระทำ ซึ่งหมายถึงความรวมถึง สัญญาณ ภาษา อวัจนภาษา วัตถุ และสิ่งประดิษฐ์ หรือความหมาย ในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งอาหารชายแดนใต้เป็นวัฒนธรรมที่สามารถสื่อสารให้คนรุ่นหลัง ทราบถึงความ

เป็นอยู่ วิถีชีวิตของผู้คนในอดีต ทั้งนี้ Department of Academic Affairs (1997) ได้ทำการแบ่งลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ 4 ลักษณะ คือ 1) ประสบการณ์ของชาวบ้านที่นำมาใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิต เช่น ความรู้เกี่ยวกับสมุนไพร เป็นต้น 2) ความรู้ ความคิด ในการสร้างสรรค์ แบบแผนในการดำเนินชีวิตที่ปฏิบัติสืบต่อกันมา เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น 3) การประกอบอาชีพที่ยึดหลักพึ่งตนเอง โดยเอาความรู้ ประสบการณ์ที่ชาวบ้านใช้ในการประกอบอาชีพตามหลักธรรมชาติไม่พึ่งปัจจัยภายนอก แต่มีการพัฒนาให้เหมาะสมกับกาลสมัย 4) การประกอบอาชีพที่เกิดจากการผสมผสานความรู้เดิมกับแนวคิดใหม่ หลักปฏิบัติ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ใช้ในการแก้ปัญหาบ้านหรือชุมชน (จีนีเพ็ญ มะลิสวารณ และมีนา ระเด่นอาหมัด, 2564)



ภาพที่ 5 วัฒนธรรมอาหาร 3 วัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ในพื้นที่จังหวัดยะลา
ที่มา : WordPress.com (2559)

สรุป วัฒนธรรมอาหารในสามจังหวัดชายแดนใต้ของประเทศไทยมีความหลากหลายและนับเป็นเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ สามจังหวัดชายแดนใต้ประกอบด้วย ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส ซึ่งมีผลกระทบจากวัฒนธรรม และประชากรที่หลากหลายทางวัฒนธรรมที่เข้ามาอยู่ในพื้นที่ อาหารในชายแดนใต้มักมีรสชาติเปรี้ยว - หวาน - เผ็ดเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสะอาดตา และมีความเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากอาหารในภาคอื่นของประเทศ เนื่องจากตั้งอยู่บริเวณชายฝั่งตะวันตกของทะเลตะวันออก อาหารทะเลเป็นส่วนหนึ่งของประจำวันของคนในชายแดนใต้ชายแดนใต้มีผลไม้ และผักสด ที่สวนผลไม้ท้องถิ่นผลิตอย่างหลากหลาย อาหารพื้นเมืองในชายแดนใต้มีความหลากหลาย วัฒนธรรม

อาหารในสามจังหวัดชายแดนใต้เป็นส่วนสำคัญของการสร้างเอกลักษณ์ โดยเฉพาะการใช้สมุนไพร และเครื่องเทศที่เป็นเอกลักษณ์ที่มีอิทธิพลมาจากความหลากหลายของวัฒนธรรมในพื้นที่นี้

3) วัฒนธรรมการแต่งกาย

การแต่งกายในวัฒนธรรมพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ รวมถึงจังหวัดยะลา มีการแต่งกายต่างกันตามเชื้อชาติ ถ้าเชื้อสายจีนจะแต่งแบบจีน ถ้าเป็นชาวมุสลิมก็จะแต่งคล้ายกับชาวมลายู การแต่งกายนั้นแตกต่างกันในการใช้วัสดุ และรูปแบบโดยมีเอกลักษณ์ไปตามเชื้อชาติของผู้คนอันหลากหลายที่เข้ามาอยู่อาศัยในดินแดนอันเก่าแก่แห่งนี้ สามารถจำแนกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

(1) กลุ่มเชื้อสายจีน - มลายู เรียกชนกลุ่มนี้ว่ายะหยา หรือ ยอนย่า เป็นกลุ่มชาวจีน เชื้อสายฮกเกี้ยน ที่มาสมรสกับชนพื้นเมืองเชื้อสายมลายู ชาวยะหยาจึงมีการแต่งกายอันสวยงาม ที่ผสมผสาน รูปแบบของชาวจีน และมลายูเข้าด้วยกันอย่างงดงาม ฝ่ายหญิงใส่เสื้อคลุมลายดอกไม้ รอบคอ, เอว และปลายแขนอย่างงดงาม นิยมนุ่งผ้าซิ่นปาเต๊ะ ฝ่ายชายยังคง แต่งกายคล้ายรูปแบบจีนดั้งเดิมอยู่

(2) กลุ่มชาวไทยมุสลิม ชนดั้งเดิมของดินแดนนี้นับถือศาสนาอิสลาม และมีเชื้อสายมลายู ยังคงแต่งกายตามประเพณี อันเก่าแก่ฝ่ายหญิงมีผ้าคลุมศีรษะ ใส่เสื้อผ้ามัดสลิ้น หรือลูกไม้ตัวยาวแบบมลายูนุ่งซิ่นปาเต๊ะ หรือ ซิ่นทอแบบมลายู ฝ่ายชายใส่เสื้อคอตั้ง สวมกางเกง ขาวยาว และมีผ้าโสร่งผืนสั้น ที่เรียกว่า ผ้าซองเก็ด พันรอบเอวถ้าอยู่ บ้านหรือล่ามจะใส่โสร่งลายตารางทอด้วยฝ้าย และสวมหมวกถักหรือ เย็บด้วยผ้ากำมะหยี่

(3) กลุ่มชาวไทยพุทธ ชนพื้นบ้าน แต่งกายคล้ายชาวไทยภาคกลาง ฝ่ายหญิงนิยมนุ่งโจงกระเบน หรือ ผ้าซิ่นด้วย ฝ่ายก้นสวยงาม ใส่เสื้อสีอ่อนคอกลม แขนสามส่วน ส่วนฝ่ายชายนุ่งกางเกงขาวเล หรือ โจงกระเบนเช่นกัน สวมเสื้อผ้าฝ้าย และ มีผ้าขาวม้าผูกเอว หรือพาดบ่า เวลาออกนอกบ้านหรือไปงานพิธี (อติยศ สรรคบุรานุรักษ์ และศศิณัฐ สรรคบุรานุรักษ์, 2561)

สรุป วัฒนธรรมการแต่งกายในสามจังหวัดชายแดนใต้ของประเทศไทยมีความหลากหลาย และนับเป็นส่วนสำคัญของเอกลักษณ์ท้องถิ่น โดยมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากวัฒนธรรมการแต่งกายในภาคอื่นของประเทศ การใช้สีสดใส และลวดลายที่สวยงามในเสื้อผ้าเป็นเอกลักษณ์ของการแต่งกายในชายแดนใต้ เช่น ลายการ์ดหรือลายสวยงามบนผ้า การใช้สิ่งประดับ และเครื่องประดับที่มีลวดลายทาสีสดใส และการตกแต่งที่ซับซ้อน เช่น สร้อยคอ, กำไล และริ้ว เป็นต้น การใช้ผ้าที่ทอด้วยวิธีดั้งเดิม และผ้าธรรมชาติ เช่น ผ้าไหม, ผ้าซิลกอต และผ้าลินิน เป็นต้น ในการทำเสื้อผ้าการสร้างสไตล์ และลักษณะเฉพาะท้องถิ่นในการแต่งกาย เช่น การใช้เสื้อผ้า และผ้ามัดจำนวนมากในการแต่งกายในวันพิเศษ เป็นต้น วัฒนธรรมการแต่งกายในสามจังหวัดชายแดนใต้

เป็นส่วนสำคัญของการสร้างเอกลักษณ์ และความเป็นตัวตนของคนในพื้นที่ มีความหลากหลาย สะท้อนความเป็นตัวตนของคนชายแดนได้ในทุก ๆ มิติ

4) วัฒนธรรมการแสดง และการละเล่นพื้นบ้าน

4.1) วัฒนธรรมการแสดงพื้นบ้าน

พรทิพา บุญรักษา (2559) กล่าวว่า การแสดงพื้นบ้าน เป็นการแสดงที่แสดงออก ถึงการสืบทอดทางศิลปะ และวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นที่สืบทอดกันต่อ ๆ มาอย่างยาวนาน ตั้งแต่สมัย โบราณจนถึงปัจจุบัน การแสดงจะออกมาในรูปแบบใดนั้น ขึ้นอยู่กับสภาพทางภูมิศาสตร์ สิ่งแวดล้อม อาชีพ และความจำเป็นทางเศรษฐกิจ ตลอดจนอุปนิสัยของประชาชนในท้องถิ่น จึงทำให้การแสดง พื้นเมือง มีลีลาท่าทางที่แตกต่างกันออกไป แต่ก็มีจุดมุ่งหมายอย่างเดียวกัน คือ เพื่อความสนุกสนานรื่น เริง และพักผ่อนหย่อนใจ การแสดงพื้นบ้าน เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่า ที่บรรพบุรุษไทยได้สั่งสม สร้างสรรค์ และสืบทอดไว้เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เพื่อให้รุ่นลูกรุ่นหลานได้เรียนรู้ และรักในคุณค่าใน ศิลปะไทยในแขนงนี้ เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และพร้อมที่จะช่วยสืบทอด จรรโลง และธำรง ไว้เป็นสมบัติของชาติสืบไป

การแสดงพื้นบ้านของไทย โดยทั่วไปภาคใต้มีอาณาเขตติดกับทะเล และประเทศ มาเลเซีย ประชากรจึงมีวิถีความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณีบางส่วนที่คล้ายคลึงกัน ประชากรมี อุปนิสัยรักพวกพ้อง รักถิ่นที่อยู่อาศัย และศิลปวัฒนธรรมของตนเอง จึงมีความพยายามที่จะช่วยกัน อนุรักษ์ไว้จนสืบมาจนถึงทุกวันนี้ การแสดงของภาคใต้มีลีลาท่าทางคล้ายกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย มากกว่าการฟ้อนรำ ซึ่งจะออกมาในลักษณะกระตุ้นอารมณ์ให้มีชีวิตชีวา และสนุกสนาน

รองเง็ง คือ การละเล่นของชาวบ้าน ประเภทผสมผสานระหว่าง ท่าเต้นกับบทร้อง ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก และการเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาว การแสดงเหมือนกับรำวงทั่วไป มีนางรำ ประมาณ 4 - 10 คน

ซีละ หรือ ซีละ ไทยมุสลิมทางภาคใต้เรียกว่า ดิกา, ปือดิกา เป็นศิลปะการต่อสู้ ป้องกันตัวด้วยมือเปล่า เน้นให้เห็นลีลาการเคลื่อนไหว และท่วงท่าที่สง่างาม

มโนราห์แขกหรือมโนราห์ควน คือ การละเล่นพื้นเมืองในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดน ใต้ ที่นำรูปแบบการแสดง “มะโย่ง” ของชาวไทยมุสลิม มาใช้ในกระบวนการรำ การร้อง และการแสดง เป็นเรื่อง

หนังตะลุง คือ ศิลปะการเล่นเงาของชาวไทยปักษ์ใต้ จัดเป็นคณะมหรสพ เพื่อ บอกเล่าเรื่องราว นิทาน คำสอนในแบบละครชาวบ้าน โดยนำเสนอผ่านการเชิดหุ่นตัวหนังที่แกะสลัก การแสดงต้องสร้างโรงหนัง ใ้จ่อ

ดิเกฮูลู คือ การละเล่นพื้นบ้านที่ได้รับความนิยมของชาวไทยมุสลิม 3 จังหวัดภาคใต้ การละเล่นขึ้นบทเป็นเพลงประกอบดนตรี และจังหวะตบมือ นิยมเล่นกันเป็นกลุ่ม หรือเป็นคณะมะโย่ง คือ การแสดงพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมในการแก้บน สะเดาะเคราะห์ บำบัดโรค และให้ความบันเทิงหรือเพื่อเฉลิมฉลองงานรื่นเริง ใช้เวทีแสดง

ระบำร้อนแร่ คือ การแสดงที่ปรับปรุงขึ้นตาม ลีลาท่าทางในการประกอบอาชีพ ร้อนแร่ของชาวดู ตั้งแต่ออกจากบ้านไปหาแร่ ร้อนแร่ ตากแร่ และพากันกลับบ้าน

เชิดสิงโต คือ การละเล่น การแสดง ที่ผสมผสานระหว่างศิลปะ การแสดง, กายกรรม และวัฒนธรรมความเชื่อของจีน การเชิดสิงโตใช้ในวาระต่าง ๆ เช่น งานเฉลิมฉลองเกี่ยวกับเทพเจ้า, งานเปิดกิจการ, งานเซียดวันเกิด และงานฉลองเทศกาลตรุษจีน เป็นต้น

จิว หรือ อุปรากรจีน คือ การแสดงที่ผสมผสานการขับร้อง และการเจรจาประกอบกับลีลาท่าทางของนักแสดงให้ออกเป็นเรื่องราว โดยได้นำเอาเหตุการณ์ต่าง ๆ ในพงศาวดาร และประวัติศาสตร์มาดัดแปลงเป็นบทแสดง รวมทั้งยังมีการนำเอาความเชื่อทางประเพณี และศาสนาเข้าไปผสมผสานกับการแสดงจิวด้วย

4.2) การละเล่นพื้นบ้าน

การละเล่นพื้นบ้านของชาวมลายูมุสลิมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เป็นการละเล่นที่เกิดจากภูมิปัญญาของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งได้รับการถ่ายทอดสืบต่อ ๆ กันมา แต่ในปัจจุบันการละเล่นพื้นบ้านนี้วันจะเลือนหายไปตามกาลเวลา เนื่องจากวัฒนธรรมชาติต่าง ๆ ได้เข้ามาแพร่หลายในประเทศไทย รวมทั้งการกำเนิดของเทคโนโลยีที่ทำให้ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว เด็กรุ่นหลังหันมาสนใจการละเล่น แปลกใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีทันสมัยทำให้การละเล่นพื้นบ้านในลักษณะนี้ได้หายสาบสูญไปในยุคสมัยนี้ ดังนั้น ควรให้เยาวชนรุ่นหลังได้เรียนรู้ และเห็นคุณค่า รวมทั้งสืบทอดมรดกภูมิปัญญาที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้สืบไป (กองอำนวยการรักษาความมั่นคงภายในราชอาณาจักร, 2560) การละเล่นพื้นบ้าน สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

(1) การละเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ กระโดดยาง เล่นซ่อนหา ไกวชิงช้า งูกินหาง โปลิศจับขโมย เป็นต้น ประเภทที่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ลูกข่าง ตีตุ๊กแก้ว ลูกหรือ ฉับโผง รถกระป๋อง กลองกรือโต๊ะ รดสาควู เดินกะลา ปากะป่องหรือรองเท้า ตีลูกล้อ ตั้งแต่ แบบเครื่องบิน ยิงหนังสติ๊ก ตีลูกล้อ เล่นว่าว ชักคะเย่อ ซี่ม้าก้านกล้วย วิ่งสามขาวิ่งสวมกระสอบ ปีนก้านกล้วย หนังสติ๊ก ลากกาบหมาก และเสือกินวัว เป็นต้น

(2) การละเล่นในร่มที่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ จำจี ไข่แตก (อีลุ่มตุ้มโผละ) แมงมุม เป็นต้น ประเภทไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ หมากเก็บหมากหลุม เป่าหนังยางหรือเป่ากบ เป็นต้น การละเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ ได้แก่ เล่นเป็นพ่อเป็นแม่ เล่นแต่งงาน เล่นหม้อข้าวหม้อแกง แคะขนมครก

เล่นขายของ ทายคำปริศนา เป็นต้น นอกจากนั้น ยังมีบทร้องเล่น เช่น กือเตะ ชูมจ่อแงะ จางง โน โน เปะ เจะฮ เจะฮ มูรา เมาะ เมาะ บางา อีเตะปาปา นาชิ กาบู ปอซอ โยะโยะ จา จา จิง ตูวอ ตูวอ อิมปะ เป็นต้น

(3) การละเล่นที่เล่นได้ทั้งกลางแจ้ง และในร่มที่ไม่มีบทร้อง ได้แก่ แก้อัฒนตรี ตีไก่ ปิดตาตีหม้อ เป่าชิงอุบ กงจักร เป็นต้น เพลงร้องเล่น และเพลงประกอบการละเล่นเด็กจัดอยู่ในประเภทเพลงสำหรับเด็ก พบว่า มีการร้องกันอยู่ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ส่วนเพลงกล่อมเด็ก ผู้ใหญ่ใช้ร้องขับกล่อมให้เด็กหลับ ซึ่งมีจำนวนเพลงที่สูงกว่าเพลงอื่น ๆ ถัดมาเป็นเพลงร้องเล่นที่ใช้ร้องเล่นกับเด็กโดยเฉพาะเด็กเล็ก ๆ เมื่อวางไว้บนหลังเท้าพ่อ และยกขาขึ้นลงตามจังหวะเพลง เช่น เพลงจ่อแงะ จางง เพลงโนโน ปาแป เพลงโนโน เปะ และเพลงอีแก ก็เกะ เมาะ เอโละ เอโละ เป็นต้น เป็นเพลงที่ร้องเมื่อไกวชิงช้าให้เด็กเล่น นอกจากนี้มีเพลงที่เด็กร้องเล่นอื่น ๆ เช่น เพลงอีเตะ ปาปา เพลงนาชิ กาบู เพลงปอซอ โยะโยะ เพลงจา จา จิง เป็นต้น



ภาพที่ 6 วัฒนธรรมการแสดง และการละเล่นพื้นบ้าน 3 จังหวัดชายแดนใต้
ที่มา : มาริมา ยมาเล่นกันเถอะ (2562)

สรุป วัฒนธรรมการแสดง และการละเล่นพื้นบ้านเป็นส่วนสำคัญของวิถีชีวิตในท้องถิ่น การแสดง และการละเล่นเหล่านี้มักสะท้อนถึง ประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตของชุมชน โดยเน้นการใช้ทักษะ ความสามัคคี และความสนุกสนาน การแสดง และการละเล่นพื้นบ้านเหล่านี้ ไม่เพียงแต่เป็นการสร้างความสนุกสนาน และบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นการสืบสาน และรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ ทำให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้ และเข้าใจถึงรากฐานของวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา

5) สถาปัตยกรรม

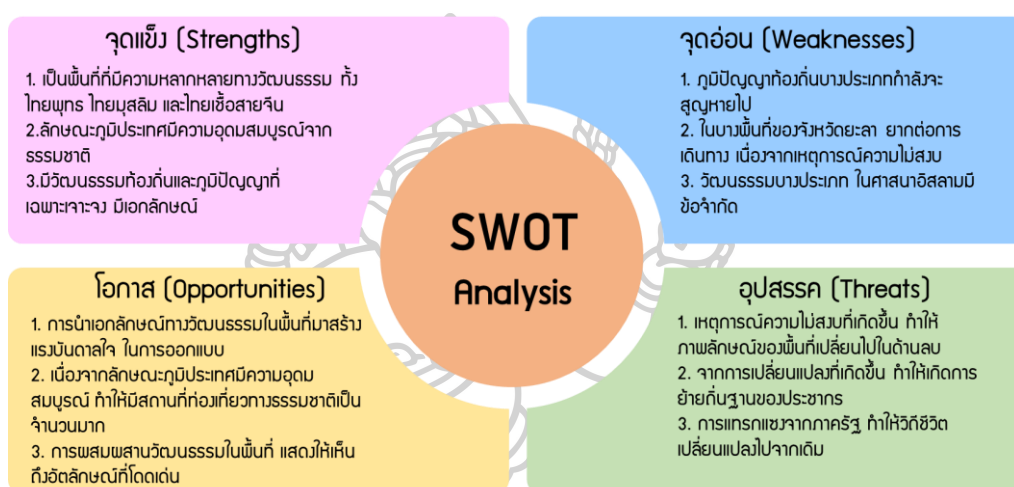
งานสถาปัตยกรรมหรือบ้าน และอาคาร เป็นปัจจัยสี่ของมนุษย์ทุกท้องถิ่น เป็นที่พักอาศัยหรือสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งแต่ละพื้นที่มีรูปแบบที่ต่างกัน ตามภูมิศาสตร์ และอิทธิพลทางวัฒนธรรม พื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เป็นดินแดนแห่งความหลากหลายทางวัฒนธรรม ภาษา และศาสนา รวมไปถึงงานศิลปะที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น อย่างงานสถาปัตยกรรม ซึ่งเป็นรูปแบบศิลปะแบบมลายู สถาปัตยกรรมศาสตร์ และทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่น ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยป่าไม้ เป็นสิ่งที่กำหนดรูปแบบของบ้าน ที่มีไม่ใช่วัตถุดิบหลักของรูปแบบงานสถาปัตยกรรม มีการใช้หลังคาทรงจั่ว การใช้ผนังฝาฉลุพัก และการยกใต้ถุนสูง ซึ่งเป็นลักษณะร่วมของงานสถาปัตยกรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (กองอำนวยการรักษาความมั่นคงภายในราชอาณาจักร, 2560) สอดคล้องกับ ประไพ วิริยะพันธุ์ (วิริยะพันธุ์, 2556) กล่าวว่า นอกเหนือจากปัจจัยทางด้านภูมิศาสตร์แล้ว ศาสนา และความเชื่อ ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่เป็นตัวกำหนดรูปแบบ และลักษณะของงานสถาปัตยกรรมมลายู ซึ่งจะสะท้อนออกมาในรูปแบบของลวดลายที่ใช้ประดับในงานสถาปัตยกรรม โดยเฉพาะอิทธิพลทางความเชื่อของศาสนาอิสลาม ในเรื่องข้อถือสาในการห้ามใช้รูปคนหรือสัตว์ในงานศิลปะ ทำให้รูปแบบของลวดลายที่ใช้ในสถาปัตยกรรมมลายูมักจะเป็นลายพฤกษชาติ ลายเรขาคณิต ลายที่เลียนแบบจักรวาล และลายอักษรประดิษฐ์เป็นส่วนใหญ่ รวมทั้งยังมีความเชื่อที่ผสมผสานกับความเชื่อในศาสนาฮินดู และจีนมาผสมผสานกับอิสลามในรูปแบบของการเลือกทำเลสร้างเรือน การดูฤกษ์ยาม และการยกเสาเอก นอกจากศาสนสถานแล้วยังมีงานสถาปัตยกรรมที่น่าสนใจ ได้แก่ วัง เรือนเจ้าเมือง กุโบร์หรือสุสาน บ่อน้ำ ศาลา และเรือนห้องแถวค้าขาย บ้าน และสุเหร่าโบราณ ซึ่งเจ้าของในรุ่นลูกหลานได้ทำการบูรณะ และอนุรักษ์

สรุป สถาปัตยกรรมในสามจังหวัดชายแดนใต้ของประเทศไทยมีลักษณะเฉพาะที่สะท้อนวัฒนธรรม และสภาพภูมิศาสตร์ของพื้นที่นั้น โดยมีลักษณะเป็นไปตามสภาพธรรมชาติ และวัฒนธรรมของชุมชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ ได้แก่ มัสยิดในชุมชนมุสลิม และวัดในชุมชนพุทธโดยมักมีลักษณะการสร้างที่มีแบบสถาปัตยกรรมท้องถิ่น และสะท้อนวัฒนธรรมของชุมชน บ้านไทย ในชายแดนใต้มีลักษณะการสร้างที่เหมือนแบบไทยแต่มีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสภาพภูมิศาสตร์ และสภาพอากาศของพื้นที่ ส่วนบ้านมุสลิมมักมีการสร้างที่มีลักษณะอิสลาม และผสมผสานกับลักษณะสถาปัตยกรรมท้องถิ่น ที่ทำการราชการ และอาคารสาธารณะในชายแดนใต้มีการสร้างให้เหมาะสมกับสภาพการใช้งาน และสภาพภูมิศาสตร์ของพื้นที่ ซึ่งมักมีลักษณะการสร้างที่เรียบง่าย และทนทานต่อสภาพอากาศ ในบางพื้นที่ในสามจังหวัดชายแดนใต้ยังมีกำแพงเมือง และป้อมปราการที่สร้างขึ้นเพื่อป้องกันการรุกราน และความไม่สงบในอดีต ดังนั้น สถาปัตยกรรมในสามจังหวัดชายแดนใต้มีความ

หลากหลายสะท้อนวัฒนธรรม และสภาพภูมิศาสตร์ของพื้นที่ที่น่าสนใจโดยมีการสร้างอาคารสถานที่ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการใช้งาน และวัฒนธรรมท้องถิ่น

สรุปข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา ในรูปแบบ SWOT Analysis

จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา ตั้งแต่พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา สภาพทั่วไป เชื้อชาติ ศาสนา ภาษา และองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในจังหวัดยะลา นำมาสรุปเป็น SWOT Analysis ได้ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 สรุปข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา ในรูปแบบ SWOT Analysis

จากภาพที่ 7 แสดงให้เห็นว่า ด้านจุดแข็งคือ จังหวัดยะลาเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความอุดมสมบูรณ์จากธรรมชาติ รวมถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ จุดอ่อนคือ เนื่องจากเหตุการณ์ความไม่สงบทำให้ในบางพื้นที่การเดินทางยากลำบาก และภูมิปัญญาท้องถิ่นบางประเภทกำลังจะสูญหายไป รวมถึงวัฒนธรรมบางประเภท ในศาสนาอิสลามมีข้อจำกัด โอกาสคือ สร้างโอกาสโดยการนำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม และลักษณะภูมิประเทศ มีความอุดมสมบูรณ์ มาสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ อุปสรรคคือ เหตุการณ์ความไม่สงบที่เกิดขึ้น ทำให้ภาพลักษณ์ของพื้นที่เปลี่ยนไปในด้านลบ ส่งผลให้ประชากรย้ายถิ่นฐาน และการแทรกแซงจากภาครัฐ ทำให้วิถีชีวิตเปลี่ยนแปลงไป

2.2 ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

2.1.2 สัญญาแห่งมิตรภาพในวิถีพหุวัฒนธรรม

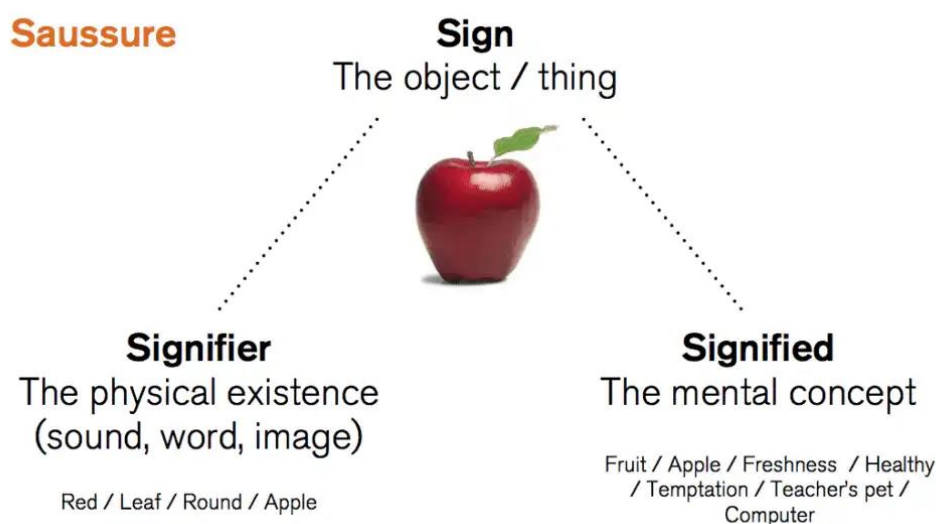
สัญญาแห่งมิตรภาพมีอยู่มากมายในวัฒนธรรม และสังคมต่าง ๆ ซึ่งบ่งบอกถึงความเชื่อมั่น ความร่วมมือ และความสัมพันธ์ที่ติระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน สัญญาเหล่านี้มักจะแสดงให้เห็นผ่านการใช้สัญลักษณ์พิเศษหรือสัญญาที่มีความหมายสัญลักษณ์ การใช้สัญลักษณ์เหล่านี้มีไว้เพื่อสร้างบรรยากาศ และเชื่อมโยงความเข้าใจกันระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีมิตรภาพกัน

2.1.2.1 สัญญาวิทยา

“สัญญาวิทยา” หรือ “Semiotics” คือ สัญลักษณ์ และการสื่อความหมายในวัฒนธรรม และสังคม ครอบคลุมถึงการศึกษาวิธีที่ความหมายถูกสร้าง และแลกเปลี่ยนผ่านภาษา, ภาพ, สัญลักษณ์, และสื่ออื่น ๆ สัญญาวิทยาเกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสื่อสารทำงานร่วมกันอย่างไรเพื่อผลิต และแบ่งปันความหมายระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคนในสังคม สอดคล้องกับ วีรพล เจียมวิสุทธิ์ (2560) กล่าวว่า สัญญาศาสตร์มีความสัมพันธ์กับภาษาภาพ (Visual image) และการสื่อสารด้วยภาพ (Visual communication) ที่มีความเชื่อมโยงจากความเป็นตัวตน จนไปถึงการขยายความไปในมิติด้านวัฒนธรรม และสังคม ทฤษฎีทางสัญญาวิทยาจึงเป็นเครื่องมือช่วยในการคลี่คลาย และทำความเข้าใจกระบวนการสร้างความหมายที่เกิดขึ้นต่อแนวทางการประยุกต์ และผลผลิตของการประยุกต์ คือ รูปแบบของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่สามารถทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่ง ๆ นี้ กับสิ่งนั้น ๆ อย่างเป็นเหตุและผล

เฟอ์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand De Saussure) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ผู้ให้กำเนิดศาสตร์ของสัญญาวิทยา (Semiology) โดยอ้างอิงทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) ซึ่งมุ่งเน้นในการทำความเข้าใจโครงสร้างรูปแบบของความหมาย ที่ได้พัฒนาแนวคิดมาจากรากฐานความคิดทางภาษาศาสตร์ว่า ความหมายจะประกอบด้วยสัญญา (Sign) รหัส (Code) และบริบท (Context) โดยสนใจที่ผู้ผลิตสาร (Producer) มากกว่าการเป็นแค่ผู้ส่งสาร และให้ความสำคัญทางมิติด้านมโนทัศน์ทางความคิด (Paradigm) แก่ผู้อ่านสาร (Reader) มากกว่าผู้รับสาร (Receiver) สัญญาวิทยา จึงเป็นการศึกษาถึงสิ่งแทนความ (Representation) กระบวนการของการสร้างความหมาย (Signification) หรือวิธีการที่จะนำเอาสัญญาต่าง ๆ มาใช้ตีความหมาย อันเป็นผลผลิตทั้งหมดของการสื่อสาร โซซู อธิบายถึงการทำงานของสัญญาว่า ทุกความหมายจะประกอบไปด้วย รูปสัญญา (Signifier) และความหมายของสัญญา (Signified) โดยได้อธิบายว่า สัญลักษณ์ คือ ส่วนหนึ่งของการให้ความหมายในการสื่อสารหรือการส่งผ่านข้อมูลของผู้ส่งสารถึงผู้รับสาร โดยสัญลักษณ์มักถูกใช้แทนความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรืออาจกล่าวได้ว่า สัญลักษณ์ หมายถึงความถึงวัตถุ อักษร รูปร่างหรือสีสัน ซึ่งใช้ในการสื่อความหมายหรือเป็นมโนทัศน์ทางความคิดเพื่อให้เกิดการ

อธิบายได้ถึงแนวความคิด (Idea) ของมนุษย์ทั้งในวัฒนธรรมเดียวกัน และต่างวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดความเข้าใจไปในทิศทางความหมายเดียวกัน (Peerapol Chatchawan, 2015) หรืออาจเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งซึ่งเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมนั้น ๆ ได้ โดยในทางปรัชญามักมีคำนิยามที่กล่าวถึงเรื่องสัญลักษณ์ว่า “ทุกสิ่งทุกอย่างในธรรมชาติหรือแม้แต่ในจักรวาลล้วนต่างสามารถแทนได้ด้วยสัญลักษณ์ทั้งสิ้น”



ภาพที่ 8 แนวคิดสัญลักษณ์วิทยาของ เฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand De Saussure)

ที่มา : ปาณยา สุตา อ้างถึง Janardhan Juvvi Gunta (2566)

นอกจากนี้ชาร์ล แซนเดอร์ เพียร์ส (Charles Sander Pierce) นักปรัชญาชาวสหรัฐอเมริกา ที่พัฒนาแนวคิดของโซซู โดยอ้างอิงทฤษฎีแบบมานุษยวิทยา (Humanism) ไปใช้ในการอธิบายการสื่อความหมายของภาพและสัญลักษณ์ โดยได้เสนอแนวทางการแบ่งหมวดหมู่ของสัญลักษณ์ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ สัญลักษณ์รูป (Icon) ดัชนี (Index) และ สัญลักษณ์ (Symbol) และหากพิจารณา สัญลักษณ์อย่างสัมพันธ์กับภาพ (Visual Image) หรือขยายกรอบการพิจารณาไปถึงบริบททางวัฒนธรรม และบริบททางสังคม พบว่า อาจจะเข้าใจความหมายของภาพหรือวัตถุใด ๆ จากปฏิสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างผู้รับสารกับภาพหรือวัตถุใด ๆ และปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งกระบวนการสร้างความหมาย

2.1.2.2 สัญลักษณ์ที่ก่อให้เกิดการสร้างมิตรภาพ

สัญลักษณ์ที่ก่อให้เกิดการสร้างมิตรภาพ คือ สัญลักษณ์หรือการกระทำที่แสดงถึงความเปิดใจ, ความไว้วางใจ, และความเต็มใจที่จะสนับสนุนกันและกัน ซึ่งสามารถรวมถึงพฤติกรรมหรือการแสดงออกที่มีความหมายต่อการพัฒนา และการรักษาความสัมพันธ์มิตรภาพได้สอดคล้องกับฆนาธร ชาวสนิท และณัฐมน สุนทรมีเสถียร (2564) อ้างถึง แนวคิดอริสโตเติลมองมิตรภาพในฐานะ

ของความรื่นรมย์อันแท้จริงของชีวิตมิตรแท้ คือ ปัจจัยสำคัญของการมีชีวิตที่ดี และแบ่งมิตรภาพ ออกเป็น 3 ประเภท 1) มิตรภาพแห่งผลประโยชน์ (Friendship of utility) ที่เป็นมิตรภาพชั่วคราว ซึ่งเป็นมิตรภาพที่ตั้งอยู่บนผลประโยชน์ร่วมกันบางอย่าง 2) มิตรภาพแห่งความ เบิกบานใจ (Friendships of pleasure) คือ ความสัมพันธ์ที่อยู่บนพื้นฐานของความสบายใจที่เกิดระหว่างการทำ กิจกรรมบางอย่างร่วมกัน 3) มิตรภาพแห่งความถูกต้อง (Friendships of virtue) ซึ่งตั้งอยู่บน พื้นฐานของการเห็นคุณค่าของคุณธรรมบางอย่างร่วมกัน ที่จะดึงดูดให้แต่ละฝ่ายเข้ามาในชีวิตของกัน และกัน โดยมากมิตรภาพชนิดนี้จะเกิดขึ้นต่อเมื่อผู้คนมีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นจนเกิดเป็นแนวคิด หรืออุดมการณ์บางอย่างที่ตรงกัน

ดังนั้น “สัญญาแห่งมิตรภาพ” ซึ่งอาจหมายถึงสิ่งที่เป็นตัวแทนหรือแสดงถึง ความเป็นมิตร และการเชื่อมโยงที่เข้มแข็งระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคนเช่นกัน มันอาจรวมถึงสิ่งของ, กิจกรรม, หรือพิธีกรรมที่ใช้เพื่อเฉลิมฉลองหรือแสดงถึงความเป็นมิตร ตัวอย่างเช่น การแลกเปลี่ยน ความคิด, การทำกิจกรรมร่วมกัน, หรือการมีประเพณีพิเศษร่วมกัน สัญญาแห่งมิตรภาพเป็นสิ่งที่ สามารถช่วยเสริมสร้าง และรักษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนให้ยั่งยืน ที่มีพื้นฐานอยู่บนความไว้วางใจ, ความเอื้ออาทร และความเข้าใจร่วมกันระหว่างบุคคล หรือกลุ่มคนที่มีความผูกพันอันแน่นแฟ้นต่อกัน มิตรภาพไม่จำเป็นต้องอิงกับความสนใจ หรือเป้าหมายร่วมกันเสมอไป แต่มักจะเกิดจากการมี ความรู้สึกดีต่อกัน และการตอบสนองต่อความต้องการของกันและกัน ดังนี้

1) การสนับสนุน ได้แก่ ทางอารมณ์, จิตใจ หรือทางกายภาพ เป็นต้น มิตรภาพ แท้จริงมักประกอบไปด้วยการให้การสนับสนุนกัน และกันในสถานการณ์ต่าง ๆ

2) ความไว้วางใจ คือ ความสามารถในการเชื่อถือกันและกัน และรักษาความลับ หรือข้อมูลส่วนตัวนับเป็นหัวใจสำคัญของมิตรภาพ

3) ความซื่อสัตย์และเปิดเผย คือ การแสดงความจริงใจ และความตรงไปตรงมา ในมิตรภาพช่วยให้ทั้งสองฝ่ายสามารถเติบโต และปรับปรุงตัวเองได้

4) การใช้เวลาร่วมกัน คือ การทำกิจกรรมร่วมกัน หรือการใช้เวลาด้วยกันช่วย สร้างความผูกพัน และความทรงจำที่ดีร่วมกัน

5) การยอมรับ คือ การยอมรับความแตกต่าง และยอมรับบุคลิกภาพของกัน และกันเป็นอย่างดีเป็น เป็นส่วนสำคัญในมิตรภาพที่แข็งแกร่ง

6) การให้อภัย คือ ในทุกความสัมพันธ์ การให้อภัยเป็นสิ่งจำเป็นเมื่อมีความ ขัดแย้งหรือความเข้าใจผิดเกิดขึ้น

การมีมิตรภาพที่แข็งแกร่งสามารถเพิ่มคุณภาพชีวิต และให้ความรู้สึกของการ เชื่อมต่อ และการได้รับการสนับสนุนทางอารมณ์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับสุขภาพจิตที่ดีของทุกคน

2.1.2.3 การวิเคราะห์พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะล่านำมาซึ่งการสร้าง สัญญาแห่งมิตรภาพ

คำว่า “พหุวัฒนธรรม” (Multiculturalism) มีความสำคัญต่อคนไทยและสังคมไทยเป็นอย่างยิ่งในสถานการณ์ปัจจุบันที่ทุกเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมล้วนมีความหลากหลาย และซับซ้อน ความหลากหลายทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนที่แตกต่างกันในสังคมเดียวกันย่อมนำไปสู่แนวคิดทางสังคมที่หลากหลาย แสดงให้เห็นถึง ความแปลกแยกของหน่วยทางสังคมที่แต่ละกลุ่มจะมีแนวคิดทัศนคติ อำนาจหรือลักษณะการปกครอง เป็นของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเหมือนกับของกลุ่มชนอื่น (สิทธิโชค ปาณะศรี และคณะ 2561) สอดคล้องกับ พระมหามงคกุลกานต์ จิตฺตมโฆ และอาภรณ์รัตน์ เลิศไผ่รอด (2563) กล่าวว่า สังคมพหุวัฒนธรรม ซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มคนหลายกลุ่มที่มีพื้นฐานวัฒนธรรม และค่านิยมที่แตกต่างกัน สังคมพหุวัฒนธรรมอาจประกอบไปด้วยชนเผ่า กลุ่มชน ชุมชนนอกเหนือ หรือศาสนาที่แตกต่างกัน ซึ่งมีการรวมตัวกันอย่าง สองชั้นตอนหรือหลายชั้นตอน เช่น การทำงานร่วมกัน เป็นสมาคม หรือการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม เป็นต้น

ดังนั้น มิตรภาพในวิถีพหุวัฒนธรรมหมายถึง การสร้างความสัมพันธ์อันเข้มแข็งระหว่างบุคคลหรือกลุ่มที่มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ในโลกที่หลากหลายทางวัฒนธรรม การมีมิตรภาพพหุวัฒนธรรมมีความสำคัญมาก เพราะช่วยส่งเสริมความเข้าใจ และความเคารพระหว่างผู้คนที่มีความแตกต่าง การวิเคราะห์สัญญาแห่งมิตรภาพในวิถีพหุวัฒนธรรมคือ การสำรวจว่า ความหมาย และการแสดงออกของมิตรภาพแตกต่างกันในความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการค้นหาสัญญาของวัฒนธรรมเดิมที่มีการหลอมรวมทางวัฒนธรรม เป็นกระบวนการที่ผ่านการแลกเปลี่ยน และปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และการผสมผสานทางวัฒนธรรมร่วมกัน นำมาเป็นแนวความคิดในการเชื่อมโยงให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ตามบริบทวัฒนธรรม ดังต่อไปนี้

1. ชนบทรรมนิยม และประเพณีท้องถิ่น คือ องค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนถึงความเชื่อ, ค่านิยม, และวิถีชีวิตของชุมชนหรือวัฒนธรรมนั้น ๆ มักจะถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยมีการปฏิบัติตามเพื่อรักษาความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรม และเสริมสร้างความรู้สึกร่วมกันของความเป็นชุมชน ประเพณีเหล่านี้ไม่เพียงแต่รักษาความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรม และทางประวัติศาสตร์ แต่ยังช่วยส่งเสริมความเข้าใจ และความเคารพระหว่างวัฒนธรรม

2. วัฒนธรรมอาหาร คือ ส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตของคนในแต่ละวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงประเพณี, ค่านิยม, และประวัติศาสตร์ของพวกเขาผ่านอาหาร และการรับประทาน วัฒนธรรมอาหาร ไม่เพียงแต่บอกเล่าเกี่ยวกับส่วนผสม และเทคนิคการปรุงอาหาร แต่ยังรวมถึง

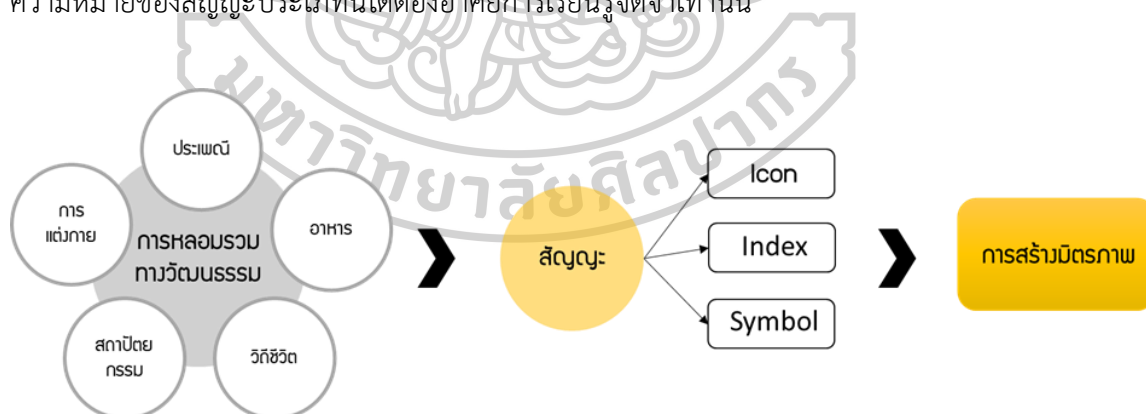
วิธีการเลือก และเตรียมอาหาร, ประเพณีการรับประทานอาหาร, พิธีกรรมทางสังคม และความหมายเบื้องหลังอาหารต่าง ๆ

3. วัฒนธรรมการแต่งกาย คือ การแสดงถึงประเพณี, ศาสนา, ความเชื่อ และแม้กระทั่งสถานะทางสังคมของบุคคล รูปแบบแต่งกายไม่เพียงแต่สะท้อนถึงตัวตน และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเอง แต่ยังเป็นการรักษา และส่งต่อมรดกทางวัฒนธรรม

4. วิถีชีวิต คือ ความมีเอกลักษณ์ในแต่ละภูมิภาค หรือประเทศที่มีความแตกต่างกันอย่างมาก ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น สภาพแวดล้อม, ประวัติศาสตร์, วัฒนธรรม และค่านิยมทางสังคม เป็นต้น

5. สถาปัตยกรรม คือ การพัฒนาขึ้นจากการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และวัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่น ทำให้แต่ละภูมิภาคมีสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สะท้อนถึงความต้องการใช้สอยหรือสภาพแวดล้อมทางกายภาพของบริเวณนั้น ๆ

ซึ่งนำไปสู่การสร้างสัญลักษณ์แบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) Icon คือ “สัญลักษณ์” ที่ “รูปสัญลักษณ์” กับ “ความหมายสัญลักษณ์” สัมพันธ์กันอย่างแนบแน่นด้วยคุณลักษณะที่คล้ายคลึงกันมาก เช่น ภาพวาด Portrait บุคคล หรืออนุสาวรีย์รูปบุคคล 2) Index คือ “สัญลักษณ์” ที่ “รูปสัญลักษณ์” กับ “ความหมายสัญลักษณ์” มีลักษณะที่เป็นเหตุเป็นผลกันผ่านตัวชี้บางอย่าง เช่น ควันชีْ้نَاเราไปสูไฟหรือรอยเท้าสัตว์ที่ชีْ้نَاเราให้รู้ว่าเป็นสัตว์ชนิดไหน 3) Symbol คือ “สัญลักษณ์” ที่ “รูปสัญลักษณ์” กับ “ความหมายสัญลักษณ์” ไม่มีความสัมพันธ์อย่างเป็นเหตุเป็นผลกันเลย (Arbitrariness) ซึ่งจะเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ประเภทนี้ได้ต้องอาศัยการเรียนรู้จดจำเท่านั้น



ภาพที่ 9 การวิเคราะห์พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลามาซึ่งการสร้างสัญลักษณ์แห่งมิตรภาพ

2.2.1.4 ทฤษฎีพหุวัฒนธรรม

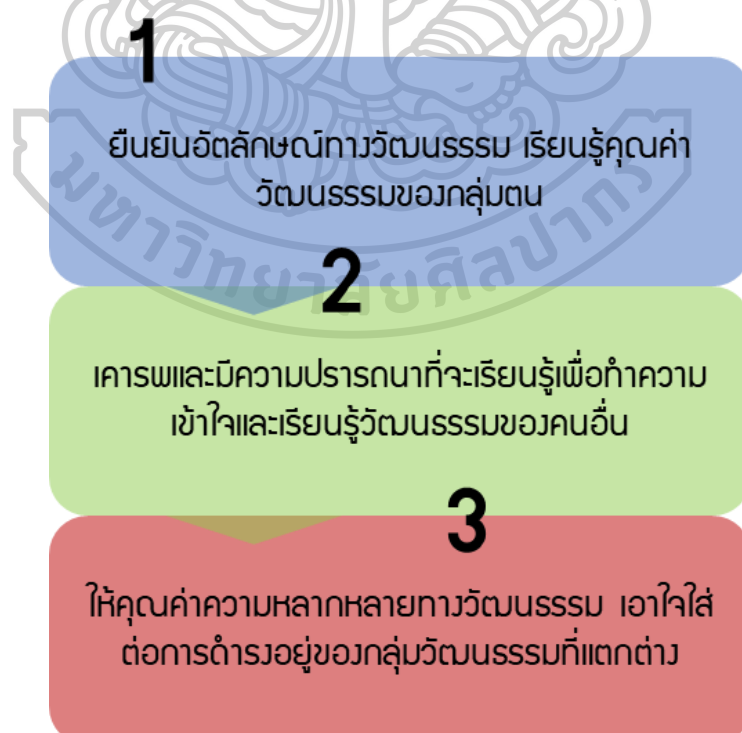
ทฤษฎีพหุวัฒนธรรม (Cultural pluralism theory) เป็นแนวคิดที่เน้นการยอมรับ และการความเป็นไปได้ของความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคม โดยให้ความสำคัญกับการ

เข้าใจ และการคิดถึงวัฒนธรรมของกลุ่มคนที่แตกต่างกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดการสร้างสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และการร่วมมือกันในการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุข

ทฤษฎีนี้เน้นการรับรู้ถึงความแตกต่างของวัฒนธรรม และความเป็นไปได้ของการใช้ชีวิตของแต่ละกลุ่มคน โดยไม่มีการละเมิดสิทธิ และความเป็นอยู่ของกลุ่มอื่น ๆ เป้าหมายหลักของทฤษฎีนี้ คือ การสร้างสังคมที่ร่วมมือกันอย่างสันติสุขโดยไม่มีการละเมิดสิทธิหรือการกีดกันของวัฒนธรรม มีความสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจ และการยอมรับต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคม ซึ่งช่วยให้มีการสร้างสังคมที่สามารถรับมือกับความแตกแยก และการขัดแย้งต่าง ๆ อย่างมีสันติสุข และยั่งยืนได้

แนวคิดพหุวัฒนธรรม (Multiculturalism) เป็นแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่แพร่กระจายไปยังภูมิภาคต่าง ๆ ของโลกในปัจจุบัน จุดกำเนิดของแนวคิดนี้น่าจะอยู่ที่อเมริกาเหนือ ในประเทศแคนาดา และสหรัฐอเมริกาในช่วงต้นของทศวรรษที่ 1970 (Joppke, Christian และ Lukes, Steven, 1999) แล้วข้ามมหาสมุทรแอตแลนติกมายังตะวันตก และยุโรปตะวันออก แล้วจึงข้ามมหาสมุทรแปซิฟิกมายังประเทศออสเตรเลีย และอินเดีย

แนวคิดพหุวัฒนธรรมมีแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับความแตกต่าง และหลากหลายทางวัฒนธรรม (Blum, Lawrence A, 1998) 3 มิติด้วยกันคือ



ภาพที่ 10 แนวคิดพหุวัฒนธรรมเกี่ยวกับความแตกต่าง และหลากหลายทางวัฒนธรรม
ที่มา: Lawrence Blum (1998)

- 1) ยืนยันอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของกลุ่มตนเอง และเรียนรู้คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมของกลุ่มตน
- 2) เคารพ และมีความปรารถนาที่จะเรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจ และเรียนรู้วัฒนธรรมของคนอื่น
- 3) ให้คุณค่าความหลากหลายทางวัฒนธรรม เอาใจใส่ต่อการดำรงอยู่ของกลุ่มวัฒนธรรมที่แตกต่าง โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้คนมีความเคารพวัฒนธรรมที่แตกต่างในพื้นที่ต่าง ๆ ทั้งที่โรงเรียน ในเมือง และในสังคมซึ่งกลุ่มวัฒนธรรมต่าง ๆ ดำรงอยู่ร่วมกัน

สรุป ทฤษฎีพหุวัฒนธรรมเป็นกรอบแนวคิดที่เน้นการเข้าใจ และยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคม รวมถึงการส่งเสริมความเท่าเทียม และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมต่าง ๆ การยอมรับ และเคารพในความแตกต่างทางวัฒนธรรม รวมถึงการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม และการเรียนรู้จากกัน และกัน สังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมจะได้รับประโยชน์จากความหลากหลายของมุมมอง และประสบการณ์ที่ต่างกันไป ส่งเสริมความเท่าเทียม และการให้โอกาสที่เท่าเทียมกันแก่ทุกกลุ่มวัฒนธรรม โดยการลดความเหลื่อมล้ำ การให้การสนับสนุนที่เหมาะสมแก่กลุ่มวัฒนธรรมที่ด้อยโอกาส เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม และการใช้กลยุทธ์การสื่อสารที่เหมาะสม ทักษะการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมช่วยลดความขัดแย้ง และส่งเสริมความร่วมมือ

2.2.1.5 ทฤษฎีการมีส่วนร่วม (Participation)

Cohen & Uphoff (1981) กล่าวถึง การมีส่วนร่วมโดยทั่วไปในขั้นตอนการตัดสินใจไม่ได้หมายความว่า จะเป็นการตัดสินใจได้เพียงอย่างเดียว ยังใช้ตัดสินใจควบคู่ไปกับขั้นตอนการปฏิบัติการด้วยการตัดสินใจยังเกี่ยวข้องกับประชาชนในเรื่องผลประโยชน์ และการประเมินผลในกิจกรรมการพัฒนาด้วย จะเห็นว่าการตัดสินใจนั้นเกี่ยวข้องเกือบโดยตรงกับการปฏิบัติ แต่ก็เกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ และการประเมินผลด้วย โดยที่ผลประโยชน์นั้นเป็นผลมาจากขั้นตอนการตัดสินใจแล้วทั้งสิ้น นอกจากนี้ก็ยังมีผลสะท้อนกลับจากการประเมินผล และการปฏิบัติการกลับไปสู่การตัดสินใจอีกด้วย สอดคล้องกับ Arnstien (1969) กล่าวว่า การมีส่วนร่วม หมายถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมโดยไม่มีบทบาทอะไรเลย ย่อมไม่ได้ผลการมีส่วนร่วมที่มีคุณภาพนั้น ผู้เข้าร่วมจะต้องรู้จักใช้อำนาจ และสามารถควบคุมกิจกรรมนั้นได้จึงจะทำให้เกิดผลอย่างมีประสิทธิภาพ

• กระบวนการมีส่วนร่วม

เมื่อก้าวถึงกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนแล้ว จะต้องนึกถึงกระบวนการที่จะให้ประชาชนได้เข้ามาบทบาทในทุกขั้นตอนของการมีส่วนร่วม เพราะอย่างน้อย

ที่สุดประชาชนจะต้องได้รับรู้ขั้นตอนการดำเนินการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการตัดสินใจ ขั้นตอนการดำเนินงาน และขั้นตอนในการประเมินผลงาน เพื่อให้รับรู้ถึงความเป็นไปในกิจกรรมสาธารณะต่าง ๆ ซึ่งมีผลกระทบต่อประชาชนทั้งทางตรง และทางอ้อม ทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์ (2550) พบว่าแท้จริงแล้วกระบวนการมีส่วนร่วมมีลักษณะที่คล้ายกับการกำหนดนโยบาย เพราะท้ายที่สุดของการกำหนดนโยบาย คือ การตัดสินใจ และการตัดสินใจนี้เอง จึงเป็นเหตุเบื้องต้นของการกำหนดนโยบาย และเป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามาแสดงความคิดเห็นเสมือนหนึ่งเป็นการขัดเกลา นโยบายให้มีความเหมาะสมกับความต้องการของประชาชน กระบวนการมีส่วนร่วมน่าจะเริ่มจาก 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม 3) การมีส่วนร่วมในการติดตามตรวจสอบการประเมินผล ในขณะที่ เมตต์ เมตต์การุณจิต (2553) ได้กล่าวถึงกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชน สอดคล้องกับ ทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์ (2550) กล่าวได้ว่า ได้เพิ่มบางประเด็นที่เห็นว่า ยังมีข้อบกพร่อง และอาจจะเสริมประเด็นดังกล่าวให้มีความชัดเจนขึ้น โดยเริ่มจาก 1) การมีส่วนร่วมในการค้นหาสาเหตุ และความต้องการ 2) มีส่วนร่วมในการวางแผน 3) มีส่วนร่วม ในการตัดสินใจ 4) มีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ 5) มีส่วนร่วมในการติดตามประเมินผล 6) มีส่วนร่วมในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์

• ประเภทการมีส่วนร่วม

เฉลียว บุรีภักดี และคณะ (2545) สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนแบ่งได้ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมแบบชายขอบ (Marginal participation) เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจไม่เท่าเทียมกัน กล่าวคือ ฝ่ายหนึ่งรู้สึกด้อยอำนาจกว่ามีทรัพยากรหรือความรู้ด้อยกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นต้น 2) การมีส่วนร่วมแบบบางส่วน (Partial participation) เป็นการมีส่วนร่วมที่เกิดจากการกำหนดนโยบายของรัฐ โดยไม่รู้ความต้องการของประชาชน ดังนั้น การมีส่วนร่วมจึงเป็นเพียงประชาชนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นในการดำเนินกิจกรรมบางส่วนบางเรื่องเท่านั้น 3) การมีส่วนร่วมแบบสมบูรณ์ (Full participation) เป็นการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการพัฒนาด้วยความเท่าเทียมกันทุกฝ่าย จัดเป็นการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างแท้จริงของประชาชน ตามแนวความคิด และหลักการพัฒนาชุมชน เมื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้จะสนับสนุน และส่งเสริมให้กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของชุมชนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่ เมตต์ เมตต์การุณจิต (2553) ได้กล่าวถึงประเภทของการมีส่วนร่วมโดยสามารถจำแนกการมีส่วนร่วมออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมโดยตรง การมีส่วนร่วมในการบริหารเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการตัดสินใจเป็นสำคัญ ดังนั้น ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบกิจกรรมโดยตรง เช่น ผู้บริหาร หัวหน้าโครงการ มักจะเปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในรูปของกรรมการที่ปรึกษาที่ให้ข้อคิด ข้อเสนอแนะ เพราะกิจกรรมบางอย่างอาจมีอุปสรรค ไม่สามารถแก้ปัญหาให้ลุล่วงไปได้ด้วยดี จึงจำเป็นต้องให้

บุคคลอื่นเข้ามาร่วมในการตัดสินใจ เพื่อให้ผลการตัดสินใจเป็นที่ยอมรับแก่คนทั่วไปหรือเกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพ เป็นต้น การมีส่วนร่วมโดยตรงจึงมีสาระสำคัญอยู่ที่ว่า เป็นการร่วมอย่างเป็นทางการ และมักทำเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น คำสั่งแต่งตั้ง หนังสือเชิญประชุม บันทึกการประชุม เป็นต้น

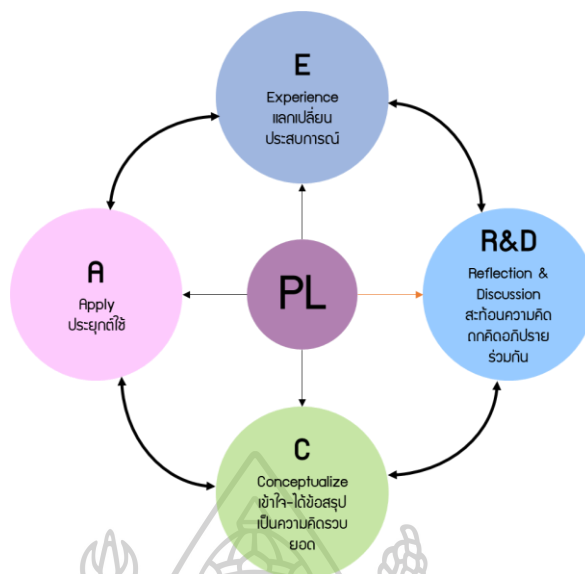
2) การมีส่วนร่วมโดยอ้อม การมีส่วนร่วมโดยอ้อมเป็นเรื่องของการทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งให้บรรลุเป้าหมายอย่างไม่เป็นทางการ โดยไม่ได้ร่วมในการตัดสินใจในกระบวนการบริหาร แต่เป็นเรื่องของการให้การสนับสนุน ส่งเสริมให้บรรลุเป้าหมายเท่านั้น เช่น การบริจาคทรัพย์สิน วัสดุอุปกรณ์ แรงงาน เข้าช่วยสมทบ ไม่ได้เข้าร่วมประชุมแต่ยินดีร่วมมือ เป็นต้น

- ลักษณะการมีส่วนร่วม

ลักษณะการมีส่วนร่วมนั้น จะพิจารณาได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับว่าจะสนใจศึกษาในประเด็นบ้าง ประเด็นที่น่าสนใจในงานวิจัยครั้งนี้ คือ การเน้นลักษณะการมีส่วนร่วมในประเด็นที่เกิดจากกิจกรรม เช่น การเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นในประโยชน์สาธารณะ การเข้าร่วมในการตัดสินใจ การวางแผน และร่วมตรวจสอบในลักษณะองค์กรชุมชน ฯลฯ และการเน้นการศึกษาในลักษณะของการบริหารที่เกิดจากการดำเนินงานในทางนโยบาย และในทางปฏิบัติการโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐร่วมกับชุมชน วชิรวัชร งามละม่อม (2559) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมจะมีลักษณะมากน้อยเพียงใด ให้พิจารณาว่าผู้นำเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าไปร่วมในการใช้อำนาจ และมีบทบาทในการควบคุมได้เท่าใด ซึ่งเป็นข้อบ่งบอกถึงภาวะผู้นำที่เป็นประชาธิปไตย ว่ามีสูงหรือต่ำ โดย Ornstein ได้สรุปลักษณะการมีส่วนร่วมออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) การมีส่วนร่วมเทียม หรือไม่มีส่วนร่วม 2) การมีส่วนร่วมพอเป็นพิธีหรือร่วมเพียงบางส่วน 3) การมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง คือ มีอำนาจ และบทบาทมาก สอดคล้องกับ แนวคิดของ Campbell & Ramseyer (อ้างถึงใน จิราภรณ์ ศรีคำ, 2547) ได้แบ่งลักษณะการมีส่วนร่วมของประชาชนได้ 5 ลักษณะ ได้แก่ 1) ลักษณะที่ไม่มีส่วนร่วมเลย 2) ลักษณะที่มีส่วนร่วมน้อย 3) ลักษณะที่มีส่วนร่วมปานกลาง 4) ลักษณะที่มีส่วนร่วมมาก 5) ลักษณะที่มีส่วนร่วมมากที่สุด

- หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL)

อังคณา อ่อนธาน (2564) กล่าวว่า กระบวนการสร้างความรู้เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียน ก่อให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง นักเรียนสามารถกำหนดหลักการที่ได้จากการปฏิบัติ และสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีหรือหลักการได้อย่างถูกต้องเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง โดยมีขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 11 หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม Participatory learning : PL

ที่มา: ทองพันชั่ง พงษ์วารินทร์ ดัดแปลงจากหนังสือ คู่มือ “คุณ FA” จริญญา วิไลวรรณ (2565)

1) ชั้นประสบการณ์ (Experience: E)

เป็นขั้นตอนที่ใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง หรือกระตุ้นให้คนแต่ละคนได้เกิดการค้นหาค้นคว้าที่มีในตนเอง ด้วยการทบทวน ประสบการณ์เดิม ทบทวนสิ่งที่ได้เคยทำ เคยได้ยิน เคยได้เห็น และเคยได้เรียนรู้มาเป็นองค์ความรู้ที่สะสมอยู่ในตัวเอง นำออกมาเสนอเพื่อเรียนรู้ร่วมกัน ในการจัดการเรียนเนื้อหาที่ใช้ในการให้ความรู้ หรือนำไปสู่การสอน ทักษะต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของผู้เรียนมีประสบการณ์อยู่ก่อนแล้ว

2) ชั้นการสะท้อน และอภิปราย (Reflection and Discussion: R&D)

เป็นขั้นตอนของการนำเอา ความคิดเห็นของตนไปร่วมแลกเปลี่ยน กับกลุ่มด้วยการร่วมถกคิด วิเคราะห์ อภิปรายให้เห็นร่วมกัน เพื่อหาข้อสรุปใหม่ ๆ จาก ประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ เปรียบเทียบผสมผสานกับความรู้ประสบการณ์ใหม่ที่ได้จากกลุ่ม ทำให้ได้ ความรู้ใหม่ มุมมองใหม่ กว้างขวางขึ้น ลึกซึ้งขึ้น จนได้องค์ความรู้ใหม่ที่งอกเงยขึ้น

3) ชั้นความคิดรวบยอด (Concept: C)

เป็นขั้นตอนสรุปข้อตกลง แนวคิด หรือหลักการ เป็นการสรุป ความคิดรวบยอดจากความคิดเห็นที่หลากหลาย ซึ่งได้จากการร่วมกันถกคิด วิเคราะห์ และหาคำตอบ เชื่อมโยงกับความจริง เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ โดยใช้ข้อสรุปจากการถกคิด และ มุมมองร่วมกันของผู้ ร่วมเรียนรู้ทุกคน หรือเป็นข้อสรุปองค์ความรู้ที่ร่วมกันสร้างจากขั้นตอนที่ 2 หรือ อาจเรียกว่าเป็น “แก่นของความรู้”

4) ชั้นการประยุกต์แนวคิด (Application: A)

เป็นขั้นตอนของการทดลอง โดยกำหนด ด้วยตนเองว่าจะนำองค์ความรู้ หรือแก่นความรู้ อันเป็นข้อสรุป ข้อตกลง แนวคิด หลักการ หรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปวางแผนปฏิบัติ ประยุกต์ปรับใช้กับสถานการณ์จริง ทำให้สิ่งที่เรียนรู้มาจาก 3 ขั้นตอนแรก ผังลึก ลงไปในสมอง ทำให้ความรู้นั้นคงทนขึ้น ร้อยละ 95 กลายเป็นหน่วยอ่อนของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอด หรือผลิตชิ้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่าง ๆ

สรุป การมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนา และดำเนินการต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวัน การทำงาน การศึกษา และในชุมชน คือ มีส่วนร่วมช่วยสร้างความเข้าใจและความสามัคคีระหว่างบุคคลหรือกลุ่มที่มีส่วนร่วมกัน ซึ่งช่วยเสริมสร้างความร่วมมือ และความสัมพันธ์ที่ดีในชุมชนหรือองค์กร ช่วยส่งเสริมการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญระหว่างบุคคลหรือกลุ่ม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถ และพัฒนาทักษะ ช่วยให้บุคคลหรือกลุ่มได้รับการสนับสนุน และการช่วยเหลือจากผู้อื่นในกระบวนการทำงาน การเรียนรู้ หรือการดำเนินชีวิตประจำวัน สร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ได้ เนื่องจากมีความเป็นอิสระในการแสดงความคิดเห็น และการแก้ไขปัญหา สร้างชุมชนที่มีพลัง และมีอิทธิพล ซึ่งสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น และการเติบโตที่ยั่งยืนในระยะยาวได้ และสร้างความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ของการกระทำของตนเอง และกลุ่ม เพื่อให้สามารถรับผิดชอบต่อการตัดสินใจ และการกระทำของตนเองได้อย่างมั่นคง การมีส่วนร่วมมีผลประโยชน์หลายประการ และเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างสังคมที่มีความเข้มแข็ง และเจริญรุ่งเรือง

2.2.2 กลุ่มเป้าหมาย และสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

การสร้างมิตรภาพสำหรับเด็กในวิถีพหุวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นนั้น กลุ่มเป้าหมายที่สำคัญ ได้แก่ ผู้ปกครอง, สถานศึกษา และเด็ก เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นส่วนสำคัญในการปลูกฝังความรู้ความเข้าใจแล้วนั้น การสื่อสาร ถือเป็นหนึ่งในการพัฒนาที่สำคัญที่เกิดขึ้นตั้งแต่วัยเด็ก แต่สิ่งที่เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้จากผู้ปกครอง และสถานศึกษา ก็คือ รูปแบบของการสื่อสารโดยผ่าน “สื่อสร้างสรรค์” ถือเป็นส่วนที่ช่วยให้เด็กได้รับรู้และสร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี ซึ่งในปัจจุบันสื่อมีหลากหลายรูปแบบที่ให้ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

2.2.2.1 สถาบันครอบครัว

สถาบันครอบครัว เป็นสถาบันพื้นฐานแรกที่สุด และมีความสำคัญยิ่งของสังคม เพราะสถาบันขั้นมูลฐานที่เป็นจุดเริ่มต้นของสถาบันทั้งหลาย ครอบครัวเป็นสถาบันสังคมที่เล็ก

ที่สุดแต่เป็นสถาบันที่มีความสำคัญที่สุด เพราะเป็นหน่วยสังคมแรกที่หล่อหลอมชีวิตของคนในครอบครัวให้การเลี้ยงดูอบรมสั่งสอน ครอบครัวเป็นแหล่งผลิตคนเข้าสู่สังคม สังคมจะดีมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับครอบครัว เพราะครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่ทำให้การอบรมสั่งสอน หล่อหลอมพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความรู้สึก เรียกโดยรวมว่า ช่วยหล่อหลอมบุคลิกภาพของมนุษย์ สร้าง และพัฒนาคุณภาพของมนุษย์ในสังคม

องค์ประกอบของสถาบันครอบครัวคือ พ่อ แม่ ลูก ญาติพี่น้อง ทั้งหมดนี้เรียกว่าสถาบันครอบครัว เนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่าง ต้องเอื้ออำนวยต่อกัน มีการพึ่งพา และเกี่ยวเนื่องกันในบางเรื่องหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ปัจจัยที่อยู่รอบตัวเรียกว่า “อุปสรรค” หรือ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “สิ่งที-ก่อก่อให้เกิดปัญหา” อุปสรรคของแต่ละครอบครัวก็แตกต่างกันไปแล้วแต่ว่าผู้ใดเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหา และอุปสรรค ซึ่งจะนำไปสู่บ่อเกิดแห่งความทุกข์

1) บทบาท และหน้าที่ของครอบครัว

ครอบครัว หมายถึง การอยู่ร่วมกันของกลุ่มบุคคลที่เป็นสมาชิก ซึ่งมีความสัมพันธ์กันผูกพันกัน เช่น ความสัมพันธ์ทางสายเลือด หรือการรับเป็นบุตรบุญธรรม เป็นต้น สมาชิกที่มีความสัมพันธ์กัน และมีบทบาท และหน้าที่แตกต่างกัน เช่น เป็นบิดา เป็นมารดา เป็นสามีหรือภรรยา หรือเป็นบุตร เป็นต้น ซึ่งสมาชิกเศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทยได้ให้ความหมายของครอบครัวในเชิงสหวิทยาการ ดังนี้ (กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, 2560)

1.1) ด้านชีววิทยา ครอบครัวหมายถึง กลุ่มคนที่มีความผูกพันทางสายโลหิต

1.2) ด้านเศรษฐศาสตร์ ครอบครัวหมายถึง กลุ่มบุคคลที่ใช้จ่ายเงินจากงบประมาณเดียวกัน แม้จะอาศัยอยู่ต่างสถานที่กัน

1.3) ด้านสังคมศาสตร์ ครอบครัวหมายถึง กลุ่มคนที่อยู่ร่วมเคหาสถานหรือบ้านเดียวกันมีปฏิสัมพันธ์ สนใจต่อทุกข์ซึ่งกัน และกัน มีความผูกพันกัน มีความรักความปรารถนาดีต่อกัน โดยไม่จำเป็นต้องสืบสายโลหิตเดียวกัน

1.4) ทางกฎหมาย หรือนิติศาสตร์ ครอบครัวหมายถึง ครอบครัวที่ชายหญิงจดทะเบียนสมรสอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ซึ่งครอบคลุมถึงบุตร และบุตรบุญธรรม กฎหมายยังได้กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของบิดา มารดา สามี ภรรยา และบุตรที่มีต่อกัน และกำหนดสิทธิในการรับมรดกตามกฎหมาย

2) บทบาทหน้าที่ของสถาบันครอบครัวที่มีต่อสมาชิกในครอบครัว

2.1) บทบาท หน้าที่ในการกำหนดสิทธิของบุคคล ชายหรือหญิง เมื่อแต่งงานอยู่กินถูกต้องตามกฎหมายแล้ว ทั้งสองสามี ภรรยา ย่อมต้องมีสิทธิตามกฎหมาย มีกรรมสิทธิ์

เป็นเจ้าของซึ่งกัน และกัน ผู้อื่นไม่สามารถละเมิดสิทธิอันชอบธรรมลักษณะนี้ได้ สิทธิตามกฎหมายนี้ เป็นที่ยอมรับทั้งในกฎหมาย และจารีตประเพณี

2.2) บทบาท หน้าที่ในการสร้างความสัมพันธ์อันดีแก่สมาชิกภายใน ครอบครัว การที่ชาย และหญิงแต่งงานกันตามกฎหมาย ย่อมต้องอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัว มีความรัก ความผูกพันซึ่งกัน และกัน ต้องมีหน้าที่ในการเลี้ยงดูบุตรที่เกิดมาให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย และจิตใจ เพื่อให้บุตรของตนเติบโตขึ้นมาอย่างมีประสิทธิภาพเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมต่อไป

2.3) บทบาท หน้าที่ในการอบรมเลี้ยงดู สั่งสอน สมาชิกที่เกิดใหม่ใน ครอบครัว และถ่ายทอดความรู้ และเป็นธุระจัดหาที่เล่าเรียนให้แก่บุตร ตลอดจนการกระทำตนให้ เป็นตัวอย่างที่ดีเพื่อให้บุตรเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม และนำความรู้ ความสามารถจรโรลง สังคมให้พัฒนาสืบต่อไป

2.4) หน้าที่ในการกำหนดสถานะทางสังคมให้แก่บุตร เมื่อบุตรเกิดมา ในครอบครัว สถานภาพเบื้องต้น ได้แก่ การกำหนดเชื้อชาติ ศาสนา เป็นต้น อีกทั้งสถาบันครอบครัว ยังมีหน้าที่ในการกำหนดสถานภาพแห่งการเป็นบุตรสมาชิกเกิดมาด้วย ทั้งนี้ย่อมมีผลตามกฎหมายใน การสืบต่อการเป็นทายาทของบิดา มารดา เกี่ยวกับมรดก ในอนาคต

สรุป สถาบันครอบครัว เป็นสถาบันที่มีความสำคัญในสังคมทุกชุมชน ซึ่ง มักเป็นศูนย์กลางของความสัมพันธ์ และการเรียนรู้ระหว่างบุคคลในครอบครัว สถาบันครอบครัว มีบทบาทสำคัญในการพัฒนา และสร้างสังคมที่มีความสุข และสันติสุข สถาบันครอบครัวมักมีหลาย ภารกิจ และบทบาทที่สำคัญ ในการส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในครอบครัว โดย สนับสนุน และกระตุ้นการสื่อสารที่เปิดเผย และเข้าใจกันอย่างเหมาะสม เป็นที่เรียนรู้ และการสอน สำหรับสมาชิกในครอบครัว การสอนความคิดเห็น จริยธรรม และการพึ่งพาตนเองเป็นส่วนสำคัญของ การศึกษาในสถาบันครอบครัว มีบทบาทในการสนับสนุนทางสังคม และจิตใจ โดยการสร้าง สภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความรัก และการเข้าใจต่อกัน ส่งเสริมพัฒนาการ และการเรียนรู้ของเด็กมี สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และการให้กำลังใจในการเรียนรู้ และการเติบโต รวมถึงสร้างความมั่นคง และความเข้าใจในครอบครัว โดยการสร้างความเข้าใจในเรื่องที่ต่าง ๆ และการเสริมสร้างความสามัคคี ะหว่างสมาชิกในครอบครัว สังคมสามารถพัฒนา และเจริญเติบโตได้อย่างสมบูรณ์และยั่งยืน

2.2.2.2 สถานศึกษา

จังหวัดยะลามีสถานศึกษาทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และ การศึกษาสูงสุด โดยมีทั้งโรงเรียนรัฐ และโรงเรียนเอกชนที่ให้บริการการศึกษาในพื้นที่นี้ นอกจากนี้ยังมี มหาวิทยาลัย และวิทยาลัยอาชีวศึกษาที่มุ่งเน้นการศึกษา และการพัฒนาทักษะทางวิชาชีพให้กับ นักเรียน และนักศึกษาอย่างมีคุณภาพ นอกจากนี้ยังมีโรงเรียนสอนศาสนา และวัดที่จัดการศึกษา

ทั้งในระดับประถม และมัธยมศึกษาเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการศึกษาศาสนา และจริยธรรมให้กับนักเรียนในพื้นที่นี้ด้วย

การศึกษาเป็นสิ่งสำคัญที่ชุมชนในจังหวัดยะลาให้ความสำคัญ ที่ว่า “การศึกษาคือ ประตูสู่ออนาคต” โดยการศึกษาจะช่วยให้อุทิศโอกาสในการเข้าถึงงานที่ดีขึ้น มีชีวิตที่มั่นคง และมีความสำเร็จในชีวิต การศึกษายังเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ชุมชนเติบโต และพัฒนาต่อไปได้ ดีขึ้นในทุกด้านในอนาคต

1) อุปสรรคของการศึกษาในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้

เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ (2552) ได้ศึกษาสภาพการจัดการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่า อุปสรรคของการศึกษาในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ เกิดจากความไม่ปลอดภัยในพื้นที่ ความเข้าใจไม่ตรงกัน ความเชื่อ และค่านิยม ความเหลื่อมล้ำระหว่างครูโรงเรียนเอกชนสอนศาสนากับโรงเรียนรัฐ การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา การแบ่งแยกของนักเรียนชาวไทยพุทธ และชาวไทยมุสลิม การขาดหน่วยงานบริหารการศึกษาโรงเรียนเอกชน การกำหนดนโยบาย และการนำไปสู่การปฏิบัติ และการประเมินโดยใช้มาตรฐานเดียวกันทั่วประเทศ

จากปัญหาความไม่สงบทางการเมือง และความปลอดภัยในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการให้การศึกษาที่มีคุณภาพ และการเข้าถึงการศึกษา (Sriprapha, 2016) สอดคล้องกับ Chong et al. (2018) กล่าวว่า การเกิดผลสัมฤทธิ์ต่อนักเรียนทั้งทางตรง และทางอ้อมทำให้สถานที่เรียนขาดความพร้อม และสื่ออุปกรณ์การเรียนมีไม่เพียงพอ ความรู้สึกไม่ปลอดภัยในชีวิต และทรัพย์สิน ทำให้ครู และบุคลากรทางการศึกษาขาดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงาน ครูที่มีประสบการณ์สอนจึงมีขีดความสามารถไม่กล้าอยู่ในพื้นที่ รวมถึงหน่วยงานบริหารไม่สามารถเข้าถึงโรงเรียน จึงนำมาสู่ผลกระทบที่รุนแรงทั้งในด้านความมั่นคง และประสิทธิภาพของการจัดการศึกษา ซึ่งความไม่แน่นอนในเรื่องความปลอดภัยเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาในพื้นที่ชายแดน รวมถึงบางพื้นที่ที่เข้าถึงได้ยากเนื่องจากสภาพทางธรรมชาติหรือสถานการณ์การปะทุ (Asian Development Bank, 2020) สอดคล้องกับ Deep South Watch (2020) กล่าวว่า การขัดขวางหรือการเกิดความขัดแย้ง สามารถทำให้นักเรียน และครูต้องหยุดชั่วคราวหรือย้ายโรงเรียนได้ แม้แต่ปัญหาความเหลื่อมล้ำระหว่างครูโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามกับโรงเรียนของรัฐที่มีความไม่เท่าเทียมด้านเงินเดือน สวัสดิการ ค่าตอบแทน และการพัฒนาตนเอง รวมถึงความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษาระหว่างพื้นที่ชายแดน และพื้นที่อื่น ๆ ของประเทศ ส่งผลให้มีอัตราการการศึกษาที่ ต่ำกว่าเฉลี่ยประเทศ

UNESCO (2019) ให้ความเห็นว่า บางพื้นที่ขาดแคลนทรัพยากรการศึกษา รวมถึงหนังสือเรียน อุปกรณ์การศึกษา และครูที่มีความรู้ และทักษะที่เพียงพอ สอดคล้องกับ

เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ (2552) กล่าวว่า การฝากภาระการสนับสนุน และส่งเสริมโรงเรียนเอกชนในเขตพื้นที่การศึกษาช่วยดูแลอาจไม่เหมาะสมสำหรับบริบทพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ เพราะลักษณะของโรงเรียนเอกชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้มีความหลากหลาย และส่วนใหญ่ เป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม และมีจำนวนค่อนข้างมากกว่าพื้นที่อื่น ๆ ประกอบกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในพื้นที่เองมีภาระงานมาก และมีบุคลากรในกลุ่มสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) ไม่เพียงพอในการดูแลโรงเรียนเอกชน

Save the children (2020) กล่าวว่า นอกจากนี้แล้วยังมีในส่วนของนโยบาย และแนวทางการแก้ไขปัญหาในจังหวัดภาคใต้ที่ยังไม่มีความชัดเจนเท่าที่ควร ทำให้ความไม่ต่อเนื่องของนโยบายผู้ปฏิบัติเกิดความสับสน และเมื่อมีการนำนโยบาย แผนงาน มาตรการไปสู่การปฏิบัติเพียงแต่ประเมินว่าได้ทำแล้ว แต่ขาดการวิเคราะห์ประเมินสิ่งที่ทำว่ามีคุณภาพ หรือเกิดผลตามเป้าหมายหรือไม่ ซึ่งในบางพื้นที่มีสภาพทางทรัพยากรที่ไม่เหมาะสมสำหรับการสร้างโรงเรียน หรือไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นสำหรับการศึกษา สอดคล้องกับ เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ (2552) กล่าวว่า ดังนั้นการประเมินต่าง ๆ ของรัฐใช้มาตรฐานเดียวกันทั้งประเทศก่อให้เกิดปัญหาเพราะบริบทต่างกัน การประเมินในบริบทที่แตกต่างกันควรใช้วิธีการที่แตกต่าง ควรมีเกณฑ์ส่วนกลาง และเกณฑ์สำหรับแต่ละบริบทตามความเหมาะสม โดยเฉพาะในบริบทชายแดนภาคใต้ ซึ่งประชาชนมากกว่าร้อยละ 80 นับถือศาสนาอิสลาม และมีวิถีชีวิตแบบมุสลิม

สรุป อุปสรรคของการศึกษาในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ เช่น ความไม่สงบ สุข ปัญหาเกี่ยวกับภาษา และวัฒนธรรม ข้อจำกัดทางเศรษฐกิจ และความยากลำบากในการเข้าถึงการศึกษา ทำให้การศึกษาในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ของประเทศไทยได้เผชิญกับอุปสรรคหลายประการ ซึ่งส่งผลกระทบต่อคุณภาพการศึกษา การเข้าถึงการศึกษา และความเท่าเทียมในการศึกษา

2) รูปแบบการศึกษา

การจัดการศึกษาของไทยได้กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติมโดยมีรูปแบบการศึกษา 3 ระบบ ดังนี้

(1) การศึกษาในระบบ (Formal education) หมายถึงการศึกษาที่มีการกำหนด สร้างหลักสูตรชัดเจน มีวิธีการศึกษาที่เป็นบรรทัดฐาน มีกรอบระยะเวลาของการศึกษา ตลอดจนมีการประเมินผลการศึกษาด้วย ซึ่งเป็นเงื่อนไขในการสำเร็จการศึกษาที่มีมาตรฐานแน่นอน การจัดการศึกษาในลักษณะนี้ ได้แก่ การศึกษาขั้นพื้นฐาน การศึกษาภาคบังคับ การศึกษาในสถานศึกษาสังกัดกระทรวง ทบวง กรมต่าง ๆ เป็นต้น

(2) การศึกษานอกระบบ (Non - formal education) เป็นการศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา

การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหา และหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม

(3) การศึกษาตามอัธยาศัย (Informal education) เป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อ หรือแหล่งความรู้อื่น ๆ

กระทรวงศึกษาธิการ (2549) ได้กำหนดแผนพัฒนาการศึกษาจังหวัดชายแดนภาคใต้ ให้มีการจัดการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้ในรูปแบบที่หลากหลาย และมีการจัดในสถานศึกษาหลายประเภท ได้แก่ โรงเรียนของรัฐบาล โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม สถานศึกษาพอเหมาะ ศูนย์ฝึกอบรมจริยธรรม และศาสนาอิสลามประจำมัสยิด (ตาดีกา) โรงเรียนปริยัติธรรม สำนักศาสนศึกษา สำนักเรียน และศูนย์ศึกษาพุทธศาสนาวันอาทิตย์ ด้วยรูปแบบการจัดการศึกษาที่หลากหลายดังกล่าวหลายด้านยังคงมีความซ้ำซ้อน กระบวนการจัดการศึกษาทางด้านที่ขาดประสิทธิภาพ มีการออกกลางคัน ขาดความยืดหยุ่น และความเชื่อมโยง บางส่วนไม่ได้เรียนด้านวิชาที่เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพรูปแบบการจัดการศึกษาในโรงเรียนของรัฐไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิต และความต้องการของประชาชน และยังส่งผลให้เด็กไทยพุทธ และมุสลิมบางส่วนขาดการเรียนรู้ร่วมกัน การจัดการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้จึงต้องยึดหลักการจัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับวิถีชีวิต อัตลักษณ์ ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความต้องการของท้องถิ่น และประชาชนที่มีลักษณะเฉพาะบนพื้นฐานของหลักศาสนาที่เชื่อมโยงหลักการศาสนาเข้ากับวิชาสามัญ และวิชาชีพที่ยึดผู้เรียน และประชาชนเป็นศูนย์กลาง โดยให้มีการบริหารจัดการในลักษณะพิเศษที่แตกต่างไปจากพื้นที่อื่น

โรงเรียนประถมศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 1 - 3 ในพื้นที่จังหวัดยะลา ภายใต้สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา (สพป.), องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.), สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (สช.) และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยแบ่งเป็น 8 อำเภอ ได้แก่ อำเภอรามัน 62 โรงเรียน, อำเภอเมืองยะลา 77 โรงเรียน, อำเภอบันนังสตา 41 โรงเรียน, อำเภอยะหา 38 โรงเรียน, อำเภอเบตง 28 โรงเรียน, อำเภอธารโต 16 โรงเรียน, อำเภอกงปริง 14 โรงเรียน และอำเภอกาบัง 10 โรงเรียน รวมทุกสังกัดเป็นจำนวน 286 โรงเรียน (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดยะลา กระทรวงศึกษาธิการ 2564) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 โรงเรียนที่มีระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นแต่ละอำเภอ จังหวัดยะลา

อำเภอ	สพ. สำนักงานเขต พื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา ยะลา	อปท. องค์การ ปกครอง ส่วนท้องถิ่น	สช. สำนักงาน คณะกรรมการ การศึกษา เอกชน	สาธิต. โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา สังกัดมหาวิทยาลัย ราชภัฏยะลา	รวม ทุก สังกัด
รามัน	53	-	9	-	62
เมืองยะลา	48	6	22	1	77
บันนังสตา	33	-	8	-	41
ยะหา	27	-	11	-	38
เบตง	18	5	5	-	28
ธารโต	14	-	2	-	16
กรงปินัง	10	-	4	-	14
กาบัง	8	-	2	-	10
รวม	211	11	63	1	286

จากสภาพปัญหาการจัดการศึกษาของจังหวัดยะลา คือ เนื้อหาหลักสูตร และแบบเรียนที่ไม่สอดคล้องวัฒนธรรมท้องถิ่นในการเรียนการศึกษาที่เกิดขึ้น และเป็นอยู่ในปัจจุบันนี้เป็นหลักสูตรแบบบังคับโดยทางกระทรวงศึกษาธิการจะเป็นผู้กำหนดในตัวของวิชาที่จำเป็นจะต้องมีการเรียนการสอนในโรงเรียน ทั้งนี้ด้วยการไม่เข้าใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่น ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีวัฒนธรรมความเชื่อพื้นฐานที่แตกต่างจากสังคมในจังหวัดอื่น ๆ ทำให้เกิดความขัดแย้งเกิดขึ้นกับตัวนักเรียน บทเรียน และคุณครู วิชาที่มีเนื้อหาที่ไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่น เช่น ไม่มีการกล่าวถึงศีลธรรม และเนื้อหาที่สอดคล้องกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความเชื่อท้องถิ่น หรือวิชาภาษาไทย ได้แก่ เนื้อหาในวิชาวรรณคดี พงศาวดาร ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่ออื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย อีกทั้งกิจกรรมที่จัดขึ้นในโรงเรียนไม่สอดคล้องวัฒนธรรมท้องถิ่น มีกิจกรรมบางกิจกรรมในการเรียนการสอนที่ไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น ดังนั้นปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันมาจากหลากหลายแนวทางเริ่มตั้งแต่การจัดการศึกษาที่ไม่เหมาะสม ไม่มีการบูรณาการให้เข้ากับท้องถิ่น และการใช้ประโยชน์จากองค์กรน้อยกว่าที่ควร ทำให้ไม่มีการศึกษาที่แข็งแรงในระดับรากฐานในพื้นที่สังคมพหุวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน (นันทพล วิทยานนท์, 2555)

3) บทบาทของครูผู้สอน

ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนตามหน้าที่ของโรงเรียน เนื่องจากครูเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ติดต่อสัมพันธ์กับผู้เรียน และผู้ปกครองโดยตรง บทบาทหน้าที่ และภาระงานของครู จึงเป็นปัจจัยสำคัญจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวผู้เรียน และเกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในทิศทางที่พึงประสงค์ บทบาทของครูสำหรับ ยนต์ ชุ่มจิต (2552) ได้อธิบายความหมายของ “บทบาท” หมายถึง ภาระที่ต้องรับผิดชอบตามสถานภาพของแต่ละบุคคล โดยขยายความว่า ใครมีสถานภาพหรือตำแหน่งอย่างไร ก็ต้องรับผิดชอบตามสถานภาพหรือตำแหน่งของตนที่ได้มา

นอกจากนี้ทาง มหาวิทยาลัยรามคำแหง (2557) กล่าวถึง บทบาทของครูจากคำว่า “Teachers” จำแนกบทบาทไว้ดังนี้

1) T - Teaching (การสอน) หมายถึง บทบาทในการทำหน้าที่สั่งสอนศิษย์ให้เป็นคนดีมีความรู้ในวิชาทั้งปวง ซึ่งถือว่าเป็นงานหลักของครูทุกคนทุกระดับชั้นที่สอน ดังนั้นครูทุกคนจึงควรตระหนักในเรื่องการสอนเป็นอันดับแรกโดยถือว่าหัวใจความเป็นครู คือ การอบรมสั่งสอนศิษย์ให้เป็นคนดีมีความรู้ในวิทยาการทั้งปวง

2) E - Ethics (จริยธรรม) หมายถึง การที่ครูมีหน้าที่ และความรับผิดชอบต่อในการส่งเสริมจริยธรรมให้แก่นักเรียน ซึ่งถือว่าเป็นหน้าที่ และความรับผิดชอบต่อที่สำคัญอีกประการหนึ่งของครูนอกจากครูอาจารย์จะต้องอบรมส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้มีจริยธรรมแล้วครูทุกคนจะต้องประพฤติปฏิบัติตนให้เป็นผู้มีจริยธรรมอันดีงามเหมาะสมด้วยเพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีแก่ลูกศิษย์

3) H - Human relationship (มนุษยสัมพันธ์) หมายถึง ครูอาจารย์ต้องทำตัวให้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อบุคคลทั่ว ๆ ไป เพราะการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีจะช่วยให้ครูสามารถปฏิบัติหน้าที่การงานได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในส่วนตัว และส่วนรวม

4) E - Evaluation (การประเมินผล) หมายถึง การประเมินผลการเรียนการสอนของนักเรียน หน้าที่ และความรับผิดชอบต่อว่ามีผลสำคัญประการหนึ่ง เพราะการประเมินผลการเรียนการสอนเป็นการวัดความเจริญก้าวหน้าของลูกศิษย์หากครูสอนแล้วไม่มีการวัดผล ครูก็ไม่สามารถรู้ได้ว่าลูกศิษย์ของตนเองจะมีความเจริญก้าวหน้ามากน้อยเพียงใด สำหรับการประเมินผลของนักเรียนสามารถทำได้หลายแบบ

5) R - Research (การวิจัย) หมายถึง การที่ครูต้องเป็นนักแก้ปัญหา เพราะการวิจัยเป็นวิธีการแก้ปัญหา และการศึกษาหาความรู้ความจริงที่เชื่อถือได้โดยใช้วิธีการที่เชื่อถือได้

6) S - Service (การบริการ) หมายถึง การให้บริการแก่ศิษย์ ผู้ปกครอง และชุมชน เช่น การให้บริการความรู้แก่คนในท้องถิ่นทั้งในด้านความรู้ทางอาชีพ สุขภาพอนามัย การให้คำปรึกษาหารือ และการร่วมกันแก้ปัญหาของชุมชน

สรุป บทบาทของครูผู้สอนมีความสำคัญมากในการพัฒนา และส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน เป็นผู้ที่ทำให้คำแนะนำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้อย่างถูกต้อง ช่วยให้นักเรียนเข้าใจวิชาที่เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนมีหน้าที่สอนเนื้อหาการเรียนรู้อื่นๆ โดยใช้วิธีการที่เหมาะสม สร้างกิจกรรมที่ให้ความรู้แก่นักเรียน มีหน้าที่ประเมิน ติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงพัฒนาวิธีการสอนให้เหมาะสมต่อความต้องการของนักเรียน ควรให้กำลังใจ และสนับสนุนในการพัฒนาทักษะ ความสามารถของนักเรียน โดยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน กระตุ้นความคิด รวมทั้งเป็นตัวอย่างในการพึงพอใจ ทำตามธรรมเนียมวินัยในสถานที่ทำงาน มีบทบาทในการสร้างสรรค์บรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน และผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์บรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยการกระตุ้นความคิด ความรู้ ช่วยส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ พัฒนาทักษะของนักเรียนให้เติบโตอย่างเต็มที่

2.2.2.3 ทักษะ และพฤติกรรมของเด็กประถมต้น

เด็กประถมศึกษาตอนต้นคืออยู่ในช่วงอายุ 6 - 9 ปี นับเป็นวัยที่มีความสุข มีความพึงพอใจเกี่ยวกับวัยของตน เป็นวัยที่ใช้เวลาส่วนมากอยู่กับเพื่อน เด็กจึงเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ จากเพื่อน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน และการมีเพื่อนสนิทจึงเป็นเรื่องสำคัญมากสำหรับเด็กวัยนี้ ในขณะที่เด็กบางคนอาจจะมีปัญหาไม่มีเพื่อน หรือเพื่อนไม่ยอมรับ นอกจากนี้เด็กวัยประถมต้น เป็นวัยที่รู้จักเหตุ และผล มีความคิดเป็นของตัวเอง สามารถแก้ไขปัญหา พร้อมทั้งจะเรียนรู้ระเบียบวินัย เริ่มเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือ รู้จักให้ และรับ ดังนั้น การสอนให้เด็กวัยนี้รู้จักกับทุกอารมณ์ความรู้สึกที่ผ่านเข้ามา และช่วยให้เด็กสามารถแสดงออกที่เหมาะสม ด้วยการฝึกฝนแนะนำให้คำชมเมื่อเด็กทำได้ดี และแก้ไข ชักจูง แนะนำ เมื่อเด็กทำไม่เหมาะสม ส่งเสริมให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์ และมีการปรับตัวที่ถูกต้อง จะเป็นการสร้างเสริมความฉลาดทางอารมณ์ ซึ่งเป็นทักษะหรือศิลปะการใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข

1) จิตวิทยาสำหรับเด็ก

จิตวิทยาเด็ก หรือ Child psychology คือ ศาสตร์ที่จะชวนผู้เรียนมาทำความเข้าใจภาวะการรับรู้ การนึกคิด และหรือการแสดงออกของเด็ก ๆ ที่เป็นผลพวงมาจากองค์ประกอบจากภายในหรือภาวะทางด้านจิตใจของพวกเขาทั้งในระดับจิตใต้สำนึก (Subconscious) และในระดับจิตสำนึก (Conscious) นั่นเอง เพราะพฤติกรรม ความคิด หรือแม้กระทั่งเพียงแค่การแสดงออกทางกายหนึ่ง ๆ ล้วนก่อกำเนิดจากบางจุดภายในจิตใจของเด็กทุกคน การเรียนรู้จิตวิทยา

เด็กจึงจะช่วยให้บุคลากร ผู้ปกครอง และคุณครูสามารถเข้าใจการกระทำหนึ่ง ๆ ของเด็กได้อย่างลึกซึ้ง และรอบด้านมากยิ่งขึ้น และเมื่อต้องหาหนทางแก้ไข ปรับพัฒนา หรือส่งเสริมก็จะสามารถทำได้อย่างถูกต้อง อย่างที่ตรงกับสิ่งที่เด็ก ๆ ต้องการหรืออาจกำลังเผชิญอยู่ภายในอย่างแท้จริง (Starfish Academy, 2563)

สิรมน กาญจนจิตกร (2564) อ้างถึงแนวคิดของ Erik Erikson กล่าวว่า เด็กในช่วงนี้ สิ่งแวดล้อมที่สำคัญ คือ เพื่อนบ้าน และโรงเรียน เด็กในวัยนี้เริ่มเข้าโรงเรียนใช้ชีวิตส่วนมากอยู่ในโรงเรียนมีความสามารถทำทุกอย่างที่ผู้ใหญ่ทำได้แต่ทำได้ไม่ดีเท่า ดังนั้น จึงทุ่มเททุกสิ่งทุกอย่างเพื่อทำงานให้ดีเท่าผู้ใหญ่ ถ้าทำสำเร็จก็จะเกิดกำลังใจ ภาคภูมิใจ แต่ถ้าทำไม่ได้เด็กจะเกิดความรู้สึกด้อย เมื่อถูกเปรียบเทียบกับเพื่อน เพราะในวัยนี้เพื่อนมีความหมายมากต่อการใช้เปรียบเทียบความสามารถของตน เนื่องจากเด็กวัยนี้ชอบทำงาน ผู้ใหญ่ควรใช้โอกาสนี้วางพื้นฐานการทำงาน และปลูกฝังลักษณะนิสัยการทำงานให้แก่เด็ก ถ้าเด็กทำงานได้ถึงแม้จะเป็นงานง่าย ๆ สำหรับผู้ใหญ่ และผู้ใหญ่แสดงให้เห็นว่างานนั้นมีคุณค่า เด็กจะรู้สึกภาคภูมิใจ และมีนิสัยรักที่จะทำงานต่อไป

เมื่ออยู่ในกลุ่มเพื่อน เด็กจะชอบแข่งขันกับเพื่อน เพื่อที่จะทราบความสามารถของตนเอง ในขณะที่เดียวกันก็ทำงานร่วมกับเพื่อนได้เพื่อช่วยให้งานสำเร็จ เพื่อนมีความหมายมากขึ้นในวัยนี้เด็กต้องการเพื่อนเพื่อให้เพื่อนยอมรับ และเพื่อให้เปรียบเทียบความสามารถของตน สังคมของเด็กวัยนี้กว้างขวางขึ้น โดยมีบุคคลอื่น ถ้าพัฒนาการขั้นนี้ผ่านไปได้ดี เด็กมีวิธีการทำงานที่เหมาะสม และมีความสามารถ รวมทั้งจะพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่ดีได้ในพัฒนาการขั้นต่อ ๆ ไป

จะเห็นได้ว่าเด็กเริ่มมีความสัมพันธ์กับพ่อแม่ และบุคคลในครอบครัว ต่อมาก็มีเพื่อน ครู โรงเรียน สังคม และมนุษยชาติดังนั้น พฤติกรรมของเด็กย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไป ถ้าหากบุคคลใดมีพัฒนาการดีทุก ๆ ชั้น ก็จะเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง แต่การที่บุคคลใดจะมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพดีหรือไม่เพียงใด ก็จะต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญ คือ สภาพแวดล้อมของบุคคลนั้น และวิธีการที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดู

2) พัฒนาการของเด็กประถมศึกษาตอนต้น

เบญจรัตน์ นุชนาฎ และคณะ (2556) กล่าวว่า เด็กวัยเรียนนี้เป็นวัยแห่งการเตรียมพร้อมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ถ้าเด็กได้รับสิ่งแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทุก ๆ ด้าน เด็กก็จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่หรือสิ่งแวดล้อมใหม่ได้อย่างราบรื่น เด็กในวัยนี้จะมีการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เนื่องจากเป็นวัยที่เข้าโรงเรียน เด็กจะเริ่มเรียนรู้ในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวก่อนแล้วจึงค่อยเป็นประสบการณ์ไปหาสิ่งแวดล้อมที่อยู่ไกลตัวออกไป สำหรับเด็กที่เริ่มเข้าเรียน จะสามารถเรียนรู้ได้ดี ถ้าทางโรงเรียนได้จัดสิ่งแวดล้อมโดยปล่อยให้

เด็กได้มีการเคลื่อนไหว และเข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เสมอ เด็กวัยเรียนนี้วุฒิภาวะทุกด้านกำลังงอกงามเกือบเต็มที่ ทำให้เด็กมีความสามารถเพิ่มขึ้นอีกหลายด้าน เป็นเพราะเด็กได้เรียนรู้กว้างขวางขึ้นในช่วงนี้ ทำให้เด็กสามารถที่จะคิด และแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตัวของตัวเอง

เด็กในวัยนี้จะเริ่มเรียนรู้โลกกว้างมากขึ้น ชอบความตื่นเต้น ฟังพอใจในสิ่งแปลกใหม่ จะหันเหไปสู่การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากสิ่งแวดล้อมนอกบ้าน เช่น เรียนรู้เกี่ยวกับเพื่อน คุณครู เป็นต้น เด็กจะไม่เรียนรู้ และพยายามกระทำการสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นว่าเขาสามารถทำได้หรือประสบความสำเร็จ อยากให้ผู้อื่นยอมรับในความสามารถของตนเอง ผู้ปกครอง และสถานศึกษาควรทำความเข้าใจว่าเด็กในวัยนี้มีความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมากขึ้น สามารถคิดหาเหตุผลแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และสามารถเข้าใจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ก็จริง แต่ก็ยังมีข้อจำกัดว่าความรู้ความเข้าใจเหล่านี้ก็ต้องอยู่ในรูปธรรม

2.2.2.4 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก

สื่อการสอนมีอยู่หลากหลายรูปแบบหลากหลายประเภท การเลือกสื่อการสอนมีความสำคัญมากต่อกระบวนการเรียนการสอน อย่างไรก็ตามในการเลือกสื่อการสอนพึงระลึกไว้เสมอว่า “ไม่มีสื่อการสอนอันใดที่ใช้ได้ดีที่สุดในทุกสถานการณ์” ในการตัดสินใจเลือกใช้สื่อการสอนต้องพิจารณาถึงปัจจัยหลาย ๆ อย่างร่วมกัน ผู้ใช้สื่อไม่ควรยกเอาความสะดวก ความถนัดหรือความพอใจส่วนตัวเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกสื่อการสอน เพราะอาจเกิดผลเสียต่อกระบวนการเรียนการสอนได้

“สื่อ” ในภาษาไทยกับคำในภาษาอังกฤษ พบว่า มีความหมายตรงกับคำว่า “Media” พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อสร้างสรรค์และปลอดภัย (2558) ให้ความหมายของ “สื่อ” คือ สิ่งที่ทำให้ปรากฏด้วยตัวอักษร เครื่องหมายภาพ หรือเสียง ไม่ว่าจะจัดทำในรูปของเอกสาร สิ่งพิมพ์ ภาพเขียน ภาพพิมพ์ภาพระบายสี รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมายรูปถ่าย ภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ การแสดงข้อมูลคอมพิวเตอร์ในระบบคอมพิวเตอร์ หรือได้จัดทำในรูปแบบอื่นใด สอดคล้องกับ วสันต์ ภัยหลิกดิ์ (2561) กล่าวว่า “สื่อสร้างสรรค์ คือ สื่อที่สร้างสิ่งดี ๆ เป็นเรื่องที่สร้างสรรค์ เป็นเรื่องที่ทำให้เกิดความเข้าใจที่ดี ระหว่างคนในครอบครัว ระหว่างคนในสังคม และช่วยให้คนได้พัฒนาตัวเอง พัฒนาสังคมให้ดียิ่งขึ้น ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนา”

1) ความสำคัญของสื่อสร้างสรรค์ และสื่อปลอดภัย

การสื่อสารเป็นเรื่องที่สำคัญสำหรับทุกคน และยิ่งในปัจจุบันยังมีช่องทางมากมายให้เราได้สื่อสารกัน แน่แน่นอนว่า “สื่อหลัก” ยังคงเป็นผู้ที่มีอิทธิพลในการสื่อข่าวสารได้ในวงกว้าง แต่ถึงอย่างไรรั้น ประชาชนอย่างเราก็ทำหน้าที่เป็นสื่อได้ โดยผ่านช่องทางออนไลน์ที่

เข้าถึงได้ง่ายในยุคดิจิทัล สอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง (2560) กล่าวว่า “สื่อ” ถือเป็นกระจกสะท้อนสภาพของสังคม เปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ของประชาชนในสังคม และมียังผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของชาติ สื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารออกมาในลักษณะใด สภาพสังคมย่อมแสดงออกมาในลักษณะนั้นเช่นกัน

อัญรินทร์ อมริศรียาชัย (2563) กล่าวว่า สื่อต้องระวัง และมีจริยธรรมในการนำเสนอ ตระหนักเรื่องนี้อยู่ตลอดเวลา เพราะสิ่งที่จะถ่ายทอดผ่านเรา มันมีผลต่อคนรับเสมอ จงอย่ามองแค่จะสร้าง Rating ยอด Engagement อย่ามุ่งไปที่เรื่องแข่งขันทางด้านเนื้อหา ความหวือหวา และความน่าสนใจอย่างเดียว แต่อย่าลืมมองถึงผลกระทบต่อผู้เสพหรือผู้รับสารจะได้รับด้วย มีความ “ซ้า” บ้างก็ได้ ระวังเรื่องการเร้าอารมณ์ มันอาจจะเร้าในสิ่งที่เราไม่อยากจะเกิดขึ้นก็ได้ รู้เท่าทันสื่อ คือทักษะ หรือความสามารถในการ “ใช้สื่ออย่างรู้ตัว” และ “ใช้สื่ออย่างตื่นตัว”

(1) การใช้สื่ออย่างรู้ตัว

- สามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ
- สามารถโต้ตอบกับมันได้อย่างมีสติ และรู้ตัว
- สามารถตั้งคำถามว่าสื่อถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร

(2) การใช้สื่ออย่างตื่นตัว

- สามารถอธิบายหรือขยายความได้ โดยการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เข้าถึงสื่อที่หลากหลาย และมีคุณภาพ
- สามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ มีส่วนร่วมที่พัฒนาสื่อต่าง ๆ ให้ดีขึ้น

2) สื่อสำหรับเด็ก

การเลือกสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กก็มีความสำคัญอย่างมาก เพื่อให้พัฒนาการเรียนรู้ และพัฒนาการของพวกเขาในทางที่เป็นบวก การแบ่งประเภทของสื่อ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

2.1) สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed media)

สื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็กมีความหลากหลาย และเป็นที่ยอมรับในการสนับสนุนการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะของเด็ก มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาทักษะการอ่าน, การเรียนรู้, และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การใช้สื่อเหล่านี้เป็นเครื่องมือที่ดีในการสร้างสรรค์ความรู้ และการเรียนรู้ของเด็ก เป็นสื่อที่ใช้การพิมพ์เป็นหลักเพื่อติดต่อสื่อสารทำความเข้าใจกันด้วยภาษาเขียนโดยใช้วัสดุ กระดาษ หรือวัสดุอื่นใดที่พิมพ์ได้หลายสำเนา เช่น ผ้า, แผ่นพลาสติก, สิ่งพิมพ์ เป็นต้น ทั้งสิ่งพิมพ์ 2 มิติ และสิ่งพิมพ์ 3 มิติ สื่อสิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็ก ได้แก่

- บัตรคำ (Flash cards) สื่อการสอนรูปแบบกระดาษชนิดหนึ่ง ที่ช่วยปูพื้นฐานด้านการจดจำของเด็กตั้งแต่ยังเล็ก เน้นให้เด็กใช้ทักษะการจดจำ และทักษะการฟัง โดยส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยคำศัพท์หรือรูปภาพอยู่ในนั้น (ชนิษฐา บุนนาค, 2562)

- หนังสือนิทาน (Storybook) คือนิทานที่ผู้ศึกษาออกแบบขึ้น เพื่อปลูกฝังทางคุณธรรมให้กับเด็ก โดยสอดแทรกเนื้อหา และการใช้ภาษาที่เหมาะสมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และด้านการเรียนรู้ประกอบด้วยเนื้อหา ภาพประกอบ ตัวอักษร เทคนิค และรูปแบบการนำเสนอ และจัดทำรูปเล่มสีสันที่ดึงดูดความสนใจของเด็กให้เกิดความสนุกสนาน (ปวีณา ศรีวิวัฒน์ และคณะ, 2556) เป็นเครื่องมือที่ดีในการสร้างสรรค์ความจินตนาการ และความเข้าใจในความคิด และคุณค่าทางสังคม เรื่องราวจะสอนคุณลักษณะที่ดีและมีคุณค่าในชีวิต

- ศิลปะ (Art) มีประโยชน์ต่อเด็ก ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย เด็กจะได้พัฒนาร่างกายในส่วนหลัก ๆ คือ การทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา กล้ามเนื้อมัดเล็ก พัฒนาการทางด้านอารมณ์ คือการได้ชื่นชม และสร้างสรรค์สิ่งที่สวยงาม พัฒนาการทางด้านสังคม คือ เด็กได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักรอคอยที่จะใช้อุปกรณ์ร่วมกับผู้อื่น และเรียนรู้การแบ่งปัน พัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับรูปร่าง ลักษณะ รูปทรง ความกว้าง ความยาว ความสูง ขนาด (เล็ก - ใหญ่) พื้นผิว (เรียบ - ขรุขระ - หยาบ) เป็นต้น (ชนิษฐา บุนนาค, 2562)

- ของเล่น (Toy) คือสิ่งของใด ๆ ที่สามารถนำมาใช้เล่นได้ โดยมากของเล่นมักจะมี ความเกี่ยวข้องกับเด็ก และสัตว์เลี้ยง การเล่นของเล่นช่วยให้เด็กปรับทัศนคติของชีวิต และสังคมที่พวกเขาอาศัย ของเล่นทำจากวัสดุที่แตกต่างกันเพื่อให้เหมาะกับอายุผู้เล่น สิ่งของหลายอย่างถูกออกแบบมาให้ เป็นของเล่น แต่สิ่งของที่ผลิตเพื่อจุดประสงค์อื่นก็สามารถเป็นของเล่นได้

2.2) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media)

สื่อการเรียนการสอนที่เกิดจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารโทรคมนาคม การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเรียนการสอนจะออกมาในลักษณะของสื่อประสม หรือมัลติมีเดีย (Multimedia) แสดงผลออกมาหลายรูปแบบตามที่โปรแกรมกำหนดไว้ เช่น มีเสียง เป็นภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น สามารถให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ปัจจุบันสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีหลายลักษณะที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ของเด็ก ได้แก่

- การ์ตูนอนิเมชัน (Animation) กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะ

จากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกถ่ายภาพรูปรูปร่าง หรือ รูปถ่ายแต่ละขณะของจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ (ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552)

- เกมออนไลน์ (Online game) คือ แพลตฟอร์มที่มีเกมต่าง ๆ สามารถเล่นผ่านอินเทอร์เน็ตได้ มีหลากหลายประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นทุกวัย และความสนใจ เกมเหล่านี้มักมีความสนุกสนาน และมีส่วนที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะของผู้เล่นด้วย (ยกถนัย แซ่อึ้งและคณะ, 2558)

- ภาพยนตร์สั้น หรือ หนังสั้น (Short film) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า Short เป็นประเภทของภาพยนตร์อย่างหนึ่งที่เหมือนกับภาพยนตร์ทั่วไป เล่าเรื่องด้วยภาพ และเสียงเหมือนภาพยนตร์ความยาวปกติ เพียงแต่ว่าเป็นการเล่าเรื่องเป็นประเด็นสั้น ๆ หรือประเด็นเดียวให้ได้ใจความ และมีข้อคิด เกิดประโยชน์แก่ผู้รับชม มีความยาวไม่เกิน 30 นาที (ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา และ วิชระพงษ์ พิมขาลี, 2565)

- ดนตรี (Music) ประพจน์ สมรรถไท (2563) กล่าวว่า ดนตรี คือ ลักษณะเสียงที่ประกอบด้วยความถี่ (Pitch) จังหวะ (Tempo) การประสานเสียง (Harmony) ทำนอง (Melody) และลีลา (Rhythm) ที่แสดงออกถึงความคิด ประสบการณ์ ความหวัง ความฝัน โดยมีผลต่อร่างกาย และจิตใจ

2.2.2.5 การวิเคราะห์สื่อสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการสร้างมิตรภาพสำหรับเด็ก

ผลการศึกษาข้อมูลสื่อสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการสร้างมิตรภาพสำหรับเด็ก ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ พบว่า

1) ประเภทของสื่อ แบ่งประเภทของสื่อออกเป็น 2 ประเภทได้แก่ 1) สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed media) ที่ใช้การพิมพ์เป็นหลักเพื่อติดต่อสื่อสารทำความเข้าใจกันด้วยภาษาเขียนโดยใช้วัสดุ กระดาษ หรือวัสดุอื่นใดที่พิมพ์ได้หลายสำเนา เช่น ผ้า, แผ่นพลาสติก, สิ่งพิมพ์ เป็นต้น ทั้งสิ่งพิมพ์ 2 มิติ และสิ่งพิมพ์ 3 มิติ สื่อสิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็ก ได้แก่ บัตรคำ (Flash cards), หนังสือนิทาน (Storybook), ศิลปะ (Art), ของเล่น (Toy) 2) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media) สื่อการเรียนการสอนที่เกิดจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารโทรคมนาคม แสดงผลออกมาหลายรูปแบบตามที่โปรแกรมกำหนดไว้ เช่น มีเสียง เป็นภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น สามารถให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ปัจจุบันสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีหลายลักษณะที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ของเด็ก ได้แก่ การ์ตูนอนิเมชัน (Animation), เกมออนไลน์ (Online game), ดนตรี (Music) และภาพยนตร์สั้น (Short film)

2) ประโยชน์ของสื่อ สื่อดีคือสื่อที่ปลอดภัย และสร้างสรรค์สำหรับทุกคน นั้นหมายความว่าทุกคนในชุมชนต้องได้รับ และใช้สื่อที่เหมาะสมกับการพัฒนาในแต่ละช่วงวัย เด็ก และครอบครัวสามารถเข้าถึงสื่อได้ง่าย ซึ่งประโยชน์ของสื่อทำให้เด็กจะได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพช่วย

กระตุ้น และสร้างความสนใจให้กับเด็ก มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์ อันดีระหว่างเด็ก และผู้ปกครอง และยังปลูกฝังมิตรภาพให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

3) สื่อที่ส่งผลต่อเด็ก ในพื้นที่จังหวัดยะลาที่มีความหลากหลายด้านวัฒนธรรม เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม, เด็กไทยพุทธ และเด็กไทยเชื้อสายจีน ดังนั้น การรับรู้สื่อของเด็ก จึงไม่เหมือนกัน ซึ่งมีสื่อบางประเภทที่ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของศาสนา รวมถึงการใช้ภาษาในการสื่อสาร ซึ่งในพื้นที่จังหวัดยะลา มีการใช้ภาษามลายูถิ่นของเด็กไทยเชื้อสายมุสลิม

ซึ่งได้วิเคราะห์เปรียบเทียบการรับรู้สื่อสำหรับเด็ก รวมถึงครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม ไทยพุทธ และไทยเชื้อสายจีน ดังแสดงดังตารางที่ 2 และตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์สื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้

สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed media)	ประโยชน์	การวิเคราะห์
บัตรคำ (Flash cards)	เน้นให้เด็กใช้ทักษะการจดจำ และทักษะการฟัง โดยส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยคำศัพท์หรือรูปภาพอยู่ในนั้นเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม: เด็กส่วนใหญ่สนใจ และเรียนรู้บัตรคำที่เป็นตัวเลข และภาษามลายูถิ่น กับภาษาไทยเนื่องจากศาสนาอิสลามจะไม่ให้มีรูปภาพคน และสัตว์อยู่ในบ้าน เด็กไทยพุทธ: เรียนรู้บัตรคำหลากหลายรูปแบบ ตัวเลข ภาษา และรูปภาพต่าง ๆ เด็กไทยเชื้อสายจีน: เน้นการใช้บัตรคำภาษาไทย และภาษาจีนเป็นหลัก
หนังสือนิทาน (Storybook)	ปลูกฝังทางคุณธรรมให้กับเด็ก โดยสอดแทรกเนื้อหา และการใช้ภาษาที่เหมาะสม	เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม: เรียนรู้นิทานพื้นบ้านของชาติพันธุ์มลายู รวมถึงนิทานที่เป็นเรื่องของประวัติศาสตร์ปัตตานี
หนังสือนิทาน (Storybook)	เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และด้านการเรียนรู้	ในอดีตเป็นส่วนใหญ่ ภาษาที่ใช้สอนเป็นภาษามลายูถิ่น เด็กไทยพุทธ: สนใจนิทานอีสป และนิทานรูปแบบตะวันตก ที่มีเนื้อหาคือภาษาไทย และอังกฤษ เด็กไทยเชื้อสายจีน: เรียนรู้นิทานที่หลากหลาย แต่มีการแปลคำสอนภาษาจีนเป็นหลัก

ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์สื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถีพุทธวัฒนธรรมชายแดนใต้ (ต่อ)

สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed media)	ประโยชน์	การวิเคราะห์
ศิลปะ (Art)	เด็กได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักรอยยิ้มที่จะใช้อุปกรณ์ ร่วมกับผู้อื่น และเรียนรู้การ แบ่งปัน พัฒนาการทางด้าน สติปัญญา คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับ รูปร่าง ลักษณะ รูปทรง ความ กว้าง ความยาว ความสูง ขนาด พื้นผิว	เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม: มีการเรียนรู้เรื่อง งานศิลปะจากการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ให้เกิด ประโยชน์ เช่น นำใบไม้พื้นถิ่นมาระบายสี พิมพ์ ลงบนกระดาษ และค่อนข้างหลีกเลี่ยงการวาด ภาพที่เป็นรูปภาพคน และสัตว์ในบางครอบครัว เด็กไทยพุทธ: ชอบวาดรูป และระบายสีลง บนกระดาษหลากหลายรูปแบบ เด็กไทยเชื้อสายจีน: วาดรูปที่มีความ เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมของจีนแฝงอยู่ และมีการ เขียนอักษรจีน
ของเล่น (Toy)	สิ่งของใด ๆ ที่สามารถ นำมาเล่นได้ การเล่นของเล่น ช่วยให้เด็กปรับทัศนคติของชีวิต และสังคมที่พวกเขาอาศัย ของ เล่นทำจากวัสดุที่แตกต่างกัน เพื่อให้เหมาะกับอายุผู้เล่น	เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม: มีการประดิษฐ์ของ เล่นพื้นถิ่นในบางครอบครัวเช่น รถสาคู ลูกหวี แต่ก็มีการเล่นของเล่นสมัยใหม่ในบางครอบครัว เด็กไทยพุทธ: สนใจของเล่นสมัยใหม่ จนบาง ครอบครัวไม่ได้ฝึกให้เด็กได้ประดิษฐ์ของเล่นพื้น ถิ่น ทำให้เด็กไม่ได้รู้จักของเล่นพื้นถิ่น เด็กไทยเชื้อสายจีน: สนใจของเล่นสมัยใหม่ ซึ่งจะมีบางครอบครัวฝึกให้ลูกได้เรียนรู้ของเล่น ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจีน

จากตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์สื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถี พุทธ วัฒนธรรมชายแดนใต้ เห็นว่า เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม ไทยพุทธ และไทยเชื้อสายจีน มีการใช้สื่อลักษณะนี้ อยู่ในระดับที่มากพอสมควร เนื่องจากเป็นสื่อเดิมที่ทุกครอบครัวมีแต่เด็กไทยเชื้อสายมุสลิมจะเลือกรูปภาพที่เป็นตัวเลข และภาษามลายูถิ่นมากกว่าการนำรูปภาพของคน และสัตว์ รวมถึงยังมีบางครอบครัวที่ให้เด็กเรียนรู้ิทานที่เป็นเรื่องประวัติศาสตร์ แต่เด็กไทยพุทธ และไทยเชื้อสายจีนจะเลือกการนำรูปภาพที่หลากหลาย และนำรูปแบบสื่อที่ทันสมัย

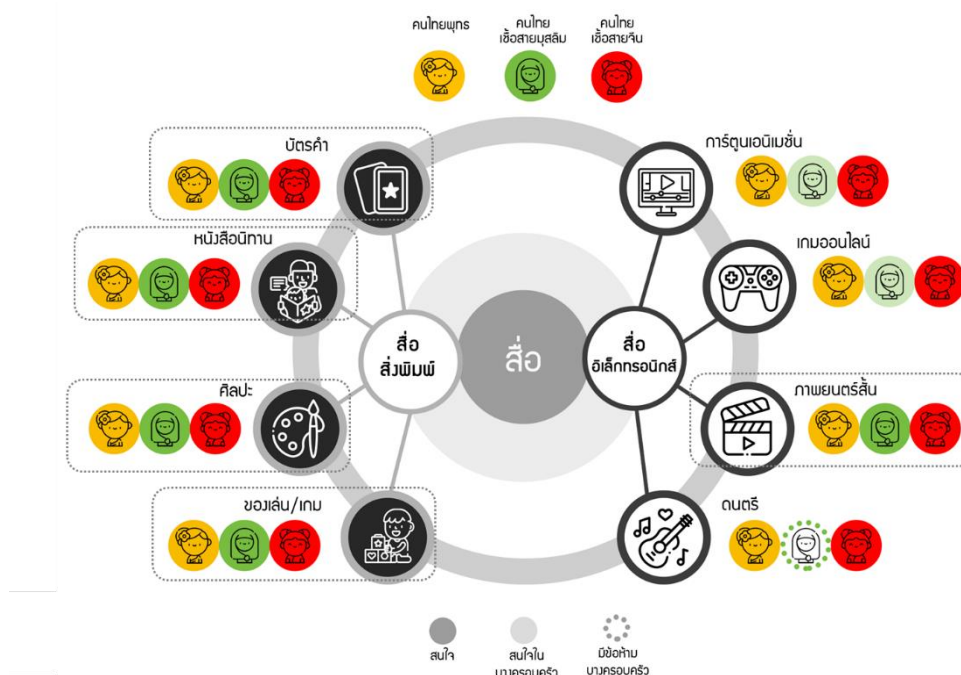
ตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์สื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถีพัฒนาธรรมชาตชายแดนใต้

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media)	ประโยชน์	การวิเคราะห์
การ์ตูนอนิเมชัน (Animation)	<p>ช่วยให้เกิดการจินตนาการอย่างไร้ขอบเขต ไม่มีการปิดกั้นทางความคิด สามารถใช้ความคิดได้อย่างอิสระเสรี</p> <p>- เน้นให้ส่วนสำคัญเกิดความกระจ่าง และชัดเจนขึ้น เป็นการใช้ภาพอธิบายได้ดี ช่วยทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมกลายเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจน และดีขึ้น</p>	<p>เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม: เด็กไม่ค่อยได้ดูการ์ตูนอนิเมชันมากนัก มีเพียงบางครอบครัวที่เป็นมุสลิมสมัยใหม่ได้เปิดโอกาสในลูกได้ดูการ์ตูนอนิเมชัน</p> <p>เด็กไทยพุทธ : ครอบครัวส่วนใหญ่สนับสนุนให้เด็กได้ดูการ์ตูนอนิเมชันเป็นพิเศษ และเด็กก็มีความสนใจมากผ่านสื่อออนไลน์</p> <p>เด็กไทยเชื้อสายจีน : ครอบครัวส่วนใหญ่สนับสนุนให้ลูกดูการ์ตูนอนิเมชัน</p>
เกมออนไลน์ (Online game)	<p>เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขัน และปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติ และจิตศาสตร์</p>	<p>เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม : ผู้ปกครองส่วนน้อยที่จะเปิดโอกาสในลูกได้เล่นเกมออนไลน์</p> <p>เด็กไทยพุทธ : มีเพียงบางครอบครัวที่ให้ลูกได้เล่นเกมออนไลน์ แต่มีบางครอบครัวที่ผู้ปกครองจะเล่นเกมไปด้วยพร้อมกับลูก</p> <p>เด็กไทยเชื้อสายจีน: ให้ลูกได้เล่นเกมออนไลน์ แต่ก็เข้มงวดเรื่องเวลา</p>
ภาพยนตร์สั้น (Short film)	<p>ได้แฝงแง่คิด แง่มุมต่าง ๆ มากมาย และสะท้อนสังคมให้เห็นในหลายรูปแบบ พร้อมทั้งยังมีความสำคัญในการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก เป็นสื่อที่ครอบคลุม และมีอิทธิพลต่อมนุษย์ทั้งในด้านบวก และด้านลบ</p>	<p>เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม : ชอบดูหนังสั้นหรือคลิปสั้น ๆ ผ่านรูปแบบออนไลน์ ส่วนใหญ่เด็กจะสนใจคลิปที่เป็นภาษามลายูถิ่นเป็นหลัก</p> <p>เด็กไทยพุทธ : สนใจคลิปสั้น ๆ และดูหนังสั้นที่มีความหลากหลาย ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ</p>

ตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์สื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถีพุทธวัฒนธรรมชายแดนใต้ (ต่อ)

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media)	ประโยชน์	การวิเคราะห์
		เด็กไทยเชื้อสายจีน : ชอบดูคลิปสั้น ๆ ทั้งภาษาไทย จีน และอังกฤษ
ดนตรี (Music)	เป็นทั้งศาสตร์ และศิลป์อย่างหนึ่ง ที่ช่วยให้มนุษย์มีความสุข สนุกสนาน รื่นเริง ช่วยผ่อนคลาย ความเครียดทั้งทางตรง และทางอ้อม กล่อมเกลาคจิตใจของมนุษย์ให้มีความเบิกบานรื่นรมย์ให้เกิดความสงบ และพักผ่อน	เด็กไทยเชื้อสายมุสลิม : ครอบครัวส่วนใหญ่จะเน้นให้ลูกฟัง และขับร้องเพลงอนาฮิต (การขับร้อง) เพลงเพื่อสวดสรรเสริญพระเจ้าในศาสนาอิสลามที่เกี่ยวกับความศรัทธาในการทำความดี เด็กไทยพุทธ : สามารถฟังเพลงได้หลากหลาย เพลงพื้นถิ่น เพลงสากล และจดจำ ร้องตามได้ เด็กไทยเชื้อสายจีน : สนใจการฟังเพลง แต่ครอบครัวจะมีการเปิดเพลงจีนให้ฟัง ในบางครั้ง เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ภาษาจีน

จากตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์สื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถีพุทธวัฒนธรรมชายแดนใต้เห็นว่า เด็กไทยเชื้อสายมุสลิมบางครอบครัวยังไม่เปิดใจสื่อที่เป็นดนตรีทั่วไป แต่จะสนับสนุนให้เด็กได้ร้องเพลงที่เกี่ยวข้องกับศาสนา เช่น เพลงอนาฮิต เป็นต้น ซึ่งเด็กไทยพุทธ และไทยเชื้อสายจีนสนใจสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย รับรู้ได้เร็ว และเด็กอยากเรียนรู้เพิ่มขึ้น



ภาพที่ 12 การวิเคราะห์สื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับสำหรับเด็ก และครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้

2.2.2.6 การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning: PBL)

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning: PBL) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่น และเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติกระทั่งได้คำตอบที่ผู้เรียนอยากรู้หรือสงสัย สนับสนุนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ และบูรณาการความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ กับชีวิตจริง เพื่อสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ของตนเองจากรูปธรรมเป็นนามธรรม ซึ่งอาจเป็นองค์ความรู้ที่เหมือนหรือต่างจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ในห้องเรียน ทั้งนี้การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา คิดวิพากษ์ และคิดรับผิดชอบต่อความสำเร็จของส่วนรวม (สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คพอท), 2567) สอดคล้องกับ XCL American school of bangkok (2567) กล่าวว่า การสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning หรือ PBL) คือ วิธีการสอนที่เน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้ โดยมุ่งเน้นการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และความสามารถในการแก้ปัญหา นอกจากนี้การสอนผ่านโครงงาน ยังส่งเสริมให้นักเรียนศึกษาเรื่องที่สนใจ และสร้างความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง ตัวอย่างของโครงงาน PBL ได้แก่ การออกแบบสวนอย่างยั่งยืน จัดแคมเปญการตลาด และการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในห้องเรียน

- ประโยชน์ของการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

- สร้างทักษะการคิดวิเคราะห์: การเรียนรู้แบบโครงการส่งเสริมให้นักเรียนคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูล และพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา พวกเขาเรียนรู้ที่จะเข้าถึงปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และหาวิธีการแก้ไขที่เหมาะสม

- เพิ่มการมีส่วนร่วม และแรงจูงใจ: ด้วยการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับปัญหาและประเด็นต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง PBL ทำให้ทุ่มเทกับกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น และมีแรงจูงใจที่จะประสบความสำเร็จมากขึ้น

- กระตุ้นการร่วมมือ: การเรียนรู้แบบโครงการมักเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะในการร่วมมือ และการสื่อสาร พวกเขาเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนไอเดีย และฟังมุมมองที่แตกต่างกัน

- เพิ่มการจดจำ และความเข้าใจ: ด้วยการประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้กับสถานการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง นักเรียนจะสามารถเข้าใจ และเก็บรักษาข้อมูลได้ดีขึ้น พวกเขาพัฒนาความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับเนื้อหา และสามารถจดจำในภายหลังได้ดีขึ้น

- พัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างอิสระ: การเรียนรู้แบบโครงการทำให้นักเรียนเป็นผู้รับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างอิสระ พวกเขาเรียนรู้ที่จะจัดการเวลาของตนเอง กำหนดเป้าหมาย และทำงานอย่างอิสระ

- ประเภทของ Project - Based Learning: PBL

Coding (Academy, 2566) แบ่งตามลักษณะของกิจกรรมได้ 4 ประเภท

- โครงการประเภทสำรวจ (Survey research project) คือ โครงการประเภทนี้ผู้เรียนเพียงแค่ต้องสำรวจ และรวบรวมข้อมูลแล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ และนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เห็นลักษณะหรือความสัมพันธ์ในเรื่องที่ต้องการศึกษาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

- โครงการประเภททดลอง (Experimental research project) คือ โครงการที่มีการออกแบบการทดลอง เพื่อศึกษาผลของตัวแปรหนึ่งที่มีผลต่อตัวแปรอีกตัวหนึ่งที่ต้องการศึกษา โดยควบคุมตัวแปรอื่น ๆ ที่อาจมีผลต่อตัวแปรที่ต้องการศึกษาไว้

- โครงการประเภทสิ่งประดิษฐ์ (Development research project) คือ โครงการเกี่ยวกับการประยุกต์ทฤษฎี หรือหลักการทางวิทยาศาสตร์หรือด้านอื่น ๆ มาประดิษฐ์ของเล่น เครื่องมือ เครื่องใช้หรืออุปกรณ์ เพื่อประโยชน์ใช้สอยต่าง ๆ

- โครงการประเภททฤษฎี (Theoretical research project) คือ โครงการนำเสนอทฤษฎี หลักการหรือแนวคิดใหม่ ๆ ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของสูตรสมการ หรือคำอธิบายก็

ได้ โดยผู้เสนอได้ตั้งกติกาหรือข้อตกลงขึ้นมาเอง แล้วนำเสนอทฤษฎี หลักการ หรือแนวคิด หรือจินตนาการของตนเองตามกติกาหรือข้อตกลงนั้น หรืออาจจะใช้กติกาหรือข้อตกลงเดิมมาอธิบายก็ได้

- เสริมความคิดสร้างสรรค์ คือ การเรียนรู้แบบโครงการส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ และคิดนอกกรอบ พวกเขาเรียนรู้ที่จะพัฒนาแนวทางการแก้ปัญหาที่เป็นเอกลักษณ์ และริเริ่มแนวคิดใหม่ ๆ

- ให้การประเมินแบบแท้จริง คือ โครงการการเรียนรู้แบบ PBL มักมีผลงานหรือการนำเสนอขั้นตอนสุดท้าย ซึ่งให้การประเมินแบบแท้จริงเกี่ยวกับความรู้ และทักษะของนักเรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง ทำให้ครูประเมินความรู้ และทักษะของนักเรียนในมิติที่ครอบคลุมมากขึ้นได้

- ขั้นตอนการดำเนินการ Project - Based Learning: PBL

พะเยาว์ ทองแก้ว (2566) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานตามโมเดลจักรยานแห่งการเรียนรู้ โดยมีความเชื่อว่า หากต้องการให้การเรียนรู้มีพลังและฝังในตัวผู้เรียนได้นั้น ต้องเป็นการเรียนรู้ที่เรียนโดยการลงมือทำเป็นโครงการ (Project) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยง และประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะในการคิด และแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ สามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1) Define คือ ขั้นตอนกำหนด คำถาม ปัญหา ประเด็น ความท้าทาย และวัตถุประสงค์ของโครงงาน

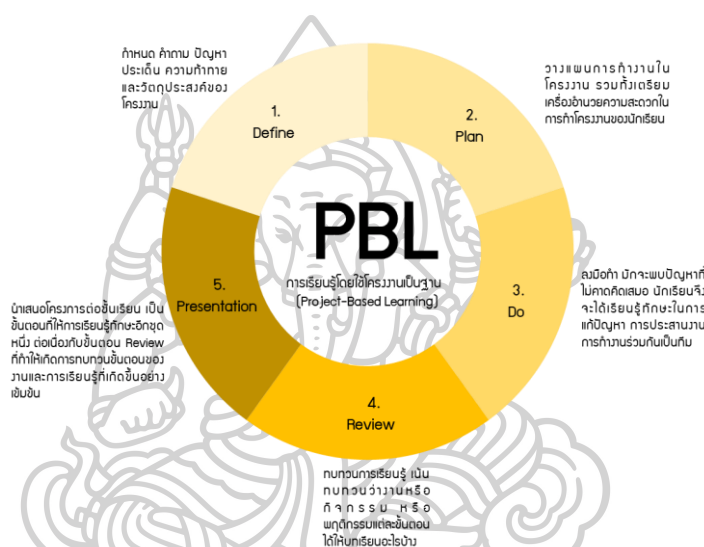
2) Plan คือ การวางแผนการทำงานในโครงงาน รวมทั้งเตรียมเครื่องอำนวยความสะดวกในการทำโครงงานของนักเรียน และที่สำคัญ เตรียมคำถามไว้ถามทีมงานเพื่อกระตุ้นให้คิดถึงประเด็นสำคัญบางประเด็นที่นักเรียนมองข้าม โดยถือหลักว่า ครูต้องไม่เข้าไปช่วยเหลือจนทีมงานขาดโอกาสคิดเองแก้ปัญหาเอง

3) Do คือ การลงมือทำ มักจะพบปัญหาที่ไม่คาดคิดเสมอ นักเรียนจึงจะได้เรียนรู้ทักษะในการแก้ปัญหา การประสานงานการทำงานร่วมกันเป็นทีม การจัดการความขัดแย้ง ทักษะในการทำงานภายใต้ทรัพยากรจำกัด ทักษะในการค้นหาความรู้เพิ่มเติม ทักษะในการทำงานในสภาพที่ทีมงานมีความแตกต่างหลากหลาย ทักษะการทำงานในสภาพกดดัน ทักษะ ในการบันทึกผลงาน ทักษะในการวิเคราะห์ผล และแลกเปลี่ยนข้อวิเคราะห้กับเพื่อนร่วมทีมในขั้นตอน Do นี้ ครูเพื่อศิษย์จะได้มีโอกาสสังเกตทำความเข้าใจ และเข้าใจศิษย์เป็นรายคน และเรียนรู้หรือฝึกทำหน้าที่เป็น “วิทยากร” และโค้ชด้วย

4) Review คือ การที่ทีมนักเรียนจะทบทวนการเรียนรู้ เน้นทบทวนว่างานหรือกิจกรรม หรือพฤติกรรมแต่ละขั้นตอนได้ให้บทเรียนอะไรบ้าง เอาทั้งขั้นตอนที่เป็นความสำเร็จ

และความล้มเหลวมาทำความเข้าใจ และกำหนดวิธีทำงานใหม่ที่ถูกต้องเหมาะสม รวมทั้งนำเหตุการณ์ระทึกใจ ภาคภูมิใจ ประทับใจ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

5) Presentation คือ การนำเสนอโครงการต่อชั้นเรียน เป็นขั้นตอนที่ทำให้การเรียนรู้ทักษะอีกชุดหนึ่ง ต่อเนื่องกับขั้นตอน Review ที่ทำให้เกิดการทบทวนขั้นตอนของงาน และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างเข้มข้น แล้วเอามานำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจให้อารมณ์ และให้ความรู้ (ปัญหา) ทีมงานของนักเรียนอาจสร้างนวัตกรรมในการนำเสนอก็ได้ โดยอาจเขียนเป็นรายงานและนำเสนอเป็นการรายงานหน้าชั้น จัดทำวิดีโอทัศน์ หรือนำเสนอเป็นละคร



ภาพที่ 13 ขั้นตอนการดำเนินการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning: PBL)
ที่มา : พะเยาว์ ดอกแก้ว (ดอกแก้ว, 2566)

สรุป การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบเชิงปฏิบัติอย่างมีความหมาย และเป็นประสบการณ์จริงของผู้เรียน การเรียนรู้แบบปฏิบัติ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสทดลองทำ สัมผัส และปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เรียน การเรียนรู้เชิงสอบถาม ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสอบถามโดยให้ผู้เรียนเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถาม สำรวจ และค้นหาข้อมูล เพื่อค้นหาคำตอบ การทำงานเป็นทีม ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมโดยให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เรียนรู้จากกัน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ การพัฒนาทักษะอื่น ๆ พัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการทำงานกลุ่ม การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร การทำงานในสถานการณ์จริง เป็นต้น ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานในสถานการณ์จริง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และความสำเร็จในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การสร้างผลงานเป็นผลลัพธ์ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างผลงานเชิงสร้างสรรค์ เช่น สร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือสร้างผลงานทางวิชาการ เป็นต้น การใช้โครงงานเป็นฐานในการเรียนรู้ช่วยสร้างประสบการณ์ที่มีความหมาย และเป็นประสบการณ์จริงที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และการทำงานในอนาคต

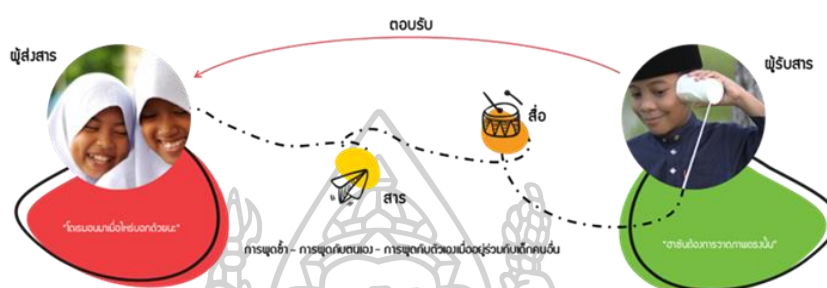
2.2.2.7 ทฤษฎีการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นกระบวนการในการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่มีสาระสำคัญที่ผู้สื่อสารทำหน้าที่เป็นทั้งผู้รับ และผู้ส่งสาร แต่ไม่อาจจะบ่งชี้ได้ว่าการสื่อสารเริ่มต้น และสิ้นสุดที่จุดใด เพราะถือว่าการสื่อสารมีลักษณะเป็นวงกลม และไม่มีที่สิ้นสุด และได้ผู้ให้ความหมายเรื่องนี้ไว้อีกหลายความหมาย

การสื่อสาร (Communication) หมายถึง การกระทำร่วมกันในบางสิ่งบางอย่าง นั่นคือ การถ่ายทอดหรือการแลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ ความคิด ของคนเรานั้นเอง กระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้สึกรู้สึกนึกคิดข้อมูลข่าวสาร ทักษะ ความรู้สึก และอารมณ์ของบุคคล ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปหรือมากกว่านั้น การสื่อสารจึงเป็นปฏิกริยาสัมพันธ์ทางสังคมที่สื่อความหมายผ่านระบบสัญลักษณ์ กระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารระหว่างบุคคลต่อบุคคลหรือบุคคลต่อกกลุ่ม โดยใช้สัญลักษณ์ สัญลักษณ์ หรือพฤติกรรมที่เข้าใจกัน การสื่อสาร มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า การสื่อความหมาย

ทฤษฎีการสื่อสารเชิงวงกลมของออสกู๊ด และชเรมม์ (Charles E. Osgood) & (Wilbur L. Schramm) ได้คิดค้น และสร้างรูปแบบจำลองเชิงวงกลมขึ้น โดยไม่เน้นเพียงแต่องค์ประกอบของการสื่อสารเท่านั้น แต่รวมถึงพฤติกรรมของทั้งผู้ส่ง และผู้รับด้วย มาใช้เป็นแนวทางในการอธิบายการสื่อสารที่เกิดขึ้นในการเรียนการสอนโดยเน้นถึงวัตถุประสงค์ของการสอน ความหมายของเนื้อหาข้อมูล และการที่ข้อมูลได้รับการแปลความหมายอย่างไร นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญของการสื่อความหมายการรับรู้ และการแปลความหมายของสัญลักษณ์ ว่าเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนการสอน การสื่อสารจะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพเฉพาะในส่วนที่ผู้ส่ง และผู้รับทั้งสองฝ่ายต่างมีวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ความรู้ เป็นต้น ที่สอดคล้องคล้ายคลึง และมีประสบการณ์ร่วมกัน จึงทำให้สามารถเข้าใจความหมายที่สื่อกันนั้นได้ เพราะผู้ส่งสามารถเข้ารหัส และผู้รับสามารถถอดรหัสเนื้อหาข่าวสารได้เฉพาะในขอบข่ายประสบการณ์ที่แต่ละคนมีอยู่ถ้าส่วนของประสบการณ์ของทั้งผู้ส่ง และผู้รับซ้อนกันเป็นวงกว้างมากเท่าใด จะทำให้การสื่อสารนั้นเป็นไปได้โดยสะดวก และง่ายมากยิ่งขึ้น เพราะต่างฝ่ายจะเข้าใจสิ่งที่กล่าวถึงนั้นได้เป็นอย่างดี แต่เมื่อใดที่วงของขอบข่ายประสบการณ์ซ้อนกันน้อยมากหรือไม่ซ้อนกันเลยแสดงว่าทั้งผู้ส่ง และผู้รับแทบจะไม่มีประสบการณ์ร่วมกันเลย การสื่อสารนั้นจะทำได้ยากลำบากหรือแทบจะสื่อสารกันไม่ได้เลย ซึ่งสามารถทราบได้จากผลป้อนกลับที่ผู้รับส่งกลับไปยังผู้ส่งนั่นเอง เนื่องจากในการสื่อสารนั้นเราไม่สามารถส่ง “ความหมาย” (Meaning) ของข้อมูลไปยังผู้รับได้ สิ่งที่ส่งไป

เป็นเพียง “สัญลักษณ์” (Symbol) ของความหมายนั้น เช่นคำพูด รูปภาพ เสียงเพลง ดังนั้น เมื่อมีการสื่อสารเกิดขึ้น ผู้ส่งต้องพยายามเข้ารหัสสารซึ่งเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้รับเข้าใจได้โดยง่าย ซึ่งสารแต่ละสารจะประกอบด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ มากมาย โดยที่สัญลักษณ์แต่ละตัวจะประกอบเป็นตัวบ่งบอกถึง “สัญญาณ” (Signal) ของบางสิ่งบางอย่างซึ่งจะทราบได้โดยประสบการณ์ของคนเรา ผู้ส่งต้องส่งเป็นสัญลักษณ์เป็นคำพูด ภาษาเขียน ภาษามือ เป็นต้น (วาสนา ไตสนั่น, 2563)



ภาพที่ 14 ทฤษฎีการสื่อสารของออสกูต และ ชแรมม์ (Charles E. Osgood) & (Wilbur L. Schramm)
ที่มา : ดัดแปลงมาจาก วาสนา ไตสนั่น (2563)

สรุป ทฤษฎีการสื่อสารคือการถ่ายทอดหรือการแลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ ความคิด ผ่านการติดต่อสื่อสารทางลายลักษณ์อักษร การติดต่อสื่อสารทางวาจา และการติดต่อสื่อสารทางเทคโนโลยี ซึ่งมีความสำคัญในการเสริมสร้างความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ และอธิบายปฏิกิริยา และพฤติกรรมทางการสื่อสารในสังคม และองค์กร นอกจากนี้ยังเป็นที่มาของแนวทาง และกลยุทธ์ในการสร้างสื่อที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกัน

2.2.2.8 ทฤษฎีการเลือกใช้สื่อ

ศุภวิชญ์ อำไพวรรณ (2563) กล่าวว่า สื่อการสอนมีอยู่หลากหลายรูปแบบหลากหลายประเภท การเลือกสื่อการสอนมีความสำคัญมากต่อกระบวนการเรียนการสอน อย่างไรก็ตามในการเลือกสื่อการสอนพึงระลึกไว้เสมอว่า “ไม่มีสื่อการสอนอันใดที่ใช้ได้ดีที่สุดในทุกสถานการณ์” ในการตัดสินใจเลือกใช้สื่อการสอนต้องพิจารณาถึงปัจจัยหลาย ๆ อย่างร่วมกัน ผู้ใช้สื่อไม่ควรยกเอาความสะดวก ความถนัด หรือความพอใจส่วนตัวเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกสื่อการสอนเพราะอาจเกิดผลเสียต่อกระบวนการเรียนการสอนได้

A. J. Romiszowski (1992) ได้เสนอแนวทางอย่างง่ายในการพิจารณาเลือกใช้สื่อการสอนไว้ว่า ในการเลือกสื่อการสอนนั้นมีปัจจัยหลายอย่างที่มีผลต่อการเลือกสื่อที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาปัจจัยเหล่านั้น ได้แก่

1) วิธีการสอน (Instructional method) การเลือกวิธีการสอน เป็นปัจจัยแรกที่คุณควบคุมการเลือกสื่อ หรืออย่างน้อยที่สุดก็เป็นสิ่งที่จำกัดทางเลือกของการใช้สื่อการสอนในการนำเสนอ ตัวอย่างเช่น ถ้าเลือกใช้วิธีการสอนแบบอภิปรายกลุ่ม (Group discussion) เพื่อแบ่งปันประสบการณ์ซึ่งกัน และกัน เป็นต้น

2) งานการเรียนรู้ (Learning task) สิ่งที่มีอิทธิพลต่อทางเลือกในการเลือกสื่อการสอนอีกประการหนึ่งคือ งานการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน เพราะสิ่งนี้จะเป็นสิ่งที่จำกัดหรือควบคุมการเลือกวิธีการสอน ตัวอย่างเช่น การฝึกอบรมผู้ตรวจการ หรือทักษะการบริหารงาน เป็นต้น

3) ลักษณะของผู้เรียน (Learner characteristics) ลักษณะพิเศษเฉพาะของผู้เรียนก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อการเลือกสื่อการสอน ตัวอย่างเช่น การสอนผู้เรียนที่เรียนรู้ได้ช้า โดยการใช้หนังสือหรือเอกสารเป็นสื่อการสอน จะเป็นสิ่งที่ยิ่งทำให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาในกระบวนการเรียนการสอน ผู้เรียนกลุ่มนี้ควรเรียนรู้จากสื่ออื่น ๆ ที่ทำการรับรู้ และเรียนรู้ได้ง่ายกว่านั้น เป็นต้น

4) ข้อจำกัดในทางปฏิบัติ (Practical constrain) ข้อจำกัดในทางปฏิบัติในที่นี้หมายถึง ข้อจำกัดทั้งทางด้านการจัดการ และทางด้านเศรษฐศาสตร์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพล ต่อทางเลือกในการเลือกใช้วิธีการสอน และสื่อการสอน เช่น สถานที่ใช้สื่อการสอน สิ่งอำนวยความสะดวก ขนาดพื้นที่ งบประมาณ เป็นต้น

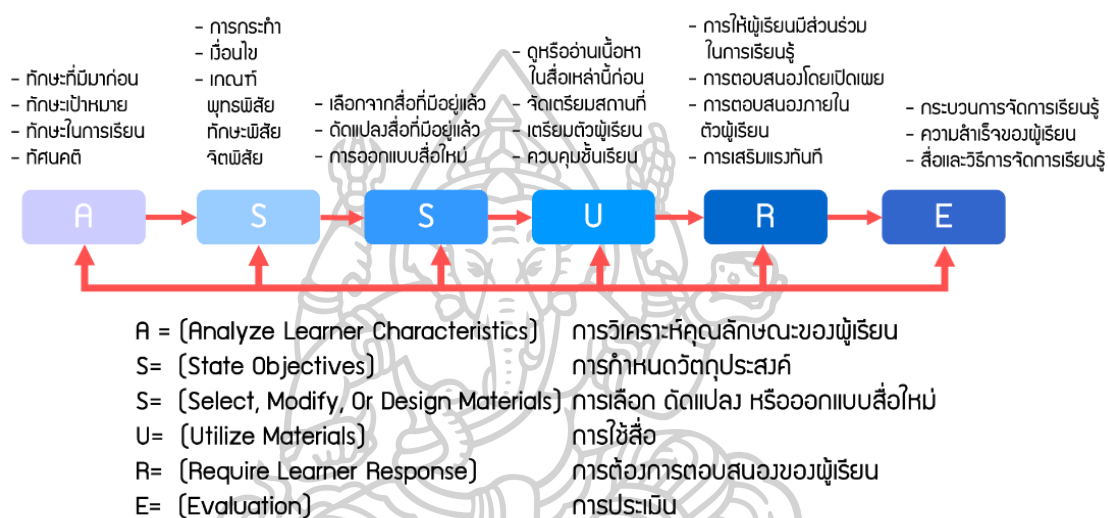
5) ผู้สอนหรือครู (Teacher) สื่อการสอนแต่ละชนิดไม่ว่าจะมีข้อดีอย่างไร แต่อาจไม่ถูกนำไปใช้เพียงเพราะผู้สอนไม่มีทักษะในการใช้สื่อเหล่านั้น ๆ นอกจากประเด็นในเรื่องทักษะของผู้สอนแล้ว ประเด็นในเรื่องทัศนคติของผู้สอนก็เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเลือกสื่อการสอนเช่นกัน

ระบบการสอน ASSURE Model

การวางแผนการใช้สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีด้านการสอนตามแบบจำลอง Assure model เป็นแนวคิดของ Heinich, Molenda, Russeell, และ Smaldino โดยมี 6 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การวิเคราะห์คุณลักษณะของผู้เรียน (Analyze learner characteristics)
- 2) การกำหนดวัตถุประสงค์ (State objectives)
- 3) การเลือกตัดแปลง หรือออกแบบสื่อ (Select, Modify, or Design materials)
- 4) การใช้สื่อการสอน (Utilize materials)
- 5) การต้องการตอบสนองของผู้เรียน (Require learner response)
- 6) การประเมินผล (Evaluation)

จากลำดับขั้นตอนการวางแผนอย่างเป็นระบบ จะเห็นได้ว่าเป็นแบบจำลองที่เน้นการวางแผนอย่างเป็นระบบในเรื่องของการใช้สื่อการสอนในสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงของห้องเรียน เพื่อให้ผู้สอนสามารถนำแบบจำลองมาใช้ในการวางแผนการสอนประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ แบบจำลองนี้จะเป็นหลักประกันถึงความสำเร็จในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีถ้าผู้สอนสามารถดำเนินการได้อย่างถูกต้องทุกขั้นตอน (ธนพิศ ธรรมเจริญพงศ์, 2566)



ภาพที่ 15 ระบบการสอน ASSURE Model

ที่มา : อนุสร หงษ์ขุนทด (2566)

สรุป ทฤษฎีการเลือกใช้สื่อ เน้นการวิเคราะห์ และเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการส่งสารหรือการสื่อสาร โดยการเลือกใช้สื่อที่มีความหลากหลายในการสื่อสาร เช่น สื่อที่มีภาพ เสียง และข้อความ จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร เป็นต้น การเลือกสื่อที่เหมาะสมกับลักษณะของงานหรือเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร เช่น การใช้สื่อออนไลน์ในการประชุม หรือการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในการเผยแพร่ข้อมูล เป็นต้น และการเลือกใช้สื่อขึ้นอยู่กับความต้องการ และความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อ เช่น การเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการในการติดต่อสื่อสาร และการหาข้อมูล เป็นต้น การนำทฤษฎีเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติสามารถช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ การสื่อสาร และการเลือกใช้สื่อมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมทั้งส่งเสริมการเข้าใจและการร่วมมือกันในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม

2.2.3 คุณภาพชีวิต

2.2.3.1 ความหมายของคุณภาพชีวิต

World health organization (1995) กล่าวว่า คุณภาพชีวิต หมายถึง ภาวะแห่งความสมบูรณ์ทางร่างกาย จิตใจ และการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมด้วยดี ไม่ใช่เพียงแค่ความปราศจากโรคหุพพลภาพเท่านั้น สอดคล้องกับ รัตนภรณ์ สมบูรณ์ (2556) กล่าวว่า คุณภาพชีวิตเด็ก หมายถึง สภาพความเป็นอยู่ที่ดีของเด็ก ที่มีความพึงพอใจต่อสภาพความเป็นอยู่ของตนเอง มีปัจจัยด้านวัตถุที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต มีความพร้อมที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ และอารมณ์ นำไปสู่ความสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.2.3.2 ความสำคัญของคุณภาพชีวิต

คุณภาพชีวิตมีความสำคัญ และเป็นที่พึงปรารถนาสำหรับมนุษย์ทุกคน โดยเฉพาะคุณภาพชีวิตของเด็กนักเรียน ถือเป็นเป้าหมายสูงสุดในการพัฒนาประเทศ มีแนวคิดที่สำคัญ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย (2560) ได้มีบทบัญญัติในเรื่องเกี่ยวกับคุณภาพชีวิต และความเป็นอยู่ที่ดีของประชาชน โดยกำหนดให้เป็นหน้าที่ของรัฐที่จะต้องดำเนินการ สำหรับบทบัญญัติที่เกี่ยวกับคุณภาพชีวิต และความเป็นอยู่ที่ดีของประชาชน ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 เด็กทุกคนได้รับการศึกษาเป็นเวลา 12 ปี ตั้งแต่ก่อนวัยเรียนจนจบการศึกษาภาคบังคับอย่างมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย เด็กเล็กได้รับการดูแล และพัฒนาก่อนเข้ารับการศึกษา สอดคล้องกับ แผนพัฒนาเด็ก และเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2564 คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (2561) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็ก และเยาวชน มีคุณภาพชีวิตที่ดีเหมาะสมตามช่วงวัย ทั้งด้านสุขภาพกาย ใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาที่ดี มีทักษะการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 รวมทั้งมีความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ที่สามารถปรับตัวเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก มีความรับผิดชอบ ต่อตนเอง มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญยิ่งของเด็ก และเยาวชน ที่จะเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติในอนาคต

2.2.3.3 องค์ประกอบของคุณภาพชีวิต

คุณภาพชีวิตที่ดี ต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบมากมาย แต่ละองค์ประกอบมีความสำคัญมากหรือน้อยต่างกันตามทัศนคติของแต่ละบุคคลหรือแต่ละสังคม องค์ประกอบที่เป็นตัวบ่งชี้คุณภาพชีวิตสำหรับเด็ก มีดังนี้

1) สุขภาพทางร่างกาย

การรับรู้สภาพทางด้านร่างกายของบุคคลมีผลต่อชีวิตประจำวัน เช่น การรับรู้สภาพความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกาย การรับรู้ถึงความรู้สึกสุขสบาย ไม่มีความเจ็บปวด การรับรู้ถึงความสามารถที่จะจัดการกับความเจ็บปวดทางร่างกายได้ การรับรู้ถึงพลังกำลังในการดำเนินชีวิตประจำวัน การรับรู้ถึงความเป็นอิสระที่ไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น การรับรู้ถึงความสามารถในการเคลื่อนไหวของตน และการรับรู้ถึงความสามารถในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตน (สุวัฒน์ มหัตถ์นรินทร์กุล และคณะ, 2540) ในขณะเดียวกัน นิพนธ์ พัวพงศกร และคณะ (2535) กล่าวว่า สำหรับองค์ประกอบคุณภาพชีวิตด้านร่างกาย ได้แก่ สุขภาพอนามัย พลังงาน การออมทรัพย์ สิ่งอำนวยความสะดวกในครอบครัว และในการประกอบอาชีพ เป็นต้น

2) อารมณ์ และจิตใจ

การรับรู้สภาพทางจิตใจของตนเอง เช่น การรับรู้ความรู้สึกทางบวกที่บุคคลมีต่อตนเอง การรับรู้ภาพลักษณ์ของตนเอง การรับรู้ถึงความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง การรับรู้ถึงความมั่นใจในตนเอง การรับรู้ถึงความคิด ความจำ สมาธิการตัดสินใจ และความสามารถในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของตน เป็นต้น การรับรู้ถึงความสามารถในการจัดการกับความเศร้าหรือกังวล การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อต่าง ๆ ของตนที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิต เช่น การรับรู้ถึงความเชื่อด้านวิญญาณ ศาสนาการให้ความหมายของชีวิต และความเชื่ออื่น ๆ ที่มีผลในทางที่ดีต่อการดำเนินชีวิต เป็นต้น (สุวัฒน์ มหัตถ์นรินทร์กุล และคณะ, 2540) สอดคล้องกับ สุขุม ทัฬหวิ (2554) กล่าวว่า รวมถึงความพึงพอใจในสิ่งต่าง ๆ จากความต้องการพื้นฐาน และความต้องการทางสังคมถือเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิต

3) สังคม และวัฒนธรรม

การรับรู้เรื่องความสัมพันธ์ของตนกับบุคคลอื่น การรับรู้ถึงการที่ได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลอื่นในสังคม การรับรู้ว่าตนได้เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือบุคคลอื่นในสังคมด้วย รวมทั้งการรับรู้ในเรื่องอารมณ์ทางเพศ หรือการมีเพศสัมพันธ์ นอกจากนี้ทางองค์การยูเนสโก 1980 ได้อธิบายว่า ปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรม (Socio - cultural factors) มนุษย์เมื่อรวมกันมาก จำเป็นต้องมีระบบ มีกฎเกณฑ์ที่เรียกว่ารูปแบบการปกครอง กฎหมาย และมีแนวปฏิบัติอันเกิดจากความเชื่อ และศรัทธาในลักษณะเดียวกัน เพื่อให้การดำรงชีวิตร่วมกันมีความสงบสุขซึ่งนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดี (นิติวัฒน์ ไทพิทักษ์, 2556)

4) ครอบครัว และการศึกษา

รุ่งเรือง ต้นเจริญและคณะ (2560) กล่าวว่า สถาบันครอบครัวเป็นเครื่องบอกสถานภาพ และบทบาทในสังคมที่เรามีส่วนร่วม ตลอดจนกำหนดสิทธิ และหน้าที่ ที่สมาชิก

มีต่อกัน และต่อสังคม ซึ่งจะเห็นได้ว่าสถาบันครอบครัวเป็นจุดช่วยยึดโยงชีวิตคนให้มีเสถียรภาพให้มีคุณภาพมากที่สุดภายใต้ความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจ และความเอื้ออาทรด้วยการอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัว ก่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคมเพื่อให้เข้ากับกฎเกณฑ์ของสังคม และเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นได้ สอดคล้องกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2551) กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว คือ การอบรมเลี้ยงดู มีส่วนสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก และเยาวชนเป็นอย่างมาก ผู้ปกครองที่เลี้ยงดูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการอบรมสั่งสอน ระเบียบ แบบแผน วางกฎกติกา พื้นฐานในบ้าน เพื่อการฝึกระเบียบวินัยในสังคม ควบคุมพฤติกรรมของตนให้เหมาะสมกับกฎระเบียบ และสุขนิสัยอันดีที่เป็นประโยชน์ในระยะยาวต่อตนเองนั้น มีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้เด็ก และเยาวชนพร้อมที่จะปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ และปฏิสัมพันธ์ที่ตนมีอยู่ได้อย่างราบรื่นเกิดพฤติกรรมเอื้อต่อสังคม

ดังนั้น การส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสถาบันครอบครัว และสถานศึกษา คือ การทำสื่อออนไลน์ให้ความรู้เรื่องกฎหมายในชีวิตประจำวัน กฎ ระเบียบวินัยของโรงเรียน และสังคมสำหรับนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ สิริกร สีนสม (2558) พบว่า คุณครูควรหาสื่อหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น จัดกิจกรรมปลูกจิตสำนึกหาสื่อการสอนที่ทำให้ให้นักเรียนมีความตระหนักในความสำคัญของการศึกษา และให้มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สำหรับผู้ปกครองควรให้ความรัก และเอาใจใส่แก่นักเรียนติดตามความเป็นอยู่ควรมีการสอนจรรยาบรรณ และศีลธรรมให้มากขึ้น ผู้ปกครองควรปรับตัวลดช่องว่างระหว่างวัย โดยการใกล้ชิดกับลูกที่เป็นวัยรุ่นให้ได้มากที่สุด เพื่อสร้างความสัมพันธ์ และความเข้าใจที่ดีต่อกัน

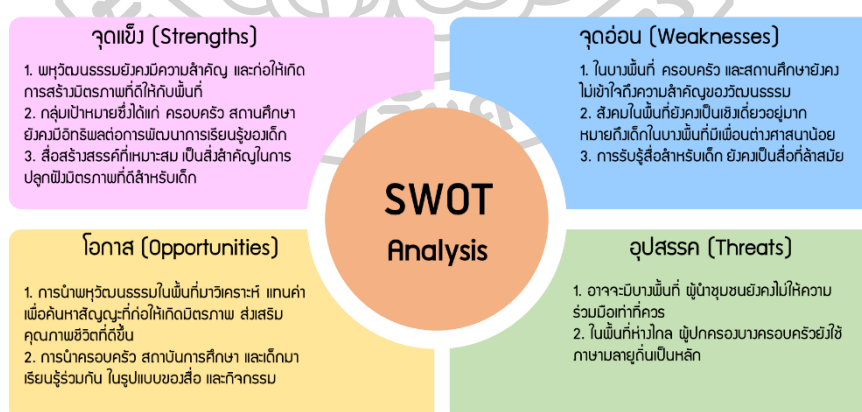
5) ทักษะการใช้ชีวิต

องค์การอนามัยโลก มงคล อุดมชัยพัฒนากิจ (2557) กล่าวว่า เป็นความสามารถในการปรับตัว และมีพฤติกรรมที่ถูกต้อง ทำให้บุคคลสามารถจัดการกับสิ่งท้าทายในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม เป็นความสามารถของบุคคลที่จะจัดการกับปัญหาต่าง ๆ รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบัน และเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต สอดคล้องกับ กมลรัตน์ วัชรินทร์ (2547) ได้ให้ความหมาย ทักษะชีวิตว่า เป็นความสามารถขั้นพื้นฐานของบุคคลที่จะทำให้บุคคลดำรงชีวิตในสังคมได้โดยไม่ต้องเบียดเบียนตนเอง และผู้อื่น สามารถจัดการกับความต้องการ ปัญหา และควบคุมตนเองให้มีพฤติกรรมที่ถูกต้องในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เล่าเรียน การปรับตัวเข้ากับสังคม และสิ่งแวดล้อม สุขภาพจิต และพฤติกรรมสุขภาพ ได้แก่ การบริโภค ไร้อภัยไข้เจ็บ อุบัติเหตุ การหลีกเลี่ยงสิ่งเสพติดให้โทษ เพื่อให้การดำเนินชีวิตของตนเอง และสังคมเป็นไปอย่างมีความสุขทั้งในปัจจุบัน และอนาคต

สรุป คุณภาพชีวิตสำหรับเด็กมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากมีผลต่อการพัฒนาทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม และปัญญาของเด็ก ต้องได้รับโอกาสในการเล่น และสำรวจโลกในรูปแบบที่เป็นส่วนตัว และมีอิสระ ซึ่งช่วยให้พัฒนาการสร้างความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง การมีสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย และส่งเสริมสุขภาพสำหรับเด็ก เช่น การมีพื้นที่เล่นที่ปลอดภัย อาหารที่มีโภชนาการ และการเข้าถึงการดูแลสุขภาพที่เหมาะสม เป็นต้น เด็กต้องมีโอกาสในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัว เพื่อน และผู้ดูแล ที่สนับสนุน และส่งเสริมการเรียนรู้ และการพัฒนาที่ดี เด็กต้องได้รับการสนับสนุน และการเสริมสร้างความมั่นคง และความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความสุข และสมดุลในชีวิต การมีโอกาสนในการศึกษาที่มีคุณภาพ และเหมาะสมสำหรับเด็ก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม เด็กต้องได้รับการสนับสนุนในด้านอารมณ์ และสังคม ซึ่งรวมถึงการเรียนรู้ทักษะการแก้ไขปัญหา การสื่อสาร และการรับมือกับอารมณ์ต่าง ๆ อย่างสมดุล การสร้างคุณภาพชีวิตสำหรับเด็กนั้นเป็นโครงการที่ต้องมีการร่วมมือกันระหว่างครอบครัว สังคม และรัฐ เพื่อให้เด็กได้รับการเติบโต และพัฒนาอย่างเต็มที่ และมีความสุขในชีวิต

สรุปทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบ SWOT Analysis

จากการศึกษาทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ในเรื่องของสัญญาณแห่งมิตรภาพในวิถีพุทธวัฒนธรรม กลุ่มเป้าหมาย และสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง และคุณภาพชีวิต นำมาสรุปเป็น SWOT Analysis ได้ดังภาพที่ 16



ภาพที่ 16 สรุปทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบ SWOT Analysis

จากภาพที่ 16 แสดงให้เห็นว่า จุดแข็งคือ พหุวัฒนธรรมยังคงมีความสำคัญ และก่อให้เกิดการสร้างมิตรภาพที่ดีให้กับ ครอบครัว สถานศึกษา และเด็ก ซึ่งสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสม

เป็นสิ่งสำคัญในการปลูกฝังมิตรภาพที่ดีสำหรับเด็ก จุดอ่อนคือ ในบางครอบครัว และสถานศึกษา ยังไม่เข้าใจถึงความสำคัญของวัฒนธรรม เนื่องจากสังคมในพื้นที่ยังคงเป็นเชิงเดี่ยวอยู่มาก ทำให้เด็กในบางพื้นที่มีเพื่อนต่างศาสนาน้อย และการรับรู้สื่อ ยังคงเป็นสื่อที่ล้าสมัย โอกาสคือ การนำพาวัฒนธรรมในพื้นที่มาวิเคราะห์ แทนค่า เพื่อค้นหา สัญญาที่ก่อให้เกิดมิตรภาพ นำครอบครัว สถานศึกษา และเด็กมาเรียนรู้ร่วมกัน ในรูปแบบของสื่อ และกิจกรรม เพื่อปลูกฝังมิตรภาพ ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น อุปสรรคคือ อาจจะมีบางพื้นที่ผู้นำชุมชนยังคงไม่ให้ความร่วมมือเท่าที่ควร และในพื้นที่ห่างไกล บางครอบครัวยังใช้ภาษามลายูถิ่นเป็นหลัก

2.3 กรณีศึกษา (Case study)

2.3.1 กิจกรรมลานละเล่น TK Park Yala

กิจกรรมลานละเล่นเป็นหนึ่งในกิจกรรมสำคัญของ TK Park Yala ที่จัดขึ้นทุกวันหยุดสุดสัปดาห์ โดยเป็นกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กตั้งแต่ปฐมวัย จนถึงระดับประถมศึกษา ซึ่งในแต่ละสัปดาห์จะมีกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ด้านศิลปะ โดยวิทยากรจะเน้นให้เด็กได้ใช้ทักษะด้านการวาด ประติษฐ์ การลงมือทำ ซึ่งผู้ปกครองสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกับบุตรหลานได้ นอกจากนี้ยังมีการฝึกทำอาหาร ที่เด็กสามารถทำได้ โดยจะมีวิทยากรที่หลากหลายในการเข้าร่วมกิจกรรมจะรับเด็กตั้งแต่ 10 - 20 คน ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมแต่ละกิจกรรม โดยหมุนเวียน และสร้างการเรียนรู้ใหม่ ๆ ขึ้นทุกสัปดาห์ ทำให้เด็กได้รับความรู้ใหม่อยู่เสมอ สร้างสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง และเด็ก และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์



ภาพที่ 17 ภาพกิจกรรมลานละเล่น TK Park Yala

ที่มา : เพจ Facebook TK Park Yala (2567)

2.3.2 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง Active learning

การจัดอบรมคุณครูในพื้นที่จังหวัดยะลา โครงการ “จะจัดการเรียนการสอนอย่างไร ให้ตอบโจทย์เด็กเจนแอลฟา” ณ สำนักงานคณะกรรมการอิสลามจังหวัดยะลา ในวันที่ 2 - 3 พฤษภาคม พ.ศ. 2567 สำหรับครูโรงเรียนรัศมีอิสลามวิทยา จังหวัดยะลา และครูโรงเรียนศรีพัฒนาศาสตร์ จังหวัดปัตตานี เป็นการจัดอบรม Workshop active learning สามารถให้คุณครูเข้าใจบริบทความหลากหลายของผู้เรียน เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก โดยเน้นกระบวนการคิด การฟัง การทวน โดยให้ครูได้เห็นการจัดการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ และในช่วงท้ายกิจกรรมจะชวนครูร่วมสะท้อนคิด ถอดรหัสในทุกกิจกรรมที่ทำว่าครบองค์ประกอบของ Active learning หรือไม่ เกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ การเรียนรู้จากการสำรวจ และค้นหา การเรียนรู้จากการทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ผ่านการคิดขั้นสูง



ภาพที่ 18 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง Active learning
ที่มา : Facebook สำนักงานคณะกรรมการอิสลามจังหวัดยะลา (2567)

2.3.3 กิจกรรม “ตูปะ” อนุรักษ์วัฒนธรรมบนความหลากหลาย

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ได้มีการจัดโครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมตูปะ (ข้าวต้มสามเหลี่ยม) วันที่ 7 กรกฎาคม พ.ศ. 2565 เพื่ออนุรักษ์ฟื้นฟูสืบสานคุณค่าความหลากหลายทางวัฒนธรรมประเพณี และวัฒนธรรมในท้องถิ่น 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ ให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ร่วมกันการทำตูปะ (ข้าวต้มสามเหลี่ยม) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในวันสำคัญของ 3 จังหวัดชายแดนใต้ เช่น วันฮารีรายอ และวันสาทรเดือน 10 เป็นต้น

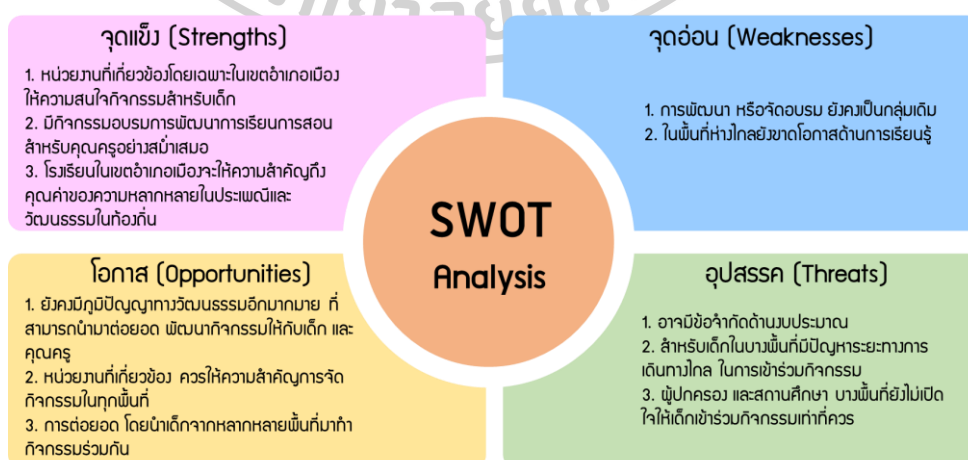
จึงได้จัดทำโครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการขับเคลื่อนการดำเนินงานทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น และดำเนินภารกิจในการศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลอนุรักษ์สืบสาน และเผยแพร่ทางด้านศิลปวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมีการบูรณาการศิลปวัฒนธรรมกับหลักสูตรต่าง ๆ เพื่อให้นักศึกษา คณาจารย์ และเจ้าหน้าที่ ได้ตระหนักถึงคุณค่าของความหลากหลายในประเพณี และวัฒนธรรมในท้องถิ่น และเห็นความสำคัญของชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์



ภาพที่ 19 บรรยากาศกิจกรรม “ตุปะ” อนุรักษ์วัฒนธรรมบนความหลากหลาย
ที่มา : เพจ สวท.ยะลา (กรมประชาสัมพันธ์, 2565)

สรุปกรณีศึกษา (Case study) ในรูปแบบ SWOT Analysis

จากการศึกษากรณีศึกษา (Case study) จากกิจกรรมลานละเล่น TK Park Yala กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง Active learning และกิจกรรม “ตุปะ” อนุรักษ์วัฒนธรรมบนความหลากหลาย นำมาสรุปเป็น SWOT Analysis ได้ดังภาพที่ 20



ภาพที่ 20 สรุปกรณีศึกษา (Case study) ในรูปแบบ SWOT Analysis

จากภาพที่ 20 แสดงให้เห็นว่า จุดแข็งคือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะในเขตอำเภอเมืองให้ความสนใจกิจกรรมสำหรับเด็ก และให้ความสำคัญถึงประเพณี และวัฒนธรรมในท้องถิ่น มีกิจกรรมอบรมการพัฒนาคุณครูอย่างสม่ำเสมอ จุดอ่อน คือ การพัฒนาหรือจัดอบรมยังคงเป็นกลุ่มเดิม และในพื้นที่ห่างไกลยังขาดโอกาสด้านการเรียนรู้ โอกาสคือ ยังคงมีภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีกมากมาย ที่สามารถนำมาต่อยอด พัฒนาให้กับเด็ก และคุณครู โดยให้ความสำคัญในทุกพื้นที่อย่างทั่วถึง และนำมาต่อยอดการเรียนรู้ร่วมกัน อุปสรรค คือ เด็กในพื้นที่ห่างไกลมีปัญหาการเดินทางระยะไกล และงบประมาณที่จำกัด รวมถึงบางพื้นที่ยังไม่เปิดใจให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรมเท่าที่ควร

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยในประเทศ

สุรัชย์ ไวยวรรณจิตร และคณะ (2564) วิจัยเรื่อง รูปแบบ และระบบนิเวศ สื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็ก และเยาวชนในสถานศึกษา เพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษา รูปแบบสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็ก และเยาวชนในสถานศึกษาเพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ 2) ศึกษา ระบบนิเวศสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ในสถานศึกษาอันเปราะบางจากสถานการณ์ความไม่สงบในพื้นที่ที่เหมาะสม กล่าวคือ เป็นนิเวศมวลรวมผลของการทำงานระหว่าง โรงเรียน ผู้ปกครอง และภาคีที่เกี่ยวข้องจากการศึกษาวิจัย และ 3) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อการผลิตสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็ก และเยาวชนในสถานศึกษาเพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็ก และเยาวชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรง ให้ครอบคลุมถึงประเด็นสำคัญ กล่าวคือ 1) การสร้างพื้นที่ปลอดภัยแก่เด็ก และเยาวชนในบริเวณโรงเรียน 2) การสร้างภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อข่าวสารของเด็กนักเรียน 3) การนำเสนอสื่อโดยลดความอคติ และความเกลียดชัง 4) การคงอยู่ของสภาพแวดล้อมจริงที่เกิดขึ้นบริเวณโรงเรียน 5) การจัดการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านจิตใจ และ 6) ครูต้องเก่งในเรื่องการสื่อสารกับเด็กนักเรียน อีกทั้งระบบนิเวศสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ในสถาบันศึกษาจำเป็นต้องสร้างนิเวศมวลรวมผลของการทำงานระหว่าง โรงเรียน ผู้ปกครอง และภาคีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งควรครอบคลุมในประเด็นสำคัญ กล่าวคือ 1) ผู้ปกครองต้องเป็นสื่อกลางในการขับเคลื่อนชุมชน 2) การบริหารจัดการสื่อ 3) ครูในโรงเรียนต้องมีทักษะในการจัดการสื่อ 4) การมี

พื้นที่กลางของสื่อ 5) การเยียวยาต้องสร้างให้เห็นเป้าหมายใหม่ และท้าทาย และ 6) การดำเนินนโยบายคุ้มครองเด็ก

กมลรัตน์ คชนองเดช และคณะ (2563) วิจัยเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์ โดยใช้สื่อ และของเล่นที่มีต่อทักษะ EF ของเด็กปฐมวัย ในโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครู เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อผลิต และหาประสิทธิภาพของสื่อ และของเล่นในการ พัฒนาทักษะ EF (Executive Functions) ของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครู เขตพื้นที่ จังหวัดชายแดนใต้ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะ EF (Executive Functions) ของเด็กปฐมวัยระหว่าง โรงเรียนในกลุ่มร่วมพัฒนาวิชาชีพครูปฐมวัย เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของเด็กปฐมวัยต่อการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อ และของเล่นพัฒนาทักษะ EF เครื่องมือการวิจัยได้แก่ คู่มือการใช้สื่อ และของเล่นพัฒนาทักษะ EF แบบประเมินคุณสมบัติ สื่อ และของเล่น แบบบันทึกพฤติกรรมทักษะ EF และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการศึกษาวิจัยพบว่า 1) สื่อ และของเล่นพัฒนาทักษะ EF (Executive Functions) ของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพ ค่า $E1/E2 = 92.23/93.49$ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) หลังการทดลองการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อ และของเล่นพัฒนาทักษะ EF เด็กปฐมวัยในกลุ่มโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครู เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ มีทักษะ EF (Executive Functions) ไม่แตกต่างกัน และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 3) หลังการทดลองการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อ และของเล่นพัฒนาทักษะ EF เด็กปฐมวัยมี ความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์อยู่ในระดับมาก ($X = 98.11$)

เครือศรี วิเศษสุวรรณภูมิ (2560) วิจัยเรื่อง การวิจัย และพัฒนาเครือข่ายเยาวชนเสริมสร้างสันติวัฒนธรรมจังหวัดชายแดนใต้ กรณีศึกษาจังหวัดปัตตานี งานวิจัยมีวัตถุประสงค์สำคัญคือ 1) เพื่อตรวจสอบหลักคิด และกระบวนทัศน์ของเยาวชนที่มีต่อเหตุการณ์ความรุนแรงในจังหวัดชายแดนภาคใต้ 2) เพื่อเสนอแนวความคิดการสร้าง และการพัฒนาเครือข่ายเยาวชนเสริมสร้างสันติวัฒนธรรม การวิจัยเป็นแบบผสมวิธี (Mixed method design) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) ในการเก็บข้อมูลทั่วไปด้วยแบบสอบถาม และใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยการสนทนากลุ่ม เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บข้อมูลจากเยาวชนในเครือข่ายจำนวน 122 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ และการบรรยายเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า โรงเรียนเป็นสถานที่ที่เยาวชนพบความรุนแรงมากที่สุด สาเหตุหลักที่ทำให้เกิดสถานการณ์ความรุนแรงมาจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ แนวทางการแก้ปัญหาสามารถทำได้ โดยการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสาเหตุความรุนแรงในภาคใต้ ทั้งนี้เยาวชนมีกระบวนทัศน์หลักที่สำคัญคือ ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว มีความเชื่อมั่น และศรัทธาในตัวครู ในขณะที่การสร้าง และ

พัฒนาเครือข่ายเยาวชนเสริมสร้างสันติวัฒนธรรมจำเป็นต้องอาศัยความตั้งใจจริง ความต่อเนื่อง การติดตามผล การต่อยอดความคิด และการแตกหน่อเครือข่าย

ชวิน พงษ์ผจญ (2561) วิจัยเรื่อง สภาพปัญหาในการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างสันติสุขของโรงเรียนรัฐบาลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาในการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างสันติสุขของโรงเรียนรัฐบาลในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้โดยใช้กรอบแนวคิด 4R ของ Novelli Cardoza และ Smith (2017) โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพแบบการศึกษาเฉพาะกรณี (Qualitative case study) ซึ่งเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้บริหาร และครูจำนวน 26 คน จากโรงเรียนรัฐบาล 13 แห่ง ในจังหวัดนราธิวาส แล้ววิเคราะห์ข้อมูล ด้วยการวิเคราะห์แก่นโครงเรื่อง (Thematic analysis) โดยใช้กรอบแนวคิด 4R ในการกำหนดการให้รหัสข้อมูล (Priori analytic coding) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า สภาพการณ์ และการจัดการศึกษาในพื้นที่นี้ในปัจจุบันมีปัญหาทั้งในด้านการกระจายโอกาส การเคารพความแตกต่าง การมีส่วนร่วม และการปรองดอง โดยปัญหาเหล่านี้เป็นความรุนแรง และความขัดแย้งเชิงโครงสร้างที่ขัดขวางการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างสันติสุขที่นำไปสู่การสร้างสันติสุขที่ยั่งยืน และความยุติธรรมในสังคม นอกจากนี้ เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยหลักที่มุ่งพัฒนาหลักสูตรอบรมครูในพื้นที่ สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ตามแนวคิดการศึกษาเพื่อสร้างสันติสุข ข้อค้นพบข้างต้นจึงมีส่วนสำคัญ ในฐานะข้อมูลที่เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรดังกล่าว กล่าวคือ แสดงให้เห็นว่าหลักสูตรจะต้องพัฒนาความรู้ความเข้าใจของครูในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ การจัดการศึกษาที่ตอบสนองต่อหลักสูตรแกนกลาง ชุมชน และนโยบายทางการศึกษา แนวคิดพหุวัฒนธรรมการจัดการศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วม และแนวคิดการศึกษาเพื่อสร้างสันติสุข เพื่อที่จะพัฒนาให้โรงเรียนเป็นศูนย์กลางในการสร้างสันติสุขแก่ชุมชน และสังคมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้อย่างแท้จริง

2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Maria Hatzigianni และคณะ (2020) วิจัยเรื่อง มุมมองของเด็ก ๆ เกี่ยวกับการสร้าง และการออกแบบ บทความนี้จะเน้นที่มุมมองของเด็ก ๆ เกี่ยวกับความสามารถในการสร้าง และการออกแบบ มีงานวิจัยจำนวนไม่มากที่ศึกษาการเรียนรู้ในพื้นที่ของผู้สร้าง โดยเฉพาะสำหรับเด็กเล็ก แนวคิดทางทฤษฎีที่มีพื้นฐานอยู่บนแนวคิดเชิงก่อสร้าง (กระต่าย) ไวโกต์สกี (ลัทธิสังคมคอนสตรัคติวิสต์) และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ การสืบเสาะ และการไตร่ตรองของดิไว้อ์ เป็นรากฐานของการศึกษาวิจัยนี้ มีการสัมภาษณ์กลุ่มจำนวน 14 คนกับเด็กเล็ก 34 คน (อายุ 5 - 8 ปี) คำตอบของพวกเขาได้รับการวิเคราะห์เชิงอุปนัย และตามหัวข้อ เด็ก ๆ ให้ข้อมูลเชิงลึกมากมายเกี่ยวกับแนวทางการสอนใหม่ ๆ เช่น พื้นที่สร้างสรรค์ และระบุความท้าทายด้วยการใช้เครื่องมือดิจิทัล(แอป 3 มิติ และ

เครื่องพิมพ์ 3 มิติ) เด็ก ๆ สนุกกับการกำกับการเรียนรู้ของตนเอง และมองว่าประสบการณ์ของตนมีความสร้างสรรค์ งานวิจัยนี้จะพัฒนาความรู้เกี่ยวกับวิธีการบูรณาการพื้นที่ของผู้สร้าง และทักษะการคิดเชิงออกแบบในวัยเด็ก และประถมศึกษาตอนต้น

Sharon Lynn Chu Yew Yee และคณะ (2011) วิจัยเรื่อง ศึกษาผลกระทบของสื่อต่อกระบวนการสร้างสรรค์ของเด็ก ภาวะตกต่ำในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ของเด็กลดลงอย่างรวดเร็วเมื่อประมาณชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นปรากฏการณ์การพัฒนาที่เรียกกร้องให้ทำการวิจัยเกี่ยวกับวิธีการดูแลความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เราตั้งข้อสังเกตว่าเนื่องจากรูปแบบ และลักษณะที่เป็นทางการ การใช้สื่อแอนิเมชันสำหรับกิจกรรมสร้างสรรค์สามารถรักษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไว้ในเชิงบวกตลอดช่วง Slump เรานำเสนอการศึกษาที่ศึกษาว่าสื่อแอนิเมชัน(แอนิเมชัน) เป็นสื่อกลาง และมีอิทธิพลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ของเด็ก ๆ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 อย่างไร โดยใช้สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (หนังสือนิทาน) มาเปรียบเทียบ การวิเคราะห์กระบวนการดำเนินการในระดับโครงสร้าง และการผลิตโดยใช้วิธีวิเคราะห์ว่าทกรรมเป็นหลัก เด็ก ๆ ได้รับการสังเกตว่าต้องผ่านขั้นตอนและลำดับต่าง ๆ ในการสร้างเรื่องราวโดยใช้แอนิเมชัน ซึ่งต่างจากสื่อในหนังสือนิทาน กลยุทธ์ที่เด็ก ๆ นำมาใช้ในการสร้างนั้นแตกต่างกันไปใน 6 หัวข้อ ได้แก่ ความแพร่หลายของกิจกรรมเล็ก ๆ กระบวนการสร้างเรื่องราวแบบบูรณาการ และขับเคลื่อนด้วยกิจกรรม การมุ่งเน้นไปที่รายละเอียดเชิงคุณภาพที่สร้างเรื่องราวที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น จินตนาการที่กว้างขวางในแง่ ของโลกแห่งเรื่องราว การเกิดขึ้นของความคิดสร้างสรรค์โดยบังเอิญ และการบรรจบกัน และความแตกต่างในระดับที่สูงขึ้น แม้จะมีระดับความคิดที่ต่ำในการสร้างเรื่องราวก็ตาม แม้ว่าแอนิเมชันจะมีข้อจำกัดบางประการในการสร้างสรรค์ แต่ก็ส่งผลเชิงบวกอย่างมากต่อแรงจูงใจ และความกระตือรือร้นของเด็ก ๆ ในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์ ผลลัพธ์ของเรามีความหมายต่อความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นก้าวแรกที่สำคัญสำหรับการออกแบบระบบที่เหมาะสมเพื่อบำรุง และรักษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กตลอดช่วงตกต่ำของเกรด 4

Debra A Lieberman และคณะ (2009) บทความนี้บททวนการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล และการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็กอายุ 3 ถึง 6 ปี สื่อดิจิทัลที่หลากหลายสำหรับกลุ่มอายุนี้มีเพิ่มมากขึ้น และรวมถึงกิจกรรมที่ส่งผ่านคอมพิวเตอร์ และกิจกรรมออนไลน์ วิดีโอเกม คอนโซล สื่อมือถือ บางครั้งมี GPS หรือมาตรความเร่งในโทรศัพท์มือถือ และอุปกรณ์เคลื่อนที่ไร้สายอื่น ๆ ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ และระบบการเรียนรู้ ตุ๊กตา และหุ่นยนต์ที่เคลื่อนไหว และพูดได้ เกมที่เคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้แผ่นเต้น อุปกรณ์กีฬา หรือจักรยานที่อยู่กับที่เป็นส่วนต่อประสานกับเกม และชุมชนออนไลน์ และเครือข่ายโซเชียล ท้ามกลางคนอื่น ๆ การวิจัยได้ทดสอบประสิทธิผลของผลิตภัณฑ์สื่อดิจิทัลหลายชนิดสำหรับการเรียนรู้ของเด็กเล็ก และพบว่า ตัวอย่างเช่น การปรับปรุง

ความรู้ และทักษะของเด็กในการคิด การวางแผน การสังเกต การแก้ปัญหา การอ่าน ภาษา คณิตศาสตร์ การสร้าง และทดสอบสมมติฐาน ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ร่วมกัน อย่างไรก็ตาม ผลิตภัณฑ์สื่อดิจิทัลที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในท้องตลาดสำหรับเด็กเล็กจำนวนมากไม่เคยได้รับการศึกษาหรือทดสอบ ดังนั้นจึงไม่มีหลักฐานที่แน่ชัดเกี่ยวกับคุณประโยชน์หรือข้อเสียของผลิตภัณฑ์ดังกล่าว บทความนี้สรุปด้วยการอภิปรายแนวทางการวิจัยที่สามารถนำมาใช้ตรวจสอบการประมวลผลสื่อดิจิทัลของเด็กเล็ก เพื่อปรับปรุงการออกแบบ และประสิทธิผลของผลิตภัณฑ์สื่อในอนาคตสำหรับกลุ่มอายุนี้

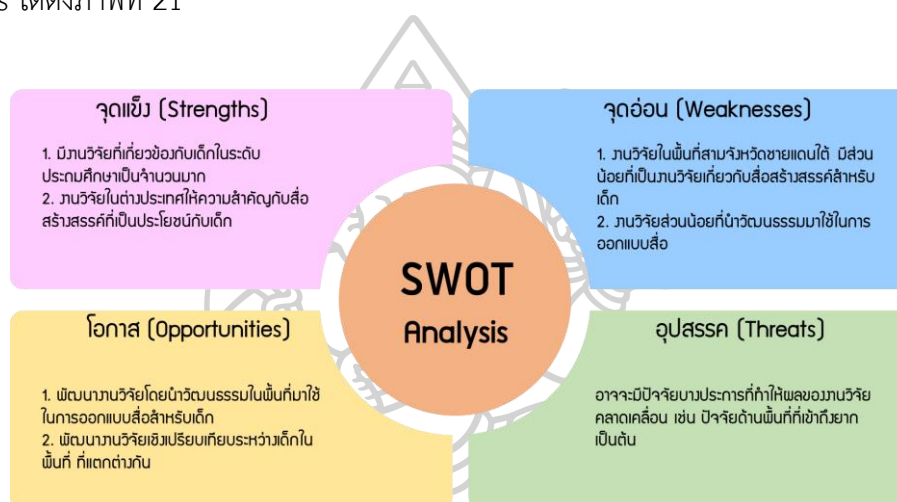
G.Falloon (2022) พื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์เป็นส่วนเสริมล่าสุดของโรงเรียน และได้รับการส่งเสริมให้เป็นวิธีการพัฒนาความรู้ และทักษะด้าน STEM ตามวรรณกรรม ลักษณะเชิงปฏิบัติของการสนับสนุนการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้งกับแนวคิด STEM และเพิ่มการพัฒนาขีดความสามารถของ STEM เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน อย่างไรก็ตาม จนถึงปัจจุบัน งานเชิงประจักษ์ที่จำกัดได้เสร็จสิ้นแล้วในการสำรวจการเรียนรู้ STEM ในพื้นที่ผู้สร้างโรงเรียน บทความนี้รายงานผลลัพธ์จากการศึกษาพื้นที่ สร้างห้องเรียน 24 แห่ง โดยเด็กอายุ 5 - 8 ปี ใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติเพื่อออกแบบ และพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ที่ตอบสนองต่อปัญหา ความต้องการ และโอกาสที่แตกต่างกัน ผลการวิจัยถูกผสมปนเป โดยมีหลักฐานสนับสนุนพื้นที่ผู้สร้างที่มีประสิทธิผลสำหรับทักษะ STEM และการพัฒนาลักษณะนิสัย แต่มีข้อจำกัดมากกว่าในความสามารถในการสร้างความรู้ STEM เว้นแต่ครูจะระบุ และกำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจน บทความนี้ตั้งคำถามเกี่ยวกับสมมติฐานเกี่ยวกับพื้นที่ผู้สร้างว่ามีประสิทธิภาพโดยปริยายสำหรับการสร้างความรู้ด้านสะเต็มศึกษา โดยอ้างว่าครูต้องกำหนดเป้าหมายผลลัพธ์เชิงแนวคิด โดยเฉพาะในการวางแผน และการสอน หากพื้นที่ผู้สร้างมีประสิทธิผลสำหรับจุดประสงค์นี้ นอกจากนี้ข้อค้นพบยังชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการคิดใหม่เกี่ยวกับพื้นที่ของผู้สร้างมีส่วนช่วยในการพัฒนาความรู้ด้าน STEM แบบองค์รวมอย่างไร โดยก้าวไปไกลกว่ามุมมองปัจจุบันที่มุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้เกี่ยวกับ STEM ไปสู่จุดที่พื้นที่ของผู้สร้างถูกมองว่าเป็นสภาพแวดล้อมทางญาณที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างองค์ความรู้ของ STEM ผลการวิจัยจะมีคุณค่าต่อนักการศึกษาเมื่อพิจารณาว่าพื้นที่ผู้สร้างเป็นองค์ประกอบของหลักสูตร STEM และการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน

Hestiasari Rante และคณะ (2016) บทความนี้นำเสนอการออกแบบเบื้องต้นของ Bati Kids ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านเกมที่ออกแบบมาเพื่อสนับสนุนเด็กเล็กให้เรียนรู้การผลิตผ้าบาติกในบริบทของพิพิธภัณฑ์ เกมดังกล่าวมีจุดมุ่งหมายเพื่อติดตั้งในพิพิธภัณฑ์ Batik Pekalongan ในประเทศอินโดนีเซีย โดยเป็นหนึ่งในสาขาการวิจัยของการศึกษานี้ เกมนี้จะเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ เรียนรู้แต่ละขั้นตอนของเทคนิคดั้งเดิม แต่ยังช่วยขจัดปัญหาที่ซับซ้อนในระหว่างกระบวนการที่ยาวนาน

และลำดับการผลิตผ้าบาติกที่แน่นอน นอกจากนี้ เกมนี้จะเป็นเครื่องมือที่สนุกสนานสำหรับเด็กเล็ก และนำเสนอเครื่องประดับผ้าบาติก ตลอดจนถึง และเฉดสีที่หลากหลาย โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ ในการผสมชั้นสีที่ซับซ้อนต่อเนื่องกัน วิธีที่ใช้ในการออกแบบเกม คือ การออกแบบแบบมีส่วนร่วม รวมถึงการสัมภาษณ์ การสร้างต้นแบบบนกระดาษ และการทดสอบการใช้งาน ผลลัพธ์จากการศึกษา ครั้งนี้ใช้เพื่อปรับปรุงเกม และแนะนำแนวทางการทำงานในอนาคตในการศึกษานี้

สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบ SWOT Analysis

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ และต่างประเทศ นำมาสรุปเป็น SWOT Analysis ได้ดังภาพที่ 21



ภาพที่ 21 สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบ SWOT Analysis

จากภาพที่ 21 แสดงให้เห็นว่า จุดแข็งคือ มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กในระดับประถมศึกษาเป็นจำนวนมาก รวมถึงงานวิจัยในต่างประเทศให้ความสำคัญกับสื่อสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์กับเด็ก จุดอ่อนคือ งานวิจัยในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ มีส่วนน้อยที่นำวัฒนธรรมในพื้นที่มาออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก โอกาสคือ พัฒนางานวิจัยโดยนำวัฒนธรรมในพื้นที่มาใช้ในการออกแบบสื่อสำหรับเด็ก เปรียบเทียบระหว่างเด็กในพื้นที่ที่แตกต่างกัน อุปสรรคคือ อาจจะมีปัจจัยบางประการที่ทำให้ผลของงานวิจัยคลาดเคลื่อน เช่น ปัจจัยด้านพื้นที่ที่เข้าถึงยาก เป็นต้น

2.5 การสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น (Pilot research)

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจบริบทเบื้องต้นของจังหวัดยะลา โดยได้แบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) พื้นที่ในเขตอำเภอเมือง 2) พื้นที่ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล เนื่องจากบริบท และสภาพแวดล้อมทั้ง 2 พื้นที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งส่งผลถึงการรับรู้ของครอบครัว สถานศึกษา และเด็ก โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.5.1 พื้นที่ในเขตอำเภอเมือง

ในเขตอำเภอเมืองยะลา มีความเป็นพหุวัฒนธรรมที่ชัดเจน ประชากรส่วนใหญ่จะเป็นคนไทยเชื้อสายมุสลิม รองลงมาคือ คนไทยเชื้อสายจีน และน้อยที่สุดคือ คนไทยพุทธ ซึ่งอาชีพส่วนใหญ่จะเป็นการค้าขาย เนื่องจากในอดีตจะมีการเดินทางผ่านโดยรถไฟ และมีคนจากหลากหลายพื้นที่ มาทำการค้าในย่านใจกลางเมืองอยู่เป็นจำนวนมาก ทำให้ปัจจุบันอำเภอเมืองยะลา มีความหลากหลายด้านพหุวัฒนธรรม และรับวัฒนธรรมจากพื้นที่อื่น ๆ เข้ามาได้ง่าย ซึ่งส่งผลต่อกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

1) ครอบครัว

ครอบครัวในพื้นที่อำเภอเมืองยะลา จะมีชุมชนที่แบ่งเป็นกลุ่มก้อน เช่น พื้นที่ใจกลางเมือง หรือพื้นที่ย่านการค้า จะมีครอบครัวคนไทยเชื้อสายจีนอยู่เป็นจำนวนมาก โดยคนไทยเชื้อสายจีนจะส่งลูก - หลาน ให้ไปเรียนต่อในพื้นที่อื่นเป็นส่วนใหญ่ และมีบางครอบครัวที่ย้ายถิ่นฐานไปอยู่ในพื้นที่อื่น เนื่องจากความหวาดกลัวจากเหตุการณ์ความไม่สงบ หรือคนไทยเชื้อสายมุสลิมจะอยู่ในย่านตลาดเก่า ซึ่งถือเป็นพื้นที่ดั้งเดิม มีความเป็นพื้นที่เฉพาะ ที่มีทั้งโรงเรียนสอนศาสนา มัสยิด รวมทั้งร้านอาหาร ที่เน้นเฉพาะคนไทยมุสลิมเป็นหลัก ซึ่งในบางครอบครัวจะส่งลูก - หลาน ไปเรียนต่างประเทศ โดยเน้นประเทศในแถบชาวดิอาร์เอเชีย และนำวัฒนธรรม ความเชื่อ มาสอน ลูก - หลาน หรือเปิดโรงเรียนสอนศาสนา สำหรับคนไทยพุทธจะอาศัยอยู่ประปราย แต่ในปัจจุบันในบางพื้นที่ถูกเปลี่ยนเป็นชุมชนที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น การไปมาหาสู่ระหว่างกัน และคนในพื้นที่จะรู้จักกันเป็นส่วนใหญ่

2) สถานศึกษา

สถานศึกษาในเขตอำเภอเมือง จะมีทั้งในรูปแบบที่เรียนร่วมกัน และโรงเรียนสอนศาสนา แต่ส่วนใหญ่จะเป็นโรงเรียนที่เรียนร่วมกัน ทั้งเด็กไทยพุทธไทยมุสลิม และไทยเชื้อสายจีน ทำให้เด็กมีเพื่อนต่างศาสนา เรียนรู้ความแตกต่างกันโดยพื้นฐาน การเรียนการสอนจะเน้นการแข่งขัน ด้านทักษะวิชาการเป็นหลัก เด็กส่วนใหญ่จะต้องเรียนพิเศษช่วงหลังเลิกเรียน หรือแม้กระทั่งวันหยุดสุดสัปดาห์ สำหรับโรงเรียนสอนศาสนานั้น จะเน้นการเรียนวิชาสามัญ และศาสนา ควบคู่กันไป เด็กทุกคนจะต้องแต่งกายที่ถูกหลักตามศาสนาอิสลาม รวมถึงในวันหยุดสุดสัปดาห์จะมีการสอน ตาติกา ในช่วงเช้า ซึ่งเป็นการสอนเกี่ยวกับศาสนาเป็นหลัก

3) เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น

เด็กในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จะสนใจสื่อโซเชียลเป็นหลัก บางครอบครัวผู้ปกครองไม่มีเวลาเท่าที่ควร หรือจะเน้นสื่อที่ส่งเสริมด้านทักษะวิชาการเป็นหลัก ทำให้เด็กจะต้องแข่งขัน และเด็กจะผ่อนคลายความเครียดจากการดูโซเชียล ทำให้เด็กมีเพื่อนน้อยในย่านชุมชนน้อย จะอยู่เฉพาะในบ้านเป็นหลัก จะมีเพียงเพื่อนในโรงเรียนเท่านั้น ลักษณะนิสัยของเด็กในเขตพื้นที่อำเภอ

เมือง จะเป็นเด็กช่างสงสัย อยากรู้ อยากเห็น มีความกล้าแสดงออก โดดเด่นตัว มีความอดทนต่ำ เพราะผลจากการรับสื่อจากโซเชียลมีเดียมากเกินไป

2.5.2 พื้นที่ชุมชนเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล

ในพื้นที่ชุมชนเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล หมายถึงพื้นที่ในเขตอำเภอ กรงปินัง บันนังสตา กาบัง ยะหา ธารโต และรามัน ซึ่งในบางพื้นที่การเดินทางค่อนข้างเข้าถึงยาก เป็นพื้นที่เชิงเดี่ยวเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะกลุ่มของคนไทยเชื้อสายมุสลิม ที่ยังคงมีความเหนียวแน่นทั้งด้านความเชื่อ วิถีชีวิตในรูปแบบดั้งเดิม ซึ่งส่งผลต่อกลุ่มเป้าหมายดังนี้

1) ครอบครัว

ครอบครัวส่วนใหญ่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัวหลายคน บางครอบครัวมีพี่น้อง หรือญาติอยู่ร่วมกัน 10 คนขึ้นไป เนื่องจากยังคงมีความเชื่อด้านศาสนาอิสลาม เกี่ยวกับการคุมกำเนิดเป็นเรื่องต้องห้ามของศาสนา ทำให้บางครอบครัว พ่อ - แม่ ไม่มีเวลาดูแลเลี้ยงดูลูกหลายคนมากนัก ส่งผลให้เกิดการเลี้ยงดูแบบ พี่ดูแลน้อง อีกทั้งการประกอบอาชีพส่วนใหญ่จะเป็นการทำสวนผลไม้ หรือการกรีดยาง เป็นหลัก รายได้อาจจะไม่เพียงพอต่อการเลี้ยงดูลูกหลาย ๆ คน เด็กบางคนจำเป็นต้องออกจากโรงเรียนเพื่อมาช่วยครอบครัวหารายได้ ส่งผลถึงคุณภาพชีวิตที่ถดถอยลง

2) สถานศึกษา

โรงเรียนในพื้นที่ชุมชนเมือง และพื้นที่ห่างไกล จะมีทั้งแบบที่เรียนรวมกัน และโรงเรียนสอนศาสนา (ปอเนาะ) ผู้ปกครองจะมีความไว้วางใจเชื่อใจคุณครูเป็นอย่างมาก เนื่องจาก จะอยู่กัน ในลักษณะเหมือนญาติพี่น้อง คุณครูจะสนใจ และเข้าใจเด็ก มีการเดินทางไปเยี่ยมครอบครัวของเด็กบ่อยครั้ง ซึ่งบางโรงเรียนจะอยู่ในพื้นที่ห่างไกล เดินทางลำบาก เด็กบางคนต้องใช้เวลาในการเดินทางหลายชั่วโมง อีกทั้งสื่อการเรียนรู้ของโรงเรียนจะเป็นสื่อแบบเดิม ที่ใช้ต่อกันมาหลายปี เนื่องจากงบประมาณที่จำกัด รวมทั้งการเข้าถึงสื่อในบางโรงเรียนยังมีน้อย ยิ่งสื่อในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์นั้น เป็นไปได้ยาก เพราะอินเทอร์เน็ตยังไม่เสถียรในบางพื้นที่ สำหรับในบางโรงเรียนจะใช้ภาษามลายูเป็นหลัก โดยเฉพาะโรงเรียนสอนศาสนา ทำให้เด็กบางคนพูดภาษาไทยไม่ชัดเท่าที่ควร การเปิดโอกาสให้เด็กได้เดินทางไปเรียนรู้ในอำเภอเมืองค่อนข้างเป็นไปได้ยาก เนื่องจากการเดินทางที่มีระยะทางไกล

3) เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น

เด็กในพื้นที่ชุมชนเมือง และพื้นที่ห่างไกล จะมีเพื่อนบริเวณชุมชนค่อนข้างเยอะ เพราะผู้ปกครองจะปล่อยให้เด็กได้ใช้ชีวิตด้วยตนเอง ดังนั้นเด็กจะเล่นบริเวณบ้าน หรือตามท้องไร่ ท้องนา เป็นหลัก เด็กจะมีทักษะการใช้ชีวิตของตนเองได้เป็นอย่างดี สามารถรับผิดชอบได้ด้วยตนเอง มีความสดใสตามวัย แต่เนื่องจากเด็กส่วนใหญ่อยู่เฉพาะในพื้นที่ของตนเองเป็นหลัก ทำให้เมื่อ

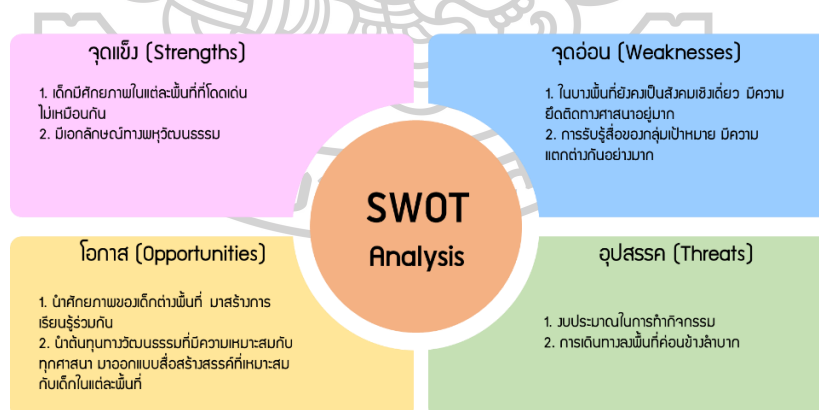
ออกไปพื้นที่อื่น หรืออำเภอเมือง เด็กจะรู้สึกตื่นเต้น แต่ไม่กล้าแสดงออก เพราะกลัวการเข้าสังคมใหม่ หรือแม้กระทั่งการสื่อสารภาษาไทย ที่ตนเองจะพูดไม่ชัด ทำให้เกิดความอายที่จะสื่อสารออกมา

สรุป จะเห็นได้ว่าบริบทของพื้นที่อำเภอเมือง และพื้นที่ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล มีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก เนื่องจากลักษณะทางสังคม วิถีชีวิต ส่งผลทำให้ครอบครัว สถานศึกษา และเด็ก มีการรับรู้สื่อที่ต่างกัน ดังนั้นการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ควรเลือกสื่อที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่ที่สำคัญ มองเห็นปัญหา และจำเป็นต้องดึงศักยภาพในตัวของเด็กออกมา เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวัฒนธรรมที่ต่างกัน

สรุปการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น (Pilot research) ในรูปแบบ SWOT Analysis

จากการศึกษาการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น (Pilot research) ทั้งในพื้นที่อำเภอเมือง พื้นที่ชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล สามารถนำมาสรุปเป็น SWOT Analysis

แสดงให้เห็นว่า จุดแข็งคือ เด็กมีศักยภาพในแต่ละพื้นที่ที่โดดเด่น และมีเอกลักษณ์ทางพฤติกรรมของพื้นที่ ไม่เหมือนกัน จุดอ่อนคือ ในบางพื้นที่ยังคงเป็นสังคมเชิงเดี่ยว มีความยึดติดทางศาสนาอยู่มาก ส่งผลให้การรับรู้สื่อ มีความแตกต่างกันอย่างมาก โอกาสคือ นำศักยภาพ ของเด็กต่างพื้นที่ มาสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน โดยนำทุนทางวัฒนธรรมที่มีความเหมาะสมกับทุกศาสนา มาออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสม อุปสรรคคือ งบประมาณในการทำกิจกรรม และการเดินทางลงพื้นที่ค่อนข้างลำบาก ดังภาพที่ 22

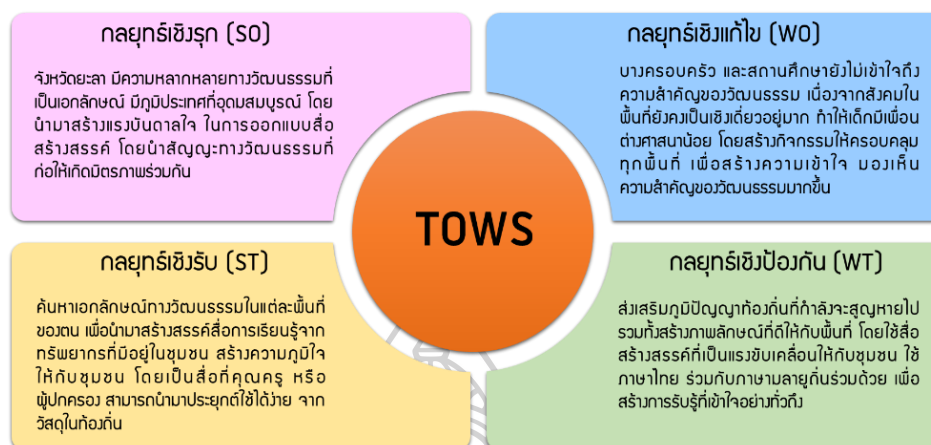


ภาพที่ 22 สรุปการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น (Pilot research) ในรูปแบบ SWOT Analysis

สร้างกลยุทธ์ด้วย TOWS Matrix

ผลจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง จากข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง กรณีศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น เพื่อนำไป

สร้างแนวคิดในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ โดยนำข้อค้นพบจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง นำมาสร้างกลยุทธ์ด้วย TOWS Matrix ดังภาพที่ 23

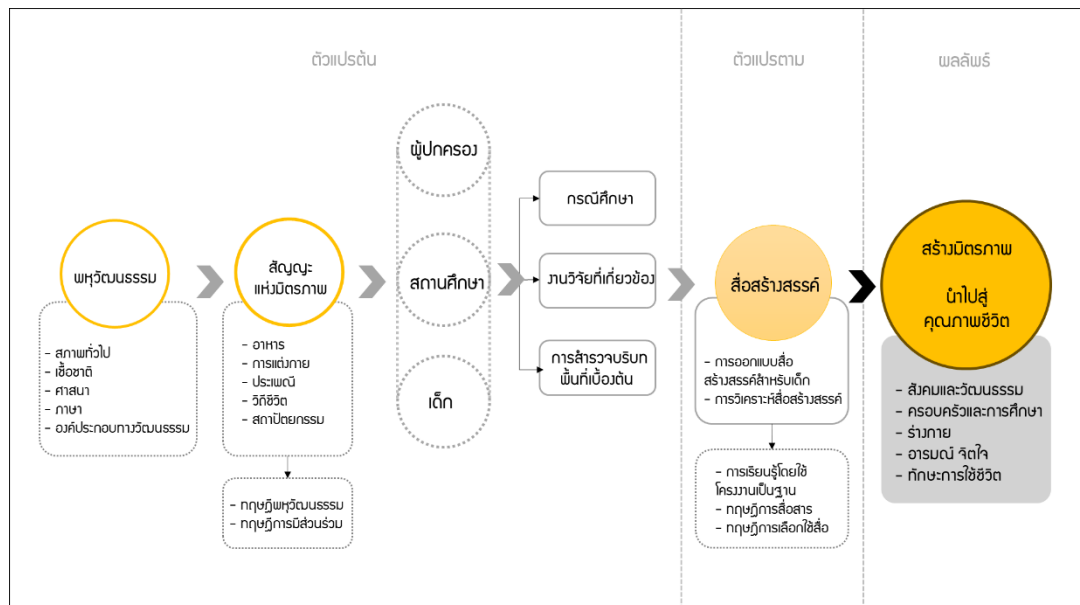


ภาพที่ 23 ผลการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สร้างกลยุทธ์ด้วย TOWS Matrix

จากภาพที่ 23 แสดงให้เห็นว่าการสร้างกลยุทธ์ด้วย TOWS Matrix มีดังนี้ 1) กลยุทธ์เชิงรุก (SO) จังหวัดยะลา มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ มีภูมิประเทศที่อุดมสมบูรณ์ โดยนำมาสร้างแรงบันดาลใจ ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ โดยนำสัญญาณทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดมิตรภาพร่วมกัน 2) กลยุทธ์เชิงรับ (ST) ค้นหาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ของตน เพื่อนำมาสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้จากทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชน สร้างความภูมิใจให้กับชุมชน โดยเป็นสื่อที่คุ้นเคย หรือผู้ปกครอง สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ง่าย จากวัสดุในท้องถิ่น 3) กลยุทธ์เชิงรุก (WO) บางครอบครัว และสถานศึกษายังไม่เข้าใจถึงความสำคัญของวัฒนธรรม เนื่องจากสังคมในพื้นที่ยังคงเป็นเชิงเดี่ยวอยู่มาก ทำให้เด็กมีเพื่อนต่างศาสนาน้อย โดยสร้างกิจกรรมให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ เพื่อสร้างความเข้าใจ มองเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมมากขึ้น 4) กลยุทธ์เชิงป้องกัน (WT) ส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นที่กำลังจะสูญหายไป รวมทั้งสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับพื้นที่ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์ที่เป็นแรงขับเคลื่อนให้กับชุมชน ใช้ภาษาไทย ร่วมกับภาษาบาลีถิ่นร่วมด้วย เพื่อสร้างการรับรู้ที่เข้าใจอย่างทั่วถึง

2.6 สรุปผลการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

สรุปผลการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สามารถกำหนดตัวแปรต้น ตัวแปรตาม และผลลัพธ์ ได้ดังภาพที่ 24



ภาพที่ 24 สรุปผลการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากภาพที่ 24 แสดงให้เห็นว่า ตัวแปรต้นคือ พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา ได้แก่ สภาทั่วไป เชื้อชาติ ศาสนา ภาษา และองค์ประกอบทางวัฒนธรรม เมื่อนำมาวิเคราะห์ทำให้เห็นว่าสัญญาณแห่งมิตรภาพในพื้นที่จังหวัดยะลา ได้แก่ อาหาร การแต่งกาย ประเพณี วัฒนธรรม และสถาปัตยกรรม ส่งผลถึงกลุ่มเป้าหมายคือ ครอบครัว สถานศึกษา และเด็กกระดับประถมศึกษาตอนต้น รวมถึงศึกษาระดับมัธยมศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ และต่างประเทศ และการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำไปสู่ตัวแปรตามคือ การออกสื่อสร้างสรรค์ ที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สู่ผลลัพธ์คือ การสร้างมิตรภาพที่ดีให้กัน ของคนในพื้นที่ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ความนำ

จากการทบทวนวรรณกรรมเรื่อง สัญญะแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพุทธวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปตามขั้นตอน และถูกต้องตามระเบียบวิธีการ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. แนวทางการศึกษาเรื่องสัญญะแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพุทธวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา โดยใช้แนวทางการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods research) โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)
2. ประชากรเป้าหมาย และการสุ่มตัวอย่างการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เจาะลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการวิจัยเชิงปริมาณ โดยวางแผนการเข้าถึงสถานที่เพื่อจัดเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง แล้วทำการวิเคราะห์ นำข้อมูลมารายงาน
3. สร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ
4. เก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรเป้าหมาย โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาปรับปรุง พัฒนาระบบ การออกแบบ วางแผนจัดการ นำมาทดลอง และพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมกับครอบครัว และเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา
6. สรุปผล และรายงานการวิจัย

3.1 แนวทางการวิจัย

การวิจัยเรื่อง สัญญะแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพุทธวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา มุ่งเน้นการศึกษา 3 ประเด็น คือ 1) ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญะแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ประเพณี รวมทั้งทัศนคติ และความเชื่อ เพื่อหาแก่นกลางของพุทธวัฒนธรรมร่วมกัน 2) สถาบันครอบครัวในวิถีพุทธวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติ และพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบ

สื่อสร้างสรรค์ 3) ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพุทธวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods research) ผู้วิจัยกำหนด รายละเอียด และแบบแผนต่าง ๆ ดำเนินการวิจัยดังนี้

3.1.1 แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการ สัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ซึ่งมี 3 รูปแบบการศึกษาคือ

แบบที่ 1 ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลแบบการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ ถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณ แห่งมิตรภาพ ในพื้นที่จังหวัดยะลา จากหลายฝ่าย ตั้งแต่ วัฒนธรรมจังหวัด ประชาชนชาวบ้าน ผู้นำท้องถิ่นรวมถึงนักประวัติศาสตร์ เพื่อค้นหาให้เห็นแก่นกลางของพุทธวัฒนธรรมร่วมกัน ซึ่งเป็น วัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 1

แบบที่ 2 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์สังเกต กลุ่มผู้ปกครองที่อาศัยใน จังหวัดยะลา 3 วัฒนธรรมได้แก่ ครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม ครอบครัวไทยพุทธ ครอบครัวไทยเชื้อ สายจีน ในพื้นที่จังหวัดยะลา ควบคู่กับการสังเกตพฤติกรรมของบุตร - หลาน และสมาชิกใน ครอบครัว เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ซึ่งเป็น วัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 2

แบบที่ 3 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม ผู้อำนวยการ และคุณครู นักวิชาการสำหรับเด็ก และนักวิชาการด้านการออกแบบสื่อ โดยแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้น เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบ ที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 3

3.1.2 แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) ผู้วิจัยใช้วิธีการ เก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ จากตัวแทนสมาคมผู้ปกครองระดับชั้นประถมศึกษา ตอนต้น ในจังหวัดยะลา มีอยู่ในกรอบแนวคิดทุกตัว และเมื่อได้ข้อมูลมาแล้วจะทำการวิเคราะห์ ด้วยสถิติพรรณนา และเมื่อได้ข้อมูลมาแล้วนำไปวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน และเลือกใช้สถิติที่ เหมาะสมกับตัวแปรแต่ละชนิด คือ การทดสอบด้วยสถิติ One - Way ANOVA และการวิเคราะห์ ข้อมูล โดยการทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วย (T - Test) เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล ทั่วไประหว่างตัวแปรที่เป็นคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 2

3.1.3 การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้าง สถานการณ์ และเงื่อนไขต่าง ๆ ขึ้นมาทดลองกับผู้ปกครอง สถานศึกษา และเด็ก โดยการทดลอง การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก ซึ่งนำสื่อ

หลายรูปแบบมาทดลอง นำมาเปรียบเทียบผลการทดลอง เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ และเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพุทธวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ศึกษาข้อที่ 3

3.2 ประชากรเป้าหมาย/กลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัย ให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) ผู้วิจัยจำแนกเป็น 3 กลุ่ม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพ ในพื้นที่จังหวัดยะลา ได้แก่ 1) วัฒนธรรมจังหวัด 2 คน 2) ประชาชนชาวบ้าน 2 คน 3) ผู้นำท้องถิ่น 2 คน 4) นักประวัติศาสตร์ 2 คน รวมทั้งหมด 8 คน เพื่อค้นหาให้เห็นแก่นกลางของพุทธวัฒนธรรมร่วมกัน

2) ผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกพร้อมการสังเกต กลุ่มครอบครัวที่มีบุตร -หลานอยู่ในระดับประถมศึกษาตอนต้นที่อาศัยอยู่ในจังหวัดยะลา โดยเลือกครอบครัวจาก 3 วัฒนธรรม ได้แก่ 1) ครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม 3 ครอบครัว 2) ครอบครัวไทยพุทธ 3 ครอบครัว 3) ครอบครัวไทยเชื้อสายจีน 3 ครอบครัว รวมเป็น 9 ครอบครัว

3) ผู้วิจัยเลือกใช้การสนทนากลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้อำนวยการ 1 คน 2) ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดยะลา 1 คน 3) คุณครูระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น 2 คน 4) นักวิชาการสำหรับเด็ก 2 คน 5) นักวิชาการด้านการออกแบบสื่อ 2 คน 6) นักออกแบบสื่ออิสระ 3 คน รวมเป็น 11 คน โดยแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้น บุคคลเหล่านี้เป็นผู้มีความรู้ชัดเจนในด้านการออกแบบสื่อที่มีความเหมาะสมกับเด็ก

3.2.2 การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)

ประชากรกลุ่มเป้าหมาย (Target Population) ตัวแทนสมาคมผู้ปกครองนักเรียน ประถมศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 1 - 3 ในพื้นที่จังหวัดยะลา ภายใต้สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษายะลา (สพป.), องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.), สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (สช.) และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาที่ โดยแบ่งเป็น 8 อำเภอ ได้แก่ อำเภอรามัน 62 โรงเรียน อำเภอเมืองยะลา 77 โรงเรียน อำเภอบันนังสตา 41 โรงเรียน อำเภอยะหา 38 โรงเรียน อำเภอเบตง 28 โรงเรียน ธารโต 16 โรงเรียน อำเภอกรงปินัง 14 โรงเรียน และอำเภอกาบัง 10 โรงเรียน รวมทุกสังกัดเป็นจำนวน 286 โรงเรียน คุณจำนวน 3 ชั้นปี

เป็นจำนวนประชากรทั้งสิ้น 858 คน (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดยะลา กระทรวงศึกษาธิการ, 2564) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 โรงเรียนที่มีระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นจังหวัดยะลา โดยแบ่งตามสังกัด และอำเภอที่ตั้ง

อำเภอ	สพป. สำนักงานเขต พื้นที่ การศึกษา ประถมศึกษา ยะลา	อปท. องค์การ ปกครอง ส่วน ท้องถิ่น	สช. สำนักงาน คณะกรรมการ การศึกษา เอกชน	สาธิต. โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ ยะลา สังกัด มหาวิทยาลัย ราชภัฏยะลา	รวมทุก สังกัด ประถม ศึกษา ตอนต้น 1 - 3	ผลรว ม
รามัน	53	-	9	-	62 x 3	186
เมืองยะลา	48	6	22	1	77 x 3	231
บันนังสตา	33	-	8	-	41 x 3	123
ยะหา	27	-	11	-	38 x 3	114
เบตง	18	5	5	-	28 x 3	84
ธารโต	14	-	2	-	16 x 3	48
กรงปินัง	10	-	4	-	14 x 3	42
กาบัง	8	-	2	-	10 x 3	30
รวม	211	11	63	1	286 x 3	858

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง (Population sampling) ขนาดกลุ่มตัวอย่างการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณในการวิจัย กำหนดขนาดโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ ของเครจซี่ และมอร์แกน (Krejcie And Morgan, 1970) (Cohen, Manion, And Morrison, 2000, pp. 94 - 95) ในการประมาณค่าสัดส่วนของประชากร และกำหนดให้สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร เท่ากับ 0.5 ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% โดยผลรวมของตัวแทนสมาคมผู้ปกครองนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 1 - 3 ในพื้นที่จังหวัดยะลา ทั้งหมด 858 คน

$$n = \frac{\chi^2 Np(1-p)}{e^2(N-1) + \chi^2 p(1-p)}$$

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

e = ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้

χ = ค่าไคสแควร์ที่ df เท่ากับ 1 และระดับความเชื่อมั่น 95% ($\chi^2 = 3.841$)

p = สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร (ถ้าไม่ทราบให้กำหนด p = 0.5)

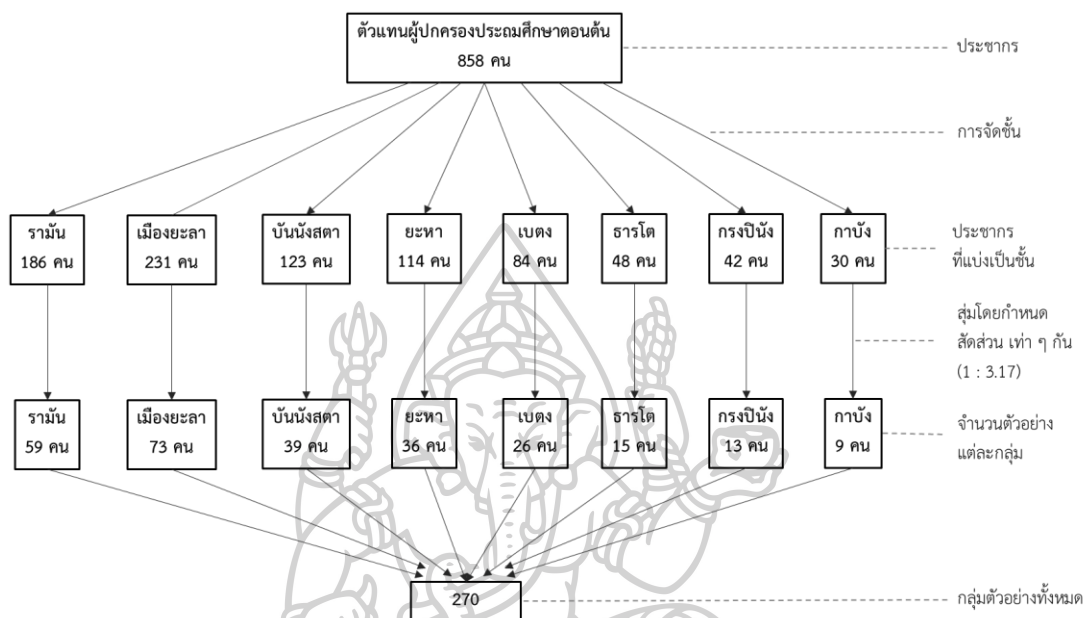
$$\begin{aligned} n &= \frac{3.841 \times 858 \times 0.5 \times 0.5}{(0.05)^2 \times (858-1) + 3.841 \times 0.5 \times 0.5} \\ &= \frac{823.8945}{3.10275} \\ &= 265.53 \text{ คน} \end{aligned}$$

เปรียบเทียบกับขนาดประชากรในตาราง เป็น 265 คน ดังนั้นการเก็บแบบสอบถามควรมากกว่าจำนวนที่คำนวณได้ จึงกำหนดขนาดตัวอย่าง 270 คน โดยให้กลุ่มประชากรเป้าหมายตอบแบบสอบถามผ่านระบบ Google form เพื่อกระจายข้อมูลได้ทั่วถึง สามารถเข้าถึงได้เร็ว และข้อมูลถูกจัดเก็บอย่างเป็นระเบียบ ดังภาพที่ 25

ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง
10	10	100	80	280	162	800	260	2,800	338
15	14	110	86	290	165	850	265	3,000	341
20	19	120	92	300	169	900	269	3,500	346
25	24	130	97	320	175	950	274	4,000	351
30	28	140	103	340	181	1,000	278	4,500	354
35	32	150	108	360	186	1,100	285	5,000	357
40	36	160	113	380	191	1,200	291	6,000	361
45	40	170	118	400	196	1,300	297	7,000	364
50	44	180	123	420	201	1,400	302	8,000	367
55	48	190	127	440	205	1,500	306	9,000	368
60	52	200	132	460	210	1,600	310	10,000	370
65	56	210	136	480	214	1,700	313	15,000	375
70	59	220	140	500	217	1,800	317	20,000	377
75	63	230	144	550	226	1,900	320	30,000	379
80	66	240	148	600	234	2,000	322	40,000	380
85	70	250	152	650	242	2,200	327	50,000	381
90	73	260	155	700	248	2,400	331	75,000	382
95	76	270	159	750	254	2,600	335	100,000	384

ภาพที่ 25 ภาพแสดงตารางการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างสำเร็จรูปของเครจซี่ & มอร์แกน
ที่มา: Krejcie And Morgan (1970)

ผู้วิจัยต้องการศึกษาเปรียบเทียบจำนวนประชากรของตัวแทนผู้ปกครองระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา ผู้วิจัยแบ่งเป็น 8 อำเภอ ซึ่งมีจำนวนแต่ละกลุ่มเป็น 186, 231, 123, 114, 84, 48, 42, 30 คน ดังภาพที่ 26



ภาพที่ 26 แผนภาพแสดงการสุ่มแบบแบ่งชั้นโดยใช้สัดส่วนที่เท่ากัน

จากภาพที่ 26 แสดงให้เห็นว่า จากกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ 270 คน โดยสุ่มมาจากอำเภอในจังหวัดยะลา 8 อำเภอ ในสัดส่วนที่เท่ากันของจำนวนประชากร คือ สัดส่วน 1 : 3.17 นั่นคือ สุ่มตัวแทนผู้ปกครองระดับประถมศึกษาตอนต้น จากจำนวน 858 คน มาได้ อำเภอรามัน 59 คน อำเภอเมืองยะลา 73 คน อำเภอบันนังสตา 39 คน อำเภอยะหา 36 คน อำเภอเบตง 26 คน อำเภอธารโต 15 คน อำเภอกรงปินัง 13 คน และอำเภอกาบัง 9 คน ตามลำดับ นำตัวอย่างที่สุ่มได้แต่ละชั้นมารวมกันเป็นตัวอย่างทั้งหมดที่ต้องการ 270 คน

3.2.3 การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) จากการชีวิต และประเมินผลแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มคือ 1) กลุ่มผู้ปกครอง 2) กลุ่มสถานศึกษา 3) กลุ่มเด็กประถมศึกษาตอนต้นในพื้นที่จังหวัดยะลา ที่ทำกิจกรรมร่วมกัน กำหนดใช้แบบประเมินการรับรู้ และพึงพอใจในการจัดกิจกรรมภายใต้โครงการวิจัยต่าง ๆ เพื่อประกอบใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลผลสำเร็จของการจัดกิจกรรม

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิจัยสำหรับกลุ่มเป้าหมายในครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม ที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา หลังจากได้นิยามปฏิบัติการของตัวแปรทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในด้านการออกแบบด้านการสื่อสาร และด้านจิตวิทยาสำหรับเด็ก ทั้งหมด 3 ท่าน ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) แล้วนำมาประเมินผลเครื่องมือ ซึ่งได้แนบตามภาคผนวก ก

เชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยลงพื้นที่สัมภาษณ์เจาะลึก แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ ถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพ ในพื้นที่จังหวัดยะลา จากหลายฝ่าย ตั้งแต่ วัฒนธรรมจังหวัด ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำท้องถิ่น รวมถึงนักประวัติศาสตร์
2. กลุ่มสมาคมผู้ประกอบการที่อาศัยในพื้นที่จังหวัดยะลา 3 วัฒนธรรมได้แก่ ครอบครัวยุทธ ไทยเชื้อสายมุสลิม ครอบครัวยุทธ ไทยเชื้อสายจีน ในพื้นที่จังหวัดยะลา
3. แบบสัมภาษณ์การสนทนากลุ่ม มีทั้งหมด 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ผู้อำนวยการ คุณครู และนักวิชาการสำหรับเด็ก กลุ่มที่ 2 นักวิชาการด้านสื่อสร้างสรรค์

เชิงปริมาณ

ผู้วิจัยได้สอบถามกลุ่มสมาคมผู้ประกอบการที่อาศัยในพื้นที่จังหวัดยะลา จำนวน 270 คน

เชิงทดลอง

สามารถแบ่งแบบสอบถามความพึงพอใจของกิจกรรม เป็น 5 ส่วน ดังนี้

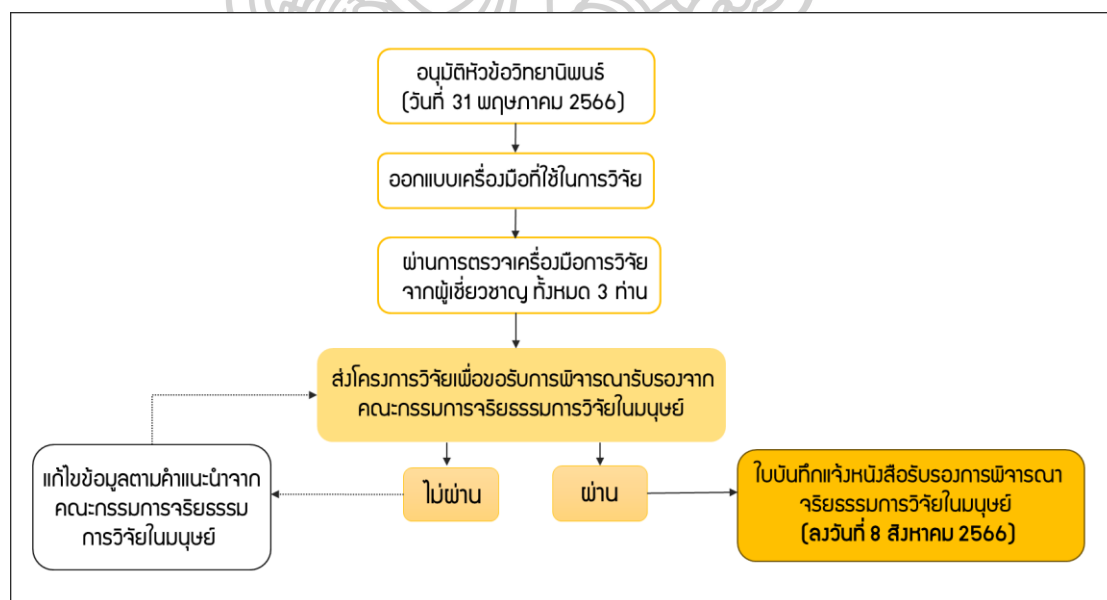
1. เก็บข้อมูลความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ด้านการเรียนรู้ทางอารมณ์ และสังคมของเด็ก
2. เก็บข้อมูลจากคุณครู และผู้ประกอบการ ด้านมิติคุณภาพชีวิต
3. เก็บข้อมูลประเมินความพึงพอใจ จากผู้ชมสื่อภาพยนตร์สั้น
4. เก็บข้อมูลความพึงพอใจผู้เข้าชมผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม
5. เก็บข้อมูล ความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นทางการวิจัยแบบผสมผสานโดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ การวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงทดลอง ดังนั้นวิธีการอันได้มาซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลจึงมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดการเก็บรวบรวมข้อมูล และการดำเนินวิเคราะห์ข้อมูล การดำเนินการตามกระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการ ซึ่งมีขั้นตอนดำเนินงานดังนี้

1) เมื่อได้รับการอนุมัติหัวข้อวิทยานิพนธ์ เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือการวิจัย และนำส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจ และปรับแก้ไขตามคำแนะนำ ซึ่งได้แนบตามภาคผนวก ก

2) ส่งโครงการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณารับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยได้แนบเอกสารประกอบการพิจารณา เมื่อมีการปรับแก้ไขเอกสารเป็นที่เรียบร้อยแล้ว สำนักงานบริหารการวิจัยนวัตกรรม และการสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ส่งเอกสารใบบันทึกแจ้งหนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เมื่อวันที่ 8 สิงหาคม พ.ศ. 2566 (เลขที่โครงการ REC 66.0808-118-7313) เป็นโครงการวิจัยที่ได้รับการยกเว้นการพิจารณา (Exemption review) นำเครื่องมือการวิจัยลงพื้นที่ ทั้งเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ ซึ่งได้แนบตามภาคผนวก ข จากนั้นนำผลการเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม มาประเมินผล นำไปเผยแพร่ และใช้ประโยชน์ ดังภาพที่ 27



ภาพที่ 27 ขั้นตอนการขอจริยธรรมในมนุษย์

3.4.1 แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสังเกต และสัมภาษณ์เจาะลึก (In - depth interview) แบบมีโครงสร้าง Snow Ball สำหรับข้อมูลที่ได้จากการสังเกตตามหัวข้อที่กำหนดไว้ ซึ่งมี 3 รูปแบบการศึกษาคือ แนวทางที่ 1 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - structured interview) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ ถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพในวิถีพหุวัฒนธรรม พื้นที่จังหวัดยะลา จากหลายฝ่าย ได้แก่ 1) วัฒนธรรมจังหวัด 2 คน 2) ปราชญ์ชาวบ้าน 2 คน 3) ผู้นำท้องถิ่น 2 คน 4) นักประวัติศาสตร์ 2 คน รวมทั้งหมด 8 คน เพื่อค้นหาให้เห็นแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน รูปแบบที่ 2 ผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกพร้อมการสังเกต กลุ่มครอบครัวที่มีบุตร - หลาน อยู่ในระดับประถมศึกษาตอนต้นที่อาศัยอยู่ในจังหวัดยะลา โดยเลือกครอบครัวจาก 3 วัฒนธรรม ได้แก่ 1) ครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม 3 ครอบครัว 2) ครอบครัวไทยพุทธ 3 ครอบครัว 3) ครอบครัวไทยเชื้อสายจีน 3 ครอบครัว รวมเป็น 9 ครอบครัว รูปแบบที่ 3 ผู้วิจัยเลือกใช้การสนทนากลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้อำนวยการ 1 คน 2) ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดยะลา 1 คน 3) คุณครูระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น 2 คน 4) นักวิชาการสำหรับเด็ก 2 คน 5) นักวิชาการด้านการออกแบบสื่อ 2 คน 6) นักออกแบบสื่ออิสระ 3 คน รวมเป็น 11 คน โดยแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้น บุคคลเหล่านี้เป็นผู้มีความรู้ชัดเจนในด้านการออกแบบสื่อที่มีความเหมาะสมกับเด็ก เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง นำข้อมูลมาเป็นเกณฑ์สู่แนวทางออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม

3.4.2 ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยเก็บข้อมูล จาก

แบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย 1 ชุดแบบสอบถาม มีขั้นตอนดังนี้

- 1) กำหนดหมายเลขแบบสอบถามเพื่อตรวจสอบการเก็บแบบสอบถาม
- 2) ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเองโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง รายละเอียดของกลุ่มประชากรขั้นต้นกล่าวมาแล้ว
- 3) ตรวจสอบความถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบประเมินค่า ก่อนที่จะนำมาประมวลผล หากมีฉบับใดไม่สมบูรณ์จะคัดออก และทำการเก็บเพิ่มให้ครบจำนวน

3.4.3 ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) เป็นการวิจัย

ที่ผู้วิจัยสร้างสถานการณ์ และเงื่อนไขต่าง ๆ ขึ้นมาทดลองกับกลุ่มผู้ปกครอง สถานศึกษา ร่วมกับการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก กลุ่มตัวอย่าง โดยข้อมูลที่ได้มาผู้วิจัยจะไม่มีเปิดเผยชื่อของกลุ่ม

ประชากรต่าง ๆ ตลอดจนกลุ่มเป้าหมายในการสังเกต และทำการลงรหัสแทนการใส่ชื่อเป้าหมายในการสังเกต โดยกลุ่มประชากรสามารถให้ความคิดเห็นได้ตามความสมัครใจ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางปฏิบัติด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

1) ประเมินผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง คือผู้ปกครอง สถานศึกษา และเด็ก ที่ได้ทำการทดลองกิจกรรม

2) ประเมินผลการเรียนรู้จากการสังเกตของผู้วิจัย และวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือ SWOT Analysis

3) สรุปจากการสัมภาษณ์แบบเจาะจง โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก (In - depth interview) กับกลุ่มครอบครัวที่มีบุตร-หลานอยู่ในระดับประถมศึกษาตอนต้นที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เขตอำเภอเมือง และ เขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล โดยเลือกครอบครัวจาก 3 วัฒนธรรม ได้แก่ 1) ครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม 2) ครอบครัวไทยพุทธ 3) ครอบครัวไทยเชื้อสายจีน เพื่อรับข้อเสนอแนะของกิจกรรมที่ทำเพื่อไปต่อยอดในการพัฒนากิจกรรมอื่นต่อไป

4) สังเคราะห์ผล เพื่อนำผลสรุปไปสู่การออกแบบ และพัฒนาโมเดลของกิจกรรม เพื่อบูรณาการการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพุทธวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

3.5 เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณเรียบร้อยแล้ว จากนั้นนำมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการวิเคราะห์ตามลักษณะวิธีการได้มาซึ่งข้อมูล โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1) ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์บันทึกเป็นข้อมูลปฐมภูมิ ถอดบทสัมภาษณ์แต่ละประเด็น

2) นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาแจกประเด็น เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ (SWOT Analysis) โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

2.1) การจัดระเบียบข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่รวบรวมมาได้อยู่ในสภาพที่สะดวก และง่ายต่อการวิเคราะห์

2.2) การทำดัชนีหรือกำหนดรหัสข้อมูล ด้วยการจัดระเบียบหมวดหมู่ ประเภท โดยการให้คำหลักของข้อมูล

2.3) การกำจัดข้อมูลหรือสร้างข้อสรุปชั่วคราว โดยสรุปเชื่อมโยงดัชนีค่า เข้าด้วยกัน เพื่อลดทอนข้อมูลที่ไม่จำเป็นออก ให้กระชับ และชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.4) การสร้างบทสรุป ด้วยการเชื่อมโยงข้อสรุปผ่านการตรวจสอบยืนยัน เชื่อมข้อสรุป โยงความสำคัญ

2.5) การพิสูจน์ความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ ด้วยการตรวจแบบสามเสา การตีความ (Content analysis) ตามนฤมิตนิยม (Constructionism) ให้ความสำคัญกับความคิดรวบยอดที่สรุปออกมา มีเนื้อหาสำคัญที่สุดจากประเด็นที่ปรากฏ โดยมีรูปแบบการตรวจสอบข้อมูลสามเสา ดังนี้

- ตรวจสอบสามเสาด้านข้อมูล (Data triangulation) โดยตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการสังเกต และการสัมภาษณ์เปรียบเทียบในทิศทางเดียวกัน เรื่องเดียวกัน

- ตรวจสอบสามเสาด้านผู้วิเคราะห์ข้อมูล (Analyst triangulation) โดยใช้ผู้วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากภาคสนามตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป ต่างคนต่างวิเคราะห์ข้อมูลได้ข้อค้นพบ และนำมาเปรียบเทียบข้อมูล

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1) การจัดทำข้อมูล เมื่อเก็บรวบรวมแบบสอบถามจนครบ 270 ชุด แล้วผู้วิจัยได้จัดทำ ข้อมูลโดยดำเนินการตามลำดับดังนี้

- ตรวจสอบข้อมูล (Editing) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม
- ดำเนินการลงรหัส (Coding) เพื่อเปลี่ยนสภาพข้อมูล (Data) เป็นข้อมูล (Information) แล้วนำข้อมูลมาบันทึกเพื่อประมวลผล

2) การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้รวบรวมจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยโปรแกรม SPSS 22.0 (Statistical package for the social science) เพื่อทำการพิสูจน์สมมติฐานของงานวิจัยนี้โดยเลือกสถิติที่เหมาะสมในการคำนวณตามลักษณะของสเกลในการวัด และการวิเคราะห์หือทธิพล และการวิเคราะห์เส้นทาง (ความสัมพันธ์)

3) สถิติที่ใช้ในการในการวิเคราะห์ และทดสอบสมมติฐาน การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ใช้ค่าสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งแบ่งเป็น 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

- สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) คือ การใช้สถิติเพื่ออธิบายข้อมูลที่มีอยู่ ใช้ในการอธิบายลักษณะทั่วไปส่วนบุคคล และพฤติกรรม ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ใช้อธิบายพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเพื่อดูการกระจายของตัวแปร และนำมาเปรียบเทียบสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) ใช้อธิบายลักษณะของข้อมูล และอธิบายตัวแปร

- สถิติเชิงอนุมาน (Inferential statistics) การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ (Hypothesis testing) กำหนดระดับนัยสำคัญ 0.05 และเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมกับตัวแปรแต่ละชนิด คือ การทดสอบด้วยสถิติ One - Way ANOVA หรือการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบจำแนกทางเดียว และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วย (T - Test) เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไป กับตัวแปรที่เป็นคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

- 1) นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง และครบถ้วนแล้ว นำมาลงรหัสเลข (Code) ตามเกณฑ์ของเครื่องมือแต่ละส่วน
- 2) นำแบบสอบถามลงรหัสแล้ว มาบันทึกลงในโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ เพื่อประมวลผลข้อมูลที่ได้จากการจัดเก็บ
- 3) คำนวณค่าทางสถิติแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามจากการทดลองกิจกรรม นำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลอีกครั้ง ก่อนที่จะนำไปประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูป เพื่อทำการวัดระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ โดยนำคะแนนที่ได้ หาค่าเฉลี่ยค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำไปประมวลผลโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนี้
 - ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.24 - 5.00 หมายความว่า ผู้ตอบมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
 - ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.43 - 4.23 หมายความว่า ผู้ตอบมีความพึงพอใจระดับมาก
 - ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.62 - 3.42 หมายความว่า ผู้ตอบมีความพึงพอใจระดับปานกลาง
 - ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.81 - 2.61 หมายความว่า ผู้ตอบมีความพึงพอใจระดับน้อย
 - ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.80 หมายความว่า ผู้ตอบมีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3.6 สรุปวิธีการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปวิธีการดำเนินงานวิจัย โดยใช้แนวทางการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ และได้ทำการวิเคราะห์ตามขั้นตอน และถูกต้องตามระเบียบวิธีการวิจัย จากการสัมภาษณ์เจาะลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ จากการเก็บแบบสอบถาม ด้วยวิธีการเก็บแบบสอบถามผ่าน Google form ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้เก็บข้อมูลจากตัวแทนผู้ประกอบการที่อาศัยในจังหวัดยะลา จำนวน 270 ราย จากนั้นนำข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพ และปริมาณมาทำการวิเคราะห์ เพื่อนำมาออกแบบสื่อสร้างสรรค์ กรณีศึกษาจังหวัดยะลา โดยใช้ตารางระเบียบวิธีวิจัย ตามวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดประเภทวิจัย กลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือ เทคนิคการวิเคราะห์ - สังเคราะห์ ดำเนินการวิจัย ดังภาพที่ 28

วัตถุประสงค์	ประเภทวิจัย	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	เทคนิค วิเคราะห์-ตีความ
1. ศึกษารายละเอียดที่ส่งเสริมให้เกิดสติปัญญาแห่งมิติรูปภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน	เชิงคุณภาพ	<ul style="list-style-type: none"> วัฒนธรรมจังหวัด ประชาชนชาวบ้าน ผู้นำท้องถิ่น นักประวัติศาสตร์ 	<ul style="list-style-type: none"> การทบทวนวรรณกรรม ลพินธ์ สัมภาษณ์เจาะลึก (แบบสัมภาษณ์ 10C) 	<ul style="list-style-type: none"> Snowball ทฤษฎีสายเส้น การฝังตัว
2. สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของวัยเด็ก ประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สัมเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์	เชิงคุณภาพ เชิงปริมาณ	<ul style="list-style-type: none"> ผู้ปกครอง (ไทยพุทธ/ไทยมุสลิม/ไทยจีน) กลุ่มสมาคมผู้ปกครองประถมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดยะลา จำนวน 270 ราย 	<ul style="list-style-type: none"> สัมภาษณ์เจาะลึก (แบบสัมภาษณ์ 10C) สังเกต แบบมีส่วนร่วม แบบสอบถาม 	<ul style="list-style-type: none"> Snowball ทฤษฎีสายเส้น ตารางลิสต์ โปรแกรม SPSS 22.0
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิติรูปภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้ การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น	เชิงคุณภาพ เชิงทดลอง	<ul style="list-style-type: none"> ผู้อำนวยการและคุณครู นักวิชาการสำหรับเด็ก นักวิชาการด้านการออกแบบสื่อ เด็กประถมศึกษาตอนต้น ผู้ปกครอง,สถานศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> สนทนากลุ่ม (แบบสัมภาษณ์ 10C) ทดลองสื่อ การประเมินกิจกรรม (แบบสัมภาษณ์ 10C) 	<ul style="list-style-type: none"> ทดลองสื่อกับกลุ่มตัวอย่าง นำมาเปรียบเทียบและพัฒนา สรุปกิจกรรม

ภาพที่ 28 สรุปวิธีการดำเนินงานวิจัย



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ความนำ

การศึกษาหัวข้อวิจัย สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา มุ่งเน้นการศึกษาใน 3 ประเด็นหลัก ดังนี้ 1) ศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน 2) ศึกษาสถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาดอนต้นในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 3) ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่งการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ได้เริ่มพัฒนากระบวนการ 4 ส่วน ดังนี้

4.1 ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูล สู่การทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์

4.2 ส่วนที่ 2 ผลการวิจัย แบบผสมผสาน ในเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ จากนั้นนำมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ

4.3 ส่วนที่ 3 นำองค์ความรู้จากผลงานออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดประโยชน์

4.4 ส่วนที่ 4 สรุปผลจากสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม

4.1 ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูล สู่การทดลองออกแบบสื่อสร้างสรรค์

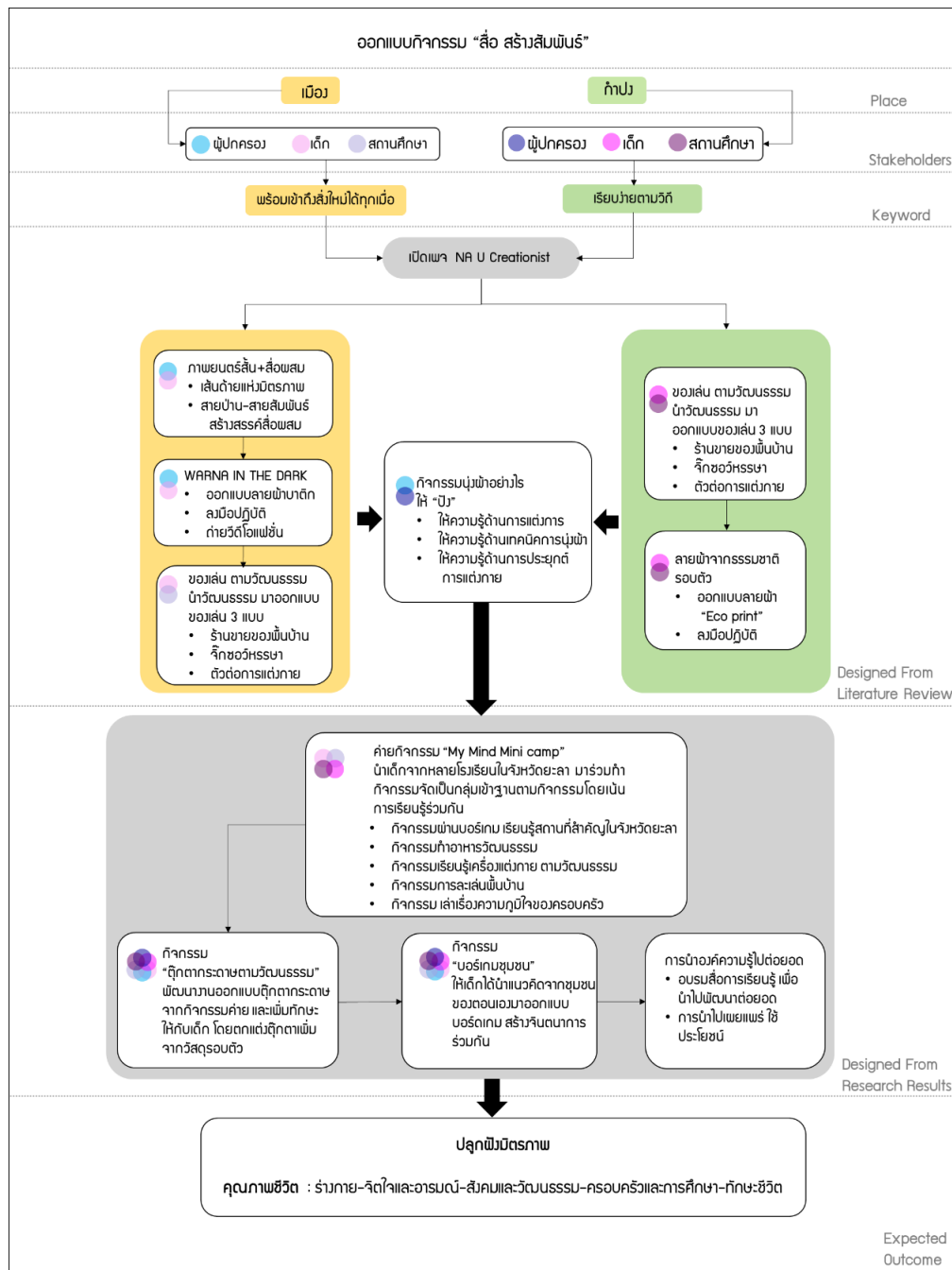
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา, ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง, กรณีศึกษา, งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น นำมาสรุปผลการวิเคราะห์ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ

หัวข้อ	วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรม	การออกแบบ
ข้อมูลพื้นฐานในพื้นที่จังหวัดยะลา		
พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา		นำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพื้นที่มาสร้างแรงบันดาลใจ สร้างสรรค์กระบวนการออกแบบ และมีความเหมาะสมกับทุกวัฒนธรรม
ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง		
พหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา นำมาซึ่งการสร้างสัญลักษณ์แห่งมิตรภาพ		นำพหุวัฒนธรรมที่มีอยู่แล้วหรือวัฒนธรรมที่กำลังจะสูญหาย ในพื้นที่มาวิเคราะห์ แทนค่า เพื่อค้นหาสัญลักษณ์ ที่ก่อให้เกิดมิตรภาพ โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีสัญศาสตร์ นำมาออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์ ให้มีความน่าเชื่อถือ และเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่
กลุ่มเป้าหมายและสื่อสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง		นำกระบวนการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ ที่มีความเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ และความเชื่อของศาสนา โดยนำครอบครัว สถาบันการศึกษา และเด็ก มาเรียนรู้ร่วมกัน เปรียบเทียบทุกกิจกรรม และพัฒนาสื่อให้มีความหลากหลาย นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ (ต่อ)

หัวข้อ	วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรม	การออกแบบ
ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง		
องค์ประกอบของ คุณภาพชีวิต		นำมิติคุณภาพชีวิตที่เหมาะสมสำหรับเด็ก มาออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผล หลังจากทำกิจกรรมจากนั้น นำผลการประเมินมาเปรียบเทียบ และพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก ในกิจกรรมครั้งต่อไป
กรณีศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง		
นำกรณีศึกษาและ งานวิจัยในประเทศ และต่างประเทศ มา วิเคราะห์		เน้นการวิจัยที่นำพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ ที่มีกระบวนการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ นำไป ประยุกต์การออกแบบสื่อที่มีความทันสมัย ในยุคปัจจุบัน แต่คำนึงถึงการนำวัสดุอุปกรณ์ และพืชท้องถิ่น ที่สามารถประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่
การสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น (Pilot Research)		
พื้นที่ในเขตอำเภอ เมือง และพื้นที่ ชานเมือง หรือพื้นที่ ห่างไกล		การออกแบบกิจกรรม โดยแบ่งการเรียนรู้ออกเป็น 2 พื้นที่ ได้แก่ พื้นที่ในเขตอำเภอเมือง และพื้นที่ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล เนื่องจากในแต่ละพื้นที่จะมีการรับสื่อที่ต่างกัน จากนั้นนำผลการประเมิน ทั้ง 2 พื้นที่ มาออกแบบสื่อ และกิจกรรม ที่สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้



ภาพที่ 29 แผนผังภาพรวมกิจกรรม

จากภาพที่ 29 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม สรุปได้ว่า จังหวัดยะลา มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ มีลักษณะภูมิประเทศที่อุดมสมบูรณ์ โดยนำมาสร้างแรงบันดาลใจการค้นหาคำตอบทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดมิตรภาพร่วมกัน เพื่อนำมาออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมที่เหมาะสมกับครอบครัว สถาบันการศึกษา และเด็กในระดับประถมศึกษาตอนต้น โดยใช้ทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวข้อง, ผลงานวิจัยทั้งไทยและต่างประเทศ

กรณีศึกษา และการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้น มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับพื้นที่อำเภอเมือง และพื้นที่ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล ได้เรียนรู้และเข้าใจความหลากหลายของพหุวัฒนธรรม นำผลประเมินจากทุกกิจกรรมมาพัฒนาต่อยอดสื่อสร้างสรรค์ ให้เหมาะกับ 2 พื้นที่ สามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ สนับสนุนให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ ให้มีความเหมาะสมและปลอดภัย หล่อหลอมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เข้าใจซึ่งกันและกัน และนำไปสู่มิติคุณภาพชีวิต 5 ด้าน ได้แก่ ด้านสังคม และวัฒนธรรม, ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัวและการศึกษา, ด้านสุขภาพทางร่างกาย, ด้านอารมณ์ และจิตใจ, ด้านทักษะการใช้ชีวิต โดยมีแผนผังภาพรวมกิจกรรม

กิจกรรมสร้างสรรค์เน้นความหลากหลายและเหมาะสม ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นกิจกรรมที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็ก ผู้ปกครอง และสถานศึกษา โดยจุดเริ่มต้นของกิจกรรมจะเริ่มต้นจากกลุ่มเพื่อน และผู้ปกครองที่ใกล้ชิดกันและรู้จักกัน จากนั้นพัฒนากิจกรรมที่สร้างสัมพันธ์ระหว่างเด็กและสถานศึกษาในพื้นที่ต่าง ๆ ประเมินผลและสังเกตพฤติกรรม เพื่อสร้างการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนร่วมกัน โดยมีกิจกรรมดังนี้

4.1.1 เรื่องที่ 1 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ

จุดเริ่มต้นแรกจากการออกแบบกิจกรรม เริ่มต้นจากกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกัน เป็นทุนเดิม เนื่องจากมีความสนิท ครอบครัวยุติกัน ทำให้ง่ายต่อการแสดง ต่อบท เนื้อเรื่องเป็นสิ่งที่เด็กคุ้นชินอยู่แล้ว แสดงเป็นตัวเองมากที่สุด โดยนำสัญลักษณ์ด้านวิถีชีวิต การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน โดยทั่วไปของเด็ก รวมถึงการนำประสบการณ์ในวิถีชีวิตจริง การใช้ภาษา มานำถ่ายทอดบริบทของพื้นที่จังหวัดยะลา ตลอดทั้งเรื่อง

4.1.1.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- เพื่อปลูกฝังมิตรภาพระหว่างเพื่อนและผู้ปกครอง ให้เข้าใจ ยอมรับ ความหลากหลายพหุวัฒนธรรมผ่านภาพยนตร์สั้น
- เพื่อสื่อสารการรับรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น

4.1.1.2 กลุ่มเป้าหมาย

นักแสดง

- เด็กในพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดยะลา ทั้งไทยพุทธ ไทยเชื้อสายมุสลิม และไทยเชื้อสายจีน จำนวน 7 คน
- ผู้ปกครองเข้าร่วมแสดง จำนวน 1 คน
- ผู้ปกครองร่วมสังเกตการณ์ จำนวน 6 คน

4.1.1.3 แนวความคิดพหุวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญญา สู่กระบวนการผลิตภาพยนตร์ เรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ

- ชั้นเตรียมการผลิต (Pre - production)

1) แนวความคิดการเล่าเรื่อง (Concept of storytelling)

จากการศึกษาพหุวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา จะเห็นได้ว่า เด็กในพื้นที่อำเภอเมืองนั้น มีเพื่อนสนิทค่อนข้างน้อย เนื่องจากส่วนใหญ่จะเก็บตัว จากการไปสนใจสื่อโซเชียลมากเกินไป ทำให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนน้อย ดังนั้น จึงนำแนวความคิดของคำว่า “เพื่อน” มาเป็นแก่นหลักของเรื่อง ระหว่างเพื่อนต่างวัฒนธรรม นำสัญญาของ เส้นด้ายที่เปรียบเสมือนสายสัมพันธ์ของเพื่อน มาเล่าเรื่อง พร้อมทั้งนำของเล่นที่มีความเกี่ยวข้องกับเส้นด้าย เชือก มาประกอบในเรื่อง เพื่อให้เด็ก ๆ ได้เล่นจริง และการนำสัญญาของความงาม นั่นคือดอกไม้ แต่เป็นดอกไม้ที่พับจากกระดาษ มาเป็นสื่อกลางถึงความรัก ความสวยงาม ของเพื่อน รวมถึงการนำบรรยากาศในพื้นที่จังหวัดยะลาประกอบฉาก เช่น วิถีชีวิต, อาหาร, ภาษา, การแต่งกายของเด็ก ๆ ในพื้นที่ เป็นต้น

2) โครงเรื่อง (Plot)

บังฮาซัน เด็กชายไทยมุสลิม อายุ 8 ขวบ และ ซีเปีย เด็กหญิงไทยพุทธ อายุ 7 ขวบ เป็นเพื่อนกัน ทั้งสองชอบนัดมาเล่นกันที่ทุ่งนาอยู่เป็นประจำ จนวันหนึ่งฮาซันกับซีเปียได้ชวนเพื่อน ๆ แลวทุ่งนามาเล่นด้วยกันหลายคน โดยนำของเล่นหลากหลายรูปแบบมาเล่นกันอย่างสนุกสนาน จนมีเด็กคนหนึ่งทำเชือกของเล่นขาด จนทำให้ซีเปียซึ่งเล่นอย่างสนุกรู้สึกโกรธ และหนีกลับบ้านไป จนผู้เป็นแม่สังเกตอาการของซีเปีย และได้อบรมสอนให้ซีเปียได้รู้ถึง “มิตรภาพ” ความเป็นเพื่อนที่อยู่ในพื้นที่พหุวัฒนธรรม “ถึงจะต่างศาสนา ต่างภาษา ต่างวัฒนธรรม แต่เราสามารถเป็นเพื่อนกันได้”

ถ่ายทอดถึงสัญญา ของมิตรภาพไว้มากมาย รวมถึงวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา บ้านเรือน, ภาษา, อาหาร, การแต่งกาย, บรรยากาศการเล่นของเด็กที่นำแนวคิดเกี่ยวกับ เชือก เส้น แผงการทดลอง สังเกตพฤติกรรมของเด็ก ๆ ในรูปแบบหนังสือ เรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 กระบวนการออกแบบภาพยนตร์ เรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ

กระบวนการออกแบบภาพยนตร์ เรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ		
แนวคิด	แทนค่า สัญลักษณ์	กระบวนการสร้างสรรค์
<p>หนังสือ+ทดลอง SENSE ได้ (เส้นด้าย...มิตรภาพ)</p> 		

3) การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง จะคัดเลือกจากเด็กที่มีความสนิทสนมกันอยู่แล้ว เนื่องจากจะง่ายต่อการแสดง และตอบทักันได้เร็ว เด็ก ๆ จะมีความคุ้นเคยกัน รวมถึงบทบาทที่ได้รับของเด็กนั้น เป็นธรรมชาติด้วยตัวของเด็กเอง ไม่ได้ต้องการปรุงแต่งบทบาทของเด็กมากจนเกินไป อยากให้เด็กแสดงออกมาเป็นธรรมชาติของตนให้มากที่สุด เพื่อให้เด็กไม่เครียด และสนุก โดยมีผู้ปกครองคอยสังเกต และดูแลอย่างใกล้ชิด

- นักแสดง

ฮาซัน : เด็กผู้ชาย เชื้อสายไทยมุสลิม อายุ 8 ขวบ นิสัยใจดี
ใจเย็น

ซีเปีย : เด็กผู้หญิง เชื้อสายไทยพุทธ อายุ 7 ขวบ นิสัย
อยากรู้อยากเห็น เอาแต่ใจตัวเอง

แม่ : อายุ 40 ปี เป็นคนใจดี เข้าใจลูก และคอยเป็นห่วง
ตัวประกอบ : เด็ก ชาวไทยพุทธ และไทยมุสลิม
อายุ 4 - 8 ขวบ

- ขั้นตอนการผลิต (Production)

การถ่ายทำภาพยนตร์สั้นใช้เวลา 2 วัน โดยวันแรกเป็นการถ่ายทำฉากที่เป็นกรรวมตัวของเด็กทุกคน โดยเริ่มถ่ายทำที่ทุ่งนาตั้งแต่ช่วงเช้า เพื่อให้ได้แสงที่สวยงาม และไม่ร้อนจนเกินไป ซึ่งการถ่ายทำในวันแรกนั้น จะใช้พื้นที่บริเวณทุ่งนาทั้งหมด ตั้งแต่ฉากที่ฮาซันนั่งรอซีเปีย การพบเจอเพื่อนใหม่ รวมถึงการเล่นของเล่นร่วมกัน และวันที่ 2 จะเป็นฉากที่นักแสดงเล่นเพียงคนเดียว และร่วมบทกับแม่ เท่านั้น ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นเรื่องของอารมณ์ของนักแสดงเด็กในการถ่ายทำซ้ำ ๆ กันหลายรอบ เด็กเริ่มหงุดหงิด เนื่องจากจำบทไม่ได้ ไม่มีสมาธิ รวมถึงการถ่ายทำให้ช่วงบ่าย เด็กจะเริ่มงอแง ไม่อยากแสดง ซึ่งผู้ปกครองจะมีส่วนช่วยปลอบใจ โน้มน้าว และมีการพักผ่อนขม ให้เด็ก อารมณ์เย็นขึ้น แล้วจึงเริ่มถ่ายทำใหม่อีกครั้ง

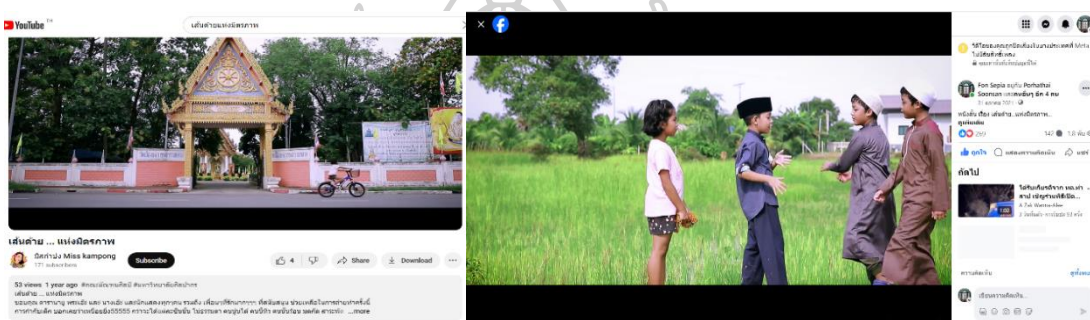
- ขั้นตอนหลังการผลิต (Post - production)

การตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่องมีความยาว 5.00 นาที ใช้โปรแกรมตัดต่อในการลำดับภาพและตัดต่อเป็นเวลา 1 สัปดาห์ มีเนื้อหาการเล่าเรื่องตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง เพื่อน ต่างวัฒนธรรม โดยนำของเล่นที่เกี่ยวข้องกับ เส้นด้าย เชือก นำมาให้เด็กได้ร่วมเล่นกันหลายชิ้น เพื่อดูพัฒนาการ ระยะเวลาเล่น อย่างเป็นธรรมชาติมากที่สุด การเลือกสีของภาพดูนุ่มนวล สบายตา มีการใช้คำบรรยายทั้งภาษาไทย และภาษามลายูถิ่น การใส่เสียงเพลงประกอบเพื่อสร้างอารมณ์ หรือการใช้เสียงเอฟเฟคในฉากที่เส้นด้ายขาด เพื่อให้เกิดความรู้สึกกระซอกใจให้กับผู้ชม เพื่อให้เนื้อหาของเรื่องน่าติดตาม และน่าสนใจตั้งแต่เริ่มจนจบ ดังภาพที่ 30

เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการผลิต จึงได้นำภาพยนตร์สั้นไปเผยแพร่ในเพจ Facebook และ Youtube เพื่อเผยแพร่ให้กับครอบครัว หรือผู้ที่สนใจ ได้รับความรู้ มุมมอง และความน่ารักของเด็ก ๆ ในพื้นที่จังหวัดยะลา ถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่างศาสนา ซึ่งผลตอบรับเป็นที่น่าพอใจ นักแสดงรู้สึกภูมิใจที่ได้เห็นตัวเองปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ และมีเด็ก ๆ และหลายครอบครัวได้นำเรื่องนี้ไปเล่าสู่กันฟัง พร้อมทั้งสามารถอธิบายสถานที่สำคัญในเรื่อง และมีผู้ปกครองหลายครอบครัวสนใจที่อยากจะให้ลูก ๆ ของตนเป็นนักแสดง ดังภาพที่ 31



ภาพที่ 30 ฉากภาพยนตร์สั้นเรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ



ภาพที่ 31 เผยแพร่ภาพยนตร์สั้นผ่านเพจ Facebook และ Youtube

4.1.1.4 ผลการประเมิน

การประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อการเข้าร่วมกิจกรรม การแสดงภาพยนตร์สั้น ซึ่งจำนวนนักแสดงจำนวน 5 ครอบครัว โดยทำแบบสอบถามด้านการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม โดยผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่า เด็กสามารถแสดงบทบาทที่ตนได้รับตามเป้าหมาย แต่ยังไม่สามารถควบคุมอารมณ์ ความอดทน ระหว่างถ่ายทำที่ต้องใช้ระยะเวลา การถ่ายทำหลายครั้งทำให้เด็กเบื่อหน่าย ไม่สามารถแสดงอารมณ์ตามบทบาทที่ตนได้รับ จึงต้องให้ผู้ปกครองคอยช่วยปรับสภาพอารมณ์ระหว่างการถ่ายทำ ดูผลการประเมินในภาคผนวก ฉ

ผู้สร้างสรรค์นำสื่อภาพยนตร์สั้นไปทดลองกลุ่มกับตัวอย่างผ่านสื่อออนไลน์ คือครอบครัวที่อาศัยอยู่ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ ได้แก่ ยะลา ปัตตานี นราธิวาส จำนวน 100 คน จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างประเมินสื่อโดยการทำแบบสอบถามการรับรู้และแบบสอบถามความพึงพอใจ แสดงให้เห็นว่า การใช้ภาษาในเนื้อเรื่องมีความเป็นธรรมชาติ ไม่ปรุงแต่งแต่อาจจะมีเสียงสนทนาของนักแสดงในบางฉาก ที่ผู้ฟังอาจจะฟังไม่ออก พูดเร็วเกินไป ดูผลการประเมินในภาคผนวก ฉ

4.1.2 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์ และผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม

ผลจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ นำมาพัฒนา ภาพยนตร์สั้นเรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์ ทำให้รู้ว่า การแสดงบทสนมูติระหว่างเด็กกับเด็กนั้น อาจจะมีปัญหาด้านการตอบทที่ไม่สัมพันธ์กัน รวมถึงระยะเวลาการถ่ายทำที่นานเกินไป ดังนั้นในเรื่องที่ 2 จึงได้สร้างตัวละครใหม่ ที่นำผู้ปกครองมาร่วมแสดงด้วย เพื่อให้ผู้ปกครองคอยช่วยสร้างอารมณ์ การตอบทให้กับเด็ก และลดระยะเวลาการถ่ายทำหลาย ๆ ครั้ง รวมถึงสร้างสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กร่วมกัน

4.1.2.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- เพื่อสื่อสารการรับรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “สายป่าน - สายสัมพันธ์”

4.1.2.2 กลุ่มเป้าหมาย

นักแสดง




- เด็กในพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดยะลา ทั้งไทยพุทธ ไทยเชื้อสายมุสลิม และไทยเชื้อสายจีน จำนวน 8 คน

- ผู้ปกครองเข้าร่วมแสดง จำนวน 4 คน

4.1.2.3 แนวความคิดพหุวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญญา

นำสัญญา ด้านประเพณี ผสมผสานการเล่นพื้นถิ่น ที่มีความเชื่อด้านการผูกสัมพันธ์ของครอบครัว โดยนำปรัชญาความเชื่อ ของว่างบุหลัน ที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญมาเป็นแก่นของเรื่อง ผ่านการแทนค่าสัญลักษณ์ ประสบการณ์วิถีชีวิตที่สร้างภาพจำ และการใช้ภาษาท้องถิ่น จากนั้นนำมาพัฒนาผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม โดยจำลองว่าขนาดเล็ก แล้วนำไปให้ผู้ปกครองและเด็ก วาดภาพตามจินตนาการ โดยนำมาจำลองการลอยของว่าง 3 รูปแบบ ได้แก่ สายป่านตึงเกินไป สายป่านหย่อน การตึงสายป่านพอดี ที่เปรียบเสมือนการเลี้ยงลูกที่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 กระบวนการออกแบบภาพยนตร์ เรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์ และผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม

กระบวนการออกแบบภาพยนตร์ เรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์ และผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม		
แนวคิด	แทนค่า สัญญา	กระบวนการสร้างสรรค์
หนังสั้น + สื่อผสม สายป่าน - สายสัมพันธ์ 		การวางโครงเรื่อง “สายป่าน-สายสัมพันธ์”  The diagram illustrates a story arc with the following stages: - Exposition: การแนะนำตัวละครและสถานที่ (Introduction of characters and location) - Conflict: ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น (Conflict that arises) - Rising Action: การดำเนินเรื่องที่มีอุปสรรค (Story progression with obstacles) - Climax: จุดสูงสุดในเรื่อง (The highest point of the story) - Falling Action: การดำเนินเรื่องที่มีอุปสรรค (Story progression with obstacles) - Resolution: การจบเรื่อง (The end of the story) The arc is divided into three sections: Beginning, Middle, and End.

ตารางที่ 7 กระบวนการออกแบบภาพยนตร์ เรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์ และผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม (ต่อ)

กระบวนการออกแบบภาพยนตร์ เรื่อง สายป่าน-สายสัมพันธ์ และผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม		
แนวคิด	แทนค่า สัญลักษณ์	กระบวนการสร้างสรรค์
	 <p>ลีลาของว่าว บ่งบอกถึง ผู้เล่น</p>	<p>ผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม การถ่ายทอดความรู้สึก นึกคิด ผ่านงานศิลปะ</p> 

4.1.2.4 กระบวนการผลิตภาพยนตร์ เรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์

- ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre - production)

1) แนวความคิดการเล่าเรื่อง (Concept of storytelling)

จากการศึกษาวิถีชีวิตชุมชนจังหวัดยะลาจะเห็นได้ว่ามีความเป็นอยู่ในรูปแบบพหุวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ได้แก่ ไทยพุทธ ไทยเชื้อสายมุสลิม ไทยเชื้อสายจีน แต่มีวัฒนธรรมที่สามารถสร้างการอยู่ร่วมกันได้ มีประเพณีหรือการเล่นที่สามารถทำร่วมกันได้ เพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ให้เกิดมิตรภาพ ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อเนื้อหาในเรื่องของการปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็กในพื้นที่ โดยสิ่งสำคัญที่สุดนั่นคือพ่อแม่ ผู้ปกครอง จึงนำสัญลักษณ์ (Semiology) ด้านปรัชญาว่าวบุหลัน หรือว่าววงเดือน (Wan bulan) แปลว่า ว่าวรูปพระจันทร์เสี้ยว มาเป็นแก่นในการเล่าเรื่องที่เปรียบเสมือนสายป่านที่คอยเชื่อมสายสัมพันธ์ให้กับลูกที่เป็นดั่งว่าวตัวน้อย ๆ ให้ลอยขึ้นสู่ท้องฟ้าในรูปแบบที่พ่อแม่ต้องการ

ว่าวบุหลันถือเป็นภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ รวมถึงจังหวัดยะลา มักนิยมเล่นกันในช่วงฤดูเก็บเกี่ยว นอกจากนี้ว่าวยังเป็นการเล่นที่ผูกสัมพันธ์ การสร้างมิตรภาพได้เป็นอย่างดี ปรัชญาของการดึงสายป่านในขณะที่เล่นว่าวนั้น

มีนัยยะสำคัญ ถ้าดึงแรงเกินไปก็อาจทำให้สายป่านขาดและทำให้วาทกลลงมาเสียหาย และถ้าปล่อยให้สายป่านหย่อนจนเกินไปก็อาจทำให้วาทมนุไร้ทิศทาง แต่การควบคุมสายป่านให้เหมาะสมกับทิศทางของลมจะทำให้วาทลอยขึ้นบนฟ้าได้อย่างสง่างาม เปรียบดังเช่นกับการเลี้ยงลูก เด็กจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่แบบไหนก็ขึ้นอยู่กับพ่อแม่ที่เป็นตั้งผู้ควบคุมสายป่าน รวมถึงการสร้างสายสัมพันธ์ให้กับลูกได้อย่างไร

2) โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “สายป่าน - สายสัมพันธ์” เป็นภาพยนตร์ทดลอง (Experimental film) มีรูปแบบการเล่าเรื่องที่น่าไปสู่รูปแบบวิถีชีวิตของคนในพื้นที่จังหวัดยะลา ผ่านมิตรภาพของเด็ก 3 วัฒนธรรม โดยมีพื้นฐานของครอบครัวที่แตกต่างกัน โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ องค์แรกเป็นการแนะนำครอบครัวของตัวละครเอก คือ ฮาซัน เด็กชายมุสลิมที่ชอบการเล่นกับเพื่อนเป็นชีวิตจิตใจ โดยที่ผู้เป็นพ่อไม่ต้องการให้ฮาซันออกไปเล่นกับเพื่อน ต้องการให้ลูกอยู่ในภาวะเปียบ เรียนศาสนามากกว่าการเล่นกับเพื่อน ทำให้ฮาซันต้องแอบหนีพ่อไปเล่นอยู่บ่อยครั้ง องค์ที่สองของเรื่องมีการแนะนำตัวละครใหม่นั้นคือเพื่อน ๆ ของฮาซันที่ชอบชวนกันไปเที่ยวงานเทศกาลแข่งขันวาว จึงได้แอบหนีพ่อไปจนลืมเวลากลับบ้าน ผู้เป็นพ่อได้ออกตามหาลูกหลาย ๆ ที่ก็ไม่เจอ จนกลับมาที่บ้านก็ได้พบว่าฮาซันได้กลับมาถึงบ้านโดยแม่ของซีเปียพามาส่ง ทำให้พ่อโกรธมากและต้องทำโทษฮาซัน ในส่วนขององค์ที่สาม ตัวละครที่เป็นพ่อได้เปลี่ยนทัศนคติกับตัวละครฮาซันไปในทางที่ดีขึ้นและได้ปรับความเข้าใจกับตัวละครฮาซัน จนทำให้ฮาซันกล้าที่จะเปิดใจกับพ่อในที่สุด

3) การคัดเลือกนักแสดง

ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดคุณสมบัตินักแสดง ดังนี้ 1) เป็นนักแสดงที่อาศัยในจังหวัดยะลา สามารถใช้ภาษาถิ่นได้ดี โดยเฉพาะนักแสดงที่รับบทเป็นพ่อ (อาเยาะ) ซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่อง จะต้องถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผู้เป็นพ่อที่มีต่อลูกในวิถีมุสลิมและพูดภาษามลายูถิ่นได้เป็นอย่างดี 2) นักแสดงต้องเข้าใจวิถีชีวิตจริงของคนในพื้นที่จังหวัดยะลา 3) นักแสดงเด็กจำเป็นต้องรู้จักกันเป็นการส่วนตัว เพื่อถ่ายต่อการแสดงร่วมกัน 4) นักแสดงเด็กต้องมีอายุระหว่าง 6 - 10 ปี อยู่ในวัยที่เข้าใจบทบาทการแสดงได้ดี จากนั้นนำนักแสดงทดลองเล่นบทที่ตนได้รับ การถ่ายทอดอารมณ์ โกรธ หัวเราะ เสียใจ รวมถึงให้นักแสดงได้ทำความรู้จักกันมากยิ่งขึ้น ด้วยการซ้อมต่อบทพูดก่อนวันถ่ายทำจริง และนำเครื่องแต่งกายมาให้ลองสวมใส่ เพื่อความสมจริงในแต่ละฉาก ซึ่งมีนักแสดงดังนี้

- นักแสดงหลัก

พ่อ (อาเยาะ) : พ่อของฮาซัน ซึ่งเป็นคนเข้มงวดกับลูกมาก

ฮาซัน : เด็กชายมุสลิมมีอุปนิสัยขี้อายแต่ชอบเล่นกับเพื่อน ๆ

- ตัวแสดงสมทบ

ซีเปีย : เด็กหญิงไทยพุทธอุปนิสัยร่าเริง

แม่ซีเปีย : แม่ซีเปีย ที่เข้าใจและรับฟังลูก

แก๊งเพื่อน : เพื่อน ๆ ของฮาซันและซีเปีย ชอบชวนกัน
ออกไปเล่น

ซู : แม่ที่ชอบตามใจลูกมากจนเกินไป

- ขั้นตอนการผลิต (Production)

1) ขั้นตอนการถ่ายทำ

การถ่ายทำใช้เวลา 2 วันเต็ม วันที่ 1 เป็นฉากในบ้านของฮาซันทั้งหมด และวันที่ 2 เป็นฉากในทุ่งนาและฉากที่เหลือ โดยใช้สถานที่ในย่านชานเมืองจังหวัดยะลา ซึ่งฉากที่ถ่ายทำมากที่สุดคือทุ่งนา ในช่วงเดือนมีนาคมถือเป็นช่วงฤดูเกี่ยวข้าวในวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ เหมาะสมกับการเล่นว่าวของเด็ก เนื่องจากการถ่ายทำมีขั้นตอนที่ซับซ้อน มีนักแสดงเด็กเป็นส่วนใหญ่ จึงเกิดปัญหาด้านการควบคุมสมาธิและอารมณ์ของเด็กเป็นไปค่อนข้างยาก จำเป็นต้องอาศัยผู้ปกครองช่วยให้กำลังใจ ทบทวนบทพูด และคอยช่วยปรับอารมณ์ของนักแสดงเด็กตลอดการถ่ายทำ การบริหารจัดการเวลาเป็นสิ่งสำคัญ อีกทั้งการถ่ายทำที่เป็นกลางวันเกือบทั้งเรื่อง จึงต้องจัดลำดับคิวถ่ายตามแผนที่วางไว้เพื่อให้ทันแก่เวลาที่วางไว้ รวมถึงการเลือกสถานที่อยู่อาศัยของแต่ละครอบครัวตามวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ มีการเซตอุปกรณ์ของฉากให้สมจริง เพื่อให้ห้องศประกอบภาพดูสมบูรณมากยิ่งขึ้น การซักซ้อมบทให้กับนักแสดง โดยเฉพาะบทของพ่อที่มีบทพูดค่อนข้างเยอะเมื่อเวลาเข้าฉากจริงจะได้ไม่ติดขัด ดูเป็นธรรมชาติ มีการตั้งกล้อง 2 มุม และถ่ายซ้ำเพื่อให้ได้มุมภาพที่ดีที่สุด

2) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post - production)

การตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่องมีความยาว 8.00 นาที ใช้โปรแกรมตัดต่อในการลำดับภาพและตัดต่อเป็นเวลา 1 สัปดาห์ มีเนื้อหาการเล่าเรื่องตรงไปตรงมาไม่ซับซ้อน เกี่ยวกับครอบครัวของฮาซันที่มีความขัดแย้งระหว่างพ่อกับลูก โดยมีว่าวบุหลันเป็นสัญลักษณ์สำคัญเล่าเรื่อง ผ่านวิถีชีวิต ความสัมพันธ์ของครอบครัว และมิตรภาพระหว่างเพื่อน การแต่งกายของตัวละครสะท้อนถึงวัฒนธรรมที่หลากหลาย เลือกใช้สีของภาพดูนุ่มนวล สบายตาเป็นธรรมชาติ การใช้ภาษามลายูถิ่นในบางช่วงบางตอนเพื่อให้ผู้ชมได้รรถรสในการรับชมเสมือนจริง และบรรยายเป็นภาษาไทย สอดแทรกทำนองเพลงในเรื่องตั้งแต่ฉากต้นเรื่อง ฉากที่เด็กกำลังเล่นว่าวบุหลันและฉากที่พ่อออกตามหาลูก การใช้เสียงเอฟเฟกต์ธรรมชาติ เช่น เสียงไก่ขัน เสียงนก หรือเสียงรถ เพื่อให้การเล่าเรื่องสมจริงและน่าติดตามตลอดทั้งเรื่อง ดังภาพที่ 32



ภาพที่ 32 ฉากภาพยนตร์สั้นเรื่อง สายปาน – สายสัมพันธ์

เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการผลิต จึงได้นำภาพยนตร์สั้นไปเผยแพร่ในเพจ Facebook และ Youtube เพื่อเผยแพร่ให้กับครอบครัว หรือผู้ที่สนใจ ได้รับชมเพื่อสะท้อนมุมมอง และความน่ารักของเด็ก ๆ ในพื้นที่จังหวัดยะลา ถึงความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว ซึ่งผลตอบรับเป็นที่น่าพอใจ นักแสดงรู้สึกภูมิใจที่ได้เห็นตัวเองปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ และมีเด็ก ๆ และหลายครอบครัวได้นำเรื่องนี้ไปเล่าสู่กันฟัง พร้อมทั้งสามารถอธิบายสถานที่สำคัญในเรื่องได้เป็นอย่างดี

4.1.2.5 ผลการประเมิน

การประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงภาพยนตร์สั้น เรื่อง สายปาน - สายสัมพันธ์ มีจำนวนนักแสดงจำนวน 7 ครอบครัว โดยทำแบบสอบถามด้านการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม แสดงให้เห็นว่า ขั้นตอนการถ่ายทำใช้เวลา 2 วัน แม้ว่าจะมีอุปสรรคสภาพอากาศไม่เป็นใจ ฝนตกเกิดขึ้น อีกทั้งนักแสดงเด็กเริ่มงอแงในบางช่วงของวัน แต่สามารถผ่านอุปสรรคเหล่านั้นไปได้ด้วยการร่วมแรงร่วมใจจากพ่อแม่ของนักแสดงเด็ก ที่ให้กำลังใจตลอดการถ่ายทำจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี ดูผลการประเมินในภาคผนวก ฉ

ผู้สร้างสรรค์นำสื่อภาพยนตร์สั้นไปทดลองกลุ่มกับตัวอย่างผ่านสื่อออนไลน์ คือครอบครัวที่อาศัยอยู่ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ ได้แก่ ยะลา ปัตตานี นราธิวาส จำนวน 100 คน จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างประเมินสื่อโดยการทำแบบสอบถามการรับรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า เนื้อหาของภาพยนตร์มีความสมจริง สื่อสารถึงการรับรู้ของผู้รับชมเกิดความเพลิดเพลิน น่าสนใจ น่าติดตาม รูปแบบการนำเสนอเลือกใช้โทนสีของภาพให้ดูนุ่มนวลสบายตา เนื้อเรื่อง ใช้ภาษามลายูถิ่นเป็นหลัก ใส่บรรยายภาษาไทยใต้ภาพ เพื่อสื่อสารให้ผู้รับชมได้เข้าใจบทสนทนามากขึ้น กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ต่อสื่อที่ผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนาขึ้น ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์สั้น เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจประกอบกับเนื้อหาถ่ายทอดการรับรู้ ทำให้ผู้รับชมมีความสนใจ

สามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหา และตัวละครได้ง่ายขึ้น สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้การนำเสนอสื่อสัญญาณทางวัฒนธรรมของพื้นที่มาออกแบบโดยการเล่าเรื่อง ทำให้ผู้รับชมซึ่งเป็นคนในพื้นที่รับรู้ และเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น เนื่องจากมีโครงสร้างความรู้เดิม สะท้อนความทรงจำและความผูกพันของบริบทพื้นที่ คู่มือการประเมินในภาคผนวก ฅ

4.1.2.6 บทความวิชาการ

ผู้วิจัยได้นำเนื้อหา กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภาพยนตร์สั้น เรื่อง สายป่าน – สายสัมพันธ์ นำมาเขียนบทความวิชาการในหัวข้อ “สายป่าน - สายสัมพันธ์”: พหุวัฒนธรรมโดยผ่านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น ผ่านวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ TCI 1 ได้ผ่านการพิจารณา และตีพิมพ์ ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 (2023): มกราคม - มิถุนายน พ.ศ. 2566 โดยมีหนังสือตอบรับบทความ ตามภาคผนวก ฅ

วารสาร
สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หน้าแรก ฉบับปัจจุบัน บทความย้อนหลัง ข่าวประกาศ จริยธรรมการตีพิมพ์ เกี่ยวกับวารสาร

HOME / ARCHIVES / ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 (2023): มกราคม - มิถุนายน 2566 / บทความวิชาการ

“สายป่าน - สายสัมพันธ์”: พหุวัฒนธรรมโดยผ่านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น

จิราพร เกียรติคุณกุล
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อนุชา แห่งเกษตร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สั้น, พหุวัฒนธรรม, จังหวัดยะลา, ปดุงฝั่งมิตรภาพ

บทคัดย่อ

บทความวิชาการ เรื่อง “สายป่าน – สายสัมพันธ์” : พหุวัฒนธรรมโดยผ่านการสร้างสรรค์

ภาพที่ 33 หนังสือตอบรับผลงานทางวิชาการ และบทความได้รับการตีพิมพ์ผ่าน Website วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่มา : วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (2566)

4.1.2.7 ผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม

ผู้วิจัยได้นำปรัชญาการเล่นว่าวบุหลันมาเปรียบเทียบ เปรียบเปรยถึงการเลี้ยงลูก ซึ่งถึงแม้ว่าวจะลอยขึ้นบนท้องฟ้าเหมือนดั่งอิสระ แต่แท้จริงแล้วยังคงมีสายป่านที่คอยเป็นสิ่งควบคุมให้ว่าวลอยไปตามทิศทางที่กำหนด เปรียบดั่งการเลี้ยงลูก พ่อแม่เปรียบเป็นสายป่านที่คอยควบคุมการเคลื่อนไหวของว่าว ถ้าดึงแรงเกินไป ว่าวก็จะตกลงบนพื้นจนได้รับความเสียหาย แต่ถ้าเราปล่อยสายป่านให้หย่อนคล้อยเกินไป ว่าวก็จะหมุน ลอยไปอย่างไร้ทิศทาง ดังนั้นการที่จะควบคุมว่าวให้ลอยได้อย่างสง่างามนั้น ต้องควบคุมสายป่านให้อย่างเหมาะสม ไม่ดึงจนเกินไปและไม่หย่อนคล้อยจนเกินไป ว่าวก็จะลอยขึ้นบนฟ้าอย่างงดงาม

- วัตถุประสงค์ผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม

เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบสื่อผสม ผ่านนิทรรศการแห่งความสัมพันธ์ของ คน พื้นที่ ธรรมชาติ และความเชื่อ “ฟัง CULT ฟังเรา”

- กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เข้าชมผลงานนิทรรศการแห่งความสัมพันธ์ของ คน พื้นที่ ธรรมชาติ และความเชื่อ “ฟัง CULT ฟังเรา” จัดโดย นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขา ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม รุ่นที่ 3 คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- สถานที่จัดกิจกรรม

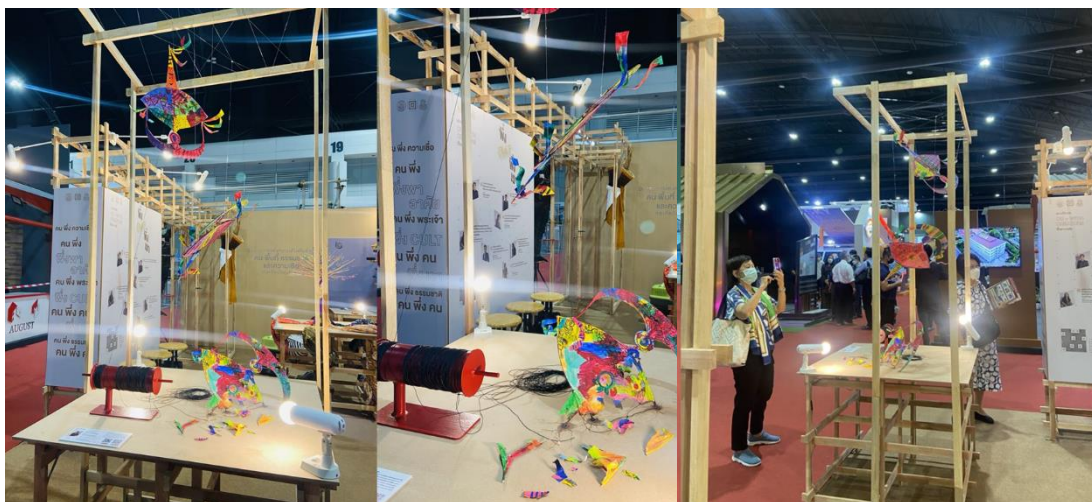
ณ งานสถาปนิก'65 CO - WITH CREATORS ฟังพา - อาศัย ชาเลนเจอร์ ฮอลล์ อิมแพ็ค เมืองทองธานี

- ระยะเวลาดำเนินงาน

ระหว่างวันที่ 26 เมษายน – 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2565



ภาพที่ 34 กระบวนการสร้างชิ้นงาน โดยนำว่าวบุหลันขนาดเล็ก ให้เด็กและผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 35 ภาพการจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม

- ผลการประเมิน

ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าร่วมชมนิทรรศการ มีทั้งหมด 45 คน ประเมินความพึงพอใจผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม ในนิทรรศการแห่งความสัมพันธ์ของ คน พื้นที่ ธรรมชาติ และความเชื่อ ก่อเกิดวัฒนธรรม “ฟัง CULT ฟังเรา” แสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมชมผลงาน บางคนมีความตั้งใจ เดินทางมาชมผลงานโดยตรง รู้สึกชื่นชม และต้องการให้ผู้สร้างสรรค์ได้อธิบาย แนวความคิดในการออกแบบเพิ่มเติม เนื่องจากการมองงานศิลปะแนวสื่อผสม ผู้ชมงานอาจจะยังไม่ เข้าใจแนวความคิด และเรื่องราวเท่าที่ควร ถ้ามีการอธิบายแนวความคิดของผลงานเพิ่มเติมจะทำให้ ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม และเข้าใจผลงานมากยิ่งขึ้น แต่สำหรับผู้เข้าชมบางท่านที่บังเอิญเดินผ่านมา อาจจะสนใจลักษณะรูปลักษณ์ภายนอกก่อน จากนั้นจะสอบถามถึงแนวความคิด ซึ่งบางคนยินชม ผลงานเป็นเวลานานมาก และมีการสอบถามเพิ่มเติมถึงแนวความคิด รู้สึกชื่นชมผลงานที่นำความคิด เชิงปรัชญามาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสื่อผสม สะท้อนมุมมองทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี ดูผลการประเมินในภาคผนวก ฅ

- การนำสื่อสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ ในงาน YALA STORIES

เมื่อวันที่ 27 - 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2565 ได้นำผลงานสื่อสร้างสรรค์ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “สายป่าน - สายสัมพันธ์” นำไปจัดแสดงผลงาน YALA STORIES ร่วมกับผลงานสร้างสรรค์ในพื้นที่จังหวัดยะลา ณ โรงแรมเมโทร ถนนปรีชา (สายกลาง) อำเภอเมือง จังหวัดยะลา เพื่อที่จะถ่ายทอดเรื่องราวผ่านนิทรรศการผลงานของเยาวชนในพื้นที่ และงานสร้างสรรค์ หลายนางของคนในจังหวัดยะลา ทั้งงานกราฟท์ หนังสือ ดนตรี ศิลปะ แพชั่น และอาหาร ที่ร้อยเรียงเรื่องราวของชาวเมืองยะลา ผ่านนัยออกแบบและนักสร้างสรรค์



ภาพที่ 36 การฉายภาพยนตร์สั้นเรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์ ในงาน YALA STORIES

ที่มา : เพจ Facebook YALA STORIES (2565)

4.1.3 แพลตฟอร์มสื่อเว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย

ผลจากกิจกรรมภาพยนตร์สั้น และการสร้างสรรค์สื่อผสม ที่ผ่านมา ทำให้เห็นว่า ยังขาดช่องทางการเผยแพร่สื่อ หรือประชาสัมพันธ์กิจกรรม เนื่องจากการสร้างพื้นที่ประชาสัมพันธ์ในปัจจุบันนั้นมีส่วนสำคัญที่ช่วยให้เข้าถึงกลุ่มผู้ปกครอง สถานศึกษา ได้รวดเร็วที่สุดนั้น คือการสร้างแพลตฟอร์มสื่อเว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย เป็นพื้นที่ขยายการรับรู้เป็นวงกว้าง เป็นบอร์ดประชาสัมพันธ์ กิจกรรมทั้งหมด พร้อมทั้งรวบรวมข่าวสาร สื่อวิดีโอ ภาพนิ่ง ของทุกกิจกรรม และเป็นช่องทางติดต่อสื่อสารกับผู้ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม

4.1.3.1 วัตถุประสงค์

- ประชาสัมพันธ์กิจกรรมสร้างสรรค์ สำหรับเด็กและผู้ปกครองในพื้นที่จังหวัดยะลา

- นำเสนอประเพณี วัฒนธรรม ที่สำคัญ เพื่อสร้างการรับรู้ร่วมกัน

- เผยแพร่กิจกรรมสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา

4.1.3.2 แนวความคิดพัฒนาวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญลักษณ์

แนวความคิดในการออกแบบเพจเฟซบุ๊ก นำชื่อ นาย ซึ่งหมายถึง พื้นที่แห่งนี้เป็นที่ มลายู ผสมกับคำว่า น่าอยู่ (นาย + น่าอยู่) และใช้ฟอนต์ภาษาอังกฤษมาเล่นคำให้เกิดความน่าสนใจ กลายเป็น Na U และเพิ่มคำว่า Creationist หมายถึง ผู้สร้างสรรค์ ปรับฟอนต์

ให้มีความน่ารัก เหมาะกับเด็ก และใช้สีที่มีสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมในพื้นที่ สีเขียว = คนไทยเชื้อสายมุสลิม, สีแดง = คนไทยเชื้อสายจีน, สีเหลือง = คนไทยพุทธ



ภาพที่ 37 โลโก้เพจ Facebook Na U Creationist

ที่มา : เพจ Facebook Na U Creationist (2565)



ภาพที่ 38 กิจกรรม และประชาสัมพันธ์เพจ Facebook Na U Creationist

ที่มา : เพจ Facebook Na U Creationist (2565)

4.1.3.3 บทความวิชาการ

ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็กในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้ นำมาเขียนบทความวิชาการในหัวข้อ สื่อสร้างสรรค์ : มิตรภาพสำหรับเด็กในวิถีพุทธวัฒนธรรมชายแดนใต้ ผ่านวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม TCI 1 ได้ผ่านการพิจารณา และตีพิมพ์ปีที่ 42 ฉบับที่ 5 (2023): ปีที่ 42 ฉบับที่ 5 กันยายน - ตุลาคม พ.ศ.2566 โดยมีหนังสือตอบรับบทความ ตามภาคผนวก ฎ



ภาพที่ 39 หนังสือตอบรับผลงานทางวิชาการ และบทความได้รับการตีพิมพ์
ที่มา : Website วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (2566)

4.1.4 กิจกรรมออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK

ผลจากกิจกรรมภาพยนตร์สั้น และการสร้างสรรค์สื่อผสม รวมทั้งการออกแบบแพลตฟอร์มสื่อเว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย ทำให้เห็นว่า การสร้างสัมพันธ์จากกลุ่มเล็ก ๆ ของครอบครัวที่รู้จักกันเป็นทุนเดิมอยู่แล้วนั้น ยังคงต้องพัฒนากลุ่มให้ใหญ่ขึ้น เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ร่วมกัน ดังนั้นจึงได้ออกแบบกิจกรรมที่นำหลายครอบครัวในพื้นที่อำเภอเมืองยะลา มาทำกิจกรรมที่เน้นการทำงานระหว่างเด็ก และผู้ปกครอง จึงนำเอกลักษณ์การแต่งกายที่พบเห็นได้ทั่วไป ในชีวิตประจำวันของคนในพื้นที่จังหวัดยะลา ซึ่งได้แก่ ผ้าบาติก โดยนำสัญลักษณ์ภาพวาด มาประยุกต์ ให้ง่าย ผสมผสานวัตถุศิลปะและกระบวนการเรียนรู้สมัยใหม่

4.1.4.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- เพื่อให้เด็กสร้างการเรียนรู้การออกแบบผ้าบาติก และการทำกิจกรรมร่วมกัน แลกเปลี่ยนมุมมอง ทักษะคิดร่วมกับเพื่อนต่างศาสนา และเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

- เพื่อให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วม มองเห็นศักยภาพที่แท้จริงของบุตรหลาน และมองเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมผ่านการออกแบบผ้าบาติก

4.1.4.2 กลุ่มเป้าหมาย

- ครอบครัวที่มีบุตรหลานในระดับประถมศึกษาตอนต้น ป.1 - ป.3 ในพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดยะลา จำนวน 10 ครอบครัว

4.1.4.3 สถานที่จัดกิจกรรม

- ศูนย์ออกแบบลายผ้าและเครื่องแต่งกาย มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

4.1.4.4 ระยะเวลาดำเนินงาน


- วันที่ 1 กิจกรรมออกแบบลายผ้าบาติก

- วันที่ 2 ถ่ายแชนวีดิโอ

4.1.4.5 แนวความคิดพหุวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญญา

ผ้าบาติกถือเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้ รวมถึงจังหวัดยะลา ซึ่งถือเป็นนโยบายสำคัญของเทศบาลเมืองยะลาที่สนับสนุนการออกแบบผ้าบาติก จัดแสดงเดินแฟชั่นโชว์ ในทุก ๆ ปี ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเทคนิคการทำผ้าบาติก มาจัดกิจกรรม ในชื่อ “WARNA IN THE DARK” ซึ่งคำว่า WARNA เป็นภาษามลายู หมายถึง สีส่น และต่อท้ายคำว่า IN THE DARK หมายถึงในความมืด รวมความหมายแล้วคือ สีส่นในความมืด มีแนวความคิดว่า ถึงแม้หลาย ๆ คน จะมองว่าในพื้นที่แห่งนี้ เป็นพื้นที่อันตราย มีความไม่สงบอยู่ แต่แท้จริงแล้วพื้นที่ตรงนี้ยังคงมีความงาม มีเอกลักษณ์ ซึ่งแทนค่าด้วยพลังจากสีส่น มาจัดกิจกรรมการทำเสื้อบาติกสำหรับเด็กและผู้ปกครอง มารังสรรค์ลวดลายตามจินตนาการร่วมกัน หลังจากที่ได้สร้างสรรค์เสื้อบาติกเสร็จแล้ว เด็ก ๆ จะได้ใส่เสื้อบาติกของตนเอง และถ่ายแชนวีดิโอร่วมกัน ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK

กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK		
แนวคิด	แทนค่า สัญญา	กระบวนการสร้างสรรค์
แฟชั่นจากผ้าบาติก	WARNA (ภาษามลายู) = สีส่น ในพื้นที่ ที่ใครหลายคนคิดว่า เป็นพื้นที่อันตราย มีความขัดแย้งซึ่งเปรียบเหมือนความมืดนั้น ยังคงมีความรุ่งเรืองทางวัฒนธรรม ผ่านสีส่นที่ถูกแต่งแต้มจากเด็กในพื้นที่	ใช้สีย้อมผ้า เป็นสีเรืองแสง จัดแสงไฟล์ Black light เวลาถ่ายในที่มืดสีจะเรืองแสงออกมา 

ตารางที่ 8 กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK (ต่อ)

กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK		
แนวคิด	แทนค่า สัญลักษณ์	กระบวนการสร้างสรรค์
		

4.1.4.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ขั้นตอนเตรียมงาน

1. วางแผนประชุมร่วมกัน กิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับเด็กในระดับประถมศึกษาตอนต้น รวมถึงกำหนดระยะเวลาที่เหมาะสมของกิจกรรม
2. ติดต่อวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการทำผ้าบาติก และประสานทีมงาน ตากล้อง พี่เลี้ยง ในระหว่างการทำกิจกรรม
3. ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ แบนด์เนอร์ และโปสเตอร์ลงโซเชียล
4. จัดเตรียมอุปกรณ์การทำผ้าบาติก ติดต่อสถานที่

- ขั้นตอนดำเนินงาน

กิจกรรมที่ 1 : ออกแบบลายผ้าบาติก

1. ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งในส่วนผู้ปกครองและเด็ก
2. วิทยากรให้ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เข้าใจถึงวัตถุประสงค์
3. วิทยากรสาธิตการพิมพ์ผ้า และเขียนเทียนให้กับผู้เข้าอบรม
4. ผู้ปกครองและเด็กได้ร่วมกันออกแบบลายผ้าโดยการร่างแบบด้วยดินสอลงบนเสื้อก่อน และเริ่มเขียนเทียนร่วมกัน

5. เมื่อเทียนแห้งแล้ว ผู้ปกครองและเด็กได้ร่วมกันลงสี ทั้งการระบาย และการพ่นสเปรย์ ลงบนเสื้อตามจินตนาการ และนำเสื้อที่ลงสีเสร็จแล้วไปตากให้แห้ง

6. ผู้ปกครองและเด็กจะออกมานำเสนอผลงานของตนเอง

7. สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ปกครองทั้งในรูปแบบวิดีโอ

กิจกรรมที่ 2 : การถ่ายแฟชั่นวิดีโอ

1. แต่งหน้าทำผมให้กับเด็ก และจัดเตรียมเสื้อที่เด็กออกแบบนำมาให้ผู้ปกครองได้แต่งตัวให้กับเด็กตามจินตนาการ

2. ก่อนเริ่มถ่ายวิดีโอ จะมีการเซ้ตฉาก แสง สี และเปิดเพลงเพื่อสร้างบรรยากาศให้กับเด็ก รวมถึงสาธิตท่าโพสท์เบื้องต้น

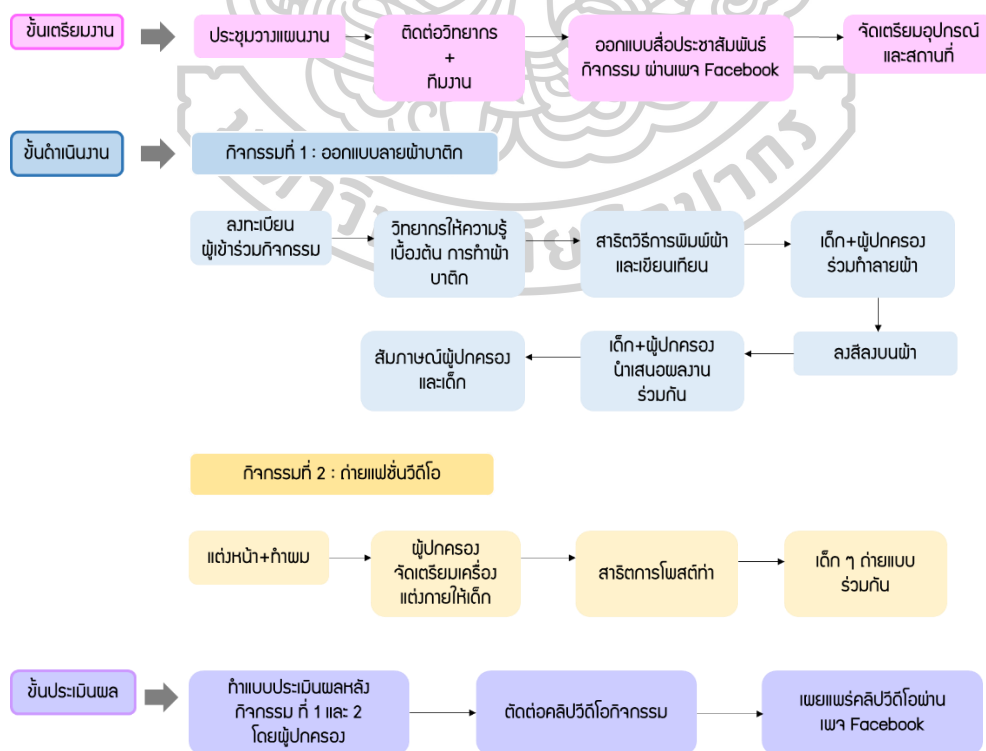
3. เด็กได้ร่วมกันถ่ายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวร่วมกัน โดยมีผู้ปกครองคอยให้กำลังใจ และสร้างบรรยากาศร่วมกัน

- ชั้นประเมินผล

1. ให้ผู้ปกครองทำแบบสอบถามหลังกิจกรรม ทั้ง 2 กิจกรรม

2. ตัดต่อคลิปวิดีโอ เป็นสองส่วน คือ ส่วนกิจกรรมทำผ้าบาติก และส่วนแฟชั่นวิดีโอ

3. จากนั้นเผยแพร่คลิปวิดีโอลงเพจ Facebook



ภาพที่ 40 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำกิจกรรมออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK

4.1.4.7 ผลการดำเนินงาน

การออกแบบกิจกรรมทำผ้าบาติก ในแนวความคิด WARNA IN THE DARK นอกจากจะนำเทคนิคการทำบาติกที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่จังหวัดยะลา มาเผยแพร่ให้กับเด็ก รุ่นใหม่ ได้เข้าใจ และเรียนรู้วัฒนธรรมร่วมกับผู้ปกครองแล้วนั้น ยังนำสีเรืองแสงมาใช้ในการลงสี บนผืนผ้า เพื่อให้เกิดสีสันที่ต่างไปจากเดิม สร้างความน่าสนใจให้กับเด็ก ได้เรียนรู้สีสัน รวมถึงการฝึก เขียนจันต๊ะ ซึ่งเป็นทักษะด้านการทำผ้าบาติก ซึ่งผู้ปกครองจะร่วมกันออกแบบลวดลาย โดยให้โจทย์ การวาดลายจากวัฒนธรรมในพื้นที่ ซึ่งเด็กสามารถจินตนาการวัฒนธรรมของตนเอง หรือวัฒนธรรม อื่น ๆ ลงบนลายผ้า ผู้ปกครองจะคอยแนะนำ และช่วยสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับลูก ซึ่งจะทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่าง เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม มีการแลกเปลี่ยนความคิด ชมผลงานของเพื่อน รวมถึง ผู้ปกครองได้แลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับลูก มองเห็นพัฒนาการทางความคิด และทักษะความสามารถ ในตัวของลูกได้เป็นอย่างดี ดังภาพที่ 41



ภาพที่ 41 ผู้ปกครองและเด็ก เรียนรู้การออกแบบลายผ้าบาติกร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดร่วมมือกัน

เมื่อเด็กได้สร้างสรรค์ผลงานผ้าบาติกเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ปกครองและเด็กเกี่ยวกับประโยชน์ และผลลัพธ์ที่ได้ของกิจกรรม ซึ่งผู้ปกครองส่วนใหญ่รู้สึกพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมกับลูก ได้เรียนรู้การทำผ้าบาติก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ รวมถึงการที่ลูกห่างไกลจากการดูสื่อโซเชียล และลูกได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนต่างวัฒนธรรม มองเห็นศักยภาพของลูกมากยิ่งขึ้น

4.1.4.8 ขั้นตอนการถ่ายแพชั่นวิดีโอ

หลังจากที่ผู้ปกครองและเด็กได้เข้าร่วมกิจกรรมทำผ้าบาติกลงบนเสื้อยืดตามความคิดสร้างสรรค์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงได้นัดหมายให้มาถ่ายแพชั่นวิดีโอร่วมกัน ซึ่งแนวความคิดการถ่ายภาพในครั้งนี้ ได้จัดบรรยากาศสตูดิโอให้มืด และใช้ Black Light ปรับแสงให้สีของไฟสะท้อนลงบนเสื้อที่ลงด้วยสีเรืองแสง ทำให้เมื่อถ่ายภาพออกมา จะมองเห็นสีเส้นบนตัวเสื้ออย่างเด่นชัด อีกทั้งยังได้แต่งหน้าของนายแบบ และนางแบบตัวน้อย ด้วยการใช้สีพื้นหน้าเรืองแสง และอุปกรณ์เสริม เช่น เส้นเรืองแสงมาตกแต่งเป็นเครื่องประดับ เพื่อสร้างบรรยากาศให้ดูสนุกมากยิ่งขึ้น ผู้ปกครองจะมีส่วนช่วยออกแบบเครื่องแต่งกายเสริมให้กับเด็ก และสร้างบรรยากาศในการถ่ายวิดีโอ มีการปรบมือ เสียงเชียร์ เพื่อให้เด็กสามารถแสดงท่าทางออกมาอย่างสนุกสนาน ดังภาพที่ 42 และ 43



ภาพที่ 42 ผู้ปกครองช่วยแต่งหน้าให้กับเด็ก ด้วยสีพื้นหน้าเรืองแสง และร่วมกันสร้างอารมณ์ให้กับเด็กในระหว่างการถ่ายวิดีโอ



ภาพที่ 43 ภาพที่ได้จากการถ่ายภาพนิ่ง และแฟลชวิดีโอ เทคนิคการใช้ Black light

4.1.4.9 การนำสื่อภาพนิ่งและวิดีโอไปเผยแพร่ลงโซเชียล

เมื่อนำทั้งภาพถ่ายและวิดีโอ มาตัดต่อเป็นที่เรียบร้อย ทั้ง 2 กิจกรรม ได้แก่

1) กิจกรรมออกแบบลายผ้าบาติก 2) กิจกรรมถ่ายแฟลชวิดีโอ โดยความยาวของคลิปไม่เกิน 5 นาที นำโพสต์ลงเพจ Facebook Na U Creationist เพื่อต้องการนำเสนอกิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว และเพื่อนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ผ่านการรังสรรค์เทคนิคบาติก ที่เป็นอัตลักษณ์สำคัญของพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านการถ่ายแฟลชวิดีโอร่วมกัน สะท้อนมุมมองเชิงสัญลักษณ์ที่ยังคงสดใส ท่ามกลางความมืดมิดจากเหตุการณ์ความไม่สงบ โดยผลงานสร้างสรรค์ของเด็ก ๆ ดังภาพที่ 44



ภาพที่ 44 การเผยแพร่กิจกรรม ออกแบบลายผ้าบาติกและการถ่ายแฟลชวิดีโอ
ที่มา : เพจ Facebook Na U Creationist (2565)

4.1.4.10 ผลการประเมิน

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้ปกครองที่เข้าร่วมกิจกรรม มีทั้งหมด 10 คน ผู้ปกครองคนไทยพุทธ จำนวน 3 คน ผู้ปกครองคนไทยเชื้อสายมุสลิม จำนวน 5 คน และผู้ปกครองคนไทยเชื้อสายจีน จำนวน 2 คน ผลการสอบถามผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) แสดงให้เห็นว่า ด้านสังคมและวัฒนธรรม เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดีเข้าใจ วัฒนธรรม ประเพณีในพื้นที่จังหวัดยะลามากขึ้น ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัว ผู้ปกครองเปิดโอกาสให้เด็กปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองในบางส่วน โดยจะมีส่วนช่วยในส่วนของการเล่นเขียนบ้าง แต่ให้เด็กสร้างสรรค์ลวดลาย รวมถึงผู้ปกครองสนับสนุนในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่ และอยากจะทำให้มีการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป ด้านสุขภาพทางร่างกาย เด็กมีการใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม และปลอดภัย แต่จะมีอุปกรณ์การเล่นเขียนบางส่วนที่เด็กจะต้องให้ผู้ปกครองคอยช่วยเหลือ ด้านอารมณ์และจิตใจ เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม อาจจะมีบางช่วงของกิจกรรมถ่ายแพชชั่นวิดีโอที่เด็กจะเริ่มไม่สนใจ งอแงบ้าง ผู้ปกครองจะคอยช่วยสร้างอารมณ์ให้กับเด็กอย่างต่อเนื่อง ด้านทักษะการใช้ชีวิต เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนได้เป็นอย่างดี สามารถยอมรับความรู้ใหม่ จากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ ดูผลการประเมินในภาคผนวก ฅ

4.1.5 กิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม

ผลจากออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK ทำให้เห็นว่า กิจกรรมสำหรับเด็กและผู้ปกครอง ที่ทำร่วมกัน ทำให้เกิดการสร้างสรรค์สัมพันธ์ที่ดีขึ้น แต่ยังเป็นเพียงเฉพาะกลุ่มครอบครัวเท่านั้น จึงทดลองเปลี่ยนกลุ่มการเรียนรู้ภายในสถานศึกษา ทั้งในพื้นที่อำเภอเมือง และพื้นที่ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล เพื่อนำมาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ที่ต่างกัน ที่เด็กทั้ง 3 วัฒนธรรมสามารถทำร่วมกันได้

4.1.5.1 วัตถุประสงค์

- เด็กสามารถเข้าใจ และเรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา ผ่านการเล่น ปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม
- เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ยอมรับความรู้ใหม่ผ่านการเล่น
- คุณครูสามารถอธิบายกติกาการเล่น และเข้าใจถึงพัฒนาการของเด็ก ผ่านการเล่น ได้อย่างเหมาะสม

4.1.5.2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง

- เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ป.1 จำนวน 30 คน

- คุณครูประจำชั้น และครูพี่เลี้ยงระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ป.1 จำนวน 4 คน

กลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล

- เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ป.1 จำนวน 15 คน
- คุณครูประจำชั้น และครูพี่เลี้ยงระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ป.1 จำนวน 2 คน

4.1.5.3 สถานที่จัดกิจกรรม

- โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา อำเภอเมือง จังหวัดยะลา
- โรงเรียนบ้านวังสำราญ ตำบลละแอ อำเภอยะหา จังหวัดยะลา

4.1.5.4 ระยะเวลาดำเนินงาน

- การจัดกิจกรรมการเล่นใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

4.1.5.5 แนวความคิดพัฒนาวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญลักษณ์

นำแนวความคิดพัฒนาวัฒนธรรม อาหาร, เครื่องแต่งกาย, วิถีชีวิต, สถาปัตยกรรม และประเพณี โดยได้ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ โดยเลือกสื่อสิ่งพิมพ์ที่เด็กสามารถสัมผัสมีส่วนร่วม และง่ายต่อการรับรู้ โดยนำสัญลักษณ์จากภาพกราฟิก การสร้างแบบจำลอง แทนค่าสัญลักษณ์ และประสบการณ์การจดจำของเด็กในชีวิตประจำวัน ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 กระบวนการออกแบบกิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม

กระบวนการออกแบบกิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม		
แนวคิด	แทนค่า สัญลักษณ์	กระบวนการสร้างสรรค์
เรียนรู้ความต่าง ร่วมกัน 	เครื่องแต่งกาย 	กาเตาะ บูดาโย 
 	อาหาร 	กำปงนิบง (ร้านขายข้าวยา/ร้านขายน้ำชา/ร้านขายผลไม้) 

ตารางที่ 9 กระบวนการออกแบบกิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม (ต่อ)

กระบวนการออกแบบกิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม		
แนวคิด	แทนค่า สัญลักษณ์	กระบวนการสร้างสรรค์
	สถาปัตยกรรม ประเพณี วิถีชีวิต 	จิ๊กซอว์ ธรรมชาติ 

ตารางที่ 9 แสดงให้เห็น การนำมาออกแบบเป็นของเล่น 3 รูปแบบ ได้แก่

- 1) ร้านขายของพื้นบ้าน โดยสร้างร้านขายของจำลอง 3 ร้าน คือ ร้านน้ำชา, ร้านขายผลไม้ตามฤดูกาล, ร้านขายข้าวยา ซึ่งเป็นอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดยะลา
- 2) จิ๊กซอว์ธรรมชาติ โดยการนำวัฒนธรรมที่โดดเด่นของจังหวัดยะลา ซึ่งมีทั้งวัฒนธรรม ไทยพุทธ ไทยเชื้อสายมุสลิม และไทยเชื้อสายจีน มาสร้างแผ่นจิ๊กซอว์จำนวน 6 แผ่น และให้เด็กต่อ จิ๊กซอว์ให้ถูกต้อง
- 3) ตัวต่อการแต่งกาย (กอบเตาะบูตายอ) การนำแนวคิดของเครื่องแต่งกาย 3 วัฒนธรรม มาสร้างเป็นกล่อง ให้เด็กสามารถต่อกล่องให้ถูกต้อง ตามเครื่องแต่งกายของวัฒนธรรมที่ตนเองหยิบการ์ดได้อย่างถูกต้อง

4.1.5.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน

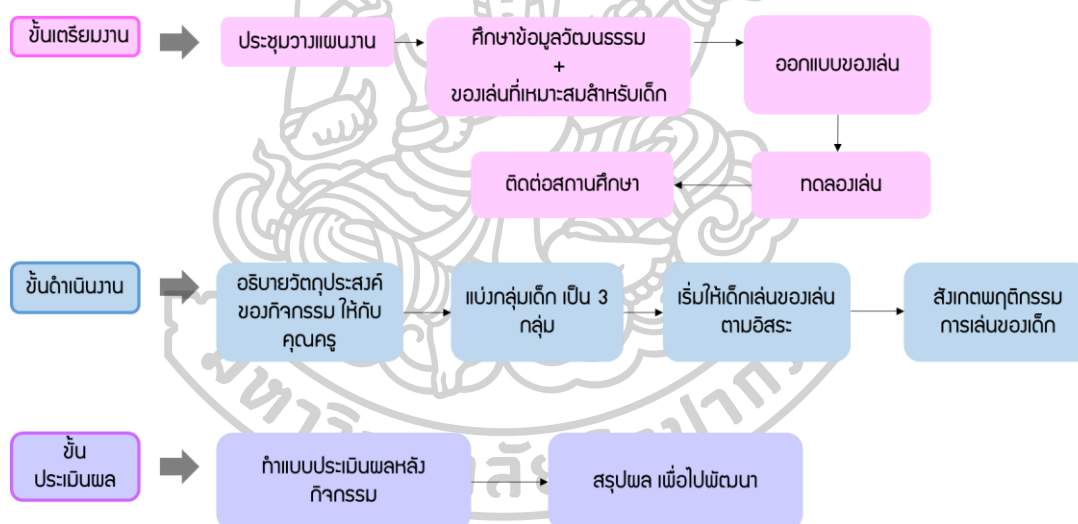
- ขั้นเตรียมงาน

1. ประชุมวางแผนร่วมกับนักศึกษา และคุณครูผู้สอนประถมศึกษาตอนต้น ด้านสื่อการเรียนรู้ของเด็ก
2. ศึกษาข้อมูลด้านวัฒนธรรม ที่สามารถนำไปต่อยอดเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ของเล่นที่เหมาะสมกับเด็กประถมศึกษาตอนต้น
3. ออกแบบของเล่นสำหรับเด็ก และคัดเลือกของเล่นที่เหมาะสม จำนวน 3 ผลงาน
4. ทดลองการเล่น ขนาด สัดส่วน การเลือกใช้วัสดุ ที่เหมาะสมกับเด็ก และปรับแก้ไขจนออกมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์
5. ติดต่อสถานศึกษากลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา พร้อมทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ เพื่อลงพื้นที่ทดลองกิจกรรม

- ขั้นตอนดำเนินงาน

1. เมื่อเดินทางไปยังสถานศึกษา ผู้วิจัยได้อธิบายวัตถุประสงค์ และวิธีการเล่นให้กับคุณครูประจำชั้น และครูพี่เลี้ยง
 2. คุณครูนำเด็กกลุ่มเป้าหมาย โดยแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่มตามจำนวนของเล่น
 3. เด็กเริ่มเล่นของเล่นตามอิสระ โดยมีคุณครูคอยให้คำแนะนำและอธิบายวิธีการเล่นให้กับเด็ก ๆ ซึ่งเด็กจะเล่นสลับกัน จนครบ
 4. ในระหว่างที่เด็กกำลังเล่น คุณครูจะเข้าสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก เป็นระยะ เมื่อหมดเวลาการเล่น คุณครูจะให้เด็กได้เก็บอุปกรณ์การเล่นด้วยตัวเอง
- ชั้นประเมินผล

1. หลังจากกิจกรรมจะให้คุณครูทำแบบประเมินศักยภาพของเด็ก และให้เด็กโหวตของเล่นที่ตนเองชอบมากที่สุดโดยผ่านการยกมือ
2. สรุปผลกิจกรรม และนำไปพัฒนาต่อยอดในกิจกรรมครั้งต่อไป



ภาพที่ 45 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำกิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม

4.1.5.7 ผลการดำเนินงาน

ผลจากกิจกรรมจะสังเกตได้ว่า คุณครูเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินกิจกรรม เนื่องจากคุณครูสามารถอธิบาย และถ่ายทอดวิธีการเล่นให้กับเด็ก ๆ ได้เข้าใจได้ง่าย ใน ช่วงแรกเด็กจะยังคงสงสัยวิธีการเล่น แต่เมื่อเด็กได้ลองสัมผัสของเล่นไประยะหนึ่ง เด็กสามารถเข้าใจการเล่นได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะของเล่นที่เป็นร้านขายของ เด็กมีส่วนร่วมและสนุก สลับกันเป็นผู้ซื้อและผู้ขาย มีการผสมอาหาร หยิบจับชิ้นงาน และมีการแบ่งปันให้กับเพื่อน ในส่วนของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย เด็กสามารถต่อชิ้นงานตามวัฒนธรรมได้ถูกต้อง แต่อาจจะใช้เวลาคิดในช่วงระยะหนึ่ง

และหลังจากนั้นเด็ก ๆ สามารถเล่นกันเองได้ ส่วนจิ๊กซอร์หรรษา เด็กจะใช้เวลาการเล่นเร็วกว่าของเล่นชิ้นอื่น เนื่องจากขนาดของจิ๊กซอร์จะใหญ่ จะมีรูปร่าง รูปทรง ที่แตกต่างกัน ทำให้ง่ายต่อการประกอบ ซึ่งคุณครูจะคอยช่วยแนะนำ และอธิบายถึงความหมายของรูปภาพประกอบในระหว่างการเล่นทุกครั้ง ดังภาพที่ 46 - 48



ภาพที่ 46 กิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นตัวต่อการแต่งกาย (กอตေးบูดาโย)



ภาพที่ 47 กิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นร้านขายของพื้นบ้าน



ภาพที่ 48 กิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นเกมจิ๊กซอร์หรรษา

4.1.5.8 ผลการประเมิน

ผู้ตอบแบบสอบถามคือคุณครูในเขตอำเภอเมือง จำนวน 4 คน และในเขตชานเมืองหรือพื้นที่ห่างไกล จำนวน 2 คน ผลการสอบถามผลประเมินศักยภาพของเด็ก ที่อาศัยอยู่

ในเขตอำเภอเมือง แสดงให้เห็นว่าความพึงพอใจ ของเล่นที่เด็กที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง สนใจมากที่สุด คือ ร้านขายของพื้นบ้าน ร้อยละ 45 รองลงมาคือ การแต่งกาย (กอตေးบูดาโย) ร้อยละ 35 และสุดท้ายคือ เกมจิ๊กซอร์หรรษา ร้อยละ 20 สำหรับความพึงพอใจ ของเล่นที่เด็กที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล สนใจมากที่สุด คือ ของเล่นการแต่งกาย (กอตေးบูดาโย) ร้อยละ 40 รองลงมาคือ ร้านขายของพื้นบ้าน ร้อยละ 35 รองลงมาคือ และสุดท้ายคือ เกมจิ๊กซอร์หรรษา ร้อยละ 15 คุณผลการประเมินในภาคผนวก ฉ แสดงให้เห็นว่า เด็กมีความสนใจของเล่นในลักษณะบทบาทสมมติ การจำลองเหตุการณ์ การเป็นคนขาย และคนซื้อ มีการเล่น หยิบจับส่วนผสม สร้างจินตนาการให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี จะสังเกตได้ว่าเด็กใช้เวลาเล่น ร้านขายของพื้นบ้าน เป็นเวลานานที่สุด และไม่ยอมเลิกเล่นในส่วนของการแต่งกาย (กอตေးบูดาโย) เด็กจะรู้สึกตื่นเต้นเมื่อนำชิ้นส่วน ของกล่องมาต่อให้เป็นรูปภาพ เครื่องแต่งกาย และจะเล่นซ้ำหลายครั้ง แต่จะเล่นในเวลาที่ไม่นานนัก และสุดท้ายคือ เกมจิ๊กซอร์หรรษา เป็นของเล่นที่เด็กเล่นได้ไม่นาน เมื่อเด็กได้ทดลองจับชิ้นส่วนมาใส่ในช่องว่างแล้ว เด็กก็ไม่อยากเล่นอีก อยากเปลี่ยนไปเล่นของเล่นชิ้นอื่นแทน

สำหรับคุณครู จะสนใจของเล่นร้านขายของพื้นบ้านมากที่สุด เนื่องจากเป็นการฝึกทักษะอาชีพให้กับเด็ก เด็กได้เรียนรู้การผสม การใช้ช้อน ทัพพี - ช้อน - ชาม แต่แนะนำว่า ถ้าจะพัฒนา กิจกรรมที่เกี่ยวกับอาหารพื้นบ้าน อยากให้เด็กได้ทดลองทำอาหารพื้นบ้านจริง ๆ ที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย ตั้งแต่กระบวนการเริ่มต้น จนสามารถนำมารับประทานได้ สำหรับ การแต่งกาย (กอตေးบูดาโย) คุณครูให้คำแนะนำว่า ควรพัฒนาสื่อด้านการแต่งกายให้เด็กสามารถวาด หรือระบายสีได้ เพราะเด็กจะได้จินตนาการการแต่งกายในรูปแบบของตนเอง ฝึกทักษะความคิด สร้างจินตนาการให้กับเด็ก ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยตัวเอง รวมถึงเสนอแนะให้นำบอร์ดเกม ที่เหมาะสมกับเด็กแต่แฝงวัฒนธรรมในพื้นที่ให้เด็กได้เรียนรู้ คุณครูแนะนำว่า ควรมีการพัฒนากิจกรรมให้เด็กได้มีการเรียนรู้มากขึ้น เพิ่มกิจกรรมทางด้านกีฬาพื้นบ้าน หรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กในการทำอาหารจริง เพื่อให้เด็กได้เข้าใจทักษะชีวิตในด้านวัฒนธรรมพื้นบ้านมากยิ่งขึ้น

4.1.6 กิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว

ผลจากกิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม ทำให้เห็นว่า นอกจากเด็กได้เรียนรู้สื่อในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ใช้วัสดุสังเคราะห์แล้ว เด็กควรเข้าใจบริบทจากสิ่งรอบตัวเป็นสำคัญ โดยเฉพาะกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล ที่มีงบประมาณที่จำกัด จึงนำวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นมาสร้างสรรค์กิจกรรม พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่คล้ายกับกิจกรรมสำหรับเด็กในอำเภอเมืองที่ทำผ้าบาติก แต่นำมาออกแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับพื้นที่ จำเป็นต้องเน้นสื่อที่จากวัสดุธรรมชาติรอบตัว นำมาบูรณาการร่วมกับทักษะการใช้ชีวิตของเด็ก ด้วยงบประมาณที่ครอบครัวและสถานศึกษามีอย่างจำกัด และเหมาะสม

4.1.6.1 วัตถุประสงค์

- เด็กสามารถเรียนรู้ มองเห็นคุณค่าจากวัสดุจากธรรมชาติท้องถิ่นของตนเองที่สามารถนำมาออกแบบลายผ้า “Eco Print”
- คุณครูสามารถพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้จากการออกแบบลายผ้า “Eco Print” เพื่อนำไปต่อยอดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

4.1.6.2 กลุ่มเป้าหมาย

- เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นปีที่ 3 จำนวน 15 คน
- คุณครูประจำชั้น และครูพี่เลี้ยงระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นปีที่ 3 จำนวน 2 คน

4.1.6.3 สถานที่จัดกิจกรรม

- โรงเรียนบ้านจุโป ตำบลแม่หวาด อำเภอฮารโต จังหวัดยะลา

4.1.6.4 ระยะเวลาดำเนินงาน

- การจัดกิจกรรมการเล่นใช้ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

4.1.6.5 แนวความคิดพัฒนาวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญญา

โดยนำวัฒนธรรมการแต่งกาย ของผ้าบาติก มาสร้างสัญญา การพิมพ์ภาพ ดังนั้นจึงนำแนวคิดการนำวัสดุท้องถิ่นจากธรรมชาติรอบตัว ต้นไม้ ดอกไม้พื้นถิ่น ที่เด็กและผู้ปกครองสามารถหาได้ นำมาออกแบบลายผ้า “Eco Print” ลงบนกระเป่าผ้า ทำให้เด็กได้รู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง และท้องถิ่นของตน อีกทั้งยังคงสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับคุณครูผู้สอนได้นำไปพัฒนา ต่อยอด ในการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมในพื้นที่ของตนเอง ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว

กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว		
แนวคิด	แทนค่าสัญญา	กระบวนการสร้างสรรค์
“Eco print”	รูปทรง และสี เกิดตามธรรมชาติ	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กหาพืชพื้นถิ่นใกล้บ้าน - เรียนรู้ลักษณะรูปทรงของใบไม้ - การจัดวางองค์ประกอบ - ใช้เทคนิคการทาบให้เกิดสี (ใช้เวลาน้อย)

ตารางที่ 10 กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว (ต่อ)

กระบวนการออกแบบกิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว		
แนวคิด	แทนค่าสัญลักษณ์	กระบวนการสร้างสรรค์
		<p>- สกัดสีและรูปทรง ที่เกิดขึ้นบนผ้า</p> 

4.1.6.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ขั้นตอนเตรียมงาน

1. ประชุมวางแผนงาน โดยมีการทดลองทำ “Eco Print” ก่อน เพื่อให้เหมาะสมกับทักษะของเด็กในระดับประถมศึกษาตอนต้น
2. ติดต่อวิทยากรด้านการออกแบบลายผ้า และทีมงาน เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่
3. ติดต่อสถานศึกษา และทำหนังสือลงพื้นที่ โรงเรียนบ้านจูปอ ตำบลแม่หวาด อำเภอธารโต จังหวัดยะลา
4. จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการออกแบบลายผ้า “Eco Print” ก่อนวันเดินทาง

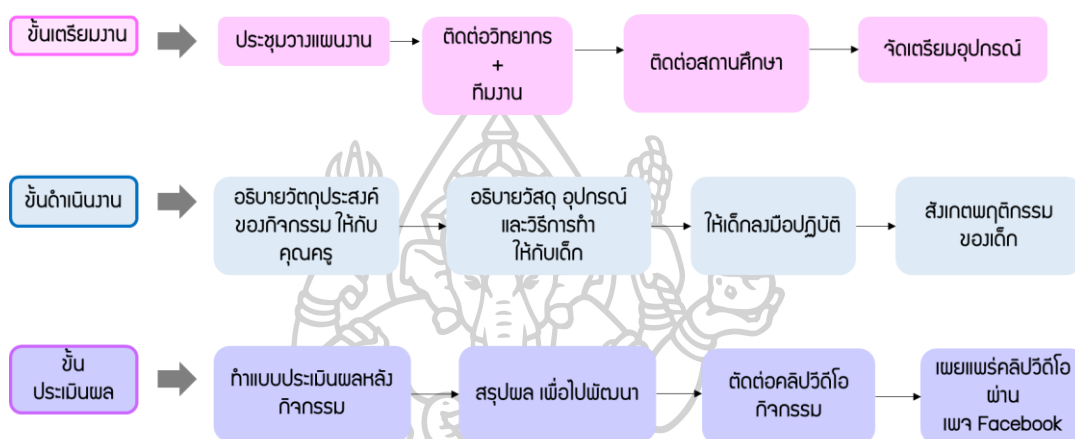
- ขั้นตอนดำเนินงาน

1. อธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการออกแบบลายผ้า “Eco Print” ให้กับคุณครูเบื้องต้น พร้อมทั้งจัดเตรียมอุปกรณ์
2. อธิบายวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการทำให้กับเด็กที่เข้าร่วมทำกิจกรรม โดยให้เด็กนำพืชพื้นถิ่นที่ตนออกมา และอธิบายถึงลักษณะของพืช พร้อมทั้งคัดเลือกใบไม้หรือดอกไม้ที่มีความเหมาะสม สามารถให้สีสันท มาจัดเรียงเพื่อเตรียมลงมือปฏิบัติ
3. จากนั้นเด็กจะเริ่มลงมือปฏิบัติการออกแบบลายผ้า โดยจะมีวิทยากร ทีมงาน และคุณครูคอยช่วยเหลือ

4. สังเกตพฤติกรรมของเด็กระหว่างการทำกิจกรรม

- ชั้นประเมินผล

1. ให้คุณครูทำแบบประเมินผลหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม พร้อมทั้งให้คำแนะนำ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดกิจกรรมในครั้งต่อไป
2. สรุปผลการประเมิน
3. ตัดต่อคลิปวิดีโอ และคัดเลือกภาพนิ่งเพื่อเผยแพร่ลงเพจ Facebook



ภาพที่ 49 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำกิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว

4.1.6.7 ผลการดำเนินงาน

ผลจากกิจกรรมจะสังเกตได้ว่า เด็กเรียนรู้การออกแบบลายผ้าจากวัสดุธรรมชาติได้เร็ว สามารถปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเอง ได้อย่างคล่องแคล่ว รับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้เป็นอย่างดี และมีความสุขสนใจในการเรียนรู้สีจากธรรมชาติรอบตัว เด็กสามารถแบ่งปันวัสดุร่วมกัน และแบ่งปันพืชใบไม้ ดอกไม้ ให้กับเพื่อน เด็กมีทักษะการใช้ชีวิตที่ดี สามารถประยุกต์ จัดวาง ใบไม้ ดอกไม้ ตามจินตนาการได้อย่างเหมาะสม ในช่วงระหว่างกิจกรรมจะมีช่วงพักเบรก สำหรับตากผ้า เพื่อให้เด็กได้ผ่อนคลาย ไม่เครียดจนเกินไป รวมถึงคุณครูยังได้เรียนรู้กิจกรรมร่วมกับเด็ก และสนใจที่จะพัฒนาการนำวัสดุธรรมชาติรอบตัวมาใช้ในการเรียนการสอน เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมเด็กได้นำ กระเป๋าผ้าที่ตนเองสร้างสรรค์ลวดลายมาใช้ในชีวิตประจำวัน ดังภาพที่ 50 - 52



ภาพที่ 50 เด็กจัดวางดอกไม้ ใบไม้ ท้องถิ่น ใช้ค้อนทุบจนสีติดลงบนผ้า



ภาพที่ 51 เด็กทำความสะอาดผ้า และนำไปตากให้แห้งให้แห้ง



ภาพที่ 52 หลังเสร็จสิ้นกิจกรรม เด็ก ๆ ได้นำกระเป๋าผ้าที่ตนออกแบบ มาใช้ใส่ของมาโรงเรียน

4.1.6.8 ผลการประเมิน

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคุณครูประจำชั้นเด็กประถมศึกษาตอนต้น และครูพี่เลี้ยง มีทั้งหมด 2 คน โดยมีเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 15 คน ผลการสอบถามผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัวนั้น เป็นการนำสิ่งรอบตัวที่หาได้ง่ายตามท้องถิ่น มาสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็กได้กลับมาสนใจและเห็นคุณค่าท้องถิ่นของตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้ได้เร็ว และสนใจและอยากจะทำกิจกรรมอีก ซึ่งจากคำแนะนำของคุณครูนั้น อยากให้จัดกิจกรรมในลักษณะนี้กับเด็กในพื้นที่ห่างไกล เพราะเด็กยังขาดโอกาสการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น อยากให้เด็กรู้สึกภูมิใจในบ้านเกิดของตนเอง และเรียนรู้วัฒนธรรมในความหลากหลายร่วมกัน ดูผลการประเมินในภาคผนวก ก

4.1.7 กิจกรรม นุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง”

จากกิจกรรมที่ผ่านมา ยังคงมีผู้ประกอบการบางครอบครัวที่ยังไม่เข้าใจ และให้ความสำคัญวัฒนธรรมในพื้นที่เท่าที่ควร ซึ่งก่อนที่จะนำเด็กจากกลุ่มที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง และกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล มาทำกิจกรรมร่วมกัน

4.1.7.1 วัตถุประสงค์

- ผู้เข้าร่วมอบรมเรียนรู้ด้านเครื่องแต่งกายวัฒนธรรมในพื้นที่ ได้แก่ ชุมไทย ชุมมลายู และชุนจีน และสามารถประยุกต์เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันได้
- ผู้เข้าร่วมอบรมแลกเปลี่ยนแนวคิดในการแต่งกาย รวมถึงการเลี้ยงลูก-หลาน หรือคนในครอบครัว ร่วมกัน มองเห็นคุณค่าวัฒนธรรมพื้นถิ่นมากยิ่งขึ้น

4.1.7.2 กลุ่มเป้าหมาย

- ผู้ปกครองที่สนใจการแต่งกาย ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำนวน 15 คน

4.1.7.3 สถานที่จัดกิจกรรม

- อาคาร 10 A (อาคารศิลปะ) มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

4.1.7.4 ระยะเวลาดำเนินงาน




- การจัดกิจกรรมการเล่นใช้ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

4.1.7.5 แนวความคิดพหุวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญญา

สถาบันครอบครัว เป็นสถาบันพื้นฐานแรกที่สุดและมีความสำคัญยิ่งของสังคม เพราะสถาบันขั้นมูลฐานที่เป็นจุดเริ่มต้น ของสถาบันทั้งหลาย สถาบันครอบครัวทำหน้าที่ให้การศึกษาและความรู้ และปฏิบัติหน้าที่ในการอบรมสั่งสอนสมาชิกของครอบครัวให้เป็นพลเมืองที่ดี ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมนุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง” นั้น เป็นการนำผู้ปกครองมาเรียนรู้ด้านการแต่งกายวัฒนธรรมร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยกิจกรรมจะให้ความรู้ด้านเครื่องแต่งกาย

วัฒนธรรมในพื้นที่ ได้แก่ ชุมไทย ชุมมลายู และชุมชนจีน นำสัญญาณประสบการณ์การเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน ของแต่ละวัฒนธรรม มาเรียนรู้ร่วมกัน โดยการอบรมจะสอนให้ผู้ปกครองได้เรียนรู้เทคนิคการนุ่งผ้าในรูปแบบต่าง ๆ และสามารถประยุกต์เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันได้ พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนแนวคิดในการแต่งกาย รวมถึงการเลี้ยงลูก ร่วมกัน และทำให้ผู้ปกครองได้มองเห็นคุณค่าวัฒนธรรมการแต่งกายพื้นถิ่นมากยิ่งขึ้น ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 กระบวนการออกแบบกิจกรรม นุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง”

กระบวนการออกแบบกิจกรรม นุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง”		
แนวคิด	แทนคำสัญญาณ	กระบวนการสร้างสรรค์
<p>วัฒนธรรม กบ การแต่งกาย แฟชั่น มีมาตั้งแต่อดีต</p> 	<p>ประสบการณ์เดิม+เรียนรู้ การนุ่งผ้าร่วมกัน นำไปสู่ประยุกต์ใช้ให้ปัจจุบัน</p> 	 <p>กระตุ้นความสนใจ หัวข้อโปสเตอร์</p> <p>▼</p> <p>การแต่งกายแต่ละวัฒนธรรม</p> <p>ไทย จีน มุสลิม</p> <p>▼</p> <p>ผ้าพับยาว (สั้น) ผ้าพับยาว (ยาวพิเศษ) ผ้าฮีบแบบถุง ใช้อุปกรณ์ช่วย</p> <p>▼</p> <p>นุ่งผ้า</p> <p>▼</p> <p>เห็นความสำคัญของวัฒนธรรมประยุกต์ใช้ ให้เหมาะสมกับชีวิตประจำวัน</p>

4.1.7.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ขั้นเตรียมงาน

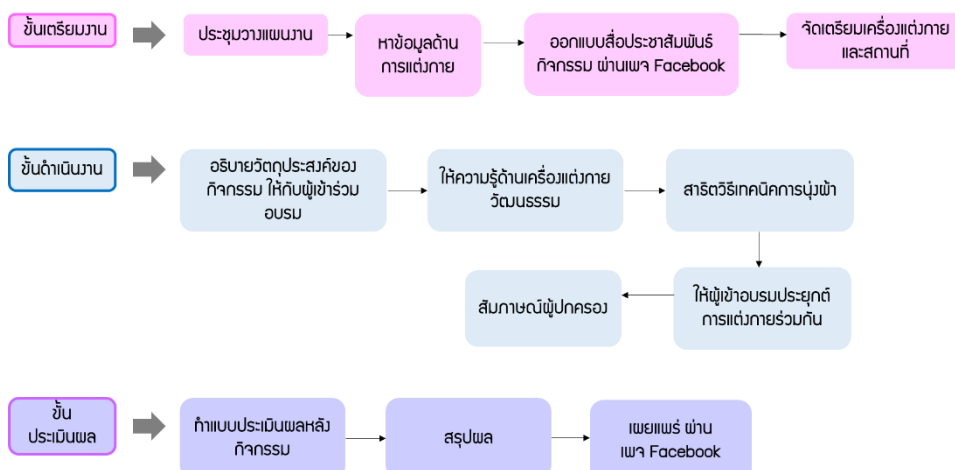
1. ประชุมวางแผนงานในการออกแบบกิจกรรมร่วมกัน
2. ค้นหาข้อมูลด้านเครื่องแต่งกาย 3 วัฒนธรรม ได้แก่ ชุดไทย ชุมลายุ และชุดจีน ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้ เพื่อนำเทคนิคและวิธีการนุ่งผ้า มาประยุกต์ในกิจกรรม
3. ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ สร้างแบนเนอร์กิจกรรม เผยแพร่ลงในเพจ Facebook
4. จัดเตรียมเครื่องแต่งกายต้นแบบ ผ้าสำหรับสาธิตวิธีการนุ่ง และจัดเตรียมสถานที่ให้เหมาะสมกับผู้เข้าอบรม

- ขั้นดำเนินงาน

1. ผู้วิจัยได้อธิบายวัตถุประสงค์ ของกิจกรรมให้ผู้เข้าอบรม ได้รับฟังเบื้องต้น
2. วิทยากรให้ความรู้เบื้องต้นด้านวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้
3. จากนั้นสาธิตวิธีการนุ่งผ้า ในรูปแบบต่าง ๆ และให้ผู้เข้าอบรมได้ปฏิบัติตาม
4. ให้ผู้เข้าอบรมประยุกต์วิธีการนุ่งผ้าร่วมกัน
5. สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมอบรม และนำความรู้ที่ได้จากการอบรม ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

- ขั้นประเมินผล

1. หลังจากกิจกรรมจะให้ทำแบบประเมินศักยภาพผู้เข้าอบรม
2. สรุปผลกิจกรรม ไปพัฒนากิจกรรมในครั้งต่อไป
3. เผยแพร่ภาพถ่ายกิจกรรมผ่าน Facebook



ภาพที่ 53 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำกิจกรรม นุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง”

4.1.7.7 ผลการดำเนินงาน

ผลจากกิจกรรมจะสังเกตได้ว่า ผู้เข้าอบรมเป็นผู้หญิงทั้งหมด เนื่องจากการอบรมการแต่งกาย ทำให้ผู้หญิงที่รักในการแต่งตัวสมัครเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ ซึ่งผู้เข้าร่วมอบรมสนใจในด้านการนุ่งผ้าในรูปแบบต่าง ๆ และสามารถประยุกต์เข้ากับชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ในช่วงแรกผู้เข้าอบรมอาจจะยังนุ่งผ้าไม่ได้ แต่เมื่อมีการฝึกปฏิบัติให้ทดลองนุ่งหลาย ๆ ครั้ง จะสังเกตได้ว่า ทุกคนสามารถเข้าใจ และเริ่มทดลองนุ่งผ้าในแบบฉบับของตนเองได้ดี บางคนนำผ้าจากที่บ้านมาเอง เพื่อที่จะสามารถนำกลับไปใส่ได้จริง อีกทั้งผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถช่วยเหลือและสลับกันจับผ้าให้แกกัน มีการพูดคุยถึงความสำคัญของผ้าไทย และเมื่อทุกคนสามารถลงมือปฏิบัติได้แล้ว จึงเริ่มหันประยุกต์เข้ากับการแต่งกายในรูปแบบของตนเอง และมองเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมการแต่งกายพื้นถิ่นมากยิ่งขึ้น และเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมยังคงมีผู้เข้าร่วมอบรมบางท่าน ใส่ผ้าไปทำงานในชีวิตประจำวันได้ รวมถึงบางคน ได้สอนลูก - หลาน หรือญาติพี่น้องให้สนใจการนุ่งผ้าเป็นการสืบสานวัฒนธรรมด้านการแต่งกายให้กับคนในครอบครัว ดังภาพที่ 54 – 57



ภาพที่ 54 วิทยากรสาธิตวิธีการนุ่งผ้า ในแบบต่าง ๆ ให้ผู้เข้าอบรม



ภาพที่ 55 ผู้เข้าอบรมได้ทดลองนุ่งผ้า และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน



ภาพที่ 56 สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมอบรม



ภาพที่ 57 ผู้เข้าอบรมประยุกต์การนุ่งผ้า ร่วมกับการแต่งกายในชีวิตประจำวัน

4.1.7.8 ผลการประเมิน

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้ที่สนใจด้านการแต่งกาย จำนวน 15 คน ผลการสอบถามผลประเมินระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ต่อการเข้าร่วมโครงการ กิจกรรม นุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง” แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมในครั้งนี้สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้านเครื่องแต่งกายวัฒนธรรมในพื้นที่ ได้แก่ ชุมไทย ชุมมลายู และชุนจีน ให้กับผู้อบรมสามารถประยุกต์เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งผู้เข้าอบรมแลกเปลี่ยนแนวคิดในการแต่งกาย รวมถึงพูดคุยให้คำแนะนำการเลี้ยงลูก - หลาน ในครอบครัวของตนเอง ร่วมกัน มองเห็นคุณค่าวัฒนธรรมการแต่งกายพื้นถิ่น พร้อมทั้งส่งเสริม สนับสนุน และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ครอบครัว และสังคม ผลการประเมินในภาคผนวก ฅ

4.1.8 สรุปผลกระบวนการออกแบบจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

4.1.8.1 การนำผู้ปกครองมาร่วมกิจกรรมกับบุตร - หลาน ทำให้เกิดการสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัวที่แน่นแฟ้น ผู้ปกครองมองเห็นศักยภาพในตัวของบุตร - หลาน มากขึ้น

4.1.8.2 พหุวัฒนธรรมในพื้นที่ เป็นปัจจัยสำคัญที่นำมาแทนค่าสัญลักษณ์สู่กระบวนการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

4.1.8.3 จุดเริ่มต้นของกิจกรรม ต้องเริ่มจากครอบครัว แล้วค่อยขยายกลุ่มหรือ เปลี่ยนกลุ่ม เพื่อนำผลการเรียนรู้ มาเปรียบเทียบ และพัฒนาสื่อในครั้งต่อไป

4.1.8.4 สื่อสร้างสรรค์ต้องมีความหลากหลาย เหมาะสมกับพื้นที่ และกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะด้านความปลอดภัยเป็นสำคัญ

4.1.8.5 ในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก จำเป็นต้องมีผู้ปกครอง หรือ คุณครู เข้ามามีส่วนร่วมทุกกิจกรรม เพื่อร่วมสังเกตพฤติกรรมของเด็กต่อการใช้สื่อ

4.1.8.6 เด็กจะรู้สึกตื่นเต้น และให้ความสนใจ สื่อสร้างสรรค์ที่เด็กสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้ เช่น บทบาทสมมุติ หรือการวาดภาพ เป็นต้น

4.1.8.7 การจัดกิจกรรม ต้องเข้าใจง่าย ใช้ระยะเวลาไม่มากเกินไป เพราะเด็กมีสมาธิในการทำกิจกรรมได้ไม่นานมากนัก อาจจะต้องพักระหว่างการทำกิจกรรม

4.1.8.8 เด็กในอำเภอเมืองจะมีความอดทนต่อการทำกิจกรรมได้น้อยกว่าเด็กในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล และจะคอยให้คุณครู หรือผู้ปกครอง คอยช่วยบ่อยครั้ง

4.1.8.9 วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบกิจกรรม ควรหาได้ง่าย จากท้องถิ่น

4.2 ส่วนที่ 2 ผลการวิจัย แบบผสมผสาน ในเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ จากนั้นนำมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเพื่หาคำตอบตามวัตถุประสงค์ สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ

4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative analysis)

การเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์เจาะลึกซึ่งมี 3 รูปแบบการศึกษาคือ แบบที่ 1 ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลแบบการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - structured interview) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ ถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพ ในพื้นที่จังหวัดยะลา จากหลายฝ่าย ตั้งแต่ วัฒนธรรมจังหวัด ประชาชนชาวบ้าน ผู้นำท้องถิ่นรวมถึงนักประวัติศาสตร์ เพื่อค้นหาให้เห็นแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน แบบที่ 2 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ สังเกต กลุ่มผู้ปกครองที่อาศัยในจังหวัดยะลา 3 วัฒนธรรมได้แก่ ครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม ครอบครัวไทยพุทธ ครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ในพื้นที่จังหวัดยะลา ควบคู่กับการสังเกตพฤติกรรมของบุตร - หลานและสมาชิกในครอบครัว เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ แบบที่ 3 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม ผู้อำนวยการและคุณครู นักวิชาการสำหรับเด็ก และนักวิชาการด้านการออกแบบสื่อ โดยแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้น เพื่อนำมาวิเคราะห์สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

แบบที่ 1 ผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ ถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพ ในพื้นที่จังหวัดยะลา

ได้แก่ 1) วัฒนธรรมจังหวัด 2 คน 2) ประชาชนชาวบ้าน 2 คน 3) ผู้นำท้องถิ่น 2 คน 4) นักประวัติศาสตร์ 2 คน รวมทั้งหมด 8 คน เพื่อค้นหาให้เห็นแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน พร้อมทั้งนำข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ข้องจากนักวิชาการ มาสนับสนุนข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์เจาะลึก เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์เจาะลึกของผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ ถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพ ในพื้นที่จังหวัดยะลา ซึ่งมีข้อสรุปดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ข้อคำถามจากการสัมภาษณ์เจาะลึก	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ
1. ท่านคิดว่า จังหวัดยะลา มีการจัดกิจกรรมอะไรบ้าง ที่เสริมสร้างความสามัคคีให้กับชุมชน	กิจกรรมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมกันได้ ไม่มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ทุกคนสามารถเป็นส่วนหนึ่งของงานได้ นำไปสู่มิตรภาพมีหลายรูปแบบ ทั้งกีฬาพื้นบ้าน หรือการละเล่นในแต่ละท้องถิ่น สามารถเชื่อมความสัมพันธ์ให้กับคนในชุมชนได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 12 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (ต่อ)

ข้อความจากการสัมภาษณ์เจาะลึก	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ
2. ท่านคิดว่า มีประเพณี วัฒนธรรม ไตบ้าง ที่คนไทยพุทธ ไทยเชื้อสายมุสลิม คนไทยเชื้อสายจีน สามารถ ทำกิจกรรมร่วมกันได้	ทำกิจกรรมที่จัดขึ้นทุก ๆ ปี ตามประเพณีสำคัญของ คนในพื้นที่ ประเพณีทำอาหารร่วมกัน โดยนำอาหารที่เป็นเอกลักษณ์มาดัดแปลงให้มีความเหมาะสมกับทุกศาสนาทำ ร่วมกันได้ การนำวัฒนธรรมด้านการแต่งกายมาของแต่ละ วัฒนธรรม มาเรียนรู้ และผสมผสานการแต่งกายร่วมกัน
3. ท่านคิดว่า ประเพณี วัฒนธรรม หรือ กิจกรรมใด ในอดีตที่สูญหายไป เพราะเหตุใด	วัฒนธรรมด้านการแสดง การละเล่นพื้นบ้าน กำลังจะ สูญหาย เนื่องจากเด็กสมัยนี้ได้รับอิทธิพลจากสื่อโซเชียล และของเล่นสมัยใหม่มากจนเกินไป
4. ท่านคิดว่าอะไรคือเครื่องหมาย หรืออัตลักษณ์ของจังหวัดยะลา ที่สื่อ ความหมายถึงมิตรภาพ เพราะเหตุใด	สิ่งที่เป็นเครื่องหมายสำคัญถึงมิตรภาพในจังหวัดยะลา คือ “ผังเมือง” เพราะเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถเชื่อมทุก เส้นทาง แบ่งเป็น 3 ชั้น ทุกอย่างมุ่งตรงมาจุดเดียวกัน ทั้งหมด ซึ่งหมายถึงทุกทิศทุกทางสามารถเชื่อมกันได้ทั้งตัว บุคคลและเรื่องราวเป็นจุดกลางเดียวกัน รวมถึง สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นบ้านเรา ที่เป็นเอกลักษณ์ หรือการใช้ ดอกไม้ พืชพื้นถิ่น เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความงาม และแสดงถึงเอกลักษณ์ โดยสามารถหาได้ง่ายตามท้องถิ่น บ้านเรา
5. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร ถ้ามีการ จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อสร้าง ความสามัคคีให้กับเด็ก ในพื้นที่ จังหวัดยะลา	การสร้างสรรคกิจกรรมถือว่าได้จุดประกายให้เด็กใน พื้นที่ ได้เรียนรู้และเข้าใจความหลากหลายของ พหุวัฒนธรรม ในการพัฒนาและต่อยอดความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น ควรสร้างกิจกรรมต่อเนื่องกัน แต่ควรหากิจกรรมที่ สร้างความสัมพันธ์ที่ใช้เวลาประมาณ 2 - 3 วัน หรือจัด กิจกรรมทุก ๆ สัปดาห์

จากตารางที่ 12 พบว่า การจัดกิจกรรมที่เสริมสร้างความสามัคคีให้กับชุมชนในพื้นที่จังหวัดยะลานั้น ควรเป็นกิจกรรมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมกันได้ ไม่มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ทุกคนสามารถเป็นส่วนหนึ่งของงานได้ นำไปสู่มิตรภาพ ซึ่งมีหลายรูปแบบ ทั้งกีฬาพื้นบ้าน หรือการละเล่นในแต่ละท้องถิ่น รวมทั้งการนำประเพณีวัฒนธรรมประจำปี มาสร้างสรรค์กิจกรรม เช่นการทำอาหารให้เหมาะสมกับทุกศาสนา หรือการนำวัฒนธรรมด้านการแต่งกายมาของ

แต่ละวัฒนธรรม มาเรียนรู้ และผสมผสานการแต่งกายร่วมกัน และการอนุรักษ์การเล่นในอดีตที่ใกล้จะสูญหายไป เนื่องจากเด็กสมัยนี้ได้รับอิทธิพลจากสื่อโซเชียล และของเล่นสมัยใหม่มากเกินไป ซึ่งสิ่งที่เป็นเครื่องหมายสำคัญถึงมิตรภาพในจังหวัดยะลาคือ “ผังเมือง” เพราะเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถเชื่อมทุกเส้นทาง แบ่งเป็น 3 ชั้น ทุกอย่างมุ่งตรงมาจุดเดียวกันทั้งหมด ซึ่งหมายถึงทุกทิศทุกทางสามารถเชื่อมกันได้ทั้งตัวบุคคลและเรื่องราวเป็นจุดกลางเดียวกัน รวมถึงสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ หรือการแทนค่าสัญลักษณ์ด้วย ดอกไม้ และพืชพื้นถิ่น เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความงาม และแสดงถึงเอกลักษณ์ โดยสามารถหาได้ง่ายตามท้องถิ่น นำมาต่อยอดและพัฒนาสร้างสรรค์กิจกรรม จุดประกายให้กับเด็กในพื้นที่ ได้เรียนรู้และเข้าใจความหลากหลายของพหุวัฒนธรรม ในการพัฒนาและต่อยอดความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น ควรสร้างกิจกรรมต่อเนื่องกัน แต่ควรหา กิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ที่ใช้เวลาประมาณ 2 - 3 วัน หรือจัดกิจกรรมทุก ๆ สัปดาห์

จากข้างต้น ประมวลภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญลักษณ์แห่งมิตรภาพในพื้นที่จังหวัดยะลา ดังภาพที่ 58 - 60



ภาพที่ 58 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลนักประวัติศาสตร์



ภาพที่ 59 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลประชาชนชาวบ้าน



ภาพที่ 60 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลผู้นำท้องถิ่น

แบบที่ 2 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์สังเกต กลุ่มผู้ประกอบการที่อาศัยในจังหวัดยะลา 3 วัฒนธรรม

ได้แก่ ครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม ครอบครัวไทยพุทธ ครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ในพื้นที่จังหวัดยะลา ควบคู่กับการสังเกตพฤติกรรมของบุตร - หลานและสมาชิกในครอบครัว ได้แก่ 1) ครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม 3 ครอบครัว 2) ครอบครัวไทยพุทธ 3 ครอบครัว 3) ครอบครัวไทยเชื้อสายจีน 3 ครอบครัว รวมเป็น 9 ครอบครัว เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์เจาะลึกของกลุ่มครอบครัวที่มีบุตร - หลานอยู่ในระดับประถมศึกษาตอนต้นที่อาศัยอยู่ในจังหวัดยะลา และจากการทบทวนวรรณกรรมเอกสารที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีข้อสรุป ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ข้อคำถามจากการสัมภาษณ์เจาะลึก	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ
1. ท่านทำกิจกรรมร่วมกับ บุตรหลานของท่านเป็นประจำหรือไม่ และเป็นกิจกรรมลักษณะใด	<p>ส่วนใหญ่ ผู้ปกครองที่อยู่ในอำเภอเมืองจะให้ความสำคัญกับลูก ในการเรียนพิเศษเป็นสำคัญ จะมีเวลาทำกิจกรรมกับลูกบ้างในช่วงเวลาตอนเย็นหลังเลิกเรียน หรือในบางสัปดาห์ที่เป็นวันหยุด แต่ส่วนใหญ่จะเน้นให้ลูกเรียนพิเศษ เพราะอยากให้ลูกใส่ใจเรื่องเรียนมากกว่า</p> <p>สำหรับ ผู้ปกครองที่อยู่ในเขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล จะเน้นให้ลูกเรียนรู้ด้วยตัวเอง ปล่อยให้ลูกเล่นกับเพื่อนๆ ตามท้องถิ่น หรือพื้นที่แถวบ้าน และมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกับลูกในลักษณะของการช่วยทำงานบ้าน เลี้ยงน้อง</p>

ตารางที่ 13 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (ต่อ)

ข้อความคำถามจากการสัมภาษณ์เจาะลึก	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ
2. ท่านสอนให้บุตรหลานของท่านเรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่หรือไม่ เพราะเหตุใด	<p>ส่วนใหญ่ ผู้ปกครองที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง จะให้ความคิดเห็นว่า ได้สอนให้ลูกเรียนรู้ประเพณี วัฒนธรรม ของตนเองเป็นส่วนใหญ่ แต่ลูกจะตั้งข้อสงสัยเพื่อนต่างวัฒนธรรมที่โรงเรียนบ้างเป็นบางครั้ง ซึ่งโดยส่วนตัวไม่ได้ปิดกั้น และพร้อมจะอธิบายให้ลูกได้รู้ และเข้าใจ</p> <p>ผู้ปกครองที่อยู่ในเขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล ในบางครอบครัวลูกจะเรียนโรงเรียนสอนศาสนา มีแต่เด็กศาสนาเดียวกัน เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งถ้าเป็นโรงเรียนที่เรียนร่วมกัน เด็กจะเรียนรู้จากที่โรงเรียน</p>
3. บุตรหลานของท่านมีเพื่อนต่างศาสนาบ้างหรือไม่ เพราะเหตุใด และท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการมีเพื่อนต่างศาสนา	<p>ส่วนใหญ่ผู้ปกครองที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง จะให้ความคิดเห็นว่า ลูกมีเพื่อนต่างศาสนา แต่จะเป็นเพื่อนที่โรงเรียน ซึ่งเพื่อนใกล้บ้าน ไม่ได้สนิทเท่าที่ควร ต่างคนต่างอยู่</p> <p>ผู้ปกครองที่อยู่ในเขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล ให้ความคิดเห็นว่า ลูกมีเพื่อนต่างศาสนาทั้งที่โรงเรียน และเพื่อนในหมู่บ้าน ซึ่งตนเองไม่ได้ปิดกั้น ลูกสามารถเล่นกับเพื่อนได้อย่างอิสระ</p>
4. ท่านคิดว่า “สื่อ” ในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุตรหลานหรือไม่ เพราะเหตุใด	<p>ผู้ปกครองที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง ส่วนใหญ่จะให้ความคิดเห็นว่า สื่อโซเชียลมีอิทธิพลมาก มีทั้งสื่อจริง และสื่อปลอม</p> <p>ผู้ปกครองที่อยู่ในเขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล ให้ความคิดเห็นว่า สื่อมีอิทธิพลมาก ถ้าลูกได้เรียนรู้สื่อที่ดีสร้างสรรค์ จะทำให้ลูกสามารถพัฒนาทักษะ ซึ่งต้องคอยสังเกต และให้คำแนะนำ</p>
5. บุตรหลานของท่านสนใจเรียนรู้สื่อสิ่งพิมพ์มาก น้อยเพียงใด	<p>ผู้ปกครองที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง ส่วนใหญ่จะให้ความคิดเห็นว่า สื่อที่ลูกสนใจส่วนใหญ่จะเป็นการวาดรูป, การประดิษฐ์ และบอร์ดเกมสมัยใหม่</p>

ตารางที่ 13 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (ต่อ)

ข้อความคำถามจากการสัมภาษณ์เจาะลึก	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ
	ผู้ปกครองที่อยู่ในเขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล ให้ความคิดเห็นว่า สื่อที่ลูกสนใจจะเป็นสื่อจากวัฒนธรรมชาติ เด็กประดิษฐ์ของเล่นด้วยตัวเอง อาจมีบ้างที่เด็กเริ่มสนใจสื่อสมัยใหม่มากขึ้น
6. บุตรหลานของท่านสนใจเรียนรู้สื่อสิ่งอิเล็กทรอนิกส์มากน้อยเพียงใด	ส่วนใหญ่จะให้ความคิดเห็นว่า สื่อที่ลูกสนใจส่วนใหญ่จะเป็นการดู Youtube และการเต้นจาก Tik Tok เด็กกล้าแสดงออกมากขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในเขตอำเภอเมือง จะสนใจโซเชียล มากกว่าเด็กที่อยู่ในเขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกลในบางพื้นที่ ที่สัญญาณอินเทอร์เน็ตยังไม่ถึง
7. ท่านคิดเห็นอย่างไร เกี่ยวกับการนำวัฒนธรรมของจังหวัดยะลา มาออกแบบ “สื่อ” ให้กับบุตรหลานของท่านได้เรียนรู้	ทั้งผู้ปกครองในเขตอำเภอเมือง และพื้นที่ห่างไกล ส่วนใหญ่จะให้ความคิดเห็นตรงกันว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ถ้ามีการนำวัฒนธรรมของจังหวัดยะลา ออกแบบ เด็กจะได้เรียนรู้บ้านเกิดของตัวเอง ซึ่งเด็กบางคนยังไม่รู้เลยว่าพื้นที่ของตนเองมีอะไรสำคัญบ้าง ดังนั้นควรสนับสนุนให้เด็กเรียนรู้วัฒนธรรมของตนเองมากขึ้น
8. ท่านคิดเห็นอย่างไร ถ้ามีกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กและผู้ปกครอง ในจังหวัดยะลา	ผู้ปกครองในเขตอำเภอเมือง ส่วนใหญ่จะให้ความคิดเห็นว่า กิจกรรมที่ผู้ปกครองได้ทำร่วมกันกับลูก เป็นสิ่งที่ดี สร้างความผูกพันคนในครอบครัว แต่บางครั้งอาจไม่มีเวลาให้ลูกมากนัก เพราะต้องทำงาน ผู้ปกครองที่อยู่ในเขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล คิดว่ากิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับผู้ปกครองกับลูกเป็นสิ่งดี แต่ในพื้นที่ยังไม่ค่อยมีกิจกรรมเหล่านี้เท่าที่ควร เด็กยังไม่ได้มีโอกาสจากโรงเรียน และหน่วยงานภายนอก ซึ่งเด็ก ๆ จะรู้สึกตื่นเต้นทุกครั้งถ้ามีกิจกรรมเหล่านี้ และตนเองยินดีที่จะให้ความร่วมมือ
9. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร ถ้าบุตรหลานของท่านร่วมกิจกรรม	ทั้งผู้ปกครองในเขตอำเภอเมือง และพื้นที่ห่างไกล ส่วนใหญ่จะให้ความคิดเห็นว่า เป็นสิ่งที่ดีมาก อยากให้เด็ก ๆ ได้

ตารางที่ 13 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (ต่อ)

ข้อความถามจากการสัมภาษณ์เจาะลึก	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ
ผ่าน “สื่อสร้างสรรค์” กับเพื่อนต่างศาสนาเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม	เรียนรู้การอยู่ร่วมกัน รู้เขารู้เรา อยุ่กให้ลูกยอมรับความต่าง จะได้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข แต่ยังมีบางครอบครัวในพื้นที่ห่างไกลต้องการให้เด็กยังคงเรียนรู้กับเพื่อนศาสนาเดียวกันมากกว่า เพราะกลัวว่าลูกจะตามเพื่อน และไม่ศรัทธาในศาสนาของตนเท่าที่ควร

จากตารางที่ 13 พบว่า ผู้ปกครองที่อยู่ในอำเภอเมืองจะเน้นให้ลูกเรียนพิเศษ มีเวลาทำกิจกรรมกับลูกบ้างในช่วงเวลาตอนเย็นหลังเลิกเรียน หรือในบางสัปดาห์ที่เป็นวันหยุด ได้สอนให้ลูกเรียนรู้ประเพณี วัฒนธรรม ของตนเองเป็นส่วนใหญ่ แต่ลูกจะตั้งข้อสงสัยเพื่อนต่างวัฒนธรรมที่โรงเรียนบ้างเป็นบางครั้ง ซึ่งโดยส่วนตัวไม่ได้ปิดกั้น และพร้อมจะอธิบายให้ลูกได้รู้ และเข้าใจ ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียมีอิทธิพลมาก มีทั้งสื่อจริง และสื่อปลอม ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ที่ลูกสนใจ ส่วนใหญ่จะเป็นการวาดรูป, การประดิษฐ์ และบอร์ดเกมสมัยใหม่ ส่วนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่ จะให้ความคิดเห็นว่า สื่อที่ลูกสนใจส่วนใหญ่จะเป็นการดู Youtube และการเต้นจาก Tik Tok เด็กกล้าแสดงออกมากขึ้น ผู้ปกครองส่วนใหญ่ เห็นด้วยอย่างยิ่งในการนำวัฒนธรรมของจังหวัดยะลาออกมาออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เด็กจะได้เรียนรู้บ้านเกิดของตัวเอง ซึ่งเด็กบางคนยังไม่รู้เลยว่าพื้นที่ของตนเองมีอะไรสำคัญบ้าง ดังนั้นควรสนับสนุนให้เด็กเรียนรู้วัฒนธรรมของตนเองมากขึ้น ถ้าเป็นกิจกรรมที่ผู้ปกครองได้ทำร่วมกับกับลูก เป็นสิ่งที่ดี สร้างความผูกพันคนในครอบครัว แต่บางครั้งอาจไม่มีเวลา ให้ลูกมากนัก เพราะต้องทำงาน โดยเฉพาะถ้าลูกได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนต่างศาสนาเป็นสิ่งที่ดีมาก อยุ่กให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกัน รู้เขารู้เรา อยุ่กให้ลูกยอมรับความต่าง จะได้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ผู้ปกครองที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล จะเน้นให้ลูกเรียนรู้ด้วยตัวเอง ปล่อยให้ลูกเล่นกับเพื่อน ๆ ตามท้องนา หรือพื้นที่แถวบ้าน และมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกับลูกในลักษณะของการช่วยทำงานบ้าน เลี้ยงน้อง ในบางครอบครัวลูกจะเรียนโรงเรียนสอนศาสนา มีแต่เด็กศาสนาเดียวกัน เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งถ้าเป็นโรงเรียนที่เรียนร่วมกัน เด็กจะเรียนรู้จากที่โรงเรียน ลูกมีเพื่อนต่างศาสนาทั้งที่โรงเรียน และเพื่อนในหมู่บ้าน ซึ่งตนเองไม่ได้ปิดกั้น ลูกสามารถเล่นกับเพื่อนได้อย่างอิสระ ซึ่งสื่อในปัจจุบันมีอิทธิพลมาก ถ้าลูกได้เรียนรู้สื่อที่ดี สร้างสรรค์ จะทำให้ลูกสามารถพัฒนาทักษะ ซึ่งต้องคอยสังเกต และให้คำแนะนำ ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ที่ลูกสนใจส่วนใหญ่จะเป็นสื่อจากวัสดุธรรมชาติ เด็กประดิษฐ์ของเล่นด้วยตัวเอง อาจมีบ้างที่เด็กเริ่มสนใจสื่อสมัยใหม่มากขึ้น ส่วนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่จะให้ความคิดเห็นว่า สื่อที่ลูกสนใจส่วนใหญ่จะเป็นการดู Youtube และการเต้น

จาก Tik Tok แต่ในบางพื้นที่ ที่สัญญาณอินเทอร์เน็ตยังไม่ถึง ผู้ปกครองส่วนใหญ่ เห็นด้วยอย่างยิ่งในการนำวัฒนธรรมของจังหวัดยะลาออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เด็กจะได้เรียนรู้บ้านเกิดของตัวเอง ซึ่งเด็กบางคนยังไม่รู้เลยว่าพื้นที่ของตนเองมีอะไรสำคัญบ้าง ดังนั้นควรสนับสนุนให้เด็กเรียนรู้วัฒนธรรมของตนเองมากขึ้น การมีกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับผู้ปกครองทำร่วมกับลูกเป็นสิ่งดี แต่ในพื้นที่ที่ยังไม่ค่อยมีกิจกรรมเหล่านี้เท่าที่ควร เด็กยังไม่ได้รับโอกาสจากโรงเรียน และหน่วยงานภายนอก ซึ่งเด็ก ๆ จะรู้สึกตื่นเต้นทุกครั้งถ้ามีกิจกรรมเหล่านี้ และตนเองยินดีที่จะให้ความร่วมมือ แต่ยังมีบางครอบครัวในพื้นที่ห่างไกลต้องการให้ลูกยังคงเรียนรู้กับเพื่อนศาสนาเดียวกันมากกว่า เพราะกลัวว่าลูกจะตามเพื่อน และไม่ศรัทธาในศาสนาของตนเท่าที่ควร

จากข้างต้น ประมวลผลภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยวิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์สังเกต กลุ่มผู้ปกครองที่อาศัยในจังหวัดยะลา 3 วัฒนธรรม ดังภาพที่ 61 - 63



ภาพที่ 61 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลผู้ปกครองคนไทยพุทธ ในพื้นที่จังหวัดยะลา



ภาพที่ 62 ภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลผู้ปกครองคนไทยเชื้อสายมุสลิม ในพื้นที่จังหวัดยะลา



ภาพที่ 63 จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลผู้ปกครองคนไทยเชื้อสายจีน ในพื้นที่จังหวัดยะลา

แบบที่ 3 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group) ผู้วิจัยเลือกใช้การสนทนากลุ่ม

แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ได้แก่ 1) ผู้อำนวยการ 2 คน 2) คุณครูระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น 2 คน 3) นักวิชาการสำหรับเด็ก 2 คน รวมเป็น 6 คน กลุ่มที่ 2 ได้แก่ 1) นักวิชาการด้านการออกแบบสื่อ 2 คน 2) นักออกแบบสื่ออิสระ 3 คนรวมเป็น 5 คน รวมทั้งหมด 11 คน โดยแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีข้อสรุป ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลการสนทนากลุ่ม

ข้อคำถามจากการสนทนากลุ่ม	ข้อค้นพบจากข้อมูลการสนทนากลุ่ม
1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับปัญหา/อุปสรรคในด้านการเรียนรู้ “สื่อ” ของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา	เด็กยังไม่สามารถแยกแยะสื่อสำเร็จรูปได้ด้วยตัวเอง อาจมีการเลียนแบบ ในขณะที่โรงเรียนที่อยู่นอกเมือง อาจยังไม่เข้าถึงสื่อไอที สื่อควรผลิตได้ง่าย และ สื่อส่วนใหญ่จะเป็นสื่อที่ผู้ใหญ่ต้องการ ไม่ใช่สื่อที่เด็กต้องการ
2. “สื่อ” ประเภทใด ที่มีความเหมาะสมกับเด็กประถมศึกษาตอนต้น เพราะเหตุใด	สื่อทำมือ (Hand on) ลงมือปฏิบัติจริง จำต้องได้ เน้นการฝึกทักษะ การแก้ปัญหา การสื่อสาร เช่น บอร์ดเกม การแต่งกาย การละเล่น อาหารพื้นถิ่น ทำกิจกรรมร่วมกัน เกิดการสนทนา ทำความเข้าใจกัน

ตารางที่ 14 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลการสนทนากลุ่ม (ต่อ)

ข้อความถามจากการสนทนากลุ่ม	ข้อค้นพบจากข้อมูลการสนทนากลุ่ม
3. จากข้อ 2 “สื่อสร้างสรรค์” ไต ที่ส่งเสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์สำหรับเด็ก โปรดอภิปราย	ในพื้นที่ที่มีการศึกษาแยกกลุ่มเดี่ยวอยู่มาก มีวัฒนธรรม วิถีชีวิตที่หลากหลาย การปฏิสัมพันธ์เหล่านี้ขึ้นอยู่กับกรอบกิจกรรม จำเป็นต้องออกแบบให้เด็กมีการเรียนรู้และสื่อสารในสังคมพหุวัฒนธรรม ควรให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมของเด็ก
4. ท่านคิดว่า ควรออกแบบ เครื่องหมาย สัญลักษณ์ หรือ ภาษา ลักษณะใด ที่ทำให้เด็กเข้าใจง่าย ที่ก่อให้เกิดการสร้างมิตรภาพสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น	การใช้ท่าทาง มือ หรือการขยับ เด็กชอบรูปภาพ และควรใช้ภาษาถิ่นที่เด็กเข้าใจได้ง่าย หรือทำคลิปวิดีโอสั้น ประมาณ 1 - 2 นาที ถ่ายผลงานของเด็ก จะทำให้เด็กมีความสนุกไปด้วย
5. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร กับการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา มาเป็นแนวความคิดในการออกแบบ “สื่อสร้างสรรค์” เพื่อสร้างมิตรภาพให้กับเด็ก โปรดอภิปราย	ต้นทุนคือ พหุวัฒนธรรม เรื่องอาหาร เครื่องแต่งกาย วิถีชีวิต ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ความเชื่อ เอาเรื่องใกล้ตัวเด็กจะทำให้เขาได้รู้จักตัวเองในพื้นที่ที่เขาอยู่ จะหล่อหลอมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เข้าใจซึ่งกันและกัน มีภูมิคุ้มกันในตัวเอง
6. ท่านคิดว่า ขนาดของกลุ่มเด็กประถมศึกษาตอนต้น ต่อการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้งไม่ควรเกินกี่คน	การจัดกิจกรรมในห้องเรียนไม่ควรเกิน 5 - 6 คน ถ้ากิจกรรมฐาน 10 ต่อ 1 ฐาน แต่ต้องดูกิจกรรมนั้น ๆ ว่ามีลักษณะแบบใด คุณครูจะคอยสำรวจ สังเกต ให้เด็กได้แก้ปัญหาด้วยตัวเอง และครูจะเข้าไปช่วยเหลือในบางกิจกรรม โดยใช้วิธี ล่อ / ชม / อย่าสัญญา
7. จากข้อ 6 หากท่านเป็นผู้คัดเลือกเด็กมาร่วมกิจกรรมนี้ ท่านมีเกณฑ์ในการคัดเลือกอย่างไรบ้าง เพราะเหตุใด (เช่น ผลการเรียนรู้ พฤติกรรม ครอบครัว)	คัดเลือกจากความสามารถ โดยเลือกจากผลการเรียน หรือคัดเลือกจากทักษะชีวิต ที่เด็กบางคนจะมีความสามารถตามกิจกรรม โดยสอบถามผู้ปกครอง หรือคุณครู เพื่อให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันคละเด็กที่มีความหลากหลาย ให้เพื่อนช่วยเพื่อน

ตารางที่ 14 สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลการสนทนากลุ่ม (ต่อ)

ข้อความจากการสนทนากลุ่ม	ข้อค้นพบจากข้อมูลการสนทนากลุ่ม
8. ท่านมีข้อเสนอแนะ อันใดเพิ่มเติม	กิจกรรมที่ให้เด็กมีส่วนร่วม “เขาต้องมาด้วยใจ” เด็กต้องมี “ความสุข” เด็กทุกคนล้วนแต่มีศักยภาพของตัวเองทั้งนั้นความถนัดของเด็กแต่ละคนอาจจะไม่เหมือนกัน ควรค้นหาศักยภาพของเด็กให้เจอแล้วส่งเสริมสนับสนุนให้เด็กไปในทิศทางที่เขาถนัด เด็กควรมี Lifelong learning

จากตารางที่ 14 พบว่า ปัญหา / อุปสรรคในด้านการเรียนรู้ “สื่อ” ของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา ส่วนใหญ่เด็กยังไม่สามารถแยกแยะสื่อสำเร็จรูปได้ด้วยตัวเอง อาจมีการเลียนแบบ ในขณะที่โรงเรียนที่อยู่นอกเมือง อาจยังไม่เข้าถึงสื่อไอที สื่อควรผลิตได้ง่าย และ สื่อส่วนใหญ่จะเป็นสื่อที่ผู้ใหญ่ต้องการ ไม่ใช่สื่อที่เด็กต้องการ สื่อที่เหมาะสมกับเด็กควรเป็นสื่อทำมือ (Hand on) เด็กสามารถลงมือปฏิบัติจริง จับต้องได้ เน้นการฝึกทักษะ การแก้ปัญหา การสื่อสาร เช่น บอร์ดเกม การแต่งกาย การละเล่น อาหารพื้นถิ่น ทำกิจกรรมร่วมกัน เกิดการสนทนาทำความเข้าใจกัน ในบางพื้นที่ยังมีการศึกษาแยกกลุ่มเดี่ยวอยู่มาก มีวัฒนธรรม วิถีชีวิตที่หลากหลาย การปฏิสัมพันธ์เหล่านี้ขึ้นอยู่กับการออกแบบกิจกรรม จำเป็นต้องออกแบบให้เด็กมีการเรียนรู้และสื่อสารในสังคมพหุวัฒนธรรม ควรให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วม与孩子 ควรออกแบบ เครื่องหมาย สัญลักษณ์ หรือ การใช้ท่าทาง มือ หรือการขยับ เด็กชอบรูปภาพ และควรใช้ภาษาถิ่นที่เด็กเข้าใจได้ง่าย หรือทำคลิปวิดีโอสั้น ประมาณ 1 - 2 นาที ถ่ายผลงานของเด็ก จะทำให้เด็กมีความสนุกพร้อมด้วยนำต้นทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา มาเป็นแนวความคิดในการออกแบบ “สื่อสร้างสรรค์” เพื่อสร้างมิตรภาพให้กับเด็ก โดยนำเรื่องอาหาร, เครื่องแต่งกาย, วิถีชีวิต, ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น, ความเชื่อ หรือการนำเรื่องใกล้ตัวเด็กจะทำให้เขาได้รู้จักตัวเองในพื้นที่ที่เขาอยู่ จะหล่อหลอมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เข้าใจซึ่งกันและกัน มีภูมิคุ้มกันในตัวเอง ซึ่งการจัดกิจกรรมในห้องเรียนไม่ควรเกิน 5 - 6 คน ถ้ากิจกรรมฐาน 10 ต่อ 1 ฐาน แต่ต้องดูกิจกรรมนั้น ๆ ว่ามีลักษณะแบบใด คุณครูจะคอยสำรวจ สังเกต ให้เด็กได้แก้ปัญหาด้วยตัวเอง และครูจะเข้าไปช่วยเหลือในบางกิจกรรม โดยใช้วิธีล่อ / ชม / อย่างสัญญา กิจกรรมที่ให้เด็กมีส่วนร่วม “เขาต้องมาด้วยใจ” เด็กต้องมี “ความสุข” เด็กทุกคนล้วนแต่มีศักยภาพของตัวเองทั้งนั้นความถนัดของเด็กแต่ละคนอาจจะไม่เหมือนกันควรค้นหาศักยภาพของเด็กให้เจอแล้วส่งเสริมสนับสนุนให้เด็กไปในทิศทางที่เขาถนัด เด็กควรมี Lifelong learning

จากข้างต้น ประมวลผลจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยวิธีการเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group) ดังภาพที่ 64

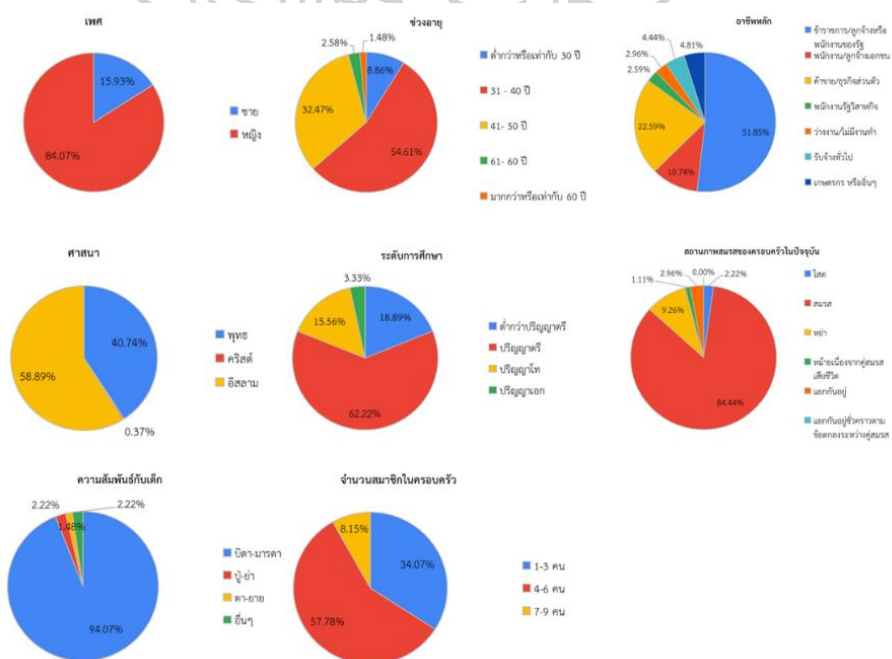


ภาพที่ 64 ภาพจากการสนทนากลุ่ม (Focus group)

4.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative analysis)

ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง กับกลุ่มตัวอย่าง ตัวแทนสมาคมผู้ปกครองนักเรียน ประถมศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 1 – 3 ในพื้นที่จังหวัดยะลา โดยแบ่งเป็น 8 อำเภอ ได้แก่ อำเภอรามัน อำเภอเมืองยะลา อำเภอบันนังสตา 41 โรงเรียน อำเภอยะหา อำเภอเบตง ธารโต อำเภอกรงปินัง และอำเภอกาบัง กำหนดขนาดโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ ของเครจซี่ และมอร์แกน (Krejcie And Morgan,1970) Cohen, Manion, And Morrison, 2000, 94-95) กำหนดขนาดตัวอย่าง 270 คน โดยให้กลุ่มประชากรเป้าหมายตอบแบบสอบถามผ่านระบบ Google form เพื่อกระจายข้อมูลได้ทั่วถึง สามารถเข้าถึงได้เร็ว และข้อมูลถูกจัดเก็บอย่างเป็นระเบียบ ดังภาพที่ 65

4.2.2.1 ข้อมูลคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



4.2.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

วิเคราะห์ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลประกอบด้วย เพศ อายุ อาชีพ ศาสนา ระดับการศึกษา สถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน ความสัมพันธ์กับเด็ก และจำนวนสมาชิกในครอบครัว โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 วิเคราะห์ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคล โดยใช้ค่าร้อยละ (n = 270 คน)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	43	15.93
หญิง	227	84.07
รวม	270	100
ช่วงอายุ		
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 30 ปี	24	8.89
31 - 40 ปี	148	54.81
41- 50 ปี	88	32.59
61- 60 ปี	7	2.59
มากกว่าหรือเท่ากับ 60 ปี	4	1.48
รวม	270	100
อาชีพหลัก		
ข้าราชการ/ลูกจ้างหรือพนักงานของรัฐ	140	51.85
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	29	10.74
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	61	22.59
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	7	2.59
ว่างงาน/ไม่มีงานทำ	8	2.96
รับจ้างทั่วไป	12	4.44
เกษตรกร หรืออื่น ๆ	13	4.81
รวม	270	100
ศาสนา		
พุทธ	110	40.74
คริสต์	1	0.37

ตารางที่ 15 วิเคราะห์ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคล โดยใช้ค่าร้อยละ (n = 270 คน) (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
อิสลาม	159	58.89
รวม	270	100
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	51	18.89
ปริญญาตรี	168	62.22
ปริญญาโท	42	15.56
ปริญญาเอก	9	3.33
รวม	270	100
สถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน		
โสด	6	2.22
สมรส	228	84.44
หย่า	25	9.26
หม้ายเนื่องจากคู่สมรสเสียชีวิต	3	1.11
แยกกันอยู่	8	2.96
แยกกันอยู่ชั่วคราวตามข้อตกลงระหว่างคู่สมรส	0	0.00
รวม	270	100
ความสัมพันธ์กับเด็ก		
บิดา - มารดา	254	94.07
ปู่ - ย่า	6	2.22
ตา - ยาย	4	1.48
อื่น ๆ	6	2.22
รวม	270	100
จำนวนสมาชิกในครอบครัว		
1 - 3 คน	92	34.07
4 - 6 คน	156	57.78
7 - 9 คน	22	8.15
รวม	270	100

จากตารางที่ 15 พบว่า กลุ่มประชากรส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 84.07 มีช่วงอายุ 31 - 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 54.61 รองลงมา คือ อายุ 41 - 50 ปี คิดเป็นร้อยละ มีอาชีพข้าราชการ / ลูกจ้างหรือพนักงานของรัฐ คิดเป็นร้อยละ 51.85 รองลงมาคืออาชีพค้าขาย ธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 22.59 นับถือศาสนาอิสลาม คิดเป็นร้อยละ 58.89 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 62.22 และรองลงมา คือ ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 18.89 สถานภาพสมรสส่วนใหญ่สมรส คิดเป็นร้อยละ 84.44 รองลงมา คือ หย่าร้าง คิดเป็นร้อยละ 9.26ความสัมพันธ์สำหรับเด็กส่วนใหญ่จะเป็น บิดา - มารดา คิดเป็นร้อยละ 94.07 รองลงมาคือ ปู่ - ย่า, ตา - ยาย คิดเป็นร้อยละ 2.22 จำนวนสมาชิกในครอบครัว ส่วนใหญ่มีจำนวน 4-6 คน คิดเป็นร้อยละ 57.78 รองลงมา คือ 1 - 3 คน คิดเป็นร้อยละ 34.07

4.2.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา โดยใช้ค่าสถิติในการวิเคราะห์ประกอบด้วยค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย โดยใช้สูตรอันดับภาคชั้น ดังตารางที่ 16 (ดูการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานการศึกษา ในภาคผนวก ก)

ตารางที่ 16 การแสดงค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา

	ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	SD	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
2.1 ท่านทำกิจกรรมร่วมกับบุตรหลานของท่านเป็นประจำ	159 (58.89)	96 (35.56)	13 (4.81)	2 (0.74)	0 (0.00)	4.53	0.63	มากที่สุด
2.2 ท่านสอนให้บุตรหลานของท่านเรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่	142 (52.59)	105 (38.89)	19 (7.04)	4 (1.48)	0 (0.00)	4.43	0.69	มากที่สุด
2.3 บุตรหลานของท่านมีเพื่อนต่างศาสนา	163 (60.37)	75 (27.78)	24 (8.89)	7 (2.59)	1 (0.37)	4.45	0.79	มากที่สุด

ตารางที่ 16 การแสดงค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา (ต่อ)

	ระดับความคิดเห็น					\bar{x}	SD	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
	(60.37)	(27.78)	(8.89)	(2.59)	(0.37)			
2.4 ท่านคิดว่า “สื่อ” ในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุตรหลาน	216 (80.00)	47 (17.41)	5 (1.85)	2 (0.74)	0 (0.00)	4.77	0.51	มากที่สุด
2.5 บุตรหลานของท่านสนใจเรียนรู้สื่อสิ่งพิมพ์	131 (48.52)	106 (39.26)	30 (11.11)	2 (0.74)	1 (0.37)	4.35	0.73	มากที่สุด
2.6 บุตรหลานของท่านสนใจเรียนรู้สื่ออิเล็กทรอนิกส์	189 (70.00)	66 (24.44)	13 (4.81)	2 (0.74)	0 (0.00)	4.64	0.61	มากที่สุด
2.7 ท่านคิดว่าการนำวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลาออกแบบ “สื่อสร้างสรรค์” ให้กับบุตรหลานของท่านเป็นสิ่งที่ดี	167 (61.85)	85 (31.48)	17 (6.30)	1 (0.37)	0 (0.00)	4.55	0.63	มากที่สุด
2.8 ท่านคิดว่าเด็กทำกิจกรรมร่วมกับผู้ปกครองบ่อยครั้ง จะสามารถสร้างความเข้าใจในครอบครัวได้ดี	209 (77.41)	54 (20.00)	7 (2.59)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.75	0.49	มากที่สุด
2.9 ท่านสนับสนุนให้บุตรหลานร่วมกิจกรรมผ่าน “สื่อสร้างสรรค์” กับเพื่อนต่างศาสนา เพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม	164 (60.74)	83 (30.74)	18 (6.67)	4 (1.48)	1 (0.37)	4.50	0.72	มากที่สุด
โดยรวม						4.55	0.65	มากที่สุด

จากตารางที่ 16 พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยของผู้ปกครองจำนวน 270 คน เมื่อพิจารณาแต่ละปัจจัย พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 และเมื่อพิจารณารายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย ดังนี้

- “สื่อ” ในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุตรหลานอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.77 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51

- เด็กทำกิจกรรมร่วมกับผู้ปกครองบ่อยครั้ง จะสามารถสร้างความเข้าใจในครอบครัวได้ดี อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.75 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49
- การเรียนรู้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.64 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61
- การนำวัฒนธรรมในพื้นที่ มาออกแบบสื่อสร้างสรรค์ให้กับบุตรหลานของท่านเป็นสิ่งที่ดี อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.55 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63
- การทำกิจกรรมร่วมกับบุตรหลานเป็นประจำ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.53 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63
- สนับสนุนให้บุตรหลานร่วมกิจกรรม ผ่าน “สื่อสร้างสรรค์” กับเพื่อนต่างศาสนา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72
- บุตรหลานของท่านมีเพื่อนต่างศาสนา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.45 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79
- สอนให้บุตรหลานของท่านเรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.43 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69
- บุตรหลานของท่านสนใจเรียนรู้สื่อสิ่งพิมพ์ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.35 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.73

4.2.3 เปรียบเทียบผลการค้นพบจากวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ จากผู้ปกครอง

ตารางที่ 17 เปรียบเทียบผลการค้นพบจากวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ จากผู้ปกครอง

ข้อความ	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงปริมาณ
ทำกิจกรรมร่วมกับ บุตรหลานของท่านเป็นประจำหรือไม่	ทำกิจกรรมร่วมกับลูกเป็นสิ่งสำคัญ ทำในช่วงตอนเย็นหลังเลิกเรียน และวันหยุดเสาร์ - อาทิตย์	\bar{x} 4.53 SD.0.63 มากที่สุด
สอนให้บุตรหลานของท่านเรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่	ได้สอนให้ลูกเรียนรู้ประเพณี วัฒนธรรม ของตนเองเป็นส่วนใหญ่ แต่ลูกจะตั้งข้อสงสัยเพื่อนต่างวัฒนธรรมบ้างเป็นบางครั้ง	\bar{x} 4.43 SD.0.69 มากที่สุด
บุตรหลานของท่านมีเพื่อนต่างศาสนา	ลูกมีเพื่อนต่างศาสนา แต่จะเป็นเพื่อนที่โรงเรียน	\bar{x} 4.45 SD.0.79 มากที่สุด

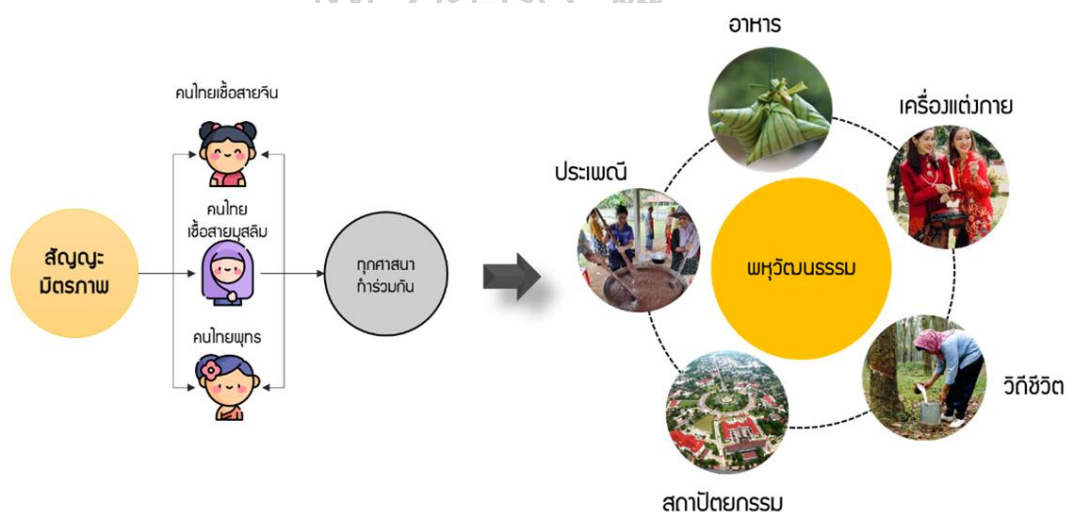
ตารางที่ 17 เปรียบเทียบผลค้นพบจากวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ จากผู้ปกครอง (ต่อ)

ข้อคำถาม	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงคุณภาพ	ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงปริมาณ
“สื่อ” ในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุตรหลาน	สื่อโซเชียลมีเดียมีอิทธิพลมาก มีทั้งสื่อจริง และสื่อปลอม	\bar{x} 4.77 SD.0.51 มากที่สุด
สนใจเรียนรู้สื่อสิ่งพิมพ์	สื่อที่ลูกสนใจส่วนใหญ่จะเป็นการวาดรูป และบอร์ดเกม	\bar{x} 4.35 SD.0.73 มากที่สุด
สนใจเรียนรู้สื่อสิ่งอิเล็กทรอนิกส์	สื่อที่ลูกสนใจส่วนใหญ่จะเป็นการดู Youtube และการเต้น	\bar{x} 4.64 SD.0.61 มากที่สุด
การนำวัฒนธรรมของจังหวัดยะลาออกมาออกแบบ “สื่อ”	เห็นด้วย ถ้ามีการนำวัฒนธรรมของจังหวัดยะลาออกมาออกแบบ เด็กจะได้เรียนรู้บ้านเกิดของตัวเอง	\bar{x} 4.55 SD.0.63 มากที่สุด
มีกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กและผู้ปกครอง	กิจกรรมที่ผู้ปกครองได้ทำร่วมกันกับลูก เป็นสิ่งที่ดี สร้างความผูกพันคนในครอบครัว	\bar{x} 4.75 SD.0.49 มากที่สุด
บุตรหลานของท่านร่วมกิจกรรมผ่าน “สื่อสร้างสรรค์” กับเพื่อนต่างศาสนา	เป็นสิ่งที่ดีมาก อยากให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกัน	\bar{x} 4.50 SD.0.72 มากที่สุด

4.2.4 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน

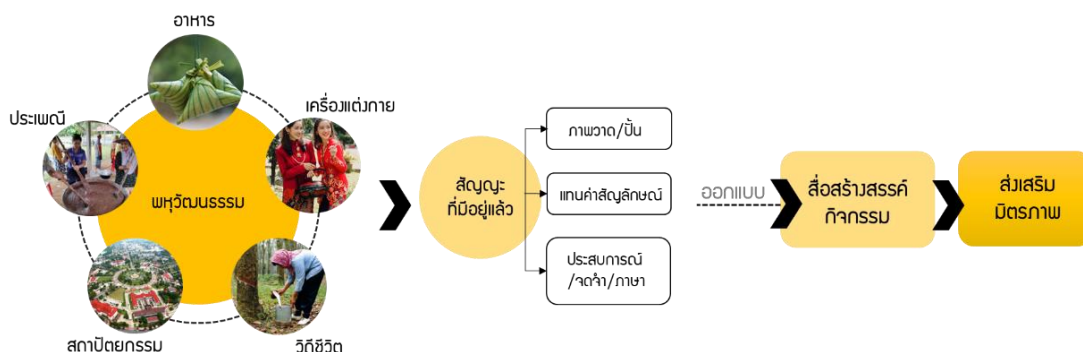
ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิด สัญญาณแห่งมิตรภาพ เป็นการทำกิจกรรมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมกันได้ ไม่มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ทุกคนสามารถเป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น กีฬาพื้นบ้าน หรือ การละเล่นในแต่ละท้องถิ่น สามารถเชื่อมความสัมพันธ์ให้กับคนในชุมชนได้เป็นอย่างดี ตามประเพณีสำคัญของคนในพื้นที่ ประเพณีทำอาหารร่วมกัน โดยนำอาหารที่เป็นเอกลักษณ์มาดัดแปลงให้มี

ความเหมาะสมกับทุกศาสนา การนำวัฒนธรรมด้านการแต่งกายมาของแต่ละวัฒนธรรม มาเรียนรู้ และผสมผสานการแต่งกายร่วมกัน ซึ่งในปัจจุบันวัฒนธรรมด้านการแสดง การละเล่นพื้นบ้าน กำลังจะสูญหาย เนื่องจากเด็กสมัยนี้ได้รับอิทธิพลจากสื่อโซเชียล และของเล่นสมัยใหม่ ดังนั้นสิ่งที่เป็นเครื่องหมายสำคัญถึงมิตรภาพในจังหวัดยะลาคือ “ผัังเมือง” เพราะเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถเชื่อมทุกเส้นทาง รวมถึงสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ หรือการแทนค่าสัญลักษณ์ด้วย ดอกไม้ และพืชพื้นถิ่น เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความงาม และแสดงถึงเอกลักษณ์ โดยสามารถหาได้ง่ายตามท้องถิ่น นำมาต่อยอดและพัฒนาสร้างสรรค์กิจกรรม การสร้างสรรค์กิจกรรมถือว่าได้จุดประกายให้เด็กในพื้นที่ ได้เรียนรู้และเข้าใจความหลากหลายของพหุวัฒนธรรม ในการพัฒนาและต่อยอดความ เป็นอยู่ให้ดีขึ้น ควรสร้างกิจกรรมต่อเนื่องกัน ดังภาพที่ 66



ภาพที่ 66 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จากการสัมภาษณ์เจาะลึก

จากการสัมภาษณ์เจาะลึก ทำให้ได้ประเด็นพหุวัฒนธรรมที่สามารถทำร่วมกันได้ในพื้นที่จังหวัดยะลา ได้แก่ อาหาร เครื่องแต่งกาย วิถีชีวิต ประเพณี และสถาปัตยกรรม ซึ่งมีสัญลักษณ์ที่มีอยู่เดิมในพื้นที่ นำมาจำแนกเนื้อหาทั้งในลักษณะความเชื่อ และการปฏิบัติที่มีความเหมาะสมกับการนำไปสร้างสัญลักษณ์ในเชิงการออกแบบ ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับเด็ก พัฒนาเป็นสื่อสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมที่นำไปสู่การส่งเสริมมิตรภาพร่วมกันได้ ดังภาพที่ 67 และ 68



ภาพที่ 67 แผนภูมิแสดงความเชื่อมโยง ระหว่าง พหุวัฒนธรรม สัญญาณ เพื่อนำไปสู่การพัฒนา สื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม ที่ส่งเสริมมิตรภาพ

พหุวัฒนธรรม (ที่มีอยู่แล้ว)	เนื้อหา	สื่อสร้างสรรค์ เหมาะสมกับเด็ก		ส่งเสริมมิตรภาพ
		ทักษะ	สื่อ	
อาหาร	- ความเชื่อทางศาสนา เป็นรากเง้าเดียวกัน - ความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติ	- ให้ความรู้ - ทำอาหารร่วมกัน - ขนาดรูปทรง/สี/ สีสัน	- กิจกรรม (สมมติปฏิบัติ)	<ul style="list-style-type: none"> • การทำงานร่วมกัน • สร้างความสามัคคี • รู้จักแบ่งปัน • แลกเปลี่ยนความคิดเห็น • เข้าใจ ความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากขึ้น
การแต่งกาย	มีเอกลักษณ์ แต่ แสบทกลับมา (ไทย/จีน/มุสลิม)	- ให้ความรู้ - สร้างแบบจำลอง (โมเดล) - แลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกัน	- ขอบส่น - ศิลปะ - กิจกรรม(สมมติปฏิบัติ)	
วิถีชีวิต	- วิถีธรรมชาติที่ต่างกัน (เช่นคนเดียว/เช่นแบบกลุ่ม) - ปฏิบัติตามศาสนา - การไปมาหาสู่ แลกเปลี่ยนสิ่งของร่วมกัน	- ให้ความรู้ - ประดิษฐ์ - จำลองสถานการณ์	- กิจกรรม(สมมติปฏิบัติ) - หนังสือนิทาน	
ประเพณี	จัดขึ้นทุกปี หรือตามฤดูกาล กรรมกร่วมกันเพื่อประโยชน์ความเชื่อ	- ให้ความรู้ - จำลองสถานการณ์ - ประดิษฐ์	- หนังสือนิทาน - ศิลปะ - กิจกรรม(สมมติปฏิบัติ)	
สถาปัตยกรรม	ที่อยู่อาศัย/ศาสนสถาน/สถานที่สำคัญ มีเอกลักษณ์ (ไทย/จีน/มุสลิม)	- ให้ความรู้ - ประดิษฐ์ - สร้างการจดจำ	- บอร์ดเกม - กิจกรรม(สมมติปฏิบัติ)	

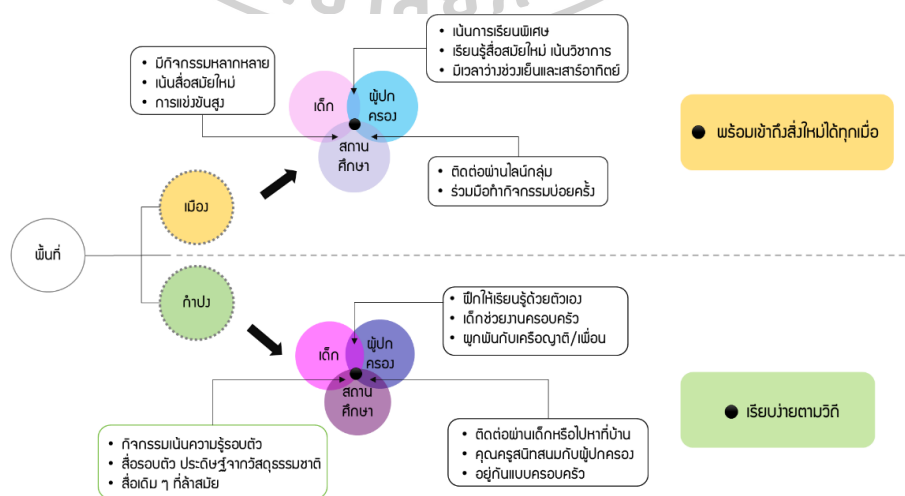
ภาพที่ 68 การวิเคราะห์พหุวัฒนธรรมที่มาร่วมกัน นำไปสู่การออกแบบสื่อ หรือกิจกรรม ที่ส่งเสริมมิตรภาพ

4.2.5 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

พื้นที่จังหวัดยะลาแบ่งพื้นที่ออกแบบ 2 ส่วนสำคัญคือ พื้นที่ในเขตอำเภอเมือง หรือพื้นที่ในเมืองของอำเภออื่น ๆ และพื้นที่เขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล ซึ่งในภาษาลิ้นเรียกว่า กำปง แปลว่า หมู่บ้าน ซึ่งในแต่ละพื้นที่ที่มีส่วนสำคัญกับเด็กคือ ผู้ปกครอง และสถานศึกษา เป็นส่วนสนับสนุน และมีบทบาทสำคัญให้กับเด็กอย่างมาก จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์จะเห็นได้ว่า เด็กในอำเภอเมือง มีความสัมพันธ์กับผู้ปกครอง ในเรื่องของหน้าที่ผู้ปกครองจะสนับสนุนให้เด็กได้เรียนพิเศษเป็นส่วนใหญ่

เรียนรู้สื่อสมัยใหม่ และเน้นการร่วมกิจกรรมวิชาการเป็นหลัก เวลาที่ร่วมกิจกรรมกับลูกจะมีน้อย ส่วนใหญ่เป็นช่วงเย็น และบางสัปดาห์ที่เป็นวันหยุด ในส่วนของความสัมพันธ์เด็กในอำเภอเมืองกับสถานศึกษา จะเน้นกิจกรรมที่หลากหลาย การนำสื่อสมัยใหม่มาสอน รวมถึงเน้นการแข่งขันเป็นหลัก และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับสถานศึกษา ผู้ปกครองจะมีไลน์กลุ่มร่วมกับคุณครู และร่วมกิจกรรมร่วมกับทางโรงเรียนบ่อยครั้ง สำหรับกลุ่มเด็กในพื้นที่เขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล มีความสัมพันธ์กับผู้ปกครอง โดยที่ผู้ปกครองจะฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้การใช้ชีวิต ฝึกให้ลูกได้ช่วยงานบ้าน เลี้ยงน้อง ทำให้มีความผูกพันกับครอบครัว ญาติพี่น้อง รวมถึงเพื่อน ๆ ในหมู่บ้านเดียวกัน ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสถานศึกษา โรงเรียนจะเน้นทักษะการใช้ชีวิต จากท้องถิ่นรอบตัว การประดิษฐ์สื่อจากวัสดุจากธรรมชาติ แต่สื่อการสอนในโรงเรียนในบางพื้นที่อาจยังเป็นสื่อเดิม ไม่พัฒนามากนัก และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับสถานศึกษา ส่วนใหญ่ในบางพื้นที่จะมีการติดต่อผ่านไลน์กลุ่มบ้าง แต่ยังคงมีบางพื้นที่ห่างไกลที่คุณครูจะต้องเดินทางไปที่บ้านของเด็ก ทำให้ผู้ปกครองและคุณครูมีความสนิทสนมกันมากเหมือนครอบครัว

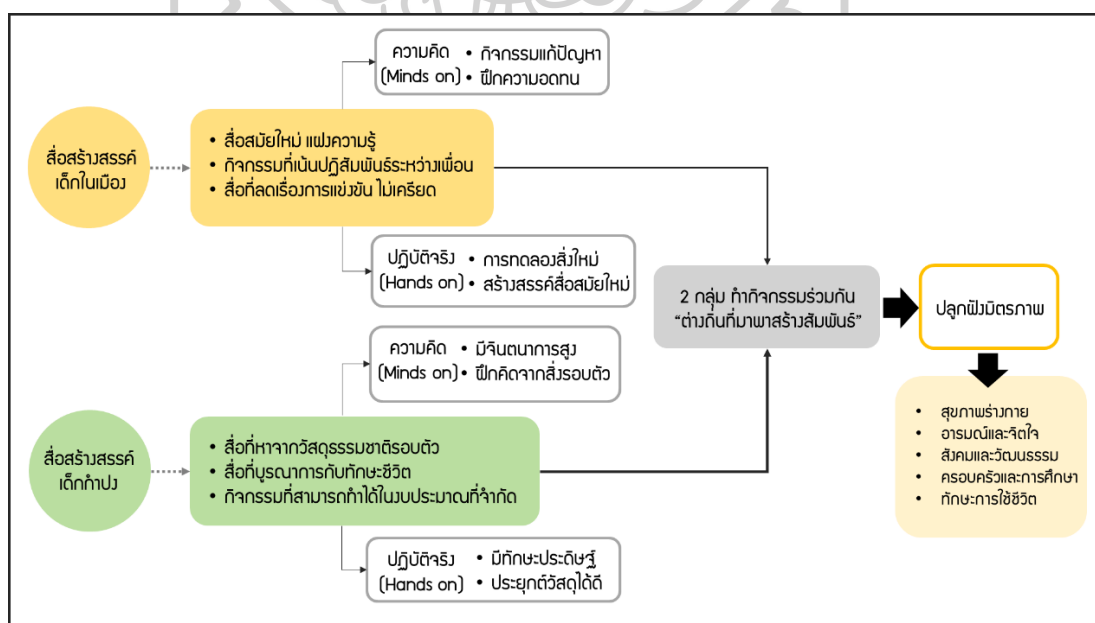
ซึ่งจากข้อค้นพบที่ได้ทำให้สรุป คำสำคัญ (Keywords) ของความสัมพันธ์ระหว่าง เด็ก ผู้ปกครอง และสถานศึกษา ในพื้นที่อำเภอเมือง ได้ว่า “พร้อมเข้าถึงสิ่งใหม่ได้ทุกเมื่อ” หมายถึง เด็ก ๆ มีโอกาสการรับสื่อได้หลากหลาย ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งทางสถานศึกษาและผู้ปกครองมีความพร้อม และตัวเด็กเองก็มีความสนใจสื่อที่เป็นสมัยใหม่ แพลกตา และเรียนรู้ได้เร็ว สำหรับความสัมพันธ์ระหว่าง เด็ก ผู้ปกครอง และสถานศึกษา ในพื้นที่ชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล หรือภาษาถิ่นคือ กำปง คือ “เรียบง่ายตามวิถี” หมายถึง เด็กมีวิถีชีวิตที่มีความเรียบง่าย โดยสื่อที่เด็กเรียนรู้ คือ วัสดุรอบตัว จากท้องถิ่น นำมาประดิษฐ์ สร้างสรรค์ด้วยจินตนาการของตนเอง ทำให้เด็กมีทักษะชีวิตที่ดี เอาตัวรอดได้ เพราะเด็กนั้นจะถูกปลูกฝังจากผู้ปกครองให้ทำอะไรได้ด้วยตัวเอง ช่วยเหลือครอบครัว รวมถึงเด็กจะมีความผูกพันกับคุณครู เพื่อน เป็นอย่างมาก มีการไปมาหาสู่ใกล้ชิด ดังภาพที่ 69



ภาพที่ 69 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 จากการสัมภาษณ์เจาะลึก และแบบสอบถาม

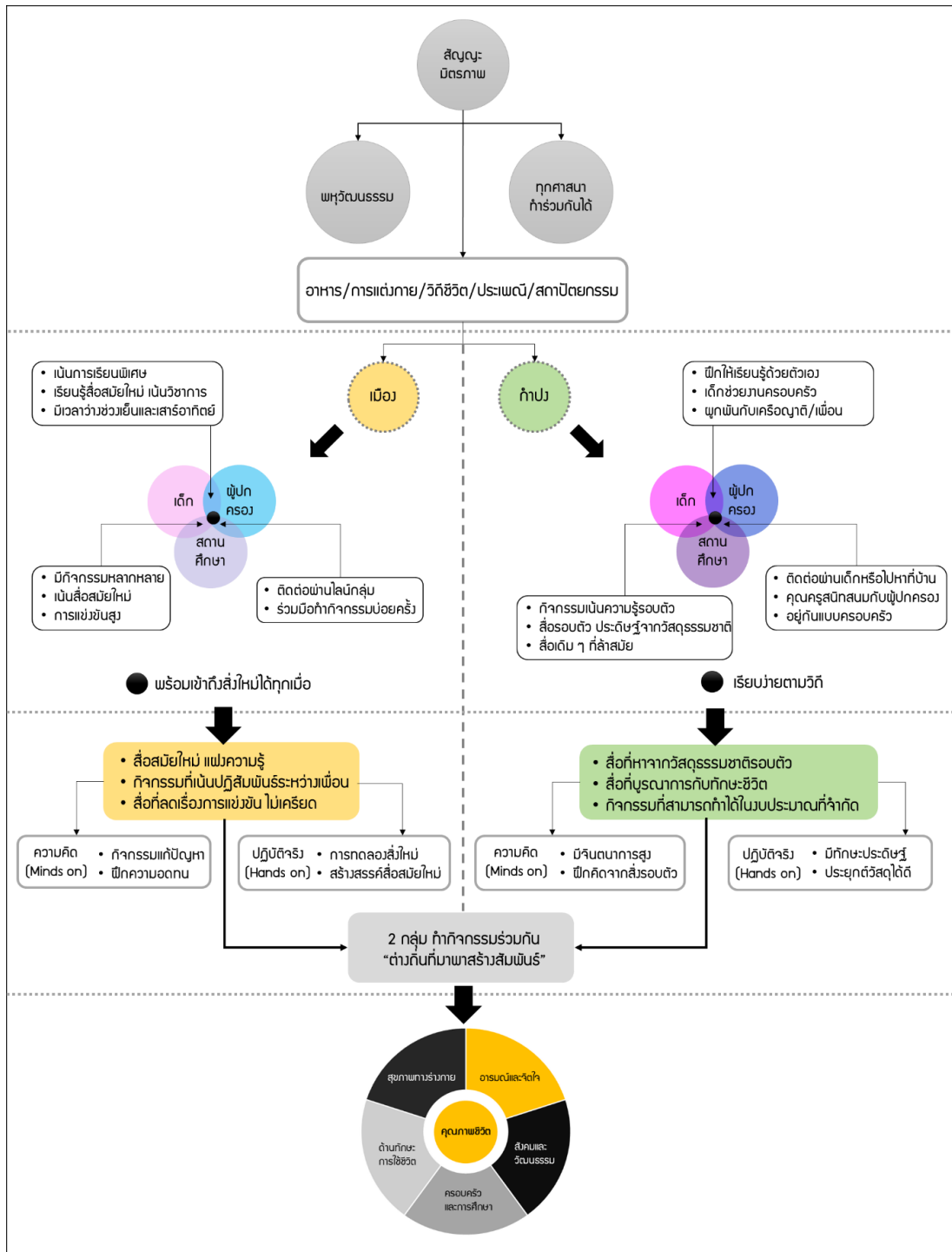
4.2.6 ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือ ที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพุทธวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

สื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็กในเมือง และเด็กชานเมือง หรือเด็กในพื้นที่ห่างไกล (ก่าปง) นั้นจึงควรคำนึงถึงบริบทพื้นที่ และความต้องการของเด็กดังนี้ เด็กในเมืองจำเป็นต้องเน้น สื่อที่มีความสมัยใหม่ แต่ยังคงแฝงความรู้รอบตัว เพื่อให้เด็กนำไปใช้ในการเรียน หรือการใช้ชีวิตประจำวันได้ เน้นกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อน เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ วัฒนธรรมร่วมกัน และไม่ควรเป็นสื่อที่แข่งขันมากเกินไป เพราะจะยิ่งทำให้เด็กอยากเอาชนะ และเครียด ดังนั้น กิจกรรม ควรเน้น (Minds on) ความคิด คือ กิจกรรมที่เน้นความรู้ การแก้ปัญหา และฝึกความอดทนให้กับเด็กเป็นสำคัญ สำหรับ (Hands on) ปฏิบัติจริง ควรเน้นการทดลองสิ่งใหม่ ๆ สื่อสร้างสรรค์สมัยใหม่ สำหรับเด็กชานเมือง หรือเด็กในพื้นที่ห่างไกล จำเป็นต้องเน้นสื่อที่จากวัสดุธรรมชาติรอบตัว นำมาบูรณาการร่วมกับทักษะการใช้ชีวิตของเด็ก ด้วยงบประมาณที่ครอบครัวและสถานศึกษามีอย่างจำกัด และเหมาะสม ดังนั้น การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ที่นำเด็กทั้ง 2 พื้นที่ มาจัดกิจกรรมร่วมกัน โดยมีคำสำคัญ (Keywords) คือ ต่างถิ่นที่มา พาสร้างสัมพันธ์ โดยออกแบบกิจกรรมที่สร้างการเรียนรู้ร่วมกัน เข้าใจ ยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกัน กิจกรรมควรเน้น (Minds on) ความคิด คือ การออกแบบสื่อที่สร้างจินตนาการให้กับเด็ก มาสร้างสรรค์จากวัสดุรอบตัวให้เกิดคุณค่า และความภาคภูมิใจในผลงานของตน สำหรับ (Hands on) ปฏิบัติจริง คือเน้นการประดิษฐ์ จากการประยุกต์วัสดุ ได้ คิดค้น ดัดแปลง จนออกมาเป็นผลงานเฉพาะตน เพื่อปลูกฝังมิตรภาพ และนำไปสู่คุณภาพชีวิต 5 ด้าน ดังภาพที่ 70



ภาพที่ 70 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 จากการสนทนากลุ่ม

4.2.7 สรุปข้อค้นพบผลการวิจัย ในเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ



ภาพที่ 71 สรุปแผนผัง จากการสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และสนทนากลุ่ม

จากภาพที่ 71 จากข้อค้นพบทั้งหมด สรุปได้ว่า สัญญาแห่งมิตรภาพ เป็นการทำกิจกรรมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมกันได้ ไม่มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ทุกศาสนาทำร่วมกันได้ การสร้างสรรค์กิจกรรมถือว่าได้จุดประกายให้เด็กทั้งในพื้นที่อำเภอเมือง และพื้นที่ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล ได้เรียนรู้และเข้าใจความหลากหลายของพหุวัฒนธรรม ในการพัฒนาและต่อยอดความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น แต่ต้องได้รับความร่วมมือที่สำคัญจากครอบครัว และสถาบันการศึกษาคอยช่วยสนับสนุนให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี รวมถึงการออกแบบสื่อสำหรับกิจกรรมสร้างสรรค์ให้มีความเหมาะสมและปลอดภัย ทำให้เด็กรู้สึกมีความสุข มาร่วมกิจกรรมด้วยใจ หล่อหลอมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เข้าใจซึ่งกันและกัน มีภูมิคุ้มกันในตัวเอง และนำไปสู่มิติคุณภาพชีวิต 5 ด้าน ได้แก่ ด้านสังคมและวัฒนธรรม, ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัวและการศึกษา, ด้านสุขภาพทางร่างกาย, ด้านอารมณ์และจิตใจ และด้านทักษะการใช้ชีวิต

ผลจากการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย นำมาบูรณาการร่วมกับสาขาออกแบบสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ได้รับทุนสนับสนุนการสร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างสันติภาพของเด็กและเยาวชน ผ่านสื่อศิลปะ และวัฒนธรรม โครงการ SENANG จาก Save the children ในปี พ.ศ. 2566 ในหัวข้อโครงการสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ จัดกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน มาจัดแสดงนิทรรศการร่วมกัน แลกเปลี่ยน เรียนรู้ ของเด็กและเยาวชนที่ได้ร่วมโครงการ ตั้งแต่แนวความคิด การร่วมงานกับเพื่อน และความรู้ที่ได้จากการมองเห็นคุณค่าวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนเอง ซึ่งกระบวนการทั้งหมดไม่เพียงแต่สร้างผลงานการออกแบบเพียงเท่านั้น แต่แฝงด้วยการปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนได้สร้างมิตรภาพที่ดีต่อเพื่อน และเข้าใจถึงสังคมพหุวัฒนธรรม ผ่านพื้นที่สร้างสรรค์ นำมาออกแบบค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp” โดยมีหนังสือรับรองการนำไปใช้ประโยชน์ ตามภาคผนวก ค

4.2.8 กิจกรรมครั้งที่ 1 : ค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”

ผลจากการจัดกิจกรรมสำหรับกลุ่มที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง และกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล ที่ผ่านมามีทั้งการจัดกิจกรรมที่หลากหลายตามความเหมาะสมของบริบทพื้นที่ รวมทั้งผลจากแบบสอบถาม ประเมิน และคำแนะนำจากผู้ปกครอง และคุณครู นำมาพัฒนากิจกรรมเป็นค่ายกิจกรรม โดยนำเด็กจากหลายโรงเรียนในพื้นที่จังหวัดยะลา มาร่วมทำกิจกรรมจัดเป็นกลุ่มเข้าฐานตามกิจกรรมโดยเน้นสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ต่างพื้นที่ ระหว่างเด็กที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง จำนวน 15 คน และเด็กที่อาศัยในพื้นที่เขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล จำนวน 15 คน (เด็กกำพร้า) จำนวน 6 โรงเรียน ๆ ละ 5 คน รวมเป็น 30 คน โดยมีครูที่เลี้ยงโรงเรียนละ 1 คน ขึ้นไป แบ่งกิจกรรมเป็น 5 ฐาน การเรียนรู้ โดยมีหนังสือขอเรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม ตามภาคผนวก ข

4.2.8.1 วัตถุประสงค์

- เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กมีส่วนร่วมและเรียนรู้การสร้างมิตรภาพ ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางด้านงานออกแบบสร้างสรรค์ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม
- เพื่อเผยแพร่งานออกแบบสร้างสรรค์เพื่อสร้างมิตรภาพ ในพื้นที่ จังหวัดยะลา

4.2.8.2 กลุ่มเป้าหมาย

- เด็กในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จำนวน 15 คน
- โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 5 คน
 - โรงเรียนเทศบาล 2 จำนวน 5 คน
 - โรงเรียนตาร์เบียตุลวาตันมูลนิธิ จำนวน 5 คน
- เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล จำนวน 15 คน
- โรงเรียนบ้านรัตนา อำเภอยะหา จังหวัดยะลา จำนวน 5 คน
 - โรงเรียนอนุบาลดารุสฮาดีช อำเภอกรงปินัง จำนวน 5 คน
 - โรงเรียนบ้านเจาะปือแม อำเภอรามัน จังหวัดยะลา จำนวน 5 คน

4.2.8.3 สถานที่จัดกิจกรรม

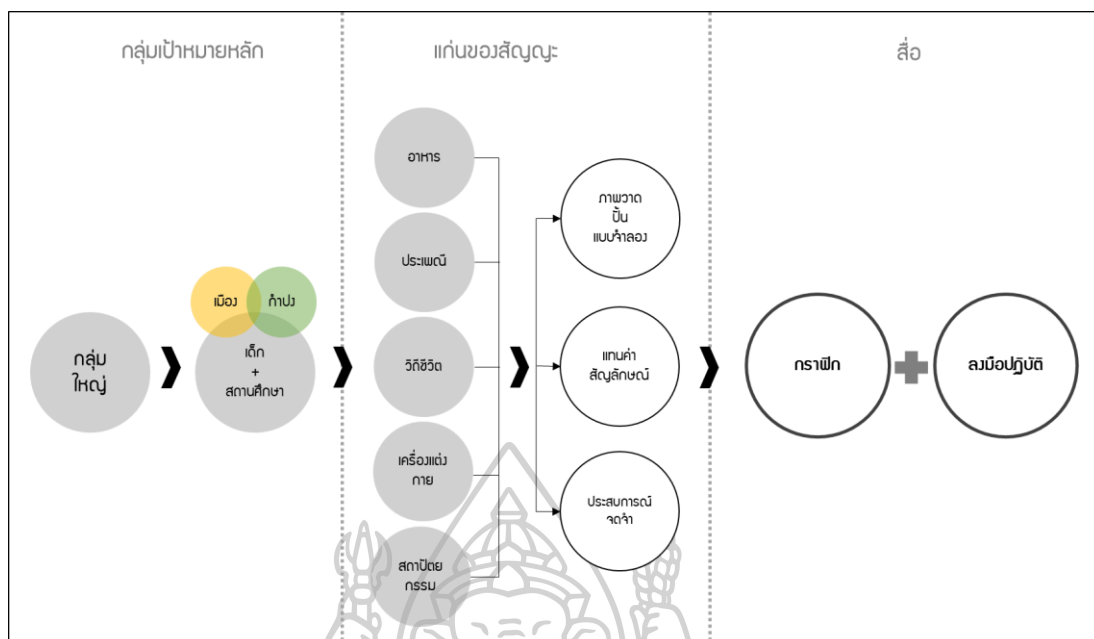
- อาคาร 10 A (อาคารศิลปะ) มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

4.2.8.4 ระยะเวลาดำเนินงาน

- การจัดกิจกรรมใช้เวลา 2 วัน ตั้งแต่ วันที่ 20 - 21 มกราคม พ.ศ. 2567

4.2.8.5 แนวความคิดพหุวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญญา

มีแนวความคิดที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ร่วมกัน จนนำไปสู่การสร้างมิตรภาพ โดยนำหลักด้านการออกแบบ (Design) มาสร้างสื่อที่让孩子ได้เล่น (Play) อย่างสนุกสนาน แต่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Learn) และปลูกฝังวัฒนธรรม (Culture) ให้กับเด็กในพื้นที่จังหวัดยะลา ที่มีความหลากหลาย ให้เข้าใจและยอมรับความแตกต่าง โดยนำสัญญาที่เด็กทุกศาสนาสามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ จาก อาหาร การแต่งกาย วิถีชีวิต ประเพณี และสถาปัตยกรรม นำมาค้นหาสัญญะภาพวาด ปั้น แบบจำลอง (โมเดล) การแทนค่าสัญลักษณ์ และประสบการณ์การจดจำ มาออกแบบกราฟิก รวมถึงการลงมือปฏิบัติ จนนำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพ ดังภาพที่ 72



ภาพที่ 72 แผนภูมิแนวความคิดพัฒนาวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญลักษณ์ ค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”

4.2.8.6 แนวความคิดในการออกแบบภาพรวมกิจกรรม

แนวความคิดในการออกแบบ โดยเริ่มต้นจากการออกแบบชื่อของกิจกรรม ซึ่งนำคำว่า My ที่หมายถึง “ฉัน” และคำว่า Mind ที่หมายถึง “จิตใจ” รวมถึงการออกเสียงมายังแปลความหมายเป็นภาษามลายูคือ “มาเล่น” จึงได้เป็นชื่อกิจกรรม “My Mind Mini Camp” โดยออกแบบโลโก้ให้เหมาะสมกับเด็ก และใช้สีที่สดใส ผ่อนคลาย สนุกสนาน ออกแบบคาแรกเตอร์การ์ตูนเด็ก 3 วัฒนธรรม นำมาประกอบในโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ พร้อมทั้งรายละเอียดกิจกรรมดังนี้ 1) กิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา 2) กิจกรรมทำอาหารวัฒนธรรม 3) กิจกรรมเรียนรู้เครื่องแต่งกาย ตามวัฒนธรรม 4) กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน 5) กิจกรรมเล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว รวมถึงกำหนดสถานที่ทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้สนใจเข้าใจรายละเอียด สามารถติดต่อเข้าร่วมกิจกรรมผ่านเพจ Facebook Na U Creationist ดังภาพที่ 73

@my mind camp

Funded by the European Union

Save the Children

ภายใต้โครงการ **SEANG**

my mind mini camp

เพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้และเข้าใจการอยู่ร่วมกัน
ในวิถีพุทธวัฒนธรรม ในพื้นที่จังหวัดยะลา

LOVE

.....
โดยผ่านกิจกรรมที่ดี

**20-21
มกราคม
2567**

- กิจกรรมผ่านบอร์ดเกมเชิงนันทนาการ
ที่สอดคล้องช่วงวัยเด็ก
- กิจกรรมทำอาหารวัฒนธรรม
- กิจกรรมเชิงนันทนาการต่างกาย ตามวัฒนธรรม
- กิจกรรมภาคละเล่นที่บ้าน
- กิจกรรมเล่าเรื่องความความภูมิใจของตนเอง

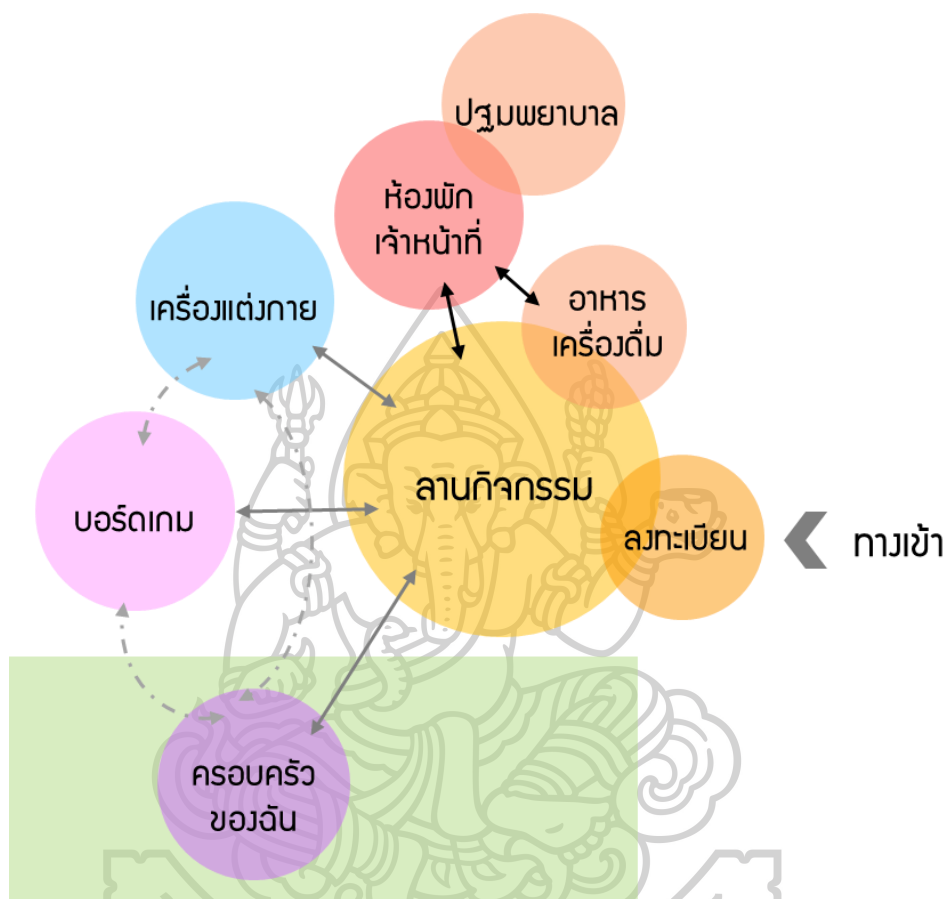
กิจกรรม ณ อาคาร 10A (อาคารศิลปะ)
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จังหวัดยะลา
ฟรีค่าใช้จ่าชตลอดกิจกรรม

ติดตามข่าวสารได้ที่

ภาพที่ 73 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม “My Mind Mini Camp”

จากนั้นได้กำหนดสถานที่ในการจัดกิจกรรม คือ อาคาร 10A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เนื่องจากเป็นสถานที่การศึกษาที่ทุกคนรู้จัก สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวมทั้งมีความปลอดภัย และสถานที่ยังเหมาะแก่การจัดกิจกรรมที่รองรับจำนวนเด็ก และคุณครูได้อย่าง

เหมาะสม โดยกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ฐาน ในระยะเวลา 2 วัน ซึ่งมีการออกแบบ
โซนกิจกรรมดังภาพที่ 74 และ 75

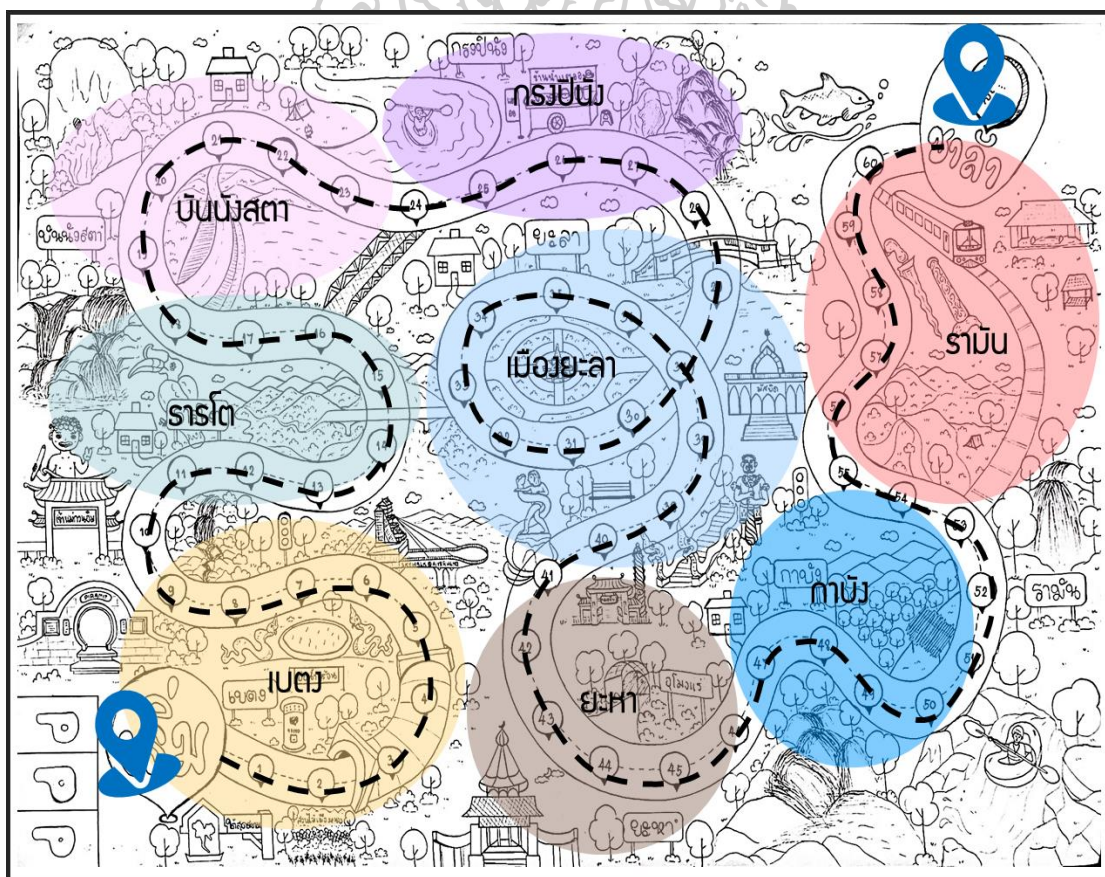


ภาพที่ 74 กำหนดโซนกิจกรรม (Activity zoning) วันที่ 1

จากภาพที่ 74 แสดงให้เห็นว่า การกำหนดโซนกิจกรรมในวันที่ 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเข้ามาลงทะเบียนในส่วนลานกิจกรรม และในส่วนนี้เป็นส่วนจัดกิจกรรมละลายพฤติกรรมเด็ก ก่อนเข้าฐานกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมประกอบด้วย 1) กิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา 2) กิจกรรมเล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว 3) กิจกรรมเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม โดยแบ่งกลุ่มเด็กเท่ากัน กำหนดฐานละ 1 ชั่วโมง เมื่อทำกิจกรรมเสร็จในแต่ละฐาน คุณครูพี่เลี้ยงจะนำเด็กมาฐานกิจกรรมจนครบ โดยมีการแบ่งโซนกิจกรรมที่อยู่บริเวณใกล้กัน และมีทั้งในส่วนภายในอาคาร และนอกอาคาร ที่เหมาะสมกับกิจกรรมนั้น ๆ รวมทั้งโซนห้องพักเจ้าหน้าที่ มีส่วนปฐมพยาบาลคอยดูแลความปลอดภัยสำหรับเด็ก

อำเภอธารโต อำเภอบันนังสตา อำเภอกรงปินัง อำเภอเมือง อำเภอยะลา อำเภอกาบัง และอำเภอรามัน โดยเริ่มจากการกำหนดโซนจากจุดเริ่มต้นไปสู่เส้นชัย เรียงลำดับจากตามอำเภอที่อยู่ใกล้กัน โดยออกแบบชื่อเกม คำว่า ซาล่า หมายถึง ยะลา มาจากภาษาสันสกฤต และคำว่าทาว์ล หมายถึง เมือง รวมเป็น ซาล่าทาว์น

จุดเริ่มต้นของเกม ได้กำหนดอำเภอเบตงเป็นจุดเริ่มต้น เนื่องจากเป็นอำเภอที่อยู่ไกลมากที่สุด มีสถานที่สำคัญหลายแห่ง และจุดเส้นชัยคือ อำเภอรามัน จากนั้นเริ่มสเก็ทซ์ภาพโดยออกแบบเส้นของถนน และสเก็ทซ์ภาพสถานที่ที่ท่องเที่ยว และสถานที่สำคัญในแต่ละอำเภอ ประกอบลงไป โดยออกแบบภาพประกอบเด่นชัดของตัวอาคาร หรือธรรมชาติ อีกทั้งใส่ข้อความของสถานที่ประกอบ เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ รวมถึงออกแบบเส้นทางลัดและอุปสรรคในเกม เพื่อให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์ในการเล่น ซึ่งการออกแบบภาพประกอบจะใช้ลายเส้นการ์ตูนที่เด็กเข้าใจได้ง่าย และเรียนรู้สถานที่ของจังหวัดยะลาร่วมด้วย ดังภาพที่ 76



ภาพที่ 76 ร่างแบบบอร์ดเกมและกำหนดโซน 8 อำเภอ ในพื้นที่จังหวัดยะลา

เมื่อสเก็ทซ์ภาพด้วยลายเส้นเสร็จแล้ว นำไปดราฟต์ลายเส้นใหม่ ด้วยโปรแกรมกราฟิก กำหนดสีกลุ่มพาสเทลภาพประกอบเป็นหลัก มองดูสวยงาม และเป็นสีที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็ก แต่จะใช้สีโทนเข้มในส่วนของถนน เพื่อให้เส้นถนนเป็นจุดนำสายตาและทำให้ภาพมีมิติ รวมถึงการใช้สีของตัวเลขตามอำเภอต่าง ๆ การใช้สีแดงในกลุ่มตัวเลขที่หมายถึงอุปสรรค และสีฟ้าหมายถึงความโชคดี ทำให้เด็กได้รู้และเข้าใจมากยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 77

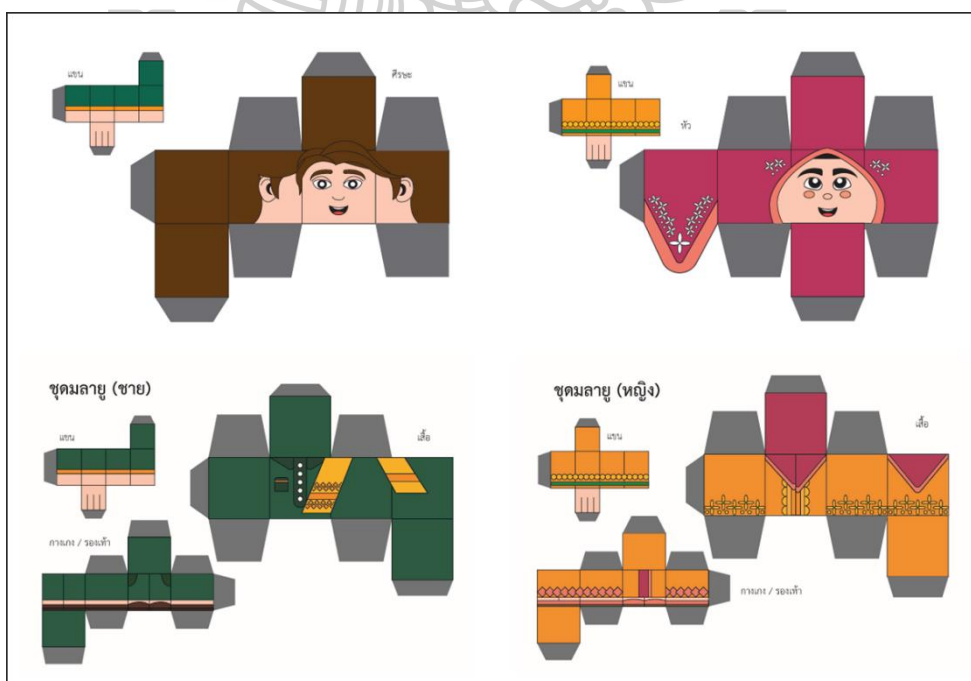


ภาพที่ 77 ออกแบบกราฟิกบอร์ดเกม ชาล่าทาว์น

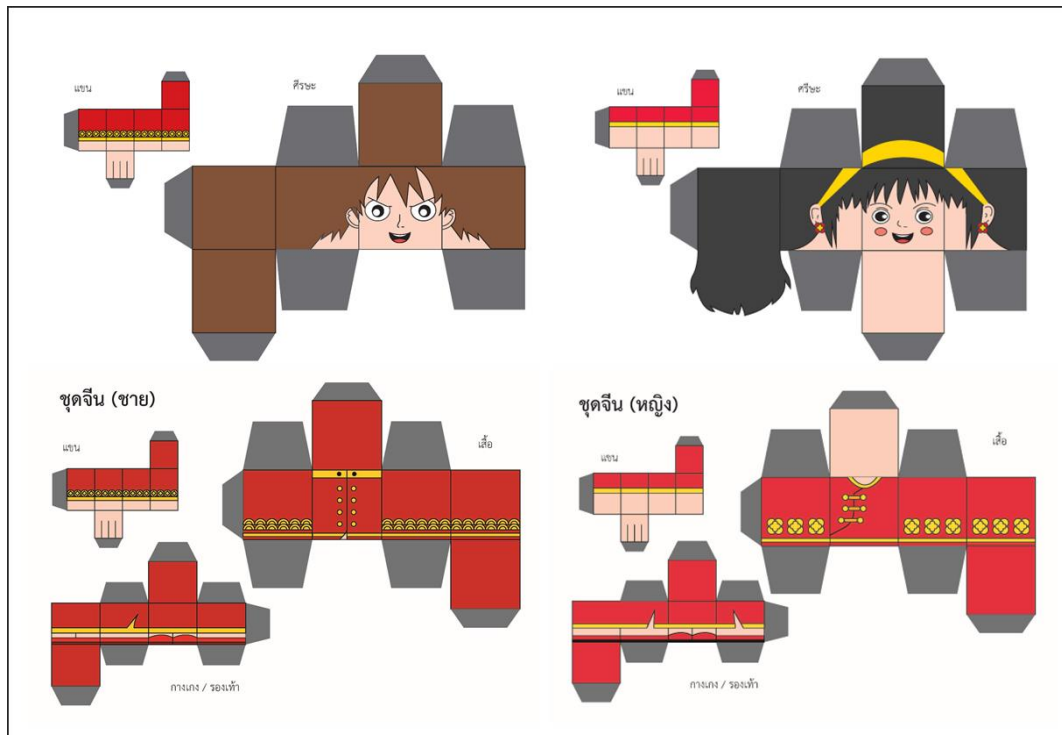
จากภาพที่ 77 องค์ประกอบของบอร์ดเกม จะมีตัวเดินทั้งหมด 6 ตัว ซึ่งออกแบบเป็นรถประจำทางของจังหวัดยะลา ได้แก่ รถมอเตอร์ไซด์ รถเบนซ์เบตง รถเมล์ รถสองแถว รถตุ๊กตุ๊ก รถบัส ซึ่งออกแบบคาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนโดยใช้โทนสีมาจากรถแบบจริง และทำให้มีชีวิตโดยการแสดงสีหน้า ที่ต่างกันออกแบบ นอกจากนี้ได้ออกแบบคู่มือการเล่นบอร์ดเกม โดยมีคำอธิบายความหมายของเกม และวิธีการเล่น เพื่อให้ผู้ปกครอง หรือคุณครู อ่านให้เด็กฟังอย่างเข้าใจพร้อมกันก่อนเริ่มเล่นเกม

- กิจกรรมเรียนรู้เครื่องแต่งกาย ตามวัฒนธรรม (ปากาบัน บูดาโย)

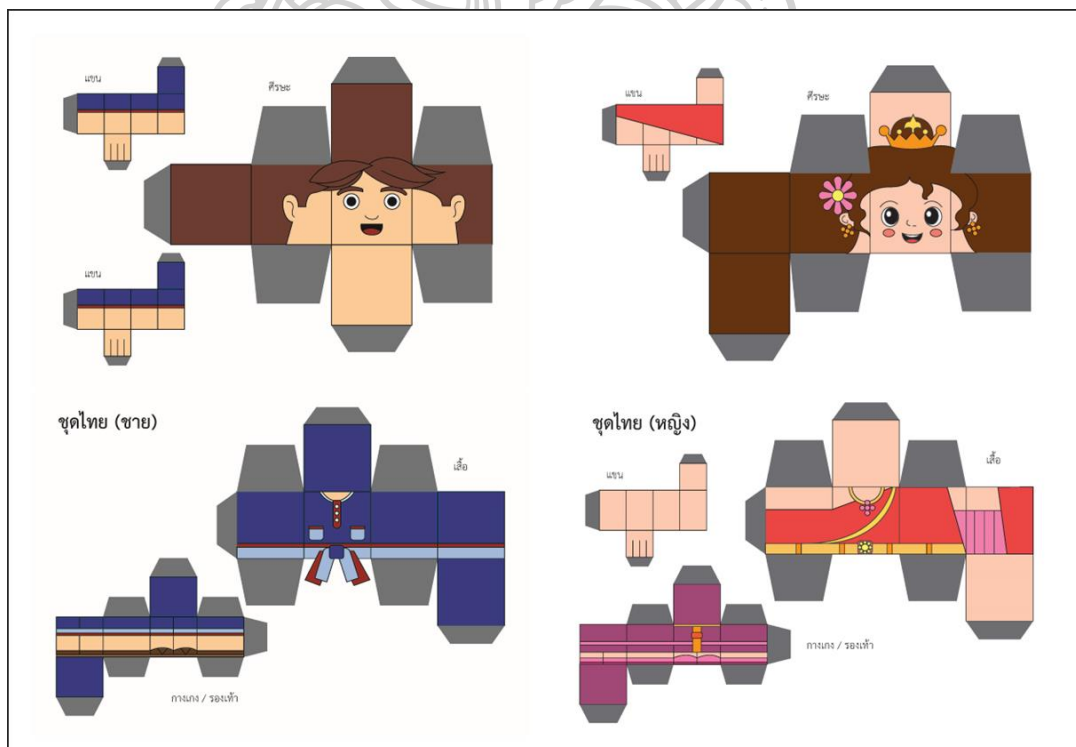
แนวความคิดในการออกแบบสื่อคือ นำเครื่องแต่งกาย 3 วัฒนธรรม ได้แก่ ไทยมุสลิม ไทยเชื้อสายจีน และไทยพุทธ มาแทนค่าสัญลักษณ์ในการออกแบบ คำว่า ปากาบัน บูดาโย เป็นภาษามลายูถิ่น หมายถึง การแต่งกายตามวัฒนธรรม โดยประยุกต์มาจากการเล่นตุ๊กตากระดาษ ที่จากเดิมจะเป็นตุ๊กตารูปแบบ 2 มิติ จึงเกิดแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนรูปทรงเป็น 3 มิติ ซึ่งออกแบบทั้งหมด 6 ตัว วัฒนธรรมละ 2 ตัว โดยแบ่งเป็นการแต่งกาย ชาย - หญิง เพื่อให้เด็กเกิดความสนใจ มองเห็นได้รอบด้าน มีส่วนประกอบได้แก่ ส่วนหัว ส่วนตัว ส่วนมือ และส่วนขา โดยถอดรูปแบบการแต่งกายและคาแรกเตอร์ในแต่ละวัฒนธรรม ใช้ลายเส้นที่ง่ายไม่ซับซ้อน โดยจะออกแบบโมเดลต้นแบบที่มีการลงสีให้เด็กได้เห็นเป็นตัวอย่าง จากนั้นจะนำแบบลายเส้นที่ไม่มีสีนำมาให้เด็ก ลงสีตามจินตนาการ จากนั้นจะตัดโมเดลในแต่ละส่วนมาประกอบ จนเป็นตัวการ์ตูน 3 มิติ ดังภาพที่ 78 - 81



ภาพที่ 78 ออกแบบกราฟิกตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ ชุดแต่งกายมลายู ชาย - หญิง



ภาพที่ 79 ออกแบบกราฟิกตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ ชุดแต่งกายจีน ชาย - หญิง



ภาพที่ 80 ออกแบบกราฟิกตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ ชุดแต่งกายไทยพุทธ ชาย - หญิง



ภาพที่ 81 การประกอบโมเดลตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ

- กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน (มายันัน ดูลู)

แนวความคิดในการออกแบบสื่อคือ นำการเล่นพื้นบ้านในอดีตที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพื้นที่ 10 การเล่นได้แก่ 1) หมากขุมมลายู (จอกเกาะ) 2) กรือโต๊ะ 3) ลากกบมะพร้าว (แหแระกือเปาะหยอ 4) ลูกหวือ (บาลิงเว้าะฮือเต้าะ) 5) ว่าววงเดือน (วาบูลัน) 6) รถสาคุ (แกตอสาคุ) 7) ลูกยางนา (เว้าะฮือเต้าะบือแน) 8) โทรศัพท์กระป๋อง (ตาลีโฟนกอปปี) 9) ลูกข่างมลายู (ฆาซิงมลายู) 10) ฉับโพง (บือเดนิอรา) ซึ่งในปัจจุบันการเล่นบางส่วนกำลังจะสูญหายไป โดยนำมาแทนค่าสัญลักษณ์ในรูปแบบหนังสือนิทานสำหรับเด็ก เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เห็นคุณค่าของการเล่นพื้นบ้านในอดีต

การออกแบบภาพประกอบของหนังสือนิทาน มีชื่อว่า มายันัน ดูลู เป็นภาษามลายูถิ่น หมายถึง มาเล่นด้วยกัน มีคาแรกเตอร์ที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง 3 คาแรกเตอร์ ได้แก่ เด็กผู้ชายไทยพุทธที่มีผมแกละ ใส่ชุดไทย 2) เด็กผู้หญิงมุสลิมที่ใส่ชุดมลายูพื้นถิ่น 3) เด็กหญิงจีนที่มีมวยผมสองข้าง ใส่ชุดจีนแบบดั้งเดิม ซึ่งเด็กทั้ง 3 วัฒนธรรมเป็นเพื่อนกัน และชวนกันมาเล่นของเล่นพื้นบ้านร่วมกันอย่างสนุกสนาน ในแต่ละหน้าจะมีภาพประกอบการเล่น อุปกรณ์การเล่น และวิธีการเล่น มีชื่อของเล่นเป็นไทยและภาษามลายูประกอบ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจ นำไปเป็น

สื่อการเรียนการสอนให้กับเด็ก และสามารถนำข้อมูลในหนังสือนิทานไปประดิษฐ์ของเล่นได้จริง ดังภาพที่ 82 และ 83



ภาพที่ 82 กำหนดโทนสี และออกแบบปกหน้า - ปกหลัง หนังสือนิทาน มายนินจา



ภาพที่ 83 ออกแบบภาพประกอบ หนังสือนิทาน มายนินจา

- กิจกรรมทำอาหารวัฒนธรรม (மாகან)

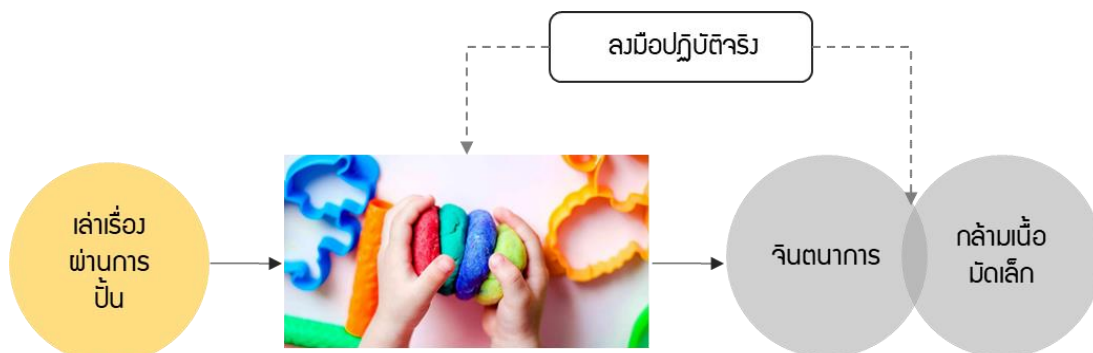
แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรมคือ นำอาหารที่แสดงถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยมีรากเหง้าเดียวกัน ของคนไทยพุทธ และคนไทยมุสลิม ได้แก่ “ตูปะ (เหนียวสามเหลี่ยม) ซึ่งเป็นอาหารที่ใช้ในเทศกาลรายอของคนไทยมุสลิม และเทศกาลชิงเปรต (ทำบุญเดือน 10) ของคนไทยพุทธ นำมาแทนค่าสัญลักษณ์ โดยจัดกิจกรรมทำอาหารร่วมกัน ตั้งแต่การให้ความรู้เบื้องต้นถึงความสำคัญของ ตูปะ (เหนียวสามเหลี่ยม) สาธิตวิธีการทำ และให้เด็กลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่วิธีการห่อ ใส่วัตถุดิบ โดยจะมีคุณครูและวิทยากรสังเกตการณ์ และช่วยทำอาหารตลอดกิจกรรม ซึ่งจากเดิมตูปะจะใช้ข้าวเหนียวขาวและข้าวเหนียวดำ หรือใส่ถั่วดำเท่านั้น จึงได้เพิ่มวัตถุดิบให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ได้แก่ มัน ข้าวโพด ถั่วแดง และเผือก เพื่อให้เด็กได้เลือกใส่ร่วมกับข้าวเหนียวตามที่ตนเองชอบ ดังภาพที่ 84



ภาพที่ 84 ออกแบบกิจกรรมทำอาหารวัฒนธรรม

- กิจกรรมเล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว

แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรมคือ การเล่าเรื่องราวของครอบครัวตนเอง อาจจะเป็นอาชีพของพ่อ – แม่ หรือสิ่งที่ครอบครัวทำร่วมกัน อาจจะเป็นความประทับใจ หรือความภูมิใจในวิถีชีวิตของตนเอง ซึ่งเด็กส่วนใหญ่ไม่สามารถเล่าเรื่องราวออกมาเป็นคำพูดได้ ดังนั้นจึงนำมาแทนค่าสัญลักษณ์ โดยผ่านการปั้นจากดินน้ำมัน ดังภาพที่ 85



ภาพที่ 85 ออกแบบกิจกรรมเล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว

จากภาพที่ 85 แสดงให้เห็นว่า การปั้นเป็นการส่งเสริมพัฒนาการในด้าน “มิติสัมพันธ์” และกล้ามเนื้อมือให้กับเด็กเป็นอย่างดี เช่น มีการหยิบจับได้คล่อง เขียนหนังสือได้ดีขึ้น โดยเฉพาะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อนั้น มีความสำคัญกับเด็กมาก ส่งเสริมทักษะทางด้านอารมณ์ ทำให้เด็กมีสมาธิ มองภาพออกเป็น 3 มิติ ส่งเสริมจินตนาการของเด็กๆ ได้ดี ยิ่งหากช่วยกระตุ้นจินตนาการให้เขาได้ลองคิดต่ออย่างไม่มีขอบเขต ก็จะช่วยเสริมให้เขาคิดมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นจะให้เด็กได้พูดคุยกับเพื่อน หรือคุณครู เกี่ยวกับผลงานของตนเอง

4.2.8.8 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ขั้นเตรียมงาน

1. ออกแบบกิจกรรม โดยจัดประชุมจากผู้เชี่ยวชาญเด็ก ครูประถมศึกษา และนักออกแบบสื่อ เพื่อออกแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับเด็ก
2. จัดทำโครงการ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานกิจกรรมทั้งหมด
3. ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โปสเตอร์กิจกรรม แปรนเนอร์ลงเพจ Facebook
4. ติดต่อผู้อำนวยการ คุณครู จากโรงเรียนในอำเภอต่าง ๆ ของจังหวัดยะลา พร้อมทั้งทำหนังสือขออนุญาตผู้ปกครอง และส่งรายละเอียดกิจกรรม ให้กับทางโรงเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม
5. ติดต่อวิทยากรที่มีความเหมาะสม ตามฐานการเรียนรู้ โดยมีหนังสือเชิญวิทยากรเข้าร่วมโครงการ ตามภาคผนวก ง และ จ

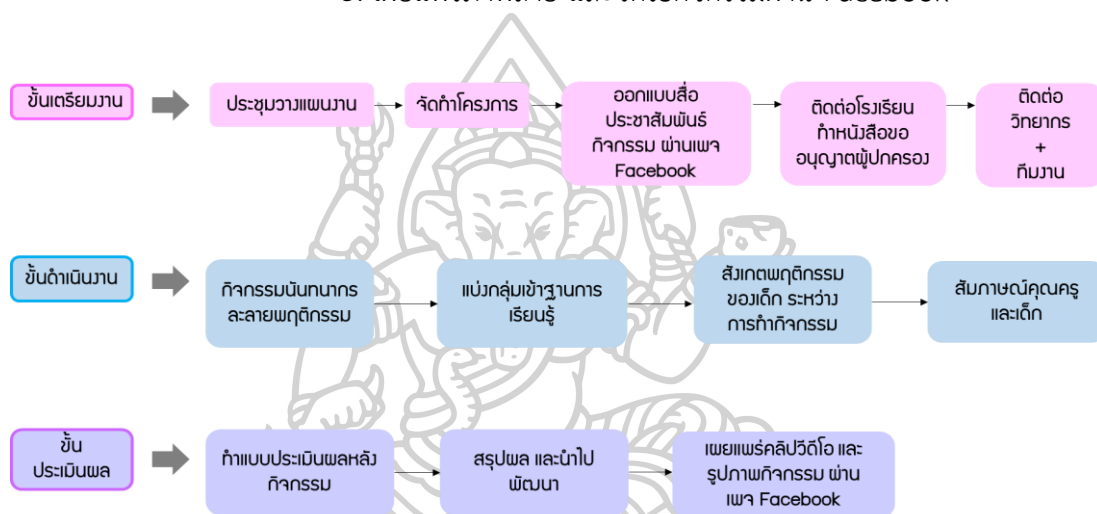
- ขั้นตอนดำเนินงาน

1. กิจกรรมนันทนาการก่อนการเข้าฐานการเรียนรู้ เพื่อละลายพฤติกรรมของเด็ก ให้เด็กได้รู้จักเพื่อนจากโรงเรียนอื่น ๆ จากนั้นจะแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม โดยคณะเด็กต่างโรงเรียนมาอยู่กลุ่มเดียวกัน และสร้างป้ายคล้องคอเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มเพื่อสร้างการจดจำให้กับเด็ก
2. แบ่งเด็กเข้าฐานการเรียนรู้ ฐานละ 1 ชั่วโมง ใช้เวลา 2 วัน ซึ่งมีฐานการเรียนรู้ ดังนี้
 - กิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ซาล่าทาว์น)
 - กิจกรรมเรียนรู้เครื่องแต่งกาย ตามวัฒนธรรม (ปากายัน บูดาโย)
 - กิจกรรม เล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว (ครอบครัวของฉัน)
 - กิจกรรม ทำอาหารวัฒนธรรม (มากานัน)
 - กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน (มายนนันตุล)

3. สัมภาษณ์คุณครูที่เลี้ยง และเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม ได้แจกสติ๊กเกอร์รูปหัวใจ และรูปยิ้ม เพื่อให้เด็กนำไปติดให้กับเพื่อน วิทยากร และบอร์ดกิจกรรมที่ตัวเองสนใจมากที่สุด

- ชั้นประเมินผล

1. สรุปกิจกรรม และประเมินผล โดยการประเมินความพึงพอใจในกิจกรรม
2. ไปพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ในกิจกรรมครั้งต่อไป
3. เผยแพร่ภาพถ่าย และวิดีโอกิจกรรมผ่าน Facebook



ภาพที่ 86 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนการจัดค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”

4.2.8.9 ผลการดำเนินงาน

ผลจากกิจกรรมจะสังเกตได้ว่า ในช่วงกิจกรรมนันทนาการ เพื่อละลายพฤติกรรมของเด็ก ทำให้เด็กได้รู้จักเพื่อนจากโรงเรียนอื่น ๆ ช่วงแรกเด็กยังคงไม่สนิทกับเพื่อนมากนัก ไม่พูดคุยกันเท่าที่ควร และเมื่อได้แบ่งกลุ่มโดยการคละเด็กจากต่างโรงเรียนมาอยู่กลุ่มเดียวกัน และเริ่มเข้าสู่ฐานกิจกรรมที่ 1 เด็กที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมืองจะแสดงความคิดเห็น และพูดคุยกับวิทยากร โดยที่เด็กในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกลจะเงียบ คุณครูจะช่วยพูดให้ตอบคำถามบ่อยครั้ง จนเมื่อเข้าสู่ฐานกิจกรรมที่ 3 และ 4 เด็ก ๆ ในกลุ่มจะเริ่มพูดคุยกันมากขึ้น โดยกิจกรรมนันทนาการ จะมี 3 ช่วงเวลา ในแต่ละวัน ได้แก่ ช่วงเช้า, ช่วงหลังรับประทานอาหารกลางวัน และช่วงหลังสิ้นสุดกิจกรรม เพื่อให้เด็กได้ผ่อนคลาย และเรียนรู้เพื่อนใหม่ ค่อย ๆ ซึมซับ และสร้างมิตรภาพร่วมกัน ดังภาพที่ 87



ภาพที่ 87 กิจกรรมนันทนาการ เพื่อละลายพฤติกรรมของเด็ก

กิจกรรมการเรียนรู้ในวันนี้ จะแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยมีกิจกรรมดังนี้

1. กิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ชาล่าทาร์น) เป็นการนำบอร์ดเกมมาขยายให้ขนาดใหญ่ โดยดัดแปลงมาจากเกมบันไดงู ซึ่งถือเป็นเกมดั้งเดิมนำมาออกแบบใหม่เป็นการนำสถานที่สำคัญของจังหวัดยะลา ทั้ง 8 อำเภอ มาออกแบบกราฟิก และจำลองสถานการณ์ สร้างอุปสรรค เส้นทางลัด ความโชคดี ให้เด็กได้เรียนรู้การพบเจอกับอุปสรรคและปัญหา, เรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลามากขึ้น, ภูมิใจในบ้านเกิดตัวเอง, ฝึกทักษะไหวพริบ, ความสามัคคี และการเคลื่อนไหวของร่างกาย ดังภาพที่ 88



ภาพที่ 88 กิจกรรมเรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ชาล่าทาร์น)

2. กิจกรรมเรียนรู้เครื่องแต่งกาย ตามวัฒนธรรม (ปากายัน บูดาโย) เป็นการพัฒนางานออกแบบ จากผลประเมินกิจกรรมที่ผ่านมา โดยวิทยากรจะให้ความรู้ด้านการแต่งกายของวัฒนธรรมพื้นถิ่น จากนั้นให้เด็กได้ทดลองเล่นเกมต่อกล่องกระดาษให้ถูกต้องตามตัวการ์ตูน เมื่อเด็กได้เข้าใจเบื้องต้น จากนั้น นำงานออกแบบกราฟิกตุ๊กตากระดาษ 3 มิติ โดยสร้างแบบลงบนกระดาษ มีรูปแบบการแต่งกายทั้ง 3 วัฒนธรรม ได้แก่ วัฒนธรรมไทยพุทธ, วัฒนธรรมจีน

และวัฒนธรรมอิสลาม โดยออกแบบการแต่งกายเป็นชาย และหญิง ซึ่งจะมีผลงานลงสีให้เด็กได้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นจะให้เด็กได้เลือกตุ๊กตาที่ตนเองชอบมากที่สุด และให้เด็กได้ลงสีด้วยตนเอง คุณครูจะช่วยตัดกระดาษตามแบบที่วางไว้ และประกอบเป็นรูปทรง 3 มิติ เด็กจะได้เรียนรู้การแต่งกาย ในแต่ละวัฒนธรรมของตน และวัฒนธรรมอื่น, ประยุกต์การแต่งกายตามจินตนาการของตนเอง มีอิสระทางความคิด, และเด็กได้เรียนรู้ความหลากหลายทางวัฒนธรรมมากขึ้น ดังภาพที่ 89 และ 90



ภาพที่ 89 วิทยากรให้ความรู้ด้านเครื่องแต่งกายให้กับเด็กก่อนเริ่มกิจกรรม



ภาพที่ 90 เด็กลงมือปฏิบัติระบายสี และประกอบเป็นตุ๊กตา 3 มิติ

3. กิจกรรม เล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว (ครอบครัวของฉัน) เป็นกิจกรรมที่让孩子ได้เล่าเรื่อง อาชีพ ความชอบ ความผูกพันของครอบครัว โดยผ่านการปั้นดินน้ำมัน ซึ่งวิทยากรจะให้เด็กฝึกสมาธิก่อนเริ่มกิจกรรม โดยให้เด็กนำหลอดดูดน้ำ มาช่วยกันประคองฝาขวดน้ำดื่ม โดยมีการส่งต่อฝาขวดให้กับเพื่อน ซึ่งฝึกให้เด็กมีสมาธิ ผ่อนคลาย และการทำงานเป็นทีม จากนั้นวิทยากรจะให้เด็กจับกลุ่ม และให้ดินน้ำมัน โดยให้เด็กสร้างจินตนาการของครอบครัวผ่านการปั้น เด็กบางคนอาจปั้นถึงสิ่งที่พ่อแม่ทำอาหารให้รับประทานเป็นประจำ หรือบางคนปั้นเป็นสัตว์เลี้ยงที่ตนชอบ ซึ่งเด็กจะมีความกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง, แลกเปลี่ยนเรียนรู้

กับเพื่อนในกลุ่ม, ฝึกให้ตนเองมีสมาธิกับการปั้น และเป็นการบริหารกล้ามเนื้อมัดเล็ก ดังภาพที่ 91 และ 92



ภาพที่ 91 เด็กได้ฝึกสมาธิ การทำงานเป็นทีมก่อนเริ่มกิจกรรมเล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว



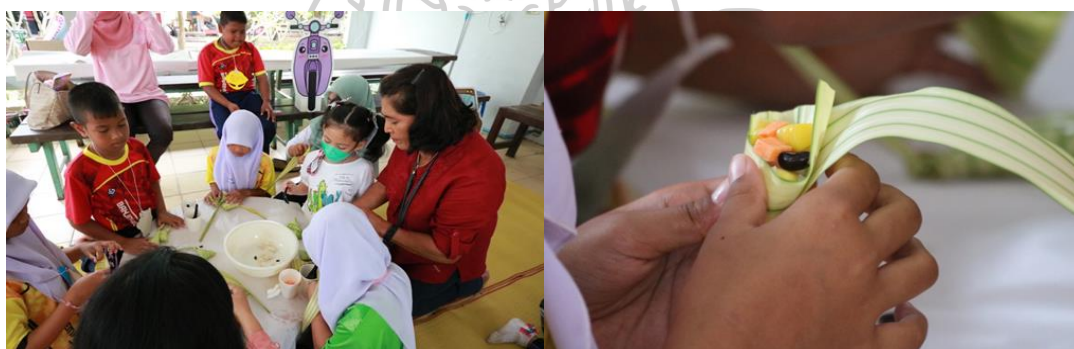
ภาพที่ 92 เด็กปั้นดินน้ำมันร่วมกับเพื่อน ในรูปทรงต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงครอบครัวของตน

กิจกรรมการเรียนรู้ในวันที่ 2 จะให้เด็กทั้งหมด 30 คน เข้าฐานกิจกรรมร่วมกัน โดยมีกิจกรรมทั้งหมด 2 ฐานกิจกรรม ดังนี้

1. กิจกรรม ทำอาหารวัฒนธรรม (มากานั่น) เป็นการพัฒนากิจกรรมจากผลการทำแบบสอบถามที่ผ่านมา โดยจัดกิจกรรมที่เด็กสามารถเรียนรู้การทำอาหารพื้นถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญของทุกวัฒนธรรม คือ การทำขนมต้ม หรือ ตูปะ ที่เป็นอาหารที่มีในวัฒนธรรมอิสลามในเทศกาลรายอ และในวัฒนธรรมไทยพุทธที่มีในเทศกาลเดือนสิบ (ชิงเปรต) โดยนำปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ด้านทำขนมต้ม มาสาธิตวิธีการทำให้กับเด็กและคุณครู จากนั้นจะให้เด็กจับกลุ่ม โดยมีคุณครูคอยช่วยในการห่อข้าวเหนียวกับใบพ้อ และนำส่วนผสมอื่นมาให้เด็กได้เลือกตกแต่ง ได้แก่ ข้าวโพด, เผือก, ถั่วแดง และมันสีส้ม เพื่อให้เกิดความสนุกในการทำขนม เมื่อเด็กห่อขนมเสร็จแล้วจะให้ติดชื่อเด็กและนำไปนึ่ง เด็กสามารถรับประทานได้ และนำกลับไปให้ครอบครัวได้รับประทานฝีมือของตนเอง สิ่งที่ได้คือ เรียนรู้ประเพณี วัตถุดิบ พื้นถิ่น, เห็นความสำคัญอาหารพื้นถิ่น, ประยุกต์การอาหารให้ร่วมสมัยตามแบบฉบับของตนเอง, ฝึกความรับผิดชอบในผลงานของตนเอง และอนุรักษ์อาหารพื้นถิ่นให้กับเด็กรุ่นใหม่ ดังภาพที่ 93 และ 94



ภาพที่ 93 วิทยากรสาธิตการทำขนมต้ม หรือตุ๋ปะ ให้กับเด็ก ๆ และการห่อขนมต้ม มี 2 รูปทรงที่เรียกว่า ตัวผู้ กับ ตัวเมีย



ภาพที่ 94 คุณครูและวิทยากร คอยช่วยเหลือเด็กในการห่อขนม โดยเด็กนำวัสดุดิบอื่น ๆ มาใส่ตามความต้องการ

2. กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน (มายนันตูลู) เป็นกิจกรรมพัฒนาจากผลการประเมินที่ผ่านมา เพื่อนำมาต่อยอดการออกแบบสื่อที่ให้ความรู้กับเด็กเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้ โดยในเบื้องต้นได้ให้ความรู้การละเล่นจากการออกแบบหนังสือนิทานมายนันตูลู ที่ส่งเสริมการละเล่น โดยมีข้อมูลในด้านของประโยชน์ วิธีการเล่น อุปกรณ์ และภาพประกอบ เพื่อให้เด็กได้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น จากนั้นปราชญ์ชาวบ้านจะสอนวิธีการทำลูกยวงนา (เว้าะซื่อเต้าะบือแแน) ซึ่งคุณครูจะร่วมกันประดิษฐ์ของเล่นร่วมกับเด็ก เมื่อเสร็จกิจกรรมการทำลูกยวงนาแล้ว ให้เด็กแบ่งกลุ่ม แข่งขันกีฬาการเดินกะลาร่วมกัน คุณครูจะคอยช่วยประคองให้เด็กสามารถยืนบนกะลา ซึ่งเด็กส่วนใหญ่ไม่เคยเล่นมาก่อน และสังเกตพฤติกรรมของเด็กร่วมด้วย จากกิจกรรมเด็กได้เรียนรู้ วัสดุ พื้นถิ่น, สร้างความรัก ความสามัคคี, สืบทอดกีฬาพื้นบ้าน, การทำงานเป็นทีม, เสริมพัฒนาทางร่างกายให้แข็งแรง และมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 95 -96



ภาพที่ 95 เด็กได้ประดิษฐ์การทำลูกยางนา (वेशื่อเต้าะป้อน)



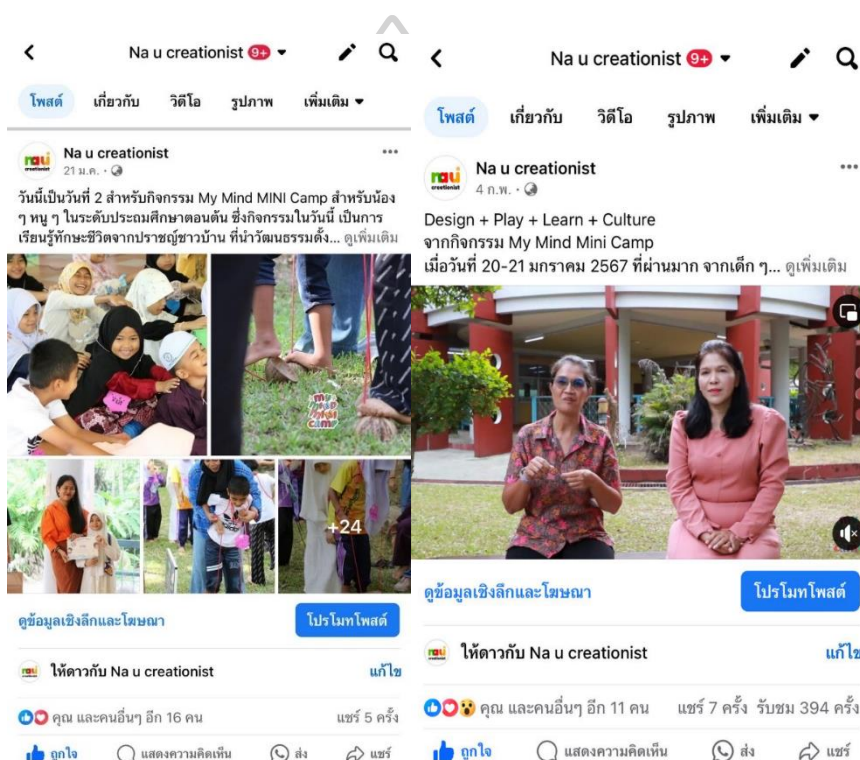
ภาพที่ 96 เด็กได้ร่วมแข่งขันกีฬาเดินกะลา โดยมีคุณครูและพี่เลี้ยงคอยช่วย ในระหว่างการแข่งขัน



ภาพที่ 97 มอบเกียรติบัตรให้กับเด็ก ที่เข้าร่วมค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”



ภาพที่ 98 เด็กประเมินความพึงพอใจ ฐานการเรียนรู้ที่ตนเองชอบมากที่สุด ด้วยการติดสติ๊กเกอร์รูปหัวใจ และรูปยิ้ม








ภาพที่ 99 ภาพนิ่งและวิดีโอ ค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp”

4.2.8.10 ผลการประเมิน

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคุณครูที่เลี้ยงของเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น มีทั้งหมด 10 คน ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จำนวน 5 คน และในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล จำนวน 5 คน ผลการสอบถามผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรม ค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp” ทำให้เด็กได้เรียนรู้การแบ่งปันความรักให้แก่เพื่อน รู้จักเพื่อนต่างศาสนา ต่างโรงเรียน ฝึกความอดทน ความสามัคคี ภูมิใจในผลงานของตนเอง เรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่มากขึ้น และจุดประกายความคิดของเด็กที่มีภายใน ออกมาผ่านการเรียนรู้ร่วมกัน ดูผลการประเมินในภาคผนวก ฅ






ผลการประเมินกิจกรรมที่เด็กอาศัยอยู่ในอำเภอเมือง สนใจมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมเรียนรู้เครื่องแต่งกาย ตามวัฒนธรรม (ปากายัน บุตายอ) 40% รองลงมาคือ กิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ชาล่าทาร์วัน) 26.60% กิจกรรม ทำอาหาร วัฒนธรรม (மாகานัน) 20% และสุดท้ายคือ กิจกรรม เล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว (ครอบครัวของฉัน) และกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน (มายันนูดูลู) 6.70% ในส่วนผลการประเมินกิจกรรมที่เด็กอาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล สนใจมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมเรียนรู้เครื่องแต่งกาย ตามวัฒนธรรม (ปากายัน บุตายอ) 33.40% รองลงมาคือ กิจกรรมทำอาหารวัฒนธรรม (மாகานัน) 26.60% กิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ชาล่าทาร์วัน) 20% กิจกรรม เล่าเรื่องความภูมิใจของครอบครัว (ครอบครัวของฉัน) 13.30% และสุดท้ายคือ กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน (มายันนูดูลู) 6.70% ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 แสดงผลการประเมินกิจกรรมที่เด็กสนใจมากที่สุด

	1  บอร์ดเกม วัฒนธรรม	2  แต่งกาย ตามวัฒนธรรม	3  ความภูมิใจ ของครอบครัว	4  การละเล่น พื้นบ้าน	5  ทำอาหาร วัฒนธรรม	ผลรวม คิดเป็น %
เด็กในเมือง 15 คน ผู้หญิง 9 คน ผู้ชาย 6 คน	26.6% 4 คน	40% 6 คน	6.7% 1 คน	6.7% 1 คน	20% 3 คน	100%
เด็กห่างไกล 15 คน ผู้หญิง 10 คน ผู้ชาย 5 คน	20% 3 คน	33.4% 5 คน	13.3% 2 คน	6.7% 1 คน	26.6% 4 คน	100%

ในส่วนผลการประเมินกิจกรรม สำหรับคุณครูที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง มีความสนใจมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ชาล่าทาร์วัน) 60% รองลงมาคือ กิจกรรมเรียนรู้เครื่องแต่งกาย ตามวัฒนธรรม (ปากายัน บุตายอ) 40% ส่วนผลการประเมินกิจกรรม สำหรับคุณครูที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล สนใจมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ชาล่าทาร์วัน) 40% รองลงมาคือ กิจกรรมเรียนรู้เครื่องแต่งกาย ตามวัฒนธรรม (ปากายัน บุตายอ) 30% และ กิจกรรม ทำอาหาร วัฒนธรรม (மாகานัน) 30% ดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19 แสดงผลการประเมินกิจกรรมที่คุณครูสนใจมากที่สุด

	1  บอร์ดเกม วิถึวชิรธรรม	2  แต่งกาย ตามวิถึวชิรธรรม	3  ความภูมิใจ ของครอบครัว	4  การเล่น ปนกัน	5  ทำอาหาร วิถึวชิรธรรม	ผลรวม คิดเป็น %
ใบมือ 5 คน	60% 3 คน	40% 2 คน	0.00 0 คน	0.00 0 คน	0.00 0 คน	100%
กำป 5 คน	40% 2 คน	30% 1 คน	0.00 0 คน	0.00 0 คน	30% 2 คน	100%

4.2.9 กิจกรรมครั้งที่ 2 : กิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม”

จากการประเมินผล ค่ากิจกรรม “My Mind Mini Camp” สำหรับเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม จะเห็นได้ว่ากิจกรรมเครื่องแต่งกาย ตามวัฒนธรรม (ปากายัน บูดาโย) มีความพึงพอใจมากที่สุด เนื่องจากเด็กมีความสนใจการระบายสีลงบนแผ่นกระดาษตุ๊กตากระดาษ และประกอบตัวตุ๊กตา ออกเป็น 3 มิติ สร้างความน่าสนใจให้กับเด็กเป็นอย่างยิ่ง เมื่อเด็กได้สร้างสีสัน จินตนาการลงบนลายเส้นกราฟิกตุ๊กตากระดาษที่ออกแบบเป็นชุดวัฒนธรรมตามที่ได้เลือก และนำผลงานของตนเองนำไปให้ผู้ปกครองได้ชื่นชม ดังนั้นผู้วิจัยได้พัฒนา และต่อยอดงานออกแบบให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยก่อนหน้านี้จะมีเพียงตุ๊กตากระดาษที่เป็นการแต่งกายตามวัฒนธรรม ชาย - หญิง จำนวน 6 ตัว เท่านั้น จึงได้ต่อยอดตุ๊กตากระดาษตัวการ์ตูนมากขึ้น โดยศึกษาข้อมูล เอกลักษณ์และสถาปัตยกรรม จากนั้นนำสัญลักษณ์จากการวาดภาพ ระบายสี มาต่อยอดการประดิษฐ์ นำประสบการณ์การจดจำ มาสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน

4.2.9.1 วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนา และต่อยอดสื่อสร้างสรรค์ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม สำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา ได้เรียนรู้การสร้างมิตรภาพร่วมกัน

4.2.9.2 กลุ่มเป้าหมาย

เด็กประถมศึกษาตอนต้นในพื้นที่จังหวัดยะลา จำนวน 15 คน

- เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จำนวน 10 คน

- เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล

จำนวน 5 คน

ผู้ปกครองและ คุณครูประจำชั้น

- ผู้ปกครอง จำนวน 6 คน
- คุณครูประจำชั้น จำนวน 2 คน

4.2.9.3 สถานที่จัดกิจกรรม

- TK Park Yala อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

4.2.9.4 ระยะเวลาดำเนินงาน

- การจัดกิจกรรมใช้เวลา 2.30 ชั่วโมง วันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

4.2.9.5 แนวความคิดพหุวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญลักษณ์

แนวความคิดในการออกแบบสื่อ นำเอกลักษณ์สำคัญ ได้แก่ ยักษ์วัดถ้ำ (วัดคูหาภิมุข) ของคนไทยพุทธ, การเซตสิ่งโต แป๊ะฮี่ยมของคนไทยเชื้อสายจีน, ซาไก ที่อาศัยในป่า ฮาลาบาลา, โต๊ะอีหม่าม (บาบอ) ของคนไทยเชื้อสายมุสลิม นอกจากนี้ยังนำสถาปัตยกรรมสำคัญในพื้นที่จังหวัดยะลา มาออกแบบตุ๊กตากระดาษ เพิ่มขึ้น ได้แก่ อาคารสี่ชั้นหน้าสถานีรถไฟยะลา, บ้านเรือนไทยมลายู, ศาลเจ้าจีน, มัสยิด, วัด และตู้ไปรษณีย์ที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยในอำเภอเบตง เพื่อให้มีความหลากหลายมากขึ้น เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เลือกตุ๊กตาที่ตนเองสนใจมากที่สุด แล้วนำไประบายสีเพิ่มเติม แต่ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มองค์ประกอบ ของตกแต่งตัวตุ๊กตา โดยได้จัดกลุ่มการเรียนรู้ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จะนำวัสดุตกแต่งที่เป็นลักษณะของประติมากรรมที่สามารถหาซื้อตามร้านเครื่องเขียนทั่วไป เช่น เม็ดโฟม, กระดาษสี, ฝ้าย, ดอกไม้กระดาษสำเร็จรูป เป็นต้น กลุ่มเด็กในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล ทางนักวิจัยได้แจ้งให้คุณครูนำพืชพื้นถิ่นที่มีอยู่รอบชุมชน เช่น ดอกไม้, ใบไม้ และเปลือกไม้ เป็นต้น ซึ่งเด็กจะนำวัสดุตกแต่งดังกล่าวนำมาเพิ่มเติมบนตัวตุ๊กตาที่ตนได้ระบายสีเสร็จแล้ว เพื่อให้มีเอกลักษณ์ และฝึกทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น ดังภาพที่ 100



ภาพที่ 100 ออกแบบกิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม”

การออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ โดยนำรูปตุ๊กตาโมเดล 3 มิติ ที่เด็ก ๆ ได้ระบายสีจากกิจกรรม “My Mind Mini Camp” มาจัดวางให้เห็นลักษณะรูปแบบของสื่อ โดยมีภาพประกอบกิจกรรมร่วมด้วย การใช้สีเส้นและฟอนต์หลายรูปแบบ ให้เหมาะสมกับเด็ก พร้อมทั้งกำหนดสถานที่ วันและเวลา รวมถึงรูปแบบกิจกรรม เป็นข้อความที่กระชับเข้าใจง่าย ดังภาพที่ 101




ตุ๊กตากระดาษ

ตามวัฒนธรรม

24.02.2567
13.00-15.30

รับสมัครน้องๆ ระดับ ป.1-3

รูปแบบกิจกรรม

- ออกแบบตุ๊กตาตามจินตนาการ
- ประกอบตุ๊กตา
- ตกแต่งตุ๊กตา จากวัสดุท้องถิ่น
- แลกเปลี่ยน เรียนรู้ ร่วมกัน

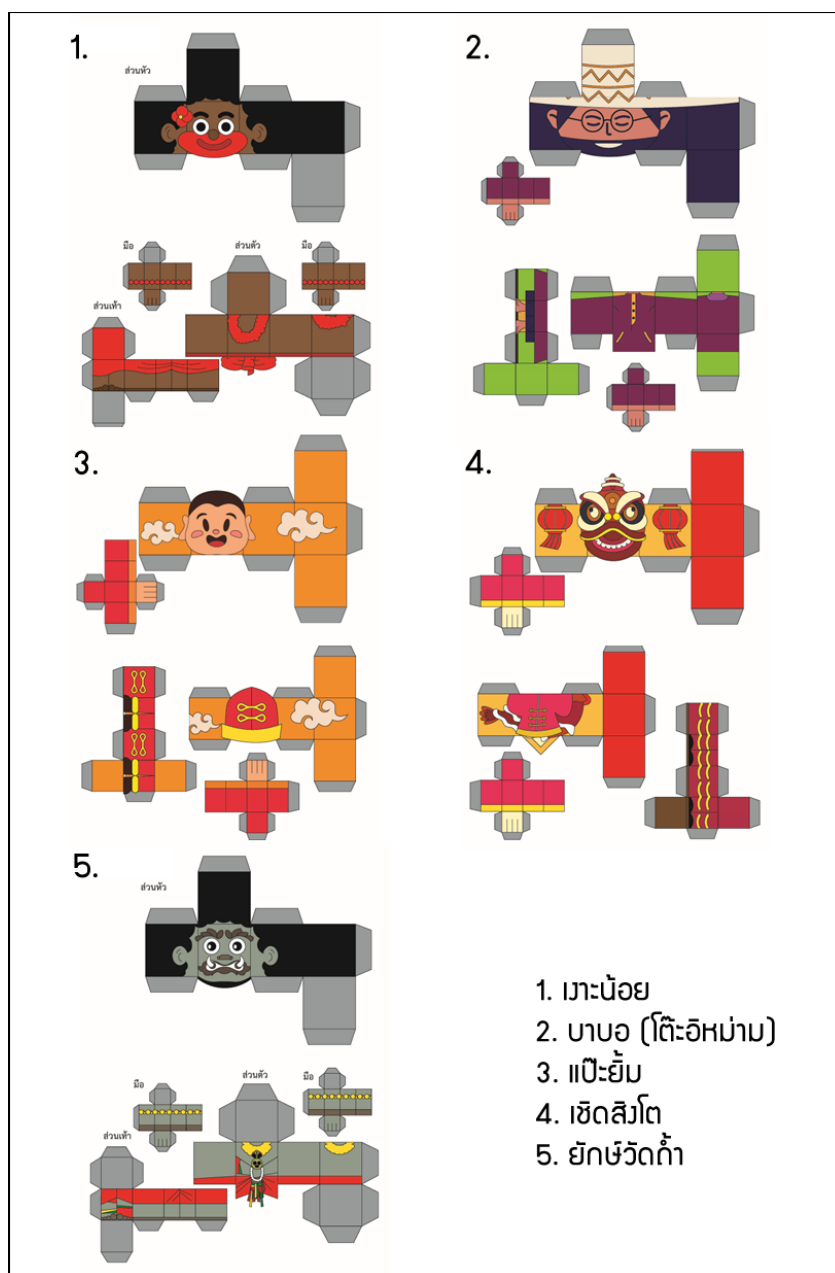




081 - 7388593 facebook.com/tkparkyala1 TK Park YaLa

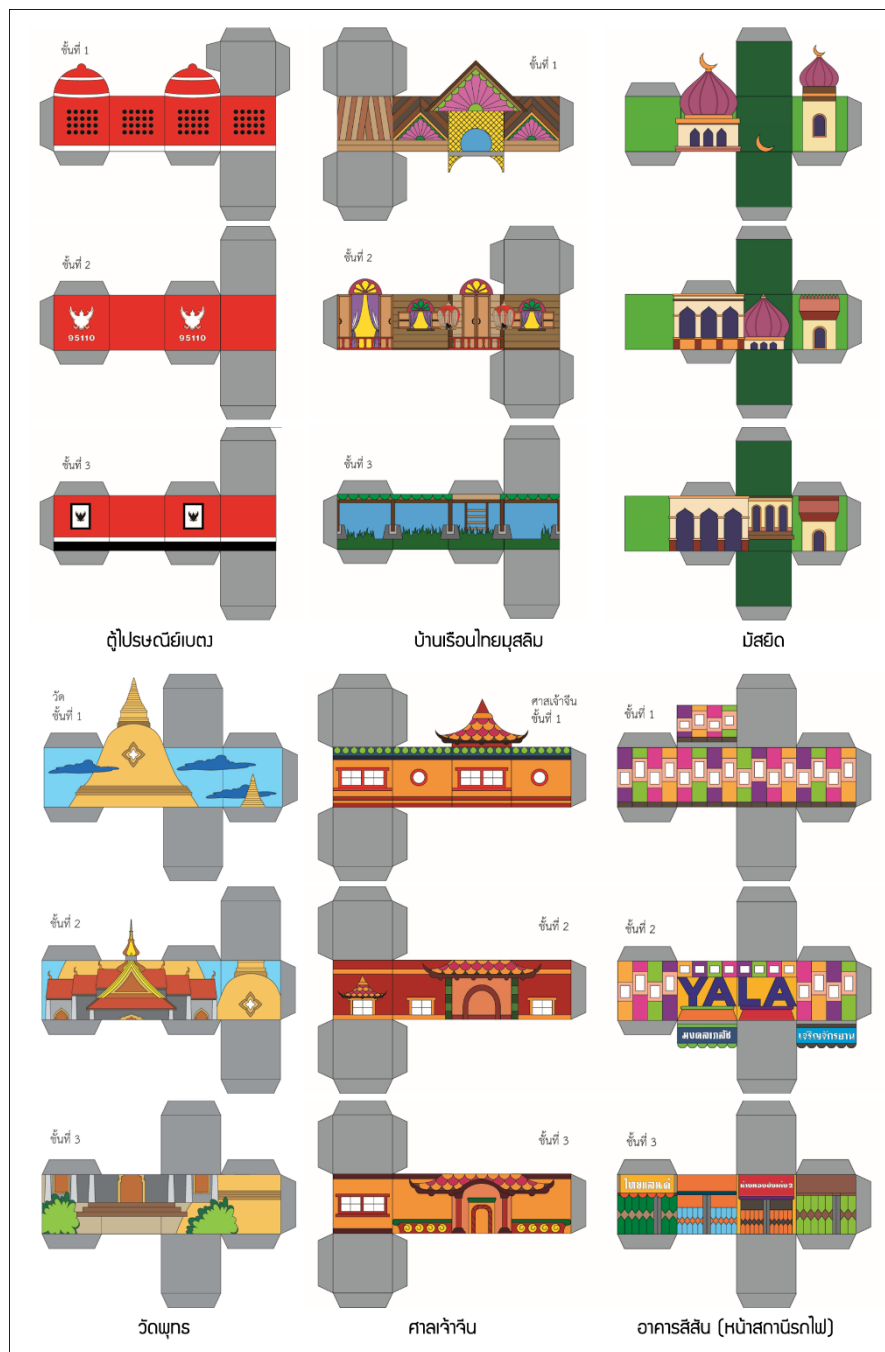
ภาพที่ 101 สร้างแบรนด์เนอร์ ประชาสัมพันธ์กิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม”

นำเอกลักษณ์สำคัญ ได้แก่ ยักษ์วัดถ้ำ (วัดคูหาภิมุข) ของคนไทยพุทธ, การเชิดสิงโต แปะยิ้มของคนไทยเชื้อสายจีน, ซาไก ที่อาศัยในป่าฮาลาบาลา, โຕ๊ะอิหม่าม (บาบอ) ของคนไทยเชื้อสายมุสลิม เพื่อให้เด็กเกิดความสนใจ มองเห็นได้รอบด้าน มีส่วนประกอบได้แก่ ส่วนหัว ส่วนตัว ส่วนมือ และส่วนขา โดยถอดรูปแบบการแต่งกายและคาแรกเตอร์ในแต่ละวัฒนธรรม ใช้ลายเส้นที่ง่ายไม่ซับซ้อน โดยจะออกแบบโมเดลต้นแบบที่มีการลงสีให้เด็กได้เห็นเป็นตัวอย่าง จากนั้นจะนำแบบลายเส้นที่ไม่มีสี นำมาให้เด็กลงสีตามจินตนาการ จากนั้นจะตัดโมเดลในแต่ละส่วน มาประกอบ จนเป็นตัวการ์ตูน 3 มิติ ดังภาพที่ 102



ภาพที่ 102 ออกแบบกราฟิกตุ๊กตาสามมิติต้นแบบ เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

นำเอกลักษณ์สถาปัตยกรรมสำคัญในพื้นที่จังหวัดยะลา มาออกแบบ ตึกตากระดาษ ได้แก่ อาคารสี่ชั้นหน้าสถานีรถไฟยะลา, บ้านเรือนไทยมลายู, ศาลเจ้าจีน, มัสยิด, วัด และตู้ไปรษณีย์ในอำเภอเบตง ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) ชั้นที่ 1 2) ชั้นที่ 2 3) ชั้นที่ 3 โดยจะมี ข้อความบอกลำดับในภาพประกอบ เมื่อประกอบโมเดลทำให้ตัวอาคารมีลักษณะสูงชันกัน 3 ชั้น ดังภาพที่ 103



ภาพที่ 103 ออกแบบกราฟิกตึกตาสามมิติต้นแบบ สถาปัตยกรรม

4.2.9.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ขั้นเตรียมงาน

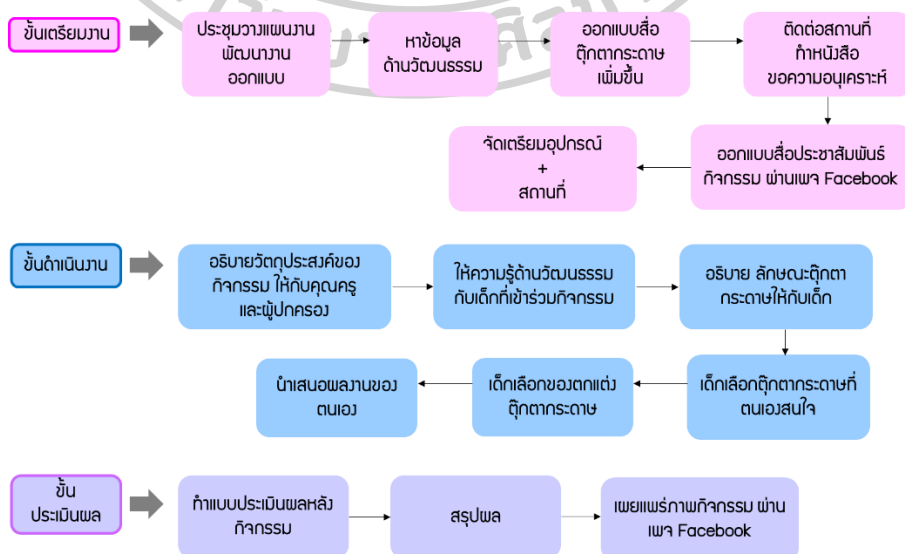
1. ประชุมวางแผน และพัฒนากิจกรรมจากข้อเสนอแนะกิจกรรมที่ผ่านมา
2. ศึกษาข้อมูลด้านวัฒนธรรมสำคัญในพื้นที่จังหวัดยะลา
3. ออกแบบตุ๊กตาทะดาซ ทดลองประกอบให้มีความเหมาะสม
4. ติดต่อสถานที่ TK Park Yala
5. ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรม แบนเนอร์ลงเพจ Facebook
6. จัดเตรียมอุปกรณ์ และสถานที่ให้พร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม

- ขั้นตอนดำเนินงาน

1. อธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
2. ให้ความรู้กับเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม ถึงวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา
3. นำผลงานตุ๊กตาทะดาซต้นแบบ มาอธิบายลักษณะและจุดเด่น เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจ ก่อนเริ่มลงมือปฏิบัติ
4. จากนั้นให้เด็กเลือกตุ๊กตาทะดาซที่ตนเองสนใจคนละ 1 ชิ้น
5. เด็กลงมือปฏิบัติระบายสีตุ๊กตาทะดาซ จนเสร็จ หลังจากนั้นจะนำของตกแต่งตุ๊กตามาให้เด็กได้เลือกไปตกแต่งตุ๊กตาทะดาซตามจินตนาการของตนเอง
6. เด็กออกมาแนะนำผลงานของตนเอง

- ขั้นประเมินผล

1. ผู้ปกครองและคุณครูทำแบบประเมินผลการเรียนรู้ของเด็ก
2. สรุปกิจกรรม และเผยแพร่ภาพถ่ายกิจกรรม ผ่าน Facebook



ภาพที่ 104 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนกิจกรรม “ตุ๊กตาทะดาซตามวัฒนธรรม”

4.2.9.7 ผลการดำเนินงาน

ผลจากกิจกรรมจะสังเกตได้ว่า เด็กรู้จักประยุกต์ผลงานของตนเองได้เป็นอย่างดี ซึ่งเด็กบางคนสามารถตัดกระดาษได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีผู้ปกครองช่วย และการระบายสีของเด็กนั้นมีความแตกต่างกัน เด็กบางคนทำผลงานได้เร็วแต่ไม่ละเอียดเท่าที่ควร เพราะใจร้อนและต้องการให้ผลงานของตนเสร็จก่อน แต่สำหรับเด็กบางคน มีความประณีตในผลงานของตนเอง และจากการให้เด็กในพื้นที่ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล นำพืชพื้นถิ่นมาตกแต่งผลงานของตนเองนั้น เด็กบางคนมีการผสมผสานของตกแต่งสำเร็จรูปไปด้วย ในส่วนของการเรียนรู้ร่วมกัน เด็กจะคอยช่วยเหลือเพื่อนที่ยังคงทำผลงานไม่ทัน และมีการพูดคุยผลงานของตนเองร่วมกับเพื่อน อาจจะมีเด็กบางคนที่ยังคงไม่กล้าพูดคุย คุณครูและผู้ปกครองก็จะช่วยสื่อสารให้เด็กได้สนทนากันมากขึ้น และเมื่อเสร็จกิจกรรมเด็กบางคน ยังคงที่จะเล่นร่วมกันกับเพื่อน ไม่ยอมกลับบ้าน ดังชุดภาพที่ 105



ภาพที่ 105 ชุดภาพบรรยากาศการเข้าร่วมกิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม”

4.2.9.8 ผลการประเมิน

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคุณครูประจำชั้น และผู้ปกครองของเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น มีทั้งหมด 7 คน ผลการสอบถามผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) แสดงให้เห็นว่า กิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กจากต่างพื้นที่ได้เรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลามากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมการสร้าง

มิตรภาพที่ดีให้กับเด็ก เพราะเด็กได้รู้จักเพื่อนมากยิ่งขึ้น และยอมรับวัฒนธรรมที่แตกต่างได้เป็นอย่างดี รวมถึงคุณครูและผู้ปกครองยังคอยสนับสนุนการเข้าร่วมกิจกรรม และต้องการให้มีกิจกรรมในลักษณะนี้อย่างต่อเนื่อง คู่มือการประเมินในภาคผนวก ฉ

4.2.10 กิจกรรมครั้งที่ 3: กิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”

จากการประเมินผล ค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp” สำหรับคุณครู ที่เข้าร่วมกิจกรรม จะเห็นได้ว่า กิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ชาล่าทาว์น) มีความพึงพอใจมากที่สุด เนื่องจากเป็นบอร์ดเกมเป็นสื่อสมัยใหม่สำหรับคุณครู การนำสถานที่ท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดยะลาออกแบบเป็นบอร์ดเกมร่วมกัน โดยนำประเพณี วิถีชีวิต และสถาปัตยกรรม นำสัญลักษณ์มาสร้าง ภาพวาด สร้างแบบจำลอง และประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน นำมาพัฒนาออกแบบบอร์ดเกมร่วมกัน ดังภาพที่ 106



ภาพที่ 106 ออกแบบกิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”

การออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ นำกราฟิกบอร์ดเกมชาล่าทาว์น มาเป็นกราฟิกหลักของโปสเตอร์ เพื่อดึงดูดความสนใจ และใช้ฟอนต์ชื่อกิจกรรม ที่มีลักษณะเหมือนฟอนต์เกม ด้วยตัวอักษรขนาดใหญ่ ใช้สีคู่ตรงข้าม เพื่อดึงดูดสายตา พร้อมทั้งกำหนดสถานที่ วันและเวลา รวมถึงรูปแบบกิจกรรม เป็นข้อความที่กระชับเข้าใจง่าย ดังภาพที่ 107

รถมอเตอร์ไซด์

ตัวเดิน (รถประจำทาง)

รถแท็กซี่

รถบรรทุก

รถคันนี้

รถบัส

รถขบวน

WORKSHOP
สำหรับน้องๆ ป.1-3

DESIGN
บอร์ดเกม ชุมชน

วันอาทิตย์ **25** ก.พ 67

TKPark เวลา **13.00-15.30 น.**

ติดต่อ 081-7388593

ภาพที่ 107 สร้างแบรนด์เนอร์ ประชาสัมพันธ์กิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”

4.2.10.1 วัตถุประสงค์

- เพื่อให้เด็กได้ค้นหาสถานที่สำคัญของชุมชน และนำมาออกแบบ
บอร์ดเกมชุมชนของตนเองและสร้างมิตรภาพร่วมกัน

4.2.10.2 กลุ่มเป้าหมาย

เด็กประถมศึกษาตอนต้นในพื้นที่จังหวัดยะลา จำนวน 15 คน

- เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จำนวน 10 คน
- เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล

จำนวน 5 คน

ผู้ปกครองและ คุณครูประจำชั้น

- ผู้ปกครอง จำนวน 7 คน
- คุณครูประจำชั้น จำนวน 2 คน

4.2.10.3 สถานที่จัดกิจกรรม

- TK Park Yala อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

4.2.10.4 ระยะเวลาดำเนินงาน

- การจัดกิจกรรมใช้เวลา 2.30 ชั่วโมง วันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

4.2.10.5 แนวความคิดพัฒนาวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการสร้างสัญญา

ได้พัฒนากิจกรรม บอร์ดเกมชุมชน ให้เด็กได้ออกแบบบอร์ดเกมชุมชนของตนเอง ซึ่งนอกจากเด็กจะได้ร่วมกันออกแบบร่วมกับเพื่อน เด็กได้ค้นหาอัตลักษณ์สำคัญของชุมชนที่ตนเองอยู่อาศัย นำมาออกแบบบอร์ดเกม ตัวเล่น การสร้างอุปสรรค กติกาของเกมด้วยตัวเอง หลังจากนั้น จะให้เด็กได้ทดลองเล่นเกมที่ร่วมกันออกแบบกับเพื่อน เพื่อสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมที่เกิดขึ้นในกิจกรรมครั้งนี้ ดังตารางที่ 51

4.2.10.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน

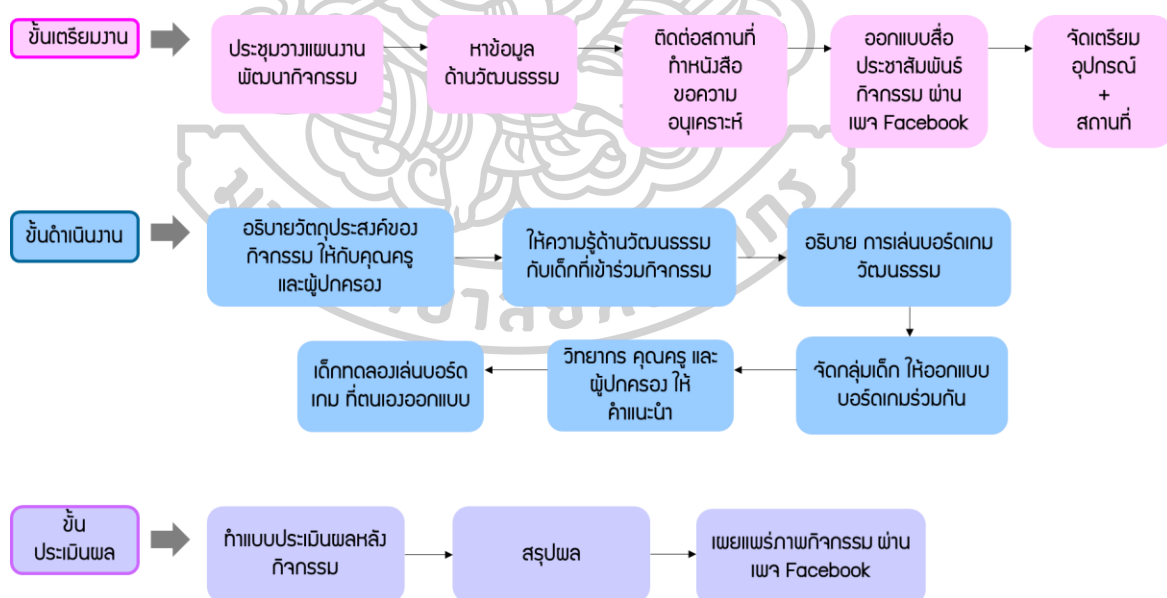
- ขั้นตอนดำเนินงาน
 1. ประชุมวางแผน และพัฒนากิจกรรมจากข้อเสนอแนะกิจกรรมที่ผ่านมา เพื่อนำมาออกแบบกิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”
 2. ศึกษาข้อมูลด้านวัฒนธรรมสำคัญในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาเป็นแนวคิดในการจัดกิจกรรม
 3. ติดต่อสถานที่ TK Park Yala และทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ใช้สถานที่ในการทำกิจกรรม
 4. ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โปสเตอร์กิจกรรม แบนเนอร์ลงเพจ Facebook
 5. จัดเตรียมอุปกรณ์ และสถานที่ให้พร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม

- ขั้นตอนดำเนินงาน

1. อธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และรูปแบบของกิจกรรมให้ผู้ปกครอง และคุณครูประจำชั้นรับทราบร่วมกัน
2. ให้ความรู้กับเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม ถึงวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา
3. อธิบายวิธีการเล่นเกมให้สำหรับเด็ก โดยมีบอร์ดเกมต้นแบบให้เด็กได้ดูเป็นตัวอย่าง
4. จัดกลุ่มเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งจะคัดเลือกจากเด็กที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นของชุมชนร่วมกัน และร่วมออกแบบบอร์ดเกม โดยมีวิทยากรคุณครู และผู้ปกครอง ให้คำแนะนำ เพื่อสร้างจินตนาการให้กับเด็ก
5. เมื่อเด็กได้ออกแบบบอร์ดเกมเสร็จเรียบร้อยแล้ว วิทยากรจะทดลองให้เด็กได้ร่วมเล่นเกมที่ตนเองได้ออกแบบ และสังเกตพฤติกรรม

- ขั้นตอนประเมินผล

1. ผู้ปกครองและคุณครูทำแบบประเมินผลการเรียนรู้ของเด็ก
2. สรุปกิจกรรม
3. เผยแพร่ภาพถ่ายกิจกรรม ผ่าน Facebook



ภาพที่ 108 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนกิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”

4.2.10.7 ผลการดำเนินงาน

ผลจากกิจกรรมจะสังเกตได้ว่า เด็กมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในการออกแบบบอร์ดเกม คุณครูและผู้ปกครอง จะคอยช่วยเสนอไอเดีย ความคิดเห็น เกี่ยวกับชุมชน ทำให้เด็กได้นำมาออกแบบบอร์ดเกม รวมถึงเด็กเข้าใจในการออกแบบบอร์ดเกมได้เป็นอย่างดี สามารถสร้างกติกา อุปสรรค การเดินทาง และร่วมกันออกแบบคาแรกเตอร์ของตัวเดินได้อย่างน่าสนใจ ในด้านของระยะเวลาการออกแบบ แต่ละกลุ่มจะใช้ระยะเวลาต่างกัน บางกลุ่มจะรีบเร่งทำให้เสร็จ ซึ่งผลงานอาจจะไม่ละเอียดมากนัก แต่สำหรับบางกลุ่ม เด็กจะมีความละเอียดกับผลงาน ทำให้ผลงานมีรูปแบบที่ต่างกัน และเมื่อเด็กออกแบบเสร็จ วิทยากรให้เด็กได้ทดลองเล่นบอร์ดเกมที่ตนเองออกแบบ เด็กมีความภูมิใจในผลงานของตนเอง รู้สึกสนุก เล่นด้วยกันหลายรอบ และชวนผู้ปกครองมาร่วมเล่นด้วยกัน ทำให้คุณครูและผู้ปกครองได้มองเห็นศักยภาพในตัวของเด็กมากขึ้น นำความสามารถที่มีภายในตัวของเด็กออกมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ดังภาพที่ 109 – 112



ภาพที่ 109 ให้ความรู้กับเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม ถึงวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลา กิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”



ภาพที่ 110 เมื่อเด็กลงมือปฏิบัติ ออกแบบบอร์ดเกมร่วมกัน วิทยากรจะเข้าไปให้คำแนะนำ



ภาพที่ 111 เด็กได้ระดมความคิด ปฏิบัติวาด ลงสี สร้างกติกาของเกม



ภาพที่ 112 เด็กได้ทดลองเล่นบอร์ดเกมที่ตนเองได้ออกแบบร่วมกัน

4.2.10.8 ผลการประเมิน

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคุณครูประจำชั้น และผู้ปกครองของเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น มีทั้งหมด 9 คน ผลการสอบถามผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการเล่นบอร์ดเกมของลูก) แสดงให้เห็นว่า กิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมศักยภาพทางความคิดของเด็กได้เป็นอย่างดี เด็กได้มองเห็นความสำคัญของชุมชนที่ตนอาศัยอยู่ และนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบบอร์ดเกมร่วมกัน อีกทั้งยังได้ระดมความคิดร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ และสามารถออกแบบเสร็จตามเวลาที่กำหนดได้อย่างเหมาะสม ดูผลการประเมินในภาคผนวก ฉ

4.3 ส่วนที่ 3 นำองค์ความรู้จากผลงานออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ไปพัฒนา ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ นำสื่อสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ และใช้ประโยชน์

4.3.1 นำสื่อสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์

ผลงานการวิจัยบอร์ดเกมได้รับคัดเลือกจากเทศบาลนครยะลา โดยเกณฑ์การคัดเลือกผลงาน เป็นเชิงสร้างสรรค์ด้านวัฒนธรรม และการสร้างมิตรภาพในพื้นที่จังหวัดยะลา เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 จัดแสดงผลงานที่ TK Park Yala โดยนำเสนอกิจกรรม บอร์ดเกม

วัฒนธรรม ท่องเที่ยว 8 อำเภอ ของจังหวัดยะลา นำมาให้เด็ก ๆ ได้เล่นร่วมกัน ร่วมกับผลงาน วัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์หลากหลายแขนง โดยนำเสนอต่อท่านนายกรัฐมนตรี และคณะรัฐมนตรี ที่ลง มาเยี่ยมชมกิจกรรม มีหนังสือขอเชิญร่วมจัดกิจกรรมบอร์ดเกมเมืองยะลา ในการต้อนรับ ฯพณฯ นายกรัฐมนตรี ตามภาคผนวก ฉ ดังภาพที่ 113



ภาพที่ 113 แสดงกิจกรรมบอร์ดเกมวัฒนธรรม ต่อท่านนายกรัฐมนตรี และคณะรัฐมนตรี

4.3.2 กิจกรรมอบรมสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอด

การนำเสนอสร้างสรรค์ได้ออกแบบ และจัดกิจกรรมที่ผ่านมา นำมาเผยแพร่องค์ ความรู้ โดยจัดอบรมให้กับนักศึกษาฝึกสอน เพื่อนำไปต่อยอดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนในพื้นที่ ของตน ซึ่งการอบรมจะเน้นการค้นหาเอกลักษณ์ที่สำคัญของจังหวัดยะลา หรือชุมชนของตนเอง จากนั้นจะให้ผู้เข้าอบรมได้ทดลองออกแบบสื่อตามความถนัดของตนเอง เพื่อนำสื่อที่ตนได้ออกแบบ นั้นไปเผยแพร่ให้กับเด็ก เป็นการต่อยอดองค์ความรู้สู่สถานศึกษา ให้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง อย่าง ยั่งยืนในอนาคต ดังภาพที่ 114



ภาพที่ 114 ออกแบบกิจกรรมอบรมสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอด

4.3.2.1 วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้นำองค์ความรู้ไปพัฒนาต่อยอด ในการออกแบบสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทของชุมชนได้อย่างยั่งยืน

4.3.2.2 กลุ่มเป้าหมาย

- นักศึกษาฝึกสอนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 14 คน

4.3.2.3 สถานที่จัดกิจกรรม

- อาคาร 10A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

4.3.2.4 ระยะเวลาดำเนินงาน

- การจัดกิจกรรมใช้เวลา 3 ชั่วโมง วันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2567

4.3.2.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ชั้นเตรียมงาน

1. ประชุมวางแผน การจัดทำสื่อการสอน
2. ติดต่อสถานศึกษาในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อประชาสัมพันธ์ให้

ผู้เข้าอบรมได้รับทราบ

3. จัดเตรียมอุปกรณ์ และสถานที่ให้พร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม
- ชั้นดำเนินงาน

ผู้เข้าอบรมได้รับทราบเบื้องต้น

1. อธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และรูปแบบของกิจกรรมให้
2. ให้ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ การใช้ทักษะด้านการ
ออกแบบ การหาวิธีการนำอัตลักษณ์พื้นที่มาออกแบบ และเทคนิคการสร้างสรรค์องค์ประกอบของสื่อ
ที่น่าสนใจ

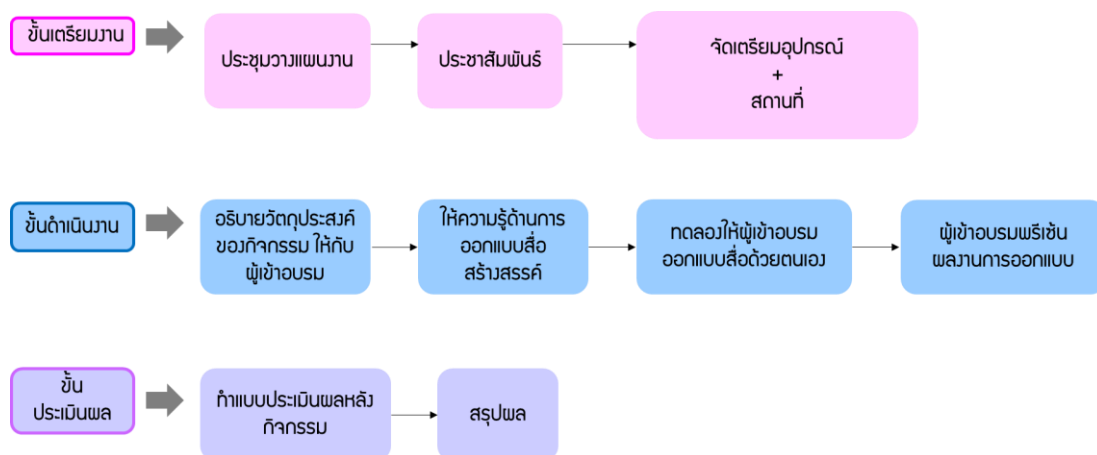
3. จากนั้นทดลองให้ผู้เข้าอบรม ออกแบบสื่อตามทักษะของตนเอง
เพื่อนำไปใช้กับการเรียนการสอน หรือตามบริบทพื้นที่ของตนเอง

4. ให้ผู้เข้าอบรมออกมานำเสนอแนวความคิดในการสร้างสรรค์

ผลงาน

- ชั้นประเมินผล

1. ผู้เข้าอบรมทำแบบประเมินผลกิจกรรม
2. สรุปกิจกรรม



ภาพที่ 115 แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนกิจกรรมอบรมสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอด

4.3.2.6 ผลการดำเนินงาน

ผลจากกิจกรรมจะสังเกตได้ว่า ผู้เข้าอบรมยังคงเป็นนักศึกษา จึงทำให้อาจจะมีพื้นฐานการออกแบบสื่อน้อย จึงต้องมีการอธิบายและยกตัวอย่างสื่อ รวมถึงต้องสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เข้าอบรม ซึ่งจากกิจกรรมจะต้องให้ความรู้ด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ขั้นพื้นฐานก่อน โดยจะต้องเน้นย้ำในเรื่องของสื่อที่นำวัฒนธรรมหรือเอกลักษณ์สำคัญของพื้นที่ มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสื่อ และควรเป็นสื่อที่เน้นให้เด็กทำกิจกรรมร่วมกัน มีส่วนร่วม และนำไปสู่การสร้างมิตรภาพ โดยทดลองให้ผู้เข้าอบรมออกแบบสื่อสร้างไอเดียลงบนกระดาษ จากนั้นให้ผู้เข้าอบรมออกมานำเสนอแนวความคิดในการออกแบบ และแสดงความคิดเห็น หรือปรับเปลี่ยนสื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กประถมศึกษาตอนต้นมากที่สุด ดังภาพที่ 116 - 118



ภาพที่ 116 ให้ความรู้ และยกตัวอย่างต้นแบบสื่อให้กับผู้เข้าอบรม



ภาพที่ 117 ผู้เข้าอบรมปฏิบัติแสดงไอเดียสเก็ตซ์ลงบนกระดาษ



ภาพที่ 118 ผู้เข้าอบรมระดมสมองการออกแบบสื่อ

4.3.2.7 ผลการประเมิน

ผู้ตอบแบบสอบถามคือนักศึกษาฝึกสอน จำนวน 14 คน ผลการสอบถาม ผลประเมินระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ต่อการเข้าร่วมกิจกรรม แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมในครั้งนี้สามารถนำความรู้จากการเข้าร่วมอบรมไปประยุกต์ใช้ออกแบบสื่อสำหรับเด็ก ประถมศึกษาตอนต้นได้อย่างเหมาะสม รวมถึงการถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีตัวอย่างสื่อหลายรูปแบบ ทำให้เข้าใจถึงกระบวนการออกแบบ ผู้เข้าอบรมสามารถนำองค์ความรู้มาสร้างกระบวนการอย่างมีขั้นตอนมากขึ้น ซึ่งในการอบรมครั้งนี้จะเป็นเพียงการอบรมในระยะเวลาสั้น และเป็นเพียงแสดงถึงไอเดียในการผลิตสื่อเท่านั้น แต่ถือว่าเป็นการจุดประกายความคิดให้กับผู้เข้าอบรม มองเห็นความสำคัญของสื่อการสอนที่มีผลต่อการรับรู้ของเด็กในการส่งเสริมวัฒนธรรม และสร้างมิตรภาพใน พหุวัฒนธรรมร่วมกัน ดูผลการประเมินในภาคผนวก ฅ

4.4 สรุปผลจากสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรม

ผลจากกิจกรรม พบว่า การนำเด็กที่ต่างพื้นที่มาเรียนรู้ ทำกิจกรรมร่วมกันนั้น สามารถเพิ่มทักษะการเรียนรู้ และมองเห็นศักยภาพของเด็กที่ต่างกันในแต่ละด้านได้เป็นอย่างดี โดยเริ่มต้น

จากการนำผู้ปกครองมาแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมร่วมกัน ทำให้ผู้ปกครองได้มองเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมมากขึ้น และอยากจะสนับสนุนให้บุตรหลาน ร่วมกิจกรรม ซึ่งพัฒนาไปสู่การจัดทำค่ายขนาดใหญ่ที่เน้นทักษะการเรียนรู้ทุกด้าน และนำผลการประเมิน นำมาพัฒนาต่อยอดสื่อการเรียนรู้ที่เด็กและคุณครูสนใจมากที่สุด มาจัดกิจกรรมอีกครั้ง เพื่อออกแบบสื่อที่สามารถต่อยอดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน ได้เป็นอย่างดี เด็กสามารถแสดงตัวตนจากจินตนาการและความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ จากนั้น เมื่อได้นำกระบวนการ สร้างสรรค์ของสื่อมาพัฒนาต่อยอดให้เกิดประโยชน์ในหลาย ๆ ด้าน โดยนำมาส่งต่อการเรียนรู้ให้กับคุณครูในพื้นที่ ได้ไปประยุกต์ใช้ออกแบบการเรียนการสอนของตนเอง และสามารถต่อยอดองค์ความรู้ในพื้นที่ได้อย่างยั่งยืน

จากการสอบถามประชากรเป้าหมาย และสังเกตพฤติกรรม การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา ซึ่งแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไปตามรูปแบบของกิจกรรมในประเด็นดังกล่าว ได้ข้อสรุปในเชิงมิติคุณภาพชีวิต ดังนี้

4.4.1 ด้านสังคมและวัฒนธรรม พบว่า เด็กเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรม ได้เป็นอย่างดีมากขึ้น มีการสร้างมิตรภาพร่วม และเข้าใจ วัฒนธรรม ประเพณีในพื้นที่จังหวัดยะลาได้มากขึ้น เด็กสามารถเล่าเรื่องราวในพื้นที่ของตนเองได้ แสดงออกจากการตอบคำถาม หรือผ่านการวาดรูป เป็นสิ่งที่เด็กรู้สึกภูมิใจชุมชนของตนเองมากขึ้นอีกด้วย

4.4.2 ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัวและการศึกษา พบว่า หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม เด็กได้รับโอกาสให้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น คุณครูและผู้ปกครองให้อิสระทางความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวของเด็กเอง อาจจะเพียงแค่อพยพแนะนำในบางส่วนที่เด็กยังไม่เข้าใจเท่านั้น ซึ่งทางโรงเรียนยังต้องการให้เด็กมีกิจกรรมในรูปแบบส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อสร้างมิตรภาพให้กับเด็กจากต่างพื้นที่ มากยิ่งขึ้น

4.4.3 ด้านสุขภาพทางร่างกาย พบว่า เด็กใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม และปลอดภัย ไม่บาดเจ็บ หรือการใช้อุปกรณ์ที่เป็นของอันตราย เพราะถ้าเป็นการใช้อุปกรณ์ที่มีความเสี่ยง จะมีคุณครูและผู้ปกครองคอยช่วยเหลือ เช่น การตัดกระดาษ การใช้ความร้อน โดยจะเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ที่เหมาะสม จัดเป็นสัดส่วน เพื่อง่ายต่อการใช้งานสำหรับเด็กและพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ให้กับเด็ก ได้อย่างสมวัย

4.4.4 ด้านอารมณ์และจิตใจ พบว่า เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ในกิจกรรมที่ตนเองชอบ หรือถนัด ซึ่งอาจจะเหมาะสมกับเด็กบางกลุ่ม ซึ่งการทำกิจกรรมที่ต้องใช้ระยะเวลา เด็กอาจจะรู้สึกเบื่อ และไม่ต้องการทำกิจกรรมต่อ แต่เมื่อให้เด็กได้พัก และทำความเข้าใจ เด็กจะสามารถกลับมาเข้าร่วมกิจกรรมได้อีกครั้ง ส่วนใหญ่เด็กที่อาศัยในอำเภอเมืองจะมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถตอบคำถาม หรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างรวดเร็วมากกว่าเด็กที่อาศัยอยู่ในเขตชาน

เมืองหรือพื้นที่ห่างไกล แต่ในภาพรวมเด็กทุกคนสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง และ
รับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้เป็นอย่างดี สามารถปฏิบัติชิ้นงานของตนเองทันเวลาที่กำหนด

4.4.5 ด้านทักษะการใช้ชีวิต พบว่า เด็กทุกคนสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนได้เป็นอย่างดี แต่ในช่วงแรกอาจจะยังไม่กล้าพูดคุยมากนัก เมื่อใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมมากขึ้น เด็กจะเริ่มเรียนรู้ซึ่งกันและกันโดยอัตโนมัติ โดยเด็กที่อยู่ในพื้นที่เขตชานเมืองหรือในพื้นที่ห่างไกล จะสามารถนำความรู้รอบตัวในชีวิตประจำวันของตนเอง มาทำกิจกรรมได้เป็นอย่างดี มีความอดทน และช่วยเหลือเพื่อนได้ดีกว่าเด็กที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เขตอำเภอเมือง ที่ยังคงให้คุณครูหรือผู้ปกครองช่วยเหลืออยู่บ้างในบางกิจกรรม



บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

ความนำ

จากการศึกษาเรื่อง สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น รวมถึงสถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม ทศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น โดยใช้การวิจัยทั้งในเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์เจาะลึก ตั้งแต่ วัฒนธรรมจังหวัด ประชาชนชาวบ้าน ผู้นำท้องถิ่นรวมถึงนักประวัติศาสตร์ การสัมภาษณ์สังเกต กลุ่มผู้ปกครองที่อาศัยในจังหวัดยะลา 3 วัฒนธรรม และการสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม ผู้อำนวยการและคุณครู นักวิชาการสำหรับเด็ก และนักวิชาการด้านการออกแบบสื่อ โดยแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้น เชิงปริมาณ จากตัวแทนสมาคมผู้ปกครองระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดยะลา มีอยู่ในกรอบแนวคิดทุกตัว และเมื่อได้ข้อมูลมาแล้วจะทำการวิเคราะห์ด้วยสถิติพรรณนา และเมื่อได้ข้อมูลมาแล้วนำไปวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน และเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมกับตัวแปรแต่ละชนิด คือ การทดสอบด้วยสถิติ One - way ANOVA และการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วย (T - Test) เพื่อความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไป กับตัวแปรที่เป็นคุณลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง นำมาทดลองกับผู้ปกครองและเด็กโดยการทดลองการออกแบบสื่อสร้างสรรค์หลายรูปแบบ และนำมาเปรียบเทียบผลการทดลอง เพื่อสร้างทัศนคติใหม่และเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของ พหุวัฒนธรรมร่วมกัน พบว่า จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพในการสัมภาษณ์เจาะลึก ตั้งแต่ วัฒนธรรมจังหวัด ประชาชนชาวบ้าน ผู้นำท้องถิ่นรวมถึงนักประวัติศาสตร์ และการทบทวนวรรณกรรม แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิด สัญญาแห่ง

มิตรภาพ เป็นการทำกิจกรรมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมกันได้ ไม่มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ทุกคนสามารถเป็นส่วนหนึ่งของงาน สามารถเชื่อมความสัมพันธ์ให้กับคนในชุมชนได้เป็นอย่างดี ตามประเพณีสำคัญของคนในพื้นที่ โดยนำเอกลักษณ์มาดัดแปลงให้มีความเหมาะสมกับทุกศาสนา มาเรียนรู้ และผสมผสานร่วมกัน นำมาต่อยอดและพัฒนาสร้างสรรค์กิจกรรม การสร้างสรรค์กิจกรรมถือว่าได้จุดประกายให้เด็กในพื้นที่ ได้เรียนรู้และเข้าใจความหลากหลายของพหุวัฒนธรรม ดังนั้น สื่อสร้างสรรค์นำวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมในพื้นที่ ได้แก่ อาหาร การแต่งกาย วิถีชีวิต ประเพณี และสถาปัตยกรรม นำมาแทนค่าสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างมาเพื่อให้ความหมาย แทนความเป็นจริง ในลักษณะอื่น คือ Icon คือ ภาพวาด แบบจำลอง บทบาทสมมุติ Index คือ การแทนค่าสัญลักษณ์ Symbol ได้แก่ ประสบการณ์ การจดจำ ภาษา นำมาออกแบบ และสร้างกระบวนการการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมร่วมกัน เพื่อสร้างสัมพันธ์ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกดีร่วมกันในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เข้าใจ รู้จักคุณค่าต่อวัฒนธรรมตนเอง และเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวัฒนธรรมอื่น

5.1.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ พบว่า จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยสัมภาษณ์ และสังเกตกลุ่มผู้ปกครองที่อาศัยในจังหวัดยะลา 3 วัฒนธรรม ได้แก่ ครอบครัวไทยเชื้อสายมุสลิม ครอบครัวไทยพุทธ ครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ในพื้นที่จังหวัดยะลา และเชิงปริมาณ จากแบบสอบถามตัวแทนสมาคมผู้ปกครองนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 1 – 3 ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาเปรียบเทียบผลการวิจัยร่วมกัน มาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ และการทบทวนวรรณกรรม แสดงให้เห็นว่า ในพื้นที่จังหวัดยะลาแบ่งออกแบบ 2 ส่วน คือ พื้นที่ในเขตอำเภอเมือง และพื้นที่ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล มีดังนี้

1) เด็กในอำเภอเมือง มีความสัมพันธ์กับผู้ปกครอง ในเรื่องของการที่ผู้ปกครองจะสนับสนุนให้เด็กได้เรียนพิเศษเป็นส่วนใหญ่ เรียนรู้สื่อสมัยใหม่ และเน้นการร่วมกิจกรรมวิชาการเป็นหลัก เวลาที่ร่วมกิจกรรมกับลูกจะมีน้อย ส่วนใหญ่เป็นช่วงเย็น และบางสัปดาห์ที่เป็นวันหยุด ในส่วน of ความสัมพันธ์เด็กในอำเภอเมืองกับสถานศึกษา จะเน้นกิจกรรมที่หลากหลาย การนำสื่อสมัยใหม่มาสอน รวมถึงเน้นการแข่งขันเป็นหลัก และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับสถานศึกษา ผู้ปกครองจะมีไลน์กลุ่มร่วมกับคุณครู และร่วมกิจกรรมร่วมกับทางโรงเรียนบ่อยครั้ง

2) กลุ่มเด็กในพื้นที่เขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล ปกครองจะฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้การใช้ชีวิต ฝึกให้ลูกได้ช่วยงานบ้าน เลี้ยงน้อง ทำให้มีความผูกพันกับครอบครัวญาติพี่น้อง รวมถึงเพื่อน ๆ ในหมู่บ้านเดียวกัน ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสถานศึกษา โรงเรียนจะเน้นทักษะการใช้ชีวิตของท้องถิ่นรอบตัว การประดิษฐ์สื่อจากวัสดุจากธรรมชาติ แต่สื่อการสอนในโรงเรียนในบางพื้นที่อาจยังเป็นสื่อเดิม ไม่พัฒนามากนัก และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับ

สถานศึกษา ส่วนใหญ่ในบางพื้นที่จะมีการติดต่อผ่านไลน์กลุ่มบ้าง แต่ยังคงมีบางพื้นที่ห่างไกลที่คุณครูจะต้องเดินทางไปที่บ้านของเด็ก ทำให้ผู้ปกครองและคุณครูมีความสนิทสนมกันมากเหมือนครอบครัว

สรุป คำสำคัญ (Keywords) ของความสัมพันธ์ระหว่าง เด็ก ผู้ปกครอง และสถานศึกษา ในพื้นที่อำเภอเมือง ได้ว่า “พร้อมเข้าถึงสิ่งใหม่ได้ทุกเมื่อ” หมายถึง เด็กมีโอกาสการรับสื่อได้หลากหลาย ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งทางสถานศึกษาและผู้ปกครองมีความพร้อม และตัวเด็กเองก็มีความสนใจสื่อที่เป็นสมัยใหม่ แปรกติ และเรียนรู้ได้เร็ว สำหรับความสัมพันธ์ระหว่าง เด็ก ผู้ปกครอง และสถานศึกษาในพื้นที่ชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล หรือภาษาถิ่นคือ กำปง คือ “เรียบง่ายตามวิถี” หมายถึง เด็กมีวิถีชีวิตที่มีความเรียบง่าย โดยสื่อที่เด็กเรียนรู้คือ วัสดุรอบตัว จากท้องถิ่นนำมาประดิษฐ์สร้างสรรค์ด้วยจินตนาการของเด็กเอง ทำให้เด็ก มีทักษะชีวิตที่ดี เอาตัวรอดได้ เพราะเด็กนั้นจะถูกปลูกฝังจากผู้ปกครองให้ทำอะไรได้ด้วยตัวเอง ช่วยเหลือครอบครัว รวมถึงเด็กจะมีความผูกพันกับคุณครู เพื่อนเป็นอย่างมาก มีการไปมาหาสู่ ใกล้ชิด

5.1.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น พบว่า จากการวิเคราะห์ผลการสนทนากลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้อำนวยการ 1 คน 2) ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดยะลา 1 คน 3) คุณครูระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น 2 คน 4) นักวิชาการสำหรับเด็ก 2 คน 5) นักวิชาการด้านการออกแบบสื่อ 2 คน 6) นักออกแบบสื่ออิสระ 3 คน รวมเป็น 11 คน แสดงให้เห็นว่า สื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็กนั้นควรคำนึงถึงบริบทพื้นที่และความต้องการของเด็ก ดังนี้ เด็กในเมืองจำเป็นต้องเน้น สื่อที่มีความสมัยใหม่ แต่ยังคงแฝงความรู้รอบตัว เพื่อให้เด็กนำไปใช้ในการเรียน หรือการใช้ชีวิตประจำวันได้ เน้นกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อน เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ วัฒนธรรมร่วมกัน และไม่ควรเป็นสื่อที่แข่งขันมากเกินไป เพราะจะยิ่งทำให้เด็กอยากเอาชนะ และเครียด สำหรับเด็กชานเมือง หรือเด็กในพื้นที่ห่างไกล จำเป็นต้องเน้นสื่อที่จากวัสดุธรรมชาติรอบตัว นำมาบูรณาการร่วมกับทักษะการใช้ชีวิตของเด็กด้วยงบประมาณที่ครอบครัวและสถานศึกษามีอย่างจำกัด และเหมาะสม ดังนั้น กิจกรรมควรเน้น (Minds on) ความคิด คือ การออกแบบสื่อที่สร้างจินตนาการให้กับเด็ก มาสร้างสรรค์จากวัสดุรอบตัวให้เกิดคุณค่า และความภาคภูมิใจในผลงานของตน สำหรับ (Hands on) ปฏิบัติจริงคือ เน้นการประดิษฐ์ จากการประยุกต์วัสดุได้ คิดค้น ดัดแปลง จนออกมาเป็นผลงานเฉพาะตน จากแนวคิดและภาพรวมของโครงการ มีการออกแบบกิจกรรม ในโครงการ “สื่อ สร้างสัมพันธ์” โดยแบ่งกิจกรรมเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ประกอบด้วย 1. กลุ่มที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมือง 2. กลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล 3. ทั้ง 2 กลุ่มทำกิจกรรมร่วมกัน จากการชี้วัดและประเมินผลการรับรู้ และพึงพอใจในการจัดกิจกรรม เพื่อประกอบใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลผลสำเร็จของการจัดกิจกรรม สรุปเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ผลการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูล สู่การทดลอง ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ สรุปผลกระบวนการออกแบบจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่า วัฒนธรรมในพื้นที่ เป็นปัจจัยสำคัญที่นำมาแทนค่าสัญลักษณ์ สู่กระบวนการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก จำเป็นต้องมีผู้ปกครอง หรือคุณครู เข้ามามีส่วนร่วมทุกกิจกรรม เพื่อร่วมสังเกตพฤติกรรมของเด็ก สื่อสร้างสรรค์ต้องมีความหลากหลาย เหมาะสมกับพื้นที่ และกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะด้านความปลอดภัยเป็นสำคัญ เข้าใจง่าย ใช้ระยะเวลาไม่มากเกินไป เพราะเด็ก มีสมาธิในการทำกิจกรรมได้ไม่นานมากนัก อาจจะต้องพักระหว่างการทำกิจกรรมเด็กรู้สึกตื่นเต้น และให้ความสนใจ สื่อที่เด็กเข้าไปมีส่วนร่วมได้ เช่น บทบาทสมมุติ หรือการวาดภาพ เป็นต้น รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ ควรหาได้ง่ายจากท้องถิ่น

ผลการวิจัยแบบผสมผสาน ในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ จากนั้นนำมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการวิจัยเพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ ประมวลผลการวิเคราะห์ข้อมูล สู่ข้อค้นพบในการออกแบบ พบว่า ค่ายกิจกรรม “My Mind Mini Camp” ทำให้เด็กได้เรียนรู้การแบ่งปันความรักให้แก่เพื่อน รู้จักเพื่อนต่างศาสนา ต่างโรงเรียน ฝึกความอดทน ความสามัคคี ภูมิใจในผลงานของตนเอง เรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่มากขึ้น และจุดประกายความคิดของเด็กที่มีภายใน ออกมาผ่านการเรียนรู้ร่วมกัน ผลการประเมินกิจกรรม เด็กสนใจกิจกรรมเรียนรู้เรื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม (ปากายัน บูดาโย) มากที่สุด สำหรับคุณครูสนใจกิจกรรมผ่านบอร์ดเกม เรียนรู้สถานที่สำคัญในจังหวัดยะลา (ชาล่าวาวัน) มากที่สุด จากนั้นนำมาพัฒนาสื่อทั้ง 2 กิจกรรม ซึ่งผลจากกิจกรรมแสดงให้เห็นว่า กิจกรรม “ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กจากต่างพื้นที่ได้เรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลามากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมการสร้างมิตรภาพที่ดีให้กับเด็ก เพราะเด็กได้รู้จักเพื่อนมากยิ่งขึ้น และยอมรับวัฒนธรรมที่แตกต่างได้เป็นอย่างดี รวมถึงคุณครูและผู้ปกครองยังคอยสนับสนุนการเข้าร่วมกิจกรรม และต้องการให้มีกิจกรรมในลักษณะอย่างต่อเนื่อง สำหรับกิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมศักยภาพทางความคิดของเด็กได้เป็นอย่างดี เด็กได้มองเห็นความสำคัญของชุมชนที่ตนอาศัยอยู่ และนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบบอร์ดเกมร่วมกัน อีกทั้งยังได้ระดมความคิดร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ และสามารถออกแบบเสร็จตามเวลาที่กำหนดได้อย่างเหมาะสม

การนำองค์ความรู้จากผลงานออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ไปพัฒนา ต่อยอดให้เกิดประโยชน์นำสื่อสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ และใช้ประโยชน์ พบว่า ผลงานการออกแบบบอร์ดเกม ได้รับคัดเลือกจากเทศบาลนครยะลา โดยเกณฑ์การคัดเลือกผลงาน เป็นเชิงสร้างสรรค์ด้านวัฒนธรรม และการสร้างมิตรภาพในพื้นที่จังหวัดยะลา โดยนำเสนอต่อท่านนายกรัฐมนตรีนคร และคณะรัฐมนตรี ที่ลงมาเยี่ยมชมกิจกรรม รวมถึงการนำองค์ความรู้จากผลงานการออกแบบ มาจัดอบรมให้กับนักศึกษาฝึกสอน ซึ่งสามารถนำความรู้จากการเข้าร่วมอบรมไปประยุกต์ใช้ออกแบบสื่อสำหรับเด็ก

ประณตศึกษาตอนต้นได้อย่างเหมาะสม เข้าใจถึงกระบวนการออกแบบ ผู้เข้าอบรมนำองค์ความรู้มาสร้างกระบวนการอย่างมีขั้นมีตอนมากยิ่งขึ้น ซึ่งในการอบรมครั้งนี้ น่าจะเป็นเพียงการอบรมในระยะเวลาที่สั้น และแสดงถึงโอเดียในการผลิตสื่อเท่านั้น แต่ถือว่าเป็นการจุดประกายความคิดให้กับผู้เข้าอบรมมองเห็นความสำคัญของการสอนที่มีผลต่อการรับรู้กับเด็กในการส่งเสริมวัฒนธรรม และสร้างมิตรภาพในพหุวัฒนธรรมร่วมกัน

5.2 อภิปรายผล

การอภิปรายผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลและข้อค้นพบข้างต้น สามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

5.2.1 ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า เหตุการณ์ความไม่สงบในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้ รวมถึงจังหวัดยะลานั้น เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่ง ที่สร้างผลกระทบให้กับพื้นที่เท่านั้น ยังคงมีปัญหาที่แฝงอยู่ในพื้นที่หลายมิติ ที่สะสมมาเป็นเวลานาน นั่นคือ การแบ่งแยกทางความคิดระหว่างศาสนา ที่สั่งสมกันมาตั้งแต่อดีต แล้วนำมาส่งต่อให้กับบุตร - หลาน หรือเด็กนักเรียนให้เกิดความเกลียดชัง และก่อให้เกิดความห่างเหินทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับ ศูนย์ศึกษายุทธศาสตร์ สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ (2562) กล่าวว่า กลุ่มคนบางกลุ่มที่มีอุดมการณ์ต้องการแบ่งแยกดินแดน ได้นำประเด็นปัญหาดังกล่าวมาเป็นเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง ทำให้เกิดบรรยากาศความน่ากลัว และเกิดความไม่ไว้วางใจระหว่างรัฐกับประชาชน และระหว่างประชาชนด้วยกันเองเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งปัญหาโครงสร้างทางสังคมในพื้นที่ที่มีช่องว่างในเรื่ององค์ความรู้ การขาดการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร การไม่สามารถเข้าถึงการให้บริการของรัฐ ทำให้เกิดช่องว่างทางความคิดทัศนคติและความเชื่อ จนกลายเป็นความขัดแย้งทางสังคม รวมไปถึงปัญหาใหม่ที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาณแห่งมิตรภาพ ไม่เพียงแต่มีแต่ อาหาร การแต่งกาย ประเพณี วัฒนธรรม และสถาปัตยกรรม เท่านั้น ยังมีปัจจัยทางวัฒนธรรมอื่น ๆ แฝงอยู่มากมาย เช่น ภาษา ศิลปะการแสดงพื้นถิ่น เป็นต้น ที่สามารถเป็นแกนกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกันได้ สอดคล้องกับ ศูนย์ศึกษาและพัฒนาชุมชนยะลา (2564) กล่าวว่า “ยะลา” เป็นจังหวัดหนึ่งในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ ที่มีหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความซับซ้อน ละเอียดอ่อน และเชื่อมโยงกันหลายมิติ ปัจจัยหลักที่ถูกนำมาเป็นเงื่อนไขของปัญหา คือชาติพันธุ์ ศาสนา วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของพื้นที่ สอดคล้องกับ พรทิพา บุญรักษา (2559) กล่าวว่า การแสดงพื้นบ้าน เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่า ที่บรรพบุรุษไทยได้สั่งสม สร้างสรรค์ และสืบทอดไว้เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เพื่อให้รุ่นลูกรุ่นหลานได้เรียนรู้และรักในคุณค่าในศิลปะไทย ในแขนงนี้ เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และพร้อมที่จะช่วยสืบทอด จรรโลง และธำรงไว้เป็นสมบัติของชาติสืบไป

5.2.2 ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า สถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษา ยังมีวิถีชีวิต ความเชื่อ และปัจจัยอื่น ๆ ส่งผลการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันค่อนข้างมาก ซึ่ง Sriprapha (2016) กล่าวว่า จากปัญหาความไม่สงบทางการเมือง และความปลอดภัยในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการให้การศึกษาที่มีคุณภาพ และการเข้าถึงการศึกษา สอดคล้องกับ UNESCO (2019) ให้ความเห็นว่า บางพื้นที่ขาดแคลนทรัพยากรการศึกษา รวมถึงหนังสือเรียน อุปกรณ์การศึกษา และครูที่มีความรู้และทักษะที่เพียงพอ ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลกระทบถึงการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งได้จากการสัมภาษณ์ เก็บแบบสอบถาม และสังเกตพฤติกรรมของเด็ก พบว่า เด็กที่อาศัยในอำเภอเมืองส่วนใหญ่จะมีเพื่อนน้อย เพราะสนใจสื่อจากโซเชียลมีเดียมากเกินไป และเด็กที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล ไม่ได้รับโอกาสทางการศึกษาที่ดี เพราะครอบครัวมี พี่ - น้อง มากเกินไป บางคนต้องออกจากโรงเรียนเพื่อมาเลี้ยงน้องแทน พ่อ - แม่ อีกทั้งเด็กยังมีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันน้อยมาก โดยเฉพาะเด็กในพื้นที่ห่างไกลที่มีอุปสรรคด้านการเดินทาง สอดคล้องกับ ผลการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง ให้ความเห็นว่า ส่วนใหญ่ผู้ปกครองที่อยู่ในอำเภอเมืองจะให้ความสำคัญกับลูก ในการเรียนพิเศษเป็นสำคัญ จะมีเวลาทำกิจกรรมกับลูกบ้างในช่วงเวลาตอนเย็นหลังเลิกเรียน หรือในบางสัปดาห์ที่เป็นวันหยุด แต่ส่วนใหญ่จะเน้นให้ลูกเรียนพิเศษ เพราะอยากให้ลูกใส่ใจเรื่องเรียนมากกว่า สำหรับ ผู้ปกครองที่อยู่ในเขตชานเมือง และพื้นที่ห่างไกล จะเน้นให้ลูกเรียนรู้ด้วยตัวเอง ปล่อยให้ลูกเล่นกับเพื่อน ๆ ตามท้องถิ่น หรือพื้นที่แถวบ้าน และมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกับลูกในลักษณะของการช่วยทำงานบ้าน เลี้ยงน้อง

5.2.3 ผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า การออกแบบกิจกรรมที่มุ่งเน้นสื่อสร้างสรรค์ทั้งในรูปแบบ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่ รวมถึงผู้ปกครอง และสถานศึกษา จำเป็นต้องมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม เพื่อสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน โดยจุดเริ่มต้นจะพัฒนาความสัมพันธ์จากสิ่งใกล้ตัว ที่มีความคุ้นเคยสนิทสนม เพื่อให้เด็กรู้สึกสบายใจ กล้าแสดงออก และค่อย ๆ พัฒนาความสัมพันธ์จากเพื่อนใกล้ตัวเป็นเพื่อนจากต่างพื้นที่ ต่างศาสนา เพื่อให้เด็กได้เข้าใจและเรียนรู้ความแตกต่างร่วมกันนั้น เป็นเพียงส่วนหนึ่งในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพราะการปลูกฝังมิตรภาพจากสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรม อาจต้องใช้เวลา หรือทำกิจกรรมที่สม่ำเสมอ รวมทั้งการเข้าถึงพื้นที่เป้าหมายได้อย่างทั่วถึง เพื่อให้เกิดการซึมซับสื่อ เกิดภูมิรู้ที่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงตามกระแสสังคม เมื่อพวกเขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ประสบการณ์และความรอบรู้ที่ได้รับ สามารถนำมาถ่ายทอดให้กับรุ่นต่อไป สอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง (2560) กล่าวว่า “สื่อ” ถือเป็นกระจกสะท้อนสภาพของสังคม เปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ของประชาชนในสังคม และมีัยผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของชาติ สื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารออกมาในลักษณะใด สภาพสังคมย่อมแสดงออกมาในลักษณะนั้นเช่นกัน

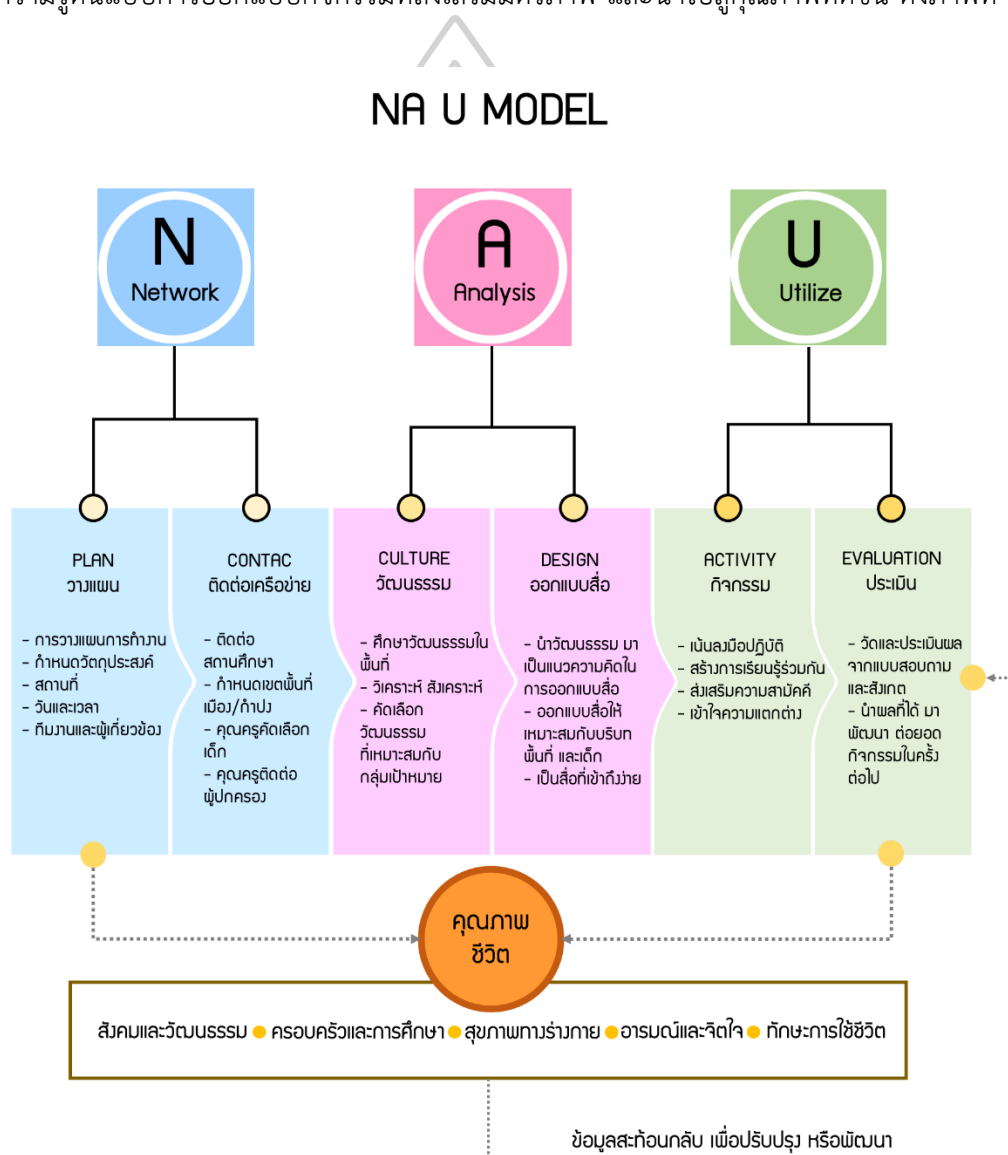
สอดคล้องกับผลการสนทนากลุ่ม ให้ความเห็นว่า กิจกรรมที่ให้เด็กมีส่วนร่วม “เขาต้องมาด้วยใจ” เด็กต้องมี “ความสุข” เด็กทุกคนล้วนแต่มีศักยภาพของตัวเองทั้งนั้นความถนัดของเด็กแต่ละคน อาจจะไม่เหมือนกัน ควรค้นหาศักยภาพของเด็กให้เจอแล้วส่งเสริมสนับสนุนให้เด็กไปในทิศทางที่เขาถนัด เด็กควรมี Lifelong learning

การจัดกิจกรรมให้กับเด็กจากต่างพื้นที่ ต่างศาสนา โดยนำเด็กทั้ง 2 พื้นที่ ทำกิจกรรมร่วมกันนั้น พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ ให้ความเหมาะสม ทั้งกลุ่มเด็กที่อยู่ในเขตอำเภอเมือง และกลุ่มเด็กที่อยู่ในพื้นที่ชนเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล สามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ จากการวิเคราะห์ ทำให้เห็นว่าสื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อที่เข้าถึงเด็กได้ดีที่สุด และนอกจากนี้การทำกิจกรรมร่วมกันควรเป็น กิจกรรมที่ต้องใช้เวลาร่วมกันให้มากขึ้น เนื่องจากเด็กจะได้รู้จักกัน มีกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบของสื่อ ที่เด็กสามารถมีส่วนร่วมมากที่สุด หรือการทำกิจกรรมที่เป็นลักษณะการลงมือปฏิบัติจริง ไม่ใช่เพียงแค่บทบาทสมมติ แต่เด็กควรเรียนรู้วัฒนธรรมพื้นถิ่น ร่วมกัน โดยการออกแบบกิจกรรมนั้น ได้จัดเป็นค่ายกิจกรรม ให้เด็กจากต่างโรงเรียน ต่างพื้นที่ มาทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อสังเกตพฤติกรรมในการสร้างมิตรภาพระหว่างกัน สอดคล้องกับ XCL American School Of Bangkok (2567) กล่าวว่า การสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning หรือ PBL) คือวิธีการสอนที่เน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้ โดยมุ่งเน้นการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและความสามารถในการแก้ปัญหา นอกจากนี้การสอนผ่านโครงงาน ยังส่งเสริมให้นักเรียนศึกษาเรื่องที่สนใจ และสร้างความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง สอดคล้องกับ ผลการสนทนากลุ่ม ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมในห้องเรียนไม่ควรเกิน 5 - 6 คน ถ้ากิจกรรมฐาน 10 ต่อ 1 ฐาน แต่ต้องดูกิจกรรมนั้น ๆ ว่ามีลักษณะแบบใด คุณครูจะคอยสำรวจ สังเกต ให้เด็ก ได้แก้ปัญหาด้วยตัวเอง และครูจะเข้าไปช่วยเหลือในบางกิจกรรม โดยใช้วิธี ล่อ / ชม / อย่าสัญญา

การนำองค์ความรู้จากผลงานการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ไปพัฒนา ต่อยอดให้เกิด ประโยชน์ โดยมีหน่วยงานภายนอกได้เล็งเห็นความสำคัญผลงานการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ และขอ นำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม ทั้งในรูปแบบการมอบทุนทรัพย์ในการพัฒนาต่อยอดกิจกรรมให้มีศักยภาพ มากขึ้น รวมถึงการนำไปจัดแสดงในพื้นที่สาธารณะและต้อนรับบุคคลสำคัญ อีกทั้งยังพัฒนา สื่อสร้างสรรค์โดยการจัดอบรมให้แก่นักศึกษาฝึกสอนเพื่อนำไปประยุกต์ และนำแนวความคิด หรือ หลักการด้านการออกแบบ ไปประยุกต์ใช้ในการสอนตามศักยภาพของตนเอง เพื่อต่อยอดองค์ความรู้ เป็นวงกว้าง นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ วินส จันทะวงษ์ศรี และคณะ (2566) กล่าวว่า คุณครูควรนำวิธีการสอนและเทคนิคเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทสังคม ปลุกฝังให้เด็ก มีความภูมิใจในเอกลักษณ์ของตนเอง มีความตระหนักรู้พึงพอใจ และยอมรับในความหลากหลาย เพื่อ ปลุกฝังมิตรภาพให้กับเด็กในพื้นที่ได้อย่างยั่งยืน นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน

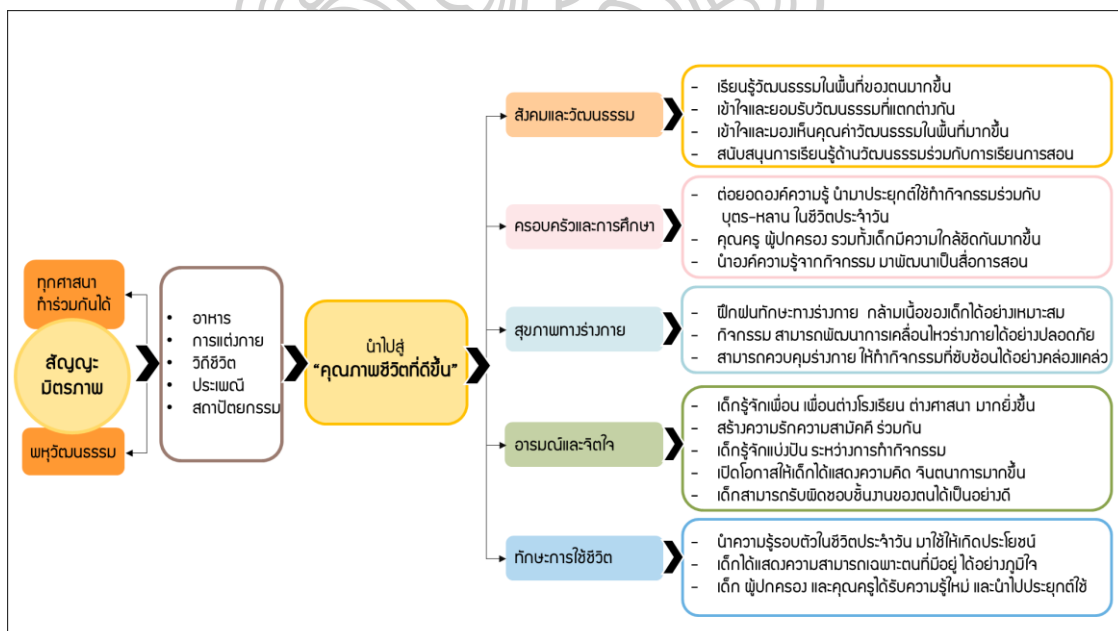
แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2564 คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนา เด็กและเยาวชนแห่งชาติ (2561) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน มีคุณภาพชีวิตที่ดีเหมาะสมตามช่วงวัย ทั้งด้านสุขภาพกาย ใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาที่ดี มีทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 รวมทั้งมีความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ที่สามารถปรับตัวเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก มีความรับผิดชอบต่อตนเอง มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญยิ่งของเด็กและเยาวชน ที่จะเป็นกำลังสำคัญของประเทศไทยในอนาคต

จากผลจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ผู้วิจัยได้สร้าง NA U โมเดล เป็นการสร้างองค์ความรู้ต้นแบบการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมมิตรภาพ และนำไปสู่คุณภาพที่ดีขึ้น ดังภาพที่ 119



ภาพที่ 119 NA U โมเดล

จากภาพที่ 119 แสดงให้เห็นว่า องค์ประกอบหลักสำคัญได้แก่ N (Network) คือ การสร้างเครือข่ายของคนในพื้นที่ โดยเริ่มจาก 1) วางแผน (Plan) การวางแผนการทำงาน กำหนดวัตถุประสงค์โครงการ สถานที่ วันและเวลาในการทำกิจกรรม รวมถึงติดต่อทีมงานและผู้เกี่ยวข้อง 2) ติดต่อเครือข่าย (Contac) เมื่อวางแผนโครงการแล้ว จะติดต่อสถานศึกษาเป้าหมาย จากนั้นคุณครูจะคัดเลือกเด็ก และติดต่อผู้ปกครอง โดยมีหนังสือโครงการและหนังสือแสดงความยินยอมจากผู้ปกครอง เพื่อให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรม A (Analysis) คือ การวิเคราะห์ข้อมูล โดยเริ่มจาก 1) วิเคราะห์วัฒนธรรม (Culture) โดยศึกษาวัฒนธรรมในพื้นที่ที่ทุกศาสนา สามารถทำร่วมกันได้ จากนั้นนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจาก อาหาร การแต่งกาย วิถีชีวิต ประเพณี และสถาปัตยกรรม นำมาเป็นแนวความคิดในการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย 2) ออกแบบสื่อ (Design) นำผลการสังเคราะห์วัฒนธรรม มาเป็นแนวความคิดในการออกแบบสื่อให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่ และเด็กควรเป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย และเป็นสื่อที่เด็กสนใจ U (Utilize) คือ การนำผลการออกแบบสื่อ ไปใช้ประโยชน์ โดยเริ่มจาก 1) กิจกรรม (Activity) เน้นลงมือปฏิบัติ สร้างการเรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมความสามัคคี และเข้าใจความแตกต่างในวัฒนธรรมอื่น 2) ประเมิน (Evaluation) จากการจัดกิจกรรม นำมาวัดและประเมินผลจากแบบสอบถาม และสังเกต เพื่อนำผลที่ได้ มาพัฒนา ต่อยอดกิจกรรมในครั้งต่อไป ซึ่งสามารถนำองค์ความรู้ต้นแบบนี้ ไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ ต่อยอด หรือพัฒนาได้ในอนาคต นำไปสู่ผลลัพธ์คือ คุณภาพชีวิตทั้ง 5 ด้าน



ภาพที่ 120 แสดงผังข้อค้นพบสัญญาณแห่งมิตรภาพ นำไปสู่คุณภาพชีวิต

จากภาพที่ 120 แสดงให้เห็นว่า การนำสัญญาแห่งมิตรภาพ ของพหุวัฒนธรรมที่มีอยู่แล้ว นำมาแทนค่าสัญลักษณ์ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ โดยมีเด็กในระดับประถมศึกษาตอนต้นที่เป็นเป้าหมายสำคัญ โดยต้องได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครอง และสถานศึกษาร่วมด้วย เพราะเป็นส่วนสำคัญยิ่งในการพัฒนาการเรียนรู้ให้กับเด็ก พัฒนาสื่อและกิจกรรมจากผลการประเมิน นำไปต่อยอดองค์ความรู้ให้กับพื้นที่เป็นวงกว้าง สร้างทัศนคติใหม่ ในฐานะเครื่องมือที่ปลูกฝังมิตรภาพเรียนรู้ การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม จนนำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่งมีทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ ด้านสังคมและวัฒนธรรม, ด้านสุขภาพร่างกาย, ด้านอารมณ์และจิตใจ, ด้านครอบครัวและการศึกษา และด้านทักษะการใช้ชีวิต

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

5.3.1.1 จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ นอกจากการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มผู้ปกครองแล้ว อาจจะต้องมีการสัมภาษณ์เจาะลึกคุณครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาตอนต้นร่วมด้วย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีน้ำหนักมากขึ้น

5.3.1.2 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในแต่ละกิจกรรม ที่ได้จากการเก็บข้อมูลงานวิจัย ควรจำแนกประเภทของสื่อให้มีความชัดเจน และหาข้อมูลสนับสนุนหรือเหตุปัจจัยในการคัดเลือกสื่อ ที่นำมาใช้ในแต่ละกิจกรรม

5.3.1.3 การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายในแต่ละกิจกรรมเพื่อนำมาประเมินผล อาจจะต้อง มีความหลากหลายมากกว่านี้ เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่แม่นยำ

5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

5.3.2.1 การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ให้มีศักยภาพ จะต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้นำชุมชน เทศบาล หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องภายในพื้นที่ร่วมด้วย เพื่อนำไปขยายผลสู่ชุมชนได้อย่างทั่วถึง

5.3.2.2 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่ดีนั้น ควรเป็นสื่อที่ตรงกับนโยบายของจังหวัด หรือชุมชน เพื่อที่จะได้นำไปต่อยอดให้เกิดประโยชน์สูงสุด

5.3.3 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

5.3.3.1 ควรจัดกิจกรรมอบรมองค์ความรู้ สำหรับการสร้างสรรค์สื่อ ให้กับสถานศึกษาในทุกพื้นที่ เพื่อที่จะนำความรู้มาพัฒนาต่อยอดให้กับเด็กได้อย่างทั่วถึง

5.3.3.2 การจัดกิจกรรมควรจัดอย่างสม่ำเสมอ อย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล ที่มีโอกาสน้อยในการเข้าร่วมกิจกรรมจากภายนอก เพื่อที่จะให้เด็กได้ซึมซับมิตรภาพร่วมกัน

5.3.3.3 หลังจากอบรมองค์ความรู้ด้านสื่อสร้างสรรค์ให้กับคุณครู ควรมีการติดตาม และประเมินผล หลังจากที่คุณครูได้นำไปพัฒนาสื่อการสอนให้กับเด็ก ๆ ทุกครั้ง เพื่อสังเกตพฤติกรรม และทัศนคติของเด็กหลังจากเรียนรู้สื่อ

5.3.3.4 การจัดกิจกรรมในพื้นที่ห่างไกลในบางพื้นที่ ยังคงเป็นอุปสรรคต่อการเดินทาง และความปลอดภัยจากเหตุการณ์ความไม่สงบ อาจจะต้องนำเด็กเข้าร่วมกิจกรรมในย่านชุมชนที่เป็นส่วนกลาง หรือต้องได้รับความร่วมมือจากผู้นำท้องถิ่นในการดูแลเรื่องความปลอดภัย

5.3.4 ข้อเสนอแนะการทำวิจัยในอนาคต

5.3.4.1 ยังคงมีสื่อสร้างสรรค์ที่สามารถนำมาพัฒนาได้หลายรูปแบบ ให้กับเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น เช่น การออกแบบบอร์ดเกม นอกจากจะนำแนวความคิดด้านสถานมาออกแบบ ยังสามารถนำวัฒนธรรมอาหาร ช่วงเวลาการใช้ชีวิตประจำวัน หรือศิลปะการแสดง มาพัฒนาต่อยอดแนวความคิดนำมาออกแบบบอร์ดเกมให้มีความหลากหลายมากขึ้น แต่ต้องขึ้นอยู่กับบริบทของชุมชน เป็นสำคัญ

5.3.4.2 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพนั้นไม่เพียงแต่เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น เท่านั้น สามารถนำไปปรับใช้ได้กับเด็กในทุกระดับ แต่จะต้องคัดเลือกสื่อ ที่มีความเหมาะสมกับการรับรู้ของเด็กในแต่ละช่วงวัย

5.3.4.3 “สื่อ” มีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน ดังนั้นผู้เผยแพร่สื่อให้กับเด็ก โดยเฉพาะคุณครู หรือผู้ปกครอง ควรตระหนักรู้และออกแบบสื่อที่นำทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ มีความเหมาะสมกับเด็กเป็นสำคัญ





รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงวัฒนธรรม. (2555). มิติวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และภาพยนตร์ คืบสู่อันติจังหวัดชายแดนภาคใต้. กระทรวงวัฒนธรรม.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2549). แผนพัฒนาการศึกษาจังหวัดชายแดนภาคใต้. มิตรภาพปัตตานี.

กมลรัตน์ วัชรินทร์. (2547). การพัฒนาแววดีทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3. ว. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

กมลรัตน์ คณองเดช สุนิศา ธรรมบัญชา อาทิตยา วงศ์มณี เสาวลักษณ์ สมวงษ์ และนภาพร แซ่เลื่อง. (2563). ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นที่มีต่อทักษะ EF ของเด็กปฐมวัย ในโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครู เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้. chrome- <https://wb.yru.ac.th/bitstream/yr/4197/1/ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นที่มีต่อทักษะ%20EF.pdf>

กิ้นเลน ประลองเชิง. (2557). สู้ใต้ที่เบตง

กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว. (2560). สถาบันครอบครัว. <https://www.dwf.go.th/>

ชนิษฐา บุณนาค. (2562). Flash Cards (บัตรคำ) สื่อการสอนส่งเสริมทักษะการจดจำสำหรับเด็กปฐมวัย. <https://www.youngciety.com/article/learning/flash-cards-for-kids.html>

คณะกรรมการร่างรัฐธรรมนูญ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2560). รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560. หน้าที่ของรัฐ (มาตรา 51 – 63). https://www.parliament.go.th/ewtcommittee/ewt/draftconstitution2/ewt_dl_link.php?nid=1038&filename=index

คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนา เด็กและเยาวชนแห่งชาติ. (2561). แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2564. <http://tpso4.m-society.go.th/index.php/th/tpso-news/2017-05-16-15-16-07/255-2-2560-2564>

เครือวัลย์ วิเศษสุวรรณภูมิ. (2560). การวิจัยและพัฒนาเครือข่ายเยาวชนเสริมสร้างสันติวัฒนธรรมจังหวัดชายแดนใต้ กรณีศึกษาจังหวัดปัตตานี. วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 3(28). <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/parichartjournal/article/download/56025/46791/130176>

ฉนาร ขาวสนิท และ ณิชมน สุนทรมีเสถียร. (2564). ทบทวน ‘ภูมิทัศน์แห่งมิตรภาพ’ เมื่อบางการ ‘จัดลำดับความสัมพันธ์’ ดูเหมือนจะใจจัดใจดำกันเกินไป <https://becommon.co/life/thought-friendscape/>

- จิราภรณ์ ศรีคำ. (2547). การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพัฒนาการจัดการศึกษาของโรงเรียนวชิรวิทย์ ระดับประถมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เฉลียว บุรีภักดี และคนอื่นๆ. (2545). ชุดวิชาการวิจัยชุมชน ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง.หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตการจัดการและประเมินโครงการ. เอส. อาร์. พรินติ้ง แมสโปรดักส์.
- ชวิน พงษ์ผจญ. (2561). สภาพปัญหาในการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างสันติสุขของโรงเรียนรัฐบาลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2(44). <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/socku/article/view/181207>
- ชินีเพ็ญ มะลิสวรรณ และมินา ระเด่นอาหมัด. (2564). การสื่อสารวัฒนธรรมอาหารพื้นบ้านชายแดนใต้ของไทย <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/251134/171785>
- ณัฐธิดา เย็นบำรุง. (2565). เมืองเบตง : คนไทยเชื้อสายจีนที่เข้มแข็ง. ศูนย์ศึกษามหานครและเมือง.
- ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา และ วิชรพงษ์ พิมขาลี. (2565). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์สั้น เรื่อง ความรักเรื่องนี้. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 6(2).
- ดวงหทัย บุรณเจริญกิจ. (2564). สถานการณ์เด็ก เยาวชนและผู้หญิงในจังหวัดชายแดนภาคใต้. ศ. ศ. ด. ภายใต้.
- ธนพัทธ์ ธรรมเจริญพงศ์. (2566). การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อการสอนออนไลน์ด้วยแบบจำลอง Assure Model ของคณะครุอาจารย์ในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3(2). <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/article/view/265698/176734>
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). การ์ตูนอนิเมชัน (Animation). <http://yoksokos.blogspot.com/2015/07/animation.html>
- ทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์. (2550). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษาในพื้นที่บริการของโรงเรียนล้อมแรดวิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง. ว. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา.
- ทองพันชั่ง พงษ์วารินทร์ ดัดแปลงจากหนังสือ คู่มือ “คุณ FA” จริญญา วิไลวรรณ. (2565). หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม Participatory learning. <https://www.bt-training.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=2147614851&Ntype=1>
- นันทพล วิทยานนท์. (2555). รูปแบบการจัดการศึกษาในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อสันติสุขในจังหวัดชายแดนภาคใต้. Suthiparithat, 26(79), 151-166.
- นียบคูลราภิ บินนิฮัสซัน. (2556). ภาษามลายูอักขระยาวี : จังหวัดชายแดนภาคใต้ และโลกมลายู. In:

Nusantara Studies Cente

นิติวัฒน์ ไทพิทักษ์. (2556). คุณภาพชีวิตของนักศึกษาหลักสูตรตรี-โท (สองภาษา). คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

นิพนธ์ พัวพงศกร และคณะ. (2535). การประเมินผลกระทบขององค์กรกลาง. คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

เบญจรัตน์ นุชนาฎ ชัยณรงค์ ยี่มน้อย ชุตินาถ ทศนานุพันธ์ นัตตา ประทีปชัยกูร บุษกร โยธานัก และภัทรา แสนคงสุข. (2556). พัฒนาการของเด็กวัยเรียน 6 –12 ปี.

<https://www.gotoknow.org/posts/305008>

ปวีณา ศรีวิวัฒน์ และคณะ. (2556). ศึกษาและออกแบบหนังสือนิทานภาพประกอบการเรียนรู้ คุณธรรม. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2(3).

ประไพ วิริยะพันธ์. (2556). บรรยายสาธารณะ : สถาปัตยกรรมมลายูในท้องถิ่นสามจังหวัดภาคใต้. In.

พรทิพา บุญรักษา. (2559). ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านไทย https://poppy-porntipa.blogspot.com/2016/09/blog-post_28.html

พระมหามงคลกานต์ ฐิตธมโม และ อาภรณ์รัตน์ เลิศไผ่รอด. (2563). การอยู่ร่วมกันของคนในสังคมพหุวัฒนธรรมในประเทศไทยกรณีศึกษาสังคมพหุวัฒนธรรมในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 5(3).

<https://so06.tcithaijo.org/index.php/mcjou/article/view/242379/167145>

พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อสร้างสรรค์และปลอดภัย. (2558). ราชกิจจานุเบกษา.

พะเยาว์ ทองแก้ว. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาการช่างของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิจัยเพื่อการปรับปรุงการเรียนรู้. 6(2).

ภัทริยา วิริยะศิริวิวัฒน์. (2559). รูปแบบและระบบนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยา ส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาเพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต(15(2)), 168-205.

มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2557). บทบาทครูตาม TEACHERS MODEL e-learning

<http://www.knuinter.com/file/28020140822205011-%5Bkruinter.com%5D.pdf>.

มารีมา ย มาเล่นกันเถอะ (2559). วัฒนธรรมการแสดง และการละเล่นพื้นบ้าน 3 จังหวัดชายแดนใต้. จาก <https://www.facebook.com/MareeMind/>

มงคล อุดมชัยพัฒนากิจ. (2557). บริทักษะชีวิต บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ และบรรยากาศองค์กร ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการพัฒนาและคุณภาพในการทำงานของพนักงานงานใน บริษัทเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร. ก. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

- เมตต์ เมตต์การุณจิต. (2553). การบริหารจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วม: ประชาชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และราชการ. บั๊กพอยท์.
- ยกถุตนัย แซ่อึ้ง และคณะ. (2558). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ. คณะวิทยาการจัดการ : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ยนต์ ชุ่มจิต. (2552). บทบาท. โอ.เอส. พรินต์ติ้ง เฮ้าส์.
- รัตนารณ สมบูรณ์. (2556). ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตนักเรียนโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์. ส. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
https://ir.swu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/2497/2/Chumporn_C_R440190.pdf
- รุ่งเรือง ตันเจริญ จันทรชลี มาพุทธ และพัทธ์วิภา โพธิ์ศรี. (2560). ยุทธศาสตร์การส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนโดยความร่วมมือระหว่างสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม. 13(1), 132.
- วาสนา โตसनัน. (2563). แบบจำลองกระบวนการสื่อสารของชราแมม (The Schramm Model).
<https://www.gotoknow.org/posts/674919>
- วีรพล เจียมวิสุทธิ์. (2560). สัมพันธ์กับการสื่อสารอัตลักษณ์ในตราเครื่องหมายสัญลักษณ์การจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก. ฉบับภาษาไทย. Veridian E-Journal สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(1). <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/109098>
- วสันต์ ภัยหลีกกล้วย. (2561). งานสมัชชาคุณธรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 9. ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน).
- วชิรวัชร งามละม่อม. (2559). ทฤษฎีการมีส่วนร่วม. สถาบันวิชาการไทยวิจัย พัฒนาการจัดการTRDM.
- วีรญา อังศุธรถาวริน และ จอมเดช ตรีเมฆ. (2561). การศึกษาวิจัยการลดความเสี่ยงและความสูญเสียในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ในเขตพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. วารสารกระบวนการยุติธรรม(11), 121-132.
- ศูนย์ศึกษาและพัฒนาชุมชนยะลา. (2564). ข้อมูลพื้นฐานจังหวัดยะลา. <https://training-yala.cdd.go.th/>
- ศูนย์ศึกษายุทธศาสตร์ สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ. (2562). อนาคต/ทิศทางการแก้ปัญหา 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้. ศูนย์ศึกษายุทธศาสตร์สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ.
https://www.sscthailand.org/uploads_ssc/research_202001151579058763525256.pdf
- ศูนย์ประสานการปฏิบัติที่ ๕ กองอำนวยการรักษาความมั่นคงภายในราชอาณาจักร. (2560). กการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมไทย-มลายูพื้นถิ่น คุณค่าที่รอพลังความร่วมมือ.

<https://www.isoc5.net/articles/view/128/>

ศรีสมภพ จิตรภรณ์ศรี. (2564). อัลกอริทึมของความแปรปรวนในความรุนแรง 15 ปี ชายแดนใต้/ปาตานี. สถาบันวิจัยความขัดแย้งและความหลากหลายทางวัฒนธรรมภาคใต้ (CSCD).

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. <https://www.the101.world/algorithm-of-violence-in-deep-south/>

ศุภวิชญ์ อำไพวรรณ. (2563). แนวคิดทฤษฎีการเลือกสื่อการสอนของโรมิสซอร์สกี.

https://www.gotoknow.org/posts/674908#google_vignette

สมาคมเด็กและเยาวชนเพื่อสันติภาพชายแดนใต้. (2563). กลุ่มลูกเหริยง กับภารกิจเยียวยา และบ่มเพาะเด็ก และเยาวชนจังหวัดชายแดนใต้. <https://www.isoc5.net/articles/view/158>

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (สมาคมควอท). (2567). การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning).

<https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/project-based-learning>

สวท.ยะลา กรมประชาสัมพันธ์. (2565). กิจกรรมตุปะ (ข้าวต้มสามเหลี่ยม).

<https://www.facebook.com/pages/เพจ-สวทยะลา-กรมประชาสัมพันธ์/741704979499175>

สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดยะลา. (2562). รายงานคุณภาพชีวิตประชาชนจังหวัดยะลา.จปฐ./กชช.

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง. (2560). สื่อมีบทบาทในสังคมอย่างไรบ้าง

<https://bcp.nbt.go.th/th/detail>

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดยะลา กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). สารสนเทศด้านจำนวนสถานศึกษา

<https://edustatistics.moe.go.th/school95>

สุวัฒน์ มหัตนิรันดร์กุลและคณะ. (2540). เปรียบเทียบแบบวัดคุณภาพชีวิตองค์การอนามัยโลกชุด 100 ตัวชี้วัดและ 26 ตัวชี้วัด. กระทรวงสาธารณสุข.

สุชุม ทับทวี. (2554). คุณภาพชีวิตในการทำงานของนายทหารชั้นประทวน : กรณีศึกษากองพันทหารช่างที่ 402. มหาวิทยาลัยบูรพา.

สุรัชย์ ไวยวรรณจิตร และคณะ. (2564). รูปแบบและระบบนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ช่วย

เยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาเพื่อลดผลกระทบจาก

สถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้. วารสารนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ธุรกิจบัณฑิตย์, 15(2). [https://so01.tci-thaijo.org/index.php/dpuca/article](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/dpuca/article/view/247165/168884)

[/view/247165/168884](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/dpuca/article/view/247165/168884)

สิทธิโชค ปาณะศรี และคณะ. (2561). พหุวัฒนธรรมในมุมมองของปรัชญาหลังนวยุค. วารสารเซนต์

จอห์น. https://sju.ac.th/pap_file/effee2b31dee65cf57b529cab4714926.pdf

- สิริกกร สิ้นสม. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อความมีวินัยในตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3. ส.
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, วิทยาลัยครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์. (2552). สภาพการจัดการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้. ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี.
ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
[https://lib.edu.chula.ac.th/FILEROOM/CU_FORMJOURNAL/DRAWER001/GENERAL/
DATA0016/00016015.PDF](https://lib.edu.chula.ac.th/FILEROOM/CU_FORMJOURNAL/DRAWER001/GENERAL/ DATA0016/00016015.PDF)
- อัญรินทร์ อมรอิสริยาชัย. (2563). สื่อออนไลน์ ความสำคัญของสื่อ และสิ่งที่สื่อขาดหายไป
ปัจจุบัน. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
<https://tu.ac.th/thammasat-jc-expert-importance-of-media>
- อัปสร อีซอและคณะ. (2561). การอนุรักษ์และเพิ่มมูลค่าอาหารสามวัฒนธรรมจังหวัดชายแดนใต้ตาม
แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- อังคณา อ่อนธาน. (2564). ผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการทำงาน
และอาชีพสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร,
23(2).
- อนุสร หงษ์ขุนทด. (2566). ระบบการสอน ASSURE Model. <https://krukob.com/web/occ-5/>
- อภิรัฐ บุญศิริ. (2559). วิถีชีวิตของครอบครัวกับผลกระทบจากเหตุการณ์ความไม่สงบชายแดนใต้ :
กรณีศึกษาเขตพื้นที่พัฒนาพิเศษเฉพาะกิจชายแดนใต้จังหวัดสงขลาตั้งแต่ พ.ศ.2547- พ.ศ.
2557. วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 11(11).
- อติยศ สรรคบุรานุรักษ์ และ ศศิณัฐ สรรคบุรานุรักษ์. (2561). เปอรานากัน : บาบ๋า-ย่าหยา มรดกทาง
วัฒนธรรมสายเลือดลูกผสมมลายู-จีน. มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 11(3).

ภาษาอังกฤษ

- Academy, C. (2566). Project based learning คืออะไร การเรียนรู้ยุคใหม่ในศตวรรษที่ 21.
<https://codegeniusacademy.com/project-based-learning/>
- Academy, S. (2563). สังคมที่พ่อแม่ต้องเจอเมื่อลูกเข้าโรงเรียน
<https://www.starfishlabz.com/blog/82-สังคมที่พ่อแม่ต้องเจอเมื่อลูกเข้าโรงเรียน>
- Asian Development Bank. (2020). Education Sector Assessment for Southern Thailand.
Asian Development Bank Publication.
- Affairs, D. o. A. (1997). Research Findings on Local Wisdom and Development,
Curriculum, and Activities Organization for Teaching. M. o. Education.

- Arnstien, S. R. (1969). A Ladder of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216-224.
- Bangkok, X. A. S. o. (2567). กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning). <https://www.asbsk.ac.th/th/curriculum/project-based-learning/>
- Blum, L. A. (2541). Antiracism, Multiculturalism, and Interracial Community : Three Educational Values for a Multicultural Society. In *Applied Ethnics : A Multicultural Approach*. Prentice Hall, Second edition.
- Chatchawan, P. (2015). Siamese logos: The evolution of the Thai logos During the Rattanakosin period. *Veridian E-Journal International (Humanities, Social Sciences and arts)*, 8(4), 236.
- Children, S. t. (2020). *Educational Challenges in Thailand's Deep South*. Save the Children Thailand Publication.
- Chong, T. H., Vacharaporn, E., & Santisart, I. (2018). The challenge of education in conflict-affected areas: A case study of Thailand's southern border provinces. *Conflict and Society*, 4(1), 1-13.
- Cohen, J. M., & Uphoff, N.T. (1981). *Rural Development Participation: Concept and Measure For Project Design Implementation and Evaluation*: Rural Development Committee Center for international Studies. Cornell University Press.
- Deep South Watch. (2020). *Education in the Deep South: Challenges and Recommendations*. Deep South Watch Publication.
- Debra A Lieberman และคณะ. (2009). Young Children's Learning With Digital Media. *Computers in the Schools*, 26(4), 271-283. https://www.researchgate.net/publication/232818900_Young_Children%27s_Learning_With_Digital_Media
- G.Falloon. (2022). STEM in the Making? Investigating STEM Learning in Junior School Makerspaces. *R. i. S. Education*. https://www.researchgate.net/publication/343585701_STEM_in_the_Making_Investigating_STEM_Learning_in_Junior_School_Makerspaces
- Hestiasari Rante และคณะ. (2016). การออกแบบเบื้องต้นของ BatiKids: การเรียนรู้จากเกมเพื่อสนับสนุนเด็กๆ การเรียนรู้กระบวนการผลิตผ้าบาติกแบบดั้งเดิมในบริบทของพิพิธภัณฑ์. https://www.researchgate.net/publication/276422230_A_Preliminary_Design_of_

BatiKids_A_Game-

Based_Learning_to_Support_Children_Learning_the_Process_of_Producing_Traditional_Batik_in_Museum_Context

Joppke, C. L. S. (1999). Introduction : Multicultural Questions. In Multicultural Questions. Oxford University Press.

Luzio, A. D., Günthner, S., & Orletti, F. (2001). Culture in Communication: Analyses of Intercultural Situations. John Benjamins Publishing Company.

Maria Hatzigianni และคณะ. (2020). Children's views on making and designing. European Early Childhood Education Research Journal, 28(3), 1-15.

https://www.researchgate.net/publication/339757338_Children's_views_on_making_and_designing

Novelli, M., Cardoza, M., T., A., L., & Smith, A. (2017). The 4R's framework: Analyzing education's contribution to sustainable peacebuilding with social justice in conflict-affected contexts. Journal on Education in Emergencies, 3(1), 14-43.

Organization, W. H. (1995). Global school health initiative.

https://www.who.int/school_youth_health/gshi/en/.

Romiszowski, A. (1992). Developing auto-instructional materials from programmed texts To CAL and interactive video. Published in the United States of America by Nichols Publishing Company.

Sharon Lynn Chu Yew Yee และคณะ. (2011). Studying medium effects on children's creative processes. C&C '11: Proceedings of the 8th ACM conference on Creativity and cognition November,

Sriprapha, P. (2016). Education in Southern Border Provinces: Challenges and Opportunities. Prince of Songkla University Press.

UNESCO. (2019). Education for All 2000-2019: Achievements and Challenges. UNESCO Publishing.

United Nations (1981). Yearbook of International Trade Statistics. United Nations:UN Press.



ภาคผนวก



ที่ อว 8610/ 2921



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

29 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์กัณฑ์กรัณท์ วิทยอภิบาลกุล

ด้วยนางสาวจิราพร เกียรติินฤมล รหัสประจำตัว 640430040 นักศึกษาหลักสูตรปริญญา
ดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "สัญลักษณ์แห่งมิตร
ภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา" โดยมี
ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา แห่งเกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการ

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
เพื่อประกอบการยื่นขอพิจารณารับรองจากคณะกรรมการวิจัยในมนุษย์และได้แนบเอกสารแบบแสดงความคิดเห็นของ
ผู้เชี่ยวชาญต่อเครื่องมือวิจัยมาพร้อมกันนี้ด้วย ทั้งนี้หากต้องการข้อมูลเพิ่มเติมขอความกรุณาติดต่อ
นางสาวจิราพร เกียรติินฤมล หมายเลขโทรศัพท์ 081-7673257

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน
และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดี
โทร 02-221-5874
โทรสาร 0-3427-5030

ที่ อว 8610/ 2923



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

29 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์นุรีตา จะปะภียา

ด้วยนางสาวจิราพร เกียรติคุณมล รหัสประจำตัว 640430040 นักศึกษาหลักสูตรปริญญา
ดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง สัญญะแห่งมิตร
ภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพุทธวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา” โดยมี
ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา พงษ์เกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการ

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย
เพื่อประกอบการยื่นขอพิจารณารับรองจากคณะกรรมการวิจัยในมนุษย์และได้แนบเอกสารแบบแสดงความคิดเห็นของ
ผู้เชี่ยวชาญต่อเครื่องมือวิจัยมาพร้อมกันนี้ด้วย ทั้งนี้หากต้องการข้อมูลเพิ่มเติมขอความกรุณาติดต่อ
นางสาวจิราพร เกียรติคุณมล หมายเลขโทรศัพท์ 081-7673257

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณาฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน
และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดี
โทร 02-221-5874
โทรสาร 0-3427-5030

ที่ อว 8610/ 2922



คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ถนน หน้าพระลาน
แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

29 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจเครื่องมือการวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์พอหทัย ชุ่นสัน

ด้วยนางสาวจิราพร เกียรติดินกุลมุล รหัสประจำตัว 640430040 นักศึกษาหลักสูตรปริญญา
ดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม อยู่ในระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง สัญญะแห่งมิตร
ภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา” โดยมี
ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา แห่งเกษร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการ

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย
เพื่อประกอบการยื่นขอพิจารณารับรองจากคณะกรรมการวิจัยในมนุษย์และได้แนบเอกสารแบบแสดงความคิดเห็นของ
ผู้เชี่ยวชาญต่อเครื่องมือวิจัยมาพร้อมกันนี้ด้วย ทั้งนี้หากต้องการข้อมูลเพิ่มเติมขอความกรุณาติดต่อ
นางสาวจิราพร เกียรติดินกุล หมายเลขโทรศัพท์ 081-7673257

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน
และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

สำนักงานคณบดี
โทร 02-221-5874
โทรสาร 0-3427-5030



ที่ อว ๐๖๓๘/ว ๑๓๕๖

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๒๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนรัศมีอิสลามวิทยา อำเภอกรงปินัง จังหวัดยะลา

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรม ตุ๊กตากระดาษตามวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกัน ในสังคมพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมการออกแบบตุ๊กตาตามจินตนาการ การประกอบตุ๊กตา และการตกแต่งตุ๊กตาจากวัสดุในท้องถิ่น ในวันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อุทยานการเรียนรู้ยะลา (TK park Yala)

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ ๒ จำนวน ๕ คน และครูผู้ดูแล จำนวน ๑ ท่าน เข้าร่วมกิจกรรมตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว ทั้งนี้ หากมีข้อสงสัย สามารถติดต่อสอบถามและประสานงานได้ที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราพร เกียรติินฤมล หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๑๗๖๗ ๓๒๕๗

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชย์ ริวชาติ)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
โทรศัพท์ ๐ ๗๓๒๕๙ ๙๖๓๒
โทรสาร ๐ ๗๓๒๕๙ ๙๖๓๓
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th

90 ปี รมช. วิทยาลัยครูสุราษฎร์ธานี
คลังปัญญาแห่งชายแดนใต้

ที่ อว ๐๖๓๘/ว ๑๗๕๖

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมบอร์ดเกมชุมชน

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนศรีพัฒนศาสตร์ อำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรมบอร์ดเกมชุมชน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรม Workshop เกี่ยวกับบอร์ดเกมชุมชน ในวันที่ ๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อุทยานการเรียนรู้ยะลา (TK park Yala)

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ ๓ จำนวน ๕ คน และครูผู้ดูแล จำนวน ๑ ท่าน เข้าร่วมกิจกรรมตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว ทั้งนี้ หากมีข้อสงสัยสามารถติดต่อสอบถามและประสานงานได้ที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราพร เกียรติินฤมล หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๑๗๖๗ ๓๒๕๗

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชย์ รวีชาติ)
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
โทรศัพท์ ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๒
โทรสาร ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๓
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th



๑๐ ปี มย. 5 วิทยาลัยครูสุราษฎร์ธานี
คลังปัญญาแห่งชายแดนใต้

ที่ อว ๐๖๓๘/๑๓๒๖

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเรียนเชิญนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว (ECO print)
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านจุโป

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรมการออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว (ECO print) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และฝึกทักษะการย้อมสีผ้าจากพืชรอบตัวในท้องถิ่น และเพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความภาคภูมิใจในพื้นที่ของตนเอง โดยผ่านกิจกรรมการย้อมสีผ้าจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น ในวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ โรงเรียนบ้านจุโป ตำบลแม่หวาด อำเภอธารโต จังหวัดยะลา

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านจุโป จำนวน ๑๕ คน เข้าร่วมกิจกรรมการออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว (ECO print) ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว ทั้งนี้ หากมีข้อสงสัยสามารถติดต่อสอบถาม และประสานงานได้ที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิราพร เกียรติินฤมล หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๑๗๖๗ ๓๒๕๗

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ชลธิชา สุรัตน์สัญญา)

รองคณบดี รักษาการแทน

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน

รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

โทรศัพท์ ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๒

โทรสาร ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th

90 ปี ๙๕ ปี
วิทยาลัยราชภัฏ
คลังปัญญาแห่งชายแดนใต้

ที่ อว ๐๖๓๘/ว๑๑๓๕๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม My Mind Mini Camp

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนตาร์เบียตุลาคตันกุลนุกุลิ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดและกำหนดการกิจกรรม

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรม My Mind Mini Camp มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม วิถีพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม การเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่อง ในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว” ภายใต้โครงการการสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน ในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ในกรณี หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน ๑๐ คน และครูผู้ดูแล จำนวน ๑ ท่าน เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทางโครงการมีรถรับ-ส่ง หรืองบประมาณสนับสนุนค่าน้ำมัน และค่าอาหารฟรีตลอดการจัดกิจกรรม พร้อมมอบเกียรติบัตรสำหรับนักเรียนที่ เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชัย รัชชาติ)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

โทร ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๒

โทรสาร ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th

ที่ อว ๐๖๓๘/ว๑๑๓๕๒



มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม My Mind Mini Camp

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาล ๒ (บ้านมลายูบางกอก)

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดและกำหนดการกิจกรรม

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรม My Mind Mini Camp มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม วิถีพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม การเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่อง ในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว” ภายใต้โครงการการสร้างสรรคงานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน ในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน ๑๐ คน และครูผู้ดูแล จำนวน ๑ ท่าน เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทางโครงการมีรถรับ-ส่ง หรืองบประมาณสนับสนุนค่าน้ำมัน และค่าอาหารฟรีตลอดการจัดกิจกรรม พร้อมมอบเกียรติบัตรสำหรับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชย์ รวีชาติ)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

โทร ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๒

โทรสาร ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th



ที่ อว ๐๖๓๘/ว ๑๑๓๕๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม My Mind Mini Camp

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเจาะป้อแม

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดและกำหนดการกิจกรรม

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรม My Mind Mini Camp มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม วิถีพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม การเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่อง ในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว” ภายใต้โครงการการสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน ในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน ๑๐ คน และครูผู้ดูแล จำนวน ๑ ท่าน เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทางโครงการมีรถรับ-ส่ง หรืองบประมาณสนับสนุนค่าน้ำมัน และค่าอาหารฟรีตลอดการจัดกิจกรรม พร้อมมอบเกียรติบัตรสำหรับนักเรียนที่ เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชย์ วิชาติ)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน

รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

โทร ๐ ๗๓๒๙ ๕๖๓๒

โทรสาร ๐ ๗๓๒๙ ๕๖๓๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th

ที่ อว ๐๖๓๘/ว๑๑๑๓๒



มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม My Mind Mini Camp

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านรัตมา อำเภอฉวาง จังหวัดยะลา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดและกำหนดการกิจกรรม

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรม My Mind Mini Camp มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม วิถีพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม การเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่อง ในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว” ภายใต้โครงการการสร้างสรรคงานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน ในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน ๕ คน และครูผู้ดูแล จำนวน ๑ ท่าน เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทางโครงการมีรถรับ-ส่ง หรืองบประมาณสนับสนุนค่าน้ำมัน และค่าอาหารฟรีตลอดการจัดกิจกรรม พร้อมมอบเกียรติบัตรสำหรับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชัย ริวิชาติ)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

โทร ๐ ๗๓๒๕ ๙๖๓๒

โทรสาร ๐ ๗๓๒๕ ๙๖๓๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th

ที่ อว ๐๖๓๘/ว ๑๑๑๓๕๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม My Mind Mini Camp

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวิจิตรวาทธรรม ตำบลแวก อำเภอห้วยทับทัน จังหวัดพะเยา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดและกำหนดการกิจกรรม

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรม My Mind Mini Camp มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม วิถีพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม การเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่อง ในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว” ภายใต้โครงการการสร้างสรรคงานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน ในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน ๑๐ คน และครูผู้ดูแล จำนวน ๑ ท่าน เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทางโครงการมีรถรับ-ส่ง หรืองบประมาณสนับสนุนค่าน้ำมัน และค่าอาหารฟรีตลอดการจัดกิจกรรม พร้อมมอบเกียรติบัตรสำหรับนักเรียนที่ เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชัย รวีชาติ)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

โทร ๐ ๗๓๒๕ ๕๖๓๒

โทรสาร ๐ ๗๓๒๕ ๕๖๓๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th

ที่ อว ๐๖๓๘/ว ๑๑๓๕๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอร้องเรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม My Mind Mini Camp

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดและกำหนดการกิจกรรม

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรม My Mind Mini Camp มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม วิถีพอวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม การเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่อง ในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว” ภายใต้โครงการการสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน ในสังคมพอวัฒนธรรมชายแดนใต้ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน ๑๐ คน และครูผู้ดูแล จำนวน ๑ ท่าน เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทางโครงการมีรถรับ-ส่ง หรืองบประมาณสนับสนุนค่าน้ำมัน และค่าอาหารฟรีตลอดการจัดกิจกรรม พร้อมมอบเกียรติบัตรสำหรับนักเรียนที่ เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชย์ รัชชาติ)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

โทร ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๒

โทรสาร ๐ ๗๓๒๙ ๙๖๓๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th

ที่ อว ๐๖๓๘/ว ๑๑๓๕๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐

๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอรียนเชิญคุณครูและนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม My Mind Mini Camp

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียน มนบาลสาธิตสุโขทัย อำเภอกรงปินัง จังหวัดยะลา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รายละเอียดและกำหนดการกิจกรรม

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรม My Mind Mini Camp มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม วิถีพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม การเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่อง ในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว” ภายใต้โครงการการสร้างสรรค้งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน ในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน ๑๐ คน และครูผู้ดูแล จำนวน ๑ ท่าน เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทางโครงการมีรถรับ-ส่ง หรืองบประมาณสนับสนุนค่าน้ำมัน และค่าอาหารฟรีตลอดการจัดกิจกรรม พร้อมมอบเกียรติบัตรสำหรับนักเรียนที่ เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชัย รัชชาติ)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

โทร ๐ ๗๓๒๙ ๕๖๓๒

โทรสาร ๐ ๗๓๒๙ ๕๖๓๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ info.saraban@yru.ac.th





หนังสือรับรองการนำไปใช้ประโยชน์ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ข้าพเจ้า... ผู้ช่วยศาสตราจารย์พอหทัย ชุ่นสั้น..... ตำแหน่ง..... ประธานหลักสูตร.....

ชื่อหน่วยงาน..... มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.....

สถานที่ตั้ง 133 ถนนเทศบาล 3 ตำบลสะเตง อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา 95000.....

โทรศัพท์..... 0856444385..... โทรสาร..... อีเมล..... Porhathai.s@yru.ac.th.....

ขอรับรองว่าได้นำผลงาน งานวิจัย งานสร้างสรรค์ นวัตกรรม งานบริการวิชาการ

เรื่อง... สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรมเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา
ซึ่งเป็นผลงานของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราพร เกียรติดินถุมล. หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา มาใช้ประโยชน์ในองค์กร/หน่วยงาน/กลุ่มของข้าพเจ้า
โดยเริ่มนำมาใช้ประโยชน์ ตั้งแต่วันที่ 20-21 เดือน มกราคม พ.ศ. 2567 ก่อให้เกิดผลดีในด้านต่อไปนี้
(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ การใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะ
 การใช้ประโยชน์เชิงนโยบาย การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์
 การใช้ประโยชน์ทางอ้อม

ซึ่งการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์/นวัตกรรม/งานบริการวิชาการ เรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์ ก่อให้เกิดผลโดยสรุปดังนี้
..... ดำเนินการจัดโครงการบริการวิชาการการสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้
ภายใต้โครงการ SENANG ในกิจกรรม My Mind Mini Camp โดยวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น
ในด้านทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคมวิถีพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา ผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม
การเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การเล่นเกม
พื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่องในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว”.....

ข้าพเจ้าขอลงนามในหนังสือรับรองการนำไปใช้ประโยชน์ด้วยความจริงทุกประการ

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พอหทัย ชุ่นสั้น)

วันที่ให้ข้อมูล...../...../.....



ภาคผนวก ง
คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
เรื่อง ให้บุคลากรในสถาบันอุดมศึกษาเดินทางไปราชการ



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
ที่ ๖๔๔๓ / ๒๕๖๗
เรื่อง ใ้บุคลากรในสถาบันอุดมศึกษาเดินทางไปราชการ

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์ คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา กำหนดจัดกิจกรรมการออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว (ECO print) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และฝึกทักษะการย้อมสีผ้าจากพืชรอบตัวในท้องถิ่น และเพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความภาคภูมิใจในพื้นที่ของตนเอง โดยผ่านกิจกรรมการย้อมสีผ้าจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น ในวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ โรงเรียนบ้านจุโป ตำบลแม่หวาด อำเภอธารโต จังหวัดยะลา

เพื่อให้การดำเนินงานฯ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๗ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และตามคำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่ ๓๑๔๙/๒๕๖๖ เรื่อง การมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่ และการมอบอำนาจของรักษาราชการแทนอธิการบดี ให้แก่ คณบดี ผู้อำนวยการสำนัก ผู้อำนวยการสถาบัน และผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนรักษาราชการแทนอธิการบดี ลงวันที่ ๒๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จึงสั่งให้

- | | |
|-----------------------------|--------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พอหทัย | สุนัน |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราพร | เกียรติคุณมล |
| ๓. อาจารย์ณัฐญาวิริย์ | เบ็ญญา |

เดินทางไปราชการ ณ โรงเรียนบ้านจุโป ตำบลแม่หวาด อำเภอธารโต จังหวัดยะลา เพื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว (ECO print) ในวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ และไม่ขอเบิกงบประมาณจากมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ทั้งนี้ ในวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

สั่ง ณ วันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชย์ ริชาติ)
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา





คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
ที่ ๘๖๒๖ / ๒๕๖๖
เรื่อง แต่งตั้งวิทยากรโครงการบริการวิชาการ
เรื่อง การสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้

ด้วยมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ร่วมกับมูลนิธิช่วยเหลือนักเรียน (ประเทศไทย) Save the Children (Thailand) Foundation ให้ดำเนินโครงการบริการวิชาการ เรื่อง การสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม เพิ่มศักยภาพ และสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วม และเรียนรู้การสร้างสันติภาพ โดยใช้งานสร้างสรรค์สมัยใหม่ทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของโครงการฯ My Mind Mini Camp ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

เพื่อให้การดำเนินงานฯ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๗ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และตามคำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่ ๓๑๔๙/๒๕๖๖ เรื่อง การมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่ และการมอบอำนาจของรักษาราชการแทนอธิการบดี ให้แก่ คณบดี ผู้อำนวยการสำนัก ผู้อำนวยการสถาบัน และผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนรักษาราชการแทนอธิการบดี ลงวันที่ ๒๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จึงขอแต่งตั้งวิทยากรโครงการบริการวิชาการ เรื่อง การสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ดังนี้

๑. อาจารย์วิศนีย์ ผดุง
๒. อาจารย์ชุตายี คูมีแด
๓. นางสาวศิริลักษณ์ วงศ์ธรรม

ให้บุคลากรที่ได้รับการแต่งตั้งตามคำสั่งฉบับนี้ ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗

สั่ง ณ วันที่ ๒๘ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชัย ริวิชาติ)
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
ที่ ๔๖๒ / ๒๕๖๗

เรื่อง แต่งตั้งวิทยากรโครงการการสร้างสรรคงานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน
ในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ภายใต้โครงการ SENANG
กิจกรรม My Mind Mini Camp

ด้วย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดโครงการ
การสร้างสรรคงานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ภายใต้โครงการ SENANG
กิจกรรม My Mind Mini Camp มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกัน
ในสังคมวิถีพหุวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม การเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา
การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่อง
ในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว” ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น.
ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

เพื่อให้การดำเนินงาน เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ
อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๗ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และตามคำสั่ง
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่ ๓๑๔๙/๒๕๖๖ เรื่อง การมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่ และการมอบอำนาจ
ของรักษาราชการแทนอธิการบดี ให้แก่ คณบดี ผู้อำนวยการสำนัก ผู้อำนวยการสถาบัน และผู้อำนวยการ
สำนักงานอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนรักษาราชการแทนอธิการบดี ลงวันที่ ๒๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๖
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จึงขอแต่งตั้งวิทยากรโครงการการสร้างสรรคงานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน
ในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ ภายใต้โครงการ SENANG กิจกรรม My Mind Mini Camp ดังนี้

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราพร เกียรติินฤมล
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พอหทัย ชูนันต์
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิสา ฮาส
๔. อาจารย์ณัฐญาวิรัช เบ็ญญา

ให้บุคลากรที่ได้รับการแต่งตั้งตามคำสั่งนี้ ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย
มีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ของทางราชการ

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗

สั่ง ณ วันที่ ๑๗ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิชาภัทรชย์ ริชาติ)
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ที่ อว ๐๖๓๘.๐๕๐๑๐๒๐๘/๖๗

วันที่ ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นวิทยากร

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

๑. เรื่องเดิม

ด้วยหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสร้างสรรค์ กำหนดจัดกิจกรรม My Mind Mini Camp มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม วิถีพัฒนาวัฒนธรรมพื้นที่จังหวัดยะลา โดยผ่านกิจกรรมบอร์ดเกมการเรียนรู้สถานที่สำคัญจังหวัดยะลา การทำอาหารวัฒนธรรม การเรียนรู้เครื่องแต่งกายตามวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกิจกรรมการเล่าเรื่อง ในหัวข้อ “ความภูมิใจของครอบครัว” ภายใต้โครงการการสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมพัฒนาธรรมชายแดนใต้ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มกราคม ๒๕๖๗ ตั้งแต่เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ณ อาคารเรียนศิลปกรรมศาสตร์ ๑๐A มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

๒. ระเบียบ ประกาศ ข้อบังคับ ข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

๓. การดำเนินการ

ในการนี้ หลักสูตรฯ จึงขอเรียนเชิญอาจารย์วิศนีย์ ผดุง อาจารย์สุตยา ภูมิแด และนางสาวศิริลักษณ์ วงศ์ธรรม เป็นวิทยากรภาคสนามในการถ่ายทอดความรู้ และทักษะต่าง ๆ ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว ทั้งนี้ หากมีข้อสงสัยสามารถติดต่อสอบถาม และประสานงานได้ที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พอหทัย ชุ่นสั้น หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘ ๕๖๔๔ ๔๓๘๕

๔. ข้อเสนอพิจารณา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พอหทัย ชุ่นสั้น)
หัวหน้าโครงการ





ที่ ยล ๕๒๐๐๓(๐๖)/ว ๘๑๘

สำนักงานเทศบาลนครยะลา
ถนนสุโขทัย ыл ๕๕๐๐๐

จ กุมภาพันธุ์ ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญร่วมจัดกิจกรรมบอร์ดเกมเมืองยะลา ในการต้อนรับ ฯพณฯ นายกรัฐมนตรี (นายเศรษฐา ทวีสิน)
เรียน ผศ.จิราพร เกียรติคุณมล สาขาออกแบบสร้างสรรค์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏยะลา

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ

ตามที่เทศบาลนครยะลา กำหนดจัดโครงการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเมืองแห่งการเรียนรู้ เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา เทศบาลนครยะลา ปี ๒๕๖๖ ระยะเวลาดำเนินการตั้งแต่ เดือนตุลาคม ๒๕๖๖ - เดือนกันยายน ๒๕๖๗ (๑๒ เดือน) ณ พื้นที่เทศบาลนครยะลา จังหวัดยะลา วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเมืองแห่งการเรียนรู้เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา เทศบาลนครยะลา โดยมีการพัฒนาโครงการกลุ่มทั้ง ๔ ด้าน ได้แก่ (๑) กลไกเชิงโครงสร้างในการขับเคลื่อน (๒) กลไกเชิงกระบวนการ (๓) กลไกเชิงเครื่องมือ และการเรียนรู้ และ (๔) กลไกการสื่อสารและขยายผล อีกทั้งเพื่อพัฒนาศักยภาพ ของคณะทำงาน นักจัดการเมือง หรือกลไกเชิงโครงสร้างที่ขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้เพื่อลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษาให้เป็นหน่วยการจัดการพื้นที่ที่มีความเข้มแข็ง และเพื่อเชื่อมประสานกับเครือข่ายนักจัดการเมือง ในการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันข้ามพื้นที่ และสามารถเป็นพื้นที่ต้นแบบที่ขยายผลต่อไปได้ นั้น

เทศบาลนครยะลา ขอเรียนเชิญท่านร่วมจัดกิจกรรมบอร์ดเกมเมืองยะลา ในการต้อนรับ ฯพณฯ นายกรัฐมนตรี (นายเศรษฐา ทวีสิน) กำหนดเดินทางมาตรวจราชการพื้นที่เทศบาลนครยะลา อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ในวันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๐๘.๓๐ น. เป็นต้นไป ณ อาคารศูนย์เยาวชน เทศบาลนครยะลา และมอบหมายให้ นางตฤดี สาและ นักวิชาการศึกษานำผลการ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๐ ๐๓๖ ๗๙๓๐ เป็นผู้ประสานงาน ผลเป็นประการใดโปรดแจ้งกลับมายัง สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครยะลาทราบด้วย จักขอบพระคุณยิ่ง รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายพงษ์ศักดิ์ ยิ่งชนม์เจริญ)
นายกเทศมนตรีนครยะลา

สำนักงานการศึกษา
ฝ่ายกิจกรรมเด็กและเยาวชนฯ
โทร ๐-๗๓๒๑ - ๓๙๖๖ ต่อ ๑๔๑๓

แบบตอบรับ

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์
 อำเภอจันทบุรี
 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

วันที่ ๒๐ เดือนกุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ตอบรับการร่วมจัดกิจกรรมบรอดเกมเมืองยะลา ในการต้อนรับ ฯพณฯ นายกรัฐมนตรี (นายเศรษฐา ทวีสิน)

เรียน นายกเทศมนตรีนครยะลา

ตามที่เทศบาลนครยะลา ได้เชิญเข้าร่วมจัดกิจกรรมบรอดเกมเมืองยะลา ในการต้อนรับ ฯพณฯ นายกรัฐมนตรี (นายเศรษฐา ทวีสิน) กำหนดเดินทางมาตรวจราชการพื้นที่เทศบาลนครยะลา อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา ในวันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๐๘.๓๐ น. ณ อาคารศูนย์เยาวชนเทศบาลนครยะลา นั้น

ในการนี้ ได้พิจารณาตอบรับ ร่วมจัดกิจกรรมบรอดเกมเมืองยะลา ดังนี้

- สามารถเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวได้ จำนวน.....1.....คน
 ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวได้ เนื่องจาก.....
 มอหมายให้.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(ลงชื่อ).....
 (.....รองนายกฯ.....)

หมายเลขโทรศัพท์..... ๐ ๘๑ - ๙๖๙๗๒๒๕๓

หมายเหตุ กรุณาส่งใบตอบรับกลับมายังสำนักการศึกษา เทศบาลนครยะลา ภายในวันที่ ๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ หรือส่งข้อมูลทางแอปพลิเคชันไลน์ตามคิวอาร์โค้ด





ภาคผนวก ข
หนังสือขอรับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักงานบริหารการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภายใน 216004

ที่ อว 8603.16/ 3968 วันที่ 22 สิงหาคม 2566

เรื่อง ผลการพิจารณาการขอรับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

เรียน นางสาวจิราพร เกียรติคุณ (นักศึกษาคณะมัณฑนศิลป์)

ผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา ศาสตราจารย์ ดร.อนุชา พงษ์เกษร

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัย เรื่อง สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถี
พหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา (เลขที่โครงการ REC 66.0808-118-7313) ไปยัง
สำนักงานบริหารการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อขอรับการพิจารณารับรองจากคณะกรรมการจริยธรรม
การวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศิลปากรแล้ว นั้น

บัดนี้ สำนักงานบริหารการวิจัยฯ ขอแจ้งผลการพิจารณาให้ทราบว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเข้าข่าย
โครงการวิจัยที่ได้รับการยกเว้นการพิจารณา (Exemption review) จึงออกหนังสือรับรองให้กับโครงการวิจัยดังกล่าว
ตามเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ หากผู้วิจัยมีข้อสงสัยสามารถสอบถามเพิ่มเติมได้ที่นางสาวพัชรณัฐ
เสาร์หงษ์ ไทร (เบอร์สำนักงาน) 098-5479738 ภายใน 216004

(รองศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ อัครมงคลพร)
ประธานกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



มหาวิทยาลัยศิลปากร

หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

รหัสโครงการ: REC 66.0808-118-7313

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย): สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม
เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา

ชื่อโครงการ (ภาษาอังกฤษ): THE SIGN OF FRIENDSHIP: CREATIVE MEDIA DESIGN IN MULTICULTURALISM
FOR THE BETTER LIFE QUALITY, A CASE STUDY OF YALA PROVINCE

ผู้วิจัยหลัก: นางสาวจิราพร เกียรติคุณมณี

สังกัด: คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เอกสารที่รับรอง:

1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เวอร์ชัน 01 ฉบับลงวันที่ 8 สิงหาคม 2566
2. แบบเสนอโครงการวิจัยเพื่อพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (ฉบับภาษาไทย)
เวอร์ชัน 01 ฉบับลงวันที่ 8 สิงหาคม 2566
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย เวอร์ชัน 01 ฉบับลงวันที่ 8 สิงหาคม 2566
4. หนังสือแสดงเจตนายินยอมการเข้าร่วมการวิจัย เวอร์ชัน 01 ฉบับลงวันที่ 8 สิงหาคม 2566

ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยยึดหลักเกณฑ์ตามคำประกาศ เฮลซิงกิ (Declaration of Helsinki) และมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมายข้อบังคับ และข้อกำหนดภายในประเทศ



(ศาสตราจารย์ ดร.พรศักดิ์ ศรีอมรศักดิ์)
ประธานกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

หมายเลขใบรับรอง COE 66.0811-076

วันที่รับรอง: 11 สิงหาคม พ.ศ. 2566

สำนักงานบริหารการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์

6 ถนนราชมนฑรา ใน ตำบลพระปฐมเจดีย์ อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000

โทร 0-3425-5808 โทรสาร (Fax) : 0-3425-5808

email : humanethics@su.ac.th



**แบบสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความเข้าใจ ถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่ง
มิตรภาพ ในพื้นที่จังหวัดยะลา**

คำอธิบาย

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

1. ท่านคิดว่า จังหวัดยะลา มีการจัดกิจกรรมอะไรบ้าง ที่เสริมสร้างความสามัคคีให้กับชุมชน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่า มีประเพณี วัฒนธรรมใดบ้าง ที่คนไทยพุทธ ไทยเชื้อสายมุสลิม คนไทยเชื้อสายจีน สามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

3. ท่านคิดว่า ประเพณี วัฒนธรรม หรือกิจกรรมใด ในอดีตที่สูญหายไป เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าอะไรคือเครื่องหมาย หรืออัตลักษณ์ของจังหวัดยะลา ที่สื่อความหมายถึงมิตรภาพ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร ถ้ามีการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความสามัคคีให้กับเด็ก ในพื้นที่จังหวัดยะลา (เช่น บอร์ดเกม เดินแฟชั่น แสดงภาพยนตร์สั้น ทำผ้าบาติก หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะและวัฒนธรรม)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์

ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้

1.6 สถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน

- 1) โสด 2) สมรส 3) หย่า 4) หม้ายเนื่องจากคู่สมรสเสียชีวิต
5) แยกกันอยู่โปรตระบุ..... 6) แยกกันอยู่ชั่วคราวตามข้อตกลงระหว่างคู่สมรส

1.7 ความสัมพันธ์กับเด็ก

- 1) บิดา-มารดา 2) ปู่-ย่า 3) ตา-ยาย
4) อื่น ๆ ระบุ.....

1.8 จำนวนสมาชิกในครอบครัว.....คน ชาย.....คน หญิง.....คน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

(5=ระดับความคิดเห็นมากที่สุด 4=ระดับความคิดเห็นมาก 3=ระดับความคิดเห็นปานกลาง
 2=ระดับความคิดเห็นน้อย 1=ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด)

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2.1 ท่านทำกิจกรรมร่วมกับ บุตรหลานของท่านเป็นประจำ					
2.2 ท่านสอนให้บุตรหลานของท่านเรียนรู้วัฒนธรรมในพื้นที่					
2.3 บุตรหลานของท่านมีเพื่อนต่างศาสนา					
2.4 ท่านคิดว่า “สื่อ” ในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุตรหลาน					
2.5 บุตรหลานของท่านสนใจเรียนรู้สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น บัตรคำ/สื่อศิลปะ/ของเล่น/หนังสือนิทาน					
2.6 บุตรหลานของท่านสนใจเรียนรู้สื่อสิ่งอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เล่นดนตรีหรือฟังเพลง/วิดีโอแอนิเมชัน/ภาพยนตร์/เกมออนไลน์					
2.7 ท่านคิดว่าการนำวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลาออกมาออกแบบ “สื่อสร้างสรรค์” ให้กับบุตรหลานของท่านเป็นสิ่งที่ดี					
2.8 ท่านคิดว่าเด็กทำกิจกรรมร่วมกับผู้ปกครองบ่อยครั้ง จะสามารถสร้างความเข้าใจในครอบครัวได้ดี					
2.9 ท่านสนับสนุนให้บุตรหลานร่วมกิจกรรม ผ่าน “สื่อสร้างสรรค์” กับเพื่อนต่างศาสนา เพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม (เช่น บอร์ดเกม เดินแฟชั่น แสดงภาพยนตร์สั้น ทำผ้าบาติก หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะและวัฒนธรรม)					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้



ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

6. บุตรหลานของท่านสนใจเรียนรู้สื่อสิ่งอิเล็กทรอนิกส์มากน้อยเพียงใด
(เช่น เล่นดนตรีหรือฟังเพลง/วิดีโอแอนิเมชัน/ภาพยนตร์/เกมออนไลน์)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. ท่านคิดเห็นอย่างไร เกี่ยวกับการนำวัฒนธรรมของจังหวัดยะลาออกมาออกแบบ “สื่อ” ให้กับบุตรหลานของท่านได้เรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

8. ท่านคิดเห็นอย่างไร ถ้ามีกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กและผู้ปกครอง ในจังหวัดยะลา (เช่น บอร์ดเกม เดินแฟชั่น แสดงภาพยนตร์สั้น ทำผ้าบาติก หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะและวัฒนธรรม)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

9. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร ถ้าบุคลากรของท่านร่วมกิจกรรม ผ่าน “สื่อสร้างสรรค์” กับเพื่อนต่างศาสนาเพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม

.....

.....

.....

.....

.....

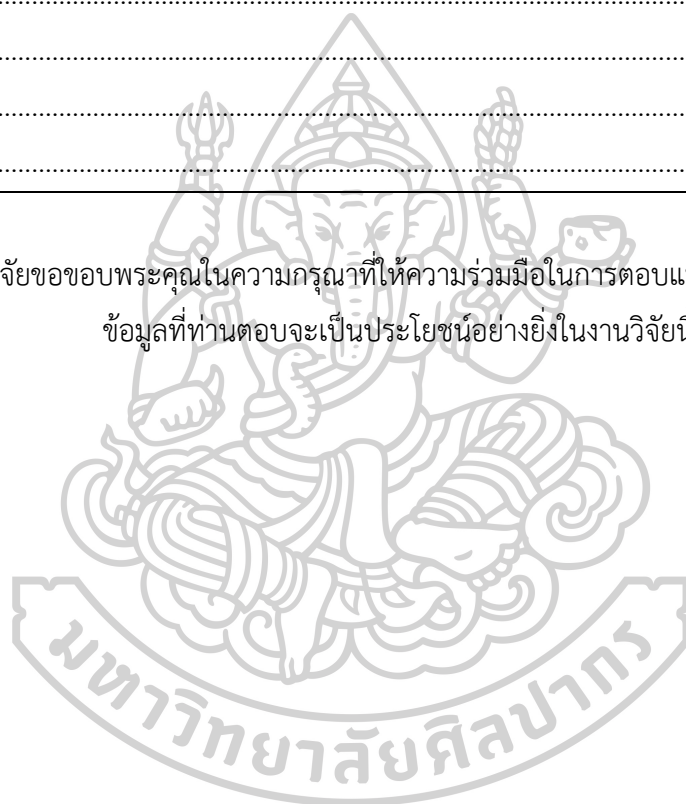
.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้



แบบสนทนากลุ่ม สำหรับผู้อำนวยการ คุณครู และนักวิชาการสำหรับเด็ก

คำอธิบาย

แบบสนทนากลุ่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตสาขาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่ม

1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับปัญหา/อุปสรรคในด้านการเรียนรู้ “สื่อ” ของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. “สื่อ” ประเภทใด ที่มีความเหมาะสมกับเด็กประถมศึกษาตอนต้น เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่ม
<p>6. ท่านคิดว่า ขนาดของกลุ่มเด็กประถมศึกษาตอนต้น ต่อการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง ไม่ควรเกินกี่คน</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>7. จากข้อ 6 หากท่านเป็นผู้คัดเลือกเด็กมาร่วมกิจกรรมนี้ ท่านมีเกณฑ์ในการคัดเลือกอย่างไรบ้าง เพราะเหตุใด (เช่น ผลการเรียน พฤติกรรม ครอบครัวฯ)</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>8. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร ถ้ามีการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความสามัคคีให้กับเด็ก ในพื้นที่จังหวัดยะลา (เช่น บอร์ดเกมส์ เดินแฟชั่น แสดงภาพยนตร์สั้น ทำผ้าบาติก หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะและวัฒนธรรม)</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสนทนากลุ่ม
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้

แบบสนทนากลุ่ม สำหรับนักวิชาการและนักออกแบบสื่อ

คำอธิบาย

แบบสนทนากลุ่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตสาขาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่ม

1. “สื่อสร้างสรรค์” ควรเป็นสื่อแบบใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. การออกแบบ “สื่อสร้างสรรค์” ลักษณะใด ที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความรัก ความสามัคคี

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบชีวิตและประเมินผล สำหรับผู้ปกครองและเด็กที่ร่วมกิจกรรม

คำอธิบาย

แบบประเมินนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา ปรัชญาดุซงึนบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อประเมินกิจกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยดังนี้

1. ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน
2. สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

แบบทดสอบนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ผู้ปกครอง)

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

ส่วนที่ 3 ศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก)

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบประเมินให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ผู้ปกครอง)

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1.1 เพศ

1) ชาย 2) หญิง

1.2 อายุ ปี

1.3 อาชีพหลัก

1) รับจ้างทั่วไป 2) เกษตรกร 3) ประมง

- 4) ข้าราชการ/ลูกจ้างหรือพนักงานของรัฐ 5) พนักงานรัฐวิสาหกิจ
6) เจ้าหน้าที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
7) ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว 8) พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน
9) ว่างาน/ไม่มีงานทำ 10) อื่น ๆ ระบุ.....

1.4 ศาสนา 1.พุทธ 2.คริสต์ 3. อิสลาม 4. อื่น ๆ ระบุ.....

1.5 ระดับการศึกษา

- 1) ต่ำกว่าปริญญาตรี 2) ปริญญาตรี
 3) ปริญญาโท 4) ปริญญาเอก

1.6 สถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน

- 1) โสด 2) สมรส 3) หย่า 4) หม้ายเนื่องจากคู่สมรสเสียชีวิต
 5) แยกกันอยู่โปรถระบุ 6) แยกกันอยู่ชั่วคราวตามข้อตกลงระหว่างคู่สมรส

1.7 ความสัมพันธ์กับเด็ก

- 1) บิดา-มารดา 2) ปู่-ย่า 3) ตา-ยาย
 4) อื่น ๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

2.1 เพศ 1) ชาย 2) หญิง

2.2 อายุ ปี

2.3 ระดับชั้นประถมศึกษา

- 1) ประถมศึกษาปีที่ 1 2) ประถมศึกษาปีที่ 2
 3) ประถมศึกษาปีที่ 3 4) ประถมศึกษาปีที่ 4

ส่วนที่ 3 ศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก)

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

(5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่มี)

ประเด็นคำถาม การเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม	ระดับศักยภาพของเด็ก						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
ทักษะการตระหนักรู้ในตัวเอง เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำ กิจกรรมด้วยตนเองได้							
ทักษะการรู้จักบริหารจัดการอารมณ์ เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อ							

ประเด็นคำถาม การเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม	ระดับศักยภาพของเด็ก						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
เจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม							
ทักษะความเข้าใจหรือตระหนักรู้ด้านสังคม เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่าง วัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี							
มีทักษะด้านความสัมพันธ์ เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี กับเพื่อน							
รับผิดชอบในสิ่งที่ตัดสินใจได้ เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้อย่าง สำเร็จตามเป้าหมาย							

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

4.1 ท่านมีความคิดอย่างไรต่อ “สื่อ” ที่นำมาทำกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก

- 1) ดี 2) ไม่ดี 3) ไม่ทราบ

4.2 ท่านคิดว่าสื่อที่นำมาใช้ในกิจกรรม สามารถสร้างมิตรภาพให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสม

- 1) มีความเชื่อมั่น 2) ไม่เชื่อมั่น 3) ไม่แน่ใจ

4.3 ท่านมีความรู้สึกอย่างไรที่นำวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลามาเป็นแนวคิดในการออกแบบ “สื่อสร้างสรรค์” ในครั้งนี้

- 1) มีความเชื่อมั่น 2) ไม่เชื่อมั่น 3) ไม่แน่ใจ

4.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง กิจกรรมในครั้งนี้

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบประเมิน

ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้

แบบชีวิตและประเมินผล สำหรับเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม

คำอธิบาย

แบบประเมินนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อประเมินกิจกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยดังนี้

1. ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน
2. สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

แบบทดสอบนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

ส่วนที่ 3 ศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก)

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบประเมินให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.3 โรงเรียน.....

1.4 ครูพี่เลี้ยง.....

1.5 เกณฑ์ในการคัดเลือกเด็กเข้าร่วมกิจกรรม.....

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

2.1 เพศ

1) ชาย

2) หญิง

2.2 อายุ ปี

2.3 ระดับชั้นประถมศึกษา

- 1) ประถมศึกษาปีที่ 1 2) ประถมศึกษาปีที่ 2
 3) ประถมศึกษาปีที่ 3 4) ประถมศึกษาปีที่ 4

ส่วนที่ 3 ศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก)

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

(5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่มี)

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ระดับศักยภาพของเด็ก						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
ด้านสังคมและวัฒนธรรม							
เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี							
เด็กเรียนรู้ และเข้าใจ วัฒนธรรม ประเพณีในพื้นที่จังหวัดยะลามากขึ้น							
เด็กสามารถเล่าเรื่อง แสดงความคิดเห็น ในพื้นที่ของตนเองได้							
เด็กรู้สึกภูมิใจในพื้นที่ของตนเองมากขึ้น							
ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัวและการศึกษา							
เด็กได้รับโอกาสให้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีอิสระทางความคิด							
เด็กได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเข้าร่วมกิจกรรม							
เด็กสามารถเล่าเรื่อง หรือสื่อสาร เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวได้เป็นอย่างดี							
เด็กได้รับโอกาสจากสถานศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ							
ด้านสุขภาพทางร่างกาย							
เด็กมีการใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม							
กิจกรรมมีความปลอดภัยสำหรับเด็ก							

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ระดับศักยภาพของเด็ก						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
เด็กสามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ ได้อย่างเหมาะสม							
เด็กมีการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่อย่างสมวัย							
ด้านอารมณ์และจิตใจ							
เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม							
เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้							
เด็กมีความสุข ร่าเริง แจ่มใสในการเข้าร่วมกิจกรรม							
เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย							
ด้านทักษะการใช้ชีวิต							
เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน							
เด็กสามารถนำความรู้รอบตัวในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการร่วมกิจกรรม							
เด็กสามารถปรับตัว กับเพื่อนที่มาจากต่างโรงเรียนได้อย่างเหมาะสม							
เด็กสามารถยอมรับความรู้ใหม่ ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรม							

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

4.1 ท่านมีความคิดอย่างไรต่อ “สื่อ” ที่นำมาทำกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก

- 1) ดี 2) ไม่ดี 3) ไม่ทราบ

4.2 ท่านคิดว่าสื่อที่นำมาใช้ในกิจกรรม สามารถสร้างมิตรภาพให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสม

- 1) มีความเชื่อมั่น 2) ไม่เชื่อมั่น 3) ไม่แน่ใจ

4.3 ท่านมีความรู้สึกอย่างไรที่นำวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลามาเป็นแนวคิดในการออกแบบ “สื่อสร้างสรรค์” ในครั้งนี้

1) มีความเชื่อมั่น 2) ไม่เชื่อมั่น 3) ไม่แน่ใจ

4.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง กิจกรรมในครั้งนี

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบประเมิน
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้



แบบชีวิตและประเมินผล สำหรับผู้ปกครองและเด็กที่ร่วมกิจกรรม

คำอธิบาย

แบบประเมินนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา ปรัชญาคุณฐิบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อประเมินกิจกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยดังนี้

1. ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน
2. สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

แบบทดสอบนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ผู้ปกครอง)

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

ส่วนที่ 3 ศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก)

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบประเมินให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ผู้ปกครอง)

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1.6 เพศ

1) ชาย 2) หญิง

1.7 อายุ ปี

1.3 อาชีพหลัก

1) รับจ้างทั่วไป 2) เกษตรกร 3) ประมง

- 4) ข้าราชการ/ลูกจ้างหรือพนักงานของรัฐ 5) พนักงานรัฐวิสาหกิจ
6) เจ้าหน้าที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
7) ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว 8) พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน
9) ว่างาน/ไม่มีงานทำ 10) อื่น ๆ ระบุ.....

1.4 ศาสนา 1.พุทธ 2.คริสต์ 3. อิสลาม 4. อื่น ๆ ระบุ.....

1.5 ระดับการศึกษา

- 1) ต่ำกว่าปริญญาตรี 2) ปริญญาตรี
 3) ปริญญาโท 4) ปริญญาเอก

1.6 สถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน

- 1) โสด 2) สมรส 3) หย่า 4) หม้ายเนื่องจากคู่สมรสเสียชีวิต
 5) แยกกันอยู่โปรระยะ 6) แยกกันอยู่ชั่วคราวตามข้อตกลงระหว่างคู่สมรส

1.7 ความสัมพันธ์กับเด็ก

- 1) บิดา-มารดา 2) ปู่-ย่า 3) ตา-ยาย
 4) อื่น ๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

2.1 เพศ

- 1) ชาย 2) หญิง

2.2 อายุ ปี

2.3 ระดับชั้นประถมศึกษา

- 1) ประถมศึกษาปีที่ 1 2) ประถมศึกษาปีที่ 2
 3) ประถมศึกษาปีที่ 3 4) ประถมศึกษาปีที่ 4

ส่วนที่ 3 ศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก)

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

(5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่มี)

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ระดับศักยภาพของเด็ก						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
ด้านสังคมและวัฒนธรรม							
เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี							
เด็กเรียนรู้ และเข้าใจ วัฒนธรรม ประเพณีใน							

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ระดับศักยภาพของเด็ก						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
พื้นที่จังหวัดยะลามากขึ้น							
เด็กสามารถเล่าเรื่อง แสดงความคิดเห็น ในพื้นที่ของตนเองได้							
เด็กรู้สึกภูมิใจในพื้นที่ของตนเองมากขึ้น							
ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัวและการศึกษา							
เด็กได้รับโอกาสให้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีอิสระทางความคิด							
เด็กได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเข้าร่วมกิจกรรม							
เด็กสามารถเล่าเรื่อง หรือสื่อสาร เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวได้เป็นอย่างดี							
เด็กได้รับโอกาสจากสถานศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ							
ด้านสุขภาพทางร่างกาย							
เด็กมีการใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม							
กิจกรรมมีความปลอดภัยสำหรับเด็ก							
เด็กสามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ ได้อย่างเหมาะสม							
เด็กมีการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่อย่างสมวัย							
ด้านอารมณ์และจิตใจ							
เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม							
เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้							
เด็กมีความสุข ร่าเริง แจ่มใสในการเข้าร่วมกิจกรรม							

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ระดับศักยภาพของเด็ก						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้ อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย							
ด้านทักษะการใช้ชีวิต							
เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ ดีกับเพื่อน							
เด็กสามารถนำความรู้รอบตัวใน ชีวิตประจำวัน มาใช้ในการร่วมกิจกรรม							
เด็กสามารถปรับตัว กับเพื่อนที่มาจากต่าง โรงเรียนได้อย่างเหมาะสม							
เด็กสามารถยอมรับความรู้ใหม่ ๆ จากการ เข้าร่วมกิจกรรม							

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

4.1 ท่านมีความคิดอย่างไรต่อ “สื่อ” ที่นำมาทำกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก

- 1) ดี 2) ไม่ดี 3) ไม่ทราบ

4.2 ท่านคิดว่าสื่อที่นำมาใช้ในกิจกรรม สามารถสร้างมิตรภาพให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสม

- 1) มีความเชื่อมั่น 2) ไม่เชื่อมั่น 3) ไม่แน่ใจ

4.3 ท่านมีความรู้สึกอย่างไรที่นำวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดยะลามาเป็นแนวคิดในการออกแบบ “สื่อสร้างสรรค์” ในครั้งนี้

- 1) มีความเชื่อมั่น 2) ไม่เชื่อมั่น 3) ไม่แน่ใจ

4.4 ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง กิจกรรมในครั้งนี้

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบประเมิน

ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้

**แบบชี้วัดและประเมินผล สำหรับการประเมินผู้เข้าชมผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม
ผ่านนิตรรศการแห่งความสัมพันธ์ของ คน พื้นที่ ธรรมชาติ และความเชื่อ
“ฟัง • CULT • ฟัง • เรา”**

คำอธิบาย

แบบประเมินนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพหุวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา ปรัชญาชุมชนบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อประเมินกิจกรรมโดยมีวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยดังนี้

1. ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพหุวัฒนธรรมร่วมกัน
2. สถาบันครอบครัวในวิถีพหุวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพหุวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

แบบทดสอบนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม ในนิตรรศการแห่งความสัมพันธ์ของ คน พื้นที่ ธรรมชาติ และความเชื่อ ก่อเกิดวัฒนธรรม "ฟัง CULT

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบประเมินให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1.8 เพศ

- 1) ชาย 2) หญิง 3) เพศทางเลือก

1.9 อายุ

- 1) ต่ำกว่า 20 ปี 2) อายุ 20 - 40 ปี

- 3) อายุ 40 - 60 ปี 4) อายุ 61 ปีขึ้นไป

1.3 สถานภาพ

- 1) นักศึกษา 2) อาจารย์ 3) อื่น ๆ ระบุ.....

1.4 ระดับการศึกษา

- 1) ต่ำกว่าปริญญาตรี 2) ปริญญาตรี
 3) ปริญญาโท 4) ปริญญาเอก

1.5 เชื้อชาติ/สัญชาติ

- 1) ไทย 2) อื่น ๆ ระบุ.....

1.6 ทราบข่าวกิจกรรมจาก

- 1) สื่อสิ่งพิมพ์ 2) เว็บไซต์
 3) สถานศึกษา/บุคคล 4) อื่น ๆ ระบุ.....

**ส่วนที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม ในนิทรรศการแห่งความสัมพันธ์ของ
 คน พื้นที่ ธรรมชาติ และความเชื่อ ก่อเกิดวัฒนธรรม "พึง CULT"**

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

(5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่มี)

ประเด็นคำถาม	ความพึงพอใจ						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
ท่านชื่นชอบผลงานที่นำมาจัดแสดงนิทรรศการ ครั้งนี้							
ท่านได้รับแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม							
ท่านได้เรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ ผลงาน							
ลักษณะการแสดงผลงานมีความเหมาะสม							
ระยะเวลาในการจัดนิทรรศการมีความเหมาะสม							
ความสนใจที่จะเข้าชมงานนิทรรศการลักษณะนี้ ในครั้งต่อไป							
ความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการเข้าร่วมงาน สามารถนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ							

**แบบชี้วัดและประเมินผล สำหรับการประเมินผู้เข้าการประเมิน
จากผู้ชมสื่อภาพยนตร์สั้น**

คำอธิบาย

แบบประเมินนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในหัวข้อ สัญญาแห่งมิตรภาพ : การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในวิถีพุทธวัฒนธรรม เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น กรณีศึกษาจังหวัดยะลา ปรัชญาคุณภูมิบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อประเมินกิจกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยดังนี้

1. ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดสัญญาแห่งมิตรภาพ ในความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและประเพณีท้องถิ่น เพื่อหาแก่นกลางของพุทธวัฒนธรรมร่วมกัน
2. สถาบันครอบครัวในวิถีพุทธวัฒนธรรม รวมถึงทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ในพื้นที่จังหวัดยะลา เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
3. ออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ในฐานะเครื่องมือที่นำไปสู่การปลูกฝังมิตรภาพสำหรับเด็ก เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในวิถีพุทธวัฒนธรรม นำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

แบบทดสอบนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจสื่อภาพยนตร์สั้น

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบประเมินให้สมบูรณ์ตามความเป็นจริง โดยข้อมูลที่ท่านให้สัมภาษณ์จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้เท่านั้น ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่มีผลกระทบต่อท่าน เนื่องจากข้อมูลของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้เท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1.10 เพศ

- 1) ชาย 2) หญิง

1.11 อายุ

- 1) ต่ำกว่า 20 ปี 2) อายุ 20 - 40 ปี
 3) อายุ 40 - 60 ปี 4) อายุ 61 ปีขึ้นไป

1.3 อาชีพหลัก

- 1) รับจ้างทั่วไป 2) เกษตรกร 3) ประมง

- 4) ข้าราชการ/ลูกจ้างหรือพนักงานของรัฐ 5) พนักงานรัฐวิสาหกิจ
6) เจ้าหน้าที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
7) ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว 8) พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน
9) ว่างาน/ไม่มีงานทำ 10) อื่น ๆ ระบุ.....

1.4 ศาสนา 1.พุทธ 2.คริสต์ 3. อิสลาม 4. อื่น ๆ ระบุ.....

1.5 ระดับการศึกษา

- 1) ต่ำกว่าปริญญาตรี 2) ปริญญาตรี
 3) ปริญญาโท 4) ปริญญาเอก

1.6 ช่องทางการรับชมสื่อ

- 1) YouTube 2) Facebook 3) อื่น ๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจสื่อภาพยนตร์สั้น

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

(5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่มี)

ประเด็นคำถาม	ความพึงพอใจ						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม							
ภาษาที่ใช้ในสื่อภาพยนตร์ มีความเหมาะสม							
เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่องดูแล้วเข้าใจ							
การลำดับภาพมีความน่าสนใจ							
ตัวละครมีความเหมาะสม							
สถานที่เหมาะสมกับ สมจริงกับเนื้อหาภาพยนตร์							
เสียงสนทนามีความชัดเจน เหมาะสม							
ดนตรีประกอบมีความชัดเจน เหมาะสม							
ได้แง่คิดหลังจากชมภาพยนตร์							
การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม							

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบประเมิน
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้



- 4) ข้าราชการ/ลูกจ้างหรือพนักงานของรัฐ 5) พนักงานรัฐวิสาหกิจ
6) เจ้าหน้าที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
7) ค่าขาย/ธุรกิจส่วนตัว 8) พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน
9) ว่างาน/ไม่มีงานทำ 10) อื่น ๆ ระบุ.....

1.4 ศาสนา 1.พุทธ 2.คริสต์ 3. อิสลาม 4. อื่น ๆ ระบุ.....

1.5 ระดับการศึกษา

- 1) ต่ำกว่าปริญญาตรี 2) ปริญญาตรี
 3) ปริญญาโท 4) ปริญญาเอก

1.6 สถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน

- 1) โสด 2) สมรส 3) หย่า 4) หม้ายเนื่องจากคู่สมรสเสียชีวิต
 5) แยกกันอยู่ไประยะบุ 6) แยกกันอยู่ชั่วคราวตามข้อตกลงระหว่างคู่สมรส

ส่วนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ต่อการเข้าร่วมโครงการคำชี้แจง

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

(5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่มี)

ประเด็นความคิดเห็น	ความพึงพอใจ						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
ด้านความพึงพอใจในโครงการ							
ท่านได้รับความรู้ แนวคิด ทักษะ และประสบการณ์ใหม่จาก การอบรมเพียงใด							
กิจกรรมที่ท่านเข้ารับการอบรมมีความน่าสนใจมากน้อย เพียงใด							
กิจกรรมที่จัดอบรมเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้งาน มากน้อย เพียงใด							
ท่านคิดว่าได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการเข้ารับการอบรมจาก กิจกรรมนี้มากน้อย เพียงใด							
เวลาที่กำหนดในการทำกิจกรรมนี้มีความเหมาะสมมากน้อย เพียงใด							
ท่านคิดว่าการฝึกอบรมในครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการเพียงใด							

ประเด็นความคิดเห็น	ความพึงพอใจ						หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	0	
วิทยากรโดยรวมมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพในการเสริม ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ให้แก่ท่านเพียงใด							
ท่านได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์กันมากน้อย เพียงใด							
โดยภาพรวมของการเข้ารับการฝึกอบรมในครั้งนี้ ท่านคิดว่าคุ้มค่าและเหมาะสมเพียงใด							
ด้านวิทยากร							
การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน							
ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา							
การเชื่อมโยงเนื้อหาในการฝึกอบรม							
มีความครบถ้วนของเนื้อหาในการฝึกอบรม							
การใช้เวลาตามที่กำหนดไว้							
การตอบข้อซักถามในการฝึกอบรม							

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบประเมิน
ข้อมูลที่ท่านตอบจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในงานวิจัยนี้



ภาคผนวก ฅ
ผลการประเมินจากการทดลองกิจกรรม

ตารางที่ 1 แสดงความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงภาพยนตร์สั้น เรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ

ประเด็นคำถาม การเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ทักษะการตระหนักรู้ในตัวเอง เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้	3.95	0.32	มาก
ทักษะการรู้จักบริหารจัดการอารมณ์ เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม	3.33	0.60	ปานกลาง
ทักษะความเข้าใจหรือตระหนักรู้ด้านสังคม เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	3.65	0.53	มาก
มีทักษะด้านความสัมพันธ์ เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	3.95	0.42	มาก
รับผิดชอบในสิ่งที่ตัดสินใจได้ เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย	4.10	0.60	มาก
เฉลี่ยรวม	3.79	0.49	มาก

ตารางที่ 2 หัวข้อการประเมินจากผู้ชมสื่อภาพยนตร์สั้น เรื่อง เส้นด้ายแห่งมิตรภาพ

หัวข้อการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
เนื้อหาที่มีความสนุก เข้าใจง่าย	4.00	0.32	มาก
การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม	4.00	1.12	มาก
ภาษาที่ใช้ในสื่อภาพยนตร์ มีความเหมาะสม	4.45	0.40	มาก
เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่องดูแล้วเข้าใจ	4.10	0.53	มาก
การลำดับภาพมีความน่าสนใจ	4.43	1.22	มาก
ตัวละครมีความเหมาะสม	3.80	0.43	มาก
สถานที่เหมาะสมกับ สมจริงกับเนื้อหาภาพยนตร์	3.80	0.61	มาก
เสียงสนทนามีความชัดเจน เหมาะสม	3.60	0.43	มาก
ดนตรีประกอบมีความชัดเจน เหมาะสม	3.90	0.84	มาก

หัวข้อการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ได้แง่คิดหลังจากชมภาพยนตร์	4.10	0.35	มาก
เฉลี่ยรวม	4.00	0.62	มาก

ตารางที่ 3 แสดงความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงภาพยนตร์สั้น เรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์

ประเด็นคำถาม การเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ทักษะการตระหนักรู้ในตัวเอง เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้	4.10	0.61	มาก
ทักษะการรู้จักบริหารจัดการอารมณ์ เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม	3.60	1.20	มาก
ทักษะความเข้าใจหรือตระหนักรู้ด้านสังคม เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	3.90	0.63	มาก
มีทักษะด้านความสัมพันธ์ เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	4.30	0.95	มากที่สุด
รับผิดชอบในสิ่งที่ตัดสินใจได้ เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย	4.50	0.50	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.08	0.78	มาก

ตารางที่ 4 หัวข้อการประเมินจากผู้ชมสื่อภาพยนตร์สั้น เรื่อง สายป่าน - สายสัมพันธ์

หัวข้อการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
เนื้อหามีความสนุก เข้าใจง่าย	4.20	0.71	มาก
การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม	4.45	0.63	มากที่สุด
ภาษาที่ใช้ในสื่อภาพยนตร์ มีความเหมาะสม	3.98	1.20	มาก
เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่องดูแล้วเข้าใจ	4.50	0.60	มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
การลำดับภาพมีความน่าสนใจ	4.58	0.80	มากที่สุด
ตัวละครมีความเหมาะสม	4.20	0.50	มาก
สถานที่เหมาะสมกับ สมจริงกับเนื้อหาภาพยนตร์	4.32	0.53	มากที่สุด
เสียงสนทนามีความชัดเจน เหมาะสม	4.58	0.50	มากที่สุด
ดนตรีประกอบมีความชัดเจน เหมาะสม	4.55	0.55	มากที่สุด
ได้แง่คิดหลังจากชมภาพยนตร์	4.70	1.32	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.41	0.73	มาก

สรุปผลสอบแบบถามการประเมินผู้เข้าชมผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้ปกครองที่เข้าร่วมกิจกรรม มีทั้งหมด 45 คน มีดังนี้
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

- 1.1 เพศชาย ร้อยละ 33.30
 เพศหญิง ร้อยละ 60.10
 เพศทางเลือก ร้อยละ 6.60
- 1.2 อายุต่ำกว่า 20 ปี ร้อยละ 6.60
 อายุ 20 - 40 ปี ร้อยละ 35.50
 อายุ 40 - 60 ปี ร้อยละ 22.20
 อายุ 61 ปีขึ้นไป ร้อยละ 35.60
- 1.3 สถานภาพนักศึกษา ร้อยละ 26.60
 อาจารย์ ร้อยละ 40
 อื่น ๆ ร้อยละ 33.40
- 1.4 ระดับการศึกษา ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 26.60
 ระดับปริญญาตรี ร้อยละ 31.20
 ระดับปริญญาโท ร้อยละ 22.20
 ระดับปริญญาเอก ร้อยละ 20
- 1.5 เชื้อชาติ/สัญชาติ ไทย ร้อยละ 88.89 1.4
 อื่น ๆ ร้อยละ 11
- 1.6 ทราบข่าวกิจกรรมจาก สื่อสิ่งพิมพ์ ร้อยละ 0

เว็บไซต์ ร้อยละ 84.40

สถาบันการศึกษา/ บุคคล ร้อยละ 11.10

อื่น ๆ ร้อยละ 4.50

ตารางที่ 5 ผลประเมินความพึงพอใจผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม ในนิทรรศการแห่งความสัมพันธ์
ของคน พื้นที่ ธรรมชาติ และความเชื่อ ก่อเกิดวัฒนธรรม “ฟัง CULT ฟังเรา”

ประเด็นคำถาม	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ท่านชื่นชอบผลงานที่นำมาจัดแสดงนิทรรศการครั้งนี้	4.15	0.85	มาก
ท่านได้รับแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการ ออกแบบเชิงวัฒนธรรม	4.35	0.25	มากที่สุด
ท่านได้เรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน	4.43	0.78	มากที่สุด
ลักษณะการแสดงผลงานมีความเหมาะสม	4.26	0.23	มากที่สุด
ระยะเวลาในการจัดนิทรรศการมีความเหมาะสม	4.55	0.55	มากที่สุด
ความสนใจที่จะเข้าชมงานนิทรรศการลักษณะนี้ ในครั้งต่อไป	4.35	0.23	มากที่สุด
ความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการเข้าร่วมงาน สามารถนำไป พัฒนาสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะและการออกแบบในอนาคต ได้หรือไม่	4.15	0.25	มาก
รวม	4.32	0.45	มากที่สุด

แบบถามการประเมินของผู้ปกครอง

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้ปกครองที่เข้าร่วมกิจกรรม มีทั้งหมด 10 คน มีดังนี้

1. ผู้ปกครองคนไทยพุทธ จำนวน 3 คน
2. ผู้ปกครองคนไทยเชื้อสายมุสลิม จำนวน 5 คน
3. ผู้ปกครองคนไทยเชื้อสายจีน จำนวน 2 คน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ผู้ปกครอง)

1.1 เพศชาย ร้อยละ 20

เพศหญิง ร้อยละ 80

1.2 อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 80

อายุ 41-50 ปี ร้อยละ 20

1.3 อาชีพรับจ้างทั่วไป ร้อยละ 10

อาชีพข้าราชการ/ลูกจ้างหรือพนักงานของรัฐ ร้อยละ 50

อาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 20

อาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 20

1.4 ศาสนาพุทธ ร้อยละ 50

ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 50

1.5 ระดับการศึกษาปริญญาตรี ร้อยละ 30

ระดับปริญญาโท ร้อยละ 60

ระดับปริญญาเอก ร้อยละ 10

1.6 สถานภาพสมรส ร้อยละ 90

สถานภาพหย่า ร้อยละ 10

1.7 ความสัมพันธ์กับเด็ก บิดา-มารดา ร้อยละ 100

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

2.1 เพศชาย ร้อยละ 60

เพศหญิง ร้อยละ 40

2.2 อายุ 7 ปี ร้อยละ 20

อายุ 8 ปี ร้อยละ 40

อายุ 9 ปี ร้อยละ 40

2.3 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 60

ศาสนาพุทธ ร้อยละ 40

2.4 ชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 1 ร้อยละ 20

ปีที่ 2 ร้อยละ 40

ปีที่ 3 ร้อยละ 40

ตารางที่ 6 ผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) กิจกรรม ออกแบบผ้าบาติก WARNA IN THE DARK

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านสังคมและวัฒนธรรม			
เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	4.30	0.72	มากที่สุด
เด็กเรียนรู้ และเข้าใจ วัฒนธรรม ประเพณีในพื้นที่จังหวัดยะลามากขึ้น	4.52	1.22	มากที่สุด
เด็กสามารถเล่าเรื่อง แสดงความคิดเห็น ในพื้นที่ของตนเองได้	4.12	0.98	มาก
เด็กรู้สึกภูมิใจในพื้นที่ของตนเองมากขึ้น	4.20	0.85	มาก
ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัว			
เด็กได้รับโอกาสให้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีอิสระทางความคิด	4.30	0.62	มากที่สุด
เด็กได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.70	1.12	มากที่สุด
เด็กสามารถเล่าเรื่องหรือสื่อสาร เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวได้เป็นอย่างดี	4.30	0.98	มากที่สุด
ด้านสุขภาพทางร่างกาย			
เด็กมีการใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	4.10	0.64	มาก
กิจกรรมมีความปลอดภัยสำหรับเด็ก	3.80	0.72	มาก
เด็กสามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ ได้อย่างเหมาะสม	3.60	1.23	มาก
เด็กมีการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่อย่างสมวัย	4.10	0.74	มาก
ด้านอารมณ์และจิตใจ			
เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม	3.70	0.63	มาก
เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้	3.95	0.52	มาก
เด็กมีความสุข ร่าเริง แจ่มใสในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.80	0.42	มาก
เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย	4.15	0.35	มาก
ด้านทักษะการใช้ชีวิต			
เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	4.65	1.25	มากที่สุด
เด็กสามารถนำความรู้รอบตัวในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการร่วมกิจกรรม	4.42	0.63	มากที่สุด
เด็กสามารถยอมรับความรู้ใหม่ ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรม	4.35	0.72	มากที่สุด
รวม	4.17	0.80	มาก

ตารางที่ 7 สรุปผลสอบแบบถามการประเมินของคุณครู ในกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง และกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล

สรุปผลสอบแบบถามการประเมินของคุณครู	
กลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง	กลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตชานเมืองหรือพื้นที่ห่างไกล
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (คุณครู) จำนวน 4 คน	ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (คุณครู) จำนวน 2 คน
1.1 เพศ หญิง ร้อยละ 100	1.1 เพศ ชาย ร้อยละ 50
1.1 อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 75 41-50 ปี ร้อยละ 25	หญิง ร้อยละ 50 1.2 อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 100
1.2 ศาสนา อิสลาม ร้อยละ 100	1.3 ศาสนา อิสลาม ร้อยละ 100
ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก จำนวน 30 คน	ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก จำนวน 15 คน
2.1 เพศ ชาย ร้อยละ 73.30 หญิง ร้อยละ 26.70	2.1 เพศ ชาย ร้อยละ 53.30 หญิง ร้อยละ 46.70
2.2 อายุ 7 ปี ร้อยละ 83.30 8 ปี ร้อยละ 16.70	2.2 อายุ 7 ปี ร้อยละ 80 8 ปี ร้อยละ 20
2.3 ศาสนา พุทธ ร้อยละ 33.30 อิสลาม ร้อยละ 66.70	2.3 ระดับการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 100
2.4 ระดับการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 100	

ตารางที่ 8 ผลประเมินศักยภาพของเด็ก ในกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง และกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขต
ชานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) กิจกรรมของเล่นตามวัฒนธรรม

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน (ในเมือง)			ผลการประเมิน (กึ่งป่า)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ คิดเห็น	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ คิดเห็น
ด้านสังคมและวัฒนธรรม						
เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่าง วัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	3.90	0.65	มาก	4.15	0.81	มาก
เด็กเรียนรู้ และเข้าใจ วัฒนธรรม ประเพณีใน พื้นที่จังหวัดยะลามากขึ้น	4.15	0.75	มาก	4.60	0.53	มากที่สุด
ด้านสัมพันธภาพทางการศึกษา						
เด็กได้รับโอกาสให้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มี อิสระทางความคิด	4.10	0.62	มาก	4.35	0.42	มากที่สุด
เด็กได้รับการสนับสนุนจากสถานศึกษา ในการ เข้าร่วมกิจกรรม	4.80	0.55	มากที่สุด	4.60	1.05	มากที่สุด
ด้านสุขภาพทางร่างกาย						
เด็กมีการใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	4.50	0.55	มากที่สุด	4.60	0.83	มากที่สุด
กิจกรรมมีความปลอดภัยสำหรับเด็ก	4.95	1.12	มากที่สุด	4.70	0.35	มากที่สุด
เด็กสามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ ได้อย่างเหมาะสม	4.80	0.85	มากที่สุด	4.15	0.55	มาก
เด็กมีการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ อย่างสมวัย	4.60	0.65	มากที่สุด	4.30	0.45	มากที่สุด
ด้านอารมณ์และจิตใจ						
เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อ เจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม	3.80	0.72	มาก	4.30	1.23	มากที่สุด
เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรม ด้วยตนเองได้	4.15	0.85	มาก	3.70	0.45	มากที่สุด
เด็กมีความสุข ร่าเริง แจ่มใสในการเข้าร่วม กิจกรรม	4.50	0.32	มากที่สุด	4.15	0.85	มาก

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน (ในเมือง)			ผลการประเมิน (กำแพง)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ คิดเห็น	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ คิดเห็น
เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้ อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย	4.60	0.65	มากที่สุด	4.50	0.80	มากที่สุด
เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี กับเพื่อน	4.20	1.22	มาก	4.50	1.03	มากที่สุด
เด็กสามารถนำความรู้รอบตัวในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการร่วมกิจกรรม	3.60	0.35	มาก	4.90	0.33	มากที่สุด
เด็กสามารถยอมรับความรู้ใหม่ ๆ จากการเข้า ร่วมกิจกรรม	4.90	1.25	มากที่สุด	4.70	0.65	มากที่สุด
รวม	4.37	0.65	มากที่สุด	4.41	0.68	มากที่สุด

แบบถามการประเมินของคุณครู

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคุณครูประจำชั้นเด็กประถมศึกษาตอนต้น และครูพี่เลี้ยง มีทั้งหมด 2 คน
โดยมีเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 15 คน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (คุณครู)

- 1.1 เพศหญิง ร้อยละ 100
- 1.2 อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 50
อายุ 41-50 ปี ร้อยละ 50
- 1.3 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 50
ศาสนาพุทธ ร้อยละ 50

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

- 2.1 เพศชาย ร้อยละ 60
เพศหญิง ร้อยละ 40
- 2.2 อายุ 7 ปี ร้อยละ 73.30
อายุ 8 ปี ร้อยละ 26.70
- 2.3 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 26.70
ศาสนาพุทธ ร้อยละ 73.30

2.4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 100

ตารางที่ 9 ผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) กิจกรรม
ออกแบบลายผ้าจากธรรมชาติรอบตัว

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านสังคมและวัฒนธรรม			
เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	4.50	1.25	มากที่สุด
เด็กเรียนรู้ และเข้าใจ พิษท้องถิ่นของตนเองมากขึ้น	3.80	0.55	มาก
ด้านสัมพันธภาพทางการศึกษา			
เด็กได้รับโอกาสให้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีอิสระทางความคิด	4.25	0.35	มากที่สุด
เด็กได้รับการสนับสนุนจากสถานศึกษา ในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.70	0.32	มากที่สุด
ด้านสุขภาพทางร่างกาย			
เด็กมีการใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	4.80	0.35	มากที่สุด
กิจกรรมมีความปลอดภัยสำหรับเด็ก	4.10	0.45	มาก
เด็กสามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ ได้อย่างเหมาะสม	4.50	0.55	มากที่สุด
เด็กมีการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่อย่างสมวัย	4.65	1.12	มากที่สุด
ด้านอารมณ์และจิตใจ			
เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม	4.10	0.32	มาก
เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้	4.50	0.50	มากที่สุด
เด็กมีความสุข ร่าเริง แจ่มใสในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.70	0.85	มากที่สุด
เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย	4.90	0.42	มากที่สุด
ด้านทักษะการใช้ชีวิต			
เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	4.10	0.54	มาก
เด็กสามารถนำความรู้รอบตัวในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการร่วมกิจกรรม	4.20	1.22	มาก
เด็กสามารถยอมรับความรู้ใหม่ ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรม	4.60	0.63	มากที่สุด
รวม	4.43	0.63	มากที่สุด

แบบถามการประเมินของผู้เข้าร่วมอบรม

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้ที่สนใจด้านการแต่งกาย จำนวน 15 คน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

- 1.1 เพศหญิง ร้อยละ 100
- 1.2 อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 46
อายุ 41-50 ปี ร้อยละ 47
อายุ 51-60 ปี ร้อยละ 7
- 1.3 อาชีพหลักรับจ้างทั่วไป ร้อยละ 14
อาชีพข้าราชการ / ลูกจ้างหรือพนักงานของรัฐ ร้อยละ 67
อาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 12
อาชีพค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 7
- 1.4 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 70
ศาสนาพุทธ ร้อยละ 30
- 1.5 การศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 14
การศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 53
การศึกษาระดับปริญญาโท ร้อยละ 33
- 1.6 สถานภาพโสด ร้อยละ 20
สถานภาพสมรส ร้อยละ 53
สถานภาพหย่า ร้อยละ 20
สถานภาพแยกกันอยู่ ร้อยละ 7

ตารางที่ 10 ผลประเมินระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ต่อการเข้าร่วมโครงการ กิจกรรม นุ่งผ้าอย่างไรให้ “ปัง”

ประเด็นความคิดเห็น	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านความพึงพอใจในโครงการ			
ท่านได้รับความรู้ แนวคิด ทักษะ และประสบการณ์ใหม่จาก การอบรม เพียงใด	4.25	0.65	มากที่สุด
กิจกรรมที่ท่านเข้ารับการอบรมมีความน่าสนใจมากน้อย เพียงใด	4.30	1.12	มากที่สุด
กิจกรรมที่จัดอบรมเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้งาน มากน้อย	4.65	0.73	มากที่สุด

ประเด็นความคิดเห็น	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
เพียงใด			
ท่านคิดว่าได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการเข้ารับการอบรมจาก กิจกรรมนี้ มากน้อย เพียงใด	4.38	0.33	มากที่สุด
เวลาที่กำหนดในการทำกิจกรรมนี้มีความเหมาะสมมากน้อย เพียงใด	4.15	0.82	มาก
ท่านคิดว่าการฝึกอบรมในครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการเพียงใด	4.55	1.25	มากที่สุด
วิทยากรโดยรวมมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพในการเสริม ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ให้แก่ท่านเพียงใด	4.25	1.33	มากที่สุด
ท่านได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์กันมากน้อย เพียงใด	4.53	0.55	มากที่สุด
โดยภาพรวมของการเข้ารับการฝึกอบรมในครั้งนี้ท่านคิดว่าคุ้มค่าและ เหมาะสมเพียงใด	4.66	0.87	มากที่สุด
การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน	4.35	0.42	มากที่สุด
ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา	4.15	1.12	มาก
การเชื่อมโยงเนื้อหาในการฝึกอบรม	4.35	0.85	มากที่สุด
มีความครบถ้วนของเนื้อหาในการฝึกอบรม	4.02	0.35	มาก
การใช้เวลาตามที่กำหนดไว้	4.35	0.63	มากที่สุด
การตอบข้อซักถามในการฝึกอบรม	4.56	0.48	มากที่สุด
รวม	4.36	0.76	มากที่สุด

แบบถามการประเมินของคุณครู

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคุณครูที่เลี้ยงของเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น มีทั้งหมด 10 คน ดังต่อไปนี้

- คุณครูในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จำนวน 5 คน
- โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 1 คน
- โรงเรียนเทศบาล 2 จำนวน 2 คน
- โรงเรียนตาร์เบียตุลวาตันมูลนิธิ จำนวน 2 คน
- คุณครูระดับประถมศึกษาตอนต้น ในเขตขานเมือง หรือพื้นที่ห่างไกล จำนวน 5 คน
- โรงเรียนบ้านรัตนา อำเภอยะหา จังหวัดยะลา จำนวน 1 คน
- โรงเรียนอนุบาลดารุสฮาดีช อำเภอกรงปินัง จำนวน 1 คน

- โรงเรียนบ้านเจาะปือแม อำเภอรามัน จังหวัดยะลา จำนวน 3 คน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (คุณครู)

- 1.1 เพศชาย ร้อยละ 10
 เพศหญิง ร้อยละ 90
- 1.2 อายุ 21-30 ปี ร้อยละ 30
 อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 50
 อายุ 41-50 ปี ร้อยละ 20
- 1.3 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 80
 ศาสนาพุทธ ร้อยละ 20

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

- 2.1 เพศชาย ร้อยละ 35
 เพศหญิง ร้อยละ 65
- 2.2 อายุ 7 ปี ร้อยละ 23
 อายุ 8 ปี ร้อยละ 54
 อายุ 9 ปี ร้อยละ 23
- 2.3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 17
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 50
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 33

ตารางที่ 11 ผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) ค่ายกิจกรรม
 “My Mind Mini Camp”

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านสังคมและวัฒนธรรม			
เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	4.95	0.55	มากที่สุด
เด็กเรียนรู้ และเข้าใจ วัฒนธรรม ประเพณีในพื้นที่จังหวัดยะลามากขึ้น	4.75	1.32	มากที่สุด
เด็กสามารถเล่าเรื่อง แสดงความคิดเห็น ในพื้นที่ของตนเองได้	4.33	1.23	มากที่สุด
เด็กรู้สึกภูมิใจในพื้นที่ของตนเองมากขึ้น	4.25	0.52	มากที่สุด
ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัวและการศึกษา			
เด็กได้รับโอกาสให้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีอิสระทางความคิด	4.48	0.33	มากที่สุด

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
เด็กได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.70	1.32	มากที่สุด
เด็กสามารถเล่าเรื่อง หรือสื่อสาร เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวได้เป็นอย่างดี	4.32	0.78	มากที่สุด
เด็กได้รับโอกาสจากสถานศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ	4.56	0.52	มากที่สุด
ด้านสุขภาพทางร่างกาย			
เด็กมีการใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
กิจกรรมมีความปลอดภัยสำหรับเด็ก	4.65	1.10	มากที่สุด
เด็กสามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ ได้อย่างเหมาะสม	4.53	0.44	มากที่สุด
เด็กมีการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่อย่างสมวัย	4.58	0.78	มากที่สุด
ด้านอารมณ์และจิตใจ			
เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม	4.42	0.52	มากที่สุด
เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้	4.38	0.42	มากที่สุด
เด็กมีความสุข ร่าเริง แจ่มใสในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.82	1.12	มากที่สุด
เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย	4.90	0.43	มากที่สุด
เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	4.65	0.53	มากที่สุด
เด็กสามารถนำความรู้รอบตัวในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการร่วมกิจกรรม	4.25	0.72	มากที่สุด
เด็กสามารถปรับตัว กับเพื่อนที่มาจากต่างโรงเรียนได้อย่างเหมาะสม	4.70	0.85	มากที่สุด
เด็กสามารถยอมรับความรู้ใหม่ ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรม	4.88	0.55	มากที่สุด
รวม	4.60	0.72	มากที่สุด

แบบถามการประเมินของคุณครูและผู้ปกครอง

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคุณครูประจำชั้น และผู้ปกครองของเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น มีทั้งหมด 7 คน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (คุณครูและผู้ปกครอง)

1.1 เพศชาย ร้อยละ 14

เพศหญิง ร้อยละ 86

1.2 อายุ 21-30 ปี ร้อยละ 14

อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 71

อายุ 41-50 ปี ร้อยละ 15

1.3 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 57

ศาสนาพุทธ ร้อยละ 43

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

2.1 เพศชาย ร้อยละ 40

เพศหญิง ร้อยละ 60

2.2 อายุ 7 ปี ร้อยละ 7

อายุ 8 ปี ร้อยละ 40

อายุ 9 ปี ร้อยละ 53

2.3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 2

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 40

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 53

ตารางที่ 12 ผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) กิจกรรม “ตุ๊กตาระดาศตามวัฒนธรรม”

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน		
	χ	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านสังคมและวัฒนธรรม			
เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	4.90	0.43	มากที่สุด
เด็กเรียนรู้ และเข้าใจ วัฒนธรรม ประเพณีในพื้นที่จังหวัดยะลามากขึ้น	4.90	0.82	มากที่สุด
เด็กสามารถเล่าเรื่อง แสดงความคิดเห็น ในพื้นที่ของตนเองได้	4.65	0.55	มากที่สุด
เด็กรู้สึกภูมิใจในพื้นที่ของตนเองมากขึ้น	4.55	1.12	มากที่สุด
ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัวและการศึกษา			
เด็กได้รับโอกาสให้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีอิสระทางความคิด	4.83	0.57	มากที่สุด
เด็กได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.95	0.53	มากที่สุด
เด็กได้รับโอกาสจากสถานศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ	4.82	0.45	มากที่สุด
ด้านสุขภาพทางร่างกาย			

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
เด็กมีการใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	4.97	0.87	มากที่สุด
กิจกรรมมีความปลอดภัยสำหรับเด็ก	4.95	1.23	มากที่สุด
เด็กสามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ ได้อย่างเหมาะสม	4.85	0.35	มากที่สุด
เด็กมีการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่อย่างสมวัย	4.87	0.80	มากที่สุด
ด้านอารมณ์และจิตใจ			
เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม	4.63	0.28	มากที่สุด
เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้	4.55	1.23	มากที่สุด
เด็กมีความสุข ร่าเริง แจ่มใสในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.90	0.55	มากที่สุด
เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย	4.98	0.35	มากที่สุด
ด้านทักษะการใช้ชีวิต			
เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	4.98	0.52	มากที่สุด
เด็กสามารถนำความรู้รอบตัวในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการร่วมกิจกรรม	4.50	1.22	มากที่สุด
เด็กสามารถปรับตัว กับเพื่อนที่มาจากต่างโรงเรียนได้อย่างเหมาะสม	4.80	1.25	มากที่สุด
เด็กสามารถยอมรับความรู้ใหม่ ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรม	4.90	0.48	มากที่สุด
รวม	4.80	0.72	มากที่สุด

แบบถามการประเมินของคุณครูและผู้ปกครอง

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคุณครูประจำชั้น และผู้ปกครองของเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น มีทั้งหมด 9 คน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (คุณครูและผู้ปกครอง)

1.1 เพศชาย ร้อยละ 11

เพศหญิง ร้อยละ 89

1.2 อายุ 21-30 ปี ร้อยละ 22

อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 55

อายุ 41-50 ปี ร้อยละ 33

1.3 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 56

ศาสนาพุทธ ร้อยละ 44

ส่วนที่ 2 ข้อมูลของเด็ก

2.1 เพศชาย ร้อยละ 27

เพศหญิง ร้อยละ 73

2.2 อายุ 7 ปี ร้อยละ 40

อายุ 8 ปี ร้อยละ 26

อายุ 9 ปี ร้อยละ 34

2.3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 40

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 26

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 34

ตารางที่ 13 ผลประเมินศักยภาพของเด็ก (ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก) กิจกรรม “บอร์ดเกมชุมชน”

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านสังคมและวัฒนธรรม			
เด็กสามารถเข้าใจ และยอมรับเพื่อนต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	4.90	0.50	มากที่สุด
เด็กเรียนรู้ และเข้าใจ วัฒนธรรม ประเพณีในพื้นที่จังหวัดยะลามากขึ้น	4.92	0.35	มากที่สุด
เด็กสามารถเล่าเรื่อง แสดงความคิดเห็น ในพื้นที่ของตนเองได้	4.70	0.34	มากที่สุด
เด็กรู้สึกภูมิใจในพื้นที่ของตนเองมากขึ้น	4.85	0.50	มากที่สุด
ด้านสัมพันธภาพทางครอบครัวและการศึกษา			
เด็กได้รับโอกาสให้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีอิสระทางความคิด	4.85	0.77	มากที่สุด
เด็กได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.90	0.55	มากที่สุด
เด็กได้รับโอกาสจากสถานศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ	4.85	1.13	มากที่สุด
ด้านสุขภาพทางร่างกาย			
เด็กมีการใช้ร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	4.90	0.35	มากที่สุด
กิจกรรมมีความปลอดภัยสำหรับเด็ก	4.97	0.43	มากที่สุด
เด็กสามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ ได้อย่างเหมาะสม	4.90	0.82	มากที่สุด
เด็กมีการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่อย่างสมวัย	4.90	0.25	มากที่สุด

ประเด็นคำถาม มิติคุณภาพชีวิต	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านอารมณ์และจิตใจ			
เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเจอปัญหาในแต่ละกิจกรรม	4.85	1.23	มากที่สุด
เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้	4.70	0.45	มากที่สุด
เด็กมีความสุข ร่าเริง แจ่มใสในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.83	1.12	มากที่สุด
เด็กสามารถรับผิดชอบชิ้นงานของตนเองได้อย่างสำเร็จตามเป้าหมาย	4.95	0.42	มากที่สุด
ด้านทักษะการใช้ชีวิต			
เด็กสามารถช่วยเหลือ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	4.90	0.25	มากที่สุด
เด็กสามารถนำความรู้รอบตัวในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการร่วมกิจกรรม	4.88	0.54	มากที่สุด
เด็กสามารถปรับตัว กับเพื่อนที่มาจากต่างโรงเรียนได้อย่างเหมาะสม	4.70	0.42	มากที่สุด
เด็กสามารถยอมรับความรู้ใหม่ ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรม	4.95	1.12	มากที่สุด
รวม	4.86	0.60	มากที่สุด

แบบสอบถามการประเมินของผู้เข้าอบรม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 เพศชาย ร้อยละ 42.85

เพศหญิง ร้อยละ 57.15

1.2 อายุ 20-30 ปี ร้อยละ 100

1.3 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 100

1.4 การศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 100

1.5 สถานภาพโสด ร้อยละ 100

ตารางที่ 14 ผลประเมินระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

ประเด็นความคิดเห็น	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านความพึงพอใจในโครงการ			
ท่านได้รับความรู้ แนวคิด ทักษะ และประสบการณ์ใหม่จาก การอบรมเพียงใด	4.12	0.32	มาก
กิจกรรมที่ท่านเข้ารับการอบรมมีความน่าสนใจมากน้อย เพียงใด	3.90	0.85	มาก
กิจกรรมที่จัดอบรมเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้งาน มากน้อย เพียงใด	4.55	0.65	มากที่สุด
ท่านคิดว่าได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการเข้ารับการอบรมจากกิจกรรมนี้มากน้อย เพียงใด	4.20	1.12	มาก
เวลาที่กำหนดในการทำกิจกรรมนี้มีความเหมาะสมมากน้อย เพียงใด	3.85	0.32	มาก
ท่านคิดว่าการฝึกอบรมในครั้งนี้นับบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการเพียงใด	4.25	1.22	มากที่สุด
วิทยากรโดยรวมมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพในการเสริม ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ให้แก่ท่านเพียงใด	4.25	0.32	มากที่สุด
ท่านได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์กันมากน้อย เพียงใด	4.10	0.45	มาก
โดยภาพรวมของการเข้ารับการฝึกอบรมในครั้งนี้น่าคิดว่าคุ้มค่าและเหมาะสมเพียงใด	3.80	1.35	มาก
ด้านวิทยากร			
การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน	4.54	0.44	มากที่สุด
ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา	4.15	0.32	มาก
การเชื่อมโยงเนื้อหาในการฝึกอบรม	4.45	1.12	มากที่สุด
มีความครบถ้วนของเนื้อหาในการฝึกอบรม	3.85	0.45	มาก
การใช้เวลาตามที่กำหนดไว้	3.85	1.12	มาก
การตอบข้อซักถามในการฝึกอบรม	4.20	0.44	มาก
รวม	4.14	0.70	มาก



การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานการศึกษา

สมมติฐานปัจจัยส่วนบุคคลได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ ศาสนา ระดับการศึกษา สถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน ความสัมพันธ์กับเด็ก และจำนวนสมาชิกในครอบครัว มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน จะใช้เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มประชากร 2 กลุ่ม ที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent sample T - Test) ใช้ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงไว้ในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำแนกตามสถานภาพด้านเพศ (n = 270 คน)

เพศ	การส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง				
	\bar{x}	SD	t	df	P-value
ชาย	4.59	0.44	0.662	268	0.508
หญิง	4.54	0.42			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 (Independent t-test)

จากตารางที่ 1 พบว่า จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก จำแนกตามเพศ โดยใช้สถิติ Independent sample T - Test ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการสอบถามพบว่าค่า P - Value มีค่าเท่ากับ 0.508 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ เพศที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำแนกตามสถานภาพด้านอายุ (n = 270 คน)

ช่วงอายุ	การส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง							
	\bar{x}	SD	ANOVA	SS	df	MS	F	P Value
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 30 ปี	4.41	0.40	ระหว่างกลุ่ม	0.865	2	0.432	2.480	0.086
31 - 40 ปี	4.59	0.39	ภายในกลุ่ม	46.572	267	0.174		
มากกว่าหรือเท่ากับ 40 ปี	4.52	0.46	รวม	47.437	269			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 (ANOVA)

จากตารางที่ 2 พบว่า จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก จำแนกตามอายุ โดยใช้สถิติ One - Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทาง

สถิติ 0.05 ผลการสอบถามพบว่าค่า P - Value มีค่าเท่ากับ 0.086 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ อายุที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำแนกตามอาชีพ (n = 270 คน)

อาชีพหลัก	การส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง							
	\bar{x}	SD	ANOVA	SS	df	MS	F	P-value
ข้าราชการ/ลูกจ้าง หรือพนักงานของรัฐ	4.62	0.34	ระหว่าง กลุ่ม	3.499	6	0.583	3.491	0.002*
พนักงาน/ลูกจ้าง เอกชน	4.41	0.46	ภายในกลุ่ม	43.937	263	0.167		
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	4.56	0.46	รวม	47.437	269			
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	4.73	0.36						
ว่างงาน/ไม่มีงานทำ	4.40	0.40						
รับจ้างทั่วไป	4.41	0.40						
เกษตรกร หรืออื่น ๆ	4.20	0.66						

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 (ANOVA)

จากตารางที่ 3 พบว่า จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก จำแนกตามอาชีพ โดยใช้สถิติ One - Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ผลการสอบถามพบว่าค่า P - Value มีค่าเท่ากับ 0.002 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 นั่นคืออาชีพที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก แตกต่างกัน

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน จะใช้เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มประชากร ตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไป ที่เป็นอิสระต่อกัน (T - Test วิเคราะห์ แบบ One - Way ANOVA) ใช้ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ผลการทดสอบสมมติฐาน แสดงไว้ในตาราง 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้นที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำแนกตามศาสนา (n = 270 คน)

ศาสนา	การส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง				
	\bar{x}	SD	t	df	P-value
พุทธ	4.57	0.44	1.003	268	0.317
อิสลาม/คริสต์	4.52	0.39			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 (Independent t-test)

จากตารางที่ 4 พบว่า จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก จำแนกตามศาสนา โดยใช้สถิติ Independent sample T - Test ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการสอบถามพบว่าค่า P - Value มีค่าเท่ากับ 0.317 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ ศาสนาที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5 ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้นที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำแนกตามระดับการศึกษา (n = 270 คน)

ระดับการศึกษา	การส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง							
	\bar{x}	SD	ANOVA	SS	df	MS	F	P-value
ต่ำกว่าปริญญาตรี	4.43	0.51	ระหว่างกลุ่ม	0.864	2	0.432	2.475	0.086
ปริญญาตรี	4.58	0.38	ภายในกลุ่ม	46.573	267	0.174		
สูงกว่าปริญญาตรี	4.57	0.42	รวม	47.437	269			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 (ANOVA)

จากตารางที่ 5 พบว่า จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก จำแนกตามระดับการศึกษา โดยใช้สถิติ One - Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ผลการสอบถามพบว่าค่า P-value มีค่าเท่ากับ 0.086 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 6 ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้นที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำแนกตามสถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน (n = 270 คน)

สถานภาพสมรสของ ครอบครัวในปัจจุบัน	การส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง							
	\bar{x}	SD	ANOVA	SS	df	MS	F	P-value
โสด	4.59	0.40	ระหว่างกลุ่ม	0.346	2	0.173	0.980	0.377
สมรส	4.54	0.41	ภายในกลุ่ม	47.091	267	0.176		
หม้าย/หย่า/แยก	4.65	0.53	รวม	47.437	269			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 (ANOVA)

จากตารางที่ 6 พบว่า จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก จำแนกตามสถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน โดยใช้สถิติ One - Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ผลการสอบถามพบว่าค่า P - Value มีค่าเท่ากับ 0.377 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ สถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบัน ที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 7 ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำแนกตามความสัมพันธ์กับเด็ก (n = 270 คน)

ความสัมพันธ์กับเด็ก	การส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง				
	\bar{x}	SD	t	df	P-value
บิดา-มารดา	4.57	0.38	0.569	268	0.001*
อื่น ๆ เช่น ปู่-ย่า ตา-ยาย	4.19	0.74			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 (Independent t-test)

จากตารางที่ 7 พบว่า จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก จำแนกตามความสัมพันธ์กับเด็ก โดยใช้สถิติ Independent sample (T - Test) ในการทดสอบสมมติฐานที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการสอบถามพบว่าค่า P - Value มีค่าเท่ากับ 0.317 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ ความสัมพันธ์กับเด็กที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก แตกต่างกัน

ตารางที่ 8 ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กประถมศึกษาตอนต้น ที่ส่งผลต่อการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัว (n = 270 คน)

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	การส่งเสริม พัฒนา และปรับปรุง							
	\bar{x}	SD	ANOVA	SS	df	MS	F	P-value
1-3 คน	4.53	0.42	ระหว่างกลุ่ม	1.878	2	0.939	5.504	0.004*
4-6 คน	4.60	0.40	ภายในกลุ่ม	45.558	267	0.171		
7-9 คน	4.29	0.49	รวม	47.437	269			

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 (ANOVA)

จากตารางที่ 8 พบว่า จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัว โดยใช้สถิติ One - Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ผลการสอบถามพบว่าค่า P - Value มีค่าเท่ากับ 0.004 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 นั่นคือ จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก แตกต่างกันไป

สรุปผลการวิเคราะห์สมมติฐาน

ตารางที่ 9 สรุปผลการวิเคราะห์สมมติฐาน

สมมติฐานที่	ข้อมูลทั่วไป	พัฒนา	ไม่พัฒนา
1	เพศที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่แตกต่างกัน		/
2	อายุที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่แตกต่างกัน		/
3	อาชีพที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก แตกต่างกัน	/	
4	ศาสนาที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่แตกต่างกัน		/
5	ระดับการศึกษา ที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่แตกต่างกัน		/
6	สถานภาพสมรสของครอบครัวในปัจจุบันที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่		/

สมมติฐานที่	ข้อมูลทั่วไป	พัฒนา	ไม่พัฒนา
1	เพศที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก ไม่แตกต่างกัน		/
	แตกต่างกัน		
7	ความสัมพันธ์กับเด็ก ที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก แตกต่างกัน	/	
8	จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็ก แตกต่างกัน	/	

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคำถามปลายเปิดในแบบสอบถาม โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการศึกษาจากคำถามปลายเปิดในแบบสอบถามในตอนต้น 3 ผู้ศึกษาได้รับแบบสอบถามคืนมาทั้งสิ้น จำนวน 270 ชุด ซึ่งมีผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนข้อเสนอแนะเพื่อการส่งเสริมพัฒนา และปรับปรุง จำนวน 49 ชุด คิดเป็นร้อยละ 18.15 โดยเรียงจากความถี่มากไปน้อย มีดังนี้

ด้านการเรียนรู้วัฒนธรรม ความถี่ 10 ยกตัวอย่าง เช่น

1. ควรมีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมพื้นถิ่น และวัฒนธรรมที่หลากหลาย
2. ควรมีการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยขนบธรรมเนียมประเพณีเก่าแก่ให้ลูกหลานได้สืบทอดต่อไป
3. ส่งเสริมให้เด็ก ทำกิจกรรมทางวัฒนธรรมและการให้ความเคารพผู้ใหญ่ และการพูดจาสุภาพมีมารยาทสมวัย
4. เสริมให้เด็ก ๆ เรียนรู้วัฒนธรรมประเพณีให้มากขึ้น พร้อมกับทำกิจกรรมประกอบไปด้วย
5. อยากให้มีการส่งเสริมให้ได้มากที่สุดค่ะ เพราะเด็กไปยุคปัจจุบันน้อยมากที่จะรู้และเข้าถึงวัฒนธรรม

ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว ความถี่ 6 ยกตัวอย่าง เช่น

1. จัดเวทีหรือมีพื้นที่การแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับครอบครัวการสร้างความสัมพันธ์ และกิจกรรมเวทีสร้างสรรค์สำหรับครอบครัว

2. ในสภาพสังคมที่แตกต่างอย่างชัดเจนในพื้นที่ยะลา ทศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปของเด็ก เริ่มต้นมาจากครอบครัวและคำสอน สังคมที่เด็กได้รับ ความจริงที่ต้องยอมรับ ตัวเราเองก็มีความคิดที่เปลี่ยนไปจากเดิมเช่นกัน
3. การร่วมทำกิจกรรมแบบพหุวัฒนธรรมในพื้นที่เป็นสิ่งที่ดีต่อทั้งนักเรียนและผู้ปกครอง
4. กิจกรรมทำร่วมกับลูกก็ดี แต่ก็อย่าบ่อยเพราะ ทำงาน ไม่ได้อยู่บ้านเลี้ยงลูกอย่างเดียว

ด้านคุณธรรมจริยธรรม ความถี่ 5 ยกตัวอย่าง เช่น

1. สื่อที่นำมาใช้ควรมีการสอนคุณธรรมกับเด็ก ๆ
2. ส่งเสริมให้เด็กเป็นคนดี และพัฒนาการเรียนรู้ อยู่ตลอดเวลา

ด้านความเท่าเทียม ความถี่ 5 ยกตัวอย่าง เช่น

1. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมสร้างสรรค์ของแต่ละศาสนา
2. ควรทำสื่อทุกศาสนา ไม่เน้นศาสนาใดศาสนาหนึ่ง เพื่อส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างเด็ก ๆ ทุกศาสนา ลดความเหลื่อมล้ำในสังคม
3. อยากให้ทุกศาสนาจัดกิจกรรมร่วมกันบ่อยครั้งแบบไม่แบ่งแยก

ด้านความปลอดภัย ความถี่ 3 ยกตัวอย่าง เช่น

1. หากมีการจัดกิจกรรมขึ้นจริง อยากให้ผู้จัดคำนึงถึงการควบคุมการแพร่กระจายของ เชื้อโรคต่าง ๆ ใส่ใจสุขอนามัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ความสะอาดของห้องน้ำ ถังขยะ จุดล้างมือ รวมถึงการระบายอากาศของสถานที่จัดงาน และระบบรักษาความปลอดภัยของพื้นที่จัดงาน
2. เด็กทำกิจกรรมต้องปลอดภัย ทั้งร่างกาย และจิตใจ

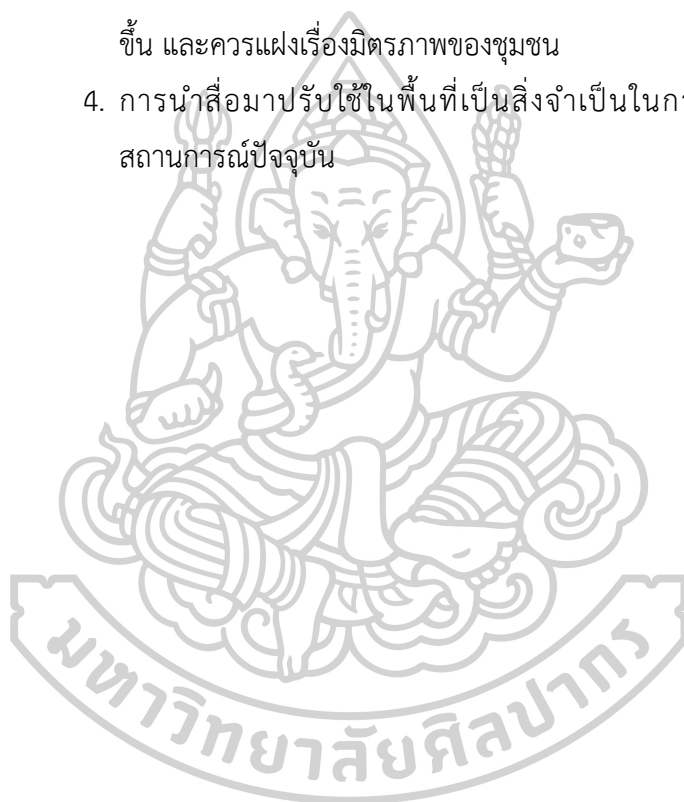
ด้านกิจกรรม ความถี่ 10 ยกตัวอย่าง เช่น

1. หากมีการจัดกิจกรรม แบบ Active Learning ร่วมด้วยจะดีมากคะ
2. สื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ของเด็ก ๆ ระดับประถม คุณครูควรแนะนำนักเรียนด้วย และ หาสื่อการเรียนรู้ให้เด็กดูที่สมวัย ไม่ใช่เปิดการ์ตูนให้เด็กดู อาจเป็นนิทานสอนใจ
3. การศึกษาให้รู้โทษขอเทคโนโลยีเพื่อที่เด็กจะได้เรียนรู้ในอนาคตต่อไป

4. สื่อมีอิทธิพลมาก แต่คิดว่าสำหรับเด็กช่วงวัยนี้สื่อที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ คือสื่อที่ผ่านการทำกิจกรรมค่ะ

ด้านมิตรภาพ ความถี่ 10 ยกตัวอย่าง เช่น

1. สื่อสร้างสรรค์ เป็นสื่อกลางในการสร้างสันติภาพ ส่งเสริมวิถีชีวิตการอยู่ร่วมกันในสังคมได้
2. สื่อที่นำมาใช้สำคัญ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในเรื่องมิตรภาพ
3. ควรใช้สื่อใช้ในการเรียนการสอน นักเรียนจะได้สนใจในรายวิชาที่จะเรียนมากขึ้น และควรแฝงเรื่องมิตรภาพของชุมชน
4. การนำสื่อมาปรับใช้ในพื้นที่เป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างความเข้าใจในสถานการณ์ปัจจุบัน





ภาคผนวก ก
หนังสือตอบรับบทความ



ที่ อว 0605.1(9.4.2)/049

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย
จังหวัดมหาสารคาม 44150

๓๐ มกราคม 2566

เรื่อง ตอบรับการส่งบทความวิจัย เพื่อตีพิมพ์ในวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราพร เกียรติินฤมล

ตามที่ท่านได้ส่งบทความเรื่อง "สื่อสร้างสรรค์ : มิตรภาพสำหรับเด็กในวิถีพหุวัฒนธรรม
ชายแดนใต้" ทางกองบรรณาธิการวารสารได้รับบทความของท่านแล้ว และบทความของท่านได้ผ่านการ
ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาทางวิชาการโดยกองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว
บัดนี้ บทความต้นฉบับของท่าน ได้ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องทางวิชาการ โดยกองบรรณาธิการ
และผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านแล้ว และกองบรรณาธิการยินดีที่จะตีพิมพ์บทความของท่าน ในวารสาร
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ISSN 0859 5992 / E-ISSN 2672-9733 264062
ปีที่ 42 ฉบับที่ 5 เดือน กันยายน - ตุลาคม 2566 อนึ่ง กองบรรณาธิการอาจมีการเปลี่ยนแปลงบทความ
ดังกล่าวลงในฉบับถัดไปของวารสารตามความเหมาะสมและดุลยพินิจของกองบรรณาธิการโดยไม่จำเป็นต้องแจ้ง
ให้ผู้เขียนทราบล่วงหน้า

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์ ดร.ปฐม หงษ์สุวรรณ)

บรรณาธิการ

งานวารสาร กองส่งเสริมการวิจัยและบริการวิชาการ
สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทรศัพท์ / โทรสาร 043-754416
E-mail : humanmsu@gmail.com



หนังสือตอบรับผลงานทางวิชาการ
วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ข้าพเจ้า อาจารย์ ดร.ปรารธนา คงสำราญ ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
สถานที่ติดต่อ สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 114 ถนนสุขุมวิท 23
แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

ขอรับรองว่า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิราพร เกียรติินฤมล สังกัด คณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร มีบทความทางวิชาการที่ได้ตอบรับให้ลงตีพิมพ์และเผยแพร่โดยผ่าน
การพิจารณาตามขั้นตอนข้อกำหนดของกองบรรณาธิการดังต่อไปนี้

ผ่านเกณฑ์การประเมินคุณภาพทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) และ
บรรณาธิการพิจารณาตรวจและให้ความเห็นชอบอนุมัติให้นำบทความทางวิชาการ เรื่อง
“สายปาน - สายสัมพันธ์”: พหุวัฒนธรรมโดยผ่านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น
“Saipan - Sai Sampan”: Multiculturalism through the creation of a short film
ตีพิมพ์ลงวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

บรรณาธิการตอบรับให้ตีพิมพ์ลงวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 (48)
ประจำเดือนมกราคม – มิถุนายน 2566

(อาจารย์ ดร.ปรารธนา คงสำราญ)

บรรณาธิการบริหารวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

วันที่ 26 เดือน พฤษภาคม 2566

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวจิราพร เกียรติินถมล
วุฒิการศึกษา	2548 ปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร 2555 ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบภายใน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร 2566 ปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผลงานตีพิมพ์	- จิราพร เกียรติินถมล, อนุชา แพงเกษร. สื่อสร้างสรรค์ : มิตรภาพสำหรับเด็กในวิถีพุทธวัฒนธรรมชายแดนใต้. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 42(5) (กันยายน – ตุลาคม). 2566. - จิราพร เกียรติินถมล, อนุชา แพงเกษร. “สายป่าน - สายสัมพันธ์”: พหุวัฒนธรรม โดยผ่านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 24(2) (มกราคม – มิถุนายน). 2566. - จิราพร เกียรติินถมล. เตยหนาม : วิชาชีพตามท้องนาสู่ผลิตภัณฑ์สร้างมูลค่า. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. 16(3) (กันยายน – ธันวาคม). 2564. - จิราพร เกียรติินถมล. การออกแบบแหล่งเรียนรู้เคลื่อนที่สำหรับเด็กด้อยโอกาสในสถานจังหวัดชายแดนใต้. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ. 6(3) (มีนาคม). 2564. - จิราพร เกียรติินถมล, อัสพร อีซอ และ อุษณีย์ พรหมสียา. การสื่อสารภูมิปัญญาท้องถิ่นอาหารสามวัฒนธรรมจังหวัดชายแดนใต้. วารสารวิชาการสถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก. 7(2) (พฤษภาคม - สิงหาคม). 2564.