



รายงานวิจัยสถาบัน

เรื่อง

การพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลก  
และศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1  
ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน

วรินทร์ พลชั้น

งานวิจัยสถาบันฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม  
ประจำปีงบประมาณ 2561



รายงานวิจัยสถาบัน

เรื่อง

การพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลก  
และศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1  
ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน

วรินทร์ พลชั้น

งานวิจัยสถาบันฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม  
ประจำปีงบประมาณ 2561

**ชื่องานวิจัย** การพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน

**ชื่อผู้วิจัย** วรินทร์ พลขัน

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรม โดยทำการศึกษาเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจและความพึงพอใจของนักเรียน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม มาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) และทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการหาค่าร้อยละเปรียบเทียบเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 70 และหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชมด้วยสื่อกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 70 ในเนื้อหาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 มีเพียงเนื้อหาเกี่ยวกับคำถามที่ว่าพระเครื่อง ชื่อตั้งของจังหวัดพิษณุโลก มีชื่ออะไรบ้าง ได้ผลความรู้ความเข้าใจ ร้อยละ 66 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 1-6 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชมด้วยสื่อกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 70 ในทุกๆ เนื้อหาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

ผลความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้สื่อกิจกรรมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.45, ร้อยละ 89) สามารถเรียงลำดับความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์ประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 รายข้อ ดังนี้ สื่อกิจกรรมมีส่วนช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้แก่การนำชม ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.55, ร้อยละ 91) สื่อกิจกรรมมีส่วนช่วยให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.52, ร้อยละ 90.4) ความสนุกสนานที่ได้จากการนำชมผ่านสื่อกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.41, ร้อยละ 88.2) และสื่อกิจกรรมสามารถดึงดูดนักเรียนให้มีความสนใจต่อเนื้อหาที่จัดแสดง (ค่าเฉลี่ย 4.33, ร้อยละ 86.6)

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงลงด้วยดีเนื่องจากได้รับความเอาใจใส่ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง และให้คำแนะนำที่มีประโยชน์จากอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผ่องลักษณ์ จิตต์การุญ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพล เสมอจันทร์ ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามในการให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ฯ

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุ เจริญวงศ์ระยับ และ ดร.พัชรพล มีทรัพย์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการให้คำแนะนำ ปรึกษา ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดรวมไปถึงการแนะนำวิธีการปรับปรุงแก้ไข

ขอขอบคุณ กองนโยบายและแผนงานมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ที่ให้การสนับสนุนทุนวิจัย และให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัย

ขอขอบคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิ เจ้าของผลงานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาอ้างอิง

ผู้วิจัยมีความรู้สึกซาบซึ้งในความเมตตาของท่านทั้งหลายเป็นอย่างสูง จึงขอกราบขอบพระคุณ มา ณ ที่นี้

วรินทร์ พลชั้น

## สารบัญ

---

	หน้า	
บทคัดย่อ	(ก)	
กิตติกรรมประกาศ	(ข)	
สารบัญ	(ค)	
สารบัญตาราง	(จ)	
สารบัญภาพ (ถ้ามี)	(ฉ)	
<b>บทที่</b>		
<b>1</b>	<b>บทนำ</b>	1
1.1	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2	ปัญหาการวิจัย	2
1.3	คำถามในการวิจัย	2
1.4	วัตถุประสงค์การวิจัย	2
1.5	ขอบเขตการวิจัย	2
1.6	นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย	3
1.7	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
<b>2</b>	<b>เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	4
	หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
<b>3</b>	<b>วิธีดำเนินการวิจัย</b>	22
3.1	ขั้นตอนการทำวิจัย	22
3.1.1	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	22
3.1.2	การเก็บรวบรวมข้อมูล	24
3.1.3	การวิเคราะห์ข้อมูล/สถิติที่ใช้	24

## สารบัญ (ต่อ)

---

	หน้า
4 ผลการวิจัย	25
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	25
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	33
5.1 สรุปผลการวิจัย	33
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	34
5.3 ข้อเสนอแนะ	36
เอกสารอ้างอิง	37
ภาคผนวก	38
แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 1 - 6	39
แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 1 - 6	41
ประวัติผู้วิจัย	46

## สารบัญตาราง

---

ตารางที่		หน้า
1	ตารางสรุปจำนวนและร้อยละสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ	25
2	ตารางสรุปจำนวนและร้อยละสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอายุ	25
3	ตารางสรุปจำนวนและร้อยละสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการศึกษา	26
4	ตารางวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 6	26
5	ตารางวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6	29
6	ตารางผลการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6	31
7	ตารางการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมประกอบการนำเสนอ	32

## สารบัญภาพ

---

ภาพที่		หน้า
1	ภาพต่อรูปข้าง	43
2	ภาพต่อรูปกระต่าย	44
3	ภาพต่อรูปแมว	45

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 เปิดให้บริการเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2552 ภายใต้การดูแลของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จัดอยู่ในประเภทพิพิธภัณฑ์สถานของมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษา (University Museum) เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่สามารถค้นคว้าหาความรู้ได้นอกเหนือจากในห้องเรียนหรือการศึกษาในตำราทั่วไป ประกอบกับปรัชญาการศึกษาสมัยปัจจุบันไม่ได้จำกัดขอบเขตอยู่เพียงการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว แต่ได้เน้นในด้านการใช้วิจารณ์และการเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ดังนั้นพิพิธภัณฑ์จึงเป็นแหล่งค้นคว้าของนักเรียนนักศึกษา รวมทั้งประชาชนภายนอกเข้าศึกษาหาความรู้ได้ด้วย ซึ่งรูปแบบการจัดแสดงจัดแสดงข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 เป็นนิทรรศการที่นำเสนอข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี สถานที่ท่องเที่ยว และเอกลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลกและจังหวัดใกล้เคียง ประกอบด้วย จังหวัดอุตรดิตถ์ จังหวัดตาก จังหวัดเพชรบูรณ์ และจังหวัดสุโขทัย

ปัจจุบันลักษณะการจัดแสดงนิทรรศการและการนำเสนอข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 เป็นนิทรรศการถาวรที่จัดแสดงเรื่องราว ผ่านบอร์ดนิทรรศการ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและวิธีการนำเสนอข้อมูลเป็นนิทรรศการที่มุ่งจัดเพื่อการศึกษา และให้ข้อมูลความรู้ทางวิชาการแก่ผู้เข้าชม ประกอบกับการปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอให้มีความทันสมัยด้วยสื่อและเทคโนโลยีต่างๆ ต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก ส่งผลต่อการสร้างความน่าสนใจให้กับผู้เข้าชม โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน

จากการดำเนินงานที่ผ่านมาพบว่า นักเรียนมีการหยอกล้อ พูดคุย และส่งเสียงดังในขณะที่วิทยากรบรรยายข้อมูล ส่งผลกระทบต่อกระบวนการในการนำเสนอ และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การรับรู้ข้อมูลที่วิทยากรต้องการถ่ายทอดไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาวิธีการนำเสนอพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน เพื่อสร้างความสนุกสนานและเพิ่มความน่าสนใจ ส่งผลให้กระบวนการนำเสนอพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์

## 1.2 ปัญหาการวิจัย

นักเรียนที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ไม่ตั้งใจฟัง มีการหยอกล้อ พุดคุย และส่งเสียงดังในขณะที่วิทยากรบรรยาย ส่งผลให้การรับรู้ข้อมูลไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

## 1.3 คำถามในการวิจัย

สื่อกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาภายในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 หรือไม่

## 1.4 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาภายในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน

## 1.5 ขอบเขตการวิจัย

### 1.5.1 ระบุประเด็นที่ศึกษา

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน

### 1.5.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3	จำนวน	25	คน
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6	จำนวน	25	คน
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3	จำนวน	25	คน
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6	จำนวน	25	คน

ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบกำหนดโควตา

### 1.5.3 ระยะเวลา

การวิจัยนี้ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ระหว่างเดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2561

### 1.5.4 ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ การนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

ตัวแปรตาม คือ

- ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาภายในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1
- ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรม

### 1.6 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

การนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรม หมายถึง การตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาภายในพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

ความรู้ความเข้าใจ หมายถึง การใช้สื่อกิจกรรมส่งเสริมความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาภายในพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

### 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 มีความหลากหลายสามารถเพิ่มความน่าสนใจให้แก่นักเรียนได้ดียิ่งขึ้น
2. ผู้ดำเนินงานด้านพิพิธภัณฑ์สามารถใช้เป็นฐานข้อมูลในการพัฒนาวิธีการนำชมต่อไป

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

---

#### 2.1 หลักการ แนวคิด ทฤษฎี

ในการวิจัย การพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากแหล่งอ้างอิงต่างๆ ดังนี้

##### 2.1.1 บริบทของพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

- ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1
- การจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1
- สถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

##### 2.1.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
- ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
- ชนิดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

##### 2.1.3 ทฤษฎีเกมกับการศึกษา

- เกมการศึกษามีความสำคัญและความเป็นมาอย่างไร
- ความหมายของเกม
- ประเภทของเกม
- การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL)
- ประโยชน์ของเกมการศึกษา

##### 2.1.4 เกมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

#### 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 2.1.1 บริบทของพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

### - ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม เริ่มก่อตั้งเป็นหน่วยงานเพื่อสนับสนุนวิชาการตามพระราชบัญญัติวิทยาลัยครู พุทธศักราช 2518 ทำหน้าที่ตามแผนงานอนุรักษ์ ส่งเสริม และทำนุบำรุงศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม โดยมีชื่อแรกตั้งคือศูนย์ศิลปวัฒนธรรมวิทยาลัยครูพิษณุโลก ต่อมาเมื่อวิทยาลัยครู เปลี่ยนเป็น สถาบันราชภัฏตามพระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ.2538 หน่วยงานนี้จึงได้เปลี่ยนชื่อว่า ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมสถาบันราชภัฏพิษณุโลก

ปี พ.ศ.2542 สถาบันราชภัฏพิษณุโลกได้จัดตั้งหน่วยงานตามโครงสร้างใหม่ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมเดิมจึงได้ถูกจัดตั้งเป็น สำนักศิลปวัฒนธรรม ซึ่งปี พ.ศ. 2542 - 2547 อยู่ในการกำกับของรองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา และปี พ.ศ. 2545 - 2547 อยู่ในการดูแลของรองอธิการบดีฝ่ายกิจการพิเศษ

ปี พ.ศ. 2548 สถาบันราชภัฏพิษณุโลกได้รับการยกฐานะเป็นมหาวิทยาลัย ตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีโครงสร้างหน่วยงานตามแบบมหาวิทยาลัยที่จัดให้ สำนักศิลปะและวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ และตำแหน่งผู้อำนวยการเทียบเท่ารองอธิการบดี และ คณบดี

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม นอกจากจะมีความเป็นมาโดยเนื่องตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยแล้วยังมีความเป็นมาในฐานะเป็นองค์กรเครือข่ายทางวัฒนธรรมกับหน่วยงานอื่น ดังนี้

พ.ศ. 2520 ทำหน้าที่เป็นหน่วยประเคราะห์ศูนย์ชุมนุมส่งเสริมวัฒนธรรม ซึ่งเป็นงานฝากของกองวัฒนธรรม กรมการศาสนา กระทรวงศึกษาธิการในขณะนั้น

พ.ศ. 2523 เปลี่ยนชื่อจากหน่วยประเคราะห์เป็นศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาวัฒนธรรม

พ.ศ. 2525 เปลี่ยนชื่อจากศูนย์ส่งเสริมฯ เป็นศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดพิษณุโลก ในบทบาทหน้าที่หน่วยงานวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) กระทรวงศึกษาธิการ

พ.ศ. 2535 กองอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม สำนักงานนโยบายและแผนสิ่งแวดล้อม กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้ขอให้ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดทุกจังหวัดทั่วประเทศเป็นเครือข่ายในด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น โดยจัดตั้งเป็นหน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่นจังหวัด มีหน้าที่ดูแลงานอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น ในโครงการถ่ายโอนการสนับสนุนแผนปฏิบัติการเพื่อจัดการคุณภาพสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมระดับจังหวัด ซึ่งต่อมาในปี พ.ศ. 2544 คณะอนุกรรมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมแห่งชาติ ก็ได้มีมติให้เพิ่มบทบาทของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม

พ.ศ. 2549 สำนักศิลปะและวัฒนธรรม ได้เคลื่อนย้ายหน่วยงานมาตั้งอยู่ที่ ศูนย์คอมพิวเตอร์ (เก่า)ซึ่งแต่เดิมเป็นหอสมุด โดยมีโครงสร้างอาคารเป็น 2 ชั้น เมื่อวันที่ 12 สิงหาคม 2549 เป็นต้นมา

พ.ศ. 2552 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ได้จัดสรรงบประมาณ 5 ล้านบาท ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลก ในบริเวณชั้น 1 ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

พ.ศ. 2553 ได้รับงบไทยเข้มแข็งจากกลุ่มจังหวัด จำนวน 19 ล้านบาท ก่อตั้งศูนย์ วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ในบริเวณชั้น 2 ของสำนักศิลปะและ วัฒนธรรม ซึ่งเปิดให้บริการพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัด ภาคเหนือตอนล่าง 1 ตั้งแต่เดือนมกราคม 2554 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน

พ.ศ. 2553 กลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ให้การสนับสนุนงบประมาณปรับปรุง ภูมิทัศน์ศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 จำนวน 30 ล้านบาท (งบยุทธศาสตร์จังหวัดพิษณุโลก)

พ.ศ. 2553 กระทรวงวัฒนธรรม ได้ยกให้ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัย ราชภัฏพิบูลสงคราม เป็นศูนย์วัฒนธรรมไทยสายใยชุมชน โดยมีเป้าหมายหลักในการเสริมสร้างแหล่ง เรียนรู้และถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนา คุณภาพชีวิตแก่ครอบครัว ชุมชน และสังคม ก่อให้เกิดความเข้มแข็งของชุมชนด้วยมิติวัฒนธรรม โดยระบบคุณค่าทางวัฒนธรรม คุณธรรมจริยธรรมตามหลักของพุทธศาสนา การเกิดจิตสำนึกและ ความภาคภูมิใจในท้องถิ่นตน นำมาพัฒนาและแก้ไขปัญหาในชุมชน

พ.ศ. 2555 กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม คัดเลือกให้ สำนักศิลปะและ วัฒนธรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เป็นศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราชจังหวัดพิษณุโลก พร้อมสนับสนุนงบประมาณดำเนินงานทุกปี

- **การจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่ม จังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1**

การจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือ ตอนล่าง 1 มี 2 ส่วน ดังนี้

#### **พิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลก**

เป็นแหล่งเรียนรู้ที่จัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ พัฒนาการและเอกลักษณ์ของ จังหวัดพิษณุโลก โดยมีเนื้อหาการจัดแสดง ดังนี้

#### **1) ห้องแนะนำจังหวัดพิษณุโลก**

พิษณุโลก แบ่งการปกครองออกเป็น 9 อำเภอ คืออำเภอเมืองพิษณุโลก อำเภอพรหมพิราม อำเภอ วัดโบสถ์ อำเภอชาติตระการ อำเภอนครไทย อำเภอวังทอง และอำเภอเนินมะปราง เป็นเขต

เทือกเขาสูงและที่ราบเชิงเขา ซึ่งเป็นแหล่งต้นน้ำหลายสาย ซึ่งส่วนใหญ่ไหลลงมารวมกันเป็นลำน้ำ  
น่านตอนล่าง โดยมีแม่น้ำที่สำคัญ คือ แม่น้ำน่าน และแม่น้ำแควน้อย

## 2) ห้องปฐมสมัยสุโขทัย

ในรัชสมัยของพระมหาธรรมราชาที่ 1 นี้เมืองสองแควจึงมีฐานะเป็นเสมือนราชธานีของรัฐ  
สุโขทัยนานถึง 7 ปี คือระหว่าง พ.ศ.1905 ถึง พ.ศ.1912 ในระหว่างนั้นได้มีการก่อสร้างพระบรมธาตุ  
และปลูกต้นพระศรีมหาโพธิ์ ซึ่งเชื่อกันว่าพระบรมธาตุที่ก่อสร้างขึ้นในสมัยของพระองค์นี้น่าจะเป็น  
พระบรมธาตุแบบเจดีย์ยอดทองและเชื่อกันว่าได้ทรงโปรดฯ ให้ช่างหล่อพระพุทธรูปสำคัญขึ้น 3 องค์  
คือพระพุทธรชินราช พระพุทธรชินสีห์และพระศรีศาสดา รัชสมัยของพระองค์พระพุทธรศาสนาเถรวาท  
ได้เจริญรุ่งเรืองอย่างมาก

## 3) ห้องใต้เงาอยุธยา

ในรัชสมัยของสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ เมืองพิษณุโลกได้ดำรงฐานะสำคัญเป็นเมือง  
ราชธานีของกรุงศรีอยุธยา ในระหว่างที่พระองค์ทรงประทับที่พิษณุโลกเพื่อทำศึกกับเมืองเชียงใหม่  
และผนวชที่วัดจุฬามณี รวมเวลายาวนานถึง 25 ปี

การสงครามยุทธหัตถีเป็นการยุทธที่สำคัญและกล่าวถึงในตำนานความเชื่อของ  
พระมหากษัตริย์ว่ามีแต่พระมหากษัตริย์ ผู้ทรงเป็นพระมหาจักรพรรดิเท่านั้นที่ทรงกระทำยุทธหัตถี  
เนื่องจากการรบหลังช้างมักจะกระทำในศึกใหญ่ที่สำคัญ และผู้ทรงกระทำยุทธหัตถีจะได้ชื่อเป็น  
เกียรติก้องไปทั้งชมพูทวีป ยุทธหัตถีที่สำคัญปรากฏในประวัติศาสตร์ไทยมีอยู่ 5 ครั้ง แต่ครั้งที่สำคัญ  
ที่สุดในประวัติศาสตร์การสงครามของไทยคือ สงครามยุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรกับพระมหา  
อูปราชา แห่งหงสาวดี เมื่อ พ.ศ.2135 ซึ่งสมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงได้รับชัยชนะเหนือสมเด็จพระ  
พระมหาอูปราชา การยุทธหัตถีครั้งนั้นมีผลทำให้กองทัพพม่าไม่มาทำสงครามรุกรานกรุงศรีอยุธยา  
อีกนานนับร้อยปี

## 4) ห้องร่มบารมีมหาจักรีวงศ์

ในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี เจ้าพระยาสุรสีห์พิชณูวาธิราช ได้นำกองทัพเมือง  
พิษณุโลกทำสงครามกับกองทัพพม่าหลายครั้ง จนถึง พ.ศ.2308 กองทัพพม่าโดยแม่ทัพอะแซหุุ่นกี  
ได้นำกำลังเข้าตีพิษณุโลก สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีทรงมีพระราชดำริเห็นว่ากองทัพไทยมีกำลังน้อย  
จึงควรจะถอยกลับไปตั้งรับที่กรุงธนบุรี เจ้าพระยาจักรีและเจ้าพระยาสุรสีห์ฯ จึงได้ตีหักกองทัพพม่า  
ออกมาแล้วทิ้งเมืองพิษณุโลกไว้เบื้องหลัง

เมืองพิษณุโลกในครั้งนั้นได้ถูกกองทัพพม่าเผาทำลายจนหมดสิ้น คงเหลือเฉพาะวัดพระศรีรัตนมหาธาตุบางส่วนโดยเฉพาะวิหารพระพุทธชินราชเท่านั้นที่ยังคงสภาพที่อยู่ดั้งเดิมทุกประการ

เมืองพิษณุโลกในสมัยรัตนโกสินทร์ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 24 มีฐานะเป็นเมืองเอกของหัวเมืองฝ่ายเหนือช่วงระหว่างปีพ.ศ.2325 ถึงพ.ศ.2328 มีศึกพม่าทำให้ต้องอพยพทหารและประชาชนไปยังเมืองนครสวรรค์ ทำให้พิษณุโลกเป็นเมืองร้างไปหลายปี

หลังบ้านเมืองสงบศึกสงครามกับพม่าแล้ว เมืองพิษณุโลกจึงได้ค่อยฟื้นฟูก้าวขึ้นมาเป็นลำดับ มีการสร้างบ้านแปงเมืองจากหมู่บ้านเป็นชุมชนใหญ่ ผู้คนจากที่ต่างๆ หลายเชื้อชาติเผ่าพันธุ์เข้ามาตั้งถิ่นฐานทำมาหากิน จนกล่าวได้ว่าเมืองพิษณุโลก เป็นเมืองที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์สูงมากเมืองหนึ่ง

หลังทศวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงการปกครองระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชแล้ว เมืองพิษณุโลกอยู่ในฐานะจังหวัดทางเหนือที่ยังคงความสำคัญเพราะยังถือว่าเป็นจังหวัดที่เป็นประตูสู่ภาคเหนือ อีกทั้งยังมีที่ตั้งของหน่วยทหารที่สำคัญ และยังเป็นเมืองเศรษฐกิจที่สำคัญมาจนถึงปัจจุบันที่ถือเป็นเส้นทางเศรษฐกิจและคมนาคมระหว่างประเทศในลักษณะสี่แยกอินโดจีน คือ ทิศตะวันตกไปพม่า ทิศเหนือไปพม่า ลาว ทิศตะวันออกไปลาว เวียดนาม กัมพูชา ทิศใต้ผ่านกรุงเทพฯไปมาเลเซีย สิงคโปร์

##### 5) ห้องเอกลักษณ์เมืองพิษณุโลก 1

ดนตรีม้งกลายเป็นดนตรีพื้นบ้านของชาวจังหวัดพิษณุโลกที่เล่นสืบทอดกันมาช้านาน จากบันทึกของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ในจดหมายระยะทางไปพิษณุโลก กล่าวถึงการเสด็จประพาสเมืองพิษณุโลก ในปีพ.ศ.2444 ได้กล่าวถึงม้งคละไว้ว่า เป็นวงดนตรีของชาวพิษณุโลกสามารถเล่นได้ทุกงานและมีการเล่นเป็นอาชีพ แต่เดิมการเล่นม้งคละมีแต่เพียงการบรรเลงดนตรีเท่านั้น ต่อมาในปีพ.ศ.2511 อาจารย์อนงค์ นาคสวัสดิ์ ซึ่งขณะนั้นดำรงตำแหน่งหัวหน้าหมวดวิชานาฏศิลป์ของวิทยาลัยครูพิบูลสงคราม จังหวัดพิษณุโลก ได้เป็นผู้คิดริเริ่มทำรำของชายหญิงประกอบการบรรเลงดนตรีม้งคละเพื่อให้เหมาะสมกับสังคมยุคปัจจุบัน ซึ่งปัจจุบันดนตรีม้งคละได้รับการพัฒนาจนเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายทั้งในประเทศและต่างประเทศ

วงม้งคละประกอบด้วยเครื่องดนตรี 5 ชนิด ดังนี้

(1) กลองม้งคละ เป็นกลองที่มีลักษณะคล้ายกลองยาว แต่มีขนาดเล็กกว่า การตีกลองม้งคละจะดังกรึ๊งๆ ทำให้บางท้องถิ่น เรียกว่า โกรก หรือม้งคละโละ



(2) กลองสองหน้า เป็นกลองขนาดใหญ่ มีลักษณะคล้ายกลองมลายูหรือกลองแขก ในวงม้งคละวงหนึ่งจะมีกลองสองหน้า ประมาณ 3-4 ใบ เพื่อให้จังหวะต่างกัน

(3) ฆ้อง ฆ้องที่ใช้เล่นในวงม้งคละ จะแขวนอยู่บนคานหาม 3 ใบ และมีขนาดแตกต่างกัน ฆ้องใบเล็กจะแขวนอยู่ส่วนหน้า เรียกว่าเหม่งหน้า จะใช้ตีนำวงก่อนจะเล่นม้งคละ 3 ครั้ง เมื่อเปลี่ยนเพลงจะใช้รัวจังหวะ ทั้งยังใช้ตีเพื่อประกอบจังหวะตลอดการเล่น ฆ้อง 2 ใบ หลังมีขนาดเท่ากัน แขนงคู้กันคนละข้าง ใช้ตีเพื่อให้จังหวะสลับกันข้างละ 1 ครั้ง ตลอดเวลาที่เล่น คานหามฆ้องม้งคละนิยมแกะสลักเป็นรูปพญานาค จระเข้ พญาหงส์หรือปลา และถือเป็นของสูงชิ้นหนึ่งของวง

(4) ปี่ การเล่นม้งคละจะใช้ปี่เดินทำนองเพื่อให้เกิดความเร้าใจ

(5) ฉาบ เป็นเครื่องกำกับจังหวะ บางครั้งจะนำกลับมาใช้ร่วมด้วยโดยใช้ตีเพื่อเสริมลีลาของผู้เล่น

## 6) ห่องเอกลักษณ์เมืองพิษณุโลก 2

### วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร (วัดใหญ่)

ตั้งอยู่ตำบลในเมืองอำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลกเป็นวัดสำคัญที่สุดของจังหวัดพิษณุโลก ตั้งอยู่ริมแม่น้ำน่านฝั่งตะวันออก ริมถนนพุทธบูชา วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลกนี้เป็นวัดที่มีความสำคัญยิ่งทั้งในทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี เป็นวัดเก่าแก่มามีมาแต่ครั้งกรุงสุโขทัย เป็นวัดหลวงชั้นเอก “วรมหาวิหาร” ภายในวิหารของวัดเป็นที่ประดิษฐาน “พระพุทธชินราช” หรือชาวเมืองพิษณุโลกเรียกว่า “หลวงพ่อใหญ่”

### พระพุทธชินราช

เป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัยขนาดใหญ่ หล่อด้วยทองสัมฤทธิ์ สร้างขึ้นในสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 1 (พญาสีไท่) โปรดให้สร้างขึ้นพร้อมกับพระพุทธชินสีห์ และพระศรีศาสดา ลักษณะของพระพุทธชินราชนั้นสวยงามมาก เส้นนอกรอบพระวรกายอ่อนช้อย พระขนงโก่ง พระเกตุมาลาเป็นเปลวเพลิง พระหัตถ์มีปลายนิ้วทั้งสี่เสมอกัน ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษเรียกว่า ที่ดมคุลี ได้รับการกล่าวขานว่าเป็นพระพุทธรูปที่มีพุทธลักษณะงดงามที่สุดในโลก

### ประเพณีแข่งเรือยาว

จังหวัดพิษณุโลกได้ฟื้นฟูการแข่งเรือยาวให้เป็นประเพณีสำคัญประจำปีจนกลายเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของจังหวัดพิษณุโลกที่ได้ปฏิบัติยึดถือ จนกระทั่งปัจจุบันซึ่งจะจัดประมาณเดือนกันยายนหรือเดือนตุลาคมของทุกปี โดยมีการแข่งขันเรือหลังจากนำผ้าห่มองค์พระพุทธชินราช และในงานนี้จะมีการประกอบขบวนเรือการแข่งขันเรือยาวประเพณีและมีการประดับขบวนเรือต่างๆ

สวยงามน่าชม งานนี้เป็นประเพณีประจำจังหวัดพิษณุโลกจัดขึ้น ณ บริเวณแม่น้ำน่าน หน้าวัดพระศรีรัตนมหาธาตุฯ

### **ประเพณีปักธงชัย อำเภอนครไทย**

เป็นประเพณีดั้งเดิมของชาวอำเภอนครไทย โดยมีความเชื่อว่า อำเภอนครไทยคือเมืองบางยาง ซึ่งในอดีตพ่อขุนบางกลางหาวใช้เป็นทีรวบรวมนไพรพลเพื่อขับไล่ขอม ในการต่อสู้ครั้งนั้น พ่อขุนบางกลางหาวได้รับชัยชนะจึงเอาผ้าคาดเอวผูกปลายไม้ไว้บนยอดเขาข้างลี้้งเพื่อเป็นอนุสรณ์แห่งชัยชนะ ชาวนครไทยจึงได้ยึดถือเป็นประเพณีปฏิบัติในวันขึ้น 14 ค่ำ เดือน 12 ของทุกปี โดยชาวบ้านจะร่วมกันทอผืนธงผ้าฝ้าย และนำขึ้นไปยังเขาข้างลี้้งเพื่อปักธงชัย โดยมีพระสงฆ์ร่วมเจริญชัยมงคลคาถา ปัจจุบันมีการจัดเป็นงานประเพณีประจำปีของอำเภอโดยในงานมีกิจกรรมสำคัญ ได้แก่ การประกวดแห่ธง การแข่งขันผู้พิชิตเขาข้างลี้้ง และการประกวดธิดापักธง เป็นต้น

### **ไถ่ชนพระนเรศวร**

“ไถ่เฉลยตัวนี้ อย่าย่ำแต่จะตีกันอย่างกีฬาในวังเหมือนอย่างวันนี้เลย ตีพนันบ้านเมืองกันก็ยั้งได้”

เป็นพระราชดำรัสของสมเด็จพระนเรศวร แก่แม่สามเกียดในคราวที่พระองค์ทรงทำตีไถ่ต่อหน้าพระที่นั่งพระเจ้าบุเรงนอง ณ เมืองหงสาวดีและทรงได้รับชัยชนะในครั้งนั้น โดยไถ่ที่พระองค์ทรงตีชนะนั้น ต่อมาได้สืบทอดและพัฒนาสายพันธุ์เป็นพันธุ์ไถ่เหลืองขาว หรือไถ่ชนพระนเรศวร ปัจจุบัน

### **สุนัขพันธุ์บางแก้ว**

เป็นสุนัขไทยพันธุ์หนึ่ง มีถิ่นกำเนิดอยู่ที่หมู่บ้านบางแก้ว ตำบลท่านางงาม อำเภอบางระกำ จังหวัดพิษณุโลก

### **พระเครื่องเมืองพิษณุโลก**

พระเครื่องที่น่าสนใจที่สุดของเมืองพิษณุโลก ได้แก่ พระนางพญา ซึ่งปัจจุบันถูกจัดเป็นหนึ่งในพระเครื่องเบญจภาคี ถือเป็นสุดยอดของพระที่หายากและมีราคาแพงยิ่ง

## ศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

จัดแสดงข้อมูลสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ สถานที่ท่องเที่ยว และวัฒนธรรมของจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 โดยมีเนื้อหาการจัดแสดง ดังนี้

### 1) จังหวัดอุตรดิตถ์

“อุตรดิตถ์เมืองมหัศจรรย์แห่งผลไม้” เริ่มตั้งแต่ช่วงเดือนมิถุนายน ใครที่ผ่านไปมาอุตรดิตถ์จะต้องหาซื้อทุเรียนพันธุ์พื้นเมือง โดยเฉพาะพันธุ์หลงและหลินลับแล ต่อจากช่วงฤดูทุเรียนแล้วกลางสาดและลองกอง(กลางสาด+ลองกอง) ก็จะออกผลผลิตในช่วงเดือนสิงหาคม-กันยายนของทุกปี

“บ้านพระยาพิชัยดาบหัก” พระยาพิชัยดาบหักเป็นวีรบุรุษ ชาวเมืองพิชัยผู้มีชื่อเสียงมาจากการสู้รบ กับพม่ากระทั่งดาบคู่มือหักไปเล่มหนึ่งทว่ายังคงรบต่อจนได้รับชัยชนะ เป็นที่เคารพสักการะของคนอุตรดิตถ์จวบจนปัจจุบัน

เขื่อนสิริกิติ์เป็นเขื่อนดินที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย เดิมชื่อเขื่อนผาช่อม สร้างกันลำน้ำน่านบริเวณ ต.ผาเลือด อ.ท่าปลา ความจุอ่างเก็บน้ำเป็นอันดับที่ 3 ของประเทศ บรรยากาศโดยทั่วไปร่มรื่นและเป็นธรรมชาติสวยงามมาก

### 2) จังหวัดตาก

สิ่งที่ชาวตากมีความภาคภูมิใจก็คือ เขื่อนภูมิพล ซึ่งเป็นพระนามของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ที่เป็นแหล่งผลิตกระแสไฟฟ้าควบคุมระบบชลประทาน และเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญแห่งหนึ่งของจังหวัดตากเขื่อนคอนกรีตที่สูงที่สุดในเอเชียอาคเนย์ และสูงเป็นอันดับที่ 8 ของโลก

ประเพณีลอยกระทงสาย จากการทำผู้คนชาวตากมีความสัมพันธ์กับสายน้ำ โดยเฉพาะสายน้ำปิงที่ผ่านตัวเมืองตาก จึงเป็นที่มาของงานประเพณีลอยกระทงสายไหลประทีป 1,000 ดวง ที่จัดขึ้นในวันเพ็ญเดือน 12ของทุกปี

### 3) จังหวัดเพชรบูรณ์

อุทยานประวัติศาสตร์ศรีเทพ เมืองศรีเทพ เดิมเป็นเมืองที่รกร้างอยู่กลางป่า ไม่มีผู้ใดทราบว่าแท้จริงเมืองแห่งนี้มีชื่อว่าอย่างไร ใครเป็นผู้สร้าง และสร้างมาแต่สมัยใดมีเพียงชื่อที่ชาวบ้านในท้องถิ่นเรียงตามคำของพระธุดงค์ว่า “เมืองอภัยสาส์”

เขาค้อ มีชื่อเสียงในฐานะเป็นสถานที่ที่อากาศเย็นสบาย สดชื่นได้ทั้งปี สถานที่ท่องเที่ยวบนเขาค้อ นอกจากจะมีความสวยงามตามธรรมชาติแล้ว ยังเป็นสถานที่สำคัญอย่างยิ่งทางประวัติศาสตร์ของประเทศ เนื่องจากเป็นพื้นที่ทางราชการใช้ในการต่อสู้กับผู้ก่อการร้ายคอมมิวนิสต์ในอดีต

อุทยานแห่งชาติน้ำหนาว เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงอีกแห่งหนึ่งของเพชรบูรณ์ ได้รับความนิยมในหมู่นักเดินทางที่ชอบการเดินป่าศึกษาธรรมชาติ

ภูทับเบิก เป็นยอดเขาที่สูงที่สุดในจังหวัดเพชรบูรณ์ เพิ่งเปิดให้นักท่องเที่ยวเข้าไปสำรวจท่องเที่ยวได้ไม่นานนัก แต่ก็สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ไปเยือนได้เป็นอย่างมาก

#### 4) จังหวัดพิษณุโลก

พิษณุโลก เป็นเมืองใหญ่ในเขตภาคเหนือตอนล่างมากมีไปด้วยแหล่งประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และธรรมชาติของสายน้ำและป่าเขาที่สวยงามน่าท่องเที่ยว มีแม่น้ำสำคัญคือ แม่น้ำน่าน แม่น้ำแควน้อย หลักฐานการสร้างเมืองพิษณุโลกมีมาแต่สมัยขอมมีอำนาจปกครองแถบนี้ เดิมมีชื่อเรียกว่า “เมืองสองแคว” เนื่องจากเมืองนี้ตั้งอยู่ระหว่างแม่น้ำน่าน และแม่น้ำแควน้อยหรือบริเวณที่ตั้งของวัดจุฬามณีในปัจจุบัน

ล่องแก่งลำน้ำเข็ก กิจกรรมล่องแก่งลำน้ำเข็กถือว่าเป็นต้นแบบการล่องแก่งที่ได้มาตรฐาน มีสิ่งอำนวยความสะดวก และระบบรักษาความปลอดภัย ที่พัก ร้านอาหาร การเดินทาง เข้าถึง แหล่งท่องเที่ยวเชื่อมโยง อีกทั้งลักษณะของกระแสน้ำซึ่งมีลำดับความยากง่ายตั้งแต่ ๑-๕ เหมาะกับนักล่องแก่งที่เป็นมือสมัครเล่นและมืออาชีพ

อุทยานแห่งชาติภูหินร่องกล้า อุทยานแห่งชาติภูหินร่องกล้า เป็นอุทยานแห่งชาติประวัติศาสตร์จึงแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านประวัติศาสตร์ ได้แก่ สถานที่ต่างๆที่อดีตผู้ก่อการร้ายคอมมิวนิสต์เคยใช้เป็นที่อยู่อาศัย เป็นที่ประกอบกิจกรรมต่างๆ และอีกด้านคือธรรมชาติสวยงามแปลกตา ได้แก่ ลานหินแตก ลานหินปุ่ม ผาซุ้ง น้ำตกหมันแดง น้ำตกर्मเกล้าภราดร น้ำตกศรีพัชรินทร์ น้ำตกแก่งลาด และน้ำตกตาดฟ้า เป็นต้น

#### 5) จังหวัดสุโขทัย

สุโขทัย ในอดีตเคยเป็นอาณาจักรที่รุ่งเรือง เมื่อ 700 ปีมาแล้ว ปัจจุบันเป็นจังหวัดหนึ่งในเขตภาคเหนือตอนล่าง ราชวงศ์สุโขทัย มีกษัตริย์ปกครองหลายพระองค์ ที่สำคัญคือพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ผู้ทรงประดิษฐ์อักษรไทย วางรากฐานการเมือง การปกครอง และศาสนาตลอดจนขยายอาณาเขตออกไปอย่างกว้างขวาง

วัดศรีชุมตั้งอยู่นอกกำแพงเมืองทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือ โบราณสถานที่สำคัญ ได้แก่ มณฑป เป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูปประทับนั่งปางมารวิชัย ขนาดหน้าตักกว้าง 11.30 ม. สูง 15 ม. ที่ปรากฏชื่อในศิลาจารึกหลักที่ 1 ว่า “พระอจนะ” วัดศรีชุมเป็นสถานที่ที่สมเด็จพระนเรศวรมหาราช มาประชุมทัพก่อนที่จะยกทัพไปปราบเมืองสวรรคโลก อันเป็นต้นตอของพระพุทไธยดำเนานของพระพุทธรูปพุทไธยดำเนานที่เล่าขานต่อกันมา

### สถานที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยว กลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม (ส่วนวังจันทน์)  
เลขที่ 66 ถนนวังจันทน์ ตำบลในเมือง อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก 65000  
โทรศัพท์ 055 – 230596

#### 2.1.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

##### แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test)

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ถือว่าเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับครูที่จะใช้ในการตรวจสอบพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ อันเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนของครูว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถหรือมีสัมฤทธิ์ผลในแต่ละรายวิชามากน้อยเพียงใด ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนของครูให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (พิชิต ฤทธิ์จรรยา, 2545 : 95)

##### 1) ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ดังนี้

กรอนลินด์ (Gronlund, 1993 : 1) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง กระบวนการเชิงระบบ เพื่อการวัดพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีหน้าที่หลักสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2540 : 28) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง แบบทดสอบวัดความรู้เชิงวิชาการ มักใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นวัดความสามารถทางการเรียนรู้ในอดีตหรือในสภาพปัจจุบันของแต่ละบุคคล

สมบุญรณ์ ตันยะ (2545 : 143) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้สำหรับวัดพฤติกรรมทางสมองของผู้เรียนว่ามีความรู้ความสามารถในเรื่องที่เรียนรู้อมาแล้ว หรือได้รับการฝึกฝนอบรมมาแล้วมากน้อยเพียงใด

สิริพร ทิพย์คง (2545 : 193) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง ชุดคำถามที่มุ่งวัดพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนว่านักเรียนมีความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพ

ทางสมองด้านต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้วมาน้อยเพียงใดจากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

## 2) ชนิดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถทำได้โดยอาศัยเครื่องมือ ได้แก่ เครื่องมือประเภทแบบทดสอบต่าง ๆ (Test) และประเภทไม่เป็นแบบทดสอบ (Non-test) แต่เครื่องมือที่นิยมใช้กันมากคือ แบบทดสอบ ซึ่งสมบูรณ์ ต้นยะ (2550 : 148-149) ได้แบ่งชนิดแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหน้าที่หรือการนำไปใช้วัดเป็น 2 ชนิด คือ

(1) แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาหรือโดยครูผู้สอนวิชานั้น ๆ และผ่านการทดลองใช้วิเคราะห์คุณภาพและปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจนกระทั่งมีคุณภาพดีพอจึงสร้างเกณฑ์ปกติ (Normal) เพื่อใช้เป็นหลักในการเปรียบเทียบ การที่จะเรียกว่าเป็นแบบทดสอบมาตรฐานได้นั้นต้องมีลักษณะสำคัญ 3 ประการคือ มีมาตรฐานในการสร้างแบบทดสอบ มีมาตรฐานในวิธีดำเนินการสอบ และมีมาตรฐานในการแปลความหมายคะแนน

(2) แบบทดสอบที่ครูสร้างเอง (Teacher-made Test) เป็นแบบทดสอบที่ครูสอนเป็นผู้สร้างขึ้น เพื่อใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู ซึ่งอาจจะเป็นแบบทดสอบที่ใช้ในการประเมินผลย่อยหรือประเมินผลรวมก็ได้แบบทดสอบเหล่านี้ครูผู้ออกข้อสอบอาจมีการนำไปทดลองใช้วิเคราะห์คุณภาพ และปรับปรุงแก้ไขหรือไม่ก็ได้แล้วแต่ครูแต่ละคน

ดังนั้นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบ่งได้ 2 ชนิด คือ แบบทดสอบมาตรฐาน ซึ่งมุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป สร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบทดสอบที่ครูสร้างเอง ซึ่งมุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอนสร้างขึ้นโดยครูผู้สอน

### 2.1.3 ทฤษฎีเกมกับการศึกษา

เกมในปัจจุบันเป็นเกมในลักษณะเล่นอย่างเดียว “mere play” คือ วัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนานในการเล่นของผู้เล่น กระบวนการสร้างเกมประเภทนี้ไม่ซับซ้อนและยุ่งยากหากต้องการให้บรรลุวัตถุประสงค์ข้างต้น แต่เกมเพื่อการศึกษาเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” วัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย กระบวนการสร้างเกมเพื่อการศึกษาจำเป็นต้องผ่านการออกแบบลักษณะของเกมโดยยึดตามหลักทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นเกมการศึกษาจึงเป็นเกมที่มีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนและใช้เวลามากในการสร้างและพัฒนาการใช้และการสร้างเกมเพื่อการศึกษาในปัจจุบันมีลักษณะคล้ายๆกันคือ การนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนนำเข้าไปแทรกในเกม แล้วให้ผู้เรียนได้เล่นเกม

โดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหา นั้นจะส่งผ่านไปยังผู้เรียนจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด โดยรูปแบบ เกมที่สร้างขึ้นส่วนใหญ่จะคำนึงถึงเฉพาะความสะดวกและความง่ายในการสร้างและพัฒนาเกม เท่านั้น ทำให้เกมทางการศึกษาจึงมีการสร้างเพียงไม่กี่รูปแบบ และยังใช้เกมรูปแบบเดียวใช้สอน เนื้อหาที่ต่างกันเพื่อความง่ายและสะดวกในการสร้าง ทำให้เกิดข้อสงสัยว่ารูปแบบเกมแบบเดียว สามารถใช้กับเนื้อหาที่แตกต่างกันได้จริงหรือ สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการเลือกรูปแบบเกมเพื่อนำมาใช้ เพื่อการศึกษาจะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก โดยสามารถจำแนกลักษณะของเกม แบ่งจุดประสงค์ของการเรียนรู้กับรูปแบบเกมที่เหมาะสม ดังนี้

(1) ความจำ ความคงทนในการจำ ลักษณะเกมเป็นชุดของเนื้อหาและแบบประเมิน หลังจากการอ่านชุดเนื้อหาต่างๆ แล้ว รูปแบบเกม เช่น เกมแบบฝึกหัด, Quiz, เกม Crossword และเกม puzzles ต่างๆ เป็นต้น

(2) ทักษะ การกระทำ เป็นเกมในลักษณะจำลองสถานการณ์เรื่องราว การกระทำ การ เลียนแบบ โดยมีการให้ผลป้อนกลับและมีตัวแปรอื่นๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เวลา รูปแบบเกม เช่น เกม Simulation ต่างๆ เช่น เกมยิง, เกมขับรถ เป็นต้น

(3) ประยุกต์ความคิดรวบยอดและกฎข้อบังคับต่างๆ เป็นเกมในลักษณะกฎและขั้นตอน วิธีการในการปฏิบัติ มีเงื่อนไขในการกระทำ เช่น เกมกีฬาต่างๆ

(4) ตัดสินใจ การแก้ปัญหา ลักษณะเป็นเกมแบบเป็นเรื่องราว สถานการณ์ สามารถ แสดงผลการกระทำได้ในทันที Real Time รูปแบบเกม เช่น เกมวางแผน, เกมผจญภัย เป็นต้น

(5) การอยู่ร่วมกับสังคม ลักษณะเป็นเกมเกมเกี่ยวกับการสื่อสาร การเล่าเรื่องแล้ว มีทางเลือก รูปแบบเกม เช่น เกมวางแผน, เกมผจญภัย, เกมเล่าเรื่องราวแล้วให้เลือก(เกมภาษา) เป็นต้น

#### **ความหมายของเกม**

ดอบสัน (Dobson, 1998 : 9-17) ได้ให้ความหมายของเกมไวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่ สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเจียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้อง เคลื่อนที่และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับ ความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้น การทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

หนังสือสารานุกรมชุดเวิลด์บุค (The World Book Encyclopedia, 1998 : 49-51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไวว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก ช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติเกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดดและ อากาศบริสุทธิ์เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลาย ความเครียด

วิลสันคังกริมย์ซัน (2530 : 21) ได้ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไวว่าเกม หมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบ

ยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ปีเตอร์และโจเซฟ (Peter and Joseph, 1974) ได้ให้ความหมายของเกมว่าเป็นกิจกรรมการสร้างสถานการณ์ที่เร้าความสนใจมีการแข่งขันมีคุณค่าและสร้างความเพลิดเพลินภายใต้กฎกติกา

จิรกรณศิริประเสริฐ (2545, หน้า 2) ได้กล่าวถึงเกมว่าหมายถึงรูปแบบของการเล่นที่มุ่งเน้นในด้านความสนุกสนานส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหวผู้เล่นเล่นด้วยความสมัครใจมีรูปแบบและกฎกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการเล่นได้ตลอดเวลา

ทิตนา แชมมณี (2544 : 81 – 85) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักศึกษาเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักศึกษามาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทนายความสามารถ โดยนักศึกษาเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมสูง

### **เกมการศึกษามีความสำคัญและความเป็นมาอย่างไร**

เกมการศึกษา เป็นสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมหลักตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย และเน้นทางด้านสติปัญญาหรือการคิดให้แก่เด็ก เกมการศึกษามีหลายประเภท มีรูปแบบและวิธีเล่นแตกต่างกันไป สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความคิดให้แก่เด็กคือ การเล่นเกมการศึกษาควรมีคำถามกระตุ้นให้เด็กได้คิดด้วย เพราะตามธรรมชาติของเด็กมีความสงสัยใคร่รู้อยู่เสมอ และเมื่อเด็กได้รับการกระตุ้นด้วยคำถามซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ตีชวนให้เด็กสงสัย จูงใจให้เด็กเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพทางความคิดที่เด็กมีอยู่ในตัว ตนให้ก้าวขึ้นสู่ขีดสูงสุด และเมื่อผู้ใหญ่เข้าใจธรรมชาติของเด็กได้ให้การสนับสนุนเด็กหรือตอบสนองเด็กด้วยความเต็มใจที่จะตอบแก่เด็ก เด็กก็เกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยปกติแล้วเด็กปฐมวัยจะช่างสังเกตและสำรวจสิ่งต่างๆที่อยู่แวดล้อมตัวเอง เมื่อจัดอุปกรณ์หรือสิ่งเร้ามาให้เด็กพัฒนา การสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ทุกด้าน เด็กจะพัฒนาการคิดได้อย่างดี เกมการศึกษาเป็นสิ่งเร้าที่ดี เป็นสื่อและกิจกรรมที่เด็กสังเกตเห็นได้อย่างเด่นชัด เปรียบเทียบหาความแตกต่างของสิ่งของหรือหารายละเอียดบางอย่างในภาพขณะเดียวกันมีคำถามชวนให้เด็กสังเกตมากขึ้น ได้คิดจะช่วยให้เด็กมีการพัฒนาเป็นผู้ใฝ่รู้และหาความจริงจากสิ่งที่เห็น หรือได้คิด ช่วยให้เด็กกล้าแสดงออกเรียนรู้ที่ฟังผู้อื่นได้ต่อไป



## ประเภทของเกม

เกมสามารถจัดแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้หลายประเภทตามลักษณะการเล่นอุปกรณ์และรูปแบบการเล่น ซึ่งจำแนกออกเป็น 10 ประเภทหลัก ดังนี้ (อิทธิเดช น้อยไม้, 2548)

1) เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่ายๆที่สามารถเล่นได้ในสถานที่ต่างๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่น เพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้นๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไวและเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2) เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออก ซึ่งทำทางต่างๆรวมทั้งการเคลื่อนไหว แสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดงโดยการกำหนดบทบาทสมมุติ หรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่จะเล่น

3) เกมประเภทสร้างสรรค์ เป็นลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออก ความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาและสมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4) เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ แบ่งเป็น 2 ประเภทย่อยๆ ได้แก่

(1) เกมประเภทชิงที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรงรวดเร็ว ความคล่องตัวไหวพริบการหลอกล่อและกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ไ้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนานพัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

(2) เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกจับ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกาย ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกายด้วย

5) เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะจัดเป็นเกมประเทหวัดความสามารถของผู้เรียน ซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้

6) เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่มโดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่นทุกๆคนจะพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่มเพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกายสนุกสนานร่าเริงและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

7) เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็กๆเล่นกันในท้องถิ่น ซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสะบ้า เกมจ้ำจี้ เกมกาฟักไข่ เกมมอญซ่อนผ้า เป็นต้น

8) เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกันปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึมสงวนท่าที ไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มแย้มเปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกัน และก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

9) เกมสันตนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่างๆ

10) เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียน นำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน ในส่วนของ ทิศนา ขัมมณี (2545, หน้า 82) ได้จัดแบ่งเกมที่ออกแบบมาให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงจำนวน 3 ประเภท กล่าวคือ

(1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่นเกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

(2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ผู้ชนะ ซึ่งเกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมในลักษณะนี้ เพราะการแข่งขัน ช่วยให้การเรียนเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น เช่นเกมแข่งขันตอบปัญหา

(3) เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมจำลองความเป็นจริงสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรจะได้รับจริง ซึ่งแบ่งได้ 2 ลักษณะคือ

(3.1) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงมาไว้ในกระดานหรือบอร์ด เช่นเกมเศรษฐกิจ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict Resolution)

(3.2) เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริงๆ โดยสวมบทบาทเป็นผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น

### การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL)

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) ในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจในวงการศึกษาไทย ในการศึกษาที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน การเรียนรู้ผ่านเกม (กรมิวิชาการ) ได้แสดงบทความเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ว่า เราสามารถนำทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุอุปกรณ์ วิธีการ ตลอดจนคน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์หรือแนวคิดอาจอยู่ในลักษณะที่ถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดศักยภาพทางความคิด ตลอดจนสิ่งที่กระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

## ประโยชน์ของเกมการศึกษา

เกมการศึกษามีประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัยได้ครบทุกด้านทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นที่เหมาะสมสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก โดยจะช่วยส่งเสริมให้มีทักษะต่างๆ ดังนี้

- ส่งเสริมการสังเกตและเปรียบเทียบจากของจริง วัสดุสิ่งของต่างๆ และรูปภาพ
- ส่งเสริมการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจแก้ปัญหา
- ส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
- ส่งเสริมการเล่นร่วมกัน เป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีกับผู้อื่น เพราะในบรรยากาศการเล่นนั้นเป็นการฝึกฝนการยอมรับผู้อื่น และการที่ผู้อื่นยอมรับตนได้ เป็นการเรียนรู้การเข้าสังคม เด็กจะแสดงพฤติกรรมจากการสนทนาถ้อยที่ถ้อยอาศัยกัน
- ส่งเสริมให้เด็กมีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าคิด โดยครูควรมีคำถามให้คิดเกี่ยวกับภาพในเกมหรือเรื่องราวจากเกม
- ส่งเสริมให้เป็นคนยอมรับการแพ้ ชนะ การทำตามกติกา
- ส่งเสริมให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายจากกิจกรรมอื่น เด็กจะร่าเริงแจ่มใส และมองโลกในแง่ดี
- ส่งเสริมนิสัยดีให้แก่เด็ก เช่น การมีวินัยในตนเองและหมู่คณะ ความอดทนอดกลั้น ความซื่อสัตย์ การเป็นผู้นำผู้ตาม เป็นต้น
- ส่งเสริมให้เด็กค้นคว้าด้วยตนเองจากสื่อการเล่นและเรียนรู้ที่จะเล่นจากวิธีการเล่น
- ส่งเสริมทักษะที่ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ ทักษะการฟัง การดู การดม การชิม และการจับสัมผัส เกมการศึกษาเปิดโอกาสให้เด็กได้กระทำ ได้สำรวจ ค้นคว้า จึงเป็นประสบการณ์ตรงที่เด็กเต็มใจรับด้วยความสนุก ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด

### 2.1.4 สื่อกิจกรรมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

ผู้วิจัยใช้สื่อกิจกรรมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 โดยสามารถอธิบาย ดังนี้

จุดประสงค์ เพื่อทบทวนข้อมูลพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

อุปกรณ์

กระดาษเขียนรูปสัตัว จำนวน 2 แผ่น (เหมือนกัน)

คำถามทบทวนความรู้

## วิธีการเล่น

1. แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน
2. อ่านคำถาม แล้วให้นักเรียนตอบคำถามให้ถูกต้อง
3. ถ้าคำตอบถูกต้อง ให้ลากเส้นต่อเติมภาพสัตว์ กลุ่มใดต่อภาพได้ถูกต้องเสร็จก่อน

กลุ่มนั้นชนะ

## 2.2 งานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส และ บุญชู บุญลิขิตศิริ (2558) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบเกมการเล่นพื้นบ้านไทยในรูปแบบสถานการณ์จำลอง ตามทฤษฎีเครื่องล่อใจ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมต่อเกมการเล่นพื้นบ้านไทยในรูปแบบสถานการณ์จำลองในระดับมากในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ผู้เล่นมีความพึงพอใจในด้านภาพและสีเป็นลำดับที่ 1 ( $\bar{X} = 4.18$ ,  $SD = 0.05$ ) ลำดับที่ 2 คือด้านรูปแบบเกมและการควบคุม ( $\bar{X} = 4.14$ ,  $SD=0.12$ ) ลำดับที่ 3 คือด้านเนื้อหา ( $\bar{X} = 4.08$ ,  $SD=0.01$ ) ลำดับสุดท้ายคือรูปแบบตัวอักษร ( $\bar{X} = 4.02$ ,  $SD=0.31$ ) และด้านสัญรูปหรือปุ่ม ( $\bar{X} = 4.02$ ,  $SD=0.01$ ) ตามลำดับ

นวกภัทร สมานพันธ์ และ ดร.สิทธิพล อาจอินทร์ (2555) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือและเพลง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือและเพลง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนคือ (1) ขั้นตอนการอ่าน เป็นการกระตุ้น ความสนใจ ทบทวนความรู้เดิมเพื่อนำสู่เนื้อหาโดยใช้เพลง (2) ขั้นตอนการอ่าน เป็นการนำเสนอเนื้อหา ใหม่ โดยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้หลักเกณฑ์ วิธีการอ่านและเขียนคำให้ถูกต้องตามมาตรฐานตัวสะกด ด้วยการนำเนื้อเพลงที่มีความหมายสื่อถึง พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ (3) ขั้นตอนหลังการอ่าน นักเรียนนำความรู้ไปใช้ ในการอ่าน และการเขียน ทำให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำได้รวดเร็วขึ้น จากผลการวิจัย พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือและเพลง ทำให้นักเรียนเกิดความ กระตือรือร้นในการเรียน ไม่เบื่อหน่าย ได้พัฒนาทักษะทั้งการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทย รวมไปถึงได้เรียนรู้การปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอีกด้วย 2) นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้กลวิธีการ อ่านแบบร่วมมือและเพลง มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย 22.95 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.50 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 20 คน คิดเป็นร้อยละ 86.96 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้

อิทธิเดช น้อยไม้ (2547) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง เกมกับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาหรือสาระการเรียนรู้

สังคมศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรมถือเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ อย่างสนุกสนานเพลิดเพลินและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนจะเป็นผู้เล่นหรือผู้ดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง อันเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม และทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้โดยตรง (Direct Learning Experience) ทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้วิชา สังคมศึกษาที่ดีอีกวิธีการหนึ่งด้วย

ภัทราวดี วงศ์สุเมธ (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบเกม เสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา : กรณีศึกษาต้นแบบเกมระดับ ประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความคิดเห็นผู้สอน จำนวน 5 ท่าน ผ่านการสัมภาษณ์พบว่า ผู้สอนมีความพึงพอใจต่อต้นแบบเกมเป็นอย่างมาก และผู้สอนยังแสดง ความคิดเห็นว่า ต้นแบบเกมเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือเสริมให้แก่กระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียนปกติ เนื่องจากมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับแบบเรียนปกติ ที่ใช้ในชั้นเรียน และจากบรรยากาศภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ แสดงให้เห็นว่านักเรียนผู้เข้ารับการทดลองใช้ ต้นแบบเกมให้ความสนใจ และสนุกสนานไปกับการเรียนภาษาอังกฤษผ่านทางต้นแบบเกม นอกจากนี้ ผลการประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวมของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 50 ราย ที่มีต่อต้นแบบเกมมีค่าคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากับ 4.66 ซึ่งจัดอยู่ในระดับ ความพึงพอใจมากที่สุด แสดงให้เห็นว่านักเรียนระดับประถมศึกษาชื่นชอบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผ่านทางต้นแบบเกม

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 3.1 ขั้นตอนการทำวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

##### 3.1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1) การนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรม
- 2) แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจในการเล่นเกมนำชม
- 3) แบบทดสอบวัดระดับความรู้ความเข้าใจข้อมูลพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

วิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

1) การนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน

มีขั้นตอน ดังนี้

- ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับกระบวนการ ขั้นตอน และเทคนิคการออกแบบเกมจากเอกสาร ตำราและงานวิจัยต่างๆ

- ออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

- นำร่างวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยแบบเกมแข่งขันให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม

โดยสามารถสรุปขั้นตอนการนำสื่อกิจกรรมมาใช้ประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 พิจารณาคัดเลือก ประกอบด้วย

- สร้างเกมขึ้นมาใหม่
- คัดเลือกและปรับเกมที่มีผู้สร้างไว้แล้ว

ขั้นที่ 2 อธิบายและสาธิต

- ทำความเข้าใจร่วมกับนักเรียน และอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับการเล่นเกม

ขั้นที่ 3 ดำเนินกิจกรรม

- ดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน

#### ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผล

- รวบรวม วิเคราะห์ สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

### 2) แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจในการเล่นเกมนประกอบการนำชม

มีขั้นตอน ดังนี้

- ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อเป็นกรอบในการสร้างคำถาม
- สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้ข้อความแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ จำนวน 4 ข้อคำถาม ซึ่งประกอบด้วยความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อกิจกรรม มีส่วนช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้แก่การนำชม ความสนุกสนานที่ได้จากการนำชมผ่านสื่อกิจกรรม สื่อกิจกรรมสามารถดึงดูดนักเรียนให้มีความสนใจต่อเนื้อหาที่จัดแสดง และสื่อกิจกรรมมีส่วนช่วยให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น

- นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของแบบสอบถาม แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ

### 3) แบบทดสอบวัดระดับความรู้ความเข้าใจข้อมูลพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

มีขั้นตอน ดังนี้

- ศึกษาข้อมูลที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 เพื่อกำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา

- สร้างแบบทดสอบวัดระดับความรู้ความเข้าใจข้อมูลพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 โดยแบ่งเป็น 2 ระดับคือ

ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ข้อคำถาม จำนวน 20 ข้อ

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 ข้อคำถาม จำนวน 20 ข้อ

โดยให้ครอบคลุมกับเนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยใช้คำถามแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก

- นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบปรับปรุงแบบทดสอบ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

- นำแบบทดสอบไปใช้กับนักเรียนที่เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 จำนวนระดับช่วงชั้นละ 25 คน แล้วนำผลมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

#### 3.1.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในขั้นตอนนี้เป็นการดำเนินกิจกรรมการเล่นจริง ภายใต้การควบคุมดูแลของวิทยากร โดยวิทยากรควบคุมดูแลและสนับสนุนการเล่นให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน ระยะเวลา กฎเกณฑ์กติกา

หรือข้อตกลงต่างๆในการเล่นเกมน และขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม วิทยากรควรสังเกตพฤติกรรมการเล่น แล้วนำข้อมูลที่ได้รับไปอภิปรายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเล่น

### 3.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

(1) การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

(2) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้สื่อกิจกรรมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการแปลความหมายข้อมูล โดยใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545,103)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

(3) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในการบรรยายข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ด้าน ดังนี้

4.1.1 ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาภายในพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

4.1.2 ความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้สื่อกิจกรรมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

##### ตารางที่ 1

สรุปจำนวนและร้อยละสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	33	33
หญิง	67	67
รวม	100	100

ตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 67 รองลงมาคือเพศชาย คิดเป็น ร้อยละ 33

##### ตารางที่ 2

สรุปจำนวนและร้อยละสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
6 - 8	25	25
9 - 11	25	25
12 - 14	25	25
15- 17	25	25
รวม	100	100

ตารางที่ 2 กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามช่วงอายุ 6-8 ปี คิดเป็นร้อยละ 25 ช่วงอายุ 9- 11 ปี คิดเป็นร้อยละ 25 ช่วงอายุ 12- 14 ปี คิดเป็นร้อยละ 25 และช่วงอายุ 15-17 ปี คิดเป็นร้อยละ 25

### ตารางที่ 3

สรุปจำนวนและร้อยละสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการศึกษา

การศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษา 1 -3	25	25
ประถมศึกษา 4 -6	25	25
มัธยมศึกษา 1 -3	25	25
มัธยมศึกษา 4 -6	25	25
<b>รวม</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

ตารางที่ 3 กลุ่มตัวอย่างมีระดับการศึกษาระดับประถมศึกษา 1-3 คิดเป็นร้อยละ 25 ระดับการศึกษาประถมศึกษา 4- 6 คิดเป็นร้อยละ 25 ระดับการศึกษา มัธยมศึกษา 1- 3 คิดเป็นร้อยละ 25 และระดับการศึกษามัธยมศึกษา 4- 6 คิดเป็นร้อยละ 25

### ตารางที่ 4

ตารางการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1- 6 เกี่ยวกับเนื้อหาภายในพิชฌุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ตามรายชื่อ

ประเด็นข้อคำถาม	จำนวนผู้เล่น	ผลการแข่งขัน		ร้อยละ
		ตอบถูก	ตอบผิด	
ห้องแนะนำจังหวัดพิชฌุโลก				
1.แม่น้ำที่สำคัญของจังหวัดพิชฌุโลก	50	50		100
ห้องปฐมสมัยสุโขทัย				
2. พระพุทธรูปที่สำคัญของจังหวัดพิชฌุโลก คือ พระพุทธรูปชื่อว่าอะไร	50	50		100

ห้องใต้เงาอยุธยา				
3. การต่อสู้ระหว่างพระมหากษัตริย์ประทับนั่งบนหลังช้าง เรียกว่าสงครามอะไร	50	38	12	76
ห้องเอกลักษณ์เมืองพิษณุโลก 1(ดนตรีพื้นบ้านมังคละ)				
4. เครื่องดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลก คืออะไร	50	40	10	80
ห้องเอกลักษณ์เมืองพิษณุโลก 2 (ประเพณี และของขึ้นชื่อเมืองพิษณุโลก)				
5. สุนัขขึ้นชื่อของจังหวัดพิษณุโลก คือสุนัขพันธุ์อะไร	50	49	1	98
6. พระเครื่องชื่อดังของจังหวัดพิษณุโลก มีชื่อว่าอย่างไร	50	33	17	66
7. ประเพณีปักธงชัย จัดขึ้นที่อำเภอใดในจังหวัดพิษณุโลก	50	36	14	72
8. ประเพณีแข่งเรือยาวของจังหวัดพิษณุโลก จัดขึ้นบริเวณแม่น้ำที่ชื่อว่าอะไร	50	49	1	98
9. ประเพณีแข่งเรือยาวของจังหวัดพิษณุโลก จัดขึ้นช่วงเดือนใด	50	40	10	80
10. พระพุทธชินราชประดิษฐานอยู่วัดใด ในจังหวัดพิษณุโลก	50	50		100
ห้องอุตรดิตถ์				
11. เขื่อนสิริกิติ์ ตั้งอยู่จังหวัดใด	50	39	11	78
12. เขื่อนดินที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยคือเขื่อนอะไร	50	39	11	78
ห้องตาก				
13. จังหวัดตากเป็นที่ตั้งของเขื่อนใด	50	43	7	86

14.ประเพณีลอยกระทงสาย เป็นประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ จัดขึ้น ณ จังหวัดใด	50	50		100
15.กระทงสายทำมาจากวัสดุ ใด	50	45	5	90
ห้องเพชรบูรณ์				
16.ประเพณีอุ้มพระดำน้ำ เป็นประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ จัดขึ้น ณ จังหวัดใด	50	45	5	90
17.ผลไม้ขึ้นชื่อของจังหวัด เพชรบูรณ์คืออะไร	50	50		100
ห้องสุโขทัย				
18.พระพุทธรูปที่มีตำนานเล่า ว่าเป็น พระพุทไธย อยู่จังหวัด ใด	50	45	5	90
19.พระพุทไธย ประดิษฐานอยู่ วัดใด	50	45	5	90
ศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1				
20.จังหวัดใดไม่ได้อยู่ในกลุ่ม 5 จังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1	50	45	5	90

ตารางที่ 4 พบว่านักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1- 6 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชมด้วยสื่อกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 70 ในเนื้อหาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 มีเพียงเนื้อหาเกี่ยวกับคำถามที่ว่าพระเครื่องชื่อดังของจังหวัดพิษณุโลก มีชื่อว่าอย่างไร ได้ผลความรู้ความเข้าใจเป็นร้อยละ 66

## ตารางที่ 5

ตารางการวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1- 6 เกี่ยวกับเนื้อหาภายในพิชณูโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ตามรายชื่อ

ประเด็นข้อคำถาม	จำนวนผู้เล่น	ผลการแข่งขัน		ร้อยละ
		ตอบถูก	ตอบผิด	
ห้องแนะนำจังหวัดพิชณูโลก				
1. พิชณูโลกมีชื่อเรียกอีกชื่อว่าเป็นอย่างไร	50	50		100
2. เมืองสองแควหมายถึงเมืองที่มีแม่น้ำ 2 สายไหลผ่าน ประกอบด้วยแม่น้ำอะไรบ้าง	50	48	2	96
ห้องปฐมสมัยสุโขทัย				
3. พระพุทธชินราชสร้างขึ้นในสมัยใด	50	48	2	96
4. พระพุทธชินราชสร้างขึ้นในสมัยพระมหากษัตริย์พระองค์ใด	50	35	15	70
5. เจดีย์ วัดเจดีย์ยอดทอง เป็นเจดีย์ทรงใด	50	45	5	90
ห้องใต้เงาอยุธยา				
6. สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงกระทำสงครามยุทธหัตถีกับใคร	50	32	18	64
7. ซ้ำทรงของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชมีชื่ออย่างไร	50	40	10	80
ห้องร่มบารมีมหาจักรวงศ์				
8. สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถได้ย้ายเมืองหลวงจากอยุธยามาพิชณูโลกเป็นระยะเวลากี่ปี	50	40	10	80
9. สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ ทรงนำข้าราชการบริพาร ออกผนวช ณ วัดใด	50	45	5	90
10. เจ้าพระยาจักรี ขณะคุมทัพอยู่ที่พิชณูโลก ได้ทำศึกสงครามกับแม่ทัพของพม่าชื่อว่าอะไร	50	48	2	96

ห้องเอกลักษณ์เมืองพิษณุโลก 1 (ดนตรีพื้นบ้านมังคละ)				
ห้องเอกลักษณ์เมืองพิษณุโลก 2 (ประเพณี และของขึ้นชื่อเมืองพิษณุโลก)				
11. สุนัขขึ้นชื่อของจังหวัดพิษณุโลก คือสุนัขพันธุ์อะไร	50	50		100
12. ประเพณีปักธงชัย จัดขึ้นที่ อำเภอใด	50	50		100
13. พระเครื่องชื่อดังของจังหวัด พิษณุโลก คือพระอะไร	50	48	2	96
ห้องอุตรดิตถ์				
14. เชื้อนดินที่ใหญ่ที่สุดในประเทศ ไทยคือเชื้อนอะไร	50	39	11	78
ห้องตาก				
15. จังหวัดตากเป็นที่ตั้งของเขื่อนใด	50	50		100
16. ประเพณีลอยกระทงสาย เป็น ประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ จัดขึ้น ณ จังหวัดใด	50	50		100
ห้องเพชรบูรณ์				
17. ประเพณีอุ้มพระดำน้ำ เป็น ประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ จัดขึ้น ณ จังหวัดใด	50	47	3	94
18. ผลไม้ขึ้นชื่อของจังหวัดเพชรบูรณ์ คืออะไร	50	50		100
ห้องพิษณุโลก				
19. พระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองของ จังหวัดพิษณุโลกมีชื่อว่าอะไร	50	50		100
ศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1				
20. จังหวัดใดไม่ได้อยู่ในกลุ่ม 5 จังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1	50	50		100

ตารางที่ 5 พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1- 6 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดง  
ในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

ผ่านการนำชมด้วยสื่อกิจกรรม มากกว่าร้อยละ 70 ในทุกๆเนื้อหาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมือง พิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

## ตารางที่ 6

ผลการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและ ศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชมด้วยสื่อกิจกรรม ระหว่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 1-6 และระดับชั้นมัธยมศึกษา 1-6

ประเด็นเปรียบเทียบ	ประถมศึกษา	ระดับ	มัธยมศึกษา	ระดับ
	1-6		1-6	
	ร้อยละ		ร้อยละ	
1. ประวัติศาสตร์ของจังหวัดพิษณุโลก (ห้องแนะนำพ จังหวัดพิษณุโลก , ห้องปฐมสมัชสุโขทัย , ห้องใต้เงา อยุธยา , ห้องร่มบาภิรมหาจักรีวงศ์)	86.2	มาก	92	มากที่สุด
2. ดนตรีม้งคละ (ห้องเอกลักษณ์เมืองพิษณุโลก 1)	80.0	มาก	80.0	มาก
3. ของดีจังหวัดพิษณุโลก (ห้องเอกลักษณ์เมือง พิษณุโลก 2)	98.7	มากที่สุด	85.7	มาก
4. ประเพณี สถานที่ท่องเที่ยว จังหวัดอุตรดิตถ์ (ห้อง จังหวัดอุตรดิตถ์)	78.0	มาก	78.0	มาก
5. ประเพณีสถานที่ท่องเที่ยว จังหวัดตาก (ห้องจังหวัด ตาก)	96.7	มากที่สุด	92.0	มากที่สุด
6. ประเพณี สถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดเพชรบูรณ์ (ห้อง จังหวัดเพชรบูรณ์)	97.0	มากที่สุด	95.0	มากที่สุด
7. ประเพณี สถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดพิษณุโลก (ห้อง จังหวัดพิษณุโลก)	100	มากที่สุด	-	
8. ประเพณี สถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดสุโขทัย (ห้อง จังหวัดสุโขทัย)	-		90	มากที่สุด
9. คำถามอื่นๆ	100	มากที่สุด	90	มากที่สุด
<b>ภาพความรู้ความเข้าใจ</b>	<b>81.84</b>	<b>มาก</b>	<b>78.0</b>	<b>มาก</b>

ตารางที่ 6 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชม

ด้วยสื่อกิจกรรม ระหว่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 1-6 และระดับชั้นมัธยมศึกษา 1-6 อยู่ในระดับ มาก เช่นกัน

### ตารางที่ 7

ตารางการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้เกมประกอบการนำชม พิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

ประเด็นความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ร้อยละ	ระดับ
1. สื่อกิจกรรมมีส่วนช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้แก่การนำชม	4.55	.62	91.0	มากที่สุด
2. ความสนุกสนานที่ได้จากการนำชมผ่านสื่อกิจกรรม	4.41	.57	88.2	มาก
3. สื่อกิจกรรมสามารถดึงดูดนักเรียนให้มีความสนใจต่อเนื้อหาที่จัดแสดง	4.33	.70	86.6	มาก
4. สื่อกิจกรรมมีส่วนช่วยให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.52	.59	90.4	มากที่สุด
รวม	4.45	.62	89.0	มาก

ตารางที่ 7 พบว่า ผลความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้สื่อกิจกรรมประกอบการนำชม พิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.45, ร้อยละ 89) สามารถเรียงลำดับความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์ประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 รายข้อ ดังนี้ เกมมีส่วนช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้แก่การนำชม ระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.55, ร้อยละ 91) เกมมีส่วนช่วยให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.52, ร้อยละ 90.4) ความสนุกสนานที่ได้จากการนำชมผ่านเกม (ค่าเฉลี่ย 4.41, ร้อยละ 88.2) และเกมสามารถดึงดูดนักเรียนให้มีความสนใจต่อเนื้อหาที่จัดแสดง (ค่าเฉลี่ย 4.33, ร้อยละ 86.6)



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรม, เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาภายในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลก และศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรม

กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ระหว่างเดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2561 แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3	จำนวน 25 คน
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6	จำนวน 25 คน
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3	จำนวน 25 คน
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6	จำนวน 25 คน

ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบกำหนดโควตา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) และใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในการบรรยายข้อมูลเชิงคุณภาพการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งผลการวิจัยสามารถสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 1 - 6 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชมด้วยสื่อกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 70 ในเนื้อหาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 มีเพียงเนื้อหาเกี่ยวกับคำถามที่ว่าพระเครื่องชื่อดังของจังหวัดพิษณุโลก มีชื่อว่าอย่างไร ได้ผลความรู้ความเข้าใจ เป็นร้อยละ 66

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 1-6 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชมด้วยสื่อกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 70 ในทุกๆ เนื้อหาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

ผลการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชมด้วยสื่อกิจกรรมระหว่างระดับชั้นประถมศึกษา 1-6 และระดับชั้นมัธยมศึกษา 1-6 อยู่ในระดับมาก เช่นกัน

ผลความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้สื่อกิจกรรมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.45, ร้อยละ 89) สามารถเรียงลำดับความพึงพอใจต่อการเล่นเกมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 รายข้อ ดังนี้ สื่อกิจกรรมมีส่วนช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้แก่การนำชม ระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.55, ร้อยละ 91) สื่อกิจกรรมมีส่วนช่วยให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.52, ร้อยละ 90.4) ความสนุกสนานที่ได้จากการนำชมผ่านสื่อกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.41, ร้อยละ 88.2) และสื่อกิจกรรมสามารถดึงดูดนักเรียนให้มีความสนใจต่อเนื้อหาที่จัดแสดง (ค่าเฉลี่ย 4.33, ร้อยละ 86.6)

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ การพัฒนาวิธีการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรมสำหรับนักเรียน อภิปรายผลในประเด็นสำคัญได้ดังนี้

ด้านความรู้ความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 1-6 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชมด้วยสื่อกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 70 ในเนื้อหาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 มีเพียงเนื้อหาเกี่ยวกับคำถามที่ว่าพระเครื่องชื่อดังของจังหวัดพิษณุโลก มีชื่ออะไรบ้าง ได้ผลความรู้ความเข้าใจ เป็นร้อยละ 66 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 1-6 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ผ่านการนำชมสื่อกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 70 ในทุกๆเนื้อหาจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 สอดคล้องกับอิทธิเดช น้อยไม้ (2547) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง เกมกับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาหรือสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาและวัฒนธรรม ถือเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆอย่างสนุกสนานเพลิดเพลินและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนจะเป็นผู้เล่นหรือผู้ดำเนินกิจกรรมด้วยตนเองอันเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์การเรียนรู้โดยตรง (Direct Learning Experience) ทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาที่ตีอีกรูปแบบหนึ่งด้วย

ด้านความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้สื่อกิจกรรมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมือง พิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.45, ร้อยละ 89) สามารถเรียงลำดับความพึงพอใจต่อการใช้อีกกิจกรรมประกอบการนำชม พิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 รายชื่อ ดังนี้ สื่อกิจกรรมมีส่วนช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้แก่การนำชม ระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.55 ,ร้อยละ 91) สื่อกิจกรรมมีส่วนช่วยให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.52, ร้อยละ 90.4) ความสนุกสนานที่ได้จากการนำชมผ่านสื่อกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 4.41, ร้อยละ 88.2) และสื่อกิจกรรมสามารถดึงดูดนักเรียนให้มีความสนใจต่อเนื้อหาที่จัดแสดง (ค่าเฉลี่ย 4.33, ร้อยละ 86.6) สอดคล้องกับ ภัทรราตี วงศ์สุเมธ (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียน การสอนในรูปแบบเกมเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา : กรณีศึกษา ต้นแบบเกมระดับประถมศึกษา ปีที่ 1 – 3 ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความคิดเห็นผู้สอน จำนวน 5 ท่าน ผ่านการสัมภาษณ์พบว่า ผู้สอนมีความพึงพอใจต่อต้นแบบเกมเป็นอย่างมาก และผู้สอนยังแสดงความคิดเห็นว่าต้นแบบเกมเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือเสริมให้แก่ กระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียนปกติ เนื่องจากมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับแบบเรียน ปกติที่ใช้ในชั้นเรียน และจากบรรยากาศภายในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์แสดงให้เห็นว่า นักเรียน ผู้เข้ารับการทดลองใช้ต้นแบบเกมให้ความสนใจและสนุกสนานไปกับการเรียนภาษาอังกฤษผ่านทาง ต้นแบบเกม นอกจากนี้ผลการประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวมของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 50 ราย ที่มีต่อต้นแบบเกมมีค่าคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากับ 4.66 ซึ่งจัดอยู่ในระดับ ความพึงพอใจมากที่สุด แสดงให้เห็นว่านักเรียนระดับประถมศึกษาชื่นชอบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผ่านทางต้นแบบเกม

ผู้วิจัยเปรียบเทียบ ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์ วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 ด้วยสื่อกิจกรรม ผลความพึงพอใจ ของนักเรียน ต่อการใช้เกมประกอบการนำชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการ ท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1 อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.45, ร้อยละ 89) สอดคล้อง กับทฤษฎีเกมกับการศึกษา ที่กล่าวว่าเกมในปัจจุบันเป็นเกมในลักษณะเล่นอย่างเดียว “mere play” คือ วัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนานในการเล่นของผู้เล่น กระบวนการสร้างเกม ประเภทนี้ไม่ซับซ้อนและยุ่งยากหากต้องการให้บรรลุวัตถุประสงค์ข้างต้น แต่เกมเพื่อการศึกษาเป็น เกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” วัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการ เรียนรู้อย่างมีความหมายการเรียนรู้ผ่านเกม หรือ GBL สามารถส่งผลต่อผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เจตคติ และ พฤติกรรม ด้านบวกที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้การวิเคราะห์ความรู้ความ เข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดง แสดงให้เห็นว่า นักเรียนเรียนไม่ได้สนใจเพียงแค่การเล่นแต่ยังมีความ สนใจในการทำแบบทดสอบภายในเกมด้วย

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะ 2 ประเด็น คือ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และ ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ได้แก่

#### 5.3.1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ มีข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) พิพิธภัณฑ์ฯ ควรมีสื่อสารสนเทศในการนำเสนอที่มีความทันสมัย ตลอดจนมีความคิดสร้างสรรค์ในการจัดแสดงในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้รูปแบบในการจัดแสดงมีความน่าสนใจ และมีความต่อเนื่องมากขึ้น
- 2) ผู้เข้าเยี่ยมชมมีข้อเสนอแนะด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ควรปรับปรุงเพิ่มความสะดวกเพื่อให้เห็นป้ายนิทรรศการชัดเจน ทั้งนี้ เนื่องจาก หลอดไฟบริเวณป้ายนิทรรศการ บางส่วนชำรุด ไม่สามารถใช้งานได้ ดังนั้นควรมีการตรวจสอบและซ่อมแซมอุปกรณ์ที่ชำรุดอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้พร้อมใช้งาน
- 3) ควรมีการประสานงานสร้างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาการเชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวอื่นที่มีอยู่ใกล้เคียง
- 4) ควรมีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมของชุมชน

#### 5.3.2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไปมีข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาและแนวทางการประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์ เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1
- 2) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับความต้องการหรือความคาดหวังของประชาชนเกี่ยวกับ พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น เปรียบเทียบกับการดำเนินการในปัจจุบันของพิพิธภัณฑ์ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาพิพิธภัณฑ์ต่อไป

## บรรณานุกรม

---

ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส และบุญชู บุญลิขิตศิริ.(2558). การออกแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย  
ในรูปแบบสถานการณ์จำลอง ตามทฤษฎีเครื่องล่อใจ. มหาวิทยาลัยบูรพา.

อิทธิเดช น้อยไม้.(2548). เกมกับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ ปีที่ 16  
ฉบับที่ 2 เดือนพฤศจิกายน 47- มีนาคม 48 : หน้า 20. มหาวิทยาลัยบูรพา : ชลบุรี.

ภัทราวดี วงศ์สุเมธ. (2559). การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบเกมเสริมทักษะ  
ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา: กรณีศึกษาต้นแบบเกมระดับ  
ประถมศึกษาปีที่ 1 - 3. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

นวภัทร สมานพันธ์ และดร.สิทธิพล อัจฉินทร์.(2555).การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี  
การอ่านแบบร่วมมือและเพลงเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารศึกษาศาสตร์. ปีที่ 35 ฉบับที่ 3  
กรกฎาคม - กันยายน 2555 : หน้า 23. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

# ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 1-6 เกี่ยวกับข้อมูลที่จัดแสดง  
ในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง

1

1. แม่น้ำที่สำคัญของจังหวัดพิษณุโลก คือแม่น้ำอะไร  
ก. แม่น้ำน่าน ข. แม่น้ำปิง ค. แม่น้ำยม
2. พระพุทธรูปที่สำคัญของจังหวัดพิษณุโลก คือพระพุทธรูปชื่อว่าอะไร  
ก. พระพุทธชินราช ข. พระพุทไธ้ ค. พระนอน
3. สุนัขขึ้นชื่อของจังหวัดพิษณุโลก คือสุนัขพันธุ์อะไร  
ก. พันธุ์ชิววา ข. พันธุ์บีเกิล ค. พันธุ์บางแก้ว
4. การต่อสู้ระหว่างพระมหากษัตริย์ประทับนั่งบนหลังช้าง เรียกว่าสงครามอะไร  
ก. สงครามเก้าทัพ ข. สงครามยุทธหัตถี ค. สงครามชนช้าง
5. เครื่องดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลก คืออะไร  
ก. ขิม ข. ซอ ค. กลองมิ่งคละ
6. พระเครื่องชื่อดังของจังหวัดพิษณุโลก มีชื่อว่าอย่างไร  
ก. พระสมเด็จ ข. พระรอด ค. พระนางพญา
7. ประเพณีปักธงชัย จัดขึ้นที่อำเภอใดในจังหวัดพิษณุโลก  
ก. อำเภอเมือง ข. อำเภอวังทอง ค. อำเภอนครไทย
8. ประเพณีแข่งเรือยาวของจังหวัดพิษณุโลก จัดขึ้นบริเวณแม่น้ำที่ชื่อว่าอะไร  
ก. แม่น้ำยม ข. แม่น้ำน่าน ค. แม่น้ำปิง
9. ประเพณีแข่งเรือยาวของจังหวัดพิษณุโลก จัดขึ้นช่วงเดือนใด  
ก. มกราคม ข. เมษายน ค. กันยายน
10. พระพุทธชินราช ประดิษฐานอยู่วัดใด ในจังหวัดพิษณุโลก  
ก. วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร ข. วัดจุฬามณี ค. วัดตาปะขาวหาย
11. เขื่อนสิริกิติ์ ตั้งอยู่จังหวัดใด  
ก. จังหวัดอุตรดิตถ์ ข. จังหวัดตาก ค. จังหวัดสุโขทัย
12. เขื่อนดินที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยคือเขื่อนอะไร  
ก. เขื่อนแควน้อยบำรุงแดน ข. เขื่อนสิริกิติ์ ค. เขื่อนภูมิพล

13. จังหวัดตากเป็นที่ตั้งของเขื่อนใด  
ก. เขื่อนแควน้อยบำรุงแดน ข. เขื่อนสิริกิติ์ ค. เขื่อนภูมิพล
14. ประเพณีลอยกระทงสาย เป็นประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ จัดขึ้น ณ จังหวัดใด  
ก. จังหวัดตาก ข. จังหวัดเพชรบูรณ์ ค. จังหวัดสุโขทัย
15. ประเพณีอัฐมพระดำน้ำ เป็นประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ จัดขึ้น ณ จังหวัดใด  
ก. จังหวัดตาก ข. จังหวัดเพชรบูรณ์ ค. จังหวัดสุโขทัย
16. กระทงสายทำมาจากวัสดุใด  
ก. โฟม ข. ก้านกล้วย ค. กะลา
17. ผลไม้ขึ้นชื่อของจังหวัดเพชรบูรณ์คืออะไร  
ก. มะม่วง ข. แตงโม ค. มะขามหวาน
18. พระพุทธรูปที่มีตำนานเล่าว่าเป็น พระพุทไธย อยู่จังหวัดใด  
ก. จังหวัดสุโขทัย ข. จังหวัดตาก ค. จังหวัดพิษณุโลก
19. พระพุทไธย ประดิษฐานอยู่วัดใด  
ก. วัดช้างล้อม ข. วัดศรีชุม ค. วัดจุฬามณี
20. จังหวัดใดไม่ได้อยู่ในกลุ่ม 5 จังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1  
ก. ตาก ข. พิจิตร ค. อุตรดิตถ์



แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 1 - 6 เกี่ยวกับข้อมูลที่จัดแสดง  
ในพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1

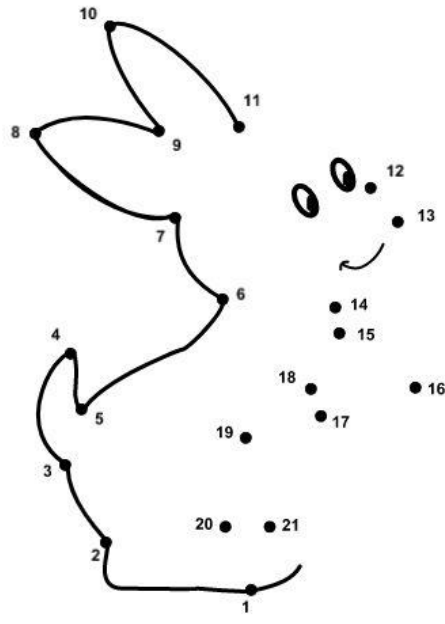
1. พิษณุโลก มีชื่อเรียกอีกชื่ออย่างไร  
ก. สองแคว                      ข. สองสาย                      ค. สองน้ำ
2. เมืองสองแคว หมายถึงเมืองที่มีแม่น้ำ 2 สายไหลผ่าน ประกอบด้วยแม่น้ำอะไรบ้าง  
ก. ปิง วัง                      ข. ยม น่าน                      ค. น่าน แควน้อย
3. พระพุทธชินราชสร้างขึ้นในสมัยใด  
ก. สมัยสุโขทัย                      ข. สมัยอยุธยา                      ค. สมัยรัตนโกสินทร์
4. พระพุทธชินราชสร้างขึ้นในสมัยพระมหากษัตริย์พระองค์ใด  
ก. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช                      ข. พระมหาธรรมราชาที่ 1 (พระยาลิไท)                      ค. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช
5. สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงกระทำสงครามยุทธหัตถีกับใคร  
ก. พระมหาธรรมราชา                      ข. พระมหาอุปราชา                      ค. ลักไวยำ
6. ซ้ำทรงของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชมีชื่ออย่างไร  
ก. เจ้าพระยาปราบไตรจักร                      ข. เจ้าพระยาช้างเผือก                      ค. เจ้าพระยาไชยานุภาพ
7. สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถได้ย้ายเมืองหลวงจากอยุธยามาพิษณุโลกเป็นระยะเวลากี่ปี  
ก. 15 ปี                      ข. 25 ปี                      ค. 35 ปี
8. สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ ทรงนำข้าราชการบริพาร ออกผนวช ณ วัดใด  
ก. วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร                      ข. วัดเจติยยอดทอง                      ค. วัดจุฬามณี
9. เจติย วัดเจติยยอดทอง เป็นเจติยทรงใด  
ก. ทรงลังกา                      ข. ทรงดอกบัวตูม                      ค. ทรงระฆังคว่ำ
10. เจ้าพระยาจักรี ขณะคุมทัพอยู่ที่พิษณุโลก ได้ทำศึกสงครามกับแม่ทัพของพม่าชื่ออะไร  
ก. อะแซหุ่่นกี                      ข. ลักไวยำ                      ค. มังสามเกียรติ
11. สุนัขขึ้นชื่อของจังหวัดพิษณุโลก คือสุนัขพันธุ์อะไร  
ก. ชิววา                      ข. บางแก้ว                      ค. บีเกล
12. ประเพณีปักธงชัย จัดขึ้นที่อำเภอใด  
ก. อำเภอนครไทย                      ข. อำเภอวังทอง                      ค. อำเภอเมือง

13. พระเครื่องชื่อดังของจังหวัดพิษณุโลก คือพระอะไร  
ก. พระสมเด็จ จ. พระรอด ค. พระนางพญา
14. เชื้อนดินที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยคือเชื้อนอะไร  
ก. เชื้อนแควน้อยบำรุงแดน ข. เชื้อนสิริกิติ์ ค. เชื้อนภูมิพล
15. จังหวัดตากเป็นที่ตั้งของเชื้อนใด  
ก. เชื้อนแควน้อยบำรุงแดน ข. เชื้อนสิริกิติ์ ค. เชื้อนภูมิพล
16. ประเพณีลอยกระทงสาย เป็นประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ จัดขึ้น ณ จังหวัดใด  
ก. จังหวัดตาก ข. จังหวัดเพชรบูรณ์ ค. จังหวัดสุโขทัย
17. ประเพณีอุ้มพระดำน้ำ เป็นประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ จัดขึ้น ณ จังหวัดใด  
ก. จังหวัดตาก ข. จังหวัดเพชรบูรณ์ ค. จังหวัดสุโขทัย
18. ผลไม้ขึ้นชื่อของจังหวัดเพชรบูรณ์คืออะไร  
ก. มะม่วง ข. แตงโม ค. มะขามหวาน
19. พระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองของจังหวัดพิษณุโลกมีชื่อว่าอะไร  
ก. พระพุทธชินราช ข. หลวงพ่อเพชร ค. หลวงพ่อโสธร
20. จังหวัดใดไม่ได้อยู่ในกลุ่ม 5 จังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1  
ก. พิษณุโลก ข. พิจิตร ค. ตาก

ตัวอย่างภาพสัตว์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

Connect the letters A to Z to see who came to visit Zoboo at Animal Junction!  
Decorate with crayons or markers.

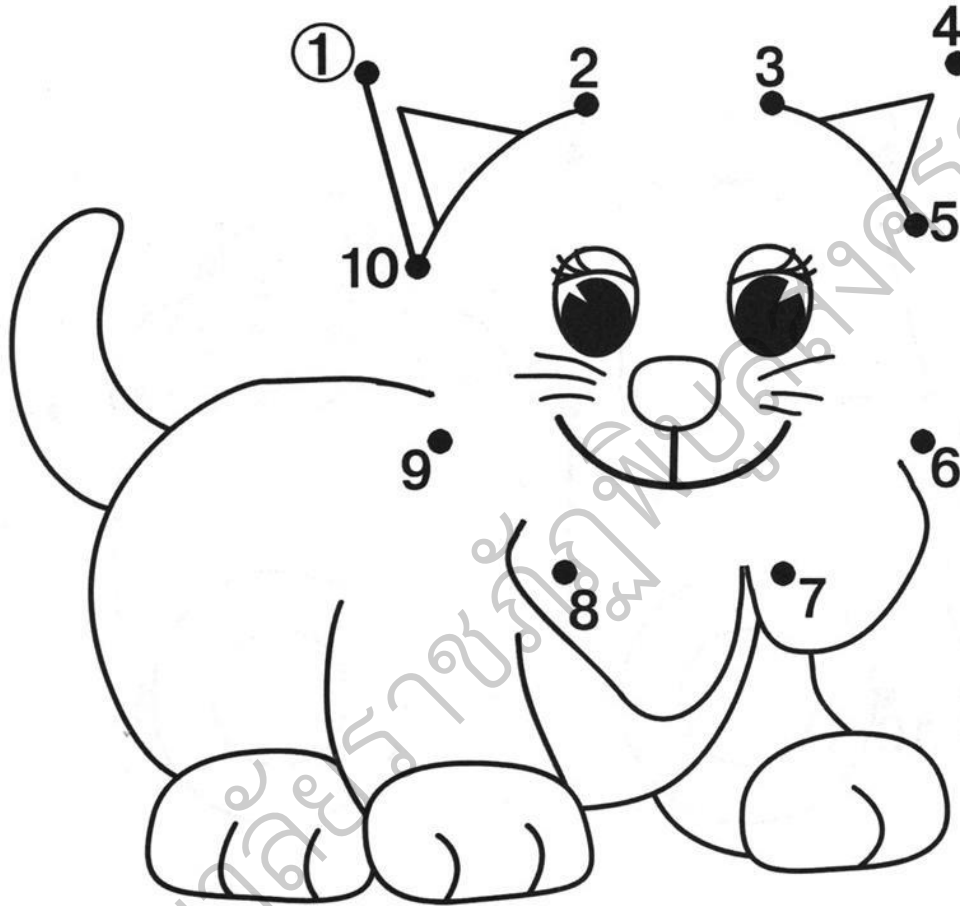
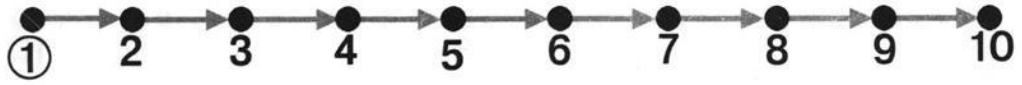




### Rabbit connect the dots

Rabbits are found all over the world in woods, forests, wetlands, grasslands, and even in deserts. In general they are very clean animals, and they are popular pets. The rabbit lifespan is about 8 – 10 years.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี



## ประวัติผู้วิจัย

---

### หัวหน้าโครงการ

ชื่อ-นามสกุล : วรินทร์ พลขันธ์  
ตำแหน่ง : นักวิชาการการศึกษา  
สังกัด คณะ/สำนัก/กอง/ศูนย์ : สำนักศิลปะและวัฒนธรรม  
ระดับการศึกษา : ปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาพม่าศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร

### ประสบการณ์ในการทำงาน/การวิจัย

ผู้ร่วมวิจัย : รำวงย้อนยุคเมืองสองแคว.(2556).  
ผู้ร่วมวิจัย : การพัฒนารูปแบบการนำเสนอการถ่ายทอดมิติทางวัฒนธรรมการบริโภคอาหารพื้นถิ่นพิษณุโลกสู่สาธารณชน.(2558).  
วิจัยสถาบัน : วิเคราะห์ลักษณะการเข้าชมพิพิธภัณฑ์เมืองพิษณุโลกและศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง 1.(2559)

### สถานที่ติดต่อ

: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม  
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม  
เลขที่ 66 ถนนวังจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง  
จ.พิษณุโลก  
หมายเลขโทรศัพท์ 055-230596 / 089-4408530  
หมายเลขโทรสาร 055-230596  
E – mail :rin\_jang27@hotmail.com