

การออกแบบสื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน :  
กรณีศึกษาศูนย์เยาวชนสวนอ้อย

**Exhibit Media Design for Local Wisdom Learning of Youth:  
Suan Oy Youth Center**

จง บุญประชา<sup>1</sup>  
Jong Boonpracha

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน ศึกษาการจัดแสดงสื่อที่มีส่วนส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน และออกแบบการจัดแสดงสื่ออย่างสร้างสรรค์ต่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย เยาวชนอายุระหว่าง 15 - 25 ปี จำนวน 200 คน ในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม จำนวน 2 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณค่าร้อยละและค่าเฉลี่ยเลขคณิต ผลการวิจัยพบว่า

1.) เยาวชนใช้บริการศูนย์การเรียนรู้ก่อนข้างน้อย กล่าวคือ 1 ครั้งต่อเดือน มีการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ทีวี วิทยุ อินเทอร์เน็ต และมีความสนใจภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้วยเหตุผลว่าสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ และ/หรืองานอดิเรก

2.) การจัดแสดงสื่อที่มีส่วนกระตุ้นทำให้เยาวชนมีการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้เป็นอย่างดีคือ สื่อประสบการณ์จำลอง สื่อภาพนิ่งและสัญลักษณ์ และสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม

3.) สื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชนถูกออกแบบด้วยการใช้สื่อต่าง ๆ ดังนี้คือ สื่อประสบการณ์จำลอง สื่อภาพนิ่งและสัญลักษณ์ และสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยออกแบบสื่อดังกล่าวให้มีการเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น รูปทรงของหนังสือเด็ก(ของเล่นเยาวชนไทย) กับตัวอักษร Y ในภาษาอังกฤษที่มี

---

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

รูปทรงคล้ายกัน การออกแบบให้มีปมจุดแสดงความคิดเห็นของผู้ที่ได้ชมผลงานจากการต่อยอดและสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน การใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมของอาคารคือหน้าต่าง และใช้ความสว่างจากแสงอาทิตย์ด้านทิศตะวันตกที่ส่องมาด้านหลังแบบเดียวกับทำให้แสงในการแสดงหนังใหญ่ และการเปรียบเทียบกระบวนการเจริญเติบโตทางความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชนแบบขั้นบันได กับวงจรการเกิดของผีเสื้อ และภูมิปัญญาท้องถิ่น

**คำสำคัญ:** 1. สื่อการ จัดแสดง. 2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น. 3. เยาวชน. 4. ศูนย์เยาวชนสวนอ้อย

### **Abstract**

The objectives of this research are 1) to study the format of local wisdom learning of youth, 2) to study the exhibition of media that promote local wisdom learning of youth, and 3) to creatively design the exhibition of media and local wisdom learning. The samples in this research included 200 youths aged 15-25 years old in Dusit District, Bangkok. Research instruments used to collect the data were 2 sets of questionnaires. Data analysis was conducted by calculating percentages and average (arithmetic mean). The results showed that:

1) Youths participated in learning center services only once a month. They learned local wisdom through media such as television and the Internet and were interested in local wisdom because it could be adapted to their occupation and/or hobbies.

2) Exhibit media that stimulated local learning of youth effectively were simulated experience media, still images and signs, and interactive media.

3) Exhibit media for youth's learning of local wisdom was designed, using various kinds of media including simulated experience media, still images and signs, and interactive media. The media was designed in a way that connected to local wisdom, such as the shape of a slingshot (a toy of Thai youth) and the English alphabet Y which are similar in shape. The interactive media had a button for audiences to press to give an opinion based on the youth's extension and continuation of the local wisdom. Simulated experience media involved the use of architectural component of a building, a window, and the sunlight from the

west which shined from the back similar to the lighting of a movie screen. Still and sign media compared youth's creativity growth ladder with the lifecycle of butterflies and local wisdom.

**Keywords:** 1. Exhibit Media. 2. Local Wisdom. 3. Youth. 4. Suan Oy Youth Center

## ความนำ

การศึกษาสื่อการจัดแสดงคือการศึกษาว่าด้วยตัวกลางการจัดแสดงข้อมูลเนื้อหา ผลงานต่าง ๆ ด้วยวัสดุ สิ่งของ อุปกรณ์และกิจกรรมที่หลากหลายแต่มีความสัมพันธ์กันในแต่ละเรื่องโดยมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน มีการวางแผนและออกแบบที่เร้าความสนใจให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการดู การฟัง การสังเกต การจับต้องและการทดลองด้วยรูปแบบที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ ของจริง หุ่นจำลอง บ้ายนิเทศ เป็นต้น สาเหตุการใช้สื่อการจัดแสดงกับเยาวชนในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อเป็นสิ่งเร้าให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ในภูมิปัญญาท้องถิ่น เนื่องด้วยระบบการศึกษาไทยในปัจจุบันเน้นการมีและใช้แหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งนี้เพราะการให้ความสำคัญกับแหล่งการเรียนรู้เพียงแหล่งเดียว คือระบบโรงเรียน อย่างเช่นปัจจุบันนั้นอาจไม่สามารถพัฒนาบุคคลให้สอดคล้องกับวิถีชีวิต อาชีพ วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และทรัพยากรของชุมชน และอาจทำให้เยาวชนรุ่นใหม่ขาดความสามารถ ทักษะการดำรงชีวิตและพัฒนาตนเองตามวิถีของชุมชน เนื่องจากไม่มีแหล่งการเรียนรู้อื่นเข้ามาเสริม การปฏิรูปการศึกษาตามที่กำหนดในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ในมาตรา 4 (นิภา แยมวจี, 2542 : 115) ได้ให้ความหมายของการศึกษาไว้ว่า “เป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคล และสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสาน ทางวัฒนธรรมการสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต”

ปัจจุบันชุมชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนขาดการเรียนรู้และสร้างสรรค์ประโยชน์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นหนึ่งในที่มาของการขาดการพัฒนาทักษะทางการดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพ ทั้งนี้สืบเนื่องจากการขาดตัวเชื่อมที่จะน้อมนำให้เยาวชนหันมาสนใจและศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังเช่นศูนย์เยาวชนสวนอ้อยที่ตั้งอยู่ในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร จากการศึกษาสำรวจเบื้องต้นทำให้ทราบว่ายังขาดสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือแม้แต่ความรู้โดยทั่วไป ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงมีคำถามของการวิจัยคือ

1. มีรูปแบบการเรียนรู้ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นอะไรบ้างที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของเยาวชนเพื่อที่จะให้เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสร้างสรรค์กิจกรรม
2. มีรูปแบบการจัดแสดงสื่ออะไรบ้างที่จะเป็นตัวเชื่อมให้เยาวชนได้มีโอกาสเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และสามารถนำไปต่อยอดและประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์
3. จะมีรูปแบบการจัดแสดงสื่ออย่างไรที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดประสิทธิผลต่อการเข้ามาใช้บริการในศูนย์เยาวชน

จากคำถามการวิจัยข้างต้นเป็นคำถามเพื่อการนำผลวิจัยที่ได้ มาสู่ผลในการปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม อันเนื่องมาจากหน้าที่ในการออกแบบงานวิจัยนี้เพื่อต้องการมีส่วนในการพัฒนาทรัพยากรอันมีค่าของประเทศ นั่นคือเยาวชนที่มีภูมิคุ้มกันจากชุมชน ในการมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ศูนย์เยาวชนให้มีความยั่งยืนและดำรงอยู่ได้ด้วยพลังความคิดสร้างสรรค์ และเรียนรู้ไปด้วยกันระหว่างชุมชนและเยาวชน เพื่อสืบทอดวิถีชีวิต อาชีพ สภาพแวดล้อม ทรัพยากรและวัฒนธรรมที่ดีสืบต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษารูปแบบการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน
2. ศึกษาการจัดแสดงสื่อที่มีส่วนส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน
3. ออกแบบการจัดแสดงสื่ออย่างสร้างสรรค์ต่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

### วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นที่ 1 ศึกษารูปแบบการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและการจัดแสดงสื่อที่มีส่วนส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน

- ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และบันทึกภาคสนาม ด้วยการสัมภาษณ์เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

- ประชากรที่ศึกษา คือ เยาวชนจำนวน 200 คน ในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร โดยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ

- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม เพื่อใช้สำหรับศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและการจัดแสดงสื่อที่มีส่วนส่งเสริมการมีกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน

ขั้นที่ 2 ออกแบบการจัดแสดงสื่ออย่างสร้างสรรค์ต่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

- ทำการออกแบบโดยใช้ข้อมูลที่ได้จากผลการวิจัย ขั้นที่ 1 เป็นแนวคิดในการออกแบบ ด้วยการหาความสัมพันธ์ระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่น และ กิจกรรมนันทนาการ มาเชื่อมด้วยสื่อทางการจัดแสดงดังตารางที่ 1-2 และภาพที่ 1-5

ขั้นที่ 3 ประเมินประสิทธิภาพการจัดแสดงสื่ออย่างสร้างสรรค์ต่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

- ประเมินประสิทธิภาพด้วยเครื่องมือแบบประเมินประสิทธิภาพแบบค่าคะแนน โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบจำนวน 5 ท่าน

ขั้นที่ 4 สรุปผลและวิเคราะห์ ค่าสถิติเบื้องต้น ในรูปแบบตารางและอธิบาย

## ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและการจัดแสดงสื่อเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน เพื่อนำข้อมูลความคิดเห็นทั้งหมดเป็นแนวทางสู่การออกแบบการจัดแสดงสื่ออย่างสร้างสรรค์ต่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

### ตารางที่ 1 แสดงการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน

รายการ	ร้อยละ
1. ความถี่ในการใช้บริการศูนย์การเรียนรู้	
- ไม่เคย	18.0
- น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน	22.5
- 1 ครั้งต่อเดือน	31.0
- 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์	15.5
- 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์	10.5
- 5-7 ครั้งต่อสัปดาห์	2.5
2. ท่านมีการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างไร	
- เรียนรู้ด้วยตัวเอง	6.5
- เรียนรู้ภายในโรงเรียน	20.0
- เรียนรู้จากปราชญ์ชุมชน	2.5
- เรียนรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต	35.5
- เรียนรู้ภายในศูนย์การเรียนรู้และ/หรือห้องสมุด	23.0
- ไม่เคยเรียนรู้	12.5
3. ความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	
- สนใจ เพราะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน	23.5
- สนใจ เพราะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพและ/หรืองานอดิเรก	34.5

**ตารางที่ 1** แสดงการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน (ต่อ)

รายการ	ร้อยละ
<b>3. ความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น (ต่อ)</b>	
- สนใจ เพราะเป็นความภูมิใจ/ตระหนักในความสำคัญ/เสริมความรู้	19.5
- ไม่สนใจ เพราะเป็นเรื่องน่าเบื่อ	12.0
- ไม่สนใจ เพราะไม่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้	4.5
- อื่น ๆ เช่น เฉย ๆ และ ไม่มีความคิดเห็น	6.0

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าเยาวชนผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 200 คน แสดงรายละเอียดดังนี้

- มีความถี่ในการใช้บริการศูนย์การเรียนรู้ 1 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 31.0 น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือนร้อยละ 22.5 ไม่เคยร้อยละ 18.0 ประมาณ 1- 2 ครั้งต่อสัปดาห์ร้อยละ 15.5 ประมาณ 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ร้อยละ 10.5 ประมาณ 5-7 ครั้งต่อสัปดาห์ร้อยละ 2.5

- มีการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ทีวี วิทยุ อินเทอร์เน็ต มากที่สุดร้อยละ 35.5 เรียนรู้ภายในศูนย์การเรียนรู้ และ/หรือ ห้องสมุดร้อยละ 23.0 เรียนรู้ภายในโรงเรียนร้อยละ 20.0 ไม่เคยเรียนรู้อะไรร้อยละ 12.5 เรียนรู้ด้วยตัวเองร้อยละ 6.5 เรียนรู้จากปราชญ์ชุมชนร้อยละ 2.5

- มีความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยให้เหตุผลเพราะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ และ/หรืองานอดิเรกมากที่สุดร้อยละ 34.5 เพราะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันร้อยละ 23.5 ส่วนที่ไม่สนใจ เพราะเป็นเรื่องน่าเบื่อร้อยละ 12.0 เหตุผลอื่น ๆ เช่น เฉย ๆ และ ไม่มีความคิดเห็นร้อยละ 6.0 และเพราะไม่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้ร้อยละ 4.5

**ตารางที่ 2** แสดงความคิดเห็นด้านสื่อการ จัดแสดงที่มีผลต่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

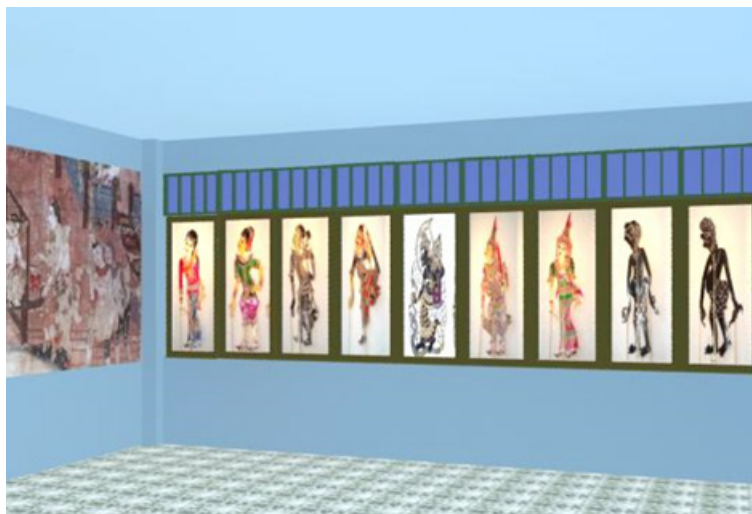
รายการ	ร้อยละ
1. ภาพนิ่งและสัญลักษณ์	16.9
2. ภาพนิ่งและเสียง	13.7
3. สื่อภาพเคลื่อนไหว	14.5
4. การจัดแสดงวัตถุจริงหรือเสมือนจริง	7.2
5. สื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม	15.1
6. การสาธิตโดยวิทยากร	2.4
7. ประสบการณ์จำลอง	19.3
8. ประสบการณ์แท้จริง	10.9
<b>รวม</b>	<b>100</b>

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าเยาวชนผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 200 คน ส่วนใหญ่เห็นว่าสื่อการ จัดแสดงที่กระตุ้นการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นคือ สื่อประสบการณ์จำลอง ร้อยละ 19.3 รองลงมาคือสื่อภาพนิ่งและสัญลักษณ์ ร้อยละ 16.9 สื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ร้อยละ 15.1 ส่วนสื่อการสาธิตโดยวิทยากรน้อยที่สุด ร้อยละ 2.4

**การออกแบบการ จัดแสดงสื่อเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น**

ผู้วิจัยดำเนินการสรุปวิเคราะห์การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชนและการ จัดแสดงที่มีผลต่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำเสนอเป็นแนวคิดในการ ออกแบบศูนย์เยาวชนด้วยการบูรณาการความสัมพันธ์ระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่น และ กิจกรรมนันทนาการ แล้วเชื่อมด้วยสื่อทางการ จัดแสดง และถ่ายทอดเป็นผลงาน การออกแบบ ตามภาพที่ 1-5

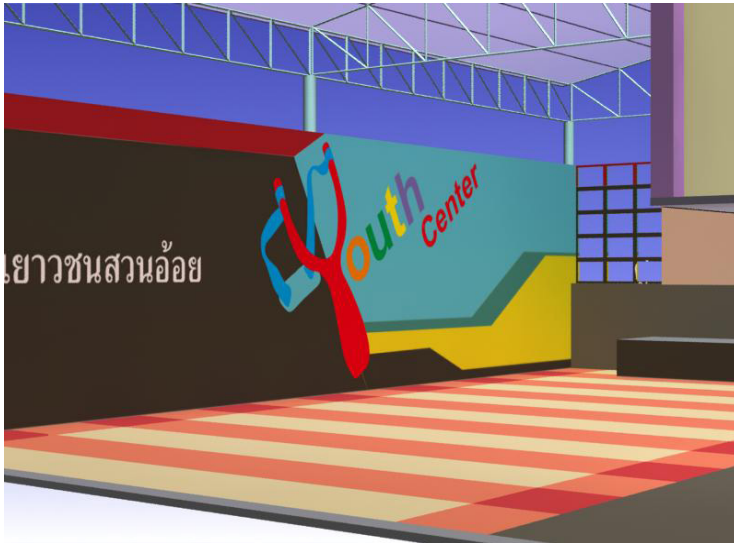




**ภาพที่ 1** แสดงผลการออกแบบการจัดแสดงสื่อประสบการณ์จำลองด้วยการใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมของอาคารคือหน้าต่าง โดยที่ในส่วนของหน้าต่างใช้ความสว่างจากแสงธรรมชาติที่ส่องมาด้านหลังแบบเดียวกับการให้แสงในการแสดงหนังใหญ่



**ภาพที่ 2** จากภาพที่ 1 เมื่อปิดม่านลงมาจะเป็นการจัดแสดงสื่อประสบการณ์จำลองด้วยการเลียนแบบจอหนังกลางแปลง และฉายหนังที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชน



**ภาพที่ 3** แสดงผลการออกแบบการจัดแสดงสื่อภาพนิ่งและสัญลักษณ์ ด้วยการออกแบบการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นทางการเล่นนั่นคือ หิ้งสตีก์ ของเล่นเยาวชนไทยสมัยก่อน โดยใช้สัญลักษณ์ด้วยรูปทรงแทนตัวอักษร Y ในภาษาอังกฤษ เพื่อให้เกิดการรับรู้ในความเป็นไทยและสากลที่ผสมผสานสอดคล้องกัน



**ภาพที่ 4** แสดงผลการออกแบบการจัดแสดงสื่อภาพนิ่งและสื่อสัญลักษณ์ ด้วยการเปรียบเทียบกระบวนการเจริญเติบโตทางความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชนแบบขั้นบันได



**ภาพที่ 5** แสดงผลการออกแบบการจัดแสดงสื่อแบบแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมด้วยการใช้สื่อที่ใช้แนวคิดที่กำลังเป็นที่นิยม คือ การกด Like เพื่อแสดงความคิดเห็นของผู้ที่ได้ชมผลงานจากการต่อยอดและสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ของเยาวชนที่ได้จัดแสดงไว้อยู่หน้าห้องจัดแสดง

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูลประเมินประสิทธิภาพการออกแบบสื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาเป็นผลสู่แนวทางการออกแบบสื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน ผู้วิจัยทำการประเมินด้วยเครื่องมือแบบประเมินประสิทธิภาพแบบค่าคะแนน โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านกราฟิกจำนวน 5 ท่าน ดังตารางที่ 3

เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีระดับคะแนน ดังนี้

มีประสิทธิภาพมากที่สุด	ระดับคะแนน เท่ากับ 5
มีประสิทธิภาพมาก	ระดับคะแนน เท่ากับ 4
มีประสิทธิภาพปานกลาง	ระดับคะแนน เท่ากับ 3
มีประสิทธิภาพน้อย	ระดับคะแนน เท่ากับ 2
มีประสิทธิภาพน้อยที่สุด	ระดับคะแนน เท่ากับ 1

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ย  
 ค่าเฉลี่ยระดับ 4.51 – 5.00 มีประสิทธิภาพมากที่สุด  
 ค่าเฉลี่ยระดับ 3.51 – 4.50 มีประสิทธิภาพมาก  
 ค่าเฉลี่ยระดับ 2.51 – 3.50 มีประสิทธิภาพปานกลาง  
 ค่าเฉลี่ยระดับ 1.51 – 2.50 มีประสิทธิภาพน้อย  
 ค่าเฉลี่ยระดับ 1.00 – 1.50 มีประสิทธิภาพน้อยที่สุด

**ตารางที่ 3** แสดงประสิทธิภาพการออกแบบสื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน

รายการ	ระดับความคิดเห็น						ผลลัพธ์
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ยระดับ	
การจัดแสดงสื่อได้สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	1	3	1	-	-	4.00	มาก
สื่อการจัดแสดงมีขนาดสัดส่วนความสัมพันธ์กับการรับรู้และเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	-	4	1	-	-	3.80	มาก
ความเหมาะสมในการประยุกต์ใช้สื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	2	3	-	-	-	4.40	มาก
สร้างแรงจูงใจเยาวชนต่อการเข้ามาเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	-	4	1	-	-	3.80	มาก
สามารถเป็นแนวทางการออกแบบการจัดแสดงสื่อเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น	1	4	-	-	-	4.20	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม						4.04	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าผู้เชี่ยวชาญประเมินประสิทธิภาพการออกแบบสื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยรวม 4.04 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์มาก ส่วนผลประเมินรายข้อต่าง ๆ ได้แก่ ความเหมาะสมในการประยุกต์ใช้สื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีค่าเฉลี่ยระดับ 4.40 อยู่ในเกณฑ์มาก สามารถเป็นแนวทางการออกแบบการจัดแสดงสื่อเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีค่าเฉลี่ยระดับ 4.20 อยู่ในเกณฑ์มาก การจัดแสดงสื่อได้สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมีค่าเฉลี่ย

ระดับ 4.00 อยู่ในเกณฑ์มาก สร้างแรงจูงใจเยาวชนต่อการเข้ามาเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีค่าเฉลี่ยระดับ 3.80 อยู่ในเกณฑ์มาก และสื่อการจัดแสดงมีขนาดสัดส่วนความสัมพันธ์กับการรับรู้และเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีค่าเฉลี่ยระดับ 3.80 อยู่ในเกณฑ์มาก

### อภิปรายผล/การวิจารณ์

1. จากแบบสอบถามในเรื่องความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่าส่วนใหญ่ของเยาวชนมีความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยให้เหตุผลเพราะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ และ/หรืองานอดิเรก มากที่สุดร้อยละ 34.5 รองลงมาเพราะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 23.5 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเยาวชนในชุมชนมีความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนั้นศูนย์เยาวชนควรจัดให้มีกิจกรรมทางด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อช่วยให้เยาวชนได้เรียนรู้และนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาปรับใช้กับการดำเนินชีวิตและกิจกรรมนันทนาการของเยาวชนได้ เช่น การส่งเสริมด้วยสื่อการจัดแสดงการทำหนังสือ (ของเล่นเยาวชนไทย) โดยให้เยาวชนใช้ความคิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์ในรูปแบบที่ต่อยอดของเดิม และพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่มีหลากหลายรูปทรง สี และวัสดุ เป็นของที่ระลึก เป็นงานอดิเรกที่สร้างรายได้ให้กับเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตติกาล เชนจัด (2548) ที่พบว่า การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นแก่เยาวชน ผ่านสื่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่โรงเรียนด้วยของเล่นพื้นบ้าน และสื่อเชิงรุกผ่านกิจกรรมของเล่นเดินทาง มีส่วนช่วยให้เยาวชนมีความสนใจภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีความชอบของเล่นพื้นบ้าน อยากทำของเล่นเป็น รวมทั้งเป็นคนช่างสังเกตและซักถาม

2. การจัดแสดงสื่อที่สำคัญมีส่วนที่กระตุ้นทำให้เยาวชนมีการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี คือสื่อประสบการณ์จำลอง สื่อภาพนิ่งและสัญลักษณ์ และสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เหตุด้วยสื่อต่าง ๆ เหล่านี้เป็นสื่อที่สร้างการรับรู้อันเป็นกระบวนการนำความรู้หรือข้อมูลข่าวสารเข้าสู่สมอง โดยผ่านอวัยวะสัมผัส (Sensory Organ) สมองจะเก็บรวบรวมและจดจำสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นไว้เป็นประสบการณ์ เพื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดโมโนภาพหรือความคิดรวบยอด (Concept) และทัศนคติ (Attitude) ในการเปรียบเทียบหรือถ้อยความหมายกับสิ่งเร้าใหม่ที่รับรู้ต่อ ๆ ไป (สมพงษ์ จิตระดับ, 2546 : 58) ดังนั้นการรับรู้และการเรียนรู้ในภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้วยการออกแบบสื่อนิทรรศการ จึงมีส่วนให้เยาวชนเกิดความคิดสร้างสรรค์และนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปประยุกต์ใช้ได้ในการประกอบอาชีพ และ/หรืองานอดิเรก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสายชนนี รัตมิไพฑูรย์ (2547) ที่พบว่า การนำเอาหลักของจริยธรรมมาผสมผสานในการออกแบบ ด้วยการนำเสนอสื่อที่มีทั้งข้อความและภาพสัญลักษณ์ร่วมกัน จะเป็น

แนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยสร้างจิตสำนึกที่ดีในด้านจริยธรรม และก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมต่อเยาวชนได้เป็นอย่างดี

3. จากผลการวิจัยที่ได้จึงนำมาทำการออกแบบพร้อมนำเสนอแนวความคิด เพื่อให้ได้มาซึ่งความเหมาะสมทางด้านการศึกษาที่ใช้สื่อกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สอดคล้องกับกิจกรรมประโยชน์ใช้สอยในเชิงพื้นที่ศูนย์เยาวชน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบการออกแบบคือ แนวความคิดเหมาะสมในการออกแบบศูนย์เยาวชน สามารถสื่อได้สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถนำไปพัฒนาต่อได้อย่างมีศักยภาพ จัดประโยชน์ใช้สอยได้อย่างลงตัว สร้างแรงจูงใจต่อการเข้ามาใช้บริการศูนย์เยาวชน

### ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบสื่อการจัดแสดงควรออกแบบให้มีความกลมกลืน และเป็นส่วนหนึ่งของสถานที่ที่จะทำการออกแบบ เพราะสื่อการจัดแสดงต้องใช้พื้นที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของอาคารไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอก การไม่คำนึงถึงสถานที่ที่ออกแบบอาจทำให้สื่อการจัดแสดงเป็นสิ่งแปลกปลอม และด้วยสภาพแวดล้อมทางกายภาพมีส่วนสำคัญในการสร้างสื่อได้ โดยใช้ประโยชน์จากส่วนประกอบต่าง ๆ ของสถาปัตยกรรมอาคาร เช่น การนำหน้าต่างมาสร้างเป็นสื่อประสบการณ์จำลองที่นำมาจำลองการฉายหนังตะลุง ภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้ เนื่องจากตำแหน่งหน้าต่างอยู่ทางทิศตะวันตก มีแสงอาทิตย์ส่องมาทางหน้าต่างซึ่งเปรียบได้กับการฉายแสงไฟมายังจอ หน้าต่างด้านนั้นนอกจากจะถูกนำมาสร้างสื่อประสบการณ์จำลองแล้ว ยังมีประโยชน์ด้านการใช้งานคือ การกรองแสง และลดความร้อนภายในอาคาร และเมื่อรูตม่านลงมาจะเป็นการจำลองด้วยการเลียนแบบจอหนังกลางแปลง ซึ่งนอกจากจะเป็นการใช้ประโยชน์ใช้สอยตามหน้าที่ใช้สอยของม่านแล้ว ยังสามารถใช้เป็นสื่อการจัดแสดงได้ด้วย

2. ควรนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมนันทนาการของเยาวชน โดยในแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ควรมีสื่อการจัดแสดงที่ออกแบบให้เหมาะสมกับความต้องการของเยาวชน ซึ่งศูนย์การเรียนรู้ควรสร้างหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติของกลุ่มเยาวชนที่มีต่อสังคมเชิงสร้างสรรค์ ไม่ควรใช้ระบบเหตุผล แต่ควรส่งผ่านความเห็นโดยใช้พลังของอารมณ์หรือแรงจูงใจทางความรู้สึกและศิลปะต่าง ๆ เช่น สื่อการเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น อาจทำได้โดยสื่อทางตรงและทางอ้อมที่ต้องใช้ศิลปะในการใช้สื่อและเหตุการณ์เป็นสิ่งเชื่อมต่อกัน

3. การออกแบบสื่อการจัดแสดง ควรเน้นการสื่อสารให้รู้ถึงการเชื่อมโยงการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ใกล้ตัวและช่วยเสริมสร้างการมีกิจกรรมที่สร้างสรรค์ของเยาวชน ดังเช่น การนำตัวอักษร Y ในภาษาอังกฤษ มาออกแบบให้เป็นรูปทรงของหนังสตีก ซึ่ง

เป็นการสื่อสารถึงตัวเยาวชน คือ Y เป็นตัวอักษรนำคำว่า Youth ส่วนหนึ่งสติก็คือ อุปกรณ์ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการของเยาวชน

4. ควรจัดให้มีพื้นที่เฉพาะสำหรับเยาวชนที่จะนำเสนอการจัดแสดงสื่อด้วยตนเอง เพื่อสร้างขบวนการเรียนรู้และใช้ความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชนอย่างมีส่วนร่วมและความรู้สึกการเป็นเจ้าของร่วมในสถานที่นั้น การมีส่วนร่วมของเยาวชน จะเป็นการช่วยให้เยาวชนแสดงความคิดเห็น และความคิดสร้างสรรค์ต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการนำเสนอแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมมาใช้และนำเทคโนโลยีการกดปุ่ม Like และ Dislike ทำนองเดียวกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อแสดงความคิดเห็นต่อการจัดนิทรรศการนันทนาการที่เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน

5. ควรจัดให้มีสื่อการจัดนิทรรศการที่สร้างจินตนาการและแรงบันดาลใจ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ที่มีการเชื่อมโยงกันของสื่อการจัดแสดงและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การนำสื่อการจัดแสดงภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยใหม่ โดยการเปรียบเทียบวงจรการเกิดของผีเสื้อ กับกระบวนการเจริญเติบโตทางความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชนแบบขั้นบันได และจัดแสดงสื่อให้อยู่ตำแหน่งเดียวกับบันได ซึ่งเป็นแนวทางของการสร้างจินตนาการและกระตุ้นการเรียนรู้การสร้างสรรค์ของเยาวชน

6. ควรวางแผนการออกแบบสื่อการจัดแสดงให้ครอบคลุมทั่วทั้งสถานที่ มีการจัดวางสิ่งที่จะจัดแสดงอยู่ตรงไหน ตำแหน่งใด และมีการเชื่อมความรู้ในภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีความต่อเนื่อง หรือมีความสัมพันธ์กัน เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และมีประสิทธิภาพการรับรู้และการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

7. ควรออกแบบสื่อการจัดแสดงให้มีทั้ง 2 แบบ คือ แบบถาวร และชั่วคราว การจัดแสดงแบบถาวร เพื่อเน้นรูปแบบการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นหลักของการนำเสนอ ส่วนการจัดแสดงแบบชั่วคราวเพื่อให้มีการเรียนรู้ และปรับเปลี่ยนหมุนเวียนการจัดแสดงสื่อที่มีการเรียนรู้ในภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายและทันสมัย

8. ควรนำหลักการ อารยสถาปัตยกรรม หรือการออกแบบเพื่อคนส่วนใหญ่ เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงเมื่อต้องออกแบบการจัดแสดงสื่อ เช่น ขนาดของตัวอักษรที่สื่อรายละเอียดของความรู้ในภูมิปัญญาท้องถิ่น ต้องมีความชัดเจน สีและขนาดอักษร ควรเห็นได้โดยง่ายไม่คลุมเครือ เป็นไปตามหลักการยศาสตร์และกายวิภาคเชิงกล (Ergonomics)



## บรรณานุกรม

- นิภา แยมวจี. (2542). คำอธิบายพหุ.การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ศูนย์สารสนเทศ สป.ศธ. กระทรวงศึกษาธิการ
- รัตติกาล เจนจัด. (2548). ของเล่นพื้นบ้านในฐานะสื่อเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุกับเด็กและเยาวชน ตำบลป่าแดด อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพงษ์ จิตระดับ. (2547). คุณลักษณะและวิธีการเรีนนรู้ของเยาวชนรุ่นใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สายชนนี รัตมีไพฑูรย์. (2547). การออกแบบป้ายสัญลักษณ์เพื่อส่งเสริมจริยธรรม สำหรับวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.