

## จากภูมิปัญญาสู่สื่อการเรียนรู้: การพัฒนาบอร์ดเกมและโมเดลกือโป๊ะ เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

### From Local Wisdom to Educational Media: Developing Board Games and the Keropok Model for the Conservation of Local Wisdom

ซัลวานา นิหลง<sup>1</sup>, ฟิดา วาเยะ<sup>2</sup>, สุชาวาลี สุวรรณคช<sup>3</sup>, สุกุโบ๊ะ เจอะโซะ<sup>4</sup>, มนชนก กุญชรินทร์<sup>5</sup>, ภัควลัญญ์ เสตราห์มาน<sup>6</sup>,  
ฉัตรธิดา หยุคง<sup>7\*</sup>

Salwana Ni-long<sup>1</sup>, Feeda Wayeh<sup>2</sup>, Suchawalee Suwannakot<sup>3</sup>, Subaida Chesoh<sup>4</sup>, Monchanok Kuncharin<sup>5</sup>,  
Phakwalan Sadrahman<sup>6</sup>, Chatthida Yukong<sup>7\*</sup>

Corresponding Author E-mail: chatthida.y@psu.ac.th

Received: 2025-12-21; Revised: 2026-03-01; Accepted: 2026-03-06

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) รวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญา กือโป๊ะ และ 2) ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญา กือโป๊ะ การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีกลุ่มเป้าหมายคือ ประชาชนชุมชน จำนวน 10 คน โดยเลือกแบบเจาะจง โดยศึกษากระบวนการผลิตกือโป๊ะจากชุมชนชายฝั่งจังหวัดปัตตานีผ่านการสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก และการจดบันทึกภาคสนาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา และผลการวิจัยพบว่า

1) องค์ความรู้ภูมิปัญญากระบวนการผลิตกือโป๊ะ ครอบคลุมตั้งแต่การคัดเลือกปลาทะเลจนถึงกรรมวิธีการแปรรูปจนกลายเป็นผลิตภัณฑ์ 2) สื่อการเรียนรู้กือโป๊ะโมเดล ภูมิปัญญาเกลียวคลื่น (Kuepo Model: The Wave of Wisdom) ประกอบด้วย ฉาก Ingredients แสดงการหาวัตถุดิบ ฉาก Process แสดงขั้นตอนการผลิต และฉาก Marketing แสดงการจำหน่ายและสร้างรายได้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น และใช้ควบคู่กับบอร์ดเกม The Secret Recipe เนื้อหาและกลไกของเกมมีการออกแบบรูปลักษณ์ และการจัดวางองค์ประกอบแบบสมดุลและเรียบง่าย เมื่อทดสอบสื่อการเรียนรู้และบอร์ดเกม พบว่าผู้เล่นร้อยละ 95 สามารถรับรู้ข้อมูลได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อการเรียนรู้และบอร์ดเกมได้อย่างถูกต้องและนำไปสู่การอนุรักษ์อัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

**คำสำคัญ:** สื่อการเรียนรู้, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, กือโป๊ะ, บอร์ดเกม

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาตรี, วิชาเอกสังคมศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<sup>1</sup> Undergraduate students, Social Studies major, Faculty of Education, Prince of Songkla University

<sup>2</sup> นักศึกษาปริญญาตรี, วิชาเอกสังคมศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<sup>2</sup> Undergraduate students, Social Studies major, Faculty of Education, Prince of Songkla University

<sup>3</sup> นักศึกษาปริญญาตรี, วิชาเอกสังคมศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<sup>3</sup> Undergraduate students, Social Studies major, Faculty of Education, Prince of Songkla University

<sup>4</sup> นักศึกษาปริญญาตรี, วิชาเอกสังคมศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<sup>4</sup> Undergraduate students, Social Studies major, Faculty of Education, Prince of Songkla University

<sup>5</sup> นักศึกษาปริญญาตรี, วิชาเอกสังคมศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<sup>5</sup> Undergraduate students, Social Studies major, Faculty of Education, Prince of Songkla University

<sup>6</sup> นักศึกษาปริญญาตรี, วิชาเอกสังคมศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<sup>6</sup> Undergraduate students, Social Studies major, Faculty of Education, Prince of Songkla University

<sup>7\*</sup> อาจารย์, วิชาเอกสังคมศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

<sup>7\*</sup> Lecturer, Social Studies major, Faculty of Education, Prince of Songkla University

## Abstract

This research aimed to: 1) compile the body of knowledge on Kuepo local wisdom, and 2) design and develop learning media based on Kuepo local wisdom. The study employed a qualitative research approach. The target group consisted of 10 community sages selected through purposive sampling. The Kuepo production process was studied in coastal communities of Pattani Province through participant observation, in-depth interviews, and field note recording. Data were analyzed using content analysis. The research findings revealed that:

1) The body of knowledge on Kuepo production local wisdom encompasses the entire process, from selecting marine fish to processing techniques that transform raw materials into finished products. 2) The learning media, titled Kuepo Model: The Wave of Wisdom, consists of three main scenes: Ingredients Scene: Demonstrates raw material sourcing. Process Scene: Illustrates the production procedures. Marketing Scene: Presents product distribution and income generation based on local wisdom. The model is used in conjunction with the board game The Secret Recipe. The game's content and mechanics were designed with a balanced and simple visual layout. After testing the learning media and board game, the results showed that 95% of participants were able to accurately comprehend the information in alignment with the objectives of the learning media and board game, contributing to the sustainable preservation of local identity.

**Keywords:** Learning media, Local wisdom, Kuepo, Board game

## บทนำ

อาหารพื้นบ้านท้องถิ่น ถือเป็นอาหารที่มีการสืบทอดมาอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่อดีตในแต่ละภูมิภาค จนเป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมประจำท้องถิ่นที่สำคัญ เนื่องจากเป็นอาหารพื้นบ้านที่ปรุงได้ง่าย อาศัยพืชพรรณผัก พื้นบ้านที่หาได้ตามแหล่งธรรมชาติในท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นพืชพรรณผักที่ขึ้นเองในธรรมชาติ หรือเพาะปลูกได้โดยง่าย สัมพันธ์กับสภาพพื้นที่ มีคุณค่าทางโภชนาการ รวมทั้งมีบทบาทและความผูกพันกับวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น ทั้งในด้านของอาหาร เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและประเพณี มีการสืบทอดวิถีในการปรุง แม้กระทั่งวิธีการรับประทานอาหาร จนกลายเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในยุคปัจจุบัน (หมอชาวบ้าน. 2559)

หนึ่งในอาหารพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญของภาคใต้ คือ ข้าวเกรียบกือโป๊ะ ประวัติการทำข้าวเกรียบปลาของชุมชนบ้านดาโต๊ะ ตำบลแหลมโพธิ์ อำเภอยะหริ่ง จังหวัดปัตตานี สะท้อนถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นหลังจากมาเลเซียตกเป็นเมืองขึ้นของอังกฤษ และมีชาวมาเลเซียส่วนหนึ่งได้มีการอพยพเข้ามาตั้งรกรากในประเทศไทย โดยชาวบ้านได้นำต้นสาครมาทำเป็นแป้งเพื่อประกอบอาหารทานคู่กับน้ำชา และต่อมาได้ประยุกต์ใช้ปลาขนาดเล็กจากการประมงพื้นบ้านมาผสมกับแป้งทำเป็นข้าวเกรียบปลาไว้บริโภคในครัวเรือน ส่วนที่เหลือก็จำหน่ายในชุมชน ก่อนจะค่อย ๆ ขยายสู่ตลาดในระดับตำบล อำเภอ จังหวัด และกลายเป็นผลิตภัณฑ์ทางเศรษฐกิจที่สำคัญของจังหวัดปัตตานี รวมทั้งเป็นสินค้าของฝากที่สร้างชื่อเสียงให้กับท้องถิ่น (นิรุตร์ มุกาวิ. 2560)

นอกจากบทบาทในด้านเศรษฐกิจแล้ว ข้าวเกรียบปลายังสะท้อนถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นผ่านการปรุง การรับประทาน และวิถีชีวิตของคนในชุมชน นิคม ชมพู่หลง (2548) ได้กล่าวว่า การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนรู้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจ เชื่อมโยงความรู้ดั้งเดิมกับความรู้สมัยใหม่ และส่งเสริมให้เกิดความสมดุลระหว่างมนุษย์ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน ทั้งนี้แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 29 ซึ่งให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะรากเหง้าความรู้ดั้งเดิมของคนไทย โดยมุ่งให้ท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ ชื่นชม เห็นคุณค่า และสามารถนำความรู้ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม อันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับสังคมสมัยใหม่ส่งผลต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้สิ่งประดิษฐ์หรือระบบทางสังคมที่เกิดขึ้นจากภูมิปัญญาของชุมชนในอดีตบางอย่างไม่สามารถแข่งขันกับสิ่งประดิษฐ์หรือระบบที่เกิดขึ้นใหม่ในปัจจุบันได้ ภูมิปัญญาบางอย่างได้สูญหายไปเพราะไม่มีการปฏิบัติสืบทอด ต่อยอด อนุรักษ์ และเผยแพร่ ถึงแม้ว่าบางชุมชนมีการอนุรักษ์แต่ก็มีน้อยลง (Wattanuruk et al. 2020)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจในการพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดและเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นให้สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเลือกใช้ บอร์ดเกม (Board Game) ซึ่งเป็นหนึ่งในนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้รับความนิยมและถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เป็นสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รูปแบบหนึ่งที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างหลากหลาย ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง อันนำไปสู่การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรง (ศิริพร ศรีจันทร์. 2562)

นอกจากนี้ การนำเกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจ และสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน ซึ่งถือเป็นลักษณะสำคัญของนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยอาศัยกลไกของเกม เช่น ความสำเร็จ คะแนน หรือรางวัล มาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ทั้งยังเป็นการประยุกต์ใช้หลักจิตวิทยาและแรงจูงใจจากเกม (Gamification) เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน (เสถียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย. 2562)

จากแนวคิดดังกล่าว จึงนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ “ก๊อโป๊ะโมเดล” ควบคู่กับการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ สร้างสรรค์ และสอดคล้องบริบทการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อันจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงมีส่วนร่วม ควบคู่กับการอนุรักษ์และสืบสานอัตลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

## การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง จากภูมิปัญญาสู่สื่อการเรียนรู้: การพัฒนาบอร์ดเกมและโมเดลก๊อโป๊ะเพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

### 1. แนวคิดเรื่องภูมิปัญญา

ภูมิปัญญา หมายถึง ปัญญาที่ผูกติดกับแผ่นดินหรือท้องถิ่น การที่ชนเหล่าใดที่ดำรงเป็นกลุ่มหรือชนชาติหรือประเทศมาเป็นเวลานาน ต้องมีภูมิปัญญาของกลุ่มหรือของชนชาติ หรือของประเทศ อันเรียกว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสะสมขึ้นมาจากประสบการณ์ของชีวิต สังคม และในสภาพสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน และถ่ายทอดสืบทอดกันมาเป็นวัฒนธรรม (ประเวศ วะสี. 2534)

ภูมิปัญญาไทย หมายถึง การแสวงหาวิถีที่ก้าวหน้ากว่า โดยศึกษาประสบการณ์จากประวัติศาสตร์ คำว่า ภูมิปัญญา นอกจากจะเป็นเรื่องพื้นภูมิเดิมแล้วยังหมายถึงศักยภาพในการประสานความรู้ใหม่ ๆ มาใช้ประโยชน์ด้วย ซึ่งเอื้อให้เกิดทางเลือกใหม่ มีลักษณะสากล และมี ลักษณะเฉพาะของเราเอง ดังนั้นภูมิปัญญาจึงไม่ใช่เรื่องชาตินิยม ไม่ใช่การกลับไปหาอดีต (เสนห์ จามริก. 2531)

จากการศึกษานิยามความหมายในข้างต้น สรุปว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีลักษณะหรือฐานะที่ต่างกัน 2 ฐานะ คือ 1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะความรู้ เป็นการมองและศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หยุดนิ่ง ไม่เคลื่อนไหว ส่วนใหญ่มักจะใช้เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาศิลปวัฒนธรรม โดยศึกษาผ่านความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรม ศิลปกรรม เทคโนโลยีหรือการจัดการแบบพื้นบ้านของบุคคลหรือชุมชนท้องถิ่น และ 2) ภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะกระบวนการ เป็นการมองและศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีลักษณะเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง และต่อเนื่อง ส่วนใหญ่จะใช้เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาชุมชนโดยศึกษาผ่านกระบวนการเรียนรู้ การผสมผสาน การแก้ปัญหาและการปรับตัวของบุคคลหรือชุมชนท้องถิ่น (จันทร์ แรกพินิจ. 2563) กล่าว

สรุปได้ว่า ภูมิปัญญาไม่เพียงแต่เป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์และการปรับตัวของมนุษย์ต่อสิ่งแวดล้อม แต่ยังเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถต่อยอดให้เกิดคุณค่าในมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา การนำภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ผ่านสื่อหรือนวัตกรรมทางการศึกษา เช่น บอร์ดเกม จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ การอนุรักษ์ และการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นให้สอดคล้องกับโลกสมัยใหม่อย่างมีความหมาย

## 2. แนวคิดเรื่องการเรียนรู้ผ่านเกมในฐานะนวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรม หมายถึง การทำงานต่าง ๆ ด้วยวิธีการใหม่ หรือการเปลี่ยนแปลง การพัฒนา และการต่อยอดเพื่อการพัฒนา หรือสร้างประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยนวัตกรรมอาจเป็นทั้งสิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ดังนั้นนวัตกรรม การสื่อสาร คือการศึกษาและออกแบบการสื่อสารที่ต่างไปจากเดิม เพื่อนำไปใช้ให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ (วิศิษฐ์ เกตุรัตน์กุล, ณัฐวิวัฒน์ สุทธิโยธิน, และกานต์ บุญศิริ. 2563) ทั้งนี้ในปัจจุบันมีความพยายามที่จะออกแบบการสื่อสารและการถ่ายทอด ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ โดยใช้แนวคิดหรือวิธีการที่แตกต่างไปจากเดิมอย่างการสอน หรือการอบรมที่มักก่อให้เกิดความเครียดแก่ผู้เรียน และหนึ่งในแนวคิดที่เป็นที่สนใจ ก็คือการเรียนรู้ผ่านเกม

บอร์ดเกมถูกใช้ในการเป็นสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) รูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมอย่างมาก เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่นำไปใช้ได้ง่ายในการเรียนรู้ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ นั้นจะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น (ศิริพร ศรีจันทะ. 2562) การใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นกระบวนการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยาและแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ (เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย . 2562) ซึ่งการศึกษาช่วงศตวรรษที่ 21 นี้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดเพราะเป็นแนวการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (จิรพัฒน์ พวงจำปา. 2562)

มงคล ศุภอำพันวงษ์ (2562) ให้ความหมายบอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่งโดยมีการเล่นบนโต๊ะ และมีอุปกรณ์สำหรับประกอบการเล่น หรือเรียกอีกอย่างว่า เกมกระดาน ซึ่งสามารถเล่นเป็นคู่ เล่นเป็นกลุ่ม และบางเกมสามารถเล่นได้สูงสุดมากกว่า 10 คน โดยแต่ละเกม จะมีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะสำคัญของเกมนั้น ๆ

ดังนั้น การนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ ถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอีกรูปแบบหนึ่งที่ตอบสนองต่อแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงผ่านการเล่นเกม ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งขึ้น อีกทั้งยังช่วยพัฒนา ทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไปพร้อมกัน การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นการผสมผสานระหว่างความรู้กับความสนุก ซึ่งไม่เพียงทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ยังสร้างแรงจูงใจภายในให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การออกแบบบอร์ดเกม ถือเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ (Message Design) รูปแบบหนึ่งซึ่งมีเป้าหมายเพื่อสื่อสารแนวคิดหรือความรู้ให้ผู้เล่นได้รับเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพทุกประเภทนั้นจะประกอบด้วยคุณลักษณะ 3 ประการ (วรวัฒน์ จินตกานนท์. 2554)

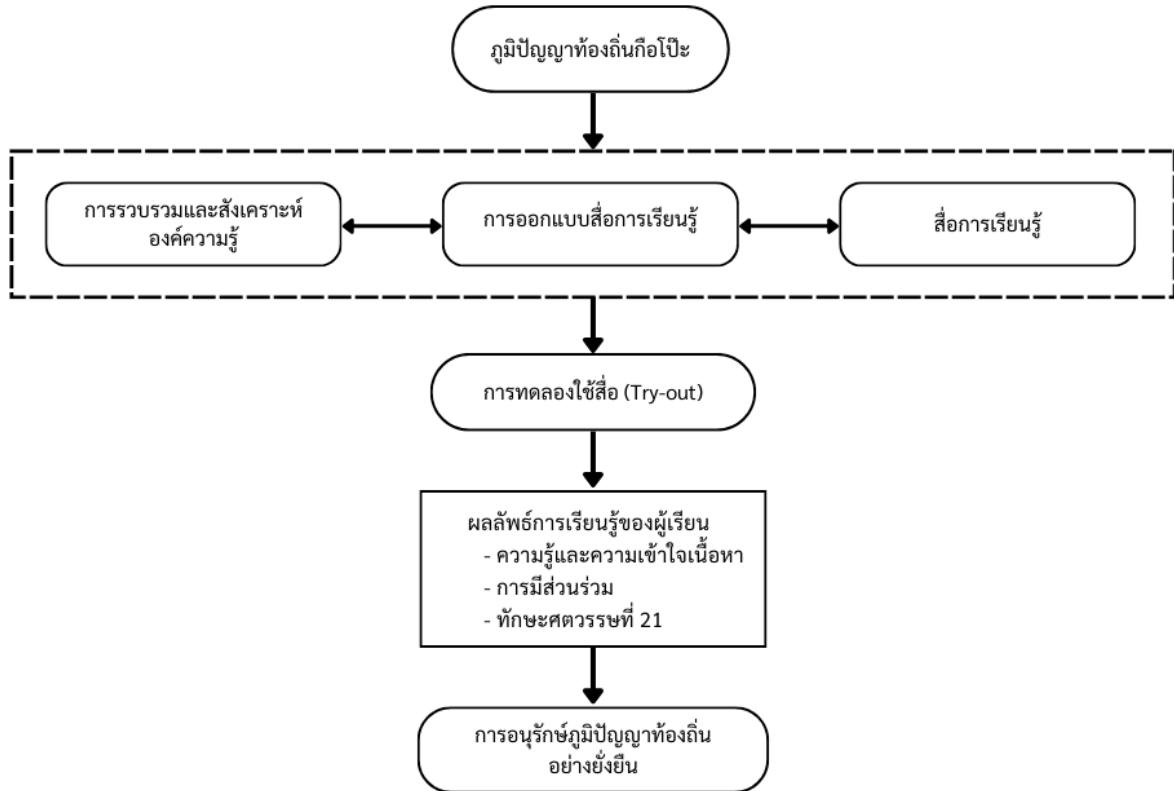
1. รหัสสาร (Message Code) หมายถึง กลุ่มของสัญลักษณ์ที่นำมาใช้แทนความหมายในกระบวนการสื่อสารสำหรับบอร์ดเกม รหัสสารประกอบด้วยภาพ ข้อความ สี สัญลักษณ์ ตัวอักษร เสียง หรือองค์ประกอบกราฟิกต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของเกม รหัสสารที่ดีจะช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วและสามารถตีความได้อย่างถูกต้อง

2. เนื้อหาสาร (Message Content) หมายถึง เนื้อหาหรือข้อมูลหลักที่ผู้สร้างสื่อต้องการถ่ายทอดไปยังผู้รับสารในกรณีของบอร์ดเกม เนื้อหาสารอาจประกอบด้วย “แก่นเรื่อง” หรือ “ประเด็นหลัก” ที่เกมต้องการสื่อ เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชีวิต หรือค่านิยมของชุมชน เนื้อหาสารที่ดีควรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เล่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

3. การจัดสาร (Message Treatment) หมายถึง รูปแบบหรือกลวิธีในการนำเสนอสาร เพื่อให้สารนั้นน่าสนใจและส่งผลกระทบต่อผู้รับสารได้ดีที่สุดในบริบทของบอร์ดเกม การจัดสารสามารถเปรียบเทียบกับ “กลไกของเกม (Game Mechanic)” ซึ่งเป็นกฎหรือวิธีการเล่นที่กำหนดลำดับเหตุการณ์ การตัดสินใจ และการเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ ภายในเกม กลไกเหล่านี้ทำ

หน้าที่เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเนื้อหาและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เช่น การออกแบบเกมให้ผู้เล่นต้องตัดสินใจตามสถานการณ์ที่จำลองจากชีวิตจริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยตรงจากการปฏิบัติ

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยใช้วิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น กือโป๊ะ ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ “Kuepo Model: ภูมิปัญญาเกลือยวคลิ่น” และบอร์ดเกม “The Secret Recipe” และทดลองใช้เบื้องต้นเพื่อปรับปรุงต้นแบบ โดยแต่ละกระบวนการมีรายละเอียดการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

#### กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) คือ ประชาชนชุมชนด้านการผลิตกือโป๊ะ จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งต้องมีคุณสมบัติที่ผู้วิจัยกำหนดไว้อย่างชัดเจน ได้แก่ (1) เป็นผู้ประกอบอาชีพผลิตกือโป๊ะในพื้นที่ตำบลต้นหงษ์ลูโละ จังหวัดปัตตานี (2) มีประสบการณ์ในการผลิตไม่น้อยกว่า 10 ปี (3) เป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับจากชุมชนในฐานะผู้มีองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) มีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตตั้งแต่กระบวนการต้นน้ำถึงปลายน้ำ และ (5) ยินยอมให้ข้อมูลและเปิดพื้นที่ให้สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม

2. กลุ่มทดลองใช้สื่อ (Try-out Group) คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 วิชาเอกสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 29 คน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้เข้าร่วมทดลอง ดังนี้ (1) เป็นนักศึกษาครูวิชาเอกสังคมศึกษา (2) ยังไม่เคยเรียนรู้เนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นกือโป๊ะมาก่อน และ (3) สนใจเข้าร่วมการทดลองใช้สื่อ

### การรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโป๊ะ

การศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นโป๊ะ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลจากชุมชนโดยตรง โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการจดบันทึกภาคสนาม (Field Notes) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับที่มาของข้าวเกรียบปลาโป๊ะ ครอบคลุมกระบวนการผลิต วิถีชีวิต และความเชื่อที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของภูมิปัญญาดังกล่าวในบริบทสังคมร่วมสมัย พื้นที่ศึกษาอยู่ในตำบลต้นหยงลูโละ อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ยังคงรักษาองค์ความรู้ภูมิปัญญาไว้ได้อย่างชัดเจนและมีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น

### การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโป๊ะ

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นโป๊ะอย่างครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยนำองค์ความรู้เหล่านั้นมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย สื่อการเรียนรู้ทำมือ และบอร์ดเกม โดยสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นสามารถสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การออกแบบสื่อการเรียนรู้ครั้งนี้ อ้างอิงจากแนวคิดด้านการออกแบบสาร (Message Design) ซึ่งเป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการออกแบบเนื้อหาและรูปแบบการสื่อสารให้มีความชัดเจน เหมาะสมกับผู้รับสาร และสามารถส่งสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

3.1 การกำหนดรหัสสาร (Message Code) ผู้วิจัยวางแผนการใช้ภาพประกอบ และสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นปัตตานีและกระบวนการผลิตโป๊ะ รวมถึงการออกแบบ ตัวละครและบทบาทที่แสดงถึงกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในชุมชน (เช่น ชาวบ้าน แม่ค้า) เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจและเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาได้ง่าย

3.2 การกำหนดเนื้อหาสาร (Message Content) เนื้อหาที่ถูกรวบรวมบรรจุในสื่อโมเดลและบอร์ดเกม เป็นเนื้อหาที่ผ่านการคัดเลือกและสังเคราะห์จากการศึกษาภาคสนามและการสัมภาษณ์ ได้แก่ 1) วัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์ทางเลือกที่ใช้ในการทำโป๊ะ 2) ขั้นตอน/ กระบวนการทำโป๊ะที่ถูกต้องตามภูมิปัญญา และ 3) ความรู้ทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้อง

3.3 การจัดสาร (Message Treatment) ผู้วิจัยออกแบบกลไกการเล่น (Game Mechanic) ของบอร์ดเกม และองค์ประกอบในโมเดลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ด้านการเรียนรู้ โดยเน้นการจำลองสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิต นอกจากนี้มีตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนรู้ได้รับข้อมูลภูมิปัญญาเพิ่มเติม ถือเป็นส่งเสริมการเรียนรู้โดยอ้อม

### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือวิจัยในการรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญา ประกอบด้วย (1) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (Semi-structured Interview) (2) แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation Form) และ (3) แบบบันทึกภาคสนาม (Field Notes) ทั้งนี้เครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิจัยได้มีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (ค.ร.ร. 3 ท่าน)

1. เครื่องมือวิจัยในการออกแบบและพัฒนาสื่อ ประกอบด้วย (1) แบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Validation Form) (2) แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ (Message Code/ Message Content/ Message Treatment) และ (3) แบบประเมินความเข้าใจของผู้เรียนหลังทดลองใช้

2. เครื่องมือวิจัยในการทดลองใช้และเก็บข้อมูลสะท้อนผล ประกอบด้วย (1) แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม (2) แบบสัมภาษณ์สะท้อนผลหลังการเล่นเกม และ (3) แบบประเมินความเข้าใจเนื้อหา (Post-test เชิงเนื้อหา)

### วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ประกอบด้วยกระบวนการ ดังนี้ (1) ถอดเทปคำสัมภาษณ์ทั้งหมด (2) อ่านข้อมูลซ้ำหลายรอบ (Immersion) (3) จัดหมวดหมู่ข้อมูล (Categorization) (4) สังเคราะห์ประเด็นหลัก (Theme Identification) และ (5) ตรวจสอบความถูกต้องแบบสามเส้า (Triangulation)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ โดยผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อวิเคราะห์ระดับความเข้าใจของผู้เรียนหลังการใช้สื่อ

## สรุปผลการวิจัย

### 1. การรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาถือโป๊ะ

จากการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นถือโป๊ะจากพื้นที่ชุมชนโดยตรง โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการจดบันทึกภาคสนาม (Field Notes) โดยในพื้นที่ศึกษาอยู่ในตำบลตันหยงลูโละ อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ยังคงรักษาองค์ความรู้ภูมิปัญญานี้ไว้ได้อย่างชัดเจนและมีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยสามารถสรุปองค์ความรู้ภูมิปัญญาถือโป๊ะเกี่ยวกับกระบวนการผลิตถือโป๊ะได้ ดังนี้

กระบวนการผลิตถือโป๊ะ เริ่มต้นจากการคัดเลือกปลาทะเลขนาดเล็กที่ทำได้จากการประมงพื้นบ้าน เช่น ปลาหลังเขียวหรือปลาโอ นำมาล้างทำความสะอาด ตัดแต่งปลาและดองน้ำแข็งเพื่อคงความสด จากนั้นนำเนื้อปลามาบดหรือโหลกให้ละเอียด และพักไว้ ก่อนนำมาผสมกับส่วนประกอบอื่น ได้แก่ แป้งมันสำปะหลัง น้ำตาล และเกลือในอัตราส่วนที่เหมาะสม โดยชาวบ้านจะส่วนผสมของส่วนประกอบอื่น ๆ ตามประสบการณ์ จากนั้นนวดจนส่วนผสมเข้าเป็นเนื้อเดียวกัน แล้วนำมาปั้นเป็นแท่งกลมยาว ขนาดเฉลี่ยกว้างประมาณ 5 เซนติเมตร ยาว 20–30 เซนติเมตร และนำมาตั้งพักไว้ เพื่อให้เกิดการเซตตัว ก่อนนำไปต้มในน้ำร้อนอุณหภูมิสูง ใช้เวลาดำประมาณ 30 นาทีจนสุกและได้ความเหนียวตามต้องการ จากนั้นนำมาตากให้เย็นเพื่อลดความชื้นและยืดอายุการเก็บรักษา การศึกษาครั้งนี้สะท้อนถึงการใช้ทรัพยากรที่มีในท้องถิ่น ได้แก่ ปลา แป้งมันสำปะหลัง เกลือ และน้ำตาลผสมผสานประสบการณ์ในกระบวนการผลิตที่ต้องอาศัยประสบการณ์และองค์ความรู้ของชาวบ้าน ในขั้นตอนการผลิต เช่น การนวดแป้ง การตากให้แห้ง นอกจากนี้ยังได้สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในพื้นที่ชายฝั่งทะเลภาคใต้

### 2. การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาถือโป๊ะ

จากการศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นถือโป๊ะ ผู้วิจัยพบว่า “กระบวนการผลิตถือโป๊ะ” เป็นแกนองค์ความรู้สำคัญที่ควรได้รับการถ่ายทอดอย่างเป็นระบบ เนื่องจากเป็นกระบวนการที่สะท้อนความรู้เชิงปฏิบัติ ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุดิบ ขั้นตอนการผลิต และบริบททางวัฒนธรรมของชุมชนชายฝั่ง ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดหลักดังกล่าวมาใช้เป็นฐานในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบบอร์ดเกมและสื่อการเรียนรู้ทำมือ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำถือโป๊ะผ่านประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้

#### 2.1 บอร์ดเกม The Secret Recipe

บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีชื่อว่า The Secret Recipe โดยออกแบบให้มีรูปแบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อน สามารถเข้าใจวิธีการเล่นได้ในช่วงเวลาอันสั้น เหมาะสำหรับผู้เรียนทุกช่วงวัย ทั้งนี้ การออกแบบสื่ออิงแนวคิด Game-based Learning ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) โดยสอดแทรกเกมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงรุกและการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ในกระบวนการออกแบบ ผู้วิจัยได้พัฒนาโครงเรื่อง (Narrative) ของเกมให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตถือโป๊ะ และกำหนดให้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เพื่อปูพื้นฐานความรู้ก่อนการเล่นเกมนั้นๆ ทั้งนี้เนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุดิบและขั้นตอนการผลิตจึงถูกถ่ายทอดผ่านกลไกของเกมอย่างเป็นลำดับ ชื่อเกม The Secret Recipe ถูกออกแบบให้สั้น กระชับ และสื่อถึงเนื้อหาและกลไกของเกม โดยใช้แนวคิดของเกมประเภท Social Deduction Game นอกจากนี้มีการออกแบบรูปลักษณะให้เรียบง่าย สมดุล และใช้โทนสีน้ำตาลเป็นหลัก เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ของอาหารพื้นบ้าน และเมื่อมีการทดสอบเกมเบื้องต้น พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ร้อยละ 95 สามารถรับรู้สาระสำคัญของเกมได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบ

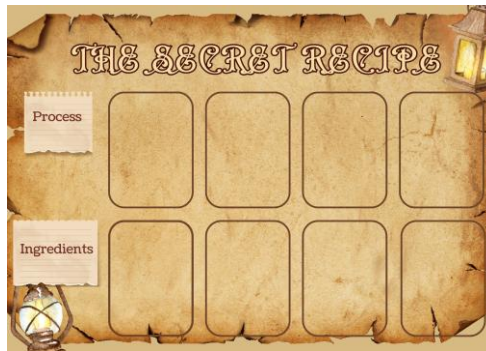


ภาพที่ 1 รูปลักษณะของบอร์ดเกม The Secret Recipe

## 2.2 กลไกการเรียนรู้และโครงสร้างของบอร์ดเกม The Secret Recipe

บอร์ดเกม The Secret Recipe ถูกออกแบบให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้และเรียบเรียงลำดับ วัตถุประสงค์และกระบวนการผลิตคือโป๊ะได้อย่างถูกต้อง ผ่านการสื่อสาร การวางแผน และความร่วมมือระหว่างผู้เล่น เกมมีลักษณะกึ่งร่วมมือ-กึ่งแข่งขัน (Semi-Cooperative Game) โดยไม่มีการคัดผู้เล่นออกก่อนจบเกม ผู้เล่นทุกคนต้องร่วมกันสื่อสารและตัดสินใจภายใต้เวลาที่กำหนด

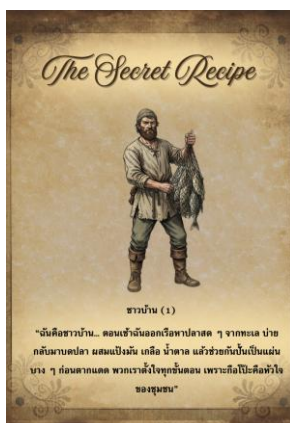
โครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ของเกม ประกอบด้วย 1) กระดานเกม ซึ่งเป็นพื้นที่สำหรับเรียงลำดับวัตถุประสงค์และขั้นตอนการผลิต 2) การ์ดบทบาทที่กำหนดหน้าที่แตกต่างกัน ได้แก่ ผู้ตรวจสอบ แม่ค้า ชาวบ้าน และตัวป่วน และ 3) การ์ดต่าง ๆ ประกอบด้วย การ์ดวัตถุประสงค์ การ์ดกระบวนการผลิต และการ์ดคำถาม ซึ่งทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้เล่นทบทวนองค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง กลไกดังกล่าวช่วยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสังเกต และการทำงานเป็นทีม รายละเอียดและภาพประกอบ ดังนี้



ภาพที่ 2 กระดานเกม (Game Board)

## 2.3 การ์ดบทบาท (Role Cards) จำนวน 5 ใบ

การ์ดบทบาทผู้ตรวจสอบ หน้าที่ของบทบาท คือ ตรวจสอบการ์ดในมือผู้เล่นคนใดก็ได้  
 การ์ดบทบาทแม่ค้า หน้าที่ของบทบาท คือ สามารถสุ่มแลกร์ด 1 ใบกับผู้เล่นคนใดก็ได้  
 การ์ดบทบาทชาวบ้าน 1 หน้าที่ของบทบาท คือ ร่วมมือกันผลิตคือโป๊ะให้สำเร็จ  
 การ์ดบทบาทชาวบ้าน 2 หน้าที่ของบทบาท คือ ร่วมมือกันผลิตคือโป๊ะให้สำเร็จ  
 การ์ดตัวป่วน หน้าที่ของบทบาท คือ ขัดขวางการผลิตคือโป๊ะ



ด้านหน้า



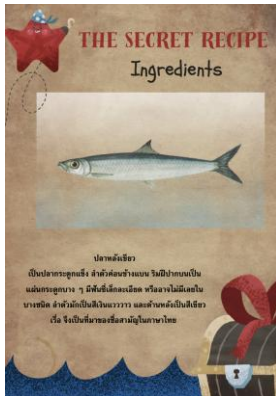
ด้านหลัง

ภาพที่ 3 ตัวอย่างการ์ดบทบาท (Role Cards)

## 2.4 การ์ดวัตถุดิบ (Ingredient Cards)

2.4.1 การ์ดวัตถุดิบที่ถูกต้อง จำนวน 20 ใบ (เช่น ปลาหู เบี่ยงสาคุ น้ำตาลทราย เกลือ ฯลฯ)

2.4.2 การ์ดวัตถุดิบที่ไม่ถูกต้อง จำนวน 20 ใบ (เช่น ผงชูรส แป้งข้าวเจ้า พลาสติก ฯลฯ)



ด้านหน้า



ด้านหลัง

ภาพที่ 4 ตัวอย่างการ์ดวัตถุดิบ (Ingredient Cards)

## 2.5 การ์ดกระบวนการผลิต (Production Cards)

2.5.1 การ์ดกระบวนการที่ถูกต้อง จำนวน 20 ใบ (เช่น การบดผสม การปั้น การต้ม การตาก การทอด)

2.5.2 การ์ดกระบวนการที่ไม่ถูกต้อง จำนวน 20 ใบ (เช่น การหั่น การอบ การนึ่ง ฯลฯ)



ด้านหน้า



ด้านหลัง

ภาพที่ 5 ตัวอย่างการ์ดกระบวนการผลิต (Production Cards)

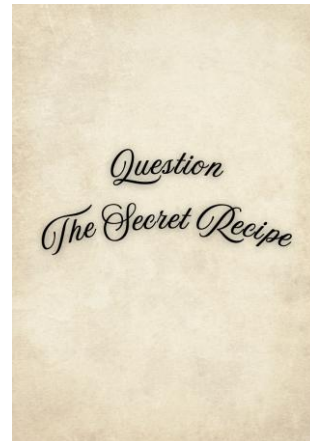
## 2.6 การ์ดคำถาม (Question Cards) จำนวน 30 ใบ

2.6.1 ใช้สำหรับทดสอบความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นคือโป๊ะ หากตอบถูกจะได้รับสิทธิ์ในการจำการ์ด

เพิ่ม



ด้านหน้า



ด้านหลัง

ภาพที่ 6 ตัวอย่างการ์ดคำถาม (Question Cards)

## 2.6 กฎกติกา (procedures) และสถานการณ์ (scenario)

โดยบอร์ดเกม The Secret Recipe ถูกออกแบบเพื่อถ่ายทอดกระบวนการผลิตก๊อโป๊ะ ซึ่งเป็นอาหารพื้นบ้านภาคใต้ผ่านการเล่นที่เน้นการวางแผน การสื่อสาร และความร่วมมือในลักษณะกึ่งร่วมมือ-กึ่งแข่งขัน (Semi-Cooperative Game) เพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสังเกตภายใต้เวลาจำกัด ก่อนเริ่มเกม ผู้เล่นสุ่มเลือก “ผู้ดำเนินการ” 1 คน เพื่อควบคุมเกม ส่วนผู้เล่นคนอื่นรับบทบาท 5 ตำแหน่ง ได้แก่ ผู้ตรวจสอบ แม่ค้า ชาวบ้าน 2 คน และตัวป่วน แต่ละบทบาทมีหน้าที่ต่างกัน ฝ่าย “คนดี” (ผู้ตรวจสอบ แม่ค้า และชาวบ้าน) ต้องร่วมมือกันผลิตก๊อโป๊ะให้สำเร็จ โดยเรียงการ์ดวัตถุดิบและกระบวนการผลิตให้ถูกต้อง ขณะที่ “ตัวป่วน” มีหน้าที่ขัดขวางไม่ให้กระบวนการผลิตสำเร็จ

ระหว่างการเล่นเกม ผู้เล่นใช้เวลาภายใน 20 นาทีในการวางแผน พุดคุย แลกเปลี่ยน และหยิบการ์ดเพิ่มได้ตามเงื่อนไข หากตอบคำถามถูกต้องจะได้รับสิทธิ์หยิบเพิ่ม เกมจะสิ้นสุดเมื่อครบเวลา หากฝ่ายคนดีผลิตก๊อโป๊ะสำเร็จจะเป็นฝ่ายชนะ แต่หากไม่สำเร็จ ตัวป่วนจะชนะ จากสถานการณ์ของเกมสะท้อนการผลิตอาหารพื้นบ้านที่ต้องอาศัยความรู้ การวางแผน และความร่วมมือ เกมนี้จึงช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจลำดับขั้นตอนการผลิตก๊อโป๊ะ ฝึกคิดเชิงระบบ การสื่อสาร การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์

### 3. โมเดลสื่อการเรียนรู้ “Kuepo Model: ภูมิปัญญาเกลิยวคลิ่น”

ผู้วิจัยยังได้ออกแบบและพัฒนา Kuepo Model: ภูมิปัญญาเกลิยวคลิ่น ซึ่งเป็นโมเดลแสดงกระบวนการผลิตก๊อโป๊ะในรูปแบบสื่อภาพ เพื่อใช้ควบคู่กับบอร์ดเกม โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ฉาก ได้แก่ 1) Ingredients แสดงการจัดหาวัตถุดิบและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม 2) Process แสดงลำดับขั้นตอนการผลิตก๊อโป๊ะอย่างครบถ้วน และ 3) Marketing แสดงบริบทการสร้างรายได้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชน โมเดลดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพรวมของกระบวนการผลิต เชื่อมโยงความรู้เชิงปฏิบัติกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยแต่ละฉากมีรายละเอียด ดังนี้

**ฉากที่ 1 Ingredients** เป็นฉากที่แสดงจุดเริ่มต้นของกระบวนการหาวัตถุดิบในการผลิตก๊อโป๊ะ โดยใช้ตัวละครหลัก คือ ชาวประมงที่กำลังหาว่านแห่ปลากลางทะเลอ่าวไทยสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้

**ฉากที่ 2 Process** เป็นฉากสำคัญที่มีกระบวนการทำก๊อโป๊ะทั้งหมดตั้งแต่การบดผสม บั่น ต้ม และตาก นักเรียนสามารถติดตามลำดับขั้นตอนจริง และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างแต่ละขั้นตอนของการผลิตก๊อโป๊ะ

**ฉากที่ 3 Marketing** เป็นฉากที่มีพื้นหลังเป็นมัสยิดกรือเซะ ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญของชุมชนบ้านกรือเซะ โดยมีตัวละครหลักเป็นผู้หญิงที่ประกอบอาชีพขายก๊อโป๊ะ นักเรียนเรียนจะได้เรียนรู้บริบทการสร้างรายได้จากภูมิปัญญา



ภาพที่ 7 ฉากที่ 1 Ingredients



ภาพที่ 8 ฉากที่ 2 Process



ภาพที่ 9 ฉากที่ 3 Marketing

**ฉากที่ 1 Ingredients** เป็นฉากที่แสดงจุดเริ่มต้นของกระบวนการหาวัตถุดิบในการผลิตกือโป๊ะ โดยใช้ตัวละครหลัก คือ ชาวประมงที่กำลังหาว่านแห่หาปลากลางทะเลอ่าวไทยสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่นภาคใต้

เมื่อนำโมเดลสื่อการเรียนรู้ “Kuepo Model: ภูมิปัญญาเกลือหวาน” ใช้ควบคู่กับ บอร์ดเกม The Secret Recipe สามารถช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง เข้าใจทั้งด้านกระบวนการผลิตและบริบททางวัฒนธรรมของท้องถิ่น รวมถึงส่งเสริมการเรียนรู้เชิงบูรณาการ และตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาชาวบ้านภาคใต้

#### 4. ผลการทดลองใช้และข้อมูลย้อนกลับจากผู้เรียน

การทดลองใช้สื่อการเรียนรู้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาสังคมศึกษา พบว่า บอร์ดเกมและโมเดลกือโป๊ะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจลำดับขั้นตอนและวัตถุดิบในการทำกือโป๊ะอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุดิบและกระบวนการผลิตได้ชัดเจน โดยเกิดการเรียนรู้ผ่านการจัดเรียงการ์ดและการตัดสินใจร่วมกันช่วยส่งเสริมการคิดเชิงเหตุและผล การวางแผน และการแก้ปัญหา ทั้งนี้ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์สะท้อนว่า ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมเชิงรุกและสามารถจดจำองค์ความรู้ได้ดี เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จำลองที่ต้องอาศัยการสื่อสารและความร่วมมืออย่างต่อเนื่อง สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจึงไม่เพียงช่วยถ่ายทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญากือโป๊ะเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างมีความหมาย

### อภิปรายผล

#### 1. องค์ความรู้ภูมิปัญญากือโป๊ะ

จากการศึกษาพบว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นกือโป๊ะ หรือที่รู้จักกันในชื่อว่าข้าวเกรียบปลาท้องถิ่นของภาคใต้ตอนล่างเป็นอาหารพื้นบ้านที่สะท้อนภูมิปัญญาการถนอมอาหารและวิถีชีวิตของชุมชนชายฝั่งอย่างยาวนาน แม้ว่าพื้นที่ภาคใต้อุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติอันเกื้อกูลต่อวัฒนธรรมอุปโภคบริโภค ซึ่งจะมีเหลือเฟือในฤดูแล้ง แต่ขาดแคลนในฤดูฝนจึงทำให้เกิดภูมิปัญญาการถนอมอาหารขึ้น เพื่อไว้บริโภคในช่วงที่ขาดแคลน (ทัศนีย์ โรจนไพบุลย์, 2543) กระบวนการทำกือโป๊ะไม่ได้เป็นเพียงขั้นตอนการถนอมอาหารเท่านั้น แต่ยังเป็นองค์ความรู้ที่ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยอาศัยวัตถุดิบหลักจากท้องทะเลอ่าวไทย ผ่านขั้นตอนการบดผสม การต้ม การตากแดด และการทอดกรอบ กระบวนการดังกล่าวสะท้อนความสามารถในการปรับตัวของคนในชุมชนชายฝั่ง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จินตนา เจริญเนตรกุล, พงษ์เทพ เกิดเนตร, และไพพรรณ มุ่งศิริ (2554) เรื่อง การพัฒนาอาหารพื้นบ้านโบราณในเทศบาลนครสงขลาเพื่อการผลิตเชิงพาณิชย์ จากการศึกษาพบว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นมิได้เป็นเพียงวัฒนธรรมการกิน แต่เป็นระบบการดำรงชีวิตที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทริยา สังข์น้อย (2561) เรื่อง การดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชนผลิตน้ำบูดูข้าวย่านบ้านดินลาน ซึ่งเป็นการศึกษากระบวนการผลิตและการบริหารจัดการของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดสงขลา สะท้อนถึงวิถีชีวิตของชาวบ้าน

ในท้องถิ่นที่สืบทอดต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ความละเอียดอ่อน และความเข้าใจในธรรมชาติของชาวบ้านในชุมชน จากการศึกษาสรุปได้ว่าทั้งสองเป็นภูมิปัญญาที่มีรากฐานสืบทอดต่อกันมา แต่มีการจัดการและพัฒนาที่แตกต่างกัน

## 2. การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้วิจัยให้ความสำคัญทั้งในมิติของการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และการจัดระบบองค์ความรู้ควบคู่กัน กล่าวคือ สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นต้องไม่เพียงถ่ายทอดเนื้อหาเชิงลำดับขั้น แต่ต้องเอื้อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ และเชื่อมโยงความรู้เข้ากับบริบททางวัฒนธรรม สังคม และเศรษฐกิจของชุมชน ได้อย่างเป็นรูปธรรม ด้วยแนวคิดดังกล่าว จึงได้พัฒนาสื่อ 2 รูปแบบที่ทำงานควบคู่ ได้แก่ บอร์ดเกม The Secret Recipe ซึ่งทำหน้าที่จำลองสถานการณ์การผลิตสื่อท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และ Kuepo Model: ภูมิปัญญาเคลื่อนที่ ซึ่งทำหน้าที่จัดโครงสร้างองค์ความรู้ให้เป็นระบบและเห็นภาพรวมอย่างชัดเจน ทั้งสององค์ประกอบจึงเป็นกลไกสำคัญที่ผลานการเรียนรู้เชิงปฏิบัติกับความเข้าใจเชิงโครงสร้างเข้าด้วยกันอย่างบูรณาการ โดยมีผลการวิจัย ดังนี้

### 2.1 บอร์ดเกม The Secret Recipe

ผลจากการศึกษาแสดงให้เห็นว่า บอร์ดเกมเป็นนวัตกรรมการสื่อสารที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเป็นเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ได้โดยเฉพาะในประเด็นที่การจำลองให้ผู้รับสารเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เลียนแบบมาจากโลกความเป็นจริง ดังตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ เป็นการจำลองกระบวนการผลิตสื่อท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจถึงกระบวนการผลิตสื่อท้องถิ่นได้อย่างง่าย และเกิดประสบการณ์และได้เรียนรู้ภายในระยะเวลาอันสั้น ทั้งนี้ มีงานวิจัยที่สนับสนุนการใช้บอร์ดเกมในลักษณะนี้ เช่น งานวิจัยของ ปลายฝน วิศวเวช (2567) ที่พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และวัฒนธรรมของวรรณคดีไทย ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาทางวรรณคดีกับคุณค่าทางวัฒนธรรมได้ดีขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัย The Secret Recipe ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นเข้าใจขั้นตอนการผลิตสื่อท้องถิ่นและตระหนักถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นในมิติทางสังคมและวัฒนธรรม นอกจากนี้ในเชิงจิตวิทยาการเรียนรู้ ผลลัพธ์ดังกล่าวยังสอดคล้องกับทฤษฎี Constructivism Theory ซึ่งมองว่าผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บอร์ดเกมจึงเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้เกิดกระบวนการสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นธรรมชาติ

กล่าวโดยสรุป บอร์ดเกมในงานวิจัยนี้มีได้ทำหน้าที่เพียง สื่อการสอน แต่เป็นเครื่องมือการสื่อสารภูมิปัญญาเชิงนวัตกรรมที่สามารถเชื่อมโยงผู้เรียนเข้ากับบริบททางวัฒนธรรม สังคม และเศรษฐกิจของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้ในสาระอื่น ๆ ของการศึกษาได้ เช่นเดียวกับที่งานวิจัยของ ปลายฝน วิศวเวช (2567) แสดงให้เห็นว่าเกมสามารถพัฒนาได้ทั้งความรู้ทางวิชาการและคุณค่าทางวัฒนธรรมในเวลาเดียวกัน

### 2.2 โมเดลสื่อการเรียนรู้ “Kuepo Model: ภูมิปัญญาเคลื่อนที่”

ผลการวิจัยพบว่า โมเดลสื่อการเรียนรู้ “Kuepo Model: ภูมิปัญญาเคลื่อนที่” ซึ่งเป็นสื่อภาพจำลองกระบวนการผลิตสื่อท้องถิ่น ประกอบด้วย 3 ฉากหลัก ได้แก่ Ingredients, Process, และ Marketing สามารถสื่อสารองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างชัดเจนและเป็นระบบ โมเดลนี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนการผลิตในเชิงลำดับเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านวัฒนธรรม ทักษะการคิดวิเคราะห์ และความเข้าใจบริบทชุมชนอย่างลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้าน การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) และ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่ได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยร่วมสมัย

จากมุมมองเชิงทฤษฎี การออกแบบสื่อการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการของ Mayer (2021) ที่เสนอว่า การใช้สื่อภาพและลำดับเหตุการณ์ช่วยส่งเสริมการประมวลผลข้อมูลของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำมาใช้ในบริบทของการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Mayer. 2021) ซึ่ง “Kuepo Model” ได้นำเสนอทั้งบริบทของวัตถุดิบกระบวนการผลิต และมิติเศรษฐกิจของภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ โมเดลดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิด Cognition and Culture ที่เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมทางสังคมและวัฒนธรรม (Rogoff. 2014) เพราะการเรียนรู้ผ่านโมเดลนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำกระบวนการผลิตสื่อท้องถิ่นเท่านั้น แต่ยังเป็นการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับทรัพยากรธรรมชาติ การเรียนรู้ในบริบทนี้จึงขยายออกไปเกินกว่าการจำลำดับขั้นตอนเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นการสร้าง “ความเข้าใจเชิงระบบ” (systems understanding) ที่ผสมทั้งความรู้ กระบวนการคิด และการสะท้อนตนเอง และงานวิจัย

ในสาขาการศึกษาทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เช่น การศึกษาของ Moll, & Gonzales, (2020) พบว่า โมเดลที่ออกแบบให้ผู้เรียนได้เข้าใจบริบทชีวิตภูมิศาสตร์และการใช้ความรู้พื้นถิ่นสามารถช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์และการยอมรับในมรดกทางวัฒนธรรมได้อย่างมีนัยสำคัญ (Moll, & Gonzales. 2020) โดยเฉพาะเมื่อสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบมีความเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงที่ผู้เรียนสามารถสัมผัสได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับข้อสังเกตของผู้วิจัยที่พบว่าผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จาก “Kuepo Model” เข้ากับสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตของชุมชนได้อย่างเป็นธรรมชาติ

อย่างไรก็ตาม โมเดลนี้ยังสามารถพัฒนาเพิ่มเติมในด้านการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อรองรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Digital Learning) ซึ่งเป็นทิศทางที่งานวิจัยยุคใหม่ให้ความสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อผสม (Multimodal Learning) ที่ผสมผสานภาพเคลื่อนไหว เสียง และการโต้ตอบเพื่อเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Mayer, & Moreno. 2020) การพัฒนาเช่นนี้อาจทำให้ “Kuepo Model” มีความยืดหยุ่นและเข้ากับบริบทการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น โดยสรุป “Kuepo Model: ภูมิปัญญาเกลียวคลื่น” เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีรากฐานเชิงทฤษฎี และสามารถสะท้อนทั้งความรู้เชิงวัฒนธรรม การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ได้อย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานของสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย และมีศักยภาพในการพัฒนาเพื่อใช้งานจริงในบริบทการศึกษาทั้งในระดับโรงเรียนและอุดมศึกษา

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 สถานศึกษาและครูผู้สอนสามารถนำ Kuepo Model: ภูมิปัญญาเกลียวคลื่น และบอร์ดเกม The Secret Recipe ไปใช้เพื่อเสริมการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้จากประสบการณ์

1.2 หน่วยงานด้านชุมชนหรือวัฒนธรรมสามารถนำสื่อการเรียนรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่และอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นในบริบทนอกห้องเรียน

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ในเชิงปริมาณ โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้สื่อ

2.2 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังช่วงวัยและบริบทการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อประเมินความเหมาะสมและการนำไปใช้ในวงกว้าง

2.3 ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลหรือสื่อผสม เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงและรองรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

## เอกสารอ้างอิง

จิรพัฒน์ พวงจำปา. (2562). การประยุกต์ใช้ ACTIVE LEARNING ในการเรียนการสอน NSRU BLOG. สืบค้นเมื่อ 16

กันยายน 2568, จาก <https://blog.nsu.ac.th/60111806048/5616>.

จำนงค์ แรกพิณิจ. (2563). ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาชุมชน. สมุทรสงคราม: คณะศิลปศาสตร์ สถาบันการเรียนรู้เพื่อปวงชน.

จินตนา เจริญเนตรกุล, พงษ์เทพ เกิดเนตร, และไพพรรณ มุ่งศิริ. (2554). การพัฒนาอาหารพื้นบ้านโบราณในเทศบาลนครสงขลาเพื่อการผลิตเชิงพาณิชย์. สงขลา: คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.

ทัศนีย์ โรจนไพบุลย์. (2543). อาหารไทย. น. 306-308 ใน สุปัญญา ใจดี, และสมพิศ นิชลานนท์ (บ.ก.), เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีอาหารและเครื่องดื่ม หน่วยที่ 8-15. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.

นิคม ชมพุลง. (2548). ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การเรียนรู้. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.

นิรุตร์ มุกาวิ. (2560). ผลของรังสีแกมมาต่อคุณภาพการเก็บรักษาข้าวเกรียบปลาแบบสด. สงขลา: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2568, จาก [https://soreda.oas.psu.ac.th/read\\_file.php?n=2&r=1113](https://soreda.oas.psu.ac.th/read_file.php?n=2&r=1113)

- ปลายฝน วิชาเวช. (2567). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์คุณค่าด้าน  
วรรณศิลป์และวัฒนธรรมของวรรณคดีไทยสำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประเวศ วะสี. (2534). การศึกษาของชาติกับภูมิปัญญาท้องถิ่น. ใน คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (บ.ก.), การสัมมนาทาง  
วิชาการภูมิปัญญาชาวบ้านกับการดำเนินงานด้านวัฒนธรรมกับการพัฒนาชนบท. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พรินต์  
ติ้ง  
กรุ๊ป.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. (2542). ราชกิจจานุเบกษา (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2568,  
จาก [https://bic.moe.go.th/images/stories/5Porobor.\\_2542pdf.pdf](https://bic.moe.go.th/images/stories/5Porobor._2542pdf.pdf)
- ภัทริยา สังข์น้อย, และอุรธน์ แก้วซัง. (2561). การดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชนผลิตน้ำบูดูข้าวยาบ้านดินลาน. สงขลา:  
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- มงคล ศุภอำพันวงษ์. (2562). การออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมปลูกฝังการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน. กรุงเทพฯ: คณะเทคโนโลยี  
สารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม.
- รววิวัฒน์ จินตกานนท์. (2554). กลยุทธ์การสร้างสาร: การสร้างสารในงานนิเทศศาสตร์. นนทบุรี:  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- วิศิษฐ์ เกตุรัตน์กุล, ณัฐวิวัฒน์ สุทธิโยธิน, และกานต์ บุญศิริ. (2563). การใช้นวัตกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างความร่วมมือในการ  
พัฒนาเศรษฐกิจชุมชนอย่างยั่งยืน. วารสารสื่อศิลป์. 3(5): 1–10.
- ศิริพร ศรีจันทร์. (2562). การสร้างและใช้เกมเพื่อการเรียนรู้แบบ Active Learning สู่ชั้นเรียน: สร้างห้องเรียนยุคใหม่ให้  
เปี่ยมไปด้วยความสุข (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2568, จาก  
<https://dev.educathai.com/events/2019/44>.
- เสถียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย. (2562). Game-based learning ทางเลือกสำหรับการศึกษาวิทยาศาสตร์ยุคใหม่. นิตยสาร  
สสวท. 47(216): 25–30.
- เสน่ห์ จามริก. (2531). อ่างโน ทรงจิต พูลลาภ, และคณะ. (2544). โครงการศึกษาสำรวจศักยภาพและสภาพของภูมิปัญญา  
ไทยเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็งและยั่งยืน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์  
การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- หมอชาวบ้าน. (2559). อาหารไทย 4 ภาค. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2568, จาก [https://www.doctor.or.th/article/  
detail/4151](https://www.doctor.or.th/article/detail/4151).
- Mayer, R. E. (2021). **Multimedia learning**. (3<sup>rd</sup> ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2020). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. **Educational  
Psychologist**. 38(1), 43–52.
- Moll, & Gonzales. (2020). Learning from cultural practices: Lessons for cognitive development. **Harvard  
Educational Review**. 90(3), 389–412.
- Rogoff, B. (2014). Learning by observing and pitching in to family and community endeavors: An  
orientation. **Human Development**. 57(2–3): 69–81.
- Wattanuruk, D., Phasuk, S., Nilsang, P., & Takolpuckdee, P. (2020). Cytotoxicity activity of crude extracts of  
Leum Phua Khaow-Mak (*Oryza sativa* L. variety Leum Phua) against fibroblast cell. **Journal of  
Food Health and Bioenvironmental Science**. 13(2): 28–35.