



การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการ
ออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
หลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อ
ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
หลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT MODEL BY USING DESIGN
THINKING WITH COMMUNITY-BASED LEARNING TO ENHANCE LOCAL VISUAL
ART DESIGNING FOLLOWING CREATIVE ECONOMY CONCEPT OF HIGH
SCHOOL STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy CURRICULUM AND INSTRUCTION
Department of Curriculum and Instruction
Academic Year 2023
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ
ร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์
ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย นายสร้อย สุวรรณ

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร. ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ

(ศาสตราจารย์ ปริญญา ตันติสุข)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(รองศาสตราจารย์ ดร. ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิสักก์ สิ้นรุภัก)

640630056 : หลักสูตรและการสอน(กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) แบบ 2.1 ปรัชญาคุชฌ์บัณฑิต

คำสำคัญ : การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้, การคิดเชิงออกแบบ, การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน, การออกแบบงานทัศนศิลป์
ท้องถิ่น, เศรษฐกิจสร้างสรรค์

นาย สรล สุวรรณ: การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการ
ออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
หลัก : รองศาสตราจารย์ ดร. ชนสิทธิ์ สิทธิสุนทร

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ
ร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอน
ปลาย 2) ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 2.1) ศึกษาผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ของนักเรียน 2.2) ศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน 2.3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบ
การจัดการเรียนรู้ และ 3) ประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชุมชนศิลป์
สร้างสรรค์เกาะเกร็ด ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 16 คน โดย
ใช้การสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย รูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้
รูปแบบจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะ
กระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะ
กับชุมชน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ 4) 4P4C Model
ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community
Planning Survey: CPS) 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL) 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community
Reflection: CR) ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P) ประกอบด้วย 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization) 2.2
ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas) ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P) ประกอบด้วย 3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype
Design) 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement) ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) ประกอบด้วย 4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้
ชุมชน (Community Reflection: CR) 4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) 4) การวัดและ
ประเมินผล และ 5) เงื่อนไขความสำเร็จ ซึ่งประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.69$,
 $SD = 0.45$)

2. ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า 2.1) ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ
นักเรียน อยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.55$, $SD = 0.39$) 2.2) ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน อยู่ในระดับดีมาก
($M = 2.61$, $SD = 0.48$) 2.3) ความคิดเห็นของนักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.66$, $SD = 0.56$)

3. ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการ
ออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งรับรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า
มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$, $SD = 0.48$)

640630056 : Major CURRICULUM AND INSTRUCTION

Keyword : Learning Model Development, Design Thinking, Community-based Learning, Local Visual Art Designing, Creative Economy

MR. Saran SUWAN : DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT MODEL BY USING DESIGN THINKING WITH COMMUNITY-BASED LEARNING TO ENHANCE LOCAL VISUAL ART DESIGNING FOLLOWING CREATIVE ECONOMY CONCEPT OF HIGH SCHOOL STUDENTS Thesis advisor : Associate Professor Dr. Chanasith Sithsungnoen

The purposes of this research were to: 1) develop and evaluate the quality a learning management model using design thinking with community-based learning to enhance local visual art design following creative economy concept of high school students. 2) evaluate the effectiveness of a learning management model as follows: 2.1) study local visual art projects that followed the creative economy concept, 2.2) study visual art designing process skill, and 2.3) study the opinions towards learning management model. 3) evaluate and endorse a learning management model. The purposive sampling was conducted for this research consisting of 16 high school students from Koh Kret Creative Art club at Satit Panyapiwat Institute of Management School in academic year 2023. The research instruments composed of a learning management model, a manual, lesson plans, local visual art projects that followed the creative economy concept assessment form, visual art designing process skill assessment form, and questionnaires for student opinions towards learning management and the value of art towards the community. Data were analyzed using mean (*M*), standard deviation (*SD*), and content analysis.

The results were as follows:

1. The learning management model consisted of 5 components: 1) principles 2) objectives 3) 4P4C Model learning process consisting of 4 stages as follows: 1) Perceive (P) including 1.1 Community Planning Survey (CPS), 1.2 Community Learning (CL), and 1.3 Community Reflection (CR). 2) Producing Ideas (P) including 2.1 Prioritization 2.2 Evaluation of Ideas, 3) Prototype (P) including 3.1 Prototype Design 3.2 Prototype Improvement, and 4) Proof (P) including 4.1 Community Reflection (CR) 4.2 Community Evaluation (CE). 4) measurement and evaluation, and 5) success conditions. The learning management model was evaluated by experts and found that the appropriateness was at highest level ($M = 4.69, SD = 0.45$).

2. the effectiveness of the learning management model were as follows: 2.1) students have local visual art projects that followed the creative economy concept reflected the very good level. ($M = 2.55, SD = 0.39$), 2.2) students have visual art designing process skill reflected the very good level. ($M = 2.61, SD = 0.48$), and 2.3) students have opinions towards learning management model at highest level ($M = 4.66, SD = 0.56$).

3. the endorsement of a learning management model using design thinking with community-based learning assessed by experts and found that the appropriateness was at highest level ($M = 4.51, SD = 0.48$).

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถเป็นอย่างสูงจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน ผู้เป็น อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุภักดิ์ ผู้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ และ ศาสตราจารย์ เกียรติคุณปริญญา ตันตีสุข ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผู้เป็นประธานกรรมการ ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำให้ความช่วยเหลือสนับสนุนและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพร ประเสริฐ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชอุบล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ จิตรกร อาจารย์ ดร.สุวิมล สพฤกษ์ศรี ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขอกราบขอบพระคุณ รอง ศาสตราจารย์ ดร.กรณีย์พล วิวรรณมงคล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปถมนต์ นัจจนฤตย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา ภู่ จีบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทนธร บรรจงปรุ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำเพชร นาสารีย์ อาจารย์ ดร.วิฑูรย์ คุ่มหอม อาจารย์ ดร.ศิริวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญสนทนากลุ่ม และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา ทองนิล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณรายณ์ ทรัพย์แสนดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริก้อย ชูตาทิวีสวัสดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพงษ์ เพี้ยศิริ ผู้ช่วยศาสตราจารย์มิ่งกล สุวรรณชาติ อาจารย์เอก ชัย ภูมิระรื่น อาจารย์กฤษณวงศ์ ศิวะพรหมณ์สกุล อาจารย์ฐานียกัลยณ์ ชัยพัฒน์ ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการ สัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ ประเมินคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีความสอดคล้อง ครอบคลุมและมีคุณภาพ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุบลวรรณ ส่งเสริม รองศาสตราจารย์นาวัน เปียดกลางและ คณาจารย์ทุกท่านที่ได้มอบความรู้ ประสบการณ์และให้คำแนะนำที่ดีแก่ลูกศิษย์เสมอ ตลอดจนขอขอบคุณเพื่อน ๆ รุ่นพี่ รุ่นน้องสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน และกัลยาณมิตรเพื่อนครูทุกท่านสำหรับความช่วยเหลือและมิตรภาพที่ติดตาม ยิ่ง ขอกราบขอบพระคุณคณะผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนของโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัย จนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงสมบูรณ์ได้ด้วยดี

ท้ายที่สุดนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาและครอบครัว ที่สนับสนุนการศึกษาและเป็นแรงใจที่มีค่าอย่างยิ่งใน ทุกด้านทำให้ผู้วิจัยทำงานได้อย่างเต็มที่จนสำเร็จลุล่วงได้ คุณประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบแต่ บิดา มารดา ครูอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยจะน้อมนำความรู้ดังกล่าวไปพัฒนาการศึกษาต่อไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญแผนภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	9
คำถามการวิจัย.....	15
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	15
สมมติฐานการวิจัย.....	16
ขอบเขตของการวิจัย.....	17
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	21
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	25
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	26
1. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน.....	28
1.1 ความหมายของการออกแบบระบบการเรียนการสอน.....	28
1.2 การออกแบบระบบการเรียนการสอน.....	29
1.3 ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอน.....	34
1.4 ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน.....	35

1.5 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการจัดการเรียนรู้.....	38
1.6 การสอนศิลปศึกษาเชิงแบบแผน DBAE	41
2. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43
2.1 แนวคิดของการคิดเชิงออกแบบ	43
2.2 หลักการพื้นฐานของการคิดเชิงออกแบบ.....	45
2.3 กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ	50
2.4 การประเมินการคิดเชิงออกแบบ	59
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ	61
3. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	66
3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	66
3.2 หลักการ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	68
3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน.....	73
3.4 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา.....	78
3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	85
4. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	90
4.1 นโยบายด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	90
4.2 ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์	95
4.3 ขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์	97
4.4 องค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	102
4.5 ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์	112
4.6 แนวคิดการศึกษาและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์	115
4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	119

5. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ/การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	123
.....	123
5.1 ความหมายของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	123
5.2 ความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	124
5.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	126
5.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์	132
5.5 การประเมินผลงานทัศนศิลป์	142
5.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานทัศนศิลป์/การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์	146
6. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	151
6.1 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น	151
6.2 ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น	152
6.3 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น	153
6.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้ การถ่ายทอดและการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น	155
6.5 ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี	162
6.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	171
7. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (ฉบับปรับปรุง 2566) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	175
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	187
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)..	189
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Design and Development : D&D)	200
ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (Implementation : I).....	216

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Evaluation : E).....	224
ขั้นตอนที่ 5 การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	227
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	234
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิง ออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	235
ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	284
ตอนที่ 3 ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับ ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)	310
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	317
สรุปผลการวิจัย.....	318
อภิปรายผลการวิจัย.....	320
ข้อเสนอแนะ	333
รายการอ้างอิง	336
ภาคผนวก.....	349
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	350
ภาคผนวก ข หนังสือขอตกลงเครื่องมือวิจัย	354
ภาคผนวก ค เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย	358

ภาคผนวก ง เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา 367

ภาคผนวก จ เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย..... 377

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 406

ภาคผนวก ฉ เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา..... 437

ภาคผนวก ช เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 5 การรับรอง 444

ภาคผนวก ซ ผลการวิเคราะห์ค่าคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 450

ภาคผนวก ฅ ค่าคะแนนตัวแปรตามและผลงานนักเรียน 473

ประวัติผู้เขียน..... 486



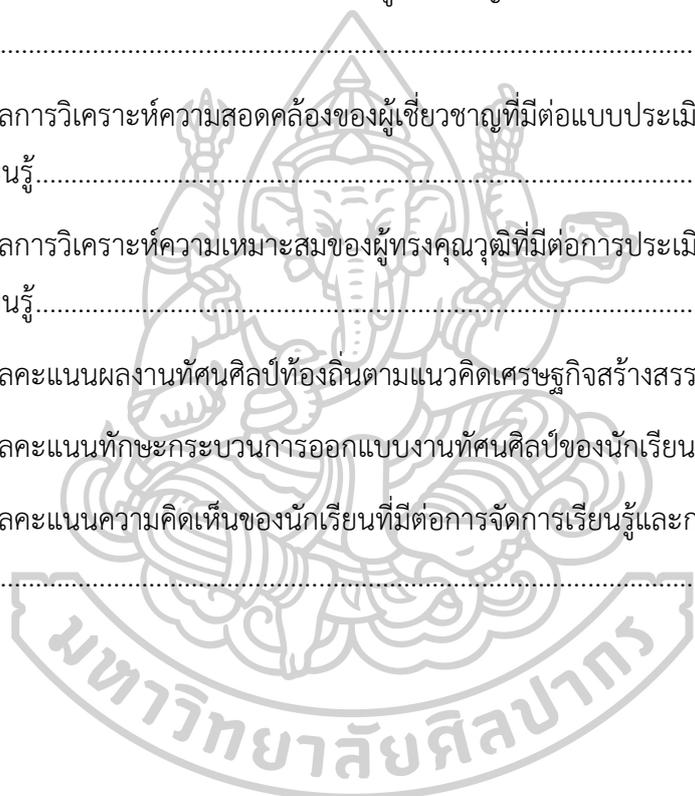
สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 การสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	40
ตารางที่ 2 การสังเคราะห์กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ.....	56
ตารางที่ 3 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	76
ตารางที่ 4 การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	100
ตารางที่ 5 การสังเคราะห์องค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	107
ตารางที่ 6 ประเด็นการประเมินผลทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากองค์ประกอบ และปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	111
ตารางที่ 7 การสังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์.....	140
ตารางที่ 8 โครงสร้างเวลาเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในแต่ละระดับชั้น ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (ฉบับปรับปรุง 2566)	180
ตารางที่ 9 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับชุมชนเป็นฐาน.....	183
ตารางที่ 10 ผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็น ฐาน.....	186
ตารางที่ 11 ประเด็นการแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	195
ตารางที่ 12 ประเด็นการแก้ไขแบบสอบถามตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	197
ตารางที่ 13 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูล พื้นฐาน (Analysis: A).....	199
ตารางที่ 14 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) ออกแบบและ พัฒนา (Design and Development : D&D).....	215
ตารางที่ 15 แบบแผนการทดลองในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	219

ตารางที่ 16	สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การนำไปใช้ (Implementation: I).....	223
ตารางที่ 17	สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินผล (Evaluation : E)	226
ตารางที่ 18	สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 5 การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้	233
ตารางที่ 19	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	252
ตารางที่ 20	ผลการวิเคราะห์ความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดการจัดการเรียนรู การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	253
ตารางที่ 21	ผลการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	260
ตารางที่ 22	ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน.....	266
ตารางที่ 23	ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน	267
ตารางที่ 24	ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	275
ตารางที่ 25	ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้	276
ตารางที่ 26	เนื้อหาที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน	278
ตารางที่ 27	ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	279
ตารางที่ 28	เกณฑ์การประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	280
ตารางที่ 29	ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์.....	281
ตารางที่ 30	เกณฑ์การประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	281
ตารางที่ 31	ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน	282

ตารางที่ 32 ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน.....	298
ตารางที่ 33 ผลการประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตาม รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน	300
ตารางที่ 34 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิด เชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน	304
ตารางที่ 35 ผลการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้	307
ตารางที่ 36 ผลการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ	310
ตารางที่ 37 ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับ ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	312
ตารางที่ 38 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบวิเคราะห์เอกสาร	451
ตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์	452
ตารางที่ 40 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถาม	455
ตารางที่ 41 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อประเด็นสนทนากลุ่ม	456
ตารางที่ 42 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความเหมาะสมของ รูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	457
ตารางที่ 43 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความเหมาะสมของ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	458
ตารางที่ 44 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความเหมาะสมของ แผนการจัดการเรียนรู้.....	459
ตารางที่ 45 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้	461
ตารางที่ 46 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	462
ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้	463

ตารางที่ 48 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	467
ตารางที่ 49 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินทักษะกระบวนการ ออกแบบงานทัศนศิลป์	468
ตารางที่ 50 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถามความคิดเห็นของ นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน	469
ตารางที่ 51 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ	471
ตารางที่ 52 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินและรับรองรูปแบบ การจัดการเรียนรู้.....	471
ตารางที่ 53 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อการประเมินและรับรองรูปแบบ การจัดการเรียนรู้.....	472
ตารางที่ 54 ผลคะแนนผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน	474
ตารางที่ 55 ผลคะแนนทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน	475
ตารางที่ 56 ผลคะแนนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะ กับชุมชน	476



สารบัญแผนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	14
แผนภาพที่ 2 ระบบการเรียนการสอนของ Tyler Ralph	30
แผนภาพที่ 3 ระบบการเรียนการสอน ADDIE Model	30
แผนภาพที่ 4 การจัดแบ่งประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ	101
แผนภาพที่ 5 แผนที่แสดงพื้นที่เกาะเกร็ด	162
แผนภาพที่ 6 ชุมชนมอญเกาะเกร็ด	166
แผนภาพที่ 7 เครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ด	167
แผนภาพที่ 8 วัดปรมัยยิกาวาส	168
แผนภาพที่ 9 อาหารจังหวัดนนทบุรี	168
แผนภาพที่ 10 การแต่งกายชาวมอญเกาะเกร็ด	169
แผนภาพที่ 11 ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรม	170
แผนภาพที่ 12 กรอบดำเนินการวิจัย	188
แผนภาพที่ 13 ขั้นตอนการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร	193
แผนภาพที่ 14 ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์	195
แผนภาพที่ 15 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม	197
แผนภาพที่ 16 ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	203
แผนภาพที่ 17 ขั้นตอนการพัฒนาคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	205
แผนภาพที่ 18 ขั้นตอนการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้	207
แผนภาพที่ 19 ขั้นตอนการสร้างประเด็นสนทนากลุ่ม และ แบบประเมินความเหมาะสม	209
แผนภาพที่ 20 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	211

แผนภาพที่ 21	ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	212
แผนภาพที่ 22	ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน	214
แผนภาพที่ 23	ขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ฉบับสมบูรณ์	229
แผนภาพที่ 24	ขั้นตอนการสร้างประเด็นสัมมนา แบบประเมินและรับรองรูปแบบ	231
แผนภาพที่ 25	สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้	250
แผนภาพที่ 26	ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (4P5C Model)	259
แผนภาพที่ 27	สนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion : FGD)	262
แผนภาพที่ 28	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model	265
แผนภาพที่ 29	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model หลังประเมินความเหมาะสม	268
แผนภาพที่ 30	ปราชญ์ท้องถิ่นและวิทยากรในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	284
แผนภาพที่ 31	แหล่งเรียนรู้ในชั้นเรียนชุมชน	285
แผนภาพที่ 32	ขั้นสร้างความเข้าใจ	286
แผนภาพที่ 33	ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน	287
แผนภาพที่ 34	ขั้นเรียนรู้ชุมชน	288
แผนภาพที่ 35	ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน	292
แผนภาพที่ 36	ขั้นสร้างความคิด	293
แผนภาพที่ 37	ขั้นสร้างต้นแบบ	294
แผนภาพที่ 38	ขั้นตรวจสอบ	295
แผนภาพที่ 39	ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน	296
แผนภาพที่ 40	ตัวอย่างผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	299
แผนภาพที่ 41	ตัวอย่างทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	301
แผนภาพที่ 42	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model หลังปรับปรุงแก้ไข	309
แผนภาพที่ 43	สัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)	311
แผนภาพที่ 44	รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน	316

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในฐานะการเป็นพลเมืองของโลก โดยนำความรู้ในสาระหลักไปบูรณาการสั่งสมประสบการณ์กับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และ 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ เพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะ คุณลักษณะ สมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพ และการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ยกกระตือรือร้นการพัฒนาที่ให้ความสำคัญที่ครอบคลุมทั้งในส่วนของ การพัฒนาทุนมนุษย์ บัณฑิตและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ควบคู่กับการปฏิรูปที่สำคัญทั้งในส่วนของการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม เพื่อให้คนมีความดีอยู่ใน ‘วิถี’ การดำเนินชีวิตและมีจิตสำนึกร่วมในการสร้างสังคมที่น่าอยู่ และมีการปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉมในทุกระดับตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความยืดหยุ่นทางความคิด รวมถึงทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพสอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ ตลอดจนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน รวมถึงทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ มีทักษะชีวิต สามารถอยู่ร่วมและทำงานกับผู้อื่นได้ภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ (2562) สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างมีความสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) ซึ่งยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัย และนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

มีวัตถุประสงค์และแนวทางการพัฒนา เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนที่มีสมรรถนะ ทักษะ และคุณลักษณะที่สำคัญจำเป็นในศตวรรษที่ 21 และตรงกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการองค์ความรู้แบบสหวิทยาการเพื่อพัฒนากระบวนการคิด และการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม ส่งเสริมการผลิตและพัฒนากำลังคนที่มีความเชี่ยวชาญและเป็นเลิศเฉพาะด้าน ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา เพื่อสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมที่สร้างผลผลิตและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) เช่นเดียวกับ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ได้กำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่า อย่างยั่งยืน” เพื่อมุ่งเสริมสร้างสังคมที่ก้าวหน้าพลวัตของโลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ พร้อมกับการยกระดับกิจกรรมการผลิตและการให้บริการให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มที่สูงขึ้น โดยอยู่บนพื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อมและขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยนวัตกรรมที่เน้นการสร้างคุณค่าให้แก่สินค้าและบริการเชิงคุณภาพ สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายโดยมีที่มาจากหนังสือ The Creative Economy : How People Make Money from Ideas ในปี 2001 ของ Mr. John Howkins ที่ได้กล่าวไว้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวทางใหม่ในการให้ชีวิตหรือความหมายแก่อุตสาหกรรมการผลิต การบริการ การค้าปลีก และความบันเทิง ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการสร้างแนวทางใหม่ในการทำงาน การสร้างมูลค่าของผลผลิตที่เกิดจากการสร้างสิ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร ซึ่งการจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ Unctad (2008) ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) ประเภทศิลปะ (Arts) ประเภทสื่อ (Media) ประเภทงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) โดยมีองค์ประกอบแนวคิดที่เน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ ในขณะที่ กนกวรรณ พวงประยงค์ (2561) กล่าวว่า กระแสการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจใหม่โดยเชื่อมโยงกับการใช้ทุนทางปัญญาและทุนทางสังคมที่สำคัญ อันได้แก่ องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทรัพย์สินทางปัญญา ที่สอดคล้องกับพื้นฐานทางประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น ผสมผสานเข้ากับการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมอันทันสมัยในการผลิตสินค้าและบริการรูปแบบใหม่ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ สามารถสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมสอดคล้องไปกับแนวโน้มความต้องการของผู้บริโภค

ในตลาดยุคใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน สำหรับประเทศไทยได้มุ่งพัฒนาบนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการได้แก่ 1) “ต่อยอดอดีต” 2) “ปรับปรุงจจุบัน” และ 3) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่

โมเดลประเทศไทย 4.0 จึงจำเป็นจะต้องมีการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศ “เพิ่มมูลค่า” ไปสู่โครงสร้างเศรษฐกิจอุตสาหกรรม “สร้างมูลค่า” ซึ่งกลุ่มอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์นี้ตั้งอยู่บนฐานของความได้เปรียบเชิงธรรมชาติ และความได้เปรียบเชิงวัฒนธรรมที่ประเทศไทยมีอยู่เดิม และต่อยอดด้วยการบริหารจัดการองค์ความรู้สมัยใหม่ สุวิทย์ เมษินทรีย์ (2559) ดังนั้นการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 (THAILAND Education 4.0) ยุคแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นการศึกษาที่ต่อยอดจากการเรียนเพื่อสร้างความรู้โดยเน้นนวัตกรรม ปัญญา เทคโนโลยี และ ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ต่อยอดความรู้เดิม สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ คิดและประยุกต์ใช้ความรู้ให้เกิดประโยชน์ได้เหมาะกับตนเอง ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่มีอยู่บนโลกนี้มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ มาตอบสนองความต้องการของสังคม Education 4.0 (2016)

จากแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงจัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่นและสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง ช่วยส่งเสริมการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้กับท้องถิ่นและสถานศึกษา สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงผู้สูงวัย โดยการจัดบริการการศึกษาและการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของคนทุกกลุ่มเป้าหมาย และทุกช่วงวัย ด้วยหลักสูตรการศึกษาในทุกระดับที่มีมาตรฐาน ด้วยรูปแบบและช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสม สอดคล้องกับพัฒนาการของช่วงวัย สื่อการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดรูปแบบ เวลา และสถานที่ และเอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนทุกกลุ่มเป้าหมาย แหล่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา และชุมชนที่มีคุณภาพ สนองความต้องการและความสนใจในการศึกษาเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ กระทรวงศึกษาธิการ (2551b) สำหรับสาระทัศนศิลป์ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ที่สะท้อนถึงความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีความสร้างสรรค์ ถ่ายทอดความคิดจินตนาการผ่านผลงานทัศนศิลป์ เห็นคุณค่าต่อตนเอง เห็นคุณค่าต่องานศิลปะ และการปลูกฝังให้ตระหนักถึงคุณค่าของสังคมด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่นเดียวกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ (2562) กล่าวว่า ความสำคัญของการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์มีความสำคัญต่อเด็กเพื่อเป็นการสร้างลักษณะนิสัยให้กับเด็กและเพื่อให้เหมาะสมกับบุคลิกภาวะของเด็กโดยมิได้มุ่งหวังจะพัฒนาเด็กให้เป็นศิลปินแต่เราจัดกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีประสบการณ์ทางด้านศิลปะ มีความคิดที่ดีต่อศิลปะ ฉะนั้นการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จึงมุ่งพัฒนาเด็กให้เป็นบุคลากรที่มีคุณค่าต่อสังคมมากขึ้น

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เป็นความสามารถของมนุษย์ในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลที่คิดแก้ปัญหาความคิดริเริ่มในสิ่งที่แปลกใหม่และพัฒนาจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ใหม่ ๆ ด้วยปัญญาของมนุษย์ เพื่อใช้ในการสื่อสาร ใช้ในการแสดงออกทางความคิด ตอบสนองความต้องการของตนเองและสังคม กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ จึงเป็นการค้นหารูปทรงที่มีคุณค่า มีความสำคัญ มีความสอดคล้องกับเป้าหมายของการสร้างสรรค์ เป็นการปฏิบัติที่เป็นกระบวนการเพื่อให้ได้มาซึ่งรูปทรงใหม่หรือสิ่งใหม่ทางทัศนศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ และมีความเป็นต้นแบบหรือต้นฉบับ (Originality) ที่มีเอกภาพ จตุรรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์ (2558) กล่าวว่า กระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์มีลักษณะคล้ายคลึงกับการสร้างสรรค์งานศิลปะในสาขาอื่น ๆ กล่าวคือ ศิลปินในฐานะผู้สร้างสรรค์ต้องมีระบบทางความคิดทางปัญญา โดยเฉพาะการเตรียมการด้านต่าง ๆ ที่มีความพร้อมเพียงพอและมีการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน ผลงานที่ปรากฏออกมาจึงจะเป็นไปอย่างมีทิศทางและบรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้ อย่างไรก็ตามในมิติทางวิชาการผู้สอนและผู้เรียนควรให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ของศิลปินด้วย มิใช่ชื่นชมเพียงผลลัพธ์ที่ปรากฏเป็นผลงานเท่านั้น เช่นเดียวกับ ปุณณรัตน์ พิชญไพบุลย์ (2556) กล่าวว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ แต่สิ่งหนึ่งที่เป็นพื้นฐานของการเป็นมนุษย์มิใช่อยู่ที่สติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น หากแต่ด้วยการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกอันทำให้เราทุกคนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ ผลงานศิลปะถูกนำมาใช้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ผลงานศิลปะที่มีคุณค่าไม่ใช่แค่ทำให้

เหมือนจริง หากแต่ยังเป็นเครื่องปลูกเร้าอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตามคำอธิบายของลักษณะและคุณค่าของผลงานศิลปะ

การศึกษาด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากพื้นเพความรู้ความสามารถ การคิดค้นรวบรวมจัดเป็นองค์ความรู้ที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต สังคมวัฒนธรรมของชุมชนและประวัติศาสตร์ของตน จนเกิดผลิตผลที่มีประโยชน์ มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต แก้ปัญหาสภาพแวดล้อมในบริบทของชุมชนให้มีความปกติสุขในท้องถิ่น โดยผ่านกระบวนการสั่งสม ถ่ายทอด สืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น เป็นระยะเวลายาวนานจนเป็นแบบแผนที่ได้รับการยอมรับทั่วไป ทั้งการแสวงหาหรือการค้นพบ ด้วยกระบวนการค้นคว้าวิจัย ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อบ่มุ่ศึกษาให้รู้ความเป็นมาในอดีตและสภาพการณ์ในปัจจุบัน ในขณะที่ ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน (2557) กล่าวว่า โรงเรียนควรนำเนื้อหาสาระจากชุมชน ทั้งด้านวิถี การประกอบอาชีพ ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเรียนรู้ในห้องเรียนอีกด้วย ทำได้โดยจัดเป็นบทเรียนรายวิชาและหลักสูตรสถานศึกษา โดยนำสาระของชุมชนเข้าไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน การเรียนรู้ชุมชนเป็นการนำเอาเนื้อหาสาระในชุมชนมาเรียนรู้ให้เกิดความรู้ความเข้าใจในตนเอง รู้จักสภาพความเป็นอยู่ เข้าใจความเป็นไปในชุมชนของตนจนทำให้เกิดความรักความภาคภูมิใจและรักหวงแหนความเป็นชุมชนของตน สอดคล้องกับ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการสำคัญที่ให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้าน เต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน รวมทั้งบริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรม เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวเนื่อง ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้น สามารถจัดได้ทั้งในและนอกสถานศึกษา ทั้งในและนอกเวลาเรียน เปิดโอกาสให้ครู ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน และหน่วยงานอื่น มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม กระทรวงศึกษาธิการ (2551a)

ในปัจจุบันการเรียนการสอนทัศนศิลป์เกี่ยวกับวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น จัดให้อยู่ในหน่วยการเรียนรู้ทัศนศิลป์กับวัฒนธรรมเป็นเนื้อหาท้าย ๆ ของรายวิชา ประกอบกับเนื้อหาสาระและตัวชี้วัดอื่น ๆ ที่มุ่งเน้นในเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ทัศนธาตุ หลักการออกแบบ เทคนิควิธีการในการสร้างงาน เป็นต้น จึงทำให้หน่วยการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ศิลปะไทยงานทัศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย รูปแบบงานทัศนศิลป์ของชาติและของท้องถิ่นตนเอง ถูกลดทอนเนื้อหาและลดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ เป็นเพียงการศึกษาในรูปแบบทฤษฎี ไม่ได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งการปฏิบัติส่วนใหญ่เป็นการฝึกทักษะทางศิลปะที่เน้นการทำผลงานให้เหมือนต้นฉบับหรือของเดิมที่มีอยู่ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ขั้นต้นที่ยังไม่ได้ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ การต่อยอด ทำให้ผู้เรียนมองว่าเป็นเนื้อหาที่ไกลตัว ไม่ได้ตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการพัฒนาและ

เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งไม่ได้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการศึกษา ที่มุ่งสร้างเจตคติและพฤติกรรมที่เป็นการส่งเสริมและรักษาศิลปวัฒนธรรมรวมทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่น ในขณะที่วิภาพรรณ พินลา (2560) กล่าวว่า การเลือกเนื้อหาด้านวัฒนธรรมภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเองจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความผูกพัน ใกล้ชิด เป็นเรื่องที่ไม่ไกลตัวและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในชุมชนนั้น ๆ อีกทั้งครูใช้วิธีสอนแบบเดิมคือนั่งเนื้อหาจากตำรา หนังสือเรียนและบอกเล่าเนื้อหาสาระต่าง ๆ สรุปให้ผู้เรียนจดบันทึก ทำให้ผู้เรียนขาดการปฏิบัติ ขาดการค้นพบด้วยตนเอง และการจัดการเรียนรู้ยังเกิดขึ้นในห้องเรียนเป็นหลัก ผู้เรียนจึงไม่มีโอกาสในการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม การคิดและตัดสินใจเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาและร่วมกันอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น สอดคล้องกับ กล้า ทองขาว (2557) การจัดการศึกษาฐานชุมชนเป็นการจัดการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ (Interactive Learning Through Action) กระบวนการชุมชน คือ หัวใจของการพัฒนา แผนการพัฒนาของชุมชนเป็นแผนอย่างบูรณาการคือ เศรษฐกิจ จิตใจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การศึกษาและประชาธิปไตย เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติจะนำไปสู่ชีวิตและการอยู่ร่วมกันที่ดี เป็นการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดไม่ใช่การท่องวิชา การเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติทำให้ชีวิต เศรษฐกิจและสังคมพัฒนาอย่างบูรณาการ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงต้องเน้นกระบวนการคิดและการมีส่วนร่วมกับชุมชน นำแนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นมาออกแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในงานวิจัยครั้งนี้ จำนวน 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และ 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ที่เน้นคนเป็นสำคัญ มีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ ๆ โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกัน (Collaborative) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Action-Oriented) และให้ความสำคัญกับคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (Human-Centric Approach) ใช้กระบวนการคิดทำความเข้าใจที่แท้จริงเกิดแนวทางการออกแบบที่มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การคิดเชิงออกแบบจึงเป็นกลยุทธ์ที่เสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้ผู้เรียนมีทักษะด้านความร่วมมือ การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม กระบวนการคิดที่หลากหลาย มีการทดลองและตัดสินใจเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลือกที่เหมาะสม และการประเมินผลการเรียนรู้ของวิธีการคิดในสถานการณ์จริงจะช่วยให้เกิดการสร้างประสบการณ์ใหม่ นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ เช่นเดียวกับ กุลกาญจน์ สุวรรณรักษ์ (2563) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีการทำงานโดยมีคนเป็นศูนย์กลางที่เน้นการลงมือปฏิบัติ โดยการ ใช้กระบวนการคิดทำความเข้าใจ มีหลักการ คือ การสร้างสิ่งประดิษฐ์ การใช้ความคิดเพื่อเข้าใจความ

ต้องการ การเรียนรู้จากการทำงาน การออกแบบผลผลิต ความเข้าใจความรู้สึกมนุษย์ การร่วมกันทำงาน และการใช้องค์ความรู้ ซึ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบจะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดได้เหมือนนักออกแบบ นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ ซึ่งกระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ

การใช้ชุมชนเป็นฐานในการพัฒนาประเทศ เป็นหนึ่งในสาระสำคัญของยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 ที่สนับสนุนการพัฒนาบนฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม การปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐานให้ความสำคัญกับองค์ความรู้และภูมิปัญญาของกลุ่มชน สร้างความภาคภูมิใจในรากเหง้าของคนในท้องถิ่นสร้างความเข้าใจและจุดร่วมบนความแตกต่างอย่างสร้างสรรค์ และส่งเสริมบทบาทของสถาบันการศึกษาในการช่วยยกระดับคุณค่าที่หลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมให้เป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากได้ โดยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เน้นการจัดระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่น พัฒนาระบบการเรียนรู้ในชุมชนให้เข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต การพัฒนาทัศนคติและแรงบันดาลใจที่อยากเรียนรู้ การสร้างนิสัยใฝ่เรียนรู้ และให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว รวมทั้งนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557) กล่าวว่า การพัฒนาเพื่อเสริมสร้างยุทธศาสตร์ดังกล่าว ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยส่งเสริมให้คนไทยได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พัฒนารูปแบบและหลักสูตรการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สอดคล้องกับสภาพของเมืองและชุมชน โดยเปิดพื้นที่ชุมชนให้เป็นสถานที่เรียนรู้ของคนในชุมชนพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น ความรู้ของชุมชนเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาและการปรับตัวของชุมชน เป็นความรู้ที่เรียกกันว่า “ภูมิปัญญา” ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่มาจากประสบการณ์จริง มีความเป็นบูรณาการสูงทั้งในเรื่องของกาย ใจ สังคมและสิ่งแวดล้อมที่มีวัฒนธรรมเป็นฐาน มีการเชื่อมโยงไปสู่ นามธรรมที่ลึกซึ้งและเน้นความสำคัญของจริยธรรมมากกว่าวัตถุนิยม การเรียนรู้ของชุมชนมีความเป็นพลวัตสูง เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่เอาชีวิตและปัญหาเป็นตัวตั้ง เป็นกระบวนการของการเรียนรู้ที่มีลักษณะการร่วมคิดร่วมมือกันปฏิบัติ มีการสื่อสารแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคลที่แตกต่างหลากหลาย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากชุมชน มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงร่วมกับชุมชน ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหา ความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติ เห็นคุณค่าของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ตระหนักถึงความสำคัญและความรู้สึกเป็น

เจ้าของชุมชนของตนเอง เช่นเดียวกับ รติมา สิงห์โชติสุขแพทย์ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชนได้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชนร่วมกับสมาชิกในชุมชน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับท้องถิ่น และทำให้ผู้เรียนเห็นบริบทที่แท้จริงในชุมชนที่ผู้เรียนอาศัย และทำให้เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ การสื่อสาร เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นการพัฒนาพฤติกรรมและเจตคติทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อชุมชนและยังเป็นการพัฒนาความรู้ที่ได้รับจากชุมชนเช่นกัน

จากหลักการและเหตุผลดังที่ได้กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ มีทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ สิ่งดีที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ ดังนั้นการสร้างสรรค์งานศิลปะต้องอาศัยทั้งกระบวนการคิดและทักษะฝีมือในการทำงาน จึงจำเป็นที่จะต้องสอนกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นตอน ทั้งกระบวนการคิด ออกแบบ ตัดสินใจ และแก้ปัญหา ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างงานที่สร้างสรรค์และมีคุณภาพ ผู้วิจัยจึงพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบที่เป็นกระบวนการคิดทำความเข้าใจเพื่อให้ได้ความต้องการที่แท้จริง เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ ๆ และพัฒนาทักษะกระบวนการ (Process Skill) เกิดการทดลองและตัดสินใจเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลือกที่เหมาะสม เพื่อการสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากการปฏิบัติ โดยการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) และการใช้เทคโนโลยีนวัตกรรมที่ผนวกเข้ากับหลากหลายทางวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และวิถีชีวิตความเป็นไทย นำเรื่องราว (Story) เนื้อหา (Content) ของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชน มาสร้างความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ให้กับผลงาน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้สำคัญที่จะเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากคนในชุมชน ประชาชนท้องถิ่น ลงพื้นที่สำรวจสภาพชุมชนและเก็บรวบรวมข้อมูล สะท้อนคิดการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างการมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนรู้สึกถึงการเป็นเจ้าของ สามารถต่อยอดภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเอง สร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชน เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เนื่องจากแนวคิดการวิจัยและพัฒนาสามารถนำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และ นวัตกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยประยุกต์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการ พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ของ Kruse Kevin (2011) และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce and Weil (2009: 9) ร่วมกับแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดังนี้

1.1 การออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ซึ่งมีการปรับปรุงจากแนวคิดเดิม ของ University of Florida ที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนให้มีความเป็นระบบเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน (Kruse, 2011: 1) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการ วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นและแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือกสื่อและวิธีการจัดการเรียน การสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนา นวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรม และเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ไปใช้ ในสถานการณ์จริง และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินแผนการจัดการ เรียนรู้ทุกระดับและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนทุกองค์ประกอบเพื่อยืนยันประสิทธิภาพของ รูปแบบ

1.2 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce & Weil (2009) ซึ่งได้ระบุถึงองค์ประกอบ ของรูปแบบการเรียนการสอน (Model of Teaching) ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (The Model of Teaching) มี 4 ส่วน ได้แก่ 1) กระบวนการจัดการเรียนการสอน (Syntax) เป็นการจัดเรียงลำดับ กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นขั้น ๆ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแตกต่างกัน 2) ระบบสังคม (Social System) เป็นการอธิบายถึงบทบาทผู้สอนและผู้เรียนในการจัดการเรียน การสอน 3) หลักการตอบสนอง (Principles of Reaction) เป็นหลักการหรือวิธีการที่ผู้สอนตอบสนองต่อ การกระทำของผู้เรียนในระหว่างดำเนินการเรียนการสอน เช่น การให้รางวัล การสร้างบรรยากาศ อิสระที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกคิดและปฏิบัติ และ 4) ระบบสนับสนุน (Support System) เป็นสิ่ง

สนับสนุนให้การสอนเกิดผลลัพธ์ตามที่คาดหวัง ส่วนที่ 2 การนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไปใช้ (Application) ส่วนที่ 3 สาระความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานและสิ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Instruction and Nurturing Effects)

จากการศึกษาแนวคิดการออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ ADDIE Model ของ Kruse Kevin และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce & Weil ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis) 2) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอน (Design and Development) 3) การทดลองใช้รูปแบบการสอน (Implement) 4) การประเมินผลรูปแบบการสอน (Evaluation) และผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของ ทิศนา แคมมณี (2557); อภรณ์ ใจเที่ยง (2560); ประวิทย์ ประมาณ (2554); Joyce & Weil (2009); Arens (1997: 7) โดยมีองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล 5) เงื่อนไขความสำเร็จ

2. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ที่เน้นให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ ๆ โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกัน (Collaborative) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Action-Oriented) และให้ความสำคัญกับคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (Human-Centric Approach) การคิดเชิงออกแบบเป็นกลยุทธ์ที่เสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้ผู้เรียนมีทักษะด้านความร่วมมือ การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม กระบวนการคิดที่หลากหลาย มีการทดลองและตัดสินใจ เพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลือกที่เหมาะสม และการประเมินผลการเรียนรู้ของวิธีการในสถานการณ์จริงจะช่วยให้เกิดการสร้างประสบการณ์ใหม่ นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ จากการศึกษากระบวนการของการคิดเชิงออกแบบของ เมย์ ศรีพัฒนาสกุล (2561); Hendricks (2017); Stanford d. School (2017); UK Design Council (2017); Ozadar (2016); IDEO Toolkit (2012); Burnette (2005) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบของนักวิชาการสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสร้างความเข้าใจ 2) ขั้นสร้างความคิด ประกอบด้วย 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ 2.2 ประเมินความคิด 3) ขั้นสร้างต้นแบบ ประกอบด้วย 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ 4) ขั้นตรวจสอบ

2.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community -Based Learning : CBL)

เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำเอาบริบทที่มีอยู่จริงในชุมชนเข้ามามีส่วนในการจัดการเรียนการสอน โดยให้ความสำคัญกับชุมชนเป็นหลัก เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติจากสถานการณ์ที่พบในชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องของประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ การประกอบอาชีพ วิถีชีวิต จากบุคคลและองค์กรในชุมชนนอกเหนือไปจากการเรียนในโรงเรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถทำงานได้กับทุกภาคส่วนในสังคมเกิดการหยั่งรู้ในโลกของความเป็นจริงมากขึ้น เข้าใจการปฏิบัติของบุคคลที่มีต่อสังคมและการเมือง มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสามารถเข้าใจกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นปัญหาสังคมที่มีความซับซ้อน พัฒนาทักษะสังคมและความรับผิดชอบต่อสังคมให้กับนักเรียนได้ด้วย รติมา สิงห์โชติสุขแพทย์ (2563); ชไมมน ศรีสุรรักษ์ (2560); วชิรวัตต์ อาริยะสิริโชติ (2558); คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ (2557); บุญสืบ โสโสม (2553); Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development, Canada. (2013); Ibrahim (2010); Owens and Wang (1996) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากชุมชน มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงร่วมกับชุมชน ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหา ความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติ เห็นคุณค่าของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ตระหนักถึงความสำคัญและความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชนของตนเอง จากการศึกษากระบวนการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของ วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2561); มณฑล จันทร์แจ่มใส (2558); ประยูร บุญใช้ และภูมิพงศ์ จอมหงส์พิพัฒน์ (2558); ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557); ดิษยุทธิ์ บัวจุม และคณะ (2557); Introduction to Community-Based Learning (2013); Owens and Wang (1996) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของนักวิชาการสามารถสรุปได้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนวางแผนสำรวจชุมชน 2) ขั้นเรียนรู้ชุมชน 3) ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน และ 4) ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน

3. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

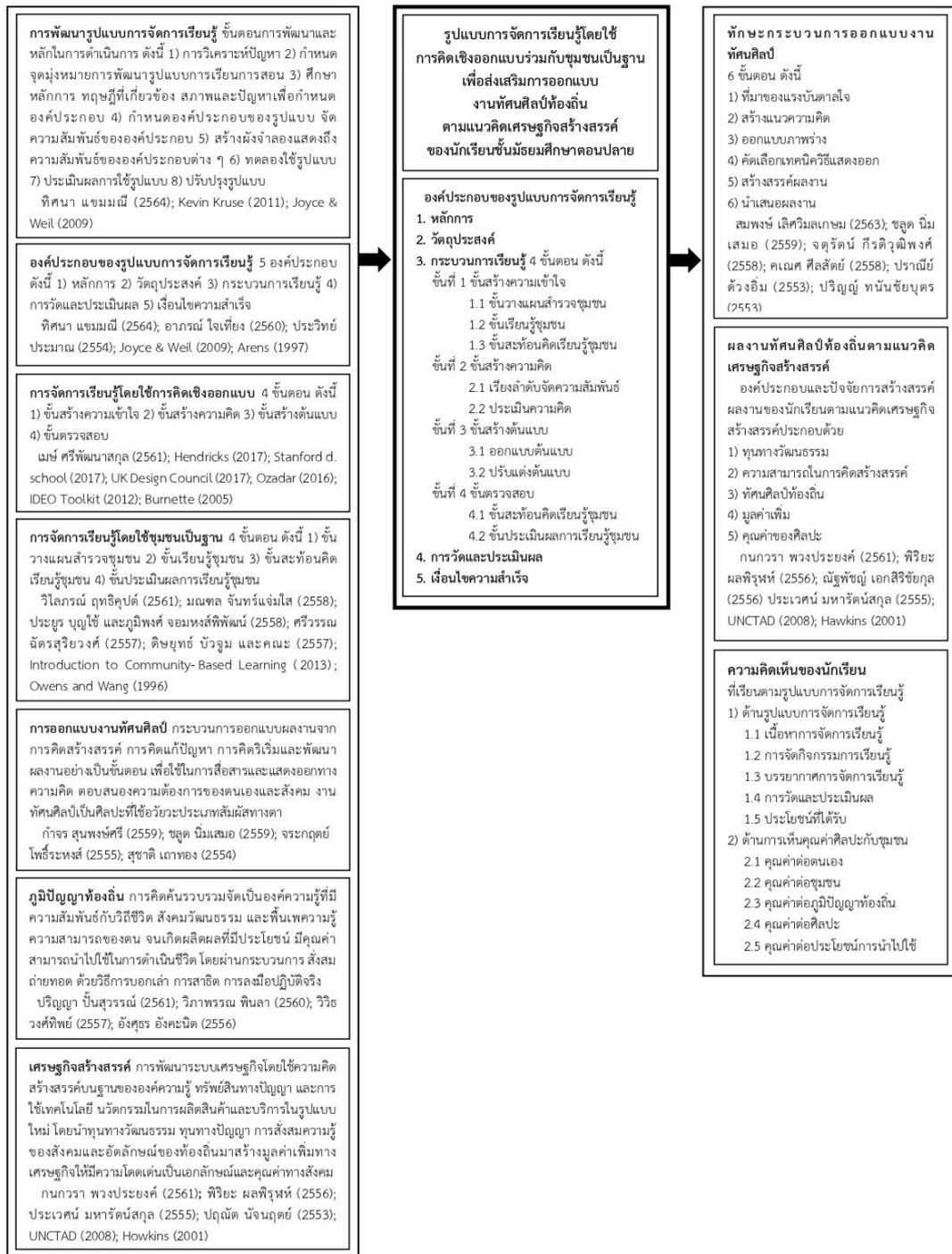
3.1 การออกแบบงานทัศนศิลป์ เป็นกระบวนการออกแบบผลงานจากการคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดริเริ่มและพัฒนาผลงานอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อใช้ในการสื่อสารและแสดงออกทางความคิด ตอบสนองความต้องการของตนเองและสังคม ผ่านผลงานศิลปะที่ต้องใช้ความรู้ ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังต้องแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับคุณค่าทางสุนทรียภาพจะต้องตัดสินใจทั้งในด้านความคิด รูปแบบ เทคนิควิธีการ วัสดุ เครื่องมือ การเลือกใช้ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์

ในการสร้างสรรค์ผลงาน กำจร สุนพงษ์ศรี (2559); ชลุด นิมเสมอ (2559); จระกฤตย์ โพธิ์ระหงส์ (2555); สุชาติ เถาทอง (2554) จึงจำเป็นต้องมีการวางแผนขั้นตอนกระบวนการออกแบบ การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของผู้เรียนมีพัฒนาการในการแสดงออกทางศิลปะเป็นไปตามลำดับ ช่วงวัย ที่ต้องอาศัยการสั่งสมประสบการณ์ วุฒิภาวะ การเรียนรู้ศิลปะจึงต้องจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมเป็นไปตามพัฒนาการและเข้าใจธรรมชาติของเด็กมากกว่าการกระตุ้นเด็กให้มีพัฒนาการเร็วขึ้น ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งทฤษฎีพัฒนาการทางด้านศิลปะของ Victor Lowenfeld เด็กช่วงอายุ 14-17 ปี อยู่ในขั้นการตัดสินใจ (The Period of Decision) ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างมีจุดมุ่งหมายและมีความพยายามในการพัฒนาทักษะเพื่อสร้างสรรค์ผลงานอย่างเต็มความสามารถ ผลงานมีลักษณะที่เหมือนจริงมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกในลักษณะนามธรรมได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้เรียนในการตัดสินใจเลือกรูปแบบการสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ เป็นความสามารถของผู้เรียนในการวางแผนและออกแบบผลงานตามขั้นตอนกระบวนการ จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของ สมพงษ์ เลิศวิมลเกษม (2563); ชลุด นิมเสมอ (2559); จตุรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์ (2558); ปริญญา ทนชัยบุตร (2553) ผู้วิจัยสังเคราะห์กระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ที่มาของแรงบันดาลใจ 2) สร้างแนวความคิด 3) ออกแบบภาพร่าง 4) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก 5) สร้างสรรค์ผลงาน 6) นำเสนอผลงาน

3.2 ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากพื้นเพความรู้ความสามารถ การคิดค้นรวบรวมจัดเป็นองค์ความรู้ที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต สังคมวัฒนธรรมของชุมชนและประวัติศาสตร์ของตน จนเกิดผลิตผลที่มีประโยชน์ มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต แก้ปัญหาสภาพแวดล้อมในบริบทของชุมชนให้มีความปกติสุขในท้องถิ่น โดยผ่านกระบวนการสั่งสม ถ่ายทอด สืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น เป็นระยะเวลายาวนานจนเป็นแบบแผนที่ได้รับการยอมรับทั่วไป ปริญญา บัณฑิตสุวรรณ (2561); วิภาพรรณ พินลา (2560); พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (2559); วิวิธ วงศ์ทิพย์ (2557); อังศุธร อังคะนิต (2556) แนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการศึกษา ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน (2557) กล่าวว่า โรงเรียนควรนำเนื้อหาสาระจากชุมชน ทั้งด้านวิถี การประกอบอาชีพ ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเรียนรู้ในห้องเรียนอีกด้วย ทำได้โดยจัดเป็นบทเรียน รายวิชาและหลักสูตรสถานศึกษา โดยนำสาระของชุมชนเข้าไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน การเรียนรู้ชุมชนเป็นการนำเอาเนื้อหาสาระในชุมชนมาเรียนรู้ ให้เกิดความรู้ความเข้าใจในตนเอง รู้จักสภาพความเป็นอยู่ เข้าใจความเป็นไปในชุมชนของตนจนทำให้เกิดความรักความภาคภูมิใจและรักหวงแหนความเป็นชุมชนของตน

3.3 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนากระบวนเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ โดยนำทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางปัญญา การสั่งสมความรู้ของสังคมและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม มีขอบเขตและประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ประเภทตามองค์การความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา UNCTAD (2008) และสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (2552) ดังนี้ 1) ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) 2) ประเภทศิลปะ (Arts) 3) ประเภทสื่อ (Media) 4) ประเภทงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) โดยเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นชุดของกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนไปบนฐานของทุนทางปัญญาโดยมีสินทรัพย์ที่สร้างสรรค์ (Creative Assets) เป็นองค์ประกอบร่วมในการขับเคลื่อนการพัฒนาไม่ว่าจะเป็นทักษะ ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับทุนพื้นฐานทางสังคม โดยมีองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำคัญ ประกอบด้วย 1) ทุนทางปัญญา 2) ทุนทางวัฒนธรรม 3) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ 4) ทักษะและความสามารถ 5) นวัตกรรม เทคโนโลยี 6) สินค้าและบริการ 7) มูลค่าและคุณค่า ซึ่งประเด็นที่เป็นส่วนสำคัญที่สุดในกระบวนการขับเคลื่อนคือกระบวนการและวิธีการมอง “ทุนจากภายใน” ชุมชนและท้องถิ่นที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาซึ่งการต่อยอดสร้างสรรค์และสร้างมูลค่าเพิ่ม ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็น “อัตลักษณ์” ที่สำคัญในการสะท้อนความเป็นตัวตนของชุมชนและท้องถิ่น อันเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งต่อความสำเร็จในการพัฒนาสังคมและชุมชนที่ยั่งยืน จากการศึกษาของ กนกนารา พวงประยงค์ (2561); คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2559); พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556); ณัฐพัชญ์ เอกสิริชัยกุล (2556); ประเวศน์ มหารัตน์สกุล (2555); ปฤณี นัจนฤตย์ (2553); อภิสัทธี ไส้ศัตรูไกล (2552); สำนักงาน UNCTAD (2008); Hawkins (2001) ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนักวิชาการมาประยุกต์ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) ทุนทางวัฒนธรรม 2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 3) ทักษะศิลป์ท้องถิ่น 4) มูลค่าเพิ่ม 5) คุณค่าของศิลปะ

จากแนวคิดในการวิจัยที่ได้นำเสนอมาข้างต้น สามารถสรุปดังกรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

คำถามการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามการวิจัยไว้ดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบอะไรบ้าง และมีคุณภาพอยู่ในระดับใด

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับใด และเป็นอย่างไร ดังนี้

2.1 ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายอยู่ในระดับใด และเป็นอย่างไร

2.2 ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับใด และเป็นอย่างไร

2.3 ความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับใด และเป็นอย่างไร

3. ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีคุณภาพอยู่ในระดับใด และเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

2.1 เพื่อศึกษาผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการ ออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตาม รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบ งานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. เพื่อประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชน เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

สมมติฐานการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงาน ทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดี ขึ้นไป

2. ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการ เรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดีขึ้นไป

3. ความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากขึ้นไป

4. ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับ ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา ไว้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1.1 ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญ 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน 3) ด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน

1.2 ผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมภาษณ์ จำนวน 10 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ

1) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน 3) ศิลปิน ทัศนศิลป์ จำนวน 1 คน 4) ประชาชนท้องถิ่น จำนวน 1 คน 5) ผู้บริหาร โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 1 คน 6) หัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 1 คน 7) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 3 คน

1.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 219 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2 ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.3 ความต้องการ ความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ระหว่างเดือนพฤษภาคม-กรกฎาคม 2566

4. ขอบเขตด้านเนื้อหา

4.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

4.2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1.1 ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน 3) ด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน

1.2 ผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่มและประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 7 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน 3) ด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 2 คน 4) ด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

2.2 เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ระหว่างเดือนสิงหาคม-ตุลาคม 2566

4. ขอบเขตด้านเนื้อหา

4.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

4.2 เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้

4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 15 ห้องเรียน รวมนักเรียนจำนวน 450 คน

1.2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 16 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

1.3 ชุมชนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ชุมชนเกาะเกร็ด ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ระหว่างเดือนตุลาคม 2566 - กุมภาพันธ์ 2567 ใช้ระยะเวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 18 สัปดาห์ และใช้เวลาทดสอบหลังเรียน จำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 20 ชั่วโมง

4. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุมชนเกาะเกร็ด หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 16 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

ประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

- 2.1 ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 2.2 ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์
- 2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ระหว่างเดือนตุลาคม 2566 - กุมภาพันธ์ 2567 ใช้ระยะเวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 18 สัปดาห์ และใช้เวลาทดสอบหลังเรียน จำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 20 ชั่วโมง

4. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

- 4.1 ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 4.2 ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์
- 4.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 5 การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1.1 ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน และ 3) ด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน

1.2. ผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 3 คน 3) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ จำนวน 3 คน 4) ครูผู้สอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 ผลการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ระหว่างเดือนมีนาคม-เมษายน 2567

4. ขอบเขตด้านเนื้อหา

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประยุกต์ใช้หลักการแนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce and Weil ร่วมกับแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis) 2) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอน (Design and Development) 3) การทดลองใช้รูปแบบการสอน (Implement) 4) การประเมินผลรูปแบบการสอน (Evaluation) โดยมีองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล 5) เงื่อนไขความสำเร็จ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ หมายถึง กระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ที่เน้นให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ ๆ โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกันที่เน้นการลงมือปฏิบัติ และให้ความสำคัญกับคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย

4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสร้างความเข้าใจ 2) ขั้นสร้างความคิด ประกอบด้วย 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ 2.2 ประเมินความคิด 3) ขั้นสร้างต้นแบบ ประกอบด้วย 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ 4) ขั้นตรวจสอบ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากชุมชน มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงร่วมกับชุมชน ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหา ความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 2) ขั้นเรียนรู้ชุมชน 3) ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน และ 4) ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน

การออกแบบงานทัศนศิลป์ หมายถึง กระบวนการออกแบบผลงานจากการคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดริเริ่มและพัฒนาผลงานอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อใช้ในการสื่อสารและแสดงออกทางความคิด ตอบสนองความต้องการของตนเองและสังคม งานทัศนศิลป์เป็นศิลปะที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ประเพณี พิธีกรรม การมองเห็นเป็นเครื่องมือรับรู้สุนทรียภาพ ซึ่งมีงานทัศนศิลป์หลายประเภทด้วยกัน เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะสื่อผสม เป็นต้น

ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากพื้นเพความรู้ความสามารถ การคิดค้นรวบรวมจัดเป็นองค์ความรู้ที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต สังคมวัฒนธรรมของชุมชนและประวัติศาสตร์ของตน จนเกิดผลิตภัณฑ์ที่มีประโยชน์ มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต แก้ปัญหาสภาพแวดล้อมในบริบทของชุมชนให้มีความปกติสุขในท้องถิ่น โดยผ่านกระบวนการสั่งสม ถ่ายทอด สืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น เป็นระยะเวลายาวนานจนเป็นแบบแผนที่ได้รับการยอมรับทั่วไป

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ โดยนำทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางปัญญา การสั่งสมความรู้ของสังคมและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม โดยมีองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำคัญ ประกอบด้วย 1) ทุนทางปัญญา 2) ทุนทางวัฒนธรรม 3) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ 4) ทักษะและความสามารถ 5) นวัตกรรมเทคโนโลยี 6) สินค้าและบริการ 7) มูลค่าและคุณค่า

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอน ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นเพื่อส่งเสริมการ

ออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด ประกอบด้วย 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ 2.2 ประเมินความคิด ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ ประกอบด้วย 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ ประกอบด้วย 4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน 4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขความสำเร็จ

คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ค่าคุณภาพของรูปแบบที่ได้จากการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion : FGD) และประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) จำนวน 7 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน 3) ด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 2 คน 4) ด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน ซึ่งเกณฑ์การตัดสินพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้ 1) เหมาะสมมากที่สุด (4.50-5.00) 2) เหมาะสมมาก (3.50-4.49) 3) เหมาะสมปานกลาง (2.50-3.49) 4) เหมาะสมน้อย (1.50-2.49) 5) เหมาะสมน้อยที่สุด (1.00-1.49)

ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ผลจากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปใช้เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การออกแบบหรือผลงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ความเชื่อ วิถีชีวิต ศิลปหัตถกรรมหรือนำวัตถุดิบท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ชิ้นงาน เป็นผลงานประเภทศิลปะ (Art) เป็นหลัก โดยมีขอบข่ายของผลงาน ได้แก่ ทัศนศิลป์ (Visual Art) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ โดยวัดได้จากแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ทุนทางวัฒนธรรม 2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 3) ทัศนศิลป์ท้องถิ่น 4) มูลค่าเพิ่ม 5) คุณค่าของศิลปะ เกณฑ์การประเมินผลแบบรูบริค (Rubric Score) 3 ระดับ ซึ่งเกณฑ์การตัดสินพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้ 1) ดีมาก (2.51-3.00) 2) ดี (2.01-2.50) 3) พอใช้ (1.51-2.00) 4) ปรับปรุง (1.00-1.50)

ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ หมายถึง กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน จากความคิดความรู้สึกผ่านผลงานทัศนศิลป์ที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางศิลปะ รูปแบบการแสดงออก เทคนิควิธีการ การเลือกใช้สื่อวัสดุ โดยมีการวางแผนและขั้นตอนของการสร้างสรรค์เพื่อดำเนินการสร้างผลงาน เป็นความสามารถของผู้เรียนที่มีทักษะและปฏิบัติตามกระบวนการ โดยวัดได้จากแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ที่มาของแรงบันดาลใจ 2) สร้างแนวความคิด 3) ออกแบบภาพร่าง 4) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก 5) สร้างสรรค์ผลงาน 6) นำเสนอผลงาน เกณฑ์การประเมินผลแบบรูบรีค (Rubric Score) 3 ระดับ ซึ่งเกณฑ์การตัดสินพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้ 1) ดีมาก (2.51-3.00) 2) ดี (2.01-2.50) 3) พอใช้ (1.51-2.00) 4) ปรับปรุง (1.00-1.50)

ความคิดเห็น หมายถึง ระดับการแสดงออกถึงความรู้สึกความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน โดยวัดจากแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยมีรายการประเมิน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1.1) เนื้อหาการจัดการเรียนรู้ 1.2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1.3) บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ 1.4) การวัดและประเมินผล 1.5) ประโยชน์ที่ได้รับ ด้านที่ 2 ด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน ประกอบด้วย 2.1) คุณค่าต่อตนเอง 2.2) คุณค่าต่อชุมชน 2.3) คุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น 2.4) คุณค่าต่อศิลปะ 2.5) คุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้ ซึ่งเกณฑ์การตัดสินพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้ 1) มากที่สุด (4.50-5.00) 2) มาก (3.50-4.49) 3) ปานกลาง (2.50-3.49) 4) น้อย (1.50-2.49) 5) น้อยที่สุด (1.00-1.49)

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชุมนุมศิลปะสร้างสรรค์เกาะเกร็ด โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ซึ่งกำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

การประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้หลังทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งรับรองโดยการสัมภาษณ์อ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) และประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) จำนวน 9 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 3 คน 3) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ จำนวน 3 คน 4) ครูผู้สอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน ซึ่งเกณฑ์การตัดสินพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้ 1) เหมาะสมมากที่สุด (4.50-5.00) 2) เหมาะสมมาก (3.50-4.49) 3) เหมาะสมปานกลาง (2.50-3.49) 4) เหมาะสมน้อย (1.50-2.49) 5) เหมาะสมน้อยที่สุด (1.00-1.49)

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นำองค์ความรู้ไปศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น และสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันหรือการทำงานทางด้านศิลปะ

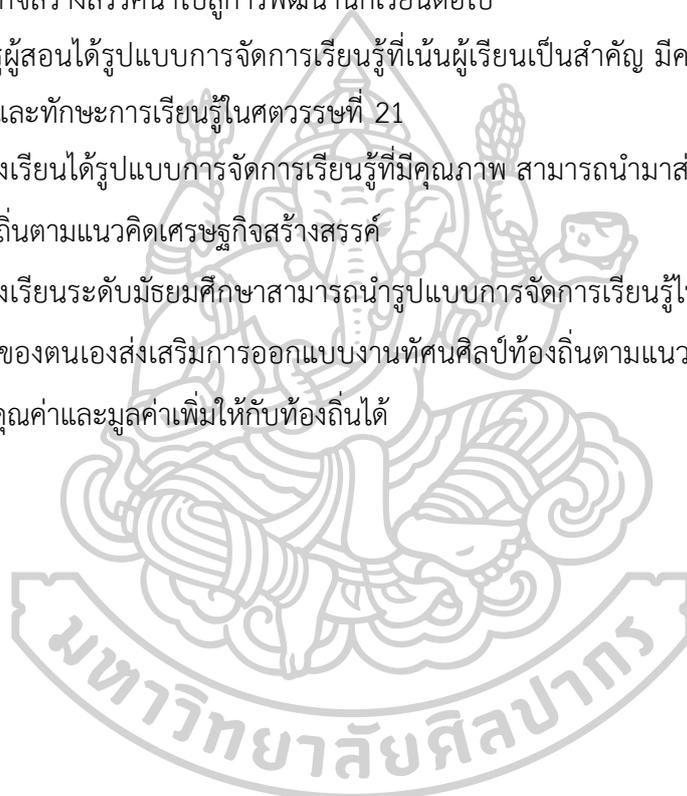
2. นักเรียนมีความผูกพัน ความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง เห็นคุณค่าตระหนักถึงความสำคัญของชุมชนจากการมีส่วนร่วมร่วมกับคนในชุมชน

3. ครูผู้สอนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์นำไปสู่การพัฒนานักเรียนต่อไป

4. ครูผู้สอนได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความสอดคล้องกับสภาพสังคมปัจจุบันและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

5. โรงเรียนได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สามารถนำมาส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

6. โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่นของตนเองส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับท้องถิ่นได้



บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
 - 1.1 ความหมายของการออกแบบระบบการเรียนการสอน
 - 1.2 การออกแบบระบบการเรียนการสอน
 - 1.3 ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอน
 - 1.4 ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
 - 1.5 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน
 - 1.6 การสอนศิลปะศึกษาเชิงแบบแผน DBAE
2. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.1 แนวคิดของการคิดเชิงออกแบบ
 - 2.2 หลักการพื้นฐานของการคิดเชิงออกแบบ
 - 2.3 กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ
 - 2.4 การประเมินการคิดเชิงออกแบบ
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ
3. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
 - 3.2 หลักการ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
 - 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
 - 3.4 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา
 - 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
4. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 นโยบายด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์
 - 4.2 ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

- 4.3 ขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 4.4 องค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 4.5 ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 4.6 แนวคิดการศึกษาและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
5. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ/การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 ความหมายของการสร้งสรรค์ผลงานทัศนศิลป์
 - 5.2 ความสำคัญของการสร้งสรรค์ผลงานศิลปะ
 - 5.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้งสรรค์ผลงานทัศนศิลป์
 - 5.4 กระบวนการสร้งสรรค์ผลงานทัศนศิลป์
 - 5.5 การประเมินผลงานทัศนศิลป์
 - 5.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานทัศนศิลป์/การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์
6. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 6.2 ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 6.3 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 6.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้ การถ่ายทอดและการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 6.5 ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
 - 6.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
7. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (ฉบับปรับปรุง 2566) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลได้นั้น จะต้องมีการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้มาเป็นแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการเรียนการสอนของนักการศึกษาและนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

1.1 ความหมายของการออกแบบระบบการเรียนการสอน

ได้มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายของการออกแบบระบบการเรียนการสอนไว้ ดังต่อไปนี้

ทิตินา แชมมณี (2564) ได้กล่าวว่าระบบที่สื่อสารกันอยู่มี 2 ลักษณะคือ 1) ระบบในแง่ของการคิดเป็นระบบ (Systems Thinking) หมายถึง การกำหนดองค์ประกอบของการจัดองค์ประกอบของระบบให้มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนด ระบบในลักษณะนี้จะมีลักษณะเป็นผังการดำเนินงานหรือการทำงานใดงานหนึ่งอย่างเป็นลำดับขั้นตอน 2) ระบบในแง่ของการคิดเชิงระบบหมายถึง การจัดระบบด้วยวิธีการเชิงระบบ ได้แก่ การจัดองค์ประกอบของระบบในกรอบความคิดของตัวป้อนกระบวนการ กลไกควบคุม ผลผลิต และข้อมูลป้อนกลับและนำเสนอผังของระบบนั้น ๆ ในรูปแบบของระบบที่สมบูรณ์

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ (2564) กล่าวว่า เป็นการสร้างนวัตกรรมสำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ เพื่อแก้ไขปัญหาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์ (2562) กล่าวว่า เป็นการพัฒนาแบบแผนของการจัดการเรียนการสอนที่แสดงถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถนำไปสอนได้อย่างเป็นระบบและบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัชรา เล่าเรียนดี (2558) กล่าวว่า ระบบว่าเป็นกลุ่มขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำงานร่วมกันเพื่อจุดประสงค์ในสิ่งเดียวกัน ระบบอาจประกอบด้วยบุคลากร เครื่องมือ วัสดุ วิธีการ การจัดการ ซึ่งทั้งหมดนี้จะต้องมีระบบในการจัดการเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์เดียวกัน

วรรณดา บุญประเสริฐ (2554) กล่าวว่า โครงสร้างที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ลักษณะของการเรียนรู้ที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญระหว่างหลักการพื้นฐานหรือแนวคิดทางการศึกษาแนวคิดเดียวหรือมากกว่าสามารถใช้รูปแบบอธิบายความสัมพันธ์ขั้นตอนขององค์ประกอบหรือกิจกรรมในระบบได้ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญคือทฤษฎี หลักการ แนวคิดและความเชื่อของรูปแบบ

Joyce Bruce, Weil Marsha, & Calhoun Emily (2009) กล่าวว่า การนำแนวคิดหรือทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการเรียนการสอนมาจัดระบบโดยแบ่งออกได้ 4 ประการคือ 1) ลำดับชั้นของการสอน (Syntax) 2) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน (Social System) 3) ปฏิกริยาของครูต่อพฤติกรรมของนักเรียน (Principles of Reaction) 4) สิ่งสนับสนุนการสอน (Support System)

จากความหมายของนักวิชาการข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบระบบการเรียนการสอนหมายถึง ระบบเป็นกลุ่มขององค์ประกอบที่ทำงานร่วมกันเพื่อจุดประสงค์ในสิ่งเดียวกัน เป็นจัดระบบและการกำหนดขององค์ประกอบของการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แสดงถึงความสัมพันธ์กันอย่างเป็นลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญระหว่างหลักการพื้นฐานหรือแนวคิดทางการศึกษาของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อธิบายความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและขั้นตอนหรือกิจกรรมในระบบที่ครอบคลุมทั้งระบบ เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถสร้างนวัตกรรมสำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้นำไปสอนได้อย่างเป็นระบบบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การออกแบบระบบการเรียนการสอน

แนวคิดและกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ สำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสติปัญญาของผู้เรียนทั้งในความรู้ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะ ตลอดจนถึงวิธีการเรียนรู้ทักษะทางสังคมและทักษะการคิด ซึ่งเป็นเป้าหมายของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และอนาคตให้บรรลุเป้าหมายและประสพผลความสำเร็จนั้นจะต้องดำเนินการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบเพื่อให้กระบวนการจัดการเรียนการสอนมีความเชื่อมโยงกันทำงานร่วมกันและจะบรรลุวัตถุประสงค์เดียวกันในที่สุด วัชรา เล่าเรียนดี (2563) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาระบบการเรียนการสอนของนักการศึกษาหลายท่าน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.2.1 ระบบการเรียนการสอนของ Tyler

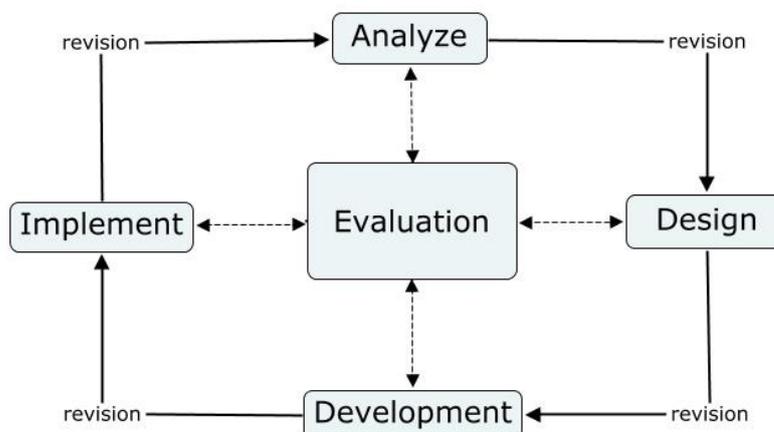
ระบบการเรียนการสอนของ Tyler (1950, อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2564) ได้กำหนดองค์ประกอบของระบบการเรียนการสอนที่เรียกว่า Tyler Loop ไว้ 3 ส่วนด้วยกันคือ 1) จุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน 2) กิจกรรมการเรียนการสอน และ 3) การประเมินผลการเรียนการสอน ข้อมูลจากการประเมินผลจะสามารถใช้เป็นข้อมูลป้อนกลับไปยังกิจกรรมการเรียนการสอนและจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในระบบการเรียนการสอนของ Tyler Ralph (1950) ดังแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 ระบบการเรียนการสอนของ Tyler Ralph

1.2.2 ระบบการเรียนการสอน ADDIE Model

การออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model จากแนวคิดเดิมของมหาวิทยาลัย พลอริตาปรับปรุงโดย Kruse Kevin (2011) ด้วยการใช้วิธีการเชิงระบบมาออกแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 5 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นและหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือกสื่อ และวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมและเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ทุกระดับ และประเมินผลการจัดการเรียนการสอนทุกองค์ประกอบเพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบ ดังแผนภาพที่ 3



แผนภาพที่ 3 ระบบการเรียนการสอน ADDIE Model

จากแผนภาพที่ 3 กิจกรรมที่จะต้องปฏิบัติในแต่ละขั้นตอนของการออกแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบของ ADDIE Model มีดังต่อไปนี้ สมจิต จันทรฉาย (2557)

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

- 1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรม
- 2) การวิเคราะห์ระบบ สิ่งแวดล้อม และสภาพขององค์กร เพื่อพิจารณาถึงทรัพยากรและอุปสรรคต่าง ๆ
- 3) การศึกษาลักษณะของกลุ่มประชากร
- 4) การวิเคราะห์เป้าหมายและจุดประสงค์ว่าเป็นการเรียนรู้ในลักษณะใด เช่น การเรียนรู้เนื้อหา การเรียนรู้ทักษะ หรือการเรียนรู้ที่เป็นความต้องการเฉพาะ

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบ (Design) กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

- 1) การกำหนดเป้าหมาย จุดประสงค์ที่สามารถสังเกตได้ วัดได้
- 2) การจัดลำดับเป้าหมายและจุดประสงค์ให้ง่ายต่อการเรียนและการปฏิบัติ
- 3) การวางแผนการประเมินผลการเรียนรู้และการปฏิบัติ
- 4) การพิจารณาวิธีการเรียนการสอนให้เหมาะกับเนื้อหา การจัดกลุ่มการทำกิจกรรมของผู้เรียนในลักษณะต่าง ๆ ในลักษณะกลุ่มและรายบุคคล
- 5) การคัดเลือกสื่อการเรียนการสอน

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการพัฒนา (Development) กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

- 1) การสร้างสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนตามที่ได้ออกแบบไว้
- 2) การทดสอบ (Try Out) สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนกับกลุ่มเป้าหมาย
- 3) การปรับปรุงสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

- 1) การเผยแพร่สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น เช่น การติดตั้ง การซ่อมบำรุงสื่อ การจัดอบรมให้ครูผู้รู้วิธีการใช้สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น การให้คำแนะนำและนิเทศการใช้สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอน
- 2) การให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนให้ครูยอมรับสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอน ที่สร้างขึ้นและนำไปใช้

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

- 1) การสร้างเครื่องมือเพื่อประเมินสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

2) การทดสอบ (Try-Out) สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนและเครื่องมือวัดประเมินผลกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อวินิจฉัยผลการเรียนรู้ที่เกิดจากผู้เรียน และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ ความสำเร็จและความล้มเหลวในการใช้โปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อนำไปปรับปรุงให้สมบูรณ์

3) การประเมินภายหลังการนำสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนไปใช้กับกลุ่มประชากร

1.2.3 ระบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ Dick, Carey and Carey

แบบจำลองการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ Dick Walter, Carey Lou, & Carey James (2005) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 10 องค์ประกอบคือ

1) กำหนดเป้าหมายการเรียนการสอน (Identify Instructional Goals) เป็นการกำหนดผลลัพธ์ที่คาดหวังโดยวิเคราะห์การปฏิบัติงาน (Analyze Performance) และวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Conduct Needs Assessment) ขั้นตอนแรกของการออกแบบการเรียนการสอน คือ การพิจารณาเป้าหมายของการเรียนรู้ว่าต้องการให้ผู้เรียนทำอะไรได้ภายหลังจากที่ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้ว การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้สามารถนำข้อมูลจากการประเมินความต้องการของผู้เรียน ปัญหาในการเรียนรู้ของผู้เรียน ข้อมูลจากผู้ทำงานในด้านที่เรียนมา และการวิเคราะห์บทเรียนใหม่ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในด้านใด

2) วิเคราะห์การเรียนการสอน (Analyze Instruction) เป็นขั้นของการวิเคราะห์ว่าจะต้องดำเนินการต่อไปอย่างไรให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ในขั้นตอนนี้ครูต้องพิจารณาถึงลำดับขั้นตอนการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ จากนั้นจึงพิจารณาว่า ทักษะ ความรู้และเจตคติซึ่งเป็นพฤติกรรมพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในการเรียนคืออะไร

3) วิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท (Analyze Learners and Contexts) นอกจากการวิเคราะห์เป้าหมายในการเรียนรู้แล้ว สิ่งที่จะต้องวิเคราะห์คือผู้เรียน ได้แก่ ทักษะ ความชอบ และเจตคติของผู้เรียน และสภาพของสิ่งแวดล้อมในการเรียนการสอน และการนำทักษะที่เรียนไปใช้ ข้อมูลเหล่านี้มีประโยชน์ต่อการสร้างยุทธศาสตร์การสอน

4) เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Write Performance Objective) เป็นการระบุให้ชัดเจนว่าผู้เรียนจะสามารถทำอะไรได้บ้างในด้านความรู้และการปฏิบัติ ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์การเรียนการสอน การวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบทการเรียนรู้ จะนำมาใช้ในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ซึ่งเป็นข้อความที่ต้องเขียนอย่างชัดเจนว่าภายหลังจากที่ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนแล้ว ผู้เรียนต้องมีทักษะใด เงื่อนไขในการแสดงทักษะเป็นอย่างไรและระบุเกณฑ์ของการปฏิบัติที่วัดความสำเร็จของผู้เรียนเป็นอย่างไร

5) พัฒนาเครื่องมือประเมินผล (Develop Assessment Instrument) การประเมินความสามารถในการปฏิบัติของผู้เรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนในบทเรียนแล้ว จะต้องเป็นการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลต้องวัดการปฏิบัติของผู้เรียนได้

6) พัฒนากลยุทธ์การสอน (Develop Instructional Strategy) จากข้อมูลทั้ง 5 ขั้นตอนดังกล่าวข้างต้น นำไปใช้ในการกำหนดขั้นตอนในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุจุดประสงค์ปลายทางที่ตั้งไว้ ขั้นตอนการเรียนการสอนโดยทั่วไป ประกอบด้วย กิจกรรมก่อนการเรียน การนำเสนอข้อมูล การฝึกฝนและให้ข้อมูลย้อนกลับ การทำแบบทดสอบและกิจกรรมหลังการเรียน การสร้างกลยุทธ์การเรียนการสอนอยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ งานวิจัยด้านการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน เนื้อหาที่เรียน และ ลักษณะของผู้เรียน ข้อมูลเหล่านี้นำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและการสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนในการเรียนรู้

7) พัฒนาและเลือกสื่อการเรียนการสอน (Develop and Select Instructional Materials) ในขั้นนี้ครูจะใช้กลยุทธ์การเรียนการสอนเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและสื่อการเรียนการสอนที่รวมถึงสื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และสื่อที่ครูใช้ในการสอน เช่น ใบงาน ชุดการเรียน เครื่องฉายสไลด์ วิดีโอเทปและสื่อที่ใช้ผ่านคอมพิวเตอร์ การที่ครูจะตัดสินใจว่าควรพัฒนาสื่อการเรียนการสอนใหม่หรือไม่ขึ้นอยู่กับประเภทของบทเรียน สื่อการเรียนการสอนที่มีอยู่แล้ว และทรัพยากรที่หาได้ในโรงเรียน

8) ออกแบบและประเมินผลระหว่างการเรียนการสอน (Design and Conduct Formation Evaluation of Instruction) การประเมินในระหว่างการเรียนการสอนมีจุดประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอน การประเมินความก้าวหน้า แบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ การประเมินผู้เรียนเป็นรายบุคคลแบบตัวต่อตัว การประเมินผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย และการประเมินภาคสนาม แต่ละวิธีทำให้ได้ข้อมูลที่นำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนเป็นลำดับ

9) ทบทวนการจัดการเรียนการสอน (Revise Instruction) ข้อมูลจากการประเมินความก้าวหน้านำมาใช้ประโยชน์ในการปรับปรุงการเรียนการสอน ข้อมูลเหล่านี้ทำให้ทราบอุปสรรคของผู้เรียนที่ประสบในระหว่างการเรียนซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่สามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้ นอกจากนำข้อมูลจากการประเมินมาปรับปรุงการเรียนการสอนแล้ว ข้อมูลดังกล่าวยังช่วยในการตรวจสอบความถูกต้องของการวิเคราะห์พฤติกรรมและคุณลักษณะของผู้เรียนที่จำเป็นต้องมีก่อนเริ่มการเรียนอีกด้วย ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงปฏิบัติให้มีความเหมาะสมมากขึ้นทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

10) ออกแบบและการประเมินผลภายหลังการเรียนการสอน (Design and Conduct Summative Evaluation) การประเมินภายหลังสิ้นสุดการเรียนการสอนซึ่งเป็นการประเมิน

ประสิทธิภาพและคุณภาพโดยรวมของการเรียนการสอนทั้งหมด การประเมินผลสรุปไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนการออกแบบการสอน ขั้นตอนการออกแบบการเรียนการสอนจะสิ้นสุดเมื่อได้มีการพัฒนาปรับปรุงจากผลการประเมินความก้าวหน้า โดยทั่วไปการประเมินผลสรุปนี้มักเป็นการประเมินจากผู้ประเมินอิสระจากภายนอก ไม่เกี่ยวข้องกับผู้ออกแบบการเรียนการสอน

จากการศึกษาการออกแบบระบบการเรียนการสอนผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของระบบการเรียนการสอนมีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนร่วมกับแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

1.3 ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอน

รูปแบบการสอนหรือรูปแบบการเรียนการสอนมีความหมายในลักษณะเดียวกันกับระบบการเรียนการสอน ได้มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนไว้ ดังต่อไปนี้

ทิตินา แชมมณี (2564) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอน คือ สภาพลักษณะของการเรียนการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญซึ่งได้รับการจัดไว้อย่างเป็นระเบียบ ตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อต่าง ๆ โดยประกอบด้วยกระบวนการหรือขั้นตอนสำคัญในการเรียนการสอน รวมทั้งวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่สามารถช่วยให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามทฤษฎี หลักการหรือแนวคิดที่ยึดถือ รูปแบบจะต้องได้รับการพิสูจน์ ทดสอบ หรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแบบแผนในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ

วัชรา เล่าเรียนดี (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ทั้งหมดที่จะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนในทุกด้านให้บรรลุเป้าหมายและประสบผลสำเร็จ เนื่องจากการจัดการศึกษาในระดับชั้น ครูยังคงมีความสำคัญ ยังต้องมีการเรียนการสอน การแนะนำ การอธิบาย การปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ที่สำคัญการสอนด้วยวิธีใดก็ตามต้องมีเป้าหมาย จุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม พัฒนาเจริญก้าวหน้าขึ้นทั้งสิ้น

Joyce และ Weil (2009) กล่าวว่า รูปแบบการสอน คือ รูปแบบการเรียนรู้เพราะเป็นภาพที่อธิบายถึงสภาพแวดล้อมในการเรียนซึ่งรวมถึงพฤติกรรมของผู้สอนเมื่อนำรูปแบบไปใช้ หลักสำคัญของรูปแบบการเรียนรู้คือการสอนให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีพลังมากขึ้นมีทักษะในการเรียนรู้และเพิ่มพูนสติปัญญา

จากความหมายของนักวิชาการข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่เป็นระบบตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด โดยนำ กระบวนการหรือขั้นตอน วิธีสอน เทคนิคการสอนต่าง ๆ ครอบคลุมองค์ประกอบที่สำคัญเมื่อนำ รูปแบบไปใช้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบรรลุเป้าหมาย ตามที่กำหนดไว้

1.4 ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

รูปแบบการเรียนการสอนมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาประสิทธิภาพในการจัดการเรียน การสอนของครู ได้มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้กล่าวถึงการพัฒนารูปแบบการเรียน การสอนไว้ ดังต่อไปนี้

ทิสนา แคมมณี (2564) กล่าวว่า ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้ชัดเจน
2. ศึกษาหลักการ/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดองค์ประกอบและสามารถจัด ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการเรียนการสอนได้
3. ศึกษาสภาพและปัญหาที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยให้การ นำรูปแบบการสอนมีประสิทธิภาพเมื่อนำไปใช้จริง ศึกษาปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ พิจารณาการจัด องค์ประกอบต่าง ๆ และจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ
4. กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ โดยพิจารณาว่ามีสิ่งใดบ้างที่สามารถช่วยให้ บรรลุผลสำเร็จตามจุดหมายที่วางไว้ ในขั้นตอนนี้ผู้ออกแบบพัฒนารูปแบบการสอนต้องใช้ ประสบการณ์ความคิดสร้างสรรค์และความละเอียดรอบคอบเพื่อกำหนดองค์ประกอบที่เอื้อ ให้การนำรูปแบบการสอนไปใช้ประสบความสำเร็จ
5. นำองค์ประกอบต่าง ๆ รูปแบบการเรียนการสอนมาจัดเป็นหมวดหมู่เพื่อความ สะดวกในการคิดและดำเนินการในขั้นต่อไป โดยทุกกระบวนการล้วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน
6. จัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ โดยพิจารณาว่าองค์ประกอบใดเป็นเหตุและ เป็นผลต่อกันในลักษณะใด ควรเรียงลำดับสิ่งใดก่อนหรือหลัง สิ่งใดสามารถดำเนินการคู่ขนานไปได้บ้าง
7. สร้างผังจำลองแสดงถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ
8. ทดลองใช้รูปแบบเพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการนำรูปแบบไปใช้
9. ประเมินผลการใช้รูปแบบว่าหลังจากการทดลองใช้รูปแบบแล้ว ได้ผลตาม เป้าหมายหรือไม่หรือใกล้เคียงเป้าหมายมากน้อยเพียงใด
10. ปรับปรุงรูปแบบ โดยนำผลที่ได้รับหลังการทดลองมาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบให้ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

มาเรียม นิลพันธุ์ (2558) กล่าวว่า การวิจัยและพัฒนาเป็นกระบวนการศึกษาค้นคว้าและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงคุณภาพการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล การเรียนการสอนจัดเป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาสามารถใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนาในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนได้ โดยเริ่มต้นจากขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐาน สภาพการปฏิบัติจริงปัญหาที่เกิดขึ้น หรือการประเมินความต้องการจำเป็นของกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ผลการวิจัย ตลอดจนการวิเคราะห์เอกสารต่าง ๆ แล้วนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสังเคราะห์ไปสู่ขั้นตอนที่ 2

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Develop: D1) คือการออกแบบ พัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาโดยนำผลจากขั้นตอนที่ 1 (R1) มาพัฒนานวัตกรรมทำให้นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและในขั้นพัฒนา (D1) นี้จะต้องพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพก่อนแล้วไปขั้นตอนที่ 3

ขั้นตอนที่ 3 (Research: R2) คือการนำนวัตกรรมไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมายมีการประเมินผลระหว่างการใช้และเมื่อใช้แล้วดำเนินการต่อในขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 4 (Develop: D2) โดยประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรมหรือบางกรณีอาจจำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไขให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ก็สามารถดำเนินการปรับปรุงนวัตกรรมอีกครั้งหนึ่ง

ADDIE Model ตามแนวคิดของ Kruse (2011: 1) กล่าวว่า ขั้นตอนการดำเนินการออกแบบรูปแบบการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นและหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือกสื่อ และวิธีการจัดการเรียนการสอน
3. ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล
4. ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมและเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง
5. ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ทุกระดับ และประเมินผลการจัดการเรียนการสอนทุกองค์ประกอบเพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบ

Joyce & Weil (2009) กล่าวว่า แนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามจุดเน้นหรือผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ประกอบด้วย ทฤษฎี แนวคิด หลักการ วัตถุประสงค์ของแต่ละรูปแบบเพื่อนำไปสู่รูปแบบการจัดการเรียนการสอนซึ่งแต่ละรูปแบบมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (The Model of Teaching) ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ

1. กระบวนการเรียนการสอน (Syntax) เป็นการเรียงลำดับกิจกรรมขั้นตอนการสอนเป็นขั้น ๆ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีจำนวนขั้นตอน (Phase) การเรียนการสอนที่แตกต่างกันไป
2. ระบบสังคม (Social System) เป็นการระบุถึงบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในช่วงดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
3. หลักการตอบสนอง (Principles of Reaction) เป็นวิธีการที่ผู้สอนตอบสนองต่อพฤติกรรมหรือการกระทำของผู้เรียน เช่น การให้รางวัล การสร้างบรรยากาศที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดและปฏิบัติอย่างอิสระโดยไม่มีการตัดสินว่าถูกหรือผิด หรือการส่งเสริมให้ผู้เรียนรับผิดชอบและร่วมมือกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในกลุ่มมีการแนะนำช่วยเหลือกัน เป็นต้น
4. ระบบสนับสนุน (Support System) เป็นสิ่งช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนหรือเป็นเงื่อนไขหรือสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้

ส่วนที่ 2 การนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไปใช้ (Application) เป็นการแนะนำให้ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้

ส่วนที่ 3 สาระความรู้และสิ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Instruction and Nurturing Effects) ในรูปแบบการเรียนการสอนนั้น ผู้สอนต้องจัดสาระความรู้อะไรบ้างให้แก่ผู้เรียน และมีสิ่งสำคัญองค์ประกอบอะไรบ้างที่จะส่งผลให้การดำเนินการจัดการเรียนรู้นั้นประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย สำหรับสิ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้เป็นสมรรถนะสำคัญที่ต้องเกิดกับผู้เรียน และต้องมีการพัฒนาตลอดกระบวนการเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการสอน และเป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องมีในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองเพื่อให้บรรลุเป้าหมายและประสบผลสำเร็จ

Seels Barbara & Glasgow Zita (1990) กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบการสอนมีดังนี้

1. การวิเคราะห์ปัญหา (Problem Analysis)
2. การวิเคราะห์การเรียนการสอนและภาระงาน (Task and Instructional Analysis)
3. ระบุจุดประสงค์และแบบทดสอบ (Objectives and Tests)
4. กลวิธีการสอน (Instructional Strategy)
5. สื่อการเรียนการสอน (Media Decisions)

6. การพัฒนาวัสดุ อุปกรณ์ (Materials Development)
7. การประเมินระหว่างเรียน (Formative Evaluation)
8. การนำไปใช้และการปรับปรุง (Implementation Maintenance)
9. การประเมินสรุป (Summative Evaluation)
10. การเผยแพร่ขยายผล (Dissemination)

จากการศึกษาขั้นตอนพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนผู้วิจัยสรุปได้ว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน มีขั้นตอนหลักในการดำเนินการดังนี้ 1) การวิเคราะห์ปัญหา 2) กำหนดจุดมุ่งหมาย การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน 3) ศึกษาหลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สภาพและปัญหาเพื่อกำหนดองค์ประกอบ 4) กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ จัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ 5) สร้างผังจำลองแสดงถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ 6) ทดลองใช้รูปแบบ 7) ประเมินผล การใช้รูปแบบ 8) ปรับปรุงรูปแบบ

1.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ทิตินา แชมมณี (2564: 222) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนสอน ประกอบด้วย

1. ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานหรือหลักของรูปแบบการสอนนั้น ๆ
2. มีการบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ
3. มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ
4. มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่ช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2560) กล่าวว่า องค์ประกอบด้านรายละเอียดในการสอนเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการสอน ต้องประกอบด้วยกระบวนการต่อไปนี้

1. การตั้งจุดประสงค์การสอน เป็นองค์ประกอบแรกที่ต้องกำหนดเพื่อให้ผู้สอนทราบว่า จะสอนเพื่ออะไร ให้ผู้เรียนได้รับสิ่งใด เป็นการกำหนดเป้าหมายในการสอนและเพื่อให้ผู้สอนได้เตรียมเนื้อหาในการสอน วิธีการสอน การใช้สื่อ และการวัดผลให้สอดคล้องกับ จุดประสงค์
2. การกำหนดเนื้อหา คือ การเลือกการจัดลำดับเนื้อหาในการสอน เพื่อให้ผู้สอนทราบว่า จะสอนสิ่งใด ผู้เรียนควรได้รับประสบการณ์ใดก่อนหลังและขอบเขตมากน้อยเพียงใด การกำหนดเนื้อหาจะช่วยให้การสอนเป็นไปตามขั้นตอนที่เหมาะสมกับเวลา

3. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะทำให้ผู้สอนทราบว่าสอนอย่างไร ใช้วิธีการใดที่เหมาะสมเพื่อสร้างประสบการณ์แก่ผู้เรียน อาจใช้หลากหลายวิธีในการสอน โดยเป็นวิธีที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา ผู้เรียน และสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

4. การใช้สื่อการสอน เป็นส่วนสำคัญในการช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจได้ดี และเรียนรู้ได้เร็ว ชัดเจนขึ้น และสร้างแรงจูงใจความน่าสนใจแก่นักเรียน

5. การวัดและประเมินผล ทำให้ครูผู้สอนทราบว่าการสอนนั้น บรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด ซึ่งมีประโยชน์ทั้งต่อครูผู้สอนและนักเรียนเพื่อให้ผู้สอนสามารถนำผลการประเมินมาปรับปรุงข้อบกพร่องในการสอนได้

ประวิทย์ ประมาณ (2554) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ได้ 4 ประการคือ

1. ปรัชญาหลักการแนวคิดหรือทฤษฎีซึ่งเป็นพื้นฐานของรูปแบบ
2. วัตถุประสงค์/จุดมุ่งหมายของรูปแบบ
3. ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้
4. การวัดประเมินผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการใช้รูปแบบ

Joyce Bruce, Weil Marsha, & Calhoun Emily (2000) กล่าวว่า องค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไว้ 4 องค์ประกอบ คือ

1. เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งอธิบายถึงสิ่งที่ต้องการพัฒนาหรือคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน
2. หลักการหรือแนวคิดที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบ
3. ขั้นตอนการสอนหรือการดำเนินการสอน
4. การประเมินผลที่ชี้ให้เห็นถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบ

Arens William (1997) กล่าวว่า องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ว่าประกอบด้วย 4 ข้อหลัก คือ

1. หลักการตามทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
3. วิธีสอนที่จะทำให้การเรียนบรรลุวัตถุประสงค์
4. สิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ

จากรายละเอียดองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสังเคราะห์ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการจัดการเรียนรู้

ทิตนา เขมมณี (2557: 222)	อารมณ์ ใจเที่ยง (2560)	ประวิทย์ ประมาณ (2554)	Joyce and Well (2000: 7)	Arens (1997: 7)	การสังเคราะห์ ของผู้วิจัย
1. ปรัชญา ทฤษฎีหลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานหรือหลัก ของรูปแบบการสอน	1. การตั้งจุดประสงค์การสอน 2. การกำหนดเนื้อหา	1. ปรัชญาหลักการแนวคิดหรือ ทฤษฎีซึ่งเป็นพื้นฐานของรูปแบบ	1. เป้าหมายของรูปแบบการ เรียนรู้ 2. หลักการหรือแนวคิดที่เป็น พื้นฐานของรูปแบบ	1. หลักการตามทฤษฎีที่ใช้เป็น แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้	1. หลักการ
2. มีการบรรยายและอธิบายสภาพ หรือลักษณะของการจัดการเรียน การเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการ ที่ยึดถือ	1. การตั้งจุดประสงค์การสอน 2. การกำหนดเนื้อหา	2. วัตถุประสงค์/จุดมุ่งหมายของ รูปแบบ	3. ขั้นตอนการสอนหรือการ ดำเนินการสอน	2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	2. วัตถุประสงค์
3. มีการจัดระบบ คือ มีการจัด องค์ประกอบและความสัมพันธ์ของ องค์ประกอบของระบบให้สามารถนำ ผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบ	3. การจัดการเรียนการสอน 4. การใช้สื่อการสอน	3. ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้และ กิจกรรมการเรียนรู้	4. การประเมินผลที่ใช้ให้เห็นถึงผล ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการใช้ รูปแบบ	3. วิธีสอนที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ บรรลุวัตถุประสงค์	3. กระบวนการเรียนรู้
4. มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับ วิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่ ช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด	5. การวัดและประเมินผล	4. การวัดประเมินผลการเรียนรู้ที่ เกิดจากการใช้รูปแบบ		4. การวัดและประเมินผล	4. การวัดและประเมินผล
				5. สิ่งแวดล้อมในการจัดการ เรียนรู้ที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้ที่ ต้องการ	5. เนื้อหาความเข้าใจ

- จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยสรุปได้ว่าองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้
1. หลักการ หมายถึง แนวคิด ทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นหลักในการจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 2. วัตถุประสงค์ หมายถึง จุดประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย
 3. กระบวนการเรียนรู้ หมายถึง วิธีการสอน ขั้นตอน เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 4. การวัดและประเมินผล หมายถึง การทดสอบหรือตรวจสอบประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 5. เงื่อนไขความสำเร็จ หมายถึง ปัจจัยที่เอื้อต่อการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมสนับสนุน

1.6 การสอนศิลปศึกษาเชิงแบบแผน DBAE

ทฤษฎีศิลปศึกษาเชิงแบบแผน Discipline-Based Arts Education (DBAE) ของ Clark, Day and Greer เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรมีหลักและแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งหลักแนวคิดการสอนศิลปะที่สำคัญ คือ แนวคิดทฤษฎีศิลปศึกษาที่ได้รับการพัฒนาจากสถาบันศิลปะเกตตี้ (Getty Institute) แนวคิดในการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน (DBAE) มีจุดเด่นอยู่ที่เป็นการรวบรวมองค์ความรู้ที่สำคัญทั้ง 4 ด้านของศิลปศึกษา เป็นการเชื่อมโยงการเรียนรู้จาก ประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และศิลปะปฏิบัติ อันเป็นข้อมูลพื้นฐานของการเรียนรู้ทางศิลปะ การหลอมรวมความรู้เหล่านี้จะเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้น โดยที่ทฤษฎีศิลปศึกษาเชิงแบบแผน DBAE เน้นกิจกรรมศิลปะ 4 แกน คือ 1) ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) 2) ประวัติศาสตร์ศิลปะ (Art History) 3) ศิลปวิจารณ์ (Art Criticism) 4) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) วิสุทธ โปธิ์เงิน (2561) กล่าวว่า ทฤษฎีนี้เน้นแนะนำการเรียนการสอนศิลปะให้ครอบคลุมทั้ง 4 แกน ให้นำหนักแต่ละแกนให้เหมาะสมกับช่วงชั้นการศึกษา รายละเอียดของการสอนในทฤษฎีการสอนแบบบูรณาการ (DBAE) ทฤษฎีทั้ง 4 แกน มีดังต่อไปนี้

1. ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตลอดจนการใช้ความเชี่ยวชาญของประสบการณ์และแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือและเทคนิคการใช้สื่อที่หลากหลาย สอนเด็กในสิ่งที่รอบตัวให้เขาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ชำนาญสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อม บูรณาการสิ่งรอบตัวและความรู้อื่นทั้งในและนอกหลักสูตร

2. ประวัติศาสตร์ศิลปะ (Art History) เป็นการค้นหาประวัติศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรมในเนื้อหาของศิลปะ โดยมีจุดเน้นที่ขึ้นอยู่กับเวลา สถานที่ ประเพณีนิยม ประโยชน์ใช้สอย และรูปแบบที่จะสร้างความเข้าใจในเงื่อนไขความเป็นมนุษย์คนได้มากขึ้น ซึ่งจะเป็นแนวคิดของที่มาที่ไปของผลงานศิลปะ ทั้งที่เป็นของศิลปินหรือของตนเอง โดยมีคำถามสำคัญพื้นฐาน คือ ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ ทำไม และอย่างไร ที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะนั้น ๆ เด็กจะรู้และทราบถึงความแตกต่างและสามารถเรียนรู้ถึงอิทธิพลจากภายนอกที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ

3. ศิลปวิจารณ์ (Art Criticism) เป็นการตีความ การวัดผล และการสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับผลงานศิลปะ ที่มีเป้าหมายคือ ความเข้าใจและการเห็นคุณค่าของความงามของศิลปะเพิ่มมากขึ้น และทำให้กฎเกณฑ์ของสังคมศิลปะมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ศิลปวิจารณ์จึงเป็นแนวทางที่มีความพยายามส่งเสริมให้เด็กวิเคราะห์ผลงานศิลปะพูดคุยเกี่ยวกับผลงานศิลปะของตัวเองและของเพื่อนร่วมชั้น รวมไปถึงผลงานศิลปินที่มีชื่อเสียง ผลงานศิลปะในประวัติศาสตร์หรือการเริ่มต้นในการอธิบายง่าย ๆ ว่าสิ่งที่พวกเขาเห็นคืออะไรในผลงานศิลปะ ไม่จะเป็นเรื่องของสิ่งที่ปรากฏให้เห็น เรื่องของทัศนธาตุ การจัดองค์ประกอบศิลป์หรือเนื้อหาเรื่อง และสิ่งที่เป็นามธรรมที่แฝงอยู่ในงานศิลปะ ผู้สอนต้องให้เด็กได้ฝึกวิเคราะห์ผลงานตามหลักการทางศิลปะเชื่อมโยงประสบการณ์และให้คิดไตร่ตรองแล้วค่อยเขียนก่อนที่จะมานำเสนอหรือแลกเปลี่ยนกัน

4. สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นการสร้างและตรวจสอบคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติ ความหมายและคุณค่าของศิลปะที่จะนำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ทำให้เกิดความแตกต่าง โดยตรวจสอบจากประสบการณ์ การพัฒนาเกณฑ์การวัดผล และการตัดสินผลงานศิลปะ สุนทรียศาสตร์หรือศาสตร์ของความงามเป็นแนวในการช่วยตัดสินใจเรื่องของความงามของเด็กที่มีต่อ งานศิลปะ ส่งเสริมให้เด็กมีรสนิยมที่ดี แต่การที่จะตัดสินใจเรื่องของคุณค้ายังต้องมีเรื่องของความชื่นชอบความงามเข้ามาเกี่ยวข้อง ที่จะช่วยให้เด็กสามารถระบุถึงสิ่งที่เป็ความงามของตนเอง ต่องานศิลปะโดยที่สามารถบอกเขียนบรรยายและเตรียมที่สิ่งที่จะเป็นการยืนยันในความคิดของตนเองได้

จากการศึกษาการสอนศิลปศึกษาเชิงแบบแผน DBAE ผู้วิจัยสรุปได้ว่า หลักการทางศิลปศึกษา ที่เน้นกิจกรรมศิลปะทั้ง 4 แกน ได้แก่ 1) แกนศิลปะปฏิบัติ (Art Production) 2) แกนประวัติศาสตร์ศิลปะ (Art History) 3) แกนศิลปวิจารณ์ (Art Criticism) 4) แกนสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้และจัดกิจกรรมศิลปะได้อย่างครอบคลุมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการสอนและจุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถเชื่อมโยงบูรณาการให้ผู้เรียนได้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ความรู้ทั้ง 4 แกน สามารถเปิดมุมมองที่กว้างขึ้นให้กับผู้เรียนมีความคิดที่หลากหลายและและทัศนคติที่ดีต่อศิลปะ โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องใช้ให้ครบทั้ง 4 แกนในหนึ่งเนื้อหา แต่สามารถนำไปประยุกต์ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และพัฒนาการตามช่วงวัยของผู้เรียน

2. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดของการคิดเชิงออกแบบ

ได้มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายของการคิดเชิงออกแบบไว้ดังต่อไปนี้

กุลกาญจน์ สุวรรณรักษ์ (2563) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีการทำงานโดยมีคนเป็นศูนย์กลางที่เน้นการลงมือปฏิบัติ โดยการใช้กระบวนการคิดทำความเข้าใจปัญหา มีหลักการ คือ การสร้างสิ่งประดิษฐ์ การใช้ความคิดเพื่อเข้าใจปัญหา การแก้ปัญหา การเรียนรู้จากการทำงาน การออกแบบผลผลิต ความเข้าใจความรู้สึกมนุษย์ การร่วมกันทำงาน และการใช้ข้อคิดความรู้

ชญาภรณ์ เอกธรรมสุทธิ (2562) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการออกแบบวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่เน้นคนเป็นสำคัญ โดยการทำทำความเข้าใจที่ลึกซึ้งในกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้ปัญหาที่แท้จริง เพื่อมุ่งหวังให้เกิดแนวทางการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกัน

พัทธนันท์ บุตรฉุย (2559) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิดที่นำวิธีคิดแบบนักออกแบบร่วมกับกระบวนการและวิธีคิดต่าง ๆ ที่ให้ความสำคัญกับบุคคลมาใช้ในการแก้ปัญหาเพื่อหาวิธีการแก้ไขปัญหที่อยู่อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ เพื่อตอบโจทย์ของกลุ่มเป้าหมาย

ภูษงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2559) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นแนวคิดที่เกิดจากกลุ่มคนในศาสตร์หลายแขนง ทุกความคิดมีจุดมุ่งหมายคล้ายคลึงกัน คือ การสร้างสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมหรือผลงานสร้างสรรค์ อาศัยหลักการทางวิทยาศาสตร์และการทำงานแบบร่วมมือกัน

วาทีณี บรรจง (2556) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบ หมายถึง การคิดที่มุ่งการหาคำตอบที่หลากหลายทางเลือก เริ่มต้นจากการตั้งเป้าหมายหรือปัญหา โดยมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง คิดและวิเคราะห์ทางเลือก แล้วทดลองและตัดสินใจเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลือกที่เหมาะสม

Aflatoony Leila, Wakkary Ron, & Neustaedter Carman (2018) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นแนวคิด (Design Thinking) ที่ประกอบด้วยการทำงานร่วมกัน (Collaborative) การแก้ปัญหา (Problem Solving) และให้ความสำคัญกับคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (Human-Centric Approach)

Barsalou Lawrence (2017) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบว่าเป็นวิธีการแก้ปัญหา (Solution-Oriented) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Action-Oriented) สนองความต้องการพื้นฐาน (Needs Based) ของกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ ความรู้สึกของนักออกแบบ ความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยี ทางเลือกในการแก้ปัญหา ความรู้สึกพึงพอใจและผลที่เกิดขึ้นในอนาคตที่เป็นรูปธรรม

Cheri Sterman (2015) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกลยุทธ์สำหรับแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ช่วยสนับสนุนการสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะด้านความร่วมมือ การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม มีกระบวนการคิด ทบทวนความรู้เดิมเพื่อปรับปรุง และสร้างความคิดที่หลากหลาย มีการทดลอง การประเมินผลการเรียนรู้ของวิธีการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง

Ideo Toolkit (2012) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกรอบคิดหรือชุดความคิด (Mindset) โดยใช้กระบวนการที่มีวิธีการที่ต่างไปจากเดิม เพิ่มโอกาสให้ก้าวไปสู่การออกแบบโดยชุดความคิดของการคิดเชิงออกแบบคือ การยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยอาศัยการทำงานแบบร่วมกันและการปฏิบัติลงมือทำ

Lawson Bryan (2012) เป็นนักจิตวิทยาและสถาปนิก กล่าวว่า การออกแบบเป็นการแก้ปัญหา แต่ไม่ใช่ออกแบบที่อิงกับหลักวิทยาศาสตร์เพียงอย่างเดียว การแก้ปัญหาของนักออกแบบเป็นการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่มีจินตนาการทางความงามอยู่ด้วยพร้อมเหตุและผล ลอว์สันพยายามชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างนักคิดแบบวิทยาศาสตร์กับนักคิดแบบนักออกแบบนั้น ปัญหาต่างกัน นักวิทยาศาสตร์แก้ปัญหาโดยการวิเคราะห์ ในขณะที่นักออกแบบแก้ปัญหาโดยการสังเคราะห์ แต่อย่างไรก็ตาม ลอว์สันให้ความสำคัญกับหลักฐานเชิงประจักษ์จากการแก้ปัญหาการออกแบบด้วยการปฏิบัติ

Brown Tim (2009) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นความคิดที่มีรูปแบบ เป็นกระบวนการเป็นขั้นตอนในการทำงาน มีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรมใหม่ นวัตกรรมนั้นจะแสดงออกในลักษณะสินค้าหรือบริการ หรือแสดงให้เห็นเป็นรูปแบบอื่น ๆ เช่น กลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เหมาะสมกับการนำไปใช้กับผู้ที่ไม่ใช่ผู้ออกแบบ หรือผู้ที่มีประสบการณ์ในการออกแบบน้อย ขั้นตอนในการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดได้เหมือนนักออกแบบ แนวคิดของ Brown เน้นไปที่การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้จากผู้อื่น การเรียนรู้ด้วยการทำงานกลุ่มจะช่วยให้เกิดการสร้างประสบการณ์ใหม่ นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่

Simon Herbert (2009) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบคือการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ ที่เกิดจากทักษะความชำนาญในการสร้างงาน และความสามารถทางสมองของมนุษย์ และเชื่อว่าสิ่งประดิษฐ์ทุกอย่างที่เกิดขึ้นในโลก ล้วนเกิดขึ้นจากฝีมือและสมองการสร้างสรรค์ของมนุษย์แทบทั้งสิ้น นอกจากนั้น Simon ได้เสนอว่า การออกแบบคือ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์การออกแบบคือการแก้ปัญหาด้วย หลักการทางวิทยาศาสตร์ การหาเหตุและผล ผลจากการแก้ปัญหานั้นจะประสบความสำเร็จได้ขึ้นอยู่กับผู้เกี่ยวข้องกับปัญหาทุกคนเห็นชอบร่วมกัน เช่น ผู้ออกแบบ ผู้ผลิตและผู้บริโภค และควรเปิดกว้างกับการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน

จากความหมายของนักวิชาการข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ที่เน้นให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ ๆ โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกัน (Collaborative) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Action-Oriented) และให้ความสำคัญกับคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (Human-Centric Approach) การคิดเชิงออกแบบเป็นกลยุทธ์ที่เสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้ผู้เรียนมีทักษะด้านความร่วมมือ การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม กระบวนการคิดที่หลากหลาย มีการทดลองและตัดสินใจ เพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลือกที่เหมาะสม และการประเมินผลการเรียนรู้ของวิธีการในสถานการณ์จริงจะช่วยให้เกิดการสร้างประสบการณ์ใหม่ นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่

2.2 หลักการพื้นฐานของการคิดเชิงออกแบบ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบมีหลักการพื้นฐานของการคิดเชิงออกแบบที่นักวิชาการหลายท่านได้เสนอขั้นตอนแนวทางที่หลากหลายไว้ดังนี้

Jochen Schweitzer (2016) ได้ทำการศึกษาถึง Design Thinking Mindsets กล่าวว่ามี Mindsets ของการคิดเชิงออกแบบมีทั้งหมด 11 ด้าน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. Empathetic Toward People's Needs and Context การสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งกับความต้องการของคนและบริบทของคน เป็นส่วนสำคัญของการออกแบบ โดยใช้มนุษย์หรือคนเป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Design) ซึ่งข้อได้เปรียบสำคัญของการออกแบบที่นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมและโอกาสในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ Empathy เป็นความสามารถที่จะมองเห็นและรับรู้ถึงประสบการณ์ผ่านการมอง สังเกต คนอีกคนหนึ่งและทราบได้ว่าคน ๆ นั้นทำอะไรและทำไปทำไม กระบวนการเข้าใจอย่างลึกซึ้งนั้นอาจจะทำได้ผ่านการทำงานร่วมกัน การรับฟัง การสังเกต เป็นต้น

2. Collaboratively Geared and Embracing Diversity การเปิดรับ ความแตกต่างเพื่อสร้างความร่วมมือกันในการทำงานเป็น Mindset ที่จะช่วยทำให้เกิดโครงการ นวัตกรรมใหม่ เนื่องจากว่าทีมงานในการออกแบบเชิงความคิดจะต้องมาจากหลากหลายสาขา ประสบการณ์ และความสามารถ ทำให้คนที่เข้ามาร่วมงานกันจะมีความสามารถที่จะเข้าร่วมงานกับคนอื่นได้เป็นทีม และสามารถที่จะเผชิญการเปลี่ยนแปลงเชิงพลวัตที่เกิดขึ้นในทีม นอกจากนี้จะต้องเข้าใจถึงการทำงานร่วมกันคนที่แตกต่างในแง่ของลักษณะนิสัย ความสามารถ วิธีการทำงานซึ่งจะสร้างประโยชน์และความได้เปรียบในการสร้างสรรค์งานต่อไป นอกจากนี้ Mindset ที่ยอมรับความแตกต่างจะช่วยให้สร้างนวัตกรรมที่ดีกว่าคนที่เหมือนกัน ดังนั้นความ หลากหลายและแตกต่างที่เกิดขึ้นในทีมจะเกิดการแลกเปลี่ยนไอเดียและจุดประกายมุมมองที่หลากหลายจะช่วยส่งเสริมทำให้เกิดการออกแบบที่มีนวัตกรรม

3. Inquisitive and Open to New Perspectives and Learning การอยากรู้ อยากรู้อยากเห็นและการเปิดมุมมองใหม่และการเรียนรู้ใหม่ถือว่าเป็น Mindset ในการค้นหาแสวงหาหนทางในการแก้ไขปัญหา ในขณะที่นักออกแบบเชิงความคิดจะต้องจัดการกับระดับความไม่แน่นอนที่สูง เนื่องจาก กระบวนการค้นหาการเรียนรู้ผ่านการค้นหา (Exploring) การทดลอง (Experimenting) การทดสอบ (Testing) และ การรวบรวมข้อมูลจากหลากหลายผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) Mindset ในด้านนี้จะช่วยเป็นส่วนหนึ่งในการค้นหาและสร้างการทดสอบเล็ก ๆ จากหลากหลายมุมมองเพื่อที่จะสร้างสรรค์ต้นแบบที่สามารถทดสอบสมมติฐานต่าง ๆ ได้นอกจากนี้ การเปิดมุมมองและการอยากรู้อยากเห็นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่เป็น Mindset ที่จะช่วยทำให้ก้าวเข้าสู่การค้นหาที่แท้จริงและเป็นส่วนสำคัญกับการออกแบบเชิงความคิด

4. Mindful of Process and Thinking Modes การมีสติต่อกระบวนการและความคิดเป็นการสร้างความตระหนักต่อการทำงานที่จะต้องทำ ทำไมต้องทำอย่างนั้น และทำอย่างไร เมื่อเรามีสติต่อการทำงานที่จะแก้ไขปัญหาโดยการคิดเชิงออกแบบแล้ว จะช่วยทำให้เราทราบและรู้ถึงขั้นตอนในกระบวนการ ทราบถึงเป้าหมายในทุกช่วงเวลา ด้วยเหตุที่ว่าขั้นตอนในการคิดเชิงออกแบบนั้นมีกระบวนการที่ขัดแย้งกันไม่ว่าจะเป็นการคิดเชิงรวบรวม (Convergence) และการคิดเชิงแตกแยก (Divergence) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เลือกทางเลือกและสร้างทางเลือกตามลำดับ สติต่อกระบวนการและความคิดจะช่วยทำให้ทราบถึงกระบวนการหรือทราบถึง รู้ว่ารู้อะไร ในกระบวนการนั้น ๆ ดังนั้น Mindset ในการมีสติการตระหนักถึงกระบวนการและความคิดนั้น จะช่วยทำให้การออกแบบเชิงความคิดเคลื่อนไปข้างหน้าได้

5. Experiential Intelligence การเรียนรู้จากประสบการณ์มีส่วนคล้ายคลึงกับการทดสอบและการทำจริงให้ออกเป็นรูปธรรม Mindset ในการชื่นชอบที่จะทดลองไอเดียและสร้างสิ่งที่เป็นจริง เป็นส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงแนวคิดในการออกแบบที่ไม่สามารถจับต้องไปไปสู่สิ่งที่สามารถจับต้องได้ การทำสิ่งนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจ และสามารถที่จะสื่อสารสิ่งที่เรากำลังออกแบบให้กับคนอื่นได้อย่างง่ายมากขึ้น รวมไปถึงช่วยสนับสนุนการได้รับการตอบสนองกลับที่จะเป็นข้อมูลที่สำคัญในการแก้ไขและพัฒนาการออกแบบให้ดียิ่งขึ้น

6. Taking Action Deliberately and Overt การทำอย่างตั้งใจและชัดเจน สะท้อนให้เห็นถึงการมุ่งมั่นพฤติกรรมของการทำกับสิ่งที่คิด และแน่นอนว่าเมื่อทำไปแล้วไม่มีอะไรสมบูรณ์ทั้งหมด 100% หากแต่ถ้าเมื่อทำแล้วจะทำให้ทราบว่ามิอะอะไรผิดจากที่ได้ตั้งสมมติฐานไว้ มิอะอะไรที่จะต้องแก้ไขและการ “ทำ” จะทำให้เราเข้าใจถึงกระบวนการใช้หรือเข้าใจถึงสิ่งที่ออกแบบมาได้ อย่างชัดเจน

7. Consciously Creative การสร้างสรรค์อย่างตั้งใจ เป็นกระบวนการสร้างความมั่นใจว่าทุกคนสามารถที่จะมีแนวคิดอย่างสร้างสรรค์ได้ เฉกเช่นเดียวกับ Creative Confidence การส่งเสริมทีมงาน เพื่อนร่วมงานให้เกิดความคิดสร้างสรรค์จะช่วยทำให้สร้างสภาพแวดล้อมในองค์กรให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

8. Accepting of Uncertainty and Open to Risk ยอมรับความไม่แน่นอนและเปิดใจให้กับความเสี่ยง เป็นส่วนสำคัญที่จะต้องเข้าใจว่าจะเกิดขึ้นในการค้นหาในสิ่งที่ไม่รู้และกำลังต้องการที่จะหาคำตอบ สภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่มีความสลับซับซ้อนที่ต้องเข้าใจความต้องการของคนและผู้ใช้หลาย ๆ ครั้งผู้ใช้ที่เราต้องการออกแบบยังไม่ทราบว่าตนเองต้องการอะไร ความเสี่ยงและความไม่แน่นอนเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ดังนั้น Mindset ที่จะยอมรับสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่สามารถคาดคะเนได้จะเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถทำให้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเดินต่อไปได้

9. Modelling Behavior นักออกแบบเชิงความคิดจะต้องมี Mindset ที่จะสามารถรู้ได้ถึงสิ่งที่ต้องการในโครงการต่าง ๆ ที่กำลังทำการสร้างโมเมนตัมของโครงการและการรวบรวมคนเป็นส่วนสำคัญที่จะผลักดันโครงการไปข้างหน้าได้อย่างสร้างสรรค์ การช่วยส่งเสริมทีมงานให้เกิดการออกแบบและสร้างความคิดสร้างสรรค์นั้นมาจากพฤติกรรมและทัศนคติที่เป็นบวก อาจจะกล่าวได้ว่า Mindset นี้มีส่วนคล้ายคลึงกับ Optimism

10. Desire and Determination to Make a Difference ความปรารถนาและต้องการที่จะทำในสิ่งที่แตกต่างออกไป เป็น Mindset ที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน Mindset นี้มีส่วนสัมพันธ์กับความคิดเชิงบวก แต่ความปรารถนาที่จะค้นหาโอกาสที่สร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีผลลัพธ์ในเชิงบวกนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้นักออกแบบเชิงความคิดต้องการ ดังนั้น Mindset นี้จึงเป็นส่วนกระตุ้นที่สำคัญที่จะทำให้การออกแบบที่ออกมานั้นเป็นสิ่งที่เกิดการเปลี่ยนแปลง

11. Critically Questioning การตั้งคำถามที่สำคัญเป็นส่วนประกอบของกระบวนการการคิดเชิงออกแบบที่มีขั้นตอนในการเข้าใจการนิยามรวมไปถึงการทดสอบ ข้อมูลต่าง ๆ ล้วนแล้วมาจากการตั้งคำถาม การตั้งคำถามเป็นความสามารถที่จะเปิดมุมมองใหม่กับความเป็นไปได้ โดยเฉพาะช่วงเริ่มต้นและ Mindset นี้มีบทบาทที่สำคัญเนื่องจากว่าจะช่วยทำให้ไอเดียไม่ถูกกดดัน โดยไม่ได้มีการทดสอบ ซึ่งไอเดียที่ดีจะสามารถอยู่รอดจากการตั้งคำถามต่าง ๆ และพัฒนาไปสู่ผลลัพธ์ที่ยิ่งใหญ่

Lloyd Peter (2013) กล่าวว่า องค์ประกอบของการคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

1. การวางกรอบปัญหา (Problem Framing) เป็นการทำความเข้าใจดีความหมายของปัญหาให้ถูกต้อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากกว่าการออกแบบหรือวิธีการแก้ปัญหา การออกแบบทั่วไปจะสนใจว่าการออกแบบนั้นจะเหมาะสมกับตนเอง คนอื่น สังคมหรือโลกมากกว่าการมองปัญหาที่แท้จริง แต่แนวคิดการคิดเชิงออกแบบเชื่อว่า การทำความเข้าใจปัญหาที่ลึกซึ้งจะทำให้การออกแบบวิธีการแก้ปัญหาได้ง่าย และแก้ปัญหาได้ตรงตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริง

2. การสนทนาหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลผลิต (Productive Dialogue) ที่จะเกิดขึ้น เป็นการสื่อสารความคิดได้อย่างมีพลังและมีความหมายด้วยการสร้างประสบการณ์ ผ่านสื่อรูปภาพ และการเล่าเรื่องที่สนุกและเป็นประโยชน์ อาจเป็นการร่างแบบ (Sketches) หรือสร้างต้นแบบ (Prototypes) การสนทนาจะทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์

3. การออกแบบที่เรียบง่ายและรวดเร็ว (Quiet Design) โดยมองจากสิ่งที่อยู่รอบตัว วัตถุ สิ่งแวดล้อม การจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมาเติมต่อให้เกิดความสมบูรณ์ (Plenitude) การออกแบบนี้อาจเป็นสิ่งที่จับต้องได้ (Tangible) และจับต้องไม่ได้ (Intangible) ซึ่งไม่ควรยึดติดกับรูปแบบของการออกแบบ การคิดเชิงออกแบบนี้ไม่ใช่เฉพาะเรื่องของการออกแบบ แต่เป็นการนำกระบวนการในการคิดที่ให้ความสำคัญกับบุคคล ประกอบกับการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่เหมาะสม มาใช้ในการแก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรม นอกจากนี้การสร้างแบบจำลองหรือต้นแบบเป็นขั้นตอนสำคัญของการต่อยอดความรู้และการเรียนรู้

4. การใช้ผู้เชี่ยวชาญ การคิดเชิงออกแบบ จะเน้นการทำงานร่วมกัน (Collaborative) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันจะช่วยให้ได้ความรู้และเกิดแนวทางการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งการรวมตัวของกลุ่มคนที่มีประสบการณ์พื้นฐานและทัศนคติที่แตกต่างหลากหลาย จะทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลายช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรม

Stanford d. school (Henriksen, Richardson, & Mehta, 2017; Plattner, 2013) สถาบันสอนการออกแบบแห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ได้เสนอหลักสำคัญกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ คือ

1. การทำงานร่วมกันของกลุ่มที่มีความเชี่ยวชาญหรือมุมมองที่หลากหลาย (Radical Collaboration)

2. เป็นโครงการที่เกิดขึ้นได้จริง (Real-World Project)

3. ให้ความสำคัญที่คน (Human Centered Approach) นอกจากนี้ที่สำคัญกระบวนการออกแบบเป็นกระบวนการที่วนซ้ำ หรือทำซ้ำได้ (Iterative Process)

Young Grant (2010) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบมีหลักการพื้นฐาน ดังนี้

1. คนเป็นศูนย์กลาง (Human-Centered) เน้นคนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการออกแบบมากกว่าการออกแบบเพื่อตั้งรับกับปัญหา
2. ใช้การวิจัยเป็นฐาน (Research-Based) ใช้เทคนิคการวิจัยเชิงคุณภาพ ชาติพันธุ์ และการสังเกต นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
3. ความร่วมมือร่วมใจและความหลากหลาย (Collaborative and Multi-Disciplinary) จะช่วยสนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และแนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลาย
4. มุมมองบริบทที่กว้าง (Broader Contextual View) โดยการสังเกตวัตถุ คนและบริบทรอบ ๆ ที่อาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบวิธีการแก้ปัญหา
5. การทดลองซ้ำและสร้างต้นแบบ (Iterative Delivery & Prototyping) เป็นการต่อยอดความคิด และตรวจสอบความเป็นไปได้

Harrelson (2010 Cited in Young, 2010) กล่าวว่า หลักสำคัญ 3 ประการของการสร้างต้นแบบของผลงานที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. ความรวดเร็ว (Fast) หมายถึง การคิดซ้ำ ทำใหม่ได้ตลอดเวลา
2. สามารถสื่อสารความคิดของผู้ออกแบบให้คนอื่นเข้าใจได้ง่ายภายในเวลาอันสั้น (Disposable)
3. ตรงประเด็น (Focused) เป็นการเลือกสิ่งที่สำคัญที่สุดมาทดสอบ ต้นแบบผลิตภัณฑ์ช่วยในการตรวจสอบแนวความคิด (Proof of Concept) ว่าสิ่งที่ถูกออกแบบมานั้นถูกต้องตามที่คิดไว้หรือไม่ ทั้งเรื่องรูปลักษณ์ผลิตภัณฑ์ วัสดุที่ใช้ในการผลิต กระบวนการในการผลิต ระบบหรือเทคโนโลยีที่ใช้ในผลิตภัณฑ์ ต้นแบบผลิตภัณฑ์เป็นเครื่องมือ ในการศึกษาประสบการณ์การใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย การที่นักออกแบบได้จับสัมผัสกับรูปทรง ผลิตภัณฑ์ จะทำให้เรียนรู้ประสบการณ์การใช้งานอย่างชัดเจนขึ้น

จากการศึกษาหลักการพื้นฐานของการคิดเชิงออกแบบผู้วิจัยสรุปได้ว่า เป็นการทำความเข้าใจดีความให้ถูกต้อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้การออกแบบง่ายขึ้น และตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริง ให้ความสำคัญกับคนโดยการสนทนาหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เน้นการทำงานร่วมกัน กับคนที่มีความเชี่ยวชาญหรือมุมมองที่หลากหลายเรียนรู้ซึ่งกันและกันจะช่วยให้ได้ความรู้ ทักษะที่แตกต่าง มีมุมมองและแนวทางที่ช่วยให้เกิดการสร้างสรรคนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ เกิดการคิดสร้างสรรค์ให้มีความหมายผ่านสื่อรูปภาพ การเล่าเรื่อง การร่างแบบ หรือ

สร้างต้นแบบ สื่อสารความคิดของผู้ออกแบบให้คนอื่นเข้าใจได้ง่ายภายในเวลาอันสั้น มีความรวดเร็ว คิดซ้ำ ทำใหม่ได้ตลอดเวลา เพื่อให้มีความตรงประเด็นมากที่สุด

2.3 กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ

กระบวนการคิดเชิงออกแบบมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่นักวิชาการหลายท่านได้เสนอ ขั้นตอนแนวทางที่หลากหลายไว้ดังนี้

เมษ์ ศรีพัฒนาสกุล (2561) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ โดยแนวคิดหลักของการคิดเชิงออกแบบสามารถสรุปได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. เข้าใจปัญหาให้ถูกต้อง (Understand) ขั้นตอนนี้เป็นการเวลาทำความเข้าใจ ปัญหาอย่างลึกซึ้ง ซึ่งมีบทบาทมากต่อการกำหนดทิศทางในการแก้ปัญหา การเข้าใจปัญหาและตั้งคำถามที่ถูกต้องเท่านั้นจึงจะนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ตรงประเด็น Design Thinking มีชื่อเรียกอีกชื่อคือ Human-Centered Design หรือการออกแบบโดยยึดคนที่เราต้องการจะแก้ปัญหาให้เป็นศูนย์กลาง หากเป็นครูที่ต้องการพัฒนาการเรียนการสอนของตัวเอง สิ่งแรกที่เราควรทำคือเข้าใจนักเรียน นักเรียนต้องการอะไร

2. คิดแบบไม่มีกรอบ (Brainstorm) การคิดแก้ปัญหาแม้จะเข้าใจปัญหาอย่างถูกต้องแล้ว ก็ยังอุปสรรคสำคัญที่ทำให้นวัตกรรมใหม่ ๆ ไม่สามารถเกิดขึ้นได้คือ กรอบความคิด การสร้างไอเดียใหม่ ๆ คือไอเดียที่แปลกหู แปลกตา แม้จะสร้างสรรค์แต่ความแปลกใหม่นั้นมักมาพร้อมกับความเสี่ยง กระบวนการ Design Thinking จึงเน้นให้แยกกระบวนการสร้างสรรค์ไอเดีย (Idea Generation) ออกจากการประเมินไอเดีย (Idea Evaluation) นั่นคือ ให้คิดไอเดียออกมาเยอะ ๆ ก่อน แล้วค่อยประเมินว่าไอเดียไหนเป็นไปได้ มากน้อยอย่างไร

3. เรียนรู้ผ่านการทดลองลงมือทำ (Prototype) การคิดออกแบบแม้ว่าจะได้ไอเดียดี ๆ มากมาย แต่ถ้าไม่ลงมือทำก็จะไม่เกิดนวัตกรรม ดังนั้นจุดเด่นสำคัญของกระบวนการ Design Thinking คือการเปลี่ยนไอเดียดี ๆ ให้เป็นรูปเป็นร่าง ด้วยการสร้างต้นแบบหรือแบบจำลองง่าย ๆ ที่สื่อสารแนวคิด เพราะการสร้างต้นแบบคือการลงมือทำ ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้เห็นชัดเจนขึ้น ว่าไอเดียที่เราคิดนั้นจะตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายอย่างไรที่เราเข้าใจหรือไม่ หากเข้าใจผิดจะได้รับแก้ไข

Hendricks Sharief, Conrad Nailah, Douglas Tania, & Mutsvangwa Tinashe (2018) ได้เสนอกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่พัฒนาด้วยวิธีวิเคราะห์แบบขั้นบันได (Stepwise Approach) โดยแต่ละขั้นสามารถย้อนกลับไปทำซ้ำใหม่ได้ (Iterate) แบ่งออกเป็น 3 ขั้น ได้แก่

1. **ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)** โดยทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย และวิเคราะห์ความต้องการที่แท้จริง รวมทั้งวิเคราะห์โอกาสและความเป็นไปได้ของการแก้ปัญหา โดยการสังเกต สัมภาษณ์ ฟังอย่างตั้งใจ และสมมติให้ตนเองเข้าไปมีอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ (Immersing) เพื่อให้รับรู้ความรู้สึกและความคิดภายใต้สถานการณ์เดียวกัน

2. **ขั้นสร้างแนวคิดหรือการออกแบบ (Ideation)** โดยการสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้มุมมองหรือแนวทางการแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย หลังจากนั้นนำข้อมูลมาออกแบบและพัฒนาต้นแบบ ในขั้นนี้ต้องใช้การมีส่วนร่วมของกลุ่มคน ในการระดมสมองเพื่อตีความหมายของปัญหาและความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย

3. **ขั้นลงมือปฏิบัติ (Implementation)** โดยการนำต้นแบบไปทดสอบ เพื่อประเมินความเป็นไปได้ และให้ได้ข้อมูลป้อนกลับนำมาตีความ วิเคราะห์ ปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้แนวทางการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด (Refining and Optimizing the Solution)

Stanford d. school (Henriksen Danah, Richardson Carmen, & Mehta Rohit (2017) Plattner Hasso (2013) สถาบันสอนการออกแบบแห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ได้เสนอกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. **การเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Emphasize)** เป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบ โดยการสังเกตพฤติกรรมและชีวิตความเป็นอยู่ของกลุ่มเป้าหมายในสภาพแวดล้อมจริง การมีส่วนร่วมหรือร่วมประสบการณ์เดียวกับกลุ่มเป้าหมายในบริบทจริง โดยมีเป้าหมายเพื่อ 1) ค้นหาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย 2) เป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรม 3) กลุ่มเป้าหมายที่แท้จริง 4) ค้นพบอารมณ์ที่เป็นรากฐานของพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

2. **การสังเคราะห์ข้อมูลและการให้ความหมาย (Define)** หลังจากเรียนรู้และทำความเข้าใจต่อกลุ่มเป้าหมายแล้ว ผู้ออกแบบต้องวิเคราะห์ปัญหา กำหนดกรอบปัญหาให้ชัดเจนว่าปัญหาที่แท้จริงคืออะไร เลือกและสรุปแนวทางความเป็นไปได้ เป้าหมายสำคัญของการตั้งกรอบปัญหา คือ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและบริบทของปัญหาให้ลึกซึ้ง และนำความเข้าใจที่ลึกซึ้งนี้มาตั้งกรอบปัญหา เพื่อนำไปสู่การลงมือปฏิบัติ (Actionable Problem Statement) ซึ่งการกำหนดกรอบปัญหานี้จะเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง การตั้งกรอบปัญหาจะช่วยให้มองเห็นโจทย์ปัญหาสำคัญที่มุ่งเน้นในการแก้ไขได้อย่างชัดเจน การกำหนดกรอบปัญหาที่ชัดเจนเฉพาะเจาะจง และมีความหมายจะเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นการคิดค้นความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแนวทางการแก้ไขปัญหา

3. การระดมความคิด (Ideate) เป็นการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการ หรือแนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลายและแปลกใหม่ให้มากที่สุด การระดมความคิดในขั้นนี้เป็นการเชื่อมความคิดระหว่างกรอบปัญหาที่กำหนดขึ้นไปสู่การสร้างสรรควิธีการหรือแนวทางแก้ไขปัญหาสำหรับกลุ่มเป้าหมาย

4. การสร้างแบบจำลอง หรือต้นแบบ (Prototype) คือ การแปลงความคิดในขั้น Ideate ออกมาแสดงให้เห็นเป็นรูปธรรม ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบทางกายภาพที่สัมผัสได้ ภาพวาด การเขียนเรื่องราว (Storyboard) หรือการแสดงรูปแบบ โดยความละเอียดของต้นแบบที่สร้างขึ้นควรสอดคล้องไปกับความก้าวหน้าของโครงการหรือกระบวนการออกแบบได้อย่างเหมาะสม ต้นแบบที่สร้างหรือออกแบบจะสำเร็จก็ต่อเมื่อผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้ใช้ ผู้ออกแบบสามารถสัมผัสประสบการณ์ และมีปฏิสัมพันธ์กับตัวต้นแบบได้ โดยผู้ใช้สามารถทดสอบซึ่งการตอบคำถามจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ขยายความคิดเพื่อต่อยอดได้อีก

5. การทดสอบ (Test) เป็นโอกาสในการปรับปรุงและพัฒนาความคิดออกแบบ โดยการนำต้นแบบมาทดลองกับกลุ่มเป้าหมายในบริบทจริงหรือเสมือนจริง เพื่อทดสอบว่าความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายถูกต้องหรือไม่ การใช้งานมีประสิทธิภาพหรือไม่ โดยให้ผู้ที่เกี่ยวข้องประเมินและให้ข้อเสนอแนะ ตลอดจนคำแนะนำเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อไป

UK Design Council (2017) กล่าวว่า Design Thinking หรือ The Double Diamond Design Process ของ UK Design Council นั้นแบ่งขั้นตอนออกเป็น 4 ขั้นตอนด้วยกัน ได้แก่ Discover Define Develop และ Deliver โดยกระบวนการคิดเชิงออกแบบของ UK Design Council จะคล้ายกันกับแนวคิดของ d.school กระบวนการคิดเชิงออกแบบ DOUBLE DIAMOND DESIGN PROCESS ของ UK Design Council ได้เสนอ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การค้นคว้าหาข้อมูล (Discover) เป็นขั้นตอนการสร้างความเข้าใจและตีความหมายปัญหาอย่างลึกซึ้ง
2. การวิเคราะห์เพื่อสรุปโจทย์ (Define) เป็นขั้นตอนการกำหนดโจทย์หรือตั้งเป้าหมายของโครงการ
3. การพัฒนาแนวคิด (Develop) เป็นขั้นตอนแห่งการสร้างสรรค์ความคิดใหม่อันหลากหลาย
4. การพัฒนาเพื่อส่งมอบสู่ผู้ใช้ (Deliver) เป็นขั้นตอนแห่งการทดสอบช่วงสุดท้ายก่อนที่จะนำนวัตกรรมออกสู่ตลาดหรือนำไปใช้จริง

Ozadar Selim (2016) ได้เสนอแนวคิดการคิดเชิงออกแบบเชิงสถาปนิก AKKA เป็นกระบวนการคิดเชิงสถาปัตยกรรม (Architectural Thinking) ที่เน้นคนเป็นศูนย์กลางในการคิด ออกแบบหรือหาวิธีการแก้ปัญหา การสร้างนวัตกรรมตามแนวคิดเชิงสถาปนิก แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ระยะเวลารวบรวมและสืบค้นข้อมูล (Appreciate Stage) เป็นระยะที่เริ่มต้นด้วยการ รวบรวมข้อมูลเชิงลึกจากผู้ใช้โดยการออกแบบจะเน้นไปที่ชุมชน มีการค้นหาข้อมูลจากผู้ที่เกี่ยวข้อง หลายแหล่งข้อมูล เพื่อนำมาสังเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้

2. ระยะเวลาก่อร่าง (Kernel Stage) เป็นระยะที่ถ่ายโอนความเข้าใจไปยังผู้ร่วม วิสัยทัศน์ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มุมมอง แล้วนำมาร่างภาพ (Sketches) ภาพวาด (Drawings) และสื่อภาพ (Visual Media) แล้วนำไปสื่อสารกับผู้ใช้

3. ระยะดำเนินการ (Kickstart Stage) เป็นระยะของการเริ่มต้นกระบวนการทาง สถาปัตยกรรมทั้งหมดตั้งแต่การร่างแบบ (Schematic Design) การพัฒนาการออกแบบ (Design Development) การเขียนแบบโครงสร้าง (Construction Drawing) การประกวดราคา (Tender) การขออนุญาตก่อสร้าง (Permits) การก่อสร้าง (Construction) โดยอาศัยความร่วมมือกับกลุ่ม ต่าง ๆ ในชุมชน

4. ระยะเวลาปรับปรุงพัฒนา (Adaptation Stage) เป็นระยะการปรับปรุงพัฒนา สิ่งก่อสร้างให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้หรือคนในชุมชน การคิดเชิงออกแบบเชิงสถาปนิก นั้นจะเน้นความพึงพอใจของลูกค้าเป็นสำคัญ ซึ่งอาจทำให้มีการปรับเปลี่ยนแบบตามความพอใจของ ลูกค้า

IDEO Toolkit (2012) บริษัทให้คำปรึกษาเรื่องการออกแบบในสหรัฐอเมริกา ได้เสนอ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการสำรวจ (Discovery) ระยะของการสำรวจนี้มีความตั้งใจที่จะ สร้างความเข้าใจเชิงลึกของสิ่งที่ถูกต้องและสิ่งที่จำเป็นในการแก้ปัญหา ระยะนี้ให้ความเข้าใจใน ปัญหาการออกแบบที่เสนอมาให้

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการตีความ (Interpretation) ระยะนี้เปลี่ยนข้อมูลที่ได้รวบรวมขึ้น หรือการสังเกตเข้าไปในโอกาสการออกแบบ การรวมความคิดไปสู่ทิศทางสำหรับการสร้างความคิด

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสร้างความคิด (Ideation) ระยะนี้เป็นการสร้างความคิดที่หลากหลาย และความคิดที่แตกต่างโดยปราศจากการตัดสิน การประเมินผลงาน หรือเงื่อนไขข้อจำกัดต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการทดลอง (Experimentation) ระยะนี้นำเสนอต้นแบบ (Prototype) ความคิดจะมองเห็นได้ชัดเจนขึ้นและเปลี่ยนสภาพไปเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่สามารถ ทดสอบและประเมินค่าได้

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation) ภายใต้นำเสนอธรรมชาติของกระบวนการย้อนกลับ รวมถึงการวางแผนสำหรับการพัฒนาต่อไปและปรับปรุงความคิดให้ดียิ่งขึ้น

Burnette Charles (2005) ได้เสนอแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ IDESIGN เป็นกระบวนการที่ Burnette สถาปนิกชาวอเมริกันพัฒนาขึ้น โดยจัดโครงการสอนการออกแบบสำหรับเด็กเพื่อสอนให้เด็กคิดอย่างเป็นระบบ โดยการคิดเชิงออกแบบช่วยสร้างแรงบันดาลใจ การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ IDESIGN เป็นกระบวนการคิดเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของตนเองเพื่อตอบสนองความต้องการและความจำเป็นของคนเป็นสำคัญ (Human-Centered) โดยอาศัยการร่วมมือร่วมใจและการทดลอง เพื่อให้ได้แนวทางหรือวิธีการใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปปฏิบัติได้ Diefenthaler Annette, Moorhead Laura, Speicher Sandy, Bear Charla, & Cerminaro Deirdre (2017) กระบวนการคิดตามแนวคิด IDESIGN ประกอบด้วย 7 ขั้น

1. การตั้งเป้าหมาย (Intending) เป็นการคิดอย่างมีเป้าหมาย (Intentional Thinking) ที่เกี่ยวข้องกับวิธีการที่จะนำความคิดไปใช้เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย การคิดลักษณะนี้จะยังคงอยู่ตลอดจนกว่าสิ่งที่คิดจะบรรลุเป้าหมายหรือถูกขจัดออกไป

2. การให้ความหมาย (Defining) เป็นการคิดเชิงอ้างอิง (Referential Thinking) ถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรารับรู้ ระบุหรือจดจำได้ โดยการจำแนก ระบุ อธิบาย และจัดหมวดหมู่องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ที่อ้างอิง โดยใช้สัญลักษณ์ คำพูด ภาพ และลักษณะท่าทาง (Gesture) ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของภาษาและการตีความ

3. การสำรวจ (Exploring) เป็นการใช้การคิดเชิงสัมพันธ์ (Relational Thinking) ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิธีการจัดระเบียบและวิเคราะห์สิ่งที่พูดถึงทุกองค์ประกอบจะมีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กันแสดงให้เห็นได้จากการเปรียบเทียบ ความสัมพันธ์เชิงตรรกะ เช่น ลำดับชั้น (Hierarchies) การจัดองค์ประกอบ เป็นต้น วิธีการคิดลักษณะเช่นนี้ต้องใช้จินตนาการและความสามารถในการระบุความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์อย่างตรงประเด็น

4. การปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ (Suggesting) เป็นการใช้การคิดเชิงก่อสร้างหรือก่อรูป (Formative Thinking) ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของหรือสถานการณ์ที่เรารับรู้ แสดงออก และตีความ ถือว่ามีความสำคัญ เนื่องจากการตีความสิ่งต่าง ๆ ตามเจตนาและสถานการณ์ที่ตนรับรู้ และเข้าใจ สามารถแสดงให้เห็นได้จากการนำเสนอ ซึ่งจะช่วยให้ผู้นำเสนอได้รับข้อเสนอแนะมาพัฒนาปรับปรุง แก้ไขงานให้มีประสิทธิภาพต่อไป

5. การสร้างสิ่งใหม่ (Innovation) เป็นการใช้การคิดเชิงกระบวนการหรือลำดับขั้น (Procedural Thinking) ที่เกี่ยวข้องกับลำดับขั้นตอนและช่วงเวลาของการกระทำและเหตุการณ์ ซึ่งการคิดในลักษณะนี้จะช่วยแก้ไขสถานการณ์หรือการปฏิบัติให้ดีขึ้น เกิดการเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่

6. การประเมินผลตามเป้าหมาย (Goal Getting) เป็นการใช้การคิดเชิงประเมินค่า (Evaluative Thinking) ที่เกี่ยวข้องกับการพิจารณาว่าเป้าหมายที่ได้มีอยู่แล้วหรือไม่ และการให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงกระบวนการผลิตนั้นถูกต้องหรือไม่ การคิดลักษณะนี้จะเกี่ยวข้องกับการพิจารณาความแตกต่างระหว่างผลลัพธ์ของกระบวนการและเป้าหมายที่กำหนด

7. การเรียนรู้ (Knowing) เป็นการใช้การคิดเชิงสะท้อน (Reflective Thinking) ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ โดยการสะท้อนมุมมอง การมองย้อนกลับไปในประสบการณ์ที่ผ่านมาและการจดจำ สิ่งที่แปลกใหม่ รวมถึงประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงสะท้อนยังเกี่ยวข้องกับความทรงจำที่มีต่อการคิดเชิงสร้างหรือก่อรูปด้วย

จากรายละเอียดกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสังเคราะห์ ดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 การสังเคราะห์กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

เมธอดพัฒนาสกุล (2561)	Hendricks (2018)	Stanford d. school (2017)	UK Design Council (2017)	Ozadar (2016)	IDEO Toolkit (2012)	Burnette (2005)	การสังเคราะห์ของผู้วิจัย
1. เข้าใจปัญหาให้ถูกต้อง (Understand)	1. ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)	1. การเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Emphasize) 2. การสังเคราะห์ข้อมูล (Define)	1. การค้นคว้าหาข้อมูล (Discover) 2. การวิเคราะห์เพื่อสรุปโจทย์ (Define)	1. ระยะเวลารวบรวมและสืบค้นข้อมูล (Appreciate stage)	1. ขั้นการสำรวจ (Discovery)	1. การตั้งเป้าหมาย (Intending)	1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)
2. คิดแบบไม่มีกรอบ (Brainstorm)	2. ขั้นสร้างแนวคิดหรือการออกแบบ (Ideation)	3. การระดมความคิด (Ideate)	3. การพัฒนาแนวคิด (Develop)	2. ระยะก่อร่าง (Kernel Stage)	2. ขั้นการตีความ (Interpretation) 3. ขั้นสร้างความคิด (Ideation)	2. การให้ความหมาย (Defining) 3. การสำรวจ (Exploring)	2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)
3. เรียนรู้ผ่านการทดลองลงมือทำ (Prototype)	3. ขั้นลงมือปฏิบัติ (Implementation)	4. การสร้างแบบจำลอง (Prototype)	4. การพัฒนาเพื่อส่งมอบสู่ผู้ใช้ (Deliver)	3. ระยะดำเนินการ (Kickstart Stage)	4. ขั้นการทดลอง (Experimentation)	4. การปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ (Suggesting) 5. การสร้างสิ่งใหม่ (Innovation)	3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototyping: P)
	5. การทดสอบ (Test)			4. ระยะเวลาปรับปรุงพัฒนา (Adaptation Stage)	5. ขั้นการประเมินผล (Evaluation)	6. การประเมินผลตามเป้าหมาย (Goal getting) 7. การเรียนรู้ (Knowing)	4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)

จากตารางที่ 2 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบของนักวิชาการสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสร้างความเข้าใจ 2) ขั้นสร้างความคิด 3) ขั้นสร้างต้นแบบ 4) ขั้นตรวจสอบ

อีกทั้งได้มีนักวิชาการได้กล่าวถึงรายละเอียดของขั้นตอนการระดมความคิดและขั้นตอนการสร้างต้นแบบไว้ดังนี้

Daniel Ling (2015) กล่าวว่า ขั้นตอนการระดมความคิดเป็นขั้นตอนในกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่จำเป็นจะต้องใช้ทั้งทักษะในการคิดในเชิงกว้าง (Divergent) และทักษะในการตีกรอบและหาจุดบรรจบ (Convergent) โดยขั้นตอนหลังจะเป็นขั้นตอนในการคัดกรองไอเดียหรือความคิดที่ได้ระดมมา เพื่อคัดเลือกความคิดหรือทางออกที่ดีที่สุดในการตอบโจทย์ปัญหาของผู้ใช้งาน ขั้นตอนนี้จะแตกต่างจากขั้นตอนการระดมความคิดที่มุ่งเน้นการคิดไอเดียออกมาในปริมาณมาก ๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้สิ่งที่ทีมนักออกแบบต้องการคือการคัดเลือกไอเดียที่ดีที่สุดเพียงหนึ่งไอเดียจากรายการไอเดียทั้งหมดที่ได้ร่วมกันคิดขึ้นมา ในการคัดเลือกไอเดียที่ดีที่สุด Daniel Ling ได้แนะนำ 3 กระบวนการ ดังนี้

1. การคัดเลือกโดยการเรียงลำดับความสำคัญ (Prioritization) โดยขั้นตอนนี้จะเป็นการเรียงลำดับความสำคัญของไอเดียแต่ละไอเดียจากการประเมินคุณค่าและประโยชน์ที่ผู้ใช้งานจะได้รับ เปรียบเทียบกับความยากง่ายในการดำเนินการ วิธีการนี้จะทำให้ทีมงานสามารถจัดลำดับความสำคัญของไอเดียแต่ละไอเดียได้ว่าไอเดียไหนควรเริ่มดำเนินการก่อนและไอเดียไหน ควรเก็บเอาไว้พัฒนาต่อในอนาคต

2. การคัดเลือกไอเดียที่มีความสัมพันธ์กัน (Affinity) โดยขั้นตอนนี้จะเป็นการวิเคราะห์และจัดระเบียบไอเดียหรือความคิดที่ได้รับมขึ้นมาด้วยการค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างไอเดียต่าง ๆ โดยจะทำการจัดกลุ่มไอเดียที่มีความสัมพันธ์กันเข้าไว้ด้วยกัน และทำการเลือกกลุ่มที่มีความสัมพันธ์สูงเอาไว้และตัดไอเดียอื่น ๆ ที่ไม่มีความสัมพันธ์กันออก ซึ่งวิธีนี้จะทำให้ทิศทางของการทำงานออกแบบชัดเจนขึ้น

3. การประเมินไอเดีย (Evaluation) ในขั้นตอนนี้ทีมงานออกแบบจะทำการประเมินไอเดียผ่านเกณฑ์ การประเมินต่าง ๆ ซึ่งเกณฑ์การประเมินนี้อาจเป็นการคิดขึ้นมาร่วมกันระหว่างทีมออกแบบและผู้ใช้งานจริง โดยจะทำการประเมินความสำคัญ ความสร้างสรรค์และความเป็นไปได้ของไอเดียเป็นหลักจากการพิจารณารายละเอียดของไอเดียต่าง ๆ ในแต่ละด้าน

เสกสรรค์ วิบูล (2553) กล่าวว่า ขั้นตอนของวิธีการสร้างต้นแบบมี 4 ขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดความต้องการ เป็นการหาความต้องการพื้นฐานของผู้ใช้ระบบ นักออกแบบระบบจะต้องมีเวลาเพียงพอในการศึกษาหาความต้องการด้านสารสนเทศพื้นฐานของผู้ใช้
2. ออกแบบต้นแบบ นักพัฒนาระบบสามารถใช้เครื่องมือในการพัฒนาต้นแบบออกแบบระบบ เพื่อให้เกิดความรวดเร็ว
3. นำต้นแบบไปใช้ ผู้ใช้จะนำต้นแบบไปทดลองใช้ว่าสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เพียงใด โดยผู้ใช้สามารถให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาหรือข้อแนะนำในการปรับปรุงต้นแบบได้
4. การปรับแต่งต้นแบบ เป็นการนำความเห็นของผู้ใช้มาปรับปรุงต้นแบบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ขั้นตอนนี้จะเกิดซ้ำไปซ้ำมาจนกระทั่งผู้ใช้เกิดความพอใจ แล้วจึงจะสามารถนำต้นแบบไปใช้งานได้

การสังเคราะห์กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปลาย โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการ โดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์
2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P) เป็นขั้นตอนระดมความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับมุมมอง วิธีการหรือแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการมากำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เป็นรูปธรรมแสดงถึงความเป็นไปได้ก่อนสร้างต้นแบบปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ดังนี้
 - 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization) เป็นการเรียงลำดับความสำคัญของแต่ละความคิดจากข้อมูลและความต้องการที่ได้มาจัดความสัมพันธ์ของกลุ่มความคิดเข้าด้วยกัน
 - 2.2 ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas) เป็นการประเมินความสำคัญและความเป็นไปได้ในการออกแบบ และตัดสินใจเลือกความคิดเพื่อนำมาสร้างกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่าง
3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P) เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน หลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน ดังนี้
 - 3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype Design) เป็นการปฏิบัติสร้างต้นแบบตามเทคนิควิธีการของรูปแบบการสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับแนวความคิดที่วางไว้

3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement) เป็นการพัฒนาปรับปรุงต้นแบบ เก็บรายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน จนกระทั่งเกิดความพอใจมีประสิทธิภาพมากขึ้นจึงจะสามารถนำต้นแบบไปใช้ได้

4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงาน จัดแสดงผลงานต้นแบบ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ

2.4 การประเมินการคิดเชิงออกแบบ

Lawson Bryan (2012) กล่าวว่า ได้ให้ความสนใจการประเมินความคิด และความรู้ของผู้เรียนในขั้นตอนของการจัดสภาพแวดล้อม ซึ่งผลการประเมินนักออกแบบ ซึ่งมีหลายแนวทางในการที่จะเข้าถึงความรู้ความคิดของนักออกแบบ เพราะความรู้ของนักออกแบบเกิดจากการกระทำในงานของตนอย่างเป็นขั้นตอนมีกระบวนการชัดเจน ความรู้ของนักออกแบบอาจจะอธิบายยาก ยกตัวอย่างเช่น นักออกแบบไม่สามารถชี้จักรยานหรือว่ายนน้ำได้นั้น เพราะอธิบายได้ยาก แต่จะสังเกตได้จากทำงานในขณะปฏิบัติ ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. ศึกษาในขณะที่นักออกแบบทำงานออกแบบ ข้อมูลของนักออกแบบในกระบวนการการทำงานจะได้ข้อมูลตั้งแต่ปัจจัยนำเข้าไปสู่ผลผลิตทั้งกระบวนการข้อมูลที่ได้จะปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน กระบวนการสร้างสรรค์เป็นไปตามธรรมชาติทั่วไป โดยทั่วไปมักพบว่านักออกแบบที่ประสบความสำเร็จในการออกแบบ เริ่มต้นด้วยข้อมูลปัจจัยภายนอกปริมาณไม่มาก แต่สร้างงานที่มีคุณภาพได้ จึงมีความจำเป็นที่ต้องศึกษากระบวนการทำงาน

2. จะต้องควบคุมสถานการณ์ สร้างสภาพแวดล้อมให้นักออกแบบทำงานภายใต้เงื่อนไขที่ปรากฏ และสามารถศึกษาความรู้ของนักออกแบบได้มีวิธีดังนี้

2.1 แบบสังเกตและติดตาม นักออกแบบในการปฏิบัติงานจริง ตั้งแต่การค้นหาข้อมูล การเจรจากับลูกค้า ผู้บริโภค การอธิบายวิธีการแก้ปัญหาของนักออกแบบ โดยเปรียบเทียบกับนักออกแบบคนอื่น ๆ และสังเกตว่าความคิดใดที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน ซึ่งนำไปสู่ข้อสรุปที่น่าสนใจ

2.2 ตรวจสอบว่านักออกแบบทำงานที่ซ้ำ ๆ กันในกระบวนการใด ซึ่งอาจจะหมายความว่ากระบวนการนั้นอาจจะมีคามสำคัญจะนำไปสู่ระบบความเข้าใจการทำงาน ของนักออกแบบ

2.3 ศึกษาการทำงานของนักออกแบบตามธรรมชาติ โดยการสังเกตในห้องปฏิบัติการออกแบบ (Design Studio) แต่ความรู้บางประเภทไม่สามารถสังเกตเห็นได้ในกระบวนการ จึงต้องมีเครื่องช่วยบันทึกการทำงานในกลุ่ม เพื่อให้เห็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

ระหว่างนักออกแบบในกลุ่มซึ่งแสดงออกให้เห็นในรูปของภาษา (Verbal) และภาพ (Visual) จะนำไปสู่การพัฒนาที่มีความสำคัญ

2.4 การตั้งคำถามกับนักออกแบบ การสัมภาษณ์นักออกแบบ หรือให้นักออกแบบเขียนเกี่ยวกับตนเอง (Self-Report) ในการศึกษาประเภทนี้ ผู้วิเคราะห์ข้อมูล ต้องอ่านอย่างระมัดระวัง เพราะนักออกแบบส่วนใหญ่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญในการสื่อสารด้วยภาษา การศึกษานักออกแบบควรศึกษาช่วงแสดงการตัดสินใจในการออกแบบในขณะนำเสนองานเพื่อหาข้อสรุปสร้างเป็นผลงาน

2.5 การหาความคิดที่ต้องการจากนักออกแบบที่ตรงประเด็น คือการสร้างเครื่องมือในการวิจัย และการจำลองสถานการณ์ในการออกแบบ เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักออกแบบภายใต้สิ่งที่ต้องการรู้โดยเฉพาะการประเมินความคิดเชิงการออกแบบ เป็นการประเมินทักษะในการปฏิบัติงานที่ส่งผลสะท้อนให้เห็นถึงความรู้และความคิดของผู้ปฏิบัติงาน ซึ่งรูปแบบในการประเมินขึ้นอยู่กับผู้ประเมินว่ามีจุดประสงค์ต้องการรู้อะไรจากขั้นตอนการปฏิบัติงาน และเลือกใช้รูปแบบให้เหมาะสมกับจุดประสงค์นั้น

Cross Nigel (2006) กล่าวว่า ความคิดเชิงออกแบบมีลักษณะเป็นอภิปัญญา (Metacognition) ซึ่งหมายถึง ความสามารถของบุคคลที่มีต่อกระบวนการคิดของตนเอง รู้ว่าอะไรที่เหมาะสมกับตนเองในการเรียนรู้ ตลอดจนสามารถเลือกกลวิธีในการวางแผนกำกับควบคุมการออกแบบ และประเมินการเรียนรู้ของตนเองได้ เพื่อให้การเรียนรู้หรือการปฏิบัติงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ องค์ประกอบของอภิปัญญา (Metacognition) มี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความรู้ 2) การควบคุมตนเอง และ 3) ความตระหนักรู้ต่อกระบวนการคิด

Schon Donald (1995) กล่าวว่า การประเมินความรู้ที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติ ได้จำแนกความรู้ในการออกแบบอยู่ 2 ประเภทใหญ่ คือ ความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) และความรู้ซ่อนเร้น (Tacit Knowledge)

1. ความรู้ทั่วไป หรือความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) เป็นความรู้ที่สามารถรวบรวมถ่ายทอดได้ โดยผ่านวิธีการที่แสดงออกมาในลักษณะแบบรูปธรรม เช่น การบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ผลงานออกแบบ แบบร่าง (Sketch Design) ตัวผลงานออกแบบ ดังนั้นความรู้ทั่วไปหรือความรู้ชัดแจ้ง สามารถที่จะตรวจสอบ และตีความได้เมื่อนำไปใช้แล้วเกิดความรู้ใหม่ต่อยอดความรู้ได้ สอดคล้องกับ Lawson (2012) กล่าวว่า ในการออกแบบผลงาน การออกแบบเป็นลักษณะของความรู้ที่ชัดแจ้งที่สามารถทดสอบให้เห็นในเชิงประจักษ์ได้ในความรู้ และความคิดสะท้อนจากกระบวนการทำงาน

2. ความรู้ซ่อนเร้น (Tacit Knowledge) ความรู้ลักษณะนี้เป็นแบบนามธรรม เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ พรสวรรค์หรือสัญชาตญาณของแต่ละบุคคลในการทำความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ เป็นความรู้ที่ไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูด หรือลายลักษณ์อักษรได้โดยง่าย เช่น ทักษะในการทำงาน งานฝีมือ หรือการคิดเชิงวิเคราะห์ ดังนั้นการศึกษาความรู้เฉพาะอาจจะเน้นไปที่ การแบ่งปันความรู้ที่อยู่ในตัวผู้ปฏิบัติกับผู้อื่น อันนำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่ ความรู้ในลักษณะนี้อาจจะศึกษาได้ในระหว่างการทำงานด้วยเช่นกัน

จากการประเมินการคิดเชิงออกแบบผู้วิจัยสรุปได้ว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิด ในการสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากกระบวนการคิด และกระบวนการในการปฏิบัติ ซึ่งการคิดเชิง ออกแบบเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการ (Process Skill) เป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิธีดำเนินการต่าง ๆ ทั้งกระบวนการทางสติปัญญา และกระบวนการทาง สังคม ดังนั้นการประเมินการคิดเชิงออกแบบจึงต้องมีการประเมินกระบวนการทำงาน กระบวนการ ออกแบบระหว่างปฏิบัติงานโดยมีขั้นตอนอย่างเป็นระบบ จนการดำเนินงานสำเร็จลุล่วงตาม วัตถุประสงค์ของการออกแบบ และประเมินความรู้ทักษะทางการคิด การคิดวิเคราะห์ การคิด สร้างสรรค์ และทักษะต่าง ๆ ในการทำงานร่วมกัน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ

กุลกาญจน์ สุวรรณรักษ์ (2563) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูที่ ส่งเสริมความสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) พัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ คิดเชิงออกแบบ
- 2) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบ ได้แก่ 2.1) ด้านความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 2.2) ความคิดเห็นของสมาชิกที่ได้รับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วย ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพออนไลน์ และ 2.3) ความสามารถการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของ นักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย คือ นักศึกษาวิชาชีพครู จำนวน 4 คน นักเรียนประถมศึกษา จำนวน 78 คน ครูพี่เลี้ยง จำนวน 4 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ แบบประเมินการออกแบบการจัดการ เรียนรู้ แบบประเมินการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แบบสอบถามความคิดเห็น สมาชิกที่ได้รับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแบบประเมินการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน

สรุปผลการวิจัย 1) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) หลักการ โดยยึดแนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ 5 องค์ประกอบ คือ

วิสัยทัศน์ร่วม ทีมร่วมแรงร่วมใจ การเรียนรู้และการพัฒนาวิชาชีพ การสืบสอบสะท้อนผล และเทคโนโลยีสนับสนุน (2) วัตถุประสงค์ (3) กระบวนการของรูปแบบประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์ การวางแผน การนำแผนการสอนไปใช้ และสะท้อนคิด (4) การวัดและประเมินผล และ (5) เงื่อนไขในการนำรูปแบบการสอนไปใช้ 2) ประสิทธิภาพของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพออนไลน์ พบว่า 2.1) ด้านความสามารถในการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนได้รับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก และความสามารถในการจัดการเรียนรู้สูงสุดในระดับมากที่สุด 2.2) ความคิดเห็นของสมาชิกที่ได้รับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สูงสุดในระดับมากที่สุด และ 2.3) ความสามารถสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด

ณัฐวรรณ เณลิมสุข (2563) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติ ที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนศิลปศึกษาแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตที่เรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2562 จำนวน 38 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน สรุปผลการวิจัย 1) รูปแบบการเรียนการสอนศิลปศึกษาแบบผสมผสานตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะแบบผสมผสาน (2) แหล่งเรียนรู้ (3) การติดต่อสื่อสาร/การมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียน (4) การบริหารจัดการเรียนการสอน และ (5) การประเมินผลการเรียน และมีขั้นตอนกิจกรรมการเรียนการสอน 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจและแสวงหาความรู้ ขั้นที่ 2 การรวบรวมและเข้าถึงความรู้ ขั้นที่ 3 การกระตุ้นความคิด ขยายความรู้ ขั้นที่ 4 การริเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นที่ 5 พัฒนาประยุกต์ผลงาน และขั้นที่ 6 วิพากษ์วิจารณ์-ประเมินผล 2) ผลการทดลองรูปแบบการเรียนการสอนศิลปศึกษาแบบผสมผสานตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติ พบว่า 2.1) นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.2) ผลงานศิลปะของนักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก 2.3) ผลการประเมินรับรองรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีระดับคุณภาพเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้

สมโภชน์ พลูเขตกิจ (2563) วิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิง ออกแบบเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและการพัฒนา (Research and Development) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนหนองฉาง วิทยา จำนวน 36 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ใน การวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบ แบบทดสอบวัดทักษะด้านการ สร้างสรรค์และนวัตกรรม แบบประเมินทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม และแบบประเมิน ทักษะการทำงานเป็นทีม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และ ค่าสถิติทดสอบทีแบบหนึ่งกลุ่ม (T-Test One Sample) สรุปผลการวิจัย 1) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และ นวัตกรรม สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 75.00/76.19 2) นักเรียนมีทักษะด้านการ สร้างสรรค์และนวัตกรรมหลังเรียน อยู่ในระดับดีมาก 3) นักเรียนมีทักษะด้านการสร้างสรรค์และ นวัตกรรมหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักเรียนมีทักษะ การทำงานเป็นทีมระหว่างเรียนอยู่ในระดับดีมาก

ชญาภรณ์ เอกธรรมสุทธิ์ (2562) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด การคิดเชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดการสะท้อนคิดการปฏิบัติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้าง นวัตกรรมทางการแพทย์ของนักศึกษาพยาบาล มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิผลของ รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดการสะท้อนคิดการปฏิบัติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการแพทย์ และ แบบบันทึกการเรียนรู้ สรุปผลการวิจัย 1) รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีหลักการสำคัญ 5 ประการได้แก่ (1) การสร้างความตระหนักรู้และแรงบันดาลใจ (2) การศึกษาและวิเคราะห์จาก บริบทจริงผ่านมุมมองที่หลากหลาย (3) การสะท้อนการปฏิบัติผ่านการสนทนา การฟังและการเขียน บันทึก (4) การร่างและนำเสนอแบบจำลองผ่านการสะท้อนมุมมองของกลุ่ม และ (5) การนำเสนอ หรือเผยแพร่ผลงาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การเตรียมความพร้อมและสร้างแรงบันดาลใจ (2) การศึกษาข้อมูลและระบุประเด็นปัญหา (3) การสืบค้นข้อมูลและทวนสอบแนวทางการแก้ปัญหา (4) การสร้างและตรวจสอบต้นแบบนวัตกรรมทางการแพทย์ และ (5) การเผยแพร่และสะท้อนการ เรียนรู้ 2) ผลการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น พบว่า นักศึกษา พยาบาลมีระดับความสามารถในการสร้างนวัตกรรมทางการแพทย์อยู่ในระดับดี และมีความสามารถในการ สร้างนวัตกรรมทางการแพทย์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และพบว่า

นักศึกษาพยาบาลสามารถสร้างนวัตกรรมการพยาบาลได้โดยใช้ความรู้ทางการพยาบาลและความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถนำเสนอให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของนวัตกรรมการพยาบาลได้

ภูซังค์ โรจน์แสงรัตน์ (2559) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสอนออกแบบ และนักออกแบบที่มีต่อปัจจัยการออกแบบสร้างสรรค์อัตลักษณ์ไทย 2) พัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน 3) ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สาขาออกแบบ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 36 คน เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย รูปแบบการสอนแบบประเมินผลงานผู้เรียน แบบสอบถามความคิดเห็น ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลอง One Group Pretest – Posttest Design สรุปผลการวิจัย 1) รูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทย ประกอบด้วย (1) การสร้างประสบการณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ไทย (2) การวิเคราะห์รูปทรงนัยยะไทย (3) การสังเคราะห์และออกแบบ 2) คะแนนผลงานออกแบบที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

Guaman-Quintanilla (2023) วิจัยเรื่อง Impact of Design Thinking in Higher Education: a Multi-Actor Perspective on Problem Solving and Creativity. มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้การคิดเชิงออกแบบต่อทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ และมีการประเมินหลักสูตรที่นักศึกษาใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่แท้จริงและเสนอแนวทางแก้ไข กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษา 910 คน จากสาขาวิชาต่าง ๆ การรวบรวมข้อมูลสามครั้งในระหว่างภาคการศึกษา คือ ก่อนเรียน (t0) ระหว่างเรียน (t1) หลังเรียน (t2) ในการศึกษาแต่ละครั้งจะประเมินทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาแต่ละคนจากผู้ประเมิน 3 คน ได้แก่ นักศึกษาประเมินตนเอง เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ANOVA สรุปผลการวิจัยผลการประเมินแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญตามข้อมูลจากผู้ประเมินทั้งสามคน ซึ่งผลการวิจัยสนับสนุนการนำแนวคิดเชิงออกแบบไปใช้ในหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะสำคัญ เช่น การแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน

Hsu-Chan Kuo (2022) วิจัยเรื่อง The Impact of Design Thinking PBL Robot Course on College Students' Learning Motivation and Creative Thinking. มีวัตถุประสงค์เพื่อสามารถส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในการพัฒนาหุ่นยนต์

สำหรับนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มทดลอง จำนวน 18 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 23 คน การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจ การทดสอบเชิงปริมาณ และการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพ สรุปผลการวิจัย 1) กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมในด้านแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยภาพรวมนักศึกษาในกลุ่มทดลองมีความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองและผลงานมีคุณค่า 2) กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมในด้านความคิดสร้างสรรค์ (ความคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความยืดหยุ่น) โดยภาพรวมนักศึกษาในกลุ่มทดลองสามารถคิดได้เร็วขึ้น สามารถพิจารณาปัญหาผ่านมุมมองที่หลากหลาย และเกิดแนวคิดที่สร้างสรรค์มากขึ้น การเรียนรู้จากโครงการเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการศึกษาด้านวิศวกรรม ซึ่งการศึกษานี้ศึกษาเพิ่มเติมถึงผลของแนวทางการเรียนรู้จากโครงการแบบผสมผสานการคิดเชิงออกแบบต่อแรงจูงใจในการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาหุ่นยนต์และโครงการที่ได้รับการพัฒนาอย่างดีมักต้องอาศัยความรู้แบบสหวิทยาการ เช่น การออกแบบและเทคโนโลยี การทำงานร่วมกันเป็นทีมแบบสหวิทยาการเพื่อปรับความต้องการด้านความพึงพอใจและควมมีชีวิตให้เหมาะสมที่สุดสำหรับการพัฒนานวัตกรรม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบผู้วิจัยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้คิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรม สร้างสิ่งประดิษฐ์ และผลงานสร้างสรรค์ บนพื้นฐานความต้องการของคน การเข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น เป็นวิธีการทำงานโดยมีคนเป็นศูนย์กลาง ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ และการใช้ความคิดเพื่อเข้าใจในการออกแบบผลผลิต มีกระบวนการทำงาน กระบวนการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการสร้างนวัตกรรมที่สูงขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะทางสังคม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นทำให้เกิดมุมมองและทัศนคติที่กว้างขึ้นเพื่อใช้สำหรับการพัฒนาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ต่อไป

3. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) หรือ CBL มีฐานรากมาจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) โดยมีเงื่อนไขการเรียนรู้คือการเรียนรู้เป็นกระบวนการลงมือกระทำ (Active Process) เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติจริงจากสถานการณ์ที่พบในชุมชน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับชุมชนเป็นหลัก นำเอาทรัพยากร ปัญหาความและต้องการชุมชนมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดในการศึกษา ดังนี้

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ได้มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไว้ดังต่อไปนี้

รติมา สิงห์โชติสุขแพทย์ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชนได้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชนร่วมกับสมาชิกในชุมชน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับท้องถิ่น และทำให้ผู้เรียนเห็นบริบทที่แท้จริงในชุมชนที่ผู้เรียนอาศัย และทำให้เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ การสื่อสาร เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นการพัฒนาพฤติกรรมและเจตคติทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อชุมชนและยังเป็นการพัฒนาความรู้ที่ได้รับจากชุมชนเช่นกัน

ชไมมณ ศรีสุรภัย (2560) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning: CBL) คือการเรียนรู้จากชุมชนเพื่อให้ผู้เรียนทำงานได้กับทุกภาคส่วนในสังคม เกิดการเรียนรู้ในโลกของความเป็นจริง เข้าใจการปฏิบัติของบุคคลที่มีต่อสังคมและการเมือง มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเข้าใจกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

วชิรวัดดี อาริยะสิริโชติ (2558) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ คือการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ (2557) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning: CBL) คือ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน เช่น การศึกษาเรื่องวัฒนธรรมชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ชุมชน การจัดการองค์กรภายในชุมชน เป็นต้น เป็นการศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากผู้รู้ หรือกลุ่มองค์กรในชุมชน นอกเหนือจากการบรรยายในห้องเรียน โดยเน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติ (Learning by Doing) คือ เน้นการลงมือปฏิบัติและมีการจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และ

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เปิดโอกาสให้นักศึกษาเข้าไปปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติการจริงร่วมกับชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ปรากฏการณ์ แทนการเรียนรู้จากตำราแต่เพียงอย่างเดียว

Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development (2013) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานว่า เป็นโอกาสในการสำรวจการทำงานที่ชุมชนได้จัดไว้ให้ผู้เรียน ผ่านการทดลองในโครงการต่าง ๆ โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชุมชนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และความรับผิดชอบ นักเรียนได้รับโอกาสในการประยุกต์ใช้ และพัฒนาองค์ความรู้ทักษะ และเจตคติที่จำเป็นสู่การใช้ชีวิตจริง และยังเป็นการพัฒนาความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชน และเข้าใจบทบาทของชุมชนและความรับผิดชอบ

Ibrahim Mona (2010) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ (Community-Based Learning) เป็นการบูรณาการบริการชุมชนเข้ากับการเรียนรู้ในห้องเรียน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยผู้เรียนพัฒนาทักษะส่วนบุคคล และพัฒนาความรู้สึกรับผิดชอบต่อสังคมได้เท่าเทียมกับการพัฒนาทักษะทางวิชาการ

Owens Thomas & Wang Changhua (1996) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นกลยุทธ์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ว่าตนเองประสงค์จะเรียนรู้อะไร โดยมีชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่กว้างขวางที่จะสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน จะทำให้เกิดผลการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งความรู้ด้านวิชาการ การทำงานและอาชีพ ด้านการพัฒนาการของบุคคลและสังคม ด้านคุณค่าของการบริหารและงานด้านความเข้าใจ และการใช้แหล่งประโยชน์ของชุมชน

จากความหมายของนักวิชาการข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานหมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากชุมชน มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงร่วมกับชุมชน ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหาความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติ เห็นคุณค่าของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ตระหนักถึงความสำคัญและความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชนของตนเอง

3.2 หลักการ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานได้มีนักการศึกษาได้กำหนดหลักการ แนวคิด กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

สุมาลี ชัยเจริญ (2557) กล่าวว่า หลักการพื้นฐานสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. สถานการณ์ปัญหา (Problem Based) การปรับโครงสร้างทางปัญญาจะสามารถ สร้างความรู้ขึ้นมาใหม่ได้หรือเกิดการเรียนรู้ ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น สถานการณ์ ปัญหาจะทำหน้าที่เป็นประตูที่นำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหา

2. แหล่งเรียนรู้ (Resource) คือแหล่งรวบรวมเนื้อหาข้อมูลสารสนเทศที่ผู้เรียนใช้ เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ

3. การโค้ช (Coaching) โดยเปลี่ยนบทบาทของครูจากทำหน้าที่ในการถ่ายทอด ความรู้หรือบอกความรู้มาเป็น “ผู้ชี้แนะ” ที่ต้องให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำแก่ผู้เรียน ซึ่งมุ่งเน้น การให้ความรู้ หรือการให้รู้คิดและการสร้างปัญญา

4. ฐานการช่วยเหลือ (Scaffolding) เป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีการแก้ปัญหาหรือ การเรียนรู้ในกรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จด้วยตนเองได้ เป็นการ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความพยายามในการเรียนรู้ ซึ่งอาจใช้เป็นคำแนะนำแนวทาง ตลอดจน วิธีการต่าง ๆ

5. การร่วมมือกันแก้ปัญหา (Collaboration) การทำงานร่วมกัน ร่วมมือแก้ปัญหา จะสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการคิดไตร่ตรอง โดยเป็นการเปิดโอกาสให้ทั้งผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ ได้แลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นของตนเองกับผู้อื่น อีกทั้งยังเป็นส่วนสำคัญในการป้องกันและปรับ ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้

กล้า ทองขาว (2557) กล่าวว่า แนวคิดในการจัดการศึกษาฐานชุมชนมีสาระสำคัญดังนี้

1. การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นระบบการศึกษาทางเลือกของภาคประชาชน ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้มแข็งที่ฐานราก ที่จำเป็นต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการ การศึกษาทั้งระบบ โดยให้ความสำคัญกับครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น สถาบันศาสนา เอกชน องค์กร เอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และองค์กรอื่นของประชาชน เต็มเต็มการจัดการศึกษาที่ดำเนิน อยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่สุขภาวะของคนไทย ทั้งทางด้านสติปัญญา จิตใจ ร่างกาย และสังคม

2. การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เชื่อว่า ทุกคนมีศักยภาพที่จะเรียนรู้ ได้ บนหลักการการศึกษาเพื่อมวลชนและมวลชนเพื่อการศึกษาช่วยกันทำให้การศึกษาเป็นกลไก ปลุกฝัง และพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม รากเหง้า ประวัติศาสตร์ ชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติ

3. การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เอา “ชีวิตเป็นตัวตั้ง” แทนการเอา “วิชาเป็นตัวตั้ง” ตามแบบแผนเดิม โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมจริยธรรม รูปแบบการศึกษาเป็นการศึกษาระบบเปิดที่บูรณาการทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยที่ทุกคนมีสิทธิเพื่อที่จะให้ความเห็นหรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเป็นการศึกษาที่ฟังเสียงประชาชน

4. การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่สามารถรองรับผู้จบการศึกษา ชั้นพื้นฐาน ที่ไม่ประสงค์เข้ารับการศึกษาในระบบ แต่สามารถศึกษาต่อด้วยการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยได้รับการสนับสนุนจากรัฐและการยอมรับจากสังคม ผู้จบการศึกษาสามารถเลือกรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา และการอาชีวศึกษา หรือเลือกที่จะมีอาชีพอิสระ มีสถานประกอบการ และหากต้องการกลับเข้าสู่การศึกษาในระบบ ก็สามารถเทียบความรู้และประสบการณ์ โดยองค์กรเทียบโอนความรู้และประสบการณ์ ที่สามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างเป็นองค์รวม

5. การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการเพิ่มความสำคัญของเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชุมชนท้องถิ่น สถาบันศาสนาและสถาบันสังคมอื่น ๆ โดยเฉพาะสถาบันครอบครัว ต้องหันมาให้ความสำคัญกับเยาวชนและบุตรหลาน โดยร่วมกันปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม มารยาท ประเพณี และวัฒนธรรมภายในครอบครัวและชุมชน โดยรัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างครอบครัวเข้มแข็งเป็นฐานรากของสังคม

6. การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการจัดการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ (Interactive Learning Through Action) กระบวนชุมชน คือ หัวใจของการพัฒนา แผนการพัฒนาของชุมชนเป็นแผนอย่างบูรณาการคือ เศรษฐกิจ จิตใจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การศึกษาและประชาธิปไตย เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติจะนำไปสู่ชีวิตและการอยู่ร่วมกันที่ดี เป็นการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดไม่ใช่การท่องวิชา การเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติทำให้ชีวิต เศรษฐกิจและสังคมพัฒนาอย่างบูรณาการ

Melaville Atelia, Berg Amy, & Blank Martin (2015) กล่าวว่า แนวคิดพื้นฐานในการเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐาน มี 6 ประการ ดังนี้

1. ความรู้สร้างและเปลี่ยนแปลงได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม
2. ความทรงจำ (การรวบรวม การเก็บไว้ใช้ และการนำกลับมาใช้ใหม่) มีอิทธิพลจากประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผ่านมาและการฝึกปฏิบัติ
3. แรงจูงใจในการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความตั้งใจส่วนบุคคลเกี่ยวกับความสามารถและการรับรู้ถึงความสำคัญ และการรับรู้ถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้
4. แต่ละบุคคลเรียนรู้ด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน

5. อุปสรรคของการเรียนรู้สามารถทำให้ลดลงโดยการควบคุมปัจจัยที่สำคัญในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน

6. การเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวอย่างมีประสิทธิภาพจะทำให้เกิดการเชื่อมระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชนได้เป็นอย่างดี

Melaville Atelia, Berg Amy, & Blank Martin (2015) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. เรียนรู้เนื้อหาสาระอย่างมีความหมาย (Meaningful Content) การเรียนรู้เกิดขึ้นในสถานที่ที่ใช้เรียนรู้และมุ่งไปยังประเด็นที่มีความหมายสำหรับผู้เรียน โดยใช้ชุมชนของผู้เรียนเองเป็นฐานของการเรียนรู้ นำไปสู่การนำความรู้เดิมมาใช้และสร้างความรู้ใหม่จากการเรียนรู้และการปฏิบัติในชุมชน โดยมีครูเป็นผู้ให้การสนับสนุน ซึ่งอาจแสดงความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะที่สำคัญด้านการเรียนรู้เนื้อหาสาระอย่างมีความหมายกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐาน

2. ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและมีทางเลือก (Voice and Choice) กิจกรรมการเรียนรู้ต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้น (Active) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและมีทางเลือก (Voice and Choice) โดยสามารถเรียนรู้ตามศักยภาพและการเห็นคุณค่าแห่งการเรียนรู้ ครูทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำและดูแล สร้างความมั่นใจให้แก่ผู้เรียนในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้ บ่อยครั้งที่การเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐาน ต้องใช้เทคนิคการสอนแบบสืบสวน การตั้งคำถาม การทำนายและการสรุป เพื่อใช้สร้างกรอบแนวคิดในการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามผู้เรียนไม่เพียงแต่ตั้งใจอ่านเขียนและฟังเท่านั้น ต้องมุ่งมั่นที่จะออกแบบการเรียนรู้ของตนเองเพื่อที่จะได้เก็บรวม วิเคราะห์ และแสดงออกตามสิ่งที่ได้เรียนรู้ การเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐานมีศักยภาพในการสร้างทักษะให้กับผู้เรียนทุกคน ทั้งทักษะทางร่างกาย ดนตรี การเดินร่า ได้ดีพอกับทักษะส่วนบุคคล ความรู้สึกและความรักที่มีต่อชุมชนและสามารถนำเสนอสิ่งที่เรียนรู้ให้ผู้อื่นทราบได้ ซึ่งอาจแสดงความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะที่สำคัญด้านการให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและมีทางเลือกกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐาน

3. ตอบสนองเป้าหมายของผู้เรียนและชุมชน (Personal and Public Purpose) เป้าหมายของการเรียนรู้จะเชื่อมโยงระหว่างความสำเร็จของผู้เรียนสู่เป้าหมายของชุมชนการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในประเด็นปัญหาและความสำเร็จของชุมชนของตนเอง จะช่วยสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้เรียนว่าสามารถทำได้ สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้จากชุมชน และเชื่อมโยงผู้เรียนเข้ากับบรรทัดฐานและค่านิยมของชุมชน รวมทั้งสร้างสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับชุมชน นอกจากนี้ทัศนคติที่ดีจะเกิดขึ้นเมื่อ

ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับฝ่ายต่าง ๆ ในชุมชน ได้พัฒนาทักษะและได้รับผลของการกระทำนั้น ดังนั้นผู้เรียนจะเพิ่มความเชื่อมั่นในการบริหารจัดการชีวิตของตนเอง หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ และเข้ามามีส่วนร่วมในโรงเรียนมากขึ้น การจัดการเรียนการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักและรับผิดชอบต่อความต้องการที่แท้จริงของชุมชน การเรียนรู้จากสถานที่จริงนี้จะทำให้ผู้เรียนรู้ถึงความต้องการและจุดแข็งทั้งของผู้เรียนและชุมชน รวมทั้งค้นพบแนวทางที่สร้างสรรค์ในการยกระดับชุมชน ผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนของเขาสามารถยกระดับการเป็นอยู่ที่ดีของชุมชน

4. สามารถประเมินสิ่งที่เรียนรู้และให้ข้อมูลย้อนกลับได้ (Assessment and Feedback) การประเมินการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานควรประเมินทั้งความก้าวหน้าที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนและผลกระทบที่เกิดขึ้นโดยผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ทั้งครู ผู้เรียน และสมาชิกในชุมชน โดยใช้วิธีการวัดที่หลากหลายเพื่อประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้เรียน ซึ่งอาจประเมินทั้งแบบเป็นทางการ (Formally) และไม่เป็นทางการ (Informally) ด้วยการประเมินจากเพื่อนผู้ร่วมงานและครู การประเมินจากหลายแห่งจะช่วยเติมเต็มความสามารถที่สมบูรณ์ของผู้เรียน การได้รับข้อมูลย้อนกลับจากทุก ๆ ด้านจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ว่าควรปรับปรุงงานและสิ่งที่ตนเองเรียนรู้ได้อย่างไร นอกจากนี้สิ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ยิ่งขึ้น คือโอกาสที่จะได้สะท้อนกลับ (Reflection) เมื่อผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการคิดอย่างใคร่ครวญในสิ่งที่ได้พบและประสบการณ์ที่ได้รับ ซึ่งอาจทำได้โดยการเขียนสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ลงในแบบบันทึก แบบกิจกรรม หรือเขียนในรูปแบบของแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) ซึ่งใช้สะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ในการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานใช้แสดงข้อค้นพบต่าง ๆ รวมทั้งความรู้สึก แม้กระทั่งรูปภาพ ผลการสัมภาษณ์จากเครื่องบันทึกเสียง วิดีทัศน์ ตลอดจนเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้ ซึ่งอาจแสดงความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะที่สำคัญด้านการประเมินสิ่งที่เรียนรู้และให้ข้อมูลย้อนกลับกับแนวทางกาจัดการเรียนการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐาน

5. สร้างแหล่งเรียนรู้และสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้เรียนและชุมชน (Resources and Relationships) ชุมชนที่เป็นหุ้นส่วนจะช่วยเพิ่มแหล่งเรียนรู้และสัมพันธ์ภาพที่ดีแก่ผู้เรียน รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และแสดงออก ผู้เรียนจะมีความภาคภูมิใจที่สามารถให้การช่วยเหลือสังคม-ชุมชนได้ ทั้งนี้ผู้เรียนต้องประเมินทุนทางสังคม (เครือข่ายทางสังคมที่จะช่วยสนับสนุนผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนค่านิยม ข้อมูลข่าวสาร คำแนะนำและการพบปะสังสรรค์) เครือข่ายทางสังคมจะเป็นช่องทางที่ให้การช่วยเหลือ และให้ข้อมูลย้อนกลับในการกำหนดเป้าหมายของชุมชน การวางแผนเพื่ออนาคตของชุมชนและตัดสินใจร่วมกัน จากความต้องการของผู้เรียนและคนในชุมชนแต่ละคนจะรวมเป็น “ชุมชนแห่งการฝึกปฏิบัติ” เป็นที่ซึ่งหล่อหลอม ความเชื่อ ทักษะการเรียนรู้ และรวบรวมแหล่งเรียนรู้และสัมพันธ์ภาพของผู้เรียนและชุมชนไว้ด้วยกัน ทั้งนี้ผู้เรียนไม่ควรค้นหาเฉพาะความรู้เท่านั้น แต่ต้องพัฒนาความสามารถการใช้ความรู้ทักษะและประมวลถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแก้ปัญหาตามความต้องการของชุมชนในฐานะสมาชิกของชุมชน

Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development (2013) กล่าวว่า รูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยมีชุมชนเป็นฐานมี 8 รูปแบบ

1. การแลกเปลี่ยนความคิดกับองค์กรในชุมชน
2. การทัศนศึกษาแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน
3. การเข้าร่วมกิจกรรมภายในชุมชน
4. เข้าร่วมโครงการพัฒนาเศรษฐกิจในชุมชน
5. เข้าร่วมกิจกรรมในการรับคำแนะนำ และชี้แนะจากชุมชน
6. เข้าร่วมติดตามการทำงานจริงในชุมชน
7. ร่วมทำงานในตำแหน่งในชุมชน
8. ร่วมหลักสูตรการเรียนแบบมีส่วนร่วมในชุมชน

Horyna Larry & Decker Larry (1991) กล่าวว่า หลักการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังนี้

1. กำหนดความต้องการของชุมชนเอง (Self-Determination) ชุมชนสามารถจำแนกความต้องการความจำเป็นของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้
2. ช่วยเหลือตนเอง (Self-Help) ชุมชนมีศักยภาพในการช่วยเหลือตนเองในด้านการสนับสนุนและการส่งเสริมเมื่อชุมชนเพิ่มความรับผิดชอบในการดูแลความเป็นอยู่ที่ดีของตน ชุมชนจึงต้องพึ่งพาตนเอง
3. การพัฒนาผู้นำ (Leadership Development) จำแนกพัฒนาและใช้ศักยภาพของผู้นำท้องถิ่นเพื่อการพึ่งพาตนเองและการสนับสนุนชุมชน
4. ความเป็นท้องถิ่น (Localization) ชุมชนสามารถจัดบริการและสวัสดิการทางสังคมให้กลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ ให้เข้าถึงได้ง่ายอย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน
5. บูรณาการบริการชุมชน (Integrated Delivery of Service) เพื่อให้กลุ่มและองค์กรต่าง ๆ สามารถควบคุมและใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มองค์กรในชุมชน
6. การใช้ทรัพยากรได้อย่างสูงสุด (Maximum Use Resource) การใช้ทรัพยากรด้านกายภาพการเงินบุคลากรของชุมชนควรจะมีการติดต่อเชื่อมโยงกันตามความจำเป็นและความสนใจของชุมชน
7. การรวมเป็นหนึ่ง (Inclusiveness) ในการจำแนกคนในชุมชนตามอายุ รายได้ เพศ เชื้อชาติ ศาสนาหรืออื่น ๆ เพื่อการเข้าร่วมโครงการกิจกรรมและบริการควรจะศึกษาภาคตัดขวางอย่างกว้าง ๆ ของคนในชุมชน

8. ความรับผิดชอบ (Responsiveness) สถาบันองค์กรต่าง ๆ มีหน้าที่รับผิดชอบต่อในการพัฒนาโปรแกรมและบริการให้ตอบสนองความจำเป็นและความสนใจตามบทบาทปฏิบัติ

9. การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการสร้างโอกาสการเรียนรู้ทั้งในระบบและนอกระบบให้แก่คนในชุมชนทุกวัย

จากการศึกษาหลักการ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานผู้วิจัยสรุปได้ว่า ชุมชนเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ โดยเริ่มต้นจากความต้องการของชุมชน และร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นภายใต้สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้รอบตัว ด้วยกระบวนการเรียนรู้ และการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้สภาพแวดล้อมของชุมชนเป็นกรอบเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างการเรียนรู้ของตนเอง ลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาสภาพชุมชน บูรณาการความเป็นท้องถิ่นใช้ทรัพยากรได้อย่างคุ้มค่า เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันในห้องเรียนและการมีส่วนร่วมของชุมชน เรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติ ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน สะท้อนคิด สร้างองค์ความรู้ ประยุกต์ใช้ความรู้ รวมทั้งปลูกฝังทักษะความเป็นพลเมืองในการมีส่วนร่วมกับชุมชนแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นเพื่อขยายมุมมองให้แก่ตนเอง พัฒนาศักยภาพความเป็นผู้นำ ทักษะสังคม ความรับผิดชอบ และความเป็นหนึ่งเดียวกันสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่นักวิชาการหลายท่านได้เสนอขั้นตอนแนวทางที่หลากหลายไว้ดังนี้

วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2561) ได้เสนอกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังนี้

1. ขั้นวางแผน/เตรียมการ ประกอบด้วย การศึกษาชุมชน การวิเคราะห์หลักสูตร การประชุมชี้แจงการออกแบบการเรียนรู้
2. ขั้นดำเนินการ ประกอบด้วย ใช้กลยุทธ์จัดการเรียนรู้ เรียนรู้ในชุมชน สะท้อนคิด
3. ขั้นประเมินผล ประกอบด้วย ประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย

มณฑล จันทร์แจ่มใส (2558) ได้เสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังนี้

1. การประสานความร่วมมือและเตรียมความพร้อมของเครือข่าย (Collaboration)
2. สำรวจพื้นที่เก็บข้อมูล (Site Survey, Collective Data)
3. วิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis)
4. สังเคราะห์ข้อมูลและออกแบบทางเลือก (Synthesis and Alternative Design)
5. นำเสนอสู่ชุมชนและวิพากษ์ (Public Presentation and Criticism)

6. พัฒนางานออกแบบและผลิตผลงานขั้นสุดท้าย (Design Development and Final Production)
7. การประเมินผล และสรุปผลงานวิจัย (Evaluation and Conclusion)
8. สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ (Problems and Recommendation)

ประยูร บุญใช้ และ ภูมิพงศ์ จอมหงส์พิพัฒน์ (2558) ได้เสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร
2. วิเคราะห์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น
3. กำหนดรูปแบบวิธีการบูรณาการ
4. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเป็นฐาน
5. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้
6. ดำเนินการจัดการเรียนรู้
7. ประเมินผลการเรียนรู้

ศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557) ได้เสนอกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparing: P) เป็นการเตรียมผู้เรียนให้มีความรู้และข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชนโดยการวางแผนร่วมกับตัวแทนชุมชน กำหนดแผนผังการดำเนินการ ปฏิทินการปฏิบัติงานในการลงพื้นที่ กำหนดวัตถุประสงค์ แผนการดำเนินการ พัฒนาเครื่องมือในการเก็บข้อมูล และการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน
2. ขั้นกลยุทธ์การเรียนรู้ (Strategies: S) เป็นการเลือกใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย และมีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เทคนิคการเรียนรู้ต่าง ๆ ประกอบด้วย การใช้ปัญหาเป็นฐานการเรียนรู้แบบร่วมมือ การสืบเสาะหาความรู้ กระบวนการเทคโนโลยี การทำโครงการและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการเรียนรู้ทั้งหมดใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้
3. ขั้นสู่ผลสะท้อนคิด (Reflection: R) เป็นกระบวนการช่วยให้เกิดการเรียนรู้โดยกระบวนการคิดผ่านประสบการณ์ที่มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และการค้นพบตนเองเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่นำไปสู่การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
4. ประเมินประสิทธิผล (Assessing: A) มีการประเมินผลการจัดกิจกรรมของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การประเมินนั้นคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยมีการประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน ประเมินจากการปฏิบัติงาน

ดิษยุทธ์ บัวจุม (2557) ได้เสนอกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังนี้

1. ศึกษาศักยภาพของชุมชน
2. กระตุ้นบุคคลในชุมชน และบุคลากรในโรงเรียนตระหนัก และมีพลังอำนาจในการจัดการศึกษาร่วมกัน
3. ศึกษาความต้องการ พัฒนาด้านอาชีพในท้องถิ่นของนักเรียน
4. พัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น
5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง
6. จัดโครงการเสริมการเรียนรู้
7. ประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง

Introduction to Community-Based Learning (2013) ได้เสนอกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังนี้

1. การเตรียมการ สิ่งที่ต้องดำเนินการ ได้แก่ ระบุความต้องการ สรุปความรู้และทักษะของนักเรียน เตรียมข้อมูล ประสานงานกับชุมชน วางแผนสนับสนุนการศึกษาของนักเรียนรวม การเรียนให้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร
2. การปฏิบัติการ โดยจัดให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะและความรู้ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง
3. การสะท้อน ร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้จากการศึกษา
4. พิสูจน์และสรุปผล นำเสนอรายงานการศึกษาของกลุ่มตนเอง และพัฒนาโครงการที่จะเป็นประโยชน์ต่อชุมชน

Owens and Wang (1996) ได้เสนอกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ดังนี้

1. ขั้นการกำหนดกรอบหรือการวางแผน (Framing Planning) เป็นการกำหนดกรอบที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ได้มาก ดังนั้นนักการศึกษาและผู้สอนควรได้ร่วมกันกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. ขั้นดำเนินการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Active Itself) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะดำเนินการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นขั้นตอนง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน โดยการซักถามหรือค้นคว้าหรือเป็นขั้นตอนที่มีความซับซ้อนหลายขั้นตอนเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้
3. ขั้นการสะท้อน (Reflect) เป็นขั้นตอนการสะท้อนหรือสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ ซึ่งอาจจะทำคนเดียวโดยบันทึกการเรียนรู้หรือการอภิปรายกลุ่ม โดยการอภิปรายกลุ่มมักครอบคลุมถึงสิ่งที่คิดว่าถูกต้อง ไม่ถูกต้อง หรือสิ่งที่ไม่คาดหวัง ขั้นตอนการสะท้อนนี้จะวนกลับไปยังขั้นตอนการกำหนดกรอบหรือวางแผน เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ต่อไป

จากรายละเอียดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสังเคราะห์ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

วีดิทัศน์ ฤทธิคุปต์ (2561)	มณฑล จันทร์แจ้งไม้ (2558)	ประยูร บุญใช้ และ ภูมิพงศ์ จอมหงส์ พิพัฒน์ (2558)	ศวีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557)	ดิษยุทธ์ บัวจุม และคณะ (2557)	Introduction to CBL (2013)	Owens and Wang (1996)	การสังเคราะห์ ของผู้วิจัย
1. ขึ้นวางแผน/ เตรียมการ	1. การประสานความร่วมมือและเตรียมความพร้อมของเครือข่าย 2. สำรวจพื้นที่เก็บข้อมูล 3. วิเคราะห์ข้อมูล 4. สังเคราะห์ข้อมูลและ ออกแบบทางเลือก	1. ศึกษาวิเคราะห์ หลักสูตร 2. วิเคราะห์แหล่ง เรียนรู้ในท้องถิ่น 3. กำหนดรูปแบบวิธี การบูรณาการ 4. ออกแบบหน่วย 5. ออกแบบแผน 6. ดำเนินการจัดการ เรียนรู้ 7. ประเมินผลการ เรียนรู้ 8. สรุปปัญหา และ ข้อเสนอแนะ	1. ขึ้นเตรียมความพร้อม	1. ศึกษาศักยภาพของ ชุมชน 2. กระตุ้นบุคคลในชุมชน 3. ศึกษาความต้องการ	1. การเตรียมการ 2. การปฏิบัติการ 3. การสะท้อน 4. พิสูจน์และ สรุปผล	1. ขึ้นการกำหนด กรอบหรือการ วางแผน 2. ขึ้นดำเนินการ เรียนรู้ด้วยตนเอง 3. ขึ้นการสะท้อน เรียนรู้ชุมชน 4. ขึ้นประเมินผล การเรียนรู้ชุมชน	1. ขึ้นวางแผนสำรวจ ชุมชน 2. ขึ้นเรียนรู้ชุมชน

จากตารางที่ 3 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของ นักวิชาการสามารถสรุปได้ว่า CBL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 2) ขั้นเรียนรู้ชุมชน 3) ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน 4) ขั้นประเมินผลการ เรียนรู้ชุมชน

การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการ จัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีขั้นตอนการ จัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS) เป็นการเตรียมความ พร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำความเข้าใจร่วมกับชุมชน ผู้เรียนกำหนดประเด็นที่ สนใจ วัตถุประสงค์และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน แบบบันทึกการเรียนรู้

2. ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL) ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน ปรากฏท้องถิ่น และเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้หรือสิ่งที่สนใจจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ชุมชน

3. ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ หลังจากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูลอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมา สร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการออกแบบ และผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้หลัง การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน สะท้อนคิดการเรียนรู้จากชุมชนและสะท้อนคิดตนเอง

4. ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) เป็นการตรวจสอบ ผลงานของผู้เรียนจากครูและชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการ เรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

3.4 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา

การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ 1) เป็นการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับประชาชน 2) ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา 3) การพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง การบริหารจัดการศึกษาตามแนวปฏิรูปการศึกษา มีจุดเน้นสำคัญให้ชุมชนและท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและการปฏิรูปการศึกษา ในขณะที่เดียวกันก็ให้สถานศึกษา ผู้บริหาร ครู และบุคลากรการศึกษาเข้าไปมีส่วนร่วมและมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาชุมชนและท้องถิ่น ซึ่งการเข้าไปมีส่วนร่วมดำเนินงานของทั้งฝ่ายโรงเรียนและชุมชนหรือท้องถิ่นดังกล่าวย่อมจะส่งผลต่อการสร้างความผูกพันความสัมพันธ์ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและกระตุ้นให้ชุมชนและท้องถิ่นมีส่วนร่วมจัดการศึกษา มีการวิเคราะห์สภาพชุมชนและท้องถิ่น รวมทั้งกำหนดแนวทางแสวงหาความร่วมมือจากท้องถิ่น อันเป็นการดำเนินการที่สอดคล้องกับหลักในการจัดการศึกษาและเจตนารมณ์แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่มุ่งเน้นการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้ท้องถิ่นและสถานศึกษาได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น ส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนโดยจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน มีการจัดการศึกษาอบรม เลือกระดมปัญหาและวิทยาการต่าง ๆ โดยได้กำหนดให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหน้าที่จัดทำสาระของหลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545)

ผู้วิจัยได้ศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษาที่นักวิชาการหลายท่านได้เสนอเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไว้ดังนี้

3.4.1 รูปแบบของการมีส่วนร่วม

จินตวิริ์ เกษมสุข (2554) กล่าวว่า รูปแบบของการมีส่วนร่วมสามารถสรุปได้ 4 รูปแบบดังนี้

1. การรับรู้ข่าวสาร (Public Information) ประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องได้รับการแจ้งให้ทราบถึงรายละเอียดของโครงการที่จะดำเนินการ รวมทั้งผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ทั้งนี้การได้รับข่าวสารดังกล่าวจะต้องเป็นการแจ้งก่อนที่จะมีการตัดสินใจดำเนินโครงการ

2. การปรึกษาหารือ (Public Consultation) เป็นรูปแบบการมีส่วนร่วมที่มีการจัดการหารือระหว่างผู้ดำเนินโครงการกับประชาชนที่เกี่ยวข้องและได้รับผลกระทบเพื่อรับฟังความคิดเห็นและตรวจสอบข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความเข้าใจในโครงการและกิจกรรมมากขึ้น

3. การประชุมรับฟังความคิดเห็น (Public Meeting) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชนและฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับโครงการหรือกิจกรรมและผู้มีอำนาจตัดสินใจในการทำโครงการหรือกิจกรรมนั้นได้ใช้เวทีสาธารณะในการทำความเข้าใจและค้นหาเหตุผลในการดำเนินโครงการหรือกิจกรรมในพื้นที่นั้นซึ่งมีหลายรูปแบบได้แก่

3.1 การประชุมในระดับชุมชน (Community Meeting) โดยจัดขึ้นในชุมชนที่ได้รับผลกระทบจากโครงการ โดยเจ้าของโครงการหรือกิจกรรมจะต้องส่งตัวแทนเข้าร่วมเพื่ออธิบายให้ที่ประชุมทราบถึงลักษณะโครงการและผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นและตอบข้อซักถาม

3.2 การประชุมรับฟังความคิดเห็นในเชิงวิชาการ (Technical Hearing) สำหรับโครงการที่มีข้อโต้แย้งในเชิงวิชาการจำเป็นต้องเชิญผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขาจากภายนอกมาช่วยอธิบายและให้ความเห็นต่อโครงการ ซึ่งผู้เข้าร่วมประชุมต้องได้รับทราบผลดังกล่าวด้วย

3.3 การประชาพิจารณ์ (Public Hearing) เป็นเวทีในการเสนอข้อมูลอย่างเปิดเผยไม่มีการปิดบังทั้งฝ่ายเจ้าของโครงการและฝ่ายผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากโครงการ ซึ่งจะต้องมีองค์ประกอบของผู้เข้าร่วมที่เป็นที่ยอมรับ มีหลักเกณฑ์และประเด็นในการพิจารณาที่ชัดเจนและแจ้งให้ทุกฝ่ายทราบทั่วกัน

4. การร่วมในการตัดสินใจ (Decision Making) เป็นเป้าหมายสูงสุดของการมีส่วนร่วมของประชาชนซึ่งประชาชนจะมีบทบาทในการตัดสินใจได้เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของคณะกรรมการที่เป็นผู้แทนประชาชนในพื้นที่

3.4.2 ลักษณะของการมีส่วนร่วม

John M. Cohen and Norman Uphoff (1980) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของประชาชนสามารถแบ่งโครงสร้างพื้นฐานของการมีส่วนร่วมซึ่งจำแนกได้ 3 มิติ (Dimension) ได้แก่

มิติที่ 1 มีส่วนร่วมในเรื่องอะไร (What participation are we concerned with?) หรือที่ Cohen and Uphoff เรียกว่า ประเภทหรือลักษณะของการมีส่วนร่วม (Kinds of Participation) ทั้งนี้นักวิชาการทั้งสองท่าน แบ่งขั้นตอนการมีส่วนร่วมของประชาชนเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

กลุ่มที่ 1 การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Participation in Decision – Making)

กลุ่มที่ 2 การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน (Participation in Implementation)

กลุ่มที่ 3 การมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ (Participation in Benefits)

กลุ่มที่ 4 การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Participation in Evaluation)

มิติที่ 2 ใครที่เข้ามามีส่วนร่วม (Who participation are we concerned with?) ในส่วนนี้มีคำที่ใช้ในความหมายกว้างอีกคำคือ การมีส่วนร่วมของประชาชน (Popular Participation) จะมีกลุ่มบุคคลที่เข้ามามีส่วนร่วม แบ่งได้ 4 กลุ่ม ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 ผู้ที่อาศัยอยู่ในท้องถิ่น (Local Residents or Local People)
- กลุ่มที่ 2 ผู้นำท้องถิ่น (Local Leaders)
- กลุ่มที่ 3 เจ้าหน้าที่ของรัฐ (Government Personnel)
- กลุ่มที่ 4 คนต่างชาติ (Foreign)

จากกลุ่มบุคคลทั้ง 4 กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมย่อมมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน ล้วนส่งผลต่อการมีส่วนร่วม เช่น อายุ เพศ สถานภาพของครอบครัว ระดับการศึกษา การแบ่งกลุ่มในสังคม อาชีพ รายได้ ระยะเวลาที่อาศัยในชุมชน ระยะทางที่พิกัดที่ตั้งของโครงการที่มีส่วนร่วม สถานภาพการถือครองที่ดิน และสถานภาพของการได้รับการจ้างงาน (ทั้งเต็มเวลาหรือไม่เต็มเวลา)

มิติที่ 3 การมีส่วนร่วมนั้นเกิดขึ้นอย่างไร (How is participation occurring within the project?) มีประเด็นที่ควรพิจารณาอยู่ 4 ประเด็น ได้แก่

1. พื้นฐานการมีส่วนร่วม จะพิจารณาเกี่ยวกับแรงกระตุ้นที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมที่มาจากเบื้องบนหรือเบื้องล่าง แรงจูงใจที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมมาจากแหล่งที่ใดบ้าง
2. รูปแบบของการมีส่วนร่วม จะพิจารณาเกี่ยวกับรูปแบบขององค์การและการมีส่วนร่วมทั้งทางตรงและทางอ้อม
3. ขอบเขตของการมีส่วนร่วม จะพิจารณาเกี่ยวกับระยะเวลาที่เข้ามามีส่วนร่วมและขอบเขตของกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วม
4. ประสิทธิผลของการมีส่วนร่วม จะพิจารณาเกี่ยวกับการมอบอำนาจแก่บุคคลและการปฏิสัมพันธ์ในคุณลักษณะต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในแต่ละครั้ง

3.4.3 ประเภทของการมีส่วนร่วม

Cohen and Uphoff (1980) กล่าวว่า ประเภทของการมีส่วนร่วมเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ หมายถึง การที่ประชาชนมีส่วนร่วมในการคิดริเริ่มโครงการ โดยมีการอภิปรายถึงปัญหาและความต้องการ มีการจัดลำดับความสำคัญของปัญหา การกำหนดทางเลือกว่าควรจะทำโครงการหรือกิจกรรมใดบ้าง และการตัดสินใจว่าจะทำโครงการหรือกิจกรรมใด รวมทั้งครอบคลุมไปถึงการตัดสินใจในระหว่างการดำเนินงานโครงการ

2. การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ หมายถึง การที่ประชาชนมีส่วนร่วมในทรัพยากรต่าง ๆ ให้กับโครงการทั้งในด้านเงิน แรงงาน วัสดุอุปกรณ์ และการมีส่วนร่วมในการบริหารและประสานงาน

3. การมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ หมายถึง การมีส่วนร่วมประเภทนี้มีสองนัย คือ เป็นทั้งการร่วมรับประโยชน์และร่วมรับผลสืบเนื่องในทางลบจากโครงการ ผลประโยชน์ที่ได้รับ ได้แก่

3.1 ผลประโยชน์ด้านวัตถุ คือ การมีรายได้และทรัพย์สินเพิ่มขึ้นและมั่นคงมากขึ้น หรือการมีสาธารณูปโภคที่เพียงพอ มีประสิทธิภาพหรือคุณภาพดี

3.2 ผลประโยชน์ด้านสังคม คือ การได้รับการศึกษาหรือรู้หนังสือมากขึ้น รวมทั้งการให้บริการสังคมอื่น ๆ มากขึ้นและมีคุณภาพดีขึ้น

3.3 ผลประโยชน์ส่วนบุคคล คือ การมีความนับถือตนเองมากขึ้น มีพลังอำนาจทางการเมืองมากขึ้น และมีความรู้สึกถึงความมีประสิทธิภาพของตนเอง

4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล หมายถึง เป็นการที่ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินโครงการทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ รูปแบบการมีส่วนร่วมประเมินอย่างเป็นทางการ เช่น การประชุมเพื่อทบทวนและประเมินการดำเนินงานที่ผ่านมา การร่วมเป็นคณะทำงานหรือคณะกรรมการในการประเมินผล หรือการเข้าร่วมเป็นคณะทำงานในการวิจัยประเมินผล สำหรับการมีส่วนร่วมในการประเมินผลอย่างไม่เป็นทางการ เช่น การประชุมกลุ่มย่อยอย่างไม่เป็นทางการ หรือการพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินงานของโครงการ

3.4.4 ระดับการมีส่วนร่วมของประชาชน

จิรวัดน์ เมธาสุทธิรัตน์ (2563) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของประชาชนจากการแบ่งระดับของสมาคมการมีส่วนร่วมของประชาชนระหว่างประเทศ หรือที่รู้จักในนาม International Association for Public Participation (IAP2) ได้แบ่งระดับของการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 การให้ข้อมูลข่าวสาร (Inform)

เป็นการมีส่วนร่วมของประชาชนในขั้นแรก และถือเป็นระดับที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นก้าวแรกของการที่ภาคราชการจะเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าสู่กระบวนการมีส่วนร่วมในเรื่องต่าง ๆ วิธีการให้ข้อมูลสามารถใช้ช่องทางต่าง ๆ เช่น เอกสารสิ่งพิมพ์ การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อต่าง ๆ การจัดนิทรรศการ จัดหมายข่าว การจัดงานแถลงข่าว การติดประกาศ และการให้ข้อมูลผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น

ระดับที่ 2 การรับฟังความคิดเห็น (Consult)

เป็นกระบวนการที่เปิดให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลข้อเท็จจริงและความคิดเห็น เพื่อประกอบการตัดสินใจของหน่วยงานภาครัฐด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การรับฟังความคิดเห็น การจัดเวที สาธารณะ การแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น

ระดับที่ 3 การเกี่ยวข้อง (Involve)

เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน หรือร่วมเสนอแนะแนวทางที่นำไปสู่การตัดสินใจ เพื่อสร้างความมั่นใจให้ประชาชนว่าข้อมูลความคิดเห็นและความต้องการของประชาชนจะถูกนำไปพิจารณาเป็นทางเลือกในการบริหารงานของภาครัฐ เช่น การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพิจารณาประเด็นนโยบายสาธารณะ ประชาพิจารณ์ การจัดตั้งคณะทำงานเพื่อเสนอแนะประเด็นนโยบาย เป็นต้น

ระดับที่ 4 ความร่วมมือ (Collaboration)

เป็นการให้กลุ่มประชาชนผู้แทนภาคสาธารณะมีส่วนร่วม โดยเป็นหุ้นส่วนกับภาครัฐในทุกขั้นตอนของการตัดสินใจ และมีการดำเนินกิจกรรมร่วมกันอย่างต่อเนื่อง เช่น คณะกรรมการที่มีฝ่ายประชาชนร่วมเป็นกรรมการ เป็นต้น

ระดับที่ 5 การเสริมอำนาจแก่ประชาชน (Empower)

เป็นขั้นที่ให้บทบาทประชาชนในระดับสูงที่สุด โดยให้ประชาชนเป็นผู้ตัดสินใจ เช่น การลงประชามติในประเด็นสาธารณะต่าง ๆ โครงการกองทุนหมู่บ้านที่มอบอำนาจให้ประชาชนเป็นผู้ตัดสินใจทั้งหมด เป็นต้น

3.4.4 บทบาทของครูกับการจัดการศึกษาของชุมชน

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน (2557) กล่าวว่า ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการศึกษาของชุมชน โดยครูมีบทบาท ดังนี้

1. ศึกษาชุมชน ครูสามารถศึกษาชุมชนเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจลักษณะและบริบทของชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภูมิปัญญาท้องถิ่น จริยธรรม อุดมการณ์ ประเพณีและวัฒนธรรม และปัญหาต่าง ๆ ของท้องถิ่น ครูจะเริ่มศึกษาสภาพทางกายภาพของชุมชนให้เข้าใจขอบเขต ลักษณะธรรมชาติที่เป็นทรัพยากรหล่อเลี้ยงชุมชน ศึกษาสภาพทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มชน โครงสร้างประชากร ลักษณะการประกอบอาชีพ ประวัติความเป็นมาของชุมชน ชาติพันธุ์ของชุมชนว่ามีภูมิหลังและพัฒนาการอย่างไร เข้าใจถึงเครือข่ายชุมชน ซึ่งแสดงออกมาในรูปของตำนาน นิทานพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก เรื่องเล่า ประเพณีการปฏิบัติ เพื่อนำไปประมวลเป็นสาระที่จะถ่ายทอดจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในรูปแบบต่าง ๆ ได้ หรือนำมาจัดเป็นประมวลสาระความรู้ที่จะให้ชุมชนได้เข้ามาศึกษาเรียนรู้

2. จัดทำเนื้อหาสาระ บทเรียนและหลักสูตร ครูสามารถจัดทำเนื้อหาสาระ บทเรียนและหลักสูตรเพื่อใช้สอนนักเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเอกสาร ตำรา หรือหลักสูตรสถานศึกษาก็ได้ โดยจัดทำเป็นเนื้อหาสาระที่ใช้เรียนเป็นรายชั่วโมง เช่น การประยุกต์หลักการในบทเรียนไปสำรวจสภาพข้อเท็จจริงในท้องถิ่นและสามารถประมวลเรื่องราวของท้องถิ่นทั้งหมดเป็นหมวดหมู่ แล้วจัดทำเป็นหลักสูตรที่จัดให้นักเรียนเรียนรู้ หลักสูตรลักษณะนี้อาจเป็นหลักสูตรกลุ่มวิชาหรือหลักสูตรทั้งโรงเรียน เช่น หลักสูตรการจัดทำผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น สวนสมุนไพรในชุมชน การรักษาแหล่งน้ำของหมู่บ้าน การจัดการเรียนการสอนให้เกิดความรู้ทำได้โดยการใช้ปัญหาท้องถิ่นหรือเรื่องราวในท้องถิ่นเป็นแกนในการจัดทำหลักสูตรแล้วบูรณาการเนื้อหาสาระอื่น ๆ ทั้งในชุมชนและทั่วไปใช้ในการเรียนรู้ปัญหาและเรื่องราวเหล่านั้น

3. จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร ครูสามารถจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น จริยธรรม ประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชนมาเรียนรู้ เช่น การจัดกิจกรรมการเทศน์มหาชาติ การอนุรักษ์ทรัพยากรของชุมชน การเพาะเลี้ยงไก่ในบ้าน เป็นต้น การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นการสร้างอุดมการณ์ จิตสำนึกของผู้เรียนที่มีต่อชุมชน โดยจัดสถานการณ์ให้นักเรียนไปพบกับปัญหาหรือสภาพที่เป็นจริงของชุมชน จัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้หรือกลุ่มการเรียนรู้ หรือจัดทำเป็นชมรมต่าง ๆ ที่ผู้เรียนจะเข้าไปเรียนรู้ปัญหาของชุมชนได้โดยตรง เช่น การเพาะปลูกพืช ผัก การร่วมประเพณีของหมู่บ้าน เป็นต้น

4. จัดทำแหล่งการเรียนรู้ของชุมชน ครูสามารถจัดทำแหล่งการเรียนรู้ของชุมชน อาจทำได้ทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน กรณีจัดทำแหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียนสามารถทำได้โดยการจัดบริเวณต่าง ๆ เช่น สวนสมุนไพร การแสดงนิทรรศการ เป็นต้น กรณีจัดทำแหล่งการเรียนรู้ภายนอกโรงเรียนทำได้โดยร่วมมือกับสถาบันต่าง ๆ ในสังคม ในการจัดกิจกรรมโดยใช้สถานที่จริงเป็นแหล่งเผยแพร่ความรู้ หรือจัดสร้างสถานการณ์หรือสถานที่ขึ้นมาใหม่ เช่น การใช้วัดเป็นแหล่งปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม มีภาพเขียนที่สอนศีลธรรม หรือการประกอบอาชีพทำสวนผลไม้ของบุคคลที่ประสบความสำเร็จ คนในชุมชนสามารถเข้าไปเรียนรู้จากวิทยากรที่มีประสบการณ์ได้โดยตรง นอกจากนั้นสถานประกอบการอื่น ๆ เช่น ฟาร์มเลี้ยงไก่ บ่อเลี้ยงปลา ยังเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดี การจัดสร้างแหล่งการเรียนรู้ของชุมชนยังอาจเป็นความร่วมมือระหว่างครูกับชุมชนที่จัดแหล่งเรียนรู้ในชุมชนโดยจัดสร้างขึ้น เช่น พิพิธภัณฑ์ชุมชน สวนสาธารณะ ห้องสมุดประชาชน และศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี เป็นต้น ครูจะเป็นผู้ที่ให้ความคิด ชักนำชุมชน ร่วมจัดทำและเป็นผู้ดำเนินการหลักในกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน

5. ใช้ชุมชนเป็นแหล่งการเรียนรู้ของนักเรียน ครูสามารถใช้ชุมชนเป็นแหล่งการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นแหล่งการเรียนรู้ เช่น เรียนรู้ธรรมชาติจากสถานที่จริงในชุมชน ใช้วัดและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเป็นสถานที่เรียนรู้ เป็นต้น ในการจัดการศึกษาสมัยใหม่ การเรียนรู้

ที่ดีที่สุดคือการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยนักเรียนเข้าไปศึกษาชุมชนและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ซึ่งดีกว่าการเรียนรู้โดยวิธีการท่องจำจากเอกสารตำรา ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงใช้แหล่งข้อมูลใน สถานการณ์ต่าง ๆ ในชุมชน ชุมชนจึงเป็นแหล่งที่ให้ข้อมูลการเรียนรู้ที่สำคัญ แหล่งการเรียนรู้ประเภท ภูมิปัญญาบุคคล จะสามารถให้ข้อมูลและสั่งสอนนักเรียนได้ดี ส่วนแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นภูมิปัญญาทาง วัตถุ เช่น โบราณสถาน ภูเขา ป่าไม้ ถือว่าเป็นสภาพการณ์จริงที่นักเรียนเข้าไปศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลได้ ดังนั้นจึงเป็นบทบาทของครูที่ต้องสร้างบทเรียนให้นักเรียนเข้าไปศึกษาแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ใน ชุมชนไม่ว่าจะเป็นสถานที่ บุคคล องค์กร ตลอดจนภูมิปัญญาต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ได้

6. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ของประชาชนในชุมชน ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของ ประชาชนในชุมชน ปัจจุบันนี้ถือว่าครูเป็นผู้นำชุมชนในการเชื่อมโยงข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ มาผนวกกับ ชุมชน ดังนั้นครูจึงมีบทบาทเข้าไปส่งเสริมและอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ของชุมชน โดยทำหน้าที่ เข้ามาศึกษาปัญหาของชุมชน วิเคราะห์ปัญหา ตัดสินใจเลือกและดำเนินการแก้ไขปัญหาแล้วร่วมกันรับ ผลของการแก้ไขปัญหา นั้น ครูจึงมีบทบาทในการทำหน้าที่เฝ้าระวังปัญหาที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นแล้วใช้ กระบวนการกระตุ้นเร้าจัดเวทีการเรียนรู้นำไปสู่การแก้ไขปัญหาในที่สุด ช่วยในการรณรงค์กระตุ้นให้ เกิดการแก้ไขปัญหาในท้องถิ่น เช่น การรณรงค์ต้านภัยยาเสพติด เป็นต้น

7. สร้างเครือข่ายการเรียนรู้กับกลุ่มกิจกรรมต่าง ๆ ครูสามารถสร้างเครือข่ายการเรียนรู้กับกลุ่ม กิจกรรมต่าง ๆ ในชุมชน เช่น กลุ่มเยาวชน กลุ่มอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ เป็นต้น เพื่อแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เนื่องจากการเรียนรู้และแก้ไขปัญหาในปัจจุบันต้องอาศัยข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ตลอดจน ต้องรวมพลังจากกลุ่มต่าง ๆ เข้ามาร่วมแก้ไขปัญหา ดังนั้นเครือข่ายการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ สามารถแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลอย่างต่อเนื่อง เช่น ประสานความร่วมมือระหว่างชุมชนที่ศึกษาปัญหา สิ่งแวดล้อมร่วมกันแล้วแลกเปลี่ยนข้อมูลประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมแก่กัน ทำให้เกิด การวิเคราะห์และเข้าใจปัญหามากขึ้นหลายมุมมองได้ข้อมูลที่แตกต่างกัน นอกจากนั้นเครือข่ายการ เรียนรู้ยังเป็นพลังทางสังคมที่นำไปสู่การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในชุมชนได้

จากการศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษา ผู้วิจัยได้นำ 1) รูปแบบของการมี ส่วนร่วม โดยการรับรู้ข่าวสาร (Public Information) การปรึกษาหารือ (Public Consultation) และการร่วมในการตัดสินใจ (Decision Making) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ปราชญ์ท้องถิ่น ผู้นำท้องถิ่น เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ลักษณะของการมีส่วนร่วม มิติที่ 1 มีส่วนร่วมในเรื่องการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มิติที่ 2-3 ผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วม ได้แก่ ปราชญ์ ท้องถิ่น ผู้นำท้องถิ่น เพื่อให้ความรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และ ผู้ที่อาศัยอยู่ในท้องถิ่นหรือชุมชน เพื่อให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ของนักเรียน เกี่ยวกับความต้องการ ความสนใจเพื่อนำไปใช้เป็นแนวใน การออกแบบผลงาน 3) ประเภทของการมีส่วนร่วม 3.1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ โดยปราชญ์

ท้องถิ่นเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมในการนำไปถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียน 3.2) การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ โดยประชาชนท้องถิ่น ผู้นำท้องถิ่น ร่วมกันวางแผนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จัดกิจกรรมถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น 3.3) การมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ โดยการอนุรักษ์ สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับคนรุ่นใหม่ 3.4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล โดยประเมินผลงานของนักเรียนและให้ข้อเสนอแนะ 4) ระดับการมีส่วนร่วมของประชาชน ผู้วิจัยได้นำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม โดยกำหนดระดับการมีส่วนร่วมของชุมชนที่จะนำมาใช้ในการวิจัย 5 ระดับ ได้แก่ 5.1) การให้ข้อมูลข่าวสาร (Inform) 5.2) การรับฟังความคิดเห็น (Consult) 5.3) การเกี่ยวข้อง (Involve) 5.4) ความร่วมมือ (Collaboration) 5.5) การเสริมอำนาจแก่ประชาชน (Empower)

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

สุภารัตน์ อ่อนก้อน (2564) วิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาแบบบูรณาการ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและเปรียบเทียบความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม จริยธรรมสิ่งแวดล้อม และจิตอาสาสิ่งแวดล้อมก่อนเรียนและหลังเรียนสิ่งแวดล้อมศึกษาแบบบูรณาการโดยใช้ชุมชนเป็นฐานและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ 2) เปรียบเทียบความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม จริยธรรมสิ่งแวดล้อม และจิตอาสาสิ่งแวดล้อมของนิสิตที่มีเพศและผลการเรียนต่างกัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสิ่งแวดล้อมศึกษา คณะสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 89 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงที่ลงทะเบียนรายวิชาวิชาการสิ่งแวดล้อม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาแบบบูรณาการโดยใช้ชุมชนเป็นฐานและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม แบบวัดจริยธรรมสิ่งแวดล้อม และแบบวัดจิตอาสาสิ่งแวดล้อม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ T-Test, F-Test (One-Way MANOVA, One-Way MANCOVA และ Univariate Test) สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1) นิสิตมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม จริยธรรมสิ่งแวดล้อม และจิตอาสาสิ่งแวดล้อมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นิสิตที่มีเพศต่างกันมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม จริยธรรมสิ่งแวดล้อม และจิตอาสาสิ่งแวดล้อมไม่แตกต่างกัน ($p > .05$) 3) นิสิตที่มีผลการเรียนต่างกันมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม จริยธรรมสิ่งแวดล้อม และจิตอาสาสิ่งแวดล้อมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อุมาพร อ่อนคำ (2561) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อสร้างทักษะอาชีพในท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สสำรวจสภาพปัจจุบัน ปัญหาและความ

ต้องการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 2) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3) ศึกษาผลการใช้และประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน ครูวิชาการ ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ประธานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ประชาชน โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) และการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1) ด้านสภาพปัจจุบัน ปัญหาและความต้องการ พบว่า ผู้เรียนมีปัญหาทางด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจใน และขาดความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ ส่งผลไปถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2) ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สามารถสร้างแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมในทางบวก มีทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น 3) ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านองค์ประกอบและหลักการ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

วนิดา ศรีสุข (2561) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสัมปอทยพิทยาคม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น การวิจัยดำเนินการเป็น 4 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนา ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบ ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและการปรับปรุงรูปแบบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสัมปอทยพิทยาคม จำนวน 32 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ การประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบการสอนวิทยาศาสตร์ พบว่า รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ คือ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557) วิจัยเรื่อง กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิผลของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และ 2) ขยายผลกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนบ้านปล่องเหลี่ยม จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 34 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย กระบวนการจัดการเรียนรู้

โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คู่มือการใช้กระบวนการทัศน์ หน่วยการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1) หลังเรียนตามกระบวนการทัศน์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน นักเรียนมีความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ การค้นคว้าการแสวงหาคำตอบ 2) หลังเรียนตามกระบวนการทัศน์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ด้านที่มีคะแนนสูงสุด คือ การค้นพบแนวคิด 3) ผลการขยายผลกระบวนการทัศน์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน พบว่า หลังเรียนตามกระบวนการทัศน์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน นักเรียนมีความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อกระบวนการทัศน์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานอยู่ในระดับมาก

ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน (2557) วิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ : วัดมหาธาตุวรวิหาร จ.เพชรบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบทและนวัตกรรมการเรียนรู้ 2) พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ 3) ทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ และ 4) ประเมินและปรับปรุงกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ ประชาชน ชุมชน ครูและนักเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสนทนากลุ่ม 2) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมชนศิลปะ (ลายรดน้ำสร้างสรรค์-ปูนปั้นสรรค์สร้าง) 3) โครงการพัฒนากิจกรรมชุมชน 4) แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ 5) แบบสังเกตพฤติกรรม 6) แบบบันทึกการเรียนรู้ และ 7) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาและพรรณาคความ สรุปผลการวิจัย 1) บริบทและนวัตกรรมการเรียนรู้ วัดมหาธาตุวรวิหารมีความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะเชิงพุทธศิลป์และโบราณคดี นวัตกรรมการการเรียนรู้ที่ต้องการ ได้แก่ การศึกษาเกี่ยวกับประวัติวัดโบราณสถานที่สำคัญ ลวดลายโบสถ์และวิหาร และการเขียนลายในวัด 2) นวัตกรรมการเรียนรู้ มีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2 กิจกรรม ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมชนศิลปะ (ลายรดน้ำสร้างสรรค์-ปูนปั้นสรรค์สร้าง) และโครงการพัฒนากิจกรรมชุมชน 3) การทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ พบว่า โรงเรียนสุวรรณรังษฤษฎีวิทยาลัย ตระหนักในประโยชน์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้วัดมหาธาตุวรวิหารที่มีต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ทั้งร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมประเมินรับผลประโยชน์ และตระหนักในความสำคัญ 4) ผลการประเมินและปรับปรุงนวัตกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ตระหนักและเห็นคุณค่า เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ คิดคล่อง คิดไม่เหมือนเดิม คิดยืดหยุ่นไม่ติดกรอบ และคิดเป็นประโยชน์

ดิษยุทธิ์ บัวจุม (2557) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะนางวิทยา มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีโดยใช้ชุมชนเป็น ฐาน 2) ศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงความสนใจ และทักษะในอาชีพท้องถิ่นจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ชุมชนเป็นฐาน สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1) กระบวนการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของนักเรียน (2) ร่วมตัดสินใจเลือกอาชีพในชุมชน (3) สร้าง หลักสูตรท้องถิ่น (4) วิพากษ์หลักสูตรท้องถิ่น และ (5) ทดลองใช้และปรับปรุงหลักสูตร 2) ผลการ เปลี่ยนแปลงความสนใจ และทักษะในอาชีพท้องถิ่น พบว่า 2.1) นักเรียนที่เรียนทอผ้าลายลูกแก้วมี ความสนใจในอาชีพอยู่ในระดับสนใจมาก 2.2) นักเรียนที่เรียนทำอุปกรณ์ทอผ้ามีทักษะอยู่ในระดับดี โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับร้อยละ 79.36 2.3) ด้านทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนที่เรียน ทอผ้าลายลูกแก้วอยู่ในระดับดี โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับร้อยละ 83.27

Thomas K. F. Chiu (2023) วิจัยเรื่อง Using Self-Determination Theory to Explain How Community-Based Learning Fosters Student Interest and Identity in Integrated STEM Education. มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้โดยชุมชนเพื่อส่งเสริมความสนใจและ อัตลักษณ์ของนักเรียนแบบบูรณาการการศึกษา STEM โดยใช้ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง Self-Determination Theory (SDT) การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน การวิจัย คือ กลุ่มทดลอง: การมีส่วนร่วมของชุมชน (CE; N=72) และกลุ่มควบคุม: การมีส่วนร่วมที่ไม่ ใช้ชุมชน (NCE; N=69) สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1) กลุ่ม CE มีระดับความพึงพอใจความต้องการที่ สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีความเป็นอิสระ ความสามารถ รวมถึงความสนใจและเอกลักษณ์ของ STEM ที่มากขึ้น 2) กลุ่ม CE ยังแสดงให้เห็นว่าความเป็นอิสระส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ นอกห้องเรียนและมีส่วนร่วมกับชุมชน นักเรียนสามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่ดีขึ้นผ่านการทำซ้ำและการ ตอรับจากผู้ใช้อย่างอื่น อีกทั้งได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายโดยการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็น ประโยชน์สำหรับผู้อื่น ซึ่งปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบทการเรียนรู้ที่แท้จริงสำหรับนักเรียน โดยการบูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ (STEM) เพื่อเพิ่มความสนใจและส่งเสริมเอกลักษณ์ของตนเอง ความไม่คุ้นเคยกับปัญหาในโลกแห่งความเป็น จริงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาสามารถแก้ไขได้ผ่านการมีส่วนร่วมของชุมชน

Nur Hasanah (2023) วิจัยเรื่อง The Influence of Lesson Study for Learning Community Based Learning on Students' Creative Thinking Ability. มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลของการเรียนบทเรียนเพื่อการเรียนรู้โดยชุมชนที่ส่งผลต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์ของ

นักเรียน วิธีการวิจัยแบบ Ex post Facto Research การวิจัยเชิงสืบย้อนเป็นการวิจัยที่มุ่งศึกษา เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาจำนวน 32 คน การทดสอบ สมมติฐานดำเนินการโดยใช้การทดสอบ T-Test สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ ผลการทดสอบสมมติฐาน แสดงค่านัยสำคัญ 0.00 ซึ่งหมายความว่า การเรียนบทเรียนเพื่อการเรียนรู้โดยชุมชนที่ส่งผลต่อทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนสามารถแสดงความร่วมมือที่ดีและการดูแล ซึ่งกันและกันในกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในด้านความ คล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น และความแปลกใหม่ การเรียนบทเรียนเพื่อการเรียนรู้ของชุมชนทำให้เกิด การเรียนรู้ผ่านการอภิปรายและการดูแลซึ่งกันและกัน กิจกรรมนี้มีนัยในการเพิ่มความร่วมมือที่ดีใน กระบวนการเรียนรู้

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานผู้วิจัยสรุปได้ว่า การใช้ชุมชนเป็นฐานทำให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์จริงในชุมชน ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายภายนอกห้องเรียน เน้นการทำงานแบบร่วมมือ การเรียนรู้ร่วมกันของคุณในชุมชน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สืบหาสภาพแวดล้อม ศึกษาความต้องการและ ปัญหาของชุมชน วางแผนดำเนินการและนำเสนอผลงานด้วยตนเอง ผู้เรียนมีทักษะการทำงาน การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ มีวิจาร์ณญาณที่สูงขึ้น มีความสามารถในการค้นหาความรู้ การแสวงหาคำตอบ รวบรวมและสรุปองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้อง สามารถสร้างแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมในทางบวก มีความภูมิใจในท้องถิ่นของ ตนเอง เห็นคุณค่าการมีส่วนร่วมของชุมชนและสังคม

4. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 นโยบายด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Development) เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจหรือการสร้างความสำเร็จเติบโตทางเศรษฐกิจเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างของระบบเศรษฐกิจ ทั้งในโครงสร้างด้านการผลิต (สินค้าและบริการ) โครงสร้างตลาด โครงสร้างปัจจัยการผลิตและการแจกจ่ายผลผลิต ด้วยการใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญาและการศึกษาวิจัย เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจและการผลิตสินค้าบริการในรูปแบบใหม่ ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2554) ได้กล่าวว่าการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จะไม่ได้ถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจนในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติแต่ละฉบับที่ผ่านมา ๆ มา แต่ถือได้ว่าการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวทางหนึ่งของการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การปรับโครงสร้างการผลิตให้สมดุลและยั่งยืน ซึ่งตั้งอยู่บนหลักการพื้นฐานของแนวคิดสำคัญประการหนึ่ง คือ การเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ (Value Creation) โดยใช้องค์ความรู้และนวัตกรรม ผนวกกับจุดแข็งในด้านความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นไทย ที่เน้นการเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างนวัตกรรม (Efficiency-Driven and Innovation Driven Economy) โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างจริงจัง จะเป็นแนวทางหนึ่งที่ยกระดับความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของไทย เพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสังคมไทยให้สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองโดยใช้ทุนทางสังคม และทุนทางปัญญา ในการสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน ซึ่งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2559) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาต่อยอดความเข้มแข็งของอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพปัจจุบัน เพื่อยกระดับไปสู่อุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงจากการพัฒนานวัตกรรม เทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ โดยส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าและบริการด้วยการวิจัยและพัฒนาการใช้ นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ พื้นฐานทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย รวมทั้งสนับสนุนให้ผู้ประกอบการยกระดับการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพและมาตรฐานเป็นที่ยอมรับในระดับสากล เพื่อให้สามารถเข้าสู่ตลาดสินค้าที่มีมูลค่าสูงมากขึ้น โดยเฉพาะสินค้าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การดำเนินการของภาครัฐเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ชัดเจนเรื่อยมา

จนกระทั่งปัจจุบันการจัดแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 อยู่บนความตั้งใจที่จะให้แผนมีจุดเน้นและเป้าหมายของการพัฒนาที่เป็นรูปธรรม สามารถบ่งบอกทิศทางการพัฒนาที่ชัดเจนที่ประเทศควรมุ่งไปในระยะ 5 ปีถัดไป ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1.1 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2565) กล่าวว่า การพัฒนาทางเศรษฐกิจของประเทศไทยในช่วงระยะเวลาของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 จึงจำเป็นต้องเร่งรัดผลักดันการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจภาคการผลิตเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยนวัตกรรมและมุ่งสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน ที่เน้นการสร้างคุณค่าให้แก่สินค้าและบริการเชิงคุณภาพ พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการกระจายผลประโยชน์สู่ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องภายในประเทศอย่างทั่วถึง และเป็นรูปธรรมโดยถ่ายทอดแนวคิดในการพลิกโฉมประเทศสู่นโยบายและแผนในระดับต่าง ๆ ที่สนับสนุนการยกระดับภาคการผลิตสู่อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต ทั้งเพื่อพลิกฟื้นสภาวะทางเศรษฐกิจจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 และผลักดันการพัฒนาสาขาการผลิตที่จะมีบทบาทในการขับเคลื่อนการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทยในระยะต่อไป โดยเร่งต่อยอดอุตสาหกรรมที่ไทยมีศักยภาพและมีความได้เปรียบ ประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีในการยกระดับผลิตภาพในภาพรวมให้สามารถผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่าเพิ่มสูงขึ้นได้ในระยะเวลาที่สั้นลง โดยการลงทุนวิจัยและพัฒนาต่อยอดจากองค์ความรู้เดิมเพื่อสร้างนวัตกรรมให้เกิดเป็นทรัพย์สินทางปัญญาของไทยที่เน้นคุณค่าและความยั่งยืนพร้อมไปกับการสร้างอุตสาหกรรมใหม่แห่งอนาคตที่เชื่อมโยงเศรษฐกิจภายในประเทศให้เข้ากับทิศทางการเปลี่ยนแปลงของตลาดโลก

วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

การกำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศในระยะของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 มีวัตถุประสงค์เพื่อ พลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่า อย่างยั่งยืน” ซึ่งหมายถึงการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ครอบคลุมตั้งแต่ระดับโครงสร้าง นโยบาย และกลไก เพื่อมุ่งเสริมสร้างสังคมที่ก้าวทันพลวัตของโลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ พร้อมกับการยกระดับกิจกรรมการผลิตและการให้บริการให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มที่สูงขึ้นโดยอยู่บนพื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม

เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ข้างต้น แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 จึงได้กำหนดเป้าหมายหลักของการพัฒนาจำนวน 5 ประการ ประกอบด้วย

1. การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม มุ่งยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของภาคการผลิตและบริการสำคัญ ผ่านการผลักดันส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มโดยใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ที่ตอบโจทย์พัฒนาการของสังคมยุค

ใหม่และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงเศรษฐกิจท้องถิ่นและผู้ประกอบการรายย่อยกับห่วงโซ่มูลค่าของภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย รวมถึงพัฒนาระบบนิเวศที่ส่งเสริมการค้าการลงทุนและนวัตกรรม

2. การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ มุ่งพัฒนาให้คนไทยมีทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ ทั้งทักษะในด้านความรู้ ทักษะทางพฤติกรรม และคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคมและเร่งรัดการเตรียมพร้อมกำลังคนให้มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน และเอื้อต่อการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ภาคการผลิตและบริการเป้าหมายที่มีศักยภาพและผลิตภาพสูงขึ้น รวมทั้งให้ความสำคัญกับการสร้างหลักประกันและความคุ้มครองทางสังคมที่สามารถส่งเสริมความมั่นคงในชีวิต

3. การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม มุ่งลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคมทั้งในเชิงรายได้ พื้นที่ ความมั่งคั่ง และการแข่งขันของภาคธุรกิจ ด้วยการสนับสนุนช่วยเหลือกลุ่มเปราะบางและผู้ด้อยโอกาสให้มีโอกาสในการเลื่อนสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม กระจายโอกาสทางเศรษฐกิจและจัดให้มีบริการสาธารณะที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเท่าเทียมในทุกพื้นที่ พร้อมทั้งเพิ่มโอกาสในการแข่งขันของภาคธุรกิจให้เปิดกว้างและเป็นธรรม

4. การเปลี่ยนผ่านการผลิตและบริโภคไปสู่ความยั่งยืน มุ่งลดการก่อมลพิษ ควบคู่ไปกับการผลักดันให้เกิดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับขีดความสามารถในการรองรับของระบบนิเวศ ตลอดจนลดปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุเป้าหมายความเป็นกลางทางคาร์บอนภายในปี 2593 และบรรลุเป้าหมายการปล่อยก๊าซเรือนกระจกสุทธิเป็นศูนย์ภายในปี 2608

5. การเสริมสร้างความสามารถของประเทศในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงภายใต้บริบทโลกใหม่ มุ่งสร้างความพร้อมในการรับมือและแสวงหาโอกาสจากการเป็นสังคมสูงวัย การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ภัยโรคระบาด และภัยคุกคามทางไซเบอร์ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและกลไกทางสถาบันที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล รวมทั้งปรับปรุงโครงสร้างและระบบการบริหารงานของภาครัฐให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของบริบททางเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยีได้อย่างทันเวลามีประสิทธิภาพ และมีธรรมาภิบาล

หมุดหมายการพัฒนา

แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 ได้กำหนดหมุดหมายการพัฒนา จำนวน 13 หมุดหมาย ซึ่งเป็นการบ่งบอกถึงสิ่งที่ประเทศไทยปรารถนาจะ “เป็น” หรือมุ่งหวังจะ “มี” เพื่อสะท้อนประเด็นการพัฒนาที่มีลำดับความสำคัญต่อการพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” โดยหมุดหมายทั้ง 13 ประการ แบ่งออกได้เป็น 4 มิติ ดังนี้ 1) มิติภาคการผลิตและ

บริการเป้าหมาย 2) มิติโอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม 3) มิติความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 4) มิติปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศ

จากวัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำ มิติที่ 1 มิติภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย และหมุดหมายการพัฒนา หมุดหมายที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน มาศึกษาเป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1.2 หมุดหมายที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

การพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนจะต้องคำนึงปัจจัยเสี่ยงทั้งภายในและภายนอก ทั้งนี้สถานการณ์และแนวโน้มการท่องเที่ยวและปัญหาที่ผ่านมา พบว่า ประเทศไทยมีความท้าทายต่อการบรรลุเป้าหมายในหลายประเด็น สรุปได้ดังนี้

1. การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยว เพื่อดึงดูดให้เกิดการจับจ่ายใช้สอยของนักท่องเที่ยวมากขึ้น และส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพมากกว่าปริมาณ
2. การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของการท่องเที่ยวไทย โดยเฉพาะในเมืองท่องเที่ยวรอง และผู้ประกอบการรายย่อยเพื่อดึงดูดการท่องเที่ยวภายในประเทศ และก่อให้เกิดการกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ
3. การบริหารจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ทั้งในมิติของมาตรฐานความสะอาดและปลอดภัย สังคมทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม
4. การพัฒนาปัจจัยเอื้อให้เกิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะการพัฒนากำลังคนและธุรกิจให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง การปรับปรุงระเบียบและกฎหมายที่ล้าสมัยและเป็นอุปสรรค การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลในการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ

เป้าหมายการพัฒนาหมุดหมายที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

- เป้าหมายที่ 1 การเปลี่ยนการท่องเที่ยวไทยเป็นการท่องเที่ยวคุณภาพสูงที่เชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมและบริการที่มีศักยภาพอื่น
- เป้าหมายที่ 2 การปรับโครงสร้างการท่องเที่ยวให้พึ่งพานักท่องเที่ยวในประเทศและมีการกระจายโอกาสทางเศรษฐกิจมากขึ้น
- เป้าหมายที่ 3 การท่องเที่ยวไทยต้องมีการบริหารจัดการอย่างยั่งยืนในทุกมิติ

กลยุทธ์การพัฒนาจุดหมายที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

กลยุทธ์ที่ 1 การส่งเสริมการพัฒนากิจกรรม สินค้า และบริการ การท่องเที่ยวมูลค่าเพิ่มสูง

กลยุทธ์ย่อยที่ 1.1 พัฒนาการท่องเที่ยวตามแนวคิดโมเดลอารมณ์ดีมีความสุข

กลยุทธ์ย่อยที่ 1.2 ส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวคุณภาพที่มีศักยภาพในการ

เติบโตสูง

กลยุทธ์ที่ 2 การส่งเสริมการพัฒนาและยกระดับการท่องเที่ยวที่มีศักยภาพรองรับนักท่องเที่ยวทั่วโลก

กลยุทธ์ย่อยที่ 2.1 สนับสนุนให้ผู้ประกอบการ และสตาร์ทอัพ ประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการพัฒนา และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยว

กลยุทธ์ย่อยที่ 2.2 ส่งเสริมการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวและบริการการท่องเที่ยวคุณภาพในพื้นที่เมืองรองที่มีศักยภาพและกระจายเส้นทางท่องเที่ยวให้หลากหลายอย่างทั่วถึง

กลยุทธ์ย่อยที่ 2.3 สนับสนุนการท่องเที่ยวโดยชุมชนและการท่องเที่ยวในเมืองรอง

กลยุทธ์ย่อยที่ 2.4 ส่งเสริมให้ออกชนมีความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของชุมชน ในการกำหนดทิศทางการพัฒนาการท่องเที่ยวในพื้นที่

จากการศึกษาแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ข้างต้น ผู้วิจัยได้นำวัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนาของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 พลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่า อย่างยั่งยืน” มาเป็นแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มโดยนำทุนทางปัญญา ทุนทางวัฒนธรรม นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์มาพัฒนาต่อยอดและสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบโจทย์พัฒนาการของสังคมยุคใหม่ พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรมชุมชนของผู้เรียน

หมุดหมายการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า หมุดหมายที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน สนับสนุนให้มีการรวบรวมองค์ความรู้และข้อมูลความหลากหลายทางภูมิศาสตร์ ชีวภาพ และวัฒนธรรม รวมถึงวิถีการดำเนินชีวิตในแต่ละท้องถิ่น นำไปสร้างมูลค่าเพิ่มเป็นสินค้าและบริการ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานซึ่งเป็นกลยุทธ์การเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากชุมชนท้องถิ่น ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบท นำเอาปัญหา ความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พัฒนานวัตกรรมและผลงาน สร้างมูลค่าเพิ่มและคุณค่าให้กับผลงานของผู้เรียน

4.2 ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ได้มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ดังต่อไปนี้

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2565) กล่าวว่า แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม (Culture) การสั่งสมความรู้ของสังคม (Wisdom) และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation)

แพรรีทร ยอดแก้ว (2565) กล่าวว่า เป็นแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทยบนพื้นฐานของเอกลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่นมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มคุณค่า สร้างมูลค่า ส่งเสริมความสามารถให้สินค้าและผลิตภัณฑ์ของชุมชนไทยที่มีศักยภาพในการแข่งขันอยู่แล้วมาสร้างสรรค์ให้เกิดความแตกต่างในผลิตภัณฑ์ทำให้มีความโดดเด่นและเป็นที่ต้องการของตลาดโลกมากยิ่งขึ้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ช่วยสร้างงาน สร้างรายได้ และยกระดับคุณภาพชีวิตให้ประชาชนในประเทศ เศรษฐกิจสร้างสรรค์เน้นการพัฒนาอย่างสมดุลและยั่งยืนทั้งในด้านความหลากหลายของวัฒนธรรมและมรดกวัฒนธรรมทางภูมิปัญญา

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2561) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายความว่า การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

ขวัญกมล ดอนขวา (2559) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ โดยใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน โดยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาผนวกกับจุดแข็งในด้านความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นไทย เกิดเป็นสินค้าและบริการที่มีความโดดเด่นนำมาสู่การพัฒนาทางเศรษฐกิจของประเทศ

ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์ (2557) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การบริหารจัดการทุน กระบวนการในการนำทุนทางวัฒนธรรมซึ่งมีคุณค่าและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นเดิมที่มีอยู่นำมาทำให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์สินค้าที่มีความต่างด้วยการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล

ณัฐพัชญ์ เอกสิริชัยกุล (2556) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาเศรษฐกิจด้วยการสร้างสรรค์สินค้าและบริการใหม่ ๆ โดยเน้นกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สั่งสมของสังคม ผสมเข้ากับเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมสมัยใหม่เพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและเชื่อมโยงไปสู่การสร้างคุณค่าทางสังคม

United Nations Conference on Trade and Development: UNCTAD องค์การความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา (2008) ได้ให้ความหมายในบริบทของการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจไว้ว่า “เป็นแนวความคิดในการพัฒนาและสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์”

Unesco (2008) องค์การยูเนสโก ได้ให้ความหมายไว้โดยนิยามที่นำเสนอโดยกระทรวงวัฒนธรรม สื่อและการกีฬาของสหราชอาณาจักร (UK DCMS) ว่า “คือ อุตสาหกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ความชำนาญ และความสามารถที่มีศักยภาพในการสร้างงานและความมั่งคั่งโดยการผลิตและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา”

World Intellectual Property Organization: WIPO องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก Wipo (2013) กล่าวว่า องค์ประกอบของอุตสาหกรรมในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เน้นบริบทของทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights) ว่าประกอบไปด้วยอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะ ทั้งในรูปแบบสินค้าและบริการที่ต้องใช้ความพยายามในการสร้างสรรค์งานไม่ว่าจะเป็นการทำให้ขึ้นมาโดยทันที หรือผ่านกระบวนการผลิตมาก่อน

Howkins John (2001) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ โดยสาขาการผลิตที่พัฒนาไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เรียกว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries: CI) ซึ่งหมายถึงกลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นวัตถุดิบสำคัญ ซึ่งต่อมาองค์กรต่าง ๆ ได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มากขึ้นเป็นลำดับ

จากความหมายของนักวิชาการข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ โดยนำทุนทางวัฒนธรรมทุนทางปัญญา การสั่งสมความรู้ของสังคมและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม

4.3 ขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (2552) กล่าวว่า การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยโดยจากการทบทวนกรอบแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์พบว่าองค์ประกอบของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” จะมีพื้นฐานแนวคิดที่คล้ายคลึงกัน แต่ก็มี ความแตกต่างของการจัดประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้งนี้ในระดับองค์การระหว่างประเทศซึ่งกำหนดขอบเขตเพื่อเป็นมาตรฐานอ้างอิงนั้น มีจุดเน้นและการให้น้ำหนักความสำคัญที่แตกต่างกัน สำหรับในระดับประเทศนั้นเป็นผลมาจากอัตลักษณ์ ตลอดจนการเลือกกลุ่มอุตสาหกรรมบนพื้นฐานของความได้เปรียบ ทั้งความได้เปรียบเชิงสัมบูรณ์และเชิงเปรียบเทียบ (Absolute and Comparative Advantages) การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยโดย สศช. จะใช้การจัดประเภทโดยยึดรูปแบบของ UNCTAD เป็นกรอบ โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่มหลัก และ 15 กลุ่มย่อย ดังนี้

1. มรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม (Crafts) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural & Heritage Tourism) การแพทย์แผนไทย (Thai Traditional Medicine) อาหารไทย (Thai Food)
2. ศิลปะ (Arts) ได้แก่ ศิลปะการแสดง (Performing Arts) ทัศนศิลป์ (Visual Arts)
3. สื่อ (Media) ได้แก่ การพิมพ์และสื่อการพิมพ์ (Publishing) การกระจายเสียง (Broadcasting) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film & Video) ดนตรี (Music)
4. งานสร้างสรรค์ตามลักษณะงาน (Functional Creation) ได้แก่ งานออกแบบ (Design) แฟชั่น (Fashion) งานโฆษณา (Advertising) สถาปัตยกรรม (Architecture) ซอฟต์แวร์ (Software)

องค์ประกอบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ครอบคลุมถึงอุตสาหกรรมกลุ่มต่าง ๆ ที่ได้รับการจัดกลุ่ม และแยกประเภทบนพื้นฐานของแนวคิดหลัก 2 แนวคิดกว้าง ๆ คือ กลุ่มที่แยกประเภทตามชนิดสินค้า/บริการ และกลุ่มที่แยกประเภทตามกิจกรรมการผลิตและห่วงโซ่การผลิต โดยมีตัวอย่างรูปแบบการแบ่งประเภทที่เป็นที่รู้จักในปัจจุบันทั้งหมด 6 รูปแบบ ดังนี้

1. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศสหราชอาณาจักร (UK DCMS Model) Uk Department Of Culture (2001) โดยเป็นผู้ริเริ่มการแบ่งประเภทอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์เป็นครั้งแรกในปี 2541 ซึ่งแบ่งออกเป็น 13 กลุ่ม แยกตามสินค้าและบริการ คือ โฆษณา สถาปัตยกรรม งานศิลปะและวัตถุโบราณ งานฝีมือ แฟชั่น งานออกแบบ ภาพยนตร์และวิดีโอ ดนตรี ศิลปะการแสดง สื่อสิ่งพิมพ์ ซอฟต์แวร์ โทรทัศน์และวิทยุ และ วิดีโอและคอมพิวเตอร์เกมส์

2. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้วัฒนธรรมเป็นหลัก (Symbolic Texts Model) Hesmondhalgh David (2002) แบ่งออกเป็น 11 กลุ่ม ได้แก่ โฆษณา ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต ดนตรี สื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์และวิดีโอ ศิลปะสร้างสรรค์ เครื่องใช้ไฟฟ้าแฟชั่น ซอฟต์แวร์ และกีฬา

3. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะเป็นหลัก (Concentric Circle Model) Throsby David (2007) แบ่งออกเป็น 14 กลุ่ม ได้แก่ วรรณกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง งานศิลปะ ภาพยนตร์ พิพิธภัณฑสถานและห้องสมุด การดูแลศิลปวัตถุ/โบราณสถาน สื่อสิ่งพิมพ์ การบันทึกเสียง วิดีโอและคอมพิวเตอร์ เกมส์ โฆษณา สถาปัตยกรรม งานออกแบบ และแฟชั่น

4. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Model) (2003) ใช้ประเด็นด้านลิขสิทธิ์เป็นตัวกำหนด แบ่งออกเป็น 20 กลุ่ม ได้แก่ โฆษณา งานสะสม ภาพยนตร์และวิดีโอ ดนตรี ศิลปะการแสดง สื่อสิ่งพิมพ์ ซอฟต์แวร์ โทรทัศน์และวิทยุ งานศิลปะและกราฟิก สื่อสำหรับบันทึก เครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องดนตรี กระจาด เครื่องถ่ายภาพ เอกสารและอุปกรณ์ถ่ายภาพ สถาปัตยกรรม เครื่องนุ่งห่มและรองเท้า งานออกแบบ แฟชั่น สินค้าตกแต่งบ้าน และของเล่น

5. การจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดย UNCTAD (2008) ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) ศิลปะ (Arts) สื่อ (Media) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation)

6. การจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดย UNESCO (2008) ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เน้นเฉพาะด้านวัฒนธรรมออกเป็น 5 กลุ่มหลัก (Core Cultural Domains) ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติ (Cultural and Natural Heritage) การแสดง (Performance and Celebration) ทัศนศิลป์ งานฝีมือ และการออกแบบ (Visual arts, Crafts and Design) หนังสือและสิ่งพิมพ์ (Books and Press) และ สื่อทัศน์ และสื่อดิจิทัล (Audio Visual and Digital Media) นอกจากนั้นยังได้เพิ่มกลุ่มอื่นที่เกี่ยวข้อง (Related Domains) เพื่อเป็นทางเลือกในการจัดประเภทให้เหมาะสมกับลักษณะวัฒนธรรมของแต่ละประเภท

UNCTAD (2008) ได้แบ่งประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) เป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ โบราณคดี วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และสภาพสังคม เป็นต้น แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มการแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม (Traditional Cultural Expression) เช่น ศิลปะและงานฝีมือ เทศกาลงานและงานฉลอง เป็นต้น และกลุ่มที่ตั้งทางวัฒนธรรม (Cultural Sites) เช่น โบราณสถาน พิพิธภัณฑสถาน ห้องสมุด การแสดงนิทรรศการ เป็นต้น

2. ประเภทศิลปะ (Arts) เป็นกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บนพื้นฐานของศิลปะ และวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ งานศิลปะ (Visual Arts) เช่น ภาพวาด รูปปั้น ภาพถ่าย และ วัตถุโบราณ เป็นต้น รวมทั้งศิลปะการแสดง (Performing Arts) เช่น การแสดงดนตรี การแสดงละคร การเต้นรำ โอเปร่า ละครสัตว์ และการเชิดหุ่นกระบอก เป็นต้น

3. ประเภทสื่อ (Media) เป็นกลุ่มสื่อผลิตงานสร้างสรรค์ที่สื่อสารกับคนกลุ่มใหญ่ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ งานสื่อสิ่งพิมพ์ (Publishing and Printed Media) เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ และสิ่งตีพิมพ์อื่น ๆ เป็นต้น และงานโสตทัศน (Audiovisual) เช่น ภาพยนตร์โทรทัศน์ วิทยุ และการออกอากาศอื่น ๆ เป็นต้น

4. ประเภทงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) เป็นกลุ่มของสินค้าและบริการที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้าที่แตกต่างกัน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มการออกแบบ (Design) เช่น การออกแบบภายใน กราฟฟิก แพคเกจจิ้ง อัญมณี และของเล่น เป็นต้น ส่วนกลุ่ม New Media ได้แก่ ซอฟต์แวร์ วิดีโอเกม และเนื้อหาดิจิทัล เป็นต้น และกลุ่มบริการทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative Services) ได้แก่ บริการทางสถาปัตยกรรม โฆษณา วัฒนธรรมและนันทนาการ งานวิจัยและพัฒนา บริการอื่นที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

จากการศึกษาขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผู้วิจัยสรุปได้ว่าเป็นการกำหนดลักษณะและจัดกลุ่มประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้นำการจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ UNCTAD ประกอบด้วย 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) ศิลปะ (Arts) สื่อ (Media) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) มาเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยกำหนดขอบข่ายประเภทของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้แก่ ทัศนศิลป์ (Visual Arts) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ผู้วิจัยได้สรุปการจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขององค์กรต่าง ๆ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์

<p>1. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศอังกฤษ (UK DCMS Model)</p> <p>แบ่งออกเป็น 13 กลุ่ม แยกตามสินค้าและบริการ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1) โฆษณา 1.2) สถาปัตยกรรม 1.3) งานศิลปะและวัตถุโบราณ 1.4) งานฝีมือ 1.5) แฟชั่น 1.6) งานออกแบบ 1.7) ภาพยนตร์และวิดีโอ 1.8) ดนตรี 1.9) ศิลปะการแสดง 1.10) สื่อสิ่งพิมพ์ 1.11) ซอฟต์แวร์ 1.12) โทรทัศน์และวิทยุ 1.13) วิดีโอและคอมพิวเตอร์เกมส์ 	<p>2. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะเป็นหลัก (Concentric Circle Model)</p> <p>แบ่งออกเป็น 14 กลุ่ม ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1) วรรณกรรม 2.2) ดนตรี 2.3) ศิลปะการแสดง 2.4) งานศิลปะ 2.5) ภาพยนตร์ 2.6) พิธีกรรมและห้องสมุด 2.7) การดูแลศิลปวัตถุ/โบราณสถาน 2.8) สื่อสิ่งพิมพ์ 2.9) การบันทึกเสียง 2.10) วิดีโอและคอมพิวเตอร์เกมส์ 2.11) โฆษณา 2.12) สถาปัตยกรรม 2.13) งานออกแบบ 2.14) แฟชั่น 	<p>3. การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Model)</p> <p>แบ่งเป็น 20 กลุ่ม โดยใช้ประเด็นด้านลิขสิทธิ์เป็นตัวกำหนด ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1) โฆษณา 3.2) งานสะสม 3.3) ภาพยนตร์และวิดีโอ 3.4) ดนตรี 3.5) ศิลปะการแสดง 3.6) สื่อสิ่งพิมพ์ 3.7) ซอฟต์แวร์ 3.8) โทรทัศน์และวิทยุ 3.9) งานศิลปะและกราฟฟิค 3.10) สื่อบันทึก 3.11) เครื่องใช้ไฟฟ้า 3.12) เครื่องดนตรี 3.13) กระจก 3.14) เครื่องฉายเอกสารและอุปกรณ์ถ่ายภาพ 3.15) สถาปัตยกรรม 3.16) เครื่องนุ่งห่มและรองเท้า 3.17) งานออกแบบ 3.18) แฟชั่น 3.19) สินค้าตกแต่งบ้าน 3.20) ของเล่น 	<p>4. การจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยองค์การความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา (UNCTAD)</p> <p>การพัฒนาวัฒนธรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1) มรดกทางวัฒนธรรม 4.2) ศิลปะ 4.3) สื่อ 4.4) งานสร้างสรรค์ตามลักษณะงาน 	<p>5. การจัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยองค์การยูเนสโก (UNESCO)</p> <p>ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เน้นเฉพาะด้านวัฒนธรรม ออกเป็น 5 กลุ่มหลัก ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1) มรดกทางวัฒนธรรมและทรัพย์สินทางวัฒนธรรม 5.2) การแสดง 5.3) ทัศนศิลป์ งานฝีมือ และการออกแบบ 5.4) หนังสือและสิ่งพิมพ์ 5.5) สื่อทัศน์และสื่อดิจิทัล
---	---	--	--	--

DCMS Model	Symbolic texts Model	Concentric circle Model	WIPO copyright Model	UNCTAD Model	UNESCO revised framework for cultural statistics
1. Advertising 2. Architecture 3. Art and antique market 4. Crafts 5. Fashion 6. Design 7. Film and Video 8. Music 9. Performing Arts 10. Publishing 11. Software 12. Television and Radio 13. Video and Computer Games	Core Cultural Industries 1. Advertising 2. Film 3. Internet 4. Music 5. Publishing 6. Television and Video Peripheral Cultural Industries 7. Creative Arts Borderline Cultural Industries 8. Consumer Electronics 9. Fashion 10. Software 11. Sport	Core Creative Arts 1. literature 2. Music 3. Performing Arts 4. Visual Arts Other Core Cultural Industries 5. Film 6. Museums and Libraries Wildier Cultural Industries 7. Heritage Services 8. Publishing 9. Sound Recording 10. Television and Radio 11. Video and Computer Games Related Industries 12. Advertising 13. Architecture 14. Design 15. Fashion	Core Copyright Industries 1. Advertising 2. Collection Societies 3. Film and Video 4. Music 5. Performing Arts 6. Publishing 7. Software 8. Television and Radio 9. Visual and Graphic Art Interdependent Copyright Industries 10. Blank Recording material 11. Consumer Electronics 12. Musical Instruments 13. Paper 14. Photocopiers, Photographic equ. Partial Copyright Industries 15. Architecture 16. Clothing, Footwear 17. Design 18. Fashion 19. Household Goods 20. Toys	Heritage or Cultural Heritage 1. Traditional Cultural Expression 2. Cultural Sites Arts 1. Visual Arts 2. Performing Arts Media 1. Publishing and Printed media 2. Audiovisual Function Creation 1. Design 2. New Media Creative Service	Core Cultural Domains 1. Cultural & Natural Heritage 2. Performance & Celebration 3. Visual arts, Crafts & Design 4. Book & Press 5. Audio-Visual & Digital Media Related Domains Example: Tourism, Sport Expanded Domains - Musical Instruments - Software/ - Radio & Television - Advertising - Architecture

แผนภาพที่ 4 การจัดแบ่งประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (2552)

4.4 องค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

กนกวรา พวงประยงค์ (2561) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นชุดของกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนไปบนฐานของทุนทางปัญญาโดยมีสินทรัพย์ที่สร้างสรรค์ (Creative Assets) เป็นองค์ประกอบร่วมในการขับเคลื่อนการพัฒนาไม่ว่าจะเป็นทักษะ ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับทุนพื้นฐานทางสังคม อันได้แก่ ศิลปวัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ภายใต้การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา แต่การจะสร้างให้ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้อย่างสมบูรณ์ มีอาจมีแค่องค์ความรู้หรือความคิดสร้างสรรค์เพียงเท่านั้น หากแต่จะต้องมีการนำความคิดที่สร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดคุณประโยชน์ เพื่อการดำเนินธุรกิจและต่อยอดไปสู่การสร้างนวัตกรรมหรืออัตลักษณ์ที่แตกต่างให้กับสินค้าและบริการในเชิงพาณิชย์ด้วย จึงจะสามารถสร้างมูลค่าและคุณค่าให้เกิดแก่ระบบเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างแท้จริง

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2559) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์หมายถึงกระบวนการหรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้พื้นฐานของสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Asset-Based) ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) นวัตกรรม (Innovation) หรือเทคโนโลยีในการผลิตสินค้าและบริการที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์ (Commercialization) หรือ คุณค่าเพิ่มทางสังคม

พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ กระบวนการหรือกิจกรรมที่เกิดจาก 2 ปัจจัยหลัก คือ 1) ทุนทางปัญญา หรือ องค์ความรู้ 2) ทักษะการประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์

1. ทุนทางปัญญา (Intellectual Capital) สามารถอยู่ในรูปแบบของ “ฐานความรู้” เดิม หรือ “ความรู้ใหม่” ที่จะสามารถนำไปใช้ต่อยอดความคิดโดยทุนในลักษณะนี้สามารถเกิดได้จากทุนมนุษย์ (Human Capital) เช่น ศึกษาและการฝึกอบรมที่นำมาสู่ความคิดใหม่ ๆ ทุนทางวัฒนธรรม (Culture Capital) เช่น วัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย และทุนทางสังคม (Social Capital) เช่น ขนบธรรมเนียมและองค์ความรู้ในท้องถิ่น เป็นต้น

2. ทักษะการประยุกต์ (Adaptive Skills) ได้แก่ ทักษะที่สนับสนุนการนำองค์ความรู้และทุนทางปัญญานั้นมาประยุกต์ให้เกิดการผลิต/บริการที่สามารถสร้างคุณค่า/มูลค่าได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น คำว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” อันประกอบไปด้วยคำว่า 1) เศรษฐกิจ (Economy) และ 2) สร้างสรรค (Creative) จะเกิดขึ้นได้ต้องมีทั้งสองส่วนนี้เกิดคู่กัน การมีเพียงความคิดสร้างสรรค์ หรือองค์ความรู้ แต่เพียงอย่างเดียวไม่สามารถสร้างระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ถ้า

ความคิดนั้นไม่ได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่ผู้สร้างสรรค์ การนำความคิดเข้าไปประสานกับการดำเนินธุรกิจทำให้เกิดการต่อยอดไปสู่ทั้งการสร้าง “ความแตกต่าง” ซึ่งจะส่งผลต่อการ “สร้างมูลค่า” และท้ายที่สุดเป็นการ “สร้างคุณค่า”

ณัฐพัชญ์ เอกสิริชัยกุล (2556) กล่าวว่า องค์ประกอบการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 7 องค์ประกอบ ประกอบด้วย

1. องค์ความรู้ (Knowledge) เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งอันดับแรกของผู้ประกอบการ เนื่องจากในโลกยุคโลกาภิวัตน์ที่ทุกอย่างมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ผู้ประกอบการรวมทั้งบุคลากรในองค์กรควรมีการร่วมกันคิด ปรับความคิดและสร้างรูปแบบใหม่ ๆ ของสินค้าและบริการเพื่อให้เป็น “จุดขาย” ของตนเอง
3. การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับสินค้าหรือบริการของธุรกิจ โดยอาจเป็นความคิดในการประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบกระบวนการผลิตซึ่งเป็นกระบวนการ หรือเทคนิคในการผลิตที่ได้ปรับปรุงหรือคิดค้นขึ้นใหม่
4. วัฒนธรรม (Culture) วิธีการดำเนินชีวิตซึ่งกลุ่มชนและสังคมได้ร่วมกันสร้างสรรค์ สังคม ปู่กุงปู่ย่า เรียนรู้ปรับประยุกต์สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น เกิดความเจริญงอกงามทั้งด้านจิตใจและวัตถุดิบเป็นพลังทางปัญญาของสังคมเป็นปัจจัยการผลิตและศักยภาพที่สำคัญยิ่งของชุมชนท้องถิ่นปัจจุบัน
5. ภูมิปัญญา (Wisdom) เป็นการนำองค์ความรู้ของชุมชนท้องถิ่น ซึ่งเป็นความรู้ที่เกิดจากการสั่งสมมาเป็นเวลานานผ่านการลองผิดลองถูกมาจนกระทั่งเป็นความรู้ความชำนาญเฉพาะที่ทำได้จากท้องถิ่นหรือชุมชนเท่านั้น ซึ่งมีความแตกต่างกันไปตามแต่ละท้องถิ่น
6. เทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation) มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการทำธุรกิจในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้บริโภคในตลาดให้รู้จักสินค้าหรือผลิตภัณฑ์
7. เครือข่ายวิสาหกิจ (Cluster) ต้องมีการพึ่งพิง มีการรวมกลุ่มกันเพื่อการประสานความร่วมมือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้การช่วยเหลือสนับสนุน ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และ รวมไปถึงการสร้างอำนาจในการต่อรอง ช่วยเพิ่มความสามารถในการจัดซื้อจัดหาและลดต้นทุนลง

ประเวศน์ มหารัตน์สกุล (2555) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นเศรษฐกิจที่ประกอบด้วยกิจกรรมที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล ทักษะความชำนาญและความสามารถพิเศษในการสร้างประโยชน์เพื่อสร้างความมั่งคั่ง หรือกำไร หรือสร้างงานให้เกิดขึ้น และสามารถส่งมอบและส่งผ่านจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ซึ่งกิจการเศรษฐกิจนั้นจะได้รับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

ปถุณต์ นัจนฤตย์ (2553) กล่าวว่า เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์นั้นเป็นระบบเศรษฐกิจที่อยู่บนฐานความรู้และการสร้างสรรค์โดยต้องอาศัยพื้นฐานของการศึกษา ดังนี้

1. ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์อาศัยหลักพื้นฐานจากวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับความเข้าใจในระบบเศรษฐกิจทำให้เกิดปัจจัยในการผลิตออกมานั้นก็คือ ความคิดและการสร้างสรรค์
2. ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้องอาศัยกระบวนการในการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งเป็นกระบวนการพื้นฐานสำคัญในการสร้างงานศิลปะและงานออกแบบต่าง ๆ
3. ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้องอาศัยการศึกษา การวิเคราะห์ วิจารณ์ และการอนุรักษ์ภูมิปัญญาและความคิดเชิงสร้างสรรค์โดยมีขบวนการ คือ การสร้างสรรค์ (Creation) การทำหรือการผลิต (Making) การเผยแพร่ (Dissemination) และ การจัดแสดงหรือการรับรองสินค้า (Exhibition & Reception) ซึ่งขบวนการต่าง ๆ เหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนออกแบบที่เน้นการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างดี

อภิสิทธิ์ ไส้คัดร์กุล (2552) กล่าวว่า ปัจจัยความสำเร็จในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จะต้องมียอดประกอบ 3 ประการ คือ

ประการที่ 1 ทักษะและความสามารถในความเป็นช่างฝีมือ (Talent) ที่รู้ลึกในเรื่องนั้นและพร้อมที่จะต่อยอดไปทำในเรื่องอื่น ๆ

ประการที่ 2 ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และการเป็นสังคมเปิด (Tolerance) ที่คนในสังคมยอมรับในความแตกต่างในความคิด เชื้อชาติ ศาสนา และเพศ

ประการที่ 3 โครงสร้างพื้นฐาน (Basic Requirement) ของสังคมที่เอื้ออำนวยด้านการศึกษาด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ระบบลอจิสติกส์ ระบบการเงิน ระบบการผลิตที่มีคุณภาพและสุขอนามัย และระบบการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งจากคุณลักษณะของสังคมไทยเมื่อประกอบกับโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้ออำนวยย่อมเป็นฐานสำคัญที่ทำให้ความคิดสร้างสรรค์ช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า และบริการที่จะเกิดขึ้นหรือเข้าไปแก้ปัญหากระบวนการผลิตแบบเดิม

UNCTAD (2008) กล่าวว่า ปัจจัยการสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. การสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ เป็นพื้นฐานการการพัฒนาวัตถุดิบ และผลิตภัณฑ์ต่างให้เกิดความเป็นศักยภาพในการผลิตและเพิ่มมูลค่าในสินค้าเชิงสร้างสรรค์ต่าง ๆ
2. การสร้างสรรค์ทางเทคโนโลยี เป็นการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์เพื่อการส่งเสริมการสร้างสรรค์ทางด้านวัฒนธรรมให้เกิดเชื่อมโยงกันทั่วโลก เช่น เทคโนโลยีทางด้านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น
3. การสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม เป็นการสร้างสรรค์ที่อาศัยภูมิปัญญาต่าง ๆ ในการผลิตสินค้าที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและบริการต่าง ๆ

นอกจากนั้น UNCTAD (2008) กล่าวว่า ห่วงโซ่ของการสร้างสรรค์ (The Creative Chain) เป็นห่วงโซ่ของการสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรม องค์การสหประชาชาติได้สรุปขบวนการของการสร้างสรรค์ในระบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไว้ เริ่มต้นจากความสามารถในการผลิต (Supply) สูขบวนการต่าง ๆ เพื่อให้ตอบรับกับความต้องการของผู้บริโภค (Demand) โดยมีขบวนการดังนี้

1. การสร้างสรรค์ (Creation) ขั้นตอนแรกของขบวนการที่อาศัยบริบทจากสิ่งของที่เป็นรากเหง้าดั้งเดิมนำมาคิดสร้างสรรค์ต่อยอดให้เป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สร้างสรรค์โดยอาศัยการออกแบบหรือจำลองแบบก่อนนำไปใช้ในขั้นตอนต่อไป
2. การทำหรือการผลิต (Making) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนของขบวนการที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นรูปธรรมทั้งผลงานเดี่ยวหรือชิ้นเดียวและการผลิตทีละมาก ๆ เป็นขบวนการที่ใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทักษะความสามารถรวมถึงความชำนาญเชิงช่างมาผลิตให้เกิดผลงานขึ้น
3. การเผยแพร่ (Dissemination) ขั้นตอนของการกระจายหรือจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทั้งในระบบการขายส่งหรือการขายปลีก การเผยแพร่ยังหมายถึงการนำผลิตภัณฑ์นั้นออกสู่กระบวนการทางการตลาดนั่นก็คือ การประเมินว่าสามารถจำหน่ายในตลาดหรือใช้งานแบบใด
4. การจัดแสดงหรือการรับรองสินค้า (Exhibition & Reception) ขั้นตอนการเผยแพร่สินค้าและผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เข้าถึงผู้บริโภคให้ตรงกลุ่มเป้าหมายทั้งในรูปแบบของการจัดแสดงหรือนิทรรศการ

นอกจากขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นตอนนี้ ยังต้องมีกระบวนการจัดทำเอกสารเพื่อการอนุรักษ์ และการอนุรักษ์สิ่งของที่ได้จากความคิดสร้างสรรค์เหล่านี้ ซึ่งน่าจะหมายถึงการเก็บในรูปแบบของลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรต่าง ๆ กระบวนการที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่รองรับกับขบวนการห่วงโซ่สร้างสรรค์นี้ คือ การศึกษาและฝึกอบรมให้เกิดบุคคลที่มาช่วยในการผลิตและเกิดการพัฒนารวมถึงต้องมีข้อวิจารณ์ผลิตภัณฑ์หรือสินค้านั้นทั้งในเชิงบวกและลบด้วยจึงจะจัดเป็นห่วงโซ่ของการสร้างสรรค์ที่

สมบูรณ์ ห่วงโซ่ของการสร้างสรรค์นี้ สามารถนำมาเป็นแบบจำลองในการสร้างบทเรียนและขั้นตอนการเรียนรู้ได้ เพื่อฝึกให้นักศึกษาเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Howkins (2001) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแนวคิดที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งต่อภาคการผลิต บริการ ภาคการขาย หรือแม้แต่อุตสาหกรรมบันเทิงและเป็นแนวคิดที่อยู่บนการทำงานแบบใหม่ ที่มีปัจจัยหลักมาจากความสามารถ และทักษะพิเศษของบุคคล ซึ่งอธิบายให้เห็นภาพที่ชัดเจนขึ้นว่า Creative Economy เป็นระบบเศรษฐกิจใหม่ที่มีกระบวนการนำวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีมารวมเข้าด้วยกันก่อให้เกิดอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์หรือ อุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม

จากองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสังเคราะห์องค์ประกอบและปัจจัยในการสร้างสรรค์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 5



ตารางที่ 5 การสังเคราะห์องค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

องค์ประกอบและปัจจัย	Howkins (2001)	UNCTAD (2008)	อภิสทิธิ์ ไล่ต์ตุร์โกล (2552)	ปถนต์ นันจนุตย์ (2553)	ประเวศน์ มหารัตน์ สฤต (2555)	ณัฐพัชญ์ เอกสิริชัย กฤต (2556)	พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556)	สศช. (2559)	กนกวรา พวงประยงค์ (2561)
ทุนทางปัญญา/ทรัพย์สินทางปัญญา/ความรู้	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ทุนทางวัฒนธรรม	/	/	/	/	/	/	/	/	/
นวัตกรรม เทคโนโลยี	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ทักษะความคิดสร้างสรรค์	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ทักษะการประยุกต์/ต่อยอด	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ทักษะและความสามารถ	/	/	/	/	/	/	/	/	/
สินค้าและบริการ	/	/	/	/	/	/	/	/	/
อัตลักษณ์ที่แตกต่าง	/	/	/	/	/	/	/	/	/
มูลค่าและคุณค่า	/	/	/	/	/	/	/	/	/
โครงสร้างพื้นฐาน (การศึกษา วิจัยและ พัฒนา)	/	/	/	/	/	/	/	/	/

หมายเหตุ : / หมายถึง ได้รับความรู้และข้อมูลขององค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากตารางที่ 5 ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ที่สำคัญ ประกอบด้วย 1) ทุนทางปัญญา 2) ทุนทางวัฒนธรรม 3) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ 4) ทักษะและความสามารถ 5) นวัตกรรม เทคโนโลยี 6) สินค้าและคุณค่า ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบและปัจจัยมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยและพัฒนาในรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานที่คนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้ 1) ทุนทางวัฒนธรรม 2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 3) ทักษะศิลป์ท้องถิ่น 4) มูลค่าเพิ่ม 5) คุณค่าของศิลปะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ทูทางวัฒนธรรม หมายถึง มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ใช้เป็นทุนในการผลิตสินค้าและบริการที่มีนัยทางวัฒนธรรม เรียกว่า สินค้าวัฒนธรรม (Cultural Products) ทูทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่สั่งสมมาแต่อดีต และถ่ายทอดรุ่นต่อรุ่น ทั้งเป็นสิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ โดยนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเหล่านั้น มาแปลงเป็นสิ่งที่มีความคุณค่าและมูลค่าที่ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อวิถีชีวิตและสังคม นับเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีมูลค่ามหาศาล ทูทางวัฒนธรรมทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นต้นน้ำของห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเราสามารถนำทุนวัฒนธรรม เช่น เรื่องราว (Story) และเนื้อหา (Content) ของวัฒนธรรมมาสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ของตน หรือใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างความแตกต่างหรือจุดขายให้กับสินค้า เกิดเป็นสินค้าวัฒนธรรมและทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นแก่สินค้าและบริการ รัชชชา ลีปัญญาพร (2563); กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (2562); จักรแก้ว นามเมือง (2551); รัชสรรค์ ธนะพรพันธ์ (2546)

2. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การนำความคิดสร้างสรรค์ ทุนทางปัญญาไปขับเคลื่อนและพัฒนาทักษะ ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับทุนพื้นฐานทางสังคม อันได้แก่ ศิลปวัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ เทคโนโลยีและนวัตกรรม ใช้พื้นฐานของสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Asset-Based) ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) นวัตกรรม (Innovation) ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดคุณประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์ ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีได้มาจากความคิดที่ใหม่และไม่เคยปรากฏมาก่อนอย่างเดียว แต่ความคิดสร้างสรรค์คือการที่พยายามดัดแปลงหรือปรับแต่งสิ่งที่มีอยู่เดิมให้มีความแปลกใหม่ สร้างความแตกต่างให้กับสินค้าและบริการให้มีลักษณะเด่นโดยใช้ความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness) ลักษณะของความใหม่ (Newness) และความเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ (Originality) เพื่อต่อยอดไปสู่การสร้างนวัตกรรมหรืออัตลักษณ์ที่ “แตกต่าง” ให้กับสินค้าและบริการ ซึ่งจะส่งผลต่อการ “สร้างมูลค่า” ทางเศรษฐกิจและท้ายที่สุดเป็นการ “สร้างคุณค่า” เพิ่มให้ทางสังคม กนกวรรณ พวงประยงค์ (2561); สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2559); พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556)

3. ทักษะศิลป์ท้องถิ่น หมายถึง ความสามารถของมนุษย์ในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลที่คิดแก้ปัญหาที่มีมิติริเริ่มในสิ่งที่แปลกใหม่และพัฒนาจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ใหม่ ๆ ด้วยปัญญาของมนุษย์ เพื่อใช้ในการสื่อสาร ใช้ในการแสดงออกทางความคิด ตอบสนองความต้องการของตนเองและสังคม เป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากพื้นเพความรู้ความสามารถ การคิดค้นรวบรวมจัดเป็นองค์ความรู้ที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต สังคมวัฒนธรรมของชุมชนและประวัติศาสตร์ของตน จนเกิดผลิตผลที่มีประโยชน์ มีคุณค่า งานทัศนศิลป์นั้นเป็นศิลปะที่ใช้อวัยวะประเภทสัมผัสทางตา การมองเห็นเป็นเครื่องมือรับรู้สุนทรียภาพ ซึ่งมีงานทัศนศิลป์หลายประเภทด้วยกัน เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะสื่อผสม เป็นต้น

(กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559; ชลุด นิมสมอ, 2559; จระภฤตย์ โพธิ์ระหงส์, 2555; สุชาติ เกาทอง, 2554; อธิธิพล ตั้งโฉลก, 2550) ซึ่งประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 4 ประเภทดังนี้ 1) ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) 2) ประเภทศิลปะ (Arts) 3) ประเภทสื่อ (Media) 4) ประเภทงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) โดยการประเมินคุณค่าหรือการตัดสินคุณค่าผลงานทัศนศิลป์ เป็นการประเมินเพื่อการพัฒนาเพื่อให้งานสร้างสรรค์งานศิลปะดีขึ้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน โดยนำหลักเกณฑ์ทางศิลปะและการให้เหตุผลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาผลงานทัศนศิลป์ โดยมีองค์ประกอบของการประเมิน ดังนี้ 1) การสื่อความหมาย 2) ความคิดสร้างสรรค์ 3) เทคนิควิธีการ 4) การแสดงออก 5) การจัดองค์ประกอบศิลป์ 6) ความประณีต (มัย ตะตียะ, 2562; สุชาติ เกาทอง, 2555; วิฑูรย์ โสแก้ว, 2551; ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล, 2533)

4. มูลค่าเพิ่ม หมายถึง การสร้าง “มูลค่าเพิ่ม” ที่ติดมากับตัวผลิตภัณฑ์ หรือบริการหลักนั้น ๆ การเพิ่มมูลค่าจะเป็นตัวดึงดูดผู้บริโภคให้สนใจและตัดสินใจที่จะซื้อผลิตภัณฑ์หรือบริการ เป็นสิ่งที่ช่วยสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันโดยผ่านการสร้างคุณค่าสำหรับลูกค้าที่ดีขึ้น (Customer Value) มีคุณภาพที่เยี่ยมยอด และสามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ดีกว่าคู่แข่ง โดยมีขั้นตอนการผลิตหรือบริการที่ดีกว่า เพื่อการเป็นผู้นำในผลิตภัณฑ์นั้น ๆ นอกจากการสร้างความแตกต่างในตลาดแล้ว การสร้างมูลค่าเพิ่มจะเป็นตัวช่วยในการสร้างคุณค่าที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้บริโภคที่สูงกว่าทำให้ผู้บริโภครู้สึกได้ประโยชน์มากขึ้น เกิดความพึงพอใจสูงสุด เกิดความคาดหวังของผู้บริโภค อีกทั้งมูลค่าเพิ่มอาจเกิดจากการเพิ่มสิ่งทีนอกเหนือจากสิ่งทีผู้บริโภคคาดว่าจะได้รับมองเห็นช่องว่างหรือโอกาสในสิ่งทีคนอื่นไม่ทำ หรือการทำในสิ่งทีคนอื่นทำไม่ได้ เช่น การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้งานให้มีความมากขึ้นและการสร้างมูลค่าเพิ่ม ซึ่งนำไปสู่ความมั่นใจในการตัดสินใจเลือกหรือซื้อผลิตภัณฑ์และบริการนั้น ๆ ต่อไป การสร้างมูลค่าเพิ่ม สามารถสร้างได้ในหลายทาง เช่น การสร้างมูลค่าเพิ่มจากการออกแบบผลิตภัณฑ์ การสร้างมูลค่าเพิ่มจากกระบวนการผลิต ซึ่งบางครั้งต้องกระทำไปพร้อม ๆ กันเพื่อให้ผลสำเร็จสุดท้าย คือการได้ผลิตภัณฑ์และบริการที่มี “มูลค่าเพิ่ม” สำหรับผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งหลักในการพิจารณาหาแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่ม มีองค์ประกอบดังนี้ คือ 1) ต้องการและรสนิยมของผู้บริโภค 2) ตัวผลิตภัณฑ์ หรือบริการ แนวคิด (Concept) เป็นเรื่องทีสำคัญทีสุด ทั้งนี้ต้องมีความรู้ (Knowledge) และต้องใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ความคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking) ในการสร้างสรรค์แนวคิดทีแตกต่างและโดดเด่น 3) วัตถุดิบ คัดเลือกวัตถุดิบทีมีเรื่องราวทีจะสร้างมูลค่าเพิ่ม เช่น การเลือกวัตถุดิบทีเป็นของท้องถิ่น ซึ่งมีเรื่องราวและความแตกต่างทีโดดเด่นและเป็นคุณค่า 4) วัธีกระบวนการผลิตหรือวัธีการผลิต ทีอาจจะดัดแปลงให้เกิดคุณค่ามากขึ้น 5) บรรจุภัณฑ์หรือการนำเสนอให้ผู้บริโภครับรู้ถึงคุณค่าของผลิตภัณฑ์ตั้งแต่สัมผัสแรก 6) การบริการให้กัผลิตภัณฑ์

7) การสร้างแบรนด์ เป็นการเสริมสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์และบริการนั้น ๆ ปวีณา ผาแสง (2560); วารุณี สุนทรเจริญนนท์ (2557); พูนลาภ ทิพชาติโยธิน (2553); Roulac (2006), Chematory & Harris (1998); Torsten H. Nilson (1992)

5. คุณค่าของศิลปะ หมายถึง คุณค่า (Value) หมายถึง ค่านิยมหรือความเชื่อหลัก เป็นสิ่งที่มีประโยชน์หรือมีมูลค่าสูง เป็นปราชญ์ทางคุณวิทยา (Axiology) และคุณค่าทางด้านสุนทรียะ ให้คุณค่าทางด้านจิตใจ เกิดจากอารมณ์ ทัศนคติ ซึ่งขึ้นอยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตใจ ไม่ได้มีอยู่อย่างเปิดเผย หากแต่แฝงอยู่จะรู้ได้ด้วยความสำนึกในคุณค่า ย่อมไม่เปลี่ยนแปลงในขณะที่วัตถุเปลี่ยนไป บางทีคุณค่าก็ไม่ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุหรือจิตใจ แต่คุณค่าเป็นเนื้อแท้ แตกต่างจากวัตถุและคุณภาพของวัตถุสิ่งต่าง ๆ การกระทำทั้งหลายย่อมมีคุณค่า โดยมนุษย์จะค่อย ๆ เรียนรู้และตีค่าของสิ่งต่าง ๆ เมื่ออยู่ในขนบธรรมเนียมประเพณีนั้น ๆ และจะเลือกหรือรวมแนวความคิดทางด้านคุณค่าเกิดเป็นทัศนคติส่วนบุคคลขึ้นมาส่งผลต่อการตัดสินใจ คุณค่าเป็นประสบการณ์อารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลสำนึกถึง “คุณค่าสิ่งที่ตนเองได้รับ” นำไปสู่ความผูกพันทางด้านจิตใจ การสร้างคุณค่าอาจเริ่มจากการให้ความสนใจต่อสิ่งที่ต้องการให้เกิดความซาบซึ้งเสียก่อนแล้วจึงพิจารณาคุณค่าที่เกิดขึ้นกับตัวบุคคลผู้นั้น ซึ่งความเข้าใจเป็นการรู้มโนทัศน์ของสิ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ความเข้าใจของแต่ละบุคคลยังขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมซึ่งเป็นโลกทัศน์ที่บุคคลยึดถืออยู่ เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่อยู่ในตัวบุคคลและมักถูกนำมาใช้เป็นเครื่องพิจารณาถึงการยอมรับและปฏิเสธความเข้าใจต่อสิ่งนั้นในระดับที่ต่างกันไปตามวัฒนธรรมและประสบการณ์ของคน การเห็นคุณค่าเป็นการให้เห็นความสำคัญของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งระดับคุณค่าจะแตกต่างกันไปตามระดับความเข้าใจของผู้ชม สำหรับประสบการณ์ทางศิลปะแล้วเป็นการสื่อสารกับผลงานศิลปะจนเกิดความเข้าใจ และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ทางปัญญารวมทั้งประสบการณ์ทางอารมณ์ของผู้ชมทำให้เกิดความตระหนักในคุณค่าสิ่งที่ตนกำลังรับชมอยู่ ซึ่งเป็นภาวะรวมกันระหว่างความคิดที่เป็นพุทธิพิสัยและจิตพิสัย โดยระดับการเห็นคุณค่าประกอบด้วย 1) การรับรู้ 2) การตอบสนอง 3) การรู้คุณค่า 4) การจัดระบบคุณค่า 5) การสร้างลักษณะนิสัย

มนุษย์มีความสามารถในการสร้างสิ่งสวยงามและรับรู้สิ่งสวยงาม ทำให้เกิดการพัฒนาประสบการณ์ทางสุนทรียะ และปรากฏขึ้นเป็นค่าใหม่ที่ให้อิทธิพลต่อความรู้สึกรับรู้แก่มนุษย์โดยตรง ซึ่งก็คือค่าแห่งความงาม เป็นคุณค่าของศิลปะในทางบวก (Positive Value) เป็นคุณค่าของศิลปะในแง่ที่ช่วยส่งเสริมความพึงพอใจ ความเจริญงอกงาม และพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และคุณค่าของศิลปะในทางลบ (Negative Value) เป็นศิลปะช่วยบำบัดรักษาอาการทางด้านจิตใจของมนุษย์ที่เกิดจากสาเหตุผิดปกติทางกายหรือทางจิต ซึ่งคุณค่าของศิลปะที่ผู้วิจัยได้ศึกษาสามารถแบ่งคุณค่าของศิลปะแบ่งเป็น 6 ด้าน ได้แก่ 1) คุณค่าด้านความรู้สึกรับรู้ 2) คุณค่าด้านเนื้อหา 3) คุณค่าด้านรูปทรง 4) คุณค่าด้านการสร้างสรรค์ 5) คุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย

6) คุณค่าด้านความเป็นเอกลักษณ์ (ปุณณรัตน์ พิชญไพฑูลย์ (2560); วิทย์ พิณคันเงิน (2547); ราชบัณฑิตยสถาน (2546); ประเสริฐ ศีลรัตน (2542); วุฒิ วัฒนสิน (2541); Krathwohl (1973)

จากความหมายขององค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นประเด็นการประเมินผลทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สรุปได้ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ประเด็นการประเมินผลทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

องค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์	ประเด็นการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
1. ทูทางวัฒนธรรม	นำทูทางวัฒนธรรม เช่น ความเชื่อ ภูมิปัญญา วัสดุท้องถิ่น หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับทูทางวัฒนธรรม มาเป็นที่มาหรือใช้ในการสร้างสรรค
2. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค	สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิมและน่าสนใจ
3. ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น มีองค์ประกอบของการประเมินงานทัศนศิลป์ ได้แก่ การสื่อความหมาย ความคิดสร้างสรรค เทคนิควิธีการ การแสดงออก การจัดองค์ประกอบศิลป์ ความประณีต
4. มูลค่าเพิ่ม	สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน โดยมีหัวข้อเกี่ยวกับ ความต้องการ ตัวผลิตภัณฑ์ วัตถุประสงค์ วิธีการบวนการผลิต บรรจุภัณฑ์ การบริการ การสร้างแบรนด์ หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างมูลค่าเพิ่ม
5. คุณค่าของศิลปะ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ ได้แก่ ด้านความรู้สึกรู้สึก ด้านเนื้อหา ด้านรูปทรง ด้านการสร้างสรรค ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความเป็นเอกลักษณ์

4.5 ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์

4.5.1 แนวคิดสากลที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

องค์กรในระดับสากลที่มีหน้าที่ส่งเสริมแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้มีแนวคิดเรื่องระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Ecosystem) ดังต่อไปนี้

องค์การพัฒนากอุตสาหกรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Industrial Development Organization: UNIDO) Bakalli Marlen (2014) กล่าวว่า ระบบนิเวศสร้างสรรค์ หมายถึง การทำงานที่เชื่อมโยงระหว่างภาครัฐ และเอกชน รวมถึงสถาบันการศึกษา หน่วยงานวิจัย ศูนย์ฝึกอบรม โดยมีระบบบริหารจัดการเพื่อสร้างและรวบรวมของนวัตกรรมและไอเดียสร้างสรรค์ จากแหล่งต่าง ๆ ให้บริษัทสามารถดึงมาใช้เพื่อสร้างมูลค่าได้อย่างเต็มที่

Inter-American Development Bank (IDB) กล่าวว่า ระบบนิเวศสร้างสรรค์เป็นกลุ่มของ หน่วยงานองค์กรต่าง ๆ และกฎเกณฑ์ที่ส่งผลต่อการผลิต การถ่ายทอด และการบริโภคผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์ แนวคิดของระบบนิเวศสร้างสรรค์ไม่เพียงเน้นความสำคัญของความเชื่อมโยงระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน แต่ยังรวมถึงชุมชนท้องถิ่น และผู้บริโภคด้วย รวมไปถึงบทบาทของ สถาบันการศึกษาด้วย ระบบนิเวศสร้างสรรค์ช่วยในการทำความเข้าใจความหลากหลาย การพึ่งพา และการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เล่นที่แตกต่างกัน เพื่อสามารถนำไปใช้ในการสร้างกลยุทธ์เพื่อพัฒนา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ต่อไป

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2563) กล่าวว่า ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ ประเทศไทย หมายถึง การทำงานร่วมกัน ความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยงระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ และ กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด ซึ่งมีส่วนในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย บนพื้นฐานทรัพยากรสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศ เพื่อส่งมอบผลิตภัณฑ์และบริการ สร้างสรรค์ไปยังผู้บริโภค โดยการทำงานร่วมกัน ความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยงก่อให้เกิดบรรยากาศ สร้างสรรค์และสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนและเอื้อต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยได้ต่อไป

4.5.2 องค์ประกอบของระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2563) กล่าวว่า ระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ ประเทศไทย ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลักดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบพื้นฐาน (Fundamental) ได้แก่ ทรัพยากรด้านสร้างสรรค์ (Creative Resources) หมายถึง มรดกวัฒนธรรม เอกลักษณ์ของประเทศ สถานที่ทางประวัติศาสตร์ ความหลากหลายทางชีวภาพและทรัพยากรธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นและมีชื่อเสียง รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่อาจถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาภายหลัง โดยทรัพยากรเหล่านี้เป็นองค์ประกอบ พื้นฐานในการต่อยอดสินค้าและบริการสร้างสรรค์ได้

2. ผู้ขับเคลื่อน (Drivers) ประกอบด้วย ผู้สร้างสรรค์ (Creators) และผู้สนับสนุน (Enablers)

2.1 ผู้สร้างสรรค์ (Creators) หมายถึง กลุ่มคนที่เป็นบุคลากรที่ทำงานเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน สินค้าหรือบริการสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) ชุมชน 2) ทรัพยากรบุคคลและแรงงานสร้างสรรค์ 3) ภาคธุรกิจ และ 4) เครือข่ายสร้างสรรค์

2.2 ผู้สนับสนุน (Enablers) หมายถึง หน่วยงานสนับสนุนต่าง ๆ ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้เกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) หน่วยงานภาครัฐ 2) หน่วยงานภาคการศึกษาและหน่วยงานวิจัย 3) ภาคการเงิน และ 4) โครงสร้างพื้นฐาน

3. ตลาด (Market) หมายถึง ตลาดเป้าหมายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในการส่งมอบสินค้าและบริการที่สามารถสร้างประสบการณ์หรือความประทับใจพิเศษให้กับผู้บริโภคทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งผู้บริโภคสามารถป้อนกลับข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการให้แก่ผู้ขับเคลื่อนต่าง ๆ ในระบบนิเวศเพื่อใช้ปรับปรุงสินค้าและบริการได้

โดยองค์ประกอบพื้นฐาน (Fundamental) และ ผู้ขับเคลื่อน (Drivers) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการร่วมกันขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง (Creative Industries) ให้สามารถส่งมอบสินค้าและบริการสร้างสรรค์ที่คุณภาพมาตรฐานตอบสนองความต้องการผู้บริโภค (End-User) ยุคใหม่ได้ในตลาด (Market) ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีการปรับเปลี่ยนความต้องการของผู้บริโภคได้ต่อไป

พริยะ ผลพิรุฬห์ (2556) กล่าวว่า ความสำเร็จของการใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อช่วยในการพัฒนาสังคมและชุมชนจะต้องให้ความสำคัญกับประเด็นดังต่อไปนี้

1. ผู้นำในชุมชนต้องมีวิสัยทัศน์ในการขับเคลื่อน (Leader and Visions)
2. ต้องมีแผนการขับเคลื่อนที่มุ่งเน้นเพื่อตอบโจทย์และมีความเหมาะสมตาม “สภาพปัญหา” และ “ความต้องการ” ของชุมชนและท้องถิ่น (Problem-Based and Need-Based Planning)
3. ชุมชนต้องมี “ทุนจากภายใน” ท้องถิ่นที่สามารถนำมาต่อยอดได้ (Local Capital)
4. ชุมชนต้องมีการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมและความรู้สึกถึงการเป็นเจ้าของ (Participation and Feeling of Ownership)
5. ความสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจะต้องมาจากองค์ความรู้ที่มีการต่อยอดจากฐานการวิจัย (Creativity on a Basis of Innovation, Technology Research-Based Knowledge)
6. ต้องมีการสร้างเครือข่ายและพันธมิตร (Network and Partnership) ทั้งในระดับชุมชนด้วยกันและเครือข่ายในด้านวิชาการ
7. ชุมชนต้องมีการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ทั้งในด้านการจัดเก็บ ต่อยอด และถ่ายทอดองค์ความรู้และภูมิปัญญา

8. ชุมชนต้องได้รับการส่งเสริม ทั้งจากหน่วยงานในภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องให้เข้ามาทำงานร่วมกัน จากองค์ประกอบและปัจจัยต่าง ๆ ที่ได้สรุปข้างต้น ประเด็นที่เป็นส่วนสำคัญที่สุดในกระบวนการขับเคลื่อน ได้แก่ กระบวนการและวิธีการมอง “ทุนจากภายใน” ชุมชนและท้องถิ่นที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาซึ่งการต่อยอดสร้างสรรค์และสร้างมูลค่าเพิ่ม ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็น “อัตลักษณ์” ที่สำคัญในการสะท้อนความเป็นตัวตนของชุมชนและท้องถิ่น อันเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งต่อความสำเร็จในการพัฒนาสังคมและชุมชนที่ยั่งยืน

ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ (2553) กล่าวว่า การสร้างเศรษฐกิจด้วยความคิดสร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จ ต้องมีโครงสร้างของการสร้างสรรค์ (Creative Infrastructure) เพื่อรองรับการขยายตัวและเติบโตของระบบเศรษฐกิจ สร้างสรรค์เป็นภาพรวมของการสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นรูปธรรม โครงสร้างดังกล่าว ประกอบด้วย นักสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างสรรค์

1. นักสร้างสรรค์ (Creative Talent) เป็นตัวจักรสำคัญมีค่าที่สุดในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเป็นปัจจัยสำคัญต่อการสร้างเมืองสร้างสรรค์ Pratt Andy (2008) ทั้งนี้ นักสร้างสรรค์แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ (ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, 2553)

1.1 ศิลปินพื้นบ้าน (Artist Culture) ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ และประสบการณ์ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.2 บุคลากรจากสถาบันการเรียนรู้ต่างๆ (Academic) ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ทั้งภาควิชาการและภาคปฏิบัติ

1.3 นักธุรกิจ (Entrepreneur) ได้แก่ ผู้ประกอบการ นักธุรกิจ นักลงทุนต่าง ๆ เป็นต้น ทั้งนี้กลุ่มนักธุรกิจจะมาร่วมแสดงความคิดเห็น ถ่ายทอดประสบการณ์ธุรกิจให้แก่นักสร้างสรรค์กลุ่มอื่นได้เรียนรู้ ร่วมเป็นผู้ประเมินความคิดสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์และเป็นผู้นำความคิดของนักสร้างสรรค์ไปลงทุนผลิตเป็นสินค้าและบริการออกจำหน่ายหรือให้บริการแก่ผู้บริโภค กลุ่มเป้าหมายถือเป็นแหล่งทุนที่สำคัญของโครงสร้างพื้นฐานของการสร้างสรรค์

1.4 ผู้จัดการสร้างสรรค์ (Creative Manager) ทำหน้าที่เป็นผู้ประสานให้นักสร้างสรรค์ต่างสาขาวิชาชีพ ต่างความคิดให้มาทำงานร่วมกันได้ เป็นผู้ช่วยในการเชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์ของผู้คนที่หลากหลาย ผู้จัดการสร้างสรรค์ ได้แก่ นักบริหารจัดการ นักโฆษณา นักสื่อสารการตลาด เป็นต้น

2. พื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) หรือเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) ที่ริชาร์ด ฟลอริดากล่าวไว้ เป็นเวทีทางความคิดสร้างสรรค์ที่รวมนักสร้างสรรค์ (Creative Talent) ให้มาพบปะ แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดที่หลากหลายมุมมองและแบ่งปันประสบการณ์กันอย่างเสรี เป็นพื้นที่เปิด

กว้างทางความคิด ที่นอกจากจะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ได้รับการปรุงแต่งขัดเกลาจากความหลากหลายและต่อยอดไปสู่การสร้างผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product) และธุรกิจสร้างสรรค์ (Creative Business) ดังนั้นพื้นที่สร้างสรรค์จึงเป็นเสมือนกลไกตลาดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ใช้ในการจัดสรรทรัพยากรในระบบนี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังนั้นจึงต้องมีการวางแผนออกแบบบรรยากาศและกิจกรรมที่สร้างสรรค์ลึกซึ้ง เพียงพอที่จะดึงดูดนักสร้างสรรค์จากทุกแวดวงให้เข้ามาร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ รัฐจึงควรลงทุนเพื่อสร้างพื้นที่หรือเมืองสร้างสรรค์ ทั้งด้านสถานที่ที่ต้องออกแบบให้มีความสวยงามเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีเอื้อต่อการสร้างความคิดบังเกิดแรงบันดาลใจในการคิดสร้างสรรค์อันจะนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกทั้งอุปกรณ์เทคโนโลยีและเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อนักสร้างสรรค์ การสร้างพื้นที่หรือเมืองสร้างสรรค์มิใช่แค่เป็นการดึงดูดนักสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังสามารถผลิตสร้างนักสร้างสรรค์รุ่นใหม่ขึ้นมาได้อีกด้วย (ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, 2553)

จากองค์ประกอบของระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สำคัญ ประกอบด้วย 1) องค์ประกอบพื้นฐาน (Fundamental) 2) นักสร้างสรรค์ (Creators) 3) พื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) ซึ่งนักสร้างสรรค์หรือผู้เรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะนำองค์ประกอบพื้นฐาน ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะปัญญา ทักษะทางวัฒนธรรมมาขับเคลื่อนสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมจากการใช้พื้นที่สร้างสรรค์ แหล่งเรียนรู้ ชุมชนหรือเมืองสร้างสรรค์เข้ามามีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

4.6 แนวคิดการศึกษาและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กระทรวงวัฒนธรรม (2559) กล่าวว่า การพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม มีแนวทางการพัฒนาที่สำคัญ ดังนี้

1. พัฒนาระบบการเรียนรู้ด้านศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ในระบบการศึกษา โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยสมอง ด้วยกาย และใจ
2. เสริมสร้างกิจกรรมการสร้างความรู้ผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกระบวนการและทุกขั้นตอนของกิจกรรม เน้นการปฏิบัติจริงเรียนรู้ของจริงในพื้นที่จริงอย่างมีอิสระ เรียนรู้จากธรรมชาติ จินตนาการ ความงามและความจริงด้านศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ มีการรายงานผล ตรวจสอบ ปรับปรุงนำเสนอและประเมินผล เพื่อการพัฒนา
3. เพิ่มปริมาณและพัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้และการบริการสาธารณะทางศิลปวัฒนธรรมให้ครอบคลุม ทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและนานาชาติ

4. เปิดพื้นที่ ส่งเสริมความเสมอภาคและโอกาสในการเข้าถึงศิลปวัฒนธรรมของประชาชนรวมทั้งส่งเสริมบทบาทภาคเอกชนและภาคประชาชน ในการเสริมสร้างความเสมอภาคและโอกาสในการเข้าถึงศิลปวัฒนธรรมของประชาชน

5. พัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้านศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ที่มีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัยผู้เรียน ทันสมัย น่าสนใจ และสอดคล้องกับบริบทของสังคม

6. วิจัยและพัฒนานวัตกรรมการดำเนินงานเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ด้านศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ในระบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยและสังคมโลก

พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556) ในทฤษฎีของทุนมนุษย์ (Human Capital Theory) การศึกษามีบทบาทสำคัญต่อการผลิตทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพออกสู่สังคม และส่งต่อไปสู่การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและสวัสดิการของประเทศในระยะยาว ทั้งนี้ ภาคการศึกษาทำหน้าที่เป็นผู้สร้างระบบความคิด โดยความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. Technological Creativity (Innovation) การพัฒนา ค้นพบเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ ทำให้เกิดเครื่องมือ หรือปัจจัยทุนที่มีศักยภาพสูงขึ้นสามารถนำไปใช้ในกระบวนการผลิต

2. Economic Creativity (Entrepreneurship) ความคิดที่เกี่ยวข้องกับการประกอบการทั้งการพัฒนาองค์กร การคิดค้นการประกอบธุรกิจแนวใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ด้านการประกอบการจะช่วยเพิ่มสัดส่วนของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระบบเศรษฐกิจ

3. Artistic Creativity (Cultural Creativity) ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะ เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และเป็นประโยชน์ในการเผยแพร่สินค้าให้เป็นที่รู้จัก

โดยทั่วไปแล้ว นักการศึกษาจะให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ที่เป็น “Ordinary Creativity” ที่สามารถพัฒนาได้จากการเรียนการสอนมากกว่าความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นลักษณะของพรสวรรค์ดังนั้นการบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพจึงต้องสนับสนุนให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนคำนึงถึงผลกระทบของความคิดทั้งต่อตนเองและบุคคลอื่น โดยชั้นเรียนควรประกอบด้วยประสบการณ์และความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย ทั้งนี้กระบวนการเรียนการสอนในแบบที่ช่วยสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน มีลักษณะที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. เป็นการเรียนการสอนที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน
2. ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมกระบวนการเรียนรู้ ไม่ใช่การเรียนรู้ตามคำสั่ง
4. มีสิ่งใหม่เกิดขึ้นจากการเรียน อาจเป็นทักษะใหม่ ความรู้ใหม่หรือความเข้าใจใหม่

จากลักษณะสำคัญ 4 ประการจะพบว่า การเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Learning & Creative Teaching) มีหลักเกณฑ์สำคัญอยู่ที่เสรีภาพทางความคิดของผู้เรียน เป็น การเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และสามารถใช้ได้ในทุกสาขาวิชา ในภาพรวมแล้วนโยบายเพื่อ สนับสนุนการ “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” (Life-Long Learning) จึงเป็นยุทธศาสตร์สำคัญของ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอันจะเป็นกุญแจสำคัญต่อการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจ สร้างสรรค์

ฐิติเทพ สิทธิยศ (2553) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมให้มีการผลิตสินค้าและ บริการโดยอาศัยความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Advantage) โดยใช้ประโยชน์จาก สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Culture Assets) ซึ่งหมายถึงความรวมถึงประวัติศาสตร์ ประเพณี วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ผสมผสานกับความรู้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และระดับเทคโนโลยีที่เหมาะสม เพื่อสร้าง ความแตกต่างให้กับสินค้าและบริการ รวมทั้งสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยสินค้า และบริการเชิงสร้างสรรค์เหล่านี้มีลักษณะเด่นร่วมกันคือ มีความเป็นเอกลักษณ์ ยากต่อการ ลอกเลียนแบบ และมักขายได้ราคา ซึ่งสามารถสรุปปัจจัยเพื่อความสำเร็จทางการตลาดที่เกี่ยวข้องได้ ดังต่อไปนี้

1. หลัก/แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าและบริการให้มีลักษณะเด่นโดยใช้ความเป็น เอกลักษณ์

ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการทำธุรกิจในแต่ละระดับของการทำธุรกิจนั้นมีความ แตกต่างกันโดยเฉพาะผู้ประกอบการขนาดเล็กที่เคยชินกับการใช้เทคนิคการผลิตที่ไม่สูงและระบบ การจัดการในระดับต่ำ การปรับเปลี่ยนไปสู่ระดับการผลิตที่สูงขึ้นมักจะไม่พอเพียงเพราะผู้ผลิต ประเทศอื่นสามารถใช้วิธีการได้เหมือนกันโดยเฉพาะถ้าต้องพึ่งพาเทคโนโลยีที่มาจากต่างประเทศ เหมือนกันทำให้ผู้ผลิตไทยต้องหาวิธีการอื่นเพิ่มเติมเช่นการปรับเปลี่ยนเป็นผู้ผลิตที่มีรูปแบบที่เป็น เอกลักษณ์ของตนเอง นิตยา วงศ์ธาดา (2550) นอกจากนี้ ความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness) ลักษณะของความใหม่ (Newness) และความเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ (Originality) สามารถพิจารณา ได้ทั้งจากในมุมมองของผู้บริโภคและของผู้ประกอบการเป็นกระสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของ ธุรกิจในการสร้างและใช้ความคิดใหม่ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่เพื่อทำให้เกิดผล ประโยชน์ในทางเศรษฐกิจแก่ธุรกิจ Henard David & Szymanski David (2001)

2. หลัก/แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าและบริการให้มีลักษณะเด่นโดยใช้ความยากต่อการ ลอกเลียนแบบ

การที่กิจการขององค์กรใดองค์กรหนึ่งมีความต้องการที่จะเจริญเติบโตและก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง สิ่งหนึ่งที่พบคือการสนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถแปรรูปสู่สินค้าหรือธุรกิจใหม่ ๆ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ความคิดสร้างสรรค์นั้น มิได้มาจากความคิดที่ใหม่และไม่เคยปรากฏมาก่อนอย่างเดียว หรือเป็นงานที่มีพื้นฐานการทำวิจัย แต่ความคิดสร้างสรรค์คือ การที่พยายามดัดแปลงหรือปรับแต่งสิ่งที่มีอยู่เดิมให้มีความแปลกใหม่ ยากต่อการลอกเลียนแบบและมีชีวิตอันยาวขึ้น ซึ่งข้อนี้เองที่ถือเป็นตัวยากที่สุดของการสร้าง Product Life Cycle และต่ออายุให้สินค้ายั่งยืน การดัดแปลงสู่ความแปลกใหม่นี้ ถือเป็นการใช้ประโยชน์ที่ลงตัวกันในทรศนะความต้องการของผู้บริโภคและที่สำคัญก็คือความคิดสร้างสรรค์ด้วยนวัตกรรมใหม่ ๆ นี้ได้ส่งผลสำเร็จอย่างมาก สุกิตติ เอื้อมเจริญ (2555)

3. หลัก/แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าและบริการให้มีลักษณะเด่นโดยใช้การขายได้ราคา

ลูกค้ากลุ่มที่ชื่นชอบสินค้านวัตกรรมโดยเฉพาะสินค้าที่เพิ่งออกสู่ตลาดใหม่ลูกค้ากลุ่มนี้ยินดีและพอใจที่จะซื้อสินค้าและยอมจ่ายในราคาที่สูงขึ้น Waller David (2012)

4. หลัก/แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าและบริการให้มีลักษณะเด่นโดยใช้วัฒนธรรมการสร้างแรงบันดาลใจจาก ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนที่มีเอกลักษณ์มาต่อยอดเป็นวิธีการที่เร็วและมีประสิทธิภาพสูงสุดในการสร้างยอดขายให้เกิดขึ้นจริงกับทั้งอุตสาหกรรมและสร้างรายได้ให้กับชุมชน ซึ่งเป็นการพัฒนา Application และ Function สินค้าหัตถกรรมของไทยให้มีความหลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดได้ตรงตามคุณสมบัติของวัสดุด้วยการพัฒนารูปแบบ Design และการผลิตเป็นสินค้าสำเร็จรูป สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (2553)

จากการศึกษาแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ข้างต้น ผู้วิจัยได้นำการจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะเป็นหลัก มากำหนดขอบเขตประเภทการออกแบบผลงานทัศนศิลป์ของผู้เรียน ได้แก่ ทัศนศิลป์ (Visual Arts) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) โดยนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในด้านการใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและนวัตกรรมในรูปแบบใหม่ ผสานกับทุนทางวัฒนธรรม มรดกภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ของชุมชนมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม โดยให้ผู้เรียนออกแบบผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นที่นำทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ สินค้าหรือนวัตกรรม ที่สะท้อนแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งมีองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สำคัญสำหรับการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เรียน ประกอบด้วย 1) ทุนทางวัฒนธรรม 2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 3) ทัศนศิลป์ท้องถิ่น 4) มูลค่าเพิ่ม 5) คุณค่าของศิลปะ

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สิริกร ทิตยวงษ์ (2564) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และทักษะอาชีพสำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอน 2) ประเมินประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคลองพิทยาลงกรณ์ จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบประเมินทักษะอาชีพ แบบประเมินนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ แบบสอบถามความพึงพอใจ สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1) รูปแบบการเรียนการสอน มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ กระบวนการจัดการเรียนรู้มี 6 ขั้นตอน คือ (1) วางแผน (2) ค้นหาคำตอบ (3) การเรียนรู้ (4) นำไปปฏิบัติจริง (5) สะท้อนความคิด (6) แลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยประสิทธิภาพของรูปแบบ คือ 85.83/82.23 2) นักเรียนมีทักษะอาชีพสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

จันทิมา หิรัญอ่อน (2560) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรข้างอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอน 2) ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอน และ 3) ขยายผลรูปแบบการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาวิศวกรรมเครื่องกล ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี จำนวน 27 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย รูปแบบการเรียนการสอน คู่มือการใช้รูปแบบการเรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความรู้ในการพัฒนาหลักสูตรข้างอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ แบบประเมินความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรข้างอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1) รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรข้างอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ มีชื่อว่า รูปแบบการเรียนการสอนว่า PPLCA มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ PPLCA มี 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย (1) ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparing : P) (2) ขั้นปฏิบัติการเรียนรู้ (Practicing : P) (3) ขั้นถอดบทเรียน (Lesson Learning : L) (4) ขั้นสร้างความรู้ (Constructivist : C) และ (5) ขั้นประเมินผลสรุป (Summative Assessment : A) 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสำคัญให้รูปแบบประสบผลสำเร็จ และพบว่ารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรข้างอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.85/83.15 2) ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอน พบว่า

2.1) นักศึกษามีความรู้ในการพัฒนาหลักสูตร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.2) นักศึกษามีความสามารถในการพัฒนาหลักสูตร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.3) ความพึงพอใจของนักศึกษาหลังใช้รูปแบบการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก 3) ผลการขยายผลรูปแบบการเรียนการสอน พบว่า หลังเรียนตามรูปแบบการเรียนการสอน นักศึกษามีความรู้และความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรช่างอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจหลังใช้รูปแบบการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก

ปณิตา วรรณพิรุณ (2559) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนแบบส่งเสริมจินตนาการผ่านสื่อสังคมคลาวด์เพื่อ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนแบบส่งเสริมจินตนาการผ่านสื่อสังคมคลาวด์ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปลาย ปีการศึกษา 2557 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย รูปแบบการสอนแบบส่งเสริมจินตนาการผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ระบบบริหารจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมจินตนาการผ่านสื่อสังคมคลาวด์ แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแบบประเมินรับรองรูปแบบการสอน สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1) รูปแบบการสอนแบบส่งเสริมจินตนาการผ่านสื่อสังคมคลาวด์เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอน องค์ประกอบของรูปแบบการสอน กระบวนการเรียนการสอน 2) กระบวนการเรียนการสอน ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ การกำหนดกรอบความคิด การบันทึกความคิด การร่างความคิด การสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนทบทวนความรู้การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ การประเมินผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3) นักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอน มีคะแนนประเมินคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด 5) ความคิดสร้างสรรค์และคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักศึกษามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 6) ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรับรองรูปแบบการสอน ว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ศุภชัย เหมือนโพธิ์ (2559) วิจัยเรื่อง การพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการ ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) ศึกษาศักยภาพและปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการประกอบกิจการวิสาหกิจชุมชน 3) พัฒนารูปแบบการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการชุมชน

ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 4) ประเมินผลและถอดบทเรียนรูปแบบการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการชุมชน ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกการสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสนทนากลุ่มแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการชุมชนฯ แบบประเมินความรู้ก่อนและหลังได้รับการอบรม แบบประเมินผลการอบรม แบบสอบถามทดสอบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ แบบสอบถามการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบสอบถามประเมินรูปแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1) กลุ่มวิสาหกิจชุมชนส่วนใหญ่มีการจัดตั้งกลุ่ม โดยมีแนวคิด คือ การนำวัตถุดิบภายในชุมชนที่เหลือจากการจำหน่ายมาแปรรูปเพิ่มมูลค่า เป็นการสร้างงาน สร้างรายได้ให้กับคนในชุมชน แต่ยังคงขาดความรู้ ความเข้าใจในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ 2) ศักยภาพและปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ คือ การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในกลุ่ม มีกฎระเบียบ แบ่งบทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบอย่างชัดเจน 3) ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการชุมชน ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบ “Social Creative Potential Development Model” (SCPD Integrated Model) โดยกลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้ทำการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (ต้นแบบ) ดังนี้ (1) กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มอาชีพผลไม้สด และผลผลิตเกษตรแปรรูป จังหวัดนครปฐม พัฒนาผลิตภัณฑ์ คือ เค้ก เพลินบานาน่า ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคมีแนวโน้มในการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ระดับมาก (2) กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม พัฒนาผลิตภัณฑ์ คือ ข้าวเกรียบเห็ด 3 อย่าง ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคมีแนวโน้มในการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ระดับมาก 4) การประเมินศักยภาพผู้ประกอบการชุมชน ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 20 ช้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และผลการถอดบทเรียน พบว่า ผู้ประกอบการชุมชนเริ่มให้ความสำคัญเรื่องแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้มีส่วนร่วมเกิดกระบวนการสร้างเครือข่ายทางสังคม ได้บทเรียนที่สำคัญในการปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ดีขึ้น

Putri Kemala Dewi Lubis (2022) วิจัยเรื่อง Development of Team-Based Project-Based Blended Learning Model to Increase Student Creativity in Creative Economy Courses มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยโครงการงานและการทำงานเป็นทีมเพื่อเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในหลักสูตรเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) ศึกษาความถูกต้อง การปฏิบัติได้จริง และประสิทธิผลของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยโครงการงานและการทำงานเป็นทีมเพื่อเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในหลักสูตรเศรษฐกิจสร้างสรรค์การศึกษานี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (R&D) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ

นักศึกษาภาคการศึกษาที่ 5 ที่กำลังเรียนเศรษฐศาสตร์สร้างสรรค์ของโครงการเศรษฐศาสตร์ศึกษา ปีการศึกษา 2022/2023 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ แบบตรวจสอบรูปแบบการเรียนรู้ แบบตรวจรับรองสื่อการเรียนรู้ แบบทดสอบการเรียนรู้ และแบบสอบถามนักศึกษา สรุปผลการวิจัย 1) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ตัดแปลงมาจากโมเดล ASSURE ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักเรียน (2) การกำหนดความสามารถ (3) การเลือกวิธีการ สื่อและสื่อการสอน (4) การใช้สื่อการสอนและสื่อการเรียนรู้ (5) การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน (6) การประเมินและทบทวน 2) การประเมินการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนรู้ พบว่า ร้อยละ 96 มีความเป็นไปได้มาก การประเมินการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญของรูปแบบการเรียนรู้ พบว่าร้อยละ 90 มีความเหมาะสม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีพื้นฐานจากความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ ความรู้ ที่บูรณาการระบบ เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี นวัตกรรม ทูทางปัญญาและทุนทางวัฒนธรรมเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อพัฒนา นวัตกรรม เทคโนโลยี สินค้าและบริการให้มีคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงเป็นการส่งเสริมการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและอาชีพ

5. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ/การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 ความหมายของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

ได้มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ไว้ดังต่อไปนี้

กำจร สุนพงษ์ศรี (2559) กล่าวว่า ทัศนศิลป์ เป็นศัพท์บัญญัติที่ค่อนข้างใหม่สำหรับเรียกชื่อ งานศิลปะที่ใช้่วัยวะประเภทสัมผัสทางตา การมองเห็นเป็นเครื่องมือรับรู้สุนทรียภาพ ซึ่งมีงานศิลปะ หลายประเภทด้วยกันให้มาร่วมกันเพื่อสะดวกในการศึกษาและสื่อสาร ซึ่งแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้ 1) จิตรกรรม 2) ประติมากรรม 3) สถาปัตยกรรม งานศิลปะทั้งสามเป็นหลักใหญ่ของงานศิลปะ 4) ศิลปะภาพพิมพ์ 5) ศิลปะผสมผสาน เป็นทัศนศิลป์แนวใหม่นิยมสร้างขึ้นมาตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 20 มีวิธีการสร้างและเทคนิควิธีหลากหลาย มีการนำวัสดุนานาชนิดเข้ามาใช้ มีการรวมลักษณะ จิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์เข้ามาผสมผสานเป็นงานชิ้นเดียวกัน จึงเรียกการสร้าง ลักษณะนี้ว่าเป็นงาน 2 มิติ หรือ 3 มิติ โดยใช้วิธีการสร้างว่า สื่อประสม (Mixed Media) นอกจากนี้ ยังมีการขยายการสร้างในมิติต่าง ๆ อย่างหลากหลายเช่น ภาพถ่าย วิทยุทัศน์ ภาพยนต์ และอื่น ๆ ซึ่งเรียกรวมศิลปะประเภทนี้ว่าศิลปะผสมหรือศิลปะผสมผสาน นับเป็นการเปิดและรองรับศิลปะแนว ใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เพื่อเหตุผลทางการศึกษาและเป็นที่น่าสนใจโดยทั่วไป

ชลุด นิมเสมอ (2559) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ คือ การทำให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นในโลกด้วยปัญญา ของมนุษย์ สิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นต้องมีลักษณะเป็นต้นแบบในทางใดทางหนึ่ง ไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมี อยู่แล้ว การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการอิสระ ไม่เป็นทาสของสิ่งใดไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ ปัญญาหรือ ลัทธิ หรือแบบอย่าง (Style) การสร้างสรรค์ต้องมีเสรีภาพ มีความนึกคิดอย่างอิสระ มีความริเริ่มและ ก้าวหน้า และ การสร้างสรรค์ศิลปะ หมายถึง การสรรหาหรือคิดค้นรูปทรงหรือหน่วย (Unit) ที่มีสาระ ต่อจุดหมายของการสร้างสรรค์และจัดระเบียบหน่วยนั้นหรือหน่วยเหล่านั้นให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ เป็นรูปทรงที่มีเอกลักษณ์ หรือลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน (Individuality) เป็นต้นแบบ (Originality) และมีเอกภาพ การสร้างสรรค์ตรงข้ามกับการเลียนแบบ (Imitation) ไม่ว่าจะเป็นการลอกเลียนแบบ จากธรรมชาติหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น

จระกฤตย์ โพธิ์ระหงส์ (2555) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ หมายถึง ความสามารถของมนุษย์ที่จะคิดแก้ปัญหาและพัฒนาจนสามารถประดิษฐ์ผลิตผลงานทัศนศิลป์ ใหม่ ๆ การคิดริเริ่มในสิ่งที่แปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการของตนเองและสังคม

สุชาติ เถาทอง (2554) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายที่บัญญัติศัพท์ “ทัศนศิลป์” ขึ้นมาก็เพื่อจำแนก ความแตกต่างหรือแยกลักษณะการรับรู้ของมนุษย์ทางด้านศิลปะให้มีความชัดเจนมากขึ้น ทั้งนี้เพราะ แต่เดิมนั้น ผลงานทางด้านทัศนศิลป์จะถูกผนวกรวมเข้าและถือเป็นส่วนหนึ่งของงาน “จิตรศิลป์ ”

จึงทำให้เกิดความเข้าใจว่างานทัศนศิลป์จะต้องเป็นผลงานที่มีความละเอียด ประณีตบรรจงและมีความงดงามเท่านั้น

อิทธิพล ตั้งโฉลก (2550) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ หมายถึง การสร้างสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีผู้ใดทำมาก่อน หรืออาจจะกล่าวในทางกลับกันว่า ไม่ใช่การเลียนแบบ ไม่ใช่การทำซ้ำ หรือแม้กระทั่งการทำที่คล้ายกับสิ่งที่ผู้อื่นได้ทำมาก่อนหน้านั้นแล้ว

Torrance (1962, หน้า 16 อ้างถึงใน ญัฐวรรณ เฉลิมสุข, 2560) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เกิดจากการรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์เดิมแล้ว เชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปผลิต ผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการเท่านั้น ญัฐวรรณ เฉลิมสุข (2560)

จากความหมายของนักวิชาการข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ หมายถึงกระบวนการออกแบบผลงานจากการคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดริเริ่มและพัฒนาผลงานอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อใช้ในการสื่อสารและแสดงออกทางความคิด ตอบสนองความต้องการของตนเองและสังคม งานทัศนศิลป์เป็นศิลปะที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน การมองเห็นเป็นเครื่องมือรับรู้สุนทรียภาพ ซึ่งมีงานทัศนศิลป์หลายประเภทด้วยกัน เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะสื่อผสม เป็นต้น

5.2 ความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดังต่อไปนี้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2562) กล่าวว่า การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์มีความสำคัญต่อเด็ก ดังนี้ เพื่อเป็นการสร้างลักษณะนิสัยให้กับเด็กและเพื่อให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของเด็กโดยมีได้มุ่งหวังจะพัฒนาเด็กให้เป็นศิลปินแต่เราจัดกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีประสบการณ์ทางด้านศิลปะ มีความคิดที่ดีต่อศิลปะ ฉะนั้นการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จึงมุ่งพัฒนาเด็กให้เป็นบุคลากรที่มีคุณค่าต่อสังคมมากขึ้น

ธนิตย์ เพ็ญรมณีวงศ์ และ วิสูตร โพธิ์เงิน (2557) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระศิลปะ (ทัศนศิลป์) เป็นวิชาที่ประกอบด้วยภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคมตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพได้ โดยมีกระบวนการอย่างสร้างสรรค์ อย่างหลากหลายการเรียนรู้จะ

เกิดขึ้นโดยสมบูรณ์ได้ต้องขึ้นอยู่กับการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมสอดคล้องกับความถนัด ความแตกต่างของผู้เรียน ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ผสมผสานระหว่างสาระความรู้ต่าง ๆ อย่างสมดุล รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา

ปุลณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2556) กล่าวว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ แต่สิ่งหนึ่งที่เป็นพื้นฐานของการเป็นมนุษย์มีใช้อยู่ที่สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น หากแต่ด้วยการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกอันทำให้เราทุกคนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ ผลงานศิลปะถูกนำมาใช้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ผลงานศิลปะที่มีคุณค่าไม่ใช่แค่ทำให้เหมือนจริง หากแต่ยังเป็นเครื่องปลุกเร้าอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตามคำอธิบายของลักษณะและคุณค่าของผลงานศิลปะซึ่งวางอยู่บนทฤษฎีการแสดงออกความรู้สึกด้วย

สุชาติ เถาทอง (2555) กล่าวว่า การศึกษาสาระการเรียนรู้แกนกลางทัศนศิลป์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาไม่ได้มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนมุ่งสร้างสรรค์งานศิลปะขั้นเยี่ยมหรือต้องการจะให้เป็นศิลปินแต่อย่างใดแต่มุ่งหวังที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ รู้จักชื่นชมความงาม ความมีคุณค่าของผลงานต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนมีจิตใจงดงาม มีความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) มีสมาธิ มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตดี มีคุณภาพสมดุลกัน ซึ่งสามารถสรุปวัตถุประสงค์โดยรวมในการศึกษา ดังนี้

1. ให้รู้วิธีสื่อความคิด จินตนาการ ความประทับใจของนักเรียนให้ออกมาเป็นผลงานทางด้านทัศนศิลป์ตามประเภทที่นักเรียนถนัดหรือสนใจ โดยใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิค วิธีการต่าง ๆ ทั้งนี้ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาจะต้องสื่อความหมายให้ผู้อื่นรับรู้อย่างที่ตนเองต้องการได้
2. ให้รู้จักคิดริเริ่ม ใช้เทคนิค วิธีการรูปแบบใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ตนถนัดและสนใจด้วยการนำความรู้เกี่ยวกับทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์เข้ามาประยุกต์ใช้
3. ให้รู้จักใช้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยสามารถประยุกต์ใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเอง ชุมชน สังคมและสิ่งแวดล้อม
4. สามารถแสดงออกถึงความรู้สึกในการรับรู้ความงามทางทัศนศิลป์จากประสบการณ์จินตนาการของตน โดยใช้แนวทางการพิจารณาความงามทางศิลปะในแขนงที่นักเรียนมีความถนัดและสนใจ

5. สามารถแสดงความคิดเห็น อธิบายความหมายและจำนวนความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ที่ตนชื่นชอบได้ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานขององค์ความรู้ทางทัศนศิลป์ มิใช่เกิดจากอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว

6. นำความรู้ทางทัศนศิลป์ที่นักเรียนถนัดหรือสนใจไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ ศาสนาและวัฒนธรรม ภาษาไทย การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นต้น รวมทั้งนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ด้วย

7. มีความรู้ความเข้าใจว่าความเชื่อทางวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ประเภทต่าง ๆ ของมนุษย์

8. ทำให้เกิดความซาบซึ้ง เล็งเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทย และภูมิปัญญาไทยที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ รวมทั้งมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

จากการศึกษาความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ทางด้านศิลปะ มีสุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ มีความฉลาดทางอารมณ์ พัฒนาผู้เรียนให้มีความกล้าแสดงออกทางความคิด เชื่อมั่นในตนเอง มีจินตนาการทางศิลปะ ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลงานศิลปะ ได้ฝึกทักษะกระบวนการปฏิบัติ กระบวนการคิด การประยุกต์ใช้ การสร้างสรรค์ ให้เกิดความซาบซึ้ง ชื่นชมความงามและคุณค่าในตนเอง

5.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์มีส่วนสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน เกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีนักการศึกษากล่าวถึงทฤษฎีการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ดังนี้

5.3.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางทางด้านศิลปะของวิกเตอร์ โลเวนเฟลด์

การแสดงออกทางศิลปะของเด็กจะมีความแตกต่างกันออกไป ตามความคิด จินตนาการและการสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล พัฒนาการของเด็กก็ขึ้นอยู่กับการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมตามวัยของผู้เรียนและการจัดสรรสภาพแวดล้อมให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ วิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Victor Lowenfeld) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาพัฒนาการทางด้านศิลปะและการคิดสร้างสรรค์จากงานศิลปะของเด็ก โดยแบ่งขั้นพัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็ก ดังนี้ Lowenfeld Viktor & Brittain Lambert (1987)

1. ขั้นขีดเขียน (The Scribbling Stage) ในช่วงอายุ 2-4 ปี เด็กวัยนี้ยังสนุกสนานอยู่กับการเคลื่อนไหว เด็กยังไม่สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของมือและเครื่องมือได้ถูกต้อง มีการแสดงออกเฉพาะตัว ขีดเขียนเครื่องหมายต่าง ๆ อย่างไม่รู้จุดหมาย ขีดเขียน กระจายทั่วกระดาษ ใช้สี

เพื่อความสนุกสนาน แสดงออกอย่างอิสระ ช่วงท้ายของพัฒนาการขั้นนี้ เด็กจะเริ่มมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับรอยขีดเขียน เริ่มพูดแสดงความคิดเห็นนาการออกมาเป็นชื่อต่าง ๆ

2. ขั้นวาดภาพก่อนมีแบบแผน หรือขั้นก่อนสัญลักษณ์ (The Preschematic Stage) ในช่วงอายุ 4-7 ปี เป็นขั้นก่อนการเขียนภาพเป็นเรื่องราวสามารถเขียนหรือสร้างให้เป็นภาพหรือรูปร่างแต่ไม่มีรายละเอียดในภาพ เริ่มเห็นความสัมพันธ์ของการขีดเขียนกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เริ่มวาดรูปร่างที่เข้าใจได้ มักแสดงออกในรูปเรขาคณิตแบบง่าย ๆ และประกอบเป็นรูปร่าง สัดส่วนยังไม่ถูกต้องเหมือนจริง นิยมวาดรูปคน ศีรษะกลม แขนขาเป็นเส้นตรง การวาดของเด็กจะสัมพันธ์กับการสร้างจินตนาการ การใช้สีเป็นไปตามอารมณ์ เป็นการวาดภาพตามความเข้าใจของตนเองมากกว่าการมองตามที่มองเห็น

3. ขั้นวาดภาพอย่างมีความหมาย หรือขั้นสัญลักษณ์ (The Schematic Stage) ในช่วงอายุ 7-9 ปี ขั้นนี้มีการวาดภาพอย่างมีความหมาย เข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างตนกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น การวาดภาพแสดงรูปร่างที่แน่นอนตามแบบเฉพาะของเด็กแต่ละคน มีความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ความรู้สึกและความคิด แสดงการใช้เส้นเรขาคณิตต่าง ๆ มาประกอบเป็นรูปร่างคน โดยมีรายละเอียด เช่น ผม หู ตา จมูก ปาก เริ่มมีการวาดเสื้อผ้าแทนร่างกาย มีการวาดเส้นฐาน (Base Line) การเขียนแบบพับกลาง (Folding Over) การเขียนแบบเอกซเรย์ (X-ray Picture) แสดงถึงปฏิกริยาของเด็กที่ต่อสิ่งต่าง ๆ มากกว่าจะวาดให้เหมือนจริง ภาพวาดมีลักษณะเป็น 2 มิติ การใช้สีมีความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์และวัตถุ

4. ขั้นเขียนภาพตามความเป็นจริง หรือขั้นเกาะกลุ่ม (The Drawing Realism or The Gang Age) ในช่วงอายุ 9-12 ปี เป็นวัยที่เด็กมีลักษณะทางสังคม มีความเข้าใจความแตกต่างระหว่างเพศเด็ก เริ่มสร้างงานแบบเหมือนจริง มีการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ การวาดภาพมีความสัมพันธ์กับ ประสบการณ์ เปลี่ยนจากการใช้เส้นฐานมาเป็นเส้นพื้นราบ สามารถสร้างภาพได้เหมือนธรรมชาติ มีการวาดต้นไม้ขึ้นมาจากพื้นดิน ท้องฟ้า แผ่นลมมาถึงด้านล่าง เริ่มเข้าใจในการทับเหลื่อมล้ำกันของวัตถุ แต่ยังไม่มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับความลึก ในการวาดภาพคนจะมีความเหมือนจริงมากขึ้น แสดงความต่างระหว่างเพศได้ ซึ่งแสดงถึงการรับรู้ที่ดีแต่ยังคงไม่พร้อมในการวาดตามการสังเกตเห็นตามจริง

5. ขั้นเขียนภาพเลียนแบบธรรมชาติ หรือขั้นใช้เหตุผล (The Pseudo-Naturalistic Stage or The Age of Reasoning) ในช่วงอายุ 12-14 ปี เป็นวัยของการใช้เหตุผล การวาดภาพเริ่มแสดงให้เห็นถึงความเหมือนจริงมากขึ้น เด็กช่วงวัยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ และความคิดรวบยอด โดยแบ่งเด็กที่มีความคิดรวบยอดได้ 2 กลุ่ม คือ

1) กลุ่มที่มีความคิดรวบยอดตามสิ่งเร้าทางสายตา (Visually Minded) เด็กจะมีความสามารถในการสังเกตรายละเอียด ชอบวาดสิ่งที่ตนมองอยู่ข้างนอก เอาใจใส่กับเรื่องความแตกต่างของแสงเงา สามารถวาดภาพได้ใกล้เคียงความเป็นจริง เข้าใจความเป็น 3 มิติ การจัดวางพื้นที่ว่าง เด็กจะรู้จักเส้นระดับและระยะใกล้ไกล

2) กลุ่มที่ตีความหมายของสิ่งต่าง ๆ ด้วยประสบการณ์ของตนเอง (Non-Visually Minded) เด็กจะสนใจรายละเอียดที่มีความสัมพันธ์กับอารมณ์และประสบการณ์ของตน การจัดวางอาจมีการกลับมาใช้เส้นฐานอีกครั้ง แต่ไม่ใช่ในความหมายเดิม เป็นการใช้เพื่อสื่อในการวางระยะของพื้นที่ แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดที่ซับซ้อนขึ้น นอกจากนี้ยังมีความเข้าใจในเรื่องของระยะระหว่างวัตถุได้ดี จึงสามารถจัดความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุในภาพได้

6. ขั้นการตัดสินใจ (The Period of Decision) ในช่วงอายุ 14-17 ปี เป็นวัยแห่งการตัดสินใจ มีความเป็นอิสระจากผู้ใหญ่ แสดงออกด้วยตนเองอย่างมีจุดมุ่งหมายและความพยายามในการพัฒนาทักษะเพื่อผลิตผลงานอย่างเต็มความสามารถของตนเอง ในขั้นนี้สามารถแบ่งเด็กวัยจากพัฒนาการเช่นเดียวกับขั้นที่ 5 คือ กลุ่มที่มีความคิดรวบยอดตามสิ่งเร้าทางสายตา (Visually Minded) และกลุ่มที่ตีความหมายของสิ่งต่าง ๆ ด้วยประสบการณ์ของตนเอง (Non-Visually Minded) การวาดรูปจะถูกต้องตามสัดส่วนมากขึ้น มีแสงเงา ช่องไฟ การแสดงสีและขนาดวัตถุตามระยะ มีความสมดุล เหมือนจริงมากขึ้น แสดงออกตามความประทับใจของสิ่งนั้น ยังคงแสดงให้เห็นเส้นฐาน การใช้สีสัมพันธ์กับอารมณ์ มีการสร้างผลงานในแนวนามธรรม โดยเด็กทั้งสองกลุ่มนี้สามารถใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ดี เช่นเดียวกับ วิสุตโร โปร์เงิน (2556) กล่าวว่า ในช่วงวัย 14-17 ปี การวาดภาพคนมีความใกล้เคียงธรรมชาติ และแสดงการกระทำ เสื้อผ้ารอยยับย่นขณะกำลังเคลื่อนไหวได้เหมือนจริง กลุ่มที่มีการรับรู้ทางจักขุประสาทจะวาดรูปร่างคนที่มีสัดส่วนที่ถูกต้องมากขึ้น และมีแสงเงาเริ่มมีการใช้ช่องไฟในการมอง และจะวาดวัตถุเล็กลงตามระยะทาง มีการใช้สีตามผลกระทบบรรยากาศและมีการใช้สีอ่อนแก่ การออกแบบเป็นไปตามหลักสุนทรียภาพ ความสมดุล และท่วงทำนอง ส่วนกลุ่มที่แสดงออกตามอารมณ์ แสดงออกตามความประทับใจที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ และยังคงแสดงออกโดยการใช้เส้นฐานและใช้สีสัมพันธ์กับอารมณ์ การออกแบบเป็นแนวนามธรรม ทั้งสองกลุ่มจะออกแบบหน้าที่ของเครื่องใช้ต่าง ๆ ทางอุตสาหกรรมได้

5.3.2 ทฤษฎีการสร้างสรรคและรูปแบบงานทัศนศิลป์

ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงทฤษฎีการสร้างสรรคและรูปแบบงานทัศนศิลป์ไว้ดังต่อไปนี้

สุชาติ เถาทอง และคณะ (2555: 60) กล่าวว่า รูปแบบงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นมีหลายลักษณะ หลายเทคนิควิธีการ การสื่อสารผ่านทางผลงานทัศนศิลป์ ของศิลปินแต่ละแขนงไปสู่ผู้ดูจะมีรูปแบบเป็นลักษณะเฉพาะอย่างมีความหลากหลายของการแสดงออก ไม่ว่าจะป็นเนื้อหาด้าน

ความรัก ความงาม ความสุขหรือความน่ากลัว น่าเกลียดชัง ความหดหู่ ความเศร้าหมอง ล้วนเป็นการสร้างสรรค์ด้วยหลักการทางศิลปะทั้งสิ้น โดยใช้องค์ประกอบทัศนธาตุนำมาจัดวางตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทำให้เกิดเป็นผลงานที่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพเพื่อสะดวกแก่การศึกษาทำความเข้าใจจึงสามารถจัดแบ่งได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. ศิลปะรูปลักษณ์ (Figurative Art) หรือศิลปะแบบรูปธรรม เป็นศิลปะที่แสดงลักษณะของรูปร่าง รูปทรงอย่างชัดเจน เช่น รูปลักษณะของคน สัตว์และสิ่งของอื่น ๆ ที่พบเห็นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ศิลปะรูปลักษณ์เกิดจากประสบการณ์ที่ศิลปินได้พบเห็นสรรพสิ่งแล้วนำมาเสนอเป็นผลงานทัศนศิลป์โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือบิดเบือนความเป็นจริง เห็นและถ่ายทอดรูปลักษณ์ไปตามนั้น เพียงแต่เพิ่มเติมแนวคิดสร้างสรรค์ลงไปในงาน มีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความสวยงาม ซึ่งอาจเป็นสี แสงเงาหรือบรรยากาศของภาพ

2. ศิลปะไร้รูปลักษณ์ (Non-Figurative Art) หรือศิลปะนามธรรม เป็นศิลปะที่แสดงออกทางสุนทรียภาพไม่เน้นความเป็นจริงของรูปร่าง รูปทรงตามธรรมชาติแต่เน้นที่อารมณ์ความรู้สึก โดยผู้ดูสามารถรับรู้และเกิดความซาบซึ้งได้มากน้อยไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับความรู้สึกของแต่ละบุคคลโดยไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับศิลปิน ลักษณะของผลงานทัศนศิลป์รูปแบบนี้มักสะท้อนแรงบันดาลใจ ความรู้ความสามารถและบุคลิกภาพของศิลปิน ไม่ให้ความสำคัญกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ตาเห็น แต่จะให้ความสำคัญกับทัศนธาตุ เช่น เส้น สี รูปร่างและรูปทรงต่าง ๆ เป็นหลัก บางครั้งผลงานอาจมีต้นแบบมาจากรูปทรงที่เป็นของจริงหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงแต่ศิลปินจะใช้ความคิดสร้างสรรค์ดัดแปลงให้แตกต่าง เช่น ดัดแปลงรูปทรงเดิมให้บิดเบี้ยวเขียนภาพให้พรมัวไม่ชัดหรือใช้จังหวะของรูปทรงจัดวางให้มีลีลาซ้ำ ๆ กัน ตัดทอนรูปทรงที่สลับซับซ้อนให้ให้เป็นรูปทรงง่าย ๆ จนแทบจำรูปทรงเดิมไม่ได้ เช่น ผลงานศิลปะแบบสื่อผสมภาพจิตรกรรมที่สื่อถึงนามธรรมต่าง ๆ

3. ศิลปะกึ่งไร้รูปลักษณ์ (Semi-Figurative and Non-Figurative Art) หรือศิลปะกึ่งนามธรรม เป็นผลงานศิลปะที่มีการตัดทอนรูปทรงบางส่วนออกไปจากรูปทรงที่ปรากฏจริง โดยตัดทอนหรือดัดแปลงให้แตกต่างไปจากรูปร่าง รูปทรงที่เห็นตามที่เป็นจริงในธรรมชาติ หรือกล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่าเป็นงานศิลปะที่อยู่ระหว่างรูปธรรมและนามธรรม โดยรูปแบบอาจเปลี่ยนแปลงจากรูปทรงธรรมชาติไปเพียงเล็กน้อยหรืออาจเปลี่ยนแปลงไปมากจนไม่สามารถจดจำรูปทรงเดิมได้ มีลักษณะเป็นนามธรรมมากหรือน้อยก็ได้ ซึ่งอัตราส่วนของความเป็นรูปธรรมกับนามธรรมจะมีมากน้อยเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับแนวคิดของศิลปิน

ฉลอง สุนทรนนท์ (2558) กล่าวว่า ทฤษฎีการสร้างสรรคท์ศนศิลป์ที่สำคัญมีอยู่ 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation Theory) ทฤษฎีการนิยมรูปทรง (Formal Theory) และ ทฤษฎีการนิยมอารมณ์ (Emotion Theory) โดยในแต่ละทฤษฎีมุ่งเน้นการสร้างสรรคท์ให้ผลงาน ทัศนศิลป์ปรากฏรูปลักษณะที่แตกต่างออกไป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การสร้างสรรคท์ศนศิลป์ในรูปแบบเหมือนจริง (Imitation Theory) จากทฤษฎี การเลียนแบบรูปแบบเหมือนจริงของการสร้างสรรคท์ศนศิลป์ หมายถึงการกำหนดให้รูปแบบของ สิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในผลงานทัศนศิลป์มีรูปลักษณะเหมือนจริงตามที่ตาเห็น เช่น ภาพคนเหมือน ภาพ วัตถุสิ่งของ ภาพธรรมชาติ ต้นไม้ ดอกไม้ ภูเขา ทะเล ท้องฟ้า บ้าน รถยนต์ เรือ ภูมิทัศน์ ฯลฯ การ เกิดรูปแบบเหมือนจริง ส่วนใหญ่จะเกิดการเลียนแบบสิ่งนั้น ๆ โดยอาจเลียนแบบโดยด้วย กระบวนการวาดภาพ การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ หรือกระบวนการอื่น ๆ โดยมุ่งเน้นให้ปรากฏ ความเหมือนของรูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน ลักษณะผิว สี รวมทั้งรายละเอียดอื่น ๆ ของส่วนที่เป็น ต้นแบบเป็นสำคัญ ในส่วนของกระบวนการสร้างสรรคท์โดยวิธีเลียนแบบนั้นอาจจะวาดภาพ ปั้น หรือ แกะสลัก โดยมีสิ่งนั้นหรือวัตถุนั้น ๆ อยู่ตรงหน้าหรืออาจเลียนแบบจากความจำสิ่งนั้นของผู้เลียนแบบ ก็ได้ ผู้ทำการเลียนแบบจำเป็นต้องมีประสบการณ์ด้านการรับรู้ทางการมองเห็นในสิ่งที่จะเลียนแบบมา ก่อน จึงจะทำให้การเลียนแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือทำการเลียนแบบได้ใกล้เคียงสิ่งที่เป็น ต้นแบบได้มากที่สุด การฝึกฝนทักษะทางศิลปะมีความจำเป็นต่อการเลียนแบบ โดยอาศัยความ แม่นยำของการมองเห็นด้วยสายตา และความแม่นยำของทักษะการใช้มือผสมผสานกัน ประเด็นที่ น่าสังเกตประการหนึ่งของการสร้างสรรคท์ศนศิลป์ (ศิลปะ) ตามวิธีการเลียนแบบก็คือผู้สร้างสรรคท์ ไม่มีโอกาสใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่ตนเองมีอยู่ได้มากเท่าที่ควร เพราะความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ รูปแบบเปลี่ยนแปลงไปจากต้นแบบ หรือผิดเพี้ยนไปจากต้นแบบที่ปรากฏ การเลียนแบบจึงมุ่งเน้น พัฒนาทักษะทางปฏิบัติมากกว่า การพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรคท์ศนศิลป์ (ศิลปะ) ด้วยวิธีการเลียนแบบก็ไม่ใช่วิธีที่เสียหายแต่ประการใด เพราะการ เลียนแบบมีประโยชน์และมีคุณค่ามากมาย เช่น การอนุรักษ์สิ่งที่ใกล้จะทรุดโทรมหรือสูญหายให้ยังคง ปรากฏรูปแบบอยู่ต่อไป การนำเสนอสิ่งที่ทุกคนไม่อาจไปรับรู้หรือสัมผัสได้ด้วยตัวเองได้ให้ได้รับรู้ รูปแบบของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น

2. การสร้างสรรคท์ศนศิลป์ในรูปแบบทฤษฎีการนิยมรูปทรง (Formal Theory) ทฤษฎีการนิยมรูปทรง เน้นแนวทางการคิดสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ให้ปรากฏเป็นรูปทรงต่าง ๆ โดยไม่ เน้นความเหมือนจริงจากรูปลักษณะที่มองเห็นหรือสิ่งที่เกิดจากจินตนาการจากโลกภายในให้ปรากฏ เป็นรูปทรงต่าง ๆ โดยวิธีการหลาย ๆ วิธีการ เช่น การเพิ่ม การลด การสกัดตัดทอนบางส่วนจาก หลายส่วนของรูปลักษณะ ให้แตกต่างไปจากรูปลักษณะปกติที่เคยเห็น หรือเป็นรูปลักษณะที่มีความแปลก ใหม่ น่าสนใจ น่าตื่นตา ตื่นใจ ทั้งในอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างเอง เป็นแนวทางที่สามารถแสดงตาม

ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ให้ปรากฏ รวมทั้งเป็นแบบอย่างที่สามารถจุดประกาย แนวความคิด จินตนาการรวมทั้งเปิดโลกทัศน์ใหม่ในอารมณ์สุนทรียะ การให้อิสระทางความคิดในการสร้างสรรค์ของนักเรียนตามทฤษฎีการนิยมนิยรูปทรงจะปรากฏรูปทรงหรือรูปลักษณะใหม่ที่ไม่เคยพบเห็นที่ผ่านการกลั่นกรองจากแนวความคิดของนักเรียนแต่ละคน รวมทั้งจะสามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักเรียนในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ (ศิลปะ) ได้อย่างกว้างขวางในที่สุด

3. การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ในรูปแบบทฤษฎีการนิยามอารมณ์ (Emotion Theory) อารมณ์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตใจและความรู้สึกของแต่ละคน เมื่อมีสิ่งเร้ามากระทบหรือได้รับสัมผัสได้รับรู้กับสิ่งเร้าต่าง ๆ ลักษณะของอารมณ์มีทั้งที่เป็นไปในด้านบวก เช่น ดีใจ เพลิดเพลิน มีความสุข เอิบอิ่มใจ ปลื้มใจ และอารมณ์ที่เป็นไปในทางลบ เช่น เสียใจ เศร้า เหงาใจ ว้าวุ่น หม่นหมองใจ เป็นต้นซึ่งอารมณ์ดังกล่าวเป็นบ่อเกิดของการสร้างสรรค์ ศิลปะในทุกแขนงทั้งทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ และวรรณคดีในส่วนของทัศนศิลป์ (ศิลปะ) นั้นผู้สร้างสรรค์ ทั้งครู นักเรียน สามารถถ่ายทอดอารมณ์ต่าง ๆ ออกได้ผ่านสื่อที่เป็นองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว สมดุล สี แสงเงา รวมทั้งสื่อที่เป็นหลักการทางศิลปะ เช่น จังหวะ พื้นที่ว่าง การตัดกัน ลีลา การเคลื่อนไหวคล้อย เป็นต้น รูปแบบของทัศนศิลป์มักแสดงออกในลักษณะนามธรรม นักเรียนแต่ละคนมีอิสระรูปลักษณะผลงานที่ปรากฏจะแตกต่างกันไปเป็นผลงานที่ผู้รับรู้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ขึ้น

จระกฤตย์ โพธิ์ระหงส์ (2555) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์มีกระบวนการหรือขั้นตอนตามลำดับมี 3 ขั้นตอนดังนี้

1. การรับรู้ (Perception) คือ การที่มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ รับรู้และชื่นชมในธรรมชาติและสภาพแวดล้อมรอบตัว ได้แก่ การสัมผัสรับรู้ด้วยประสาทตาในการมองเห็นความงามของธรรมชาติ เช่น ภาพดอกบัวที่ชูช่ออยู่เหนือน้ำ ภาพดวงอาทิตย์ยามลับขอบฟ้า และการสัมผัสด้วยประสาทหูในการได้ยินเสียงจากธรรมชาติ หรือจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น เสียงนกร้องอันไพเราะและบริสุทธิ์ เสียงน้ำตกกระทบโขดหิน ภาพและเสียงเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น วาดภาพบันทึกความงามและความรู้สึกจากธรรมชาติ แต่งเพลงหรือบรรเลงดนตรีบรรยายความงามของธรรมชาติหรือเลียนเสียงธรรมชาติ

2. ประสบการณ์ (Experience) คือ การที่มนุษย์ผ่านภาวะการรับรู้ได้เห็น ได้ฟัง และได้ปฏิบัติด้วยตนเองมาแล้วบ่อยครั้งจนสั่งสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ เช่น ศิลปินมีใจรักและชื่นชมความงามของธรรมชาติ โดยเฉพาะดอกไม้บานาพรณ จึงมักจะเข้าไปสัมผัสชื่นชมกับความงามของธรรมชาติเหล่านั้น และนิยมถ่ายทอดความงามด้วยการวาดภาพ จึงเกิดประสบการณ์และความชำนาญในการวาดภาพธรรมชาติเป็นพิเศษ ศิลปินบางคนมีความเจนจัดในการวาดภาพสีน้ำ นักเรียนอาจวาดภาพจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

3. จินตนาการ (Imagination) คือ การคิดสร้างภาพในจิตใจก่อนที่จะสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะโดยมีพื้นฐานมาจากการได้สัมผัสรับรู้ธรรมชาติและสภาพแวดล้อมจนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สิ่งนี้เป็นประสบการณ์และความชำนาญ ขยายผลเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยจินตนาการ มิใช่เพียงการถ่ายทอดจากประสบการณ์และจากสิ่งที่ตามองเห็นเท่านั้น แต่เป็นการแสดงออกจากภายในสู่ภายนอก สะท้อนความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระและหลากหลาย ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับสภาพการรับรู้ แรงบันดาลใจ และประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์งานที่แตกต่างกัน

จากการศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เด็กมีพัฒนาการในการแสดงออกทางศิลปะเป็นไปตามลำดับช่วงวัย ที่ต้องอาศัยการสั่งสมประสบการณ์ วุฒิภาวะ การรับรู้ทางสุนทรียภาพ การเรียนรู้ศิลปะจึงต้องจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมเป็นไปตามพัฒนาการและเข้าใจธรรมชาติของเด็กมากกว่าการกระตุ้นเด็กให้มีพัฒนาการเร็วขึ้น ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งอยู่ในพัฒนาการทางด้านศิลปะขั้นการตัดสินใจ (The Period of Decision) ช่วงอายุ 14-17 ปี ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างมีจุดมุ่งหมายและความพยายามในการพัฒนาทักษะเพื่อสร้างสรรค์ผลงานอย่างเต็มความสามารถ การสร้างสรรค์ผลงานมีลักษณะที่เหมือนจริงถูกต้องมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกในลักษณะแนวนามธรรมได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับขั้นตอนการตัดสินใจของผู้เรียนที่จะเลือกรูปแบบการสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ

5.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นการถ่ายทอดความงามผ่านสื่อวัสดุต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสรับรู้ในความงามที่แตกต่างกันไปตามรสนิยมของแต่ละบุคคล หรืออาจเป็นผลงานศิลปะที่สร้างและนิยมกันในท้องถิ่น มีทั้งศิลปะประดิษฐ์เพื่อประโยชน์ใช้สอยต่าง ๆ ในรูปของศิลปหัตถกรรม ในทางปรัชญาศิลปะจะให้ความสนใจในเรื่องของการแสดงออกถึงสาระสำคัญของศิลปะมากกว่าวิธีการโดยเฉพาะผลงานด้านการแสดงออกเชิงศิลปะ สนใจลักษณะเด่นของการแสดงออก กระบวนการและกลวิธีการสร้างสรรค์ มีการแสดงออกและกรรมวิธีอย่างตรงไปตรงมา ชื่อสัตย์ เนื้อหาสาระสัมพันธ์กับบริบทต่าง ๆ ทางสังคมของผู้สร้าง (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559)

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่นักวิชาการหลายท่านได้เสนอขั้นตอนแนวทางที่หลากหลายไว้ดังนี้

1. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของสมพงษ์ เลิศวิมลเกษม (2563) ได้เสนอกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 6 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 แรงบันดาลใจ (Inspiration) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ จะเริ่มจากวงกรอบแนวทางจากความคิดรวบยอด (Concept) ในการสร้างสรรค์จากสิ่งที่ประทับใจที่สามารถเกิดขึ้นจากการสังเกตการณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว ธรรมชาติ ความประทับใจ ความสูญเสีย หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับมาไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม คัดกรองออกมาเป็นแรงบันดาลใจ (Inspiration) จากเนื้อหาที่ผู้สร้างงานสนใจอาจมีเพียงหัวข้อเดียวหรือมากกว่าหนึ่งหัวข้อก็ได้ (จากแหล่งที่มาอันหลากหลายของความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างงานได้รับมา)

ขั้นที่ 2 ศึกษาค้นคว้า และ ทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจ (Research) ศึกษา ค้นคว้า และทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องที่ทำให้ความสนใจ โดยสามารถทำได้โดยชมผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ ไม่จำกัดว่าจะเป็นงานทัศนศิลป์หรือไม่การหาข้อมูลจากศิลปะแขนงอื่น ๆ ทำให้กรอบความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับเรื่องนั้นกว้างขึ้น

ขั้นที่ 3 ทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการต่างๆ (Sketch) ทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยการทดลองเทคนิคที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ โดยทำซ้ำ เปลี่ยนแปลงรูปแบบ อาจนำกล้องดิจิทัล คอมพิวเตอร์ มาช่วยในการสเก็ตช์ (Sketch) จนได้ผลเป็นที่พอใจแล้วจึงจะสามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นกลวิธีที่พึงพอใจที่สุดไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขั้นนั้น

ขั้นที่ 4 ประเมินผลและศึกษาเพิ่มเติมจากงานของศิลปินท่านอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียง (Explore) การดูแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปินที่ผ่านประสบการณ์การสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะที่ใกล้เคียงกันทำให้ได้แนวความคิดในการเลือกกลวิธีที่จะนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ทำได้โดยการนำมาเทียบกับผลงานที่ทดลองสร้างสรรค์ในขั้นตอนก่อนหน้า เพื่อจุดด้อยและเก็บข้อดีไว้ใช้ในขั้นตอนต่อไป

ขั้นที่ 5 เลือกกลวิธีที่น่าสนใจ เพื่อไปพัฒนาเป็นลักษณะเฉพาะตัว (Technique and Style) การพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์จะเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอก็ต่อเมื่อศิลปินเปิดใจกว้างโดยยอมรับให้อิทธิพลของสิ่งเร้าจากบริบทต่าง ๆ ตลอดจนรูปแบบ (Style) ของศิลปินท่านอื่น ๆ เข้ามามีบทบาทร่วมในการแสดงออกทั้งทางด้านความคิดและแรงบันดาลใจในผลงานแต่ละชิ้นของตนเองบ้าง เพื่อให้เกิดผลในด้านพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ สิ่งสำคัญที่สุดคือการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละครั้งนั้น ศิลปินจะต้องมีสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นจากความต้องการภายในจิตใจของศิลปินเอง (Intrinsic Value) ทั้งนี้แล้วการฝึกฝนเป็นหัวใจสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานที่ดีจึงนำไปสู่การขัดเกลาและพัฒนาออกมาเป็นลักษณะเฉพาะตัว

ขั้นที่ 6 สร้างสรรค์ผลงานให้เสร็จตามจุดมุ่งหมาย (Goals) เริ่มโครงการใหม่ (New Project) ใหม่ โดยนำกรรมวิธีการสร้างสรรค์จากขั้นตอนเบื้องต้น มาปฏิบัติและต้องสำนึกอยู่เสมอว่าผลงานที่เกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์นั้นจะสามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนาารูปแบบที่นำไปสู่สิ่งแปลกใหม่อยู่เสมอไม่ยึดติดกับสิ่งใด โดยมีสิ่งสำคัญที่ควรยึดไว้คือเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมาย (Goals) ในการสร้างงาน

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของชลุต นิม์เสมอ (2559) กล่าวว่า กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน มีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนาและมีที่สิ้นสุดเป็นขั้นตอนที่สอดคล้องต่อเนื่องกัน ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีขั้นตอนดังนี้

1. รูปความคิด หรือมโนคติ (Idea) ก่อตัวขึ้นจากปฏิกิริยาต่อสภาพแวดล้อม จากปรัชญา หรือประสบการณ์ที่เรียกว่า จุดบันดาลใจ
2. รูปความคิดหลาย ๆ ความคิดของสิ่งหนึ่งที่รวมตัวกันแล้วพัฒนาขึ้นจนถึงระดับที่พอเรียกว่าเป็นจุดมุ่งหมายหรือแนวคิด หรือแนวความคิด (Concept)
3. โครงสร้างของรูปทรง หรือจะเรียกว่าสัญลักษณ์ก็ได้ ที่สอดคล้องกับอารมณ์ส่วนตัว และจุดหมายหรือแนวคิด จะปรากฏร่าง ๆ เป็นรูปที่สัมผัสได้ด้วยการเห็น หรือรูปในธรรมารมณ์ อาจเป็นผลไม้ ทิวทัศน์หรือการประกอบกันของระนาบของมวล หรือทัศนธาตุอื่น ๆ
4. การเห็นแจ้งของศิลปินผสมกับสัญลักษณ์ในข้อ 3 จะสร้างจินตภาพขึ้น
5. ศิลปินจะหาวัสดุและวิธีการที่มีความเหมาะสม แปลจินตภาพภายในออกมาเป็นรูปทรงภายนอก โดยกระบวนการนี้จะทำให้จินตภาพปรากฏตัวขึ้นร่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงคลี่คลายไปสู่ความเด่นชัดสมบูรณ์ในขั้นตอนสุดท้าย

กระบวนการทั้ง 5 ข้อนี้ จะดำเนินการสอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่มีการแยกจากกัน และอาจเริ่มต้นที่ใดก่อนก็ได้ อาจเริ่มจากแนวความคิด โครงสร้างของรูปทรง วัสดุ วิธีการแล้วจึงคลี่คลายต่อไปตามกระบวนการ

3. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของจตุรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์ (2558) กล่าวว่า กระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เป็นการค้นหารูปทรงที่มีคุณค่า มีความสำคัญ มีความสอดคล้องกับเป้าหมายของการสร้างสรรค์ เป็นการปฏิบัติกรที่เป็นกระบวนการ เพื่อให้ได้มาซึ่งรูปทรงใหม่หรือสิ่งใหม่ทางทัศนศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ และมีความเป็นต้นแบบ หรือต้นฉบับ (Originality) ที่มีเอกภาพ การสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ในที่นี้ จะกล่าวถึงเฉพาะในส่วนของทัศนศิลป์ประเภทจิตรศิลป์เท่านั้น ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์มีลักษณะคล้ายคลึงกับการสร้างสรรค์งานศิลปะในสาขาอื่น ๆ กล่าวคือ ศิลปินในฐานะผู้สร้างสรรค์ต้องมีระบบทางความคิดทางปัญญา โดยเฉพาะการเตรียมการด้านต่าง ๆ ที่มีความพร้อมเพียงพอ และมีการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน

ผลงานที่ปรากฏออกมาจึงจะเป็นไปอย่างมีทิศทาง และบรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้ อย่างไรก็ตามในมิติทางวิชาการผู้สอนและผู้เรียนรู้ควรให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ของศิลปินด้วย มิใช่ชื่นชมเพียงผลลัพธ์ที่ปรากฏเป็นผลงานเท่านั้น ซึ่งขั้นตอนหรือกระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์มีดังนี้

1. แรงบันดาลใจ (Inspiration) เป็นขั้นตอนแรกที่ศิลปินได้พบเห็นหรือสัมผัสกับวัตถุหรือสิ่งหนึ่งสิ่งใดซึ่ง อาจจะเป็นสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือที่คิดฝันจินตนาการขึ้นเอง กล่าวคือ เป็นการสัมผัสสิ่งเร้า จากภายนอกและหรือภายในจิต ทำให้ศิลปินเกิดความรู้สึกอารมณ์ร่วม นำไปสู่ความประทับใจในสิ่งนั้น ๆ อันเป็นต้นเหตุที่มาของแรงบันดาลใจให้กับศิลปิน ในการครุ่นคิดเพื่อที่จะนำไปสู่การสร้างสรรคผลงาน ทัศนศิลป์ต่อไป ขั้นตอนนี้ จึงเป็นขั้นตอนของการปะทะระหว่างโลกภายในกับโลกภายนอก หรือเป็นการสัมผัสรับรู้ทางความรู้สึกอารมณ์ที่มีต่อสิ่งทั้งหลายทั้งปวง จึงเป็นขั้นตอนของความรู้สึก อารมณ์โดยตรงโดยมิต้องอาศัยความเป็นเหตุผลใด ๆ

2. แนวความคิด (Conception) ขั้นตอนแนวความคิดในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์นั้น ถือเป็นขั้นตอนของการวิเคราะห์ พินิจพิจารณาถ้อยถ้อยที่ศิลปินมีความสนใจหรือประทับใจเป็นพิเศษ เป็นการตั้งคำถามต่อสิ่ง ๆ นั้นอะไรคือสิ่งที่ตัวเองประทับใจในสิ่ง ๆ นั้น มันอยู่ตรงไหนอะไรบ้าง มันมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างไรบ้าง และมันให้ผลทางความรู้สึกอารมณ์ความคิดในแงุ่มใด เป็นต้น ขั้นตอนนี้จึงเป็นขั้นตอนของการเลือกสรรคัดกรองเอาเฉพาะส่วนที่เป็นสาระสำคัญ และทรงคุณค่าที่เป็นต้นเหตุแห่งความประทับใจในสิ่งนั้น ๆ

3. ภาพร่างความคิด (Sketch Idea) ภาพร่างความคิดหรือรูปความคิด หรือภาพสเกตช์นั่นเอง คือความคิดย่อย ๆ ที่สามารถมีหลายลักษณะหลายชิ้นงานสเกตช์ภายใต้แนวความคิดหนึ่ง ๆ ถือว่าเป็นขั้นตอนแรกที่ ศิลปินได้แสดงออกซึ่งความรู้สึกอารมณ์จินตนาการที่มีต่อสิ่งเร้าอย่างเป็นรูปธรรม แต่ยังมีใช้ตัวผลงานที่สำเร็จสมบูรณ์ หากแต่เป็นเพียงภาพร่างความคิด การทดลองทางความคิดเพื่อให้เกิด ความสอดคล้องตรงกับแนวความคิดที่วางไว้ การร่างภาพความคิดดังกล่าวจะทำให้ความคิดย่อยซึ่งมีอยู่มากมายภายใต้แนวความคิดหนึ่งจะค่อย ๆ ปรากฏถึงความคมชัดชัดเจนแน่นอนมากยิ่งขึ้น ฉะนั้นภาพร่างจึงอาจมีหลายภาพ หลายความคิด หรือหลายแบบที่แตกต่างกันส่งผลให้ภาพร่างแต่ละภาพมีความแตกต่างกัน แม้จะอยู่ภายใต้หัวข้อ ชื่อเรื่อง หรือแนวคิดเดียวกันก็ตามในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของศิลปินนั้น ภาพร่างความคิดจะถูกแปรเปลี่ยน ตัดทอน คลี่คลาย เพิ่มเติม และพัฒนาทั้งด้านรูปแบบรูปลักษณะ จนกว่าศิลปินจะเห็นว่าภาพร่างความคิดได้เป็นไปอย่างสอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกหรือแนวความคิดเป็นอย่างดีแล้วจึงจะทำการคัดเลือกภาพร่างจากจำนวนหลาย ๆ ชิ้น เพื่อที่จะนำไปสู่การสร้างสรรคในขั้นตอนต่อไป

4. เทคนิคและวิธีการแสดงออก (Techniques & Method) วิธีการแสดงออกเป็นขั้นตอนที่จะพิจารณาว่าภาพร่างที่ร่างไว้ในแต่ละภาพและได้คัดสรรไว้แล้วนั้น ควรใช้วิธีการแสดงออกด้วยวิธีการใดจึงจะเหมาะสมสอดคล้องต้องกันและสะดวกหรือมีความเป็นไปได้มากที่สุดในการที่จะสร้างเป็นผลงานจริง วิธีการแสดงออกทางทัศนศิลป์ สามารถจำแนกออกได้ดังนี้ 1) วิธีการแสดงออกแบบสองมิติ ได้แก่ วิธีการด้านจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย เป็นต้น 2) วิธีการแสดงออกแบบสามมิติ ได้แก่ ประติมากรรม สถาปัตยกรรม เครื่องเคลือบดินเผา เป็นต้น 3) วิธีการแสดงออกแบบสื่อประสม เป็นวิธีการที่ศิลปินได้ใช้สื่อวัสดุ ตั้งแต่หลาย ๆ อย่างมาประกอบกันจนเกิดเป็นชิ้นงานทัศนศิลป์ขึ้น นับเป็นวิธีการแสดงออกที่อิสระ ในการเลือกใช้วัสดุ สื่อ หรือเครื่องมือ หรือแม้กระทั่งสิ่งแวดล้อมในการสร้างสรรค์ผลงาน เทคนิค คือ สื่อหรือวัสดุที่ศิลปินเลือกใช้เพื่อการแสดงออกซึ่งคุณค่าสุนทรีย์ภาพโดยตรง หรือเป็นตัวกลางที่จะสื่อถึงความรู้สึกอารมณ์ ความคิด จินตนาการของศิลปินเป็นสิ่งสำคัญ เช่น ถ้าใช้วิธีการแสดงออกแบบสองมิติ จิตรกรรม ก็พิจารณาว่าควรจะใช้เทคนิคอะไร เพื่อเป็นสื่อกลางของการแสดงออก เช่นจะใช้เทคนิคสีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิก เป็นต้น ถ้าใช้วิธีการแสดงออกแบบสามมิติ ประติมากรรม ก็ต้องพิจารณาว่าควรจะใช้เทคนิคอะไรเพื่อเป็นสื่อกลางของการแสดงออก เช่น ปูน ไม้ เหล็ก พลาสติก เรซิน เป็นต้น

5. การแสดงออก (Expression) ซึ่งตัวผลงานจริง ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ประเภทจิตรศิลป์ การแสดงออกซึ่งตัวผลงานจริงชิ้นสมบูรณ์ จะต้องสอดคล้องกับกับแนวความคิดที่ตั้งไว้ ภาระหน้าที่ของศิลปินในการสร้างสรรค์ในขั้นตอนสุดท้ายคือการได้ปลดปล่อยหรือแสดงออก ซึ่งพลังแห่งอารมณ์ความรู้สึก ความคิด สติปัญญา จินตนาการที่มีต่อสิ่งใด ๆ ตามที่ได้เลือกสรรไว้แล้วอย่างทรงพลังและเป็นไปอย่างมีเอกภาพ เป็นการแสดงออกในลักษณะของการเปลือยใจหรือจริงใจกับสิ่งที่ตนเองรู้สึกและแสดงออก หรือตรงกับที่จิตต้องการแท้จริง ส่วนผลงานที่สร้างขึ้นจะมีคุณค่ามากน้อยจริงหรือไม่เพียงใด ผู้ชม นักวิจารณ์ศิลปะ นักวิชาการศิลปะ ย่อมอิสระที่ศึกษา วิพากษ์วิจารณ์ไปตามทรรศนะตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

4. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของ คณศ ศิลสัตย์ (2558) ได้กล่าวว่า โดยปกติกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์นั้น ส่วนใหญ่ศิลปินจะเริ่มจากกระบวนการคิดและปฏิบัติตามขั้นตอนมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 วางกรอบแนวทางจากความคิดรวบยอด (Concept) ในการสร้างสรรค์จากสิ่งที่น่าสนใจ แรงบันดาลใจ (Inspiration) จากเนื้อหาดังกล่าวข้างต้นเพียง 1 ประเด็น (จากแหล่งที่มาของความคิดสร้างสรรค์)

ขั้นที่ 2 ศึกษา ค้นคว้า ทำวิจัย (Research) หรือจากผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะ

ขั้นที่ 3 สรุประเบิกร่างงานออกมาเป็นลักษณะตัวเองโดยการทดลองเทคนิคที่จะใช้ในการสร้างสรรค์โดยทำซ้ำ เปลี่ยนแปลงรูปแบบ อาจนำกล้องดิจิทัลคอมพิวเตอร์ มาช่วยในการสเก็ตซ์(Sketch) จนได้ผลเป็นที่พอใจ แล้วนำไปเป็นกลวิธี (Technique) ที่พึงพอใจที่สุดไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนั้น ๆ

ขั้นที่ 4 คัดเลือกและสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตนตามจุดประสงค์ที่วางไว้ เช่น ชุด (Series) ละ 10 ชิ้น 20 ชิ้น

ขั้นที่ 5 เริ่มโครงการใหม่ (New Project) โดยนำวิธีการสร้างสรรค์จากข้อ 1-4 มาปฏิบัติและต้องสำนึกอยู่เสมอว่าผลงานที่เกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์นั้นจะต้องเปลี่ยนแปลงและพัฒนาแบบที่นำไปสู่สิ่งแปลกใหม่อยู่เสมอ การพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์จะเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอก็ต่อเมื่อศิลปินเปิดใจกว้างโดยยอมรับให้อิทธิพลของสิ่งเร้าจากบริบทต่าง ๆ ตลอดจนรูปแบบ (Style) ของศิลปินท่านอื่น ๆ เข้ามามีบทบาทรวมในการแสดงออกทั้งทางด้านความคิดและแรงบันดาลใจในผลงานแต่ละชิ้นของตนเองบ้าง เพื่อให้เกิดผลในด้านพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ สิ่งสำคัญที่สุดคือการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละครั้งนั้น ศิลปินจะต้องมีสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นจากความต้องการภายในจิตใจของศิลปินเอง (Intrinsic Value)

5. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของปราณี ดั่งอิม (2553) ได้เสนอกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 4 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 กำหนดโจทย์ คือจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยปกติแล้วศิลปินจะเกิดความบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ก่อนแล้ว จึงเกิดขึ้นตอนการระดมความคิด และข้อมูลต่าง ๆ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ ในการจัดการเรียนการสอนครูจะเป็นผู้กำหนดโจทย์ให้แก่ผู้เรียนเพื่อง่ายแก่การทำความเข้าใจ และทำให้ผู้เรียนมีทิศทางในการทำงานที่ชัดเจนตรงกัน อีกทั้งการกำหนดโจทย์ยังเป็นการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เผชิญกับการแก้ไขปัญหาทำให้เกิดการเรียนรู้จากกรลงมือปฏิบัติและเกิดความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 2 ระดมความคิดหรือสร้างแนวคิด เมื่อได้หัวข้อในการทำงานหรือโจทย์แล้ว จึงเริ่มเข้าสู่กระบวนการระดมความคิด โดยประเด็นที่ใช้ในกระบวนการนี้มีพื้นฐาน 4 ข้อ ได้แก่ แนวคิด เทคนิค วัสดุ อุปกรณ์ ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สามารถแบ่งเป็นประเด็นย่อยดังนี้

แนวคิด - เรื่องอะไร เกิดที่ไหน ยุคสมัยใด ตัวละคร กิริยาท่าทาง ฉาก กลิ่น รส เสียง โทนีสี เป็นต้น ในส่วนนี้ผู้เรียนต้องนำภาพต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ตนจินตนาการมาแสดงประกอบ

เทคนิค - วาดเส้น ระบายสี เจาะ แกะ ปั่น พับ สีสผสม คอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพยนตร์ เป็นต้น ส่วนนี้ผู้เรียนจะต้องศึกษารูปแบบผลงานของศิลปินต่าง ๆ และนำภาพผลงานที่ใช้เทคนิคในแบบที่ต้องการมาใช้ประกอบ

วัสดุ - กระดาษ ดิน ไม้ พลาสติก วัสดุเหลือใช้ กระเบื้อง ปูน คอมพิวเตอร์ ในการเลือกใช้วัสดุ ผู้เรียนต้องแสดงความรู้ความเข้าใจ ในการเลือกวัสดุนั้น ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยเฉพาะผู้เรียนต้องมีการค้นคว้าข้อมูลและวิเคราะห์จากการทำงานของศิลปินต่าง ๆ แสดงเหตุผลในการเลือกใช้วัสดุนั้น ๆ

อุปกรณ์ - กรรไกร กาว มีด แผ่นรองตัด กระดาษทิชชู ฯลฯ เมื่อได้เทคนิคและวัสดุตามความต้องการแล้ว ผู้เรียนต้องวิเคราะห์การเลือกใช้อุปกรณ์ให้เหมาะสมกับงานด้วย เพราะอุปกรณ์เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้เราได้ผลงานตรงกับความต้องการ

ขั้นที่ 3 เลือก สรุปลง และวางแผน หลังเสร็จสิ้นกระบวนการระดมความคิดแล้ว ให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกประเด็นที่สนใจ แนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน วัสดุอุปกรณ์ ซึ่งต้องใช้ทั้งจินตนาการและเหตุผลในการตัดสินใจเพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสร้างสรรค์และมีความเป็นไปได้ อันเป็นหัวใจของการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งขั้นตอนการระดมความคิด การสรุปลงและวางแผนในการทำงาน คือ กระบวนการออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผลผลิตที่ได้จากขั้นตอนนี้ ได้แก่ แผนผังความคิด ซึ่งอธิบายถึงที่มาของแนวความคิดในการทำงาน แสดงความคิดสร้างสรรค์ แผนผังก้างปลาแสดงถึงเหตุผล การตัดสินใจ การวางแผน และแบบร่างซึ่งได้จากการขมวดความคิดและกลั่นกรองออกมาเป็นภาพ

ขั้นที่ 4 สร้างสรรค์ผลงาน เมื่อผู้เรียนได้ทำการเลือก สรุปลง และวางแผนการทำงานเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการเผชิญกับปัญหาโดยตรง ทั้งปัญหาเรื่องความงาม การจัดองค์ประกอบ และปัญหาจากวัสดุอุปกรณ์ ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย มีความคงทน และเกิดการเรียนรู้เชิงประจักษ์ด้วยตนเอง โดยเฉพาะวิชาศิลปะปฏิบัติ ผลงานคือผลประจักษ์ของความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่ได้รับของผู้เรียน การแสดงออกถึงทักษะ รวมถึงการแสดงคุณลักษณะของผู้เรียน ซึ่งสามารถวัดและประเมินค่าออกมาให้อยู่ในเชิงสัญลักษณ์ หรือตัวเลขได้

6. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของปริญญา ทัศนชัยบุตร (2553) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม เพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับการเรียนรู้ โดยแจ้งจุดประสงค์ของการเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิม หรือมโนคติที่เป็นพื้นฐานสำหรับความรู้ใหม่
2. ขั้นพัฒนาการคิด เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาการคิดขึ้นมา ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนย่อย คือ

2.1 การจุดประกาย ครูให้ความรู้โดยการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิด โดยใช้คำถาม สื่อการเรียนรู้ การสาธิต การเล่าเรื่องเพื่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น เกิดความสงสัย และเกิดข้อคำถามขึ้น

2.2 การรวบรวมความคิด ครูสนับสนุนให้นักเรียนได้คิดกว้างออกไป คิดให้ได้มาก ๆ เพื่อให้ได้คำตอบที่หลากหลาย ซึ่งจะทำให้มีโอกาสได้แนวคิดมุมมองที่ดี น่าสนใจ แปลกใหม่ สนับสนุนให้นักเรียนนำข้อมูลมาสังเคราะห์ ประมวลความคิดของตนเองเพื่อวางแผนและร่างแบบจำลองความคิดขึ้นมา ซึ่งได้แก่ภาพร่างที่จะทำให้นักเรียนมองเห็นภาพรวมของผลงาน

2.3 การประเมินทางเลือก นักเรียนพิจารณาภาพร่างแบบจำลองความคิดที่ผู้ได้เลือกมา เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียน ครูใช้วิธีการสนทนาพูดคุย ให้คำแนะนำกับนักเรียนเพื่อประเมินความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับภาพร่าง ในกรณีที่ภาพร่างนั้น ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข ครูแนะนำให้เรียนย้อนกลับไปขั้นตอนของการรวบรวมความคิดอีกครั้ง

3. ขั้นปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนได้นำแนวคิดมาสร้างสรรค์ โดยผ่านกระบวนการทางทัศนศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย 2 ขั้นตอนย่อย คือ

3.1 การสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการนำความคิดไปสู่การปฏิบัติกิจกรรมด้วยวิธีการต่าง ๆ ทางศิลปะ นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้ภาพร่างเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานและสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการที่หลากหลายภายใต้การสนับสนุนส่งเสริมของครู

3.2 การทบทวน เป็นการติดตามกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์โดยการแสดงออกผ่านทางผลงานศิลปะของนักเรียน ว่าทำอะไร ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่ จะปรับปรุงแก้ไขอย่างไร และได้เรียนรู้อะไร ครูใช้วิธีการสนทนาพูดคุย ให้คำแนะนำเน้นย้ำให้นักเรียน ได้ทบทวนตรวจสอบและพัฒนาผลงานเพิ่มเติมเพื่อให้ผลงานนั้นมีความสมบูรณ์

4. ขั้นประเมิน เพื่อพิจารณาผลของการปฏิบัติกิจกรรมว่านักเรียนประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติงานมากน้อยเพียงใด เป็นการให้ข้อสังเกต ข้อเสนอแนะ จุดเด่น จุดด้อย แนวทางในการพัฒนาผลงานสำหรับการปฏิบัติกิจกรรมครั้งต่อไป

จากรายละเอียดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสังเคราะห์ ดังตารางที่ 7

จากตารางที่ 7 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักวิชาการสามารถสรุปได้ว่าเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ที่มาของแรงบันดาลใจ
- 2) สร้างแนวความคิด
- 3) ออกแบบภาพร่าง
- 4) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก
- 5) สร้างสรรค์ผลงาน
- 6) นำเสนอผลงาน

การสังเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ที่มาของแรงบันดาลใจ (Inspiration) จุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นขั้นตอนแรกให้ผู้เรียนค้นหาสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจ ที่ได้พบเห็นหรือค้นพบจากการเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว ความประทับใจ ความสูญเสีย หรือประสบการณ์ต่าง ๆ นำมาสรุปเป็นข้อมูลที่มาของการสร้างสรรค์และเป็นแนวคิดในการพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ต่อไป

2. สร้างแนวความคิด (Conception) เป็นขั้นตอนของการวิเคราะห์ พิจารณาก่อนการสร้างความคิดและคัดเลือกส่วนที่เป็นสาระประเด็นสำคัญที่ส่งผลต่อที่มาของการสร้างสรรค์ เนื้อหาเรื่องราว การสื่อความหมาย นำไปสู่การกำหนดรูปแบบผลงาน การแสดงออกที่ชัดเจนก่อนที่จะถ่ายทอดผลงานออกมาเป็นรูปธรรม และเป็นตัวกำหนดแนวทางปฏิบัติการดำเนินงานสร้างสรรค์ให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามแนวคิดที่ตั้งไว้

3. ออกแบบภาพร่าง (Sketch Design) เป็นขั้นตอนออกแบบภาพร่างตามความคิดจินตนาการอย่างเป็นรูปธรรม ด้วยการวาด ระบายหรือทำแบบจำลอง ทดลองทางความคิด รูปแบบเทคนิควิธีการเพื่อให้เห็นความเป็นไปได้และเกิดความสอดคล้องตรงกับแนวความคิดที่วางไว้ ภาพร่างจะถูกแปรเปลี่ยน ตัดทอน คลี่คลาย เพิ่มเติม และพัฒนาจนปรากฏความชัดเจนมากยิ่งขึ้นแต่ยังไม่ใช่ตัวผลงานที่สำเร็จสมบูรณ์

4. คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก (Techniques and Expression) เป็นขั้นตอนพิจารณาภาพร่างที่ผู้เรียนได้ออกแบบ คัดเลือกภาพร่างเพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างผลงาน และตัดสินใจเลือกแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการแสดงออกด้วยวิธีการที่เหมาะสมสอดคล้องหรือมีความเป็นไปได้มากที่สุดในการที่จะสร้างเป็นผลงานจริง เพื่อนำไปทดลองสร้างสรรค์ ค้นคว้าเทคนิควิธีการต่าง ๆ ที่เป็นลักษณะเฉพาะตัว จนได้ผลลัพธ์เป็นที่พอใจแล้วนำไปเป็นกลวิธีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไป

5. สร้างสรรค์ผลงาน (Creation) เป็นขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์นำความคิดไปสู่การปฏิบัติโดยถ่ายทอดผ่านกระบวนการเทคนิควิธีการต่าง ๆ ทางศิลปะที่หลากหลาย ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้ภาพร่างเป็นต้นแบบในการสร้างผลงานจริง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียน

จะต้องสร้างสรรค์และแก้ปัญหา ทั้งในเรื่องปัญหาความงาม การจัดองค์ประกอบ วัสดุอุปกรณ์ และกระบวนการสร้างสรรค์

6. นำเสนอผลงาน (Presentation) เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงานจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ เผยแพร่ผลงานแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้และผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาผลงานต่อไป โดยการประเมินตามสภาพจริง (Authentic assessment) จากการแสดงออก พฤติกรรมในขณะปฏิบัติงาน ใช้การประเมินภาคปฏิบัติ (Performance Assessment) วัดความสามารถในการปฏิบัติงานของผู้เรียน โดยพิจารณาจากกระบวนการทำงาน (Process) และคุณภาพของงาน (Product)

5.5 การประเมินผลงานทัศนศิลป์

ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงการประเมินผลงานทัศนศิลป์ไว้ ดังต่อไปนี้

มัย ตะติยะ (2562) ได้กล่าวถึงหลักในการประเมินคุณค่าผลงานทางทัศนศิลป์ว่า ผู้ประเมินต้องพิจารณาคุณค่าของผลงานในหลาย ๆ ด้าน โดยนำหลักเกณฑ์ทางศิลปะหลายสาขามาประกอบ โดยนำหลักในการพิจารณา 5 ประการ คือ

1. รูปแบบผลงาน คือ ลักษณะภายนอกของผลงานที่สร้างขึ้น ตามหลักของการถ่ายทอดทางทัศนศิลป์ ดังนี้ รูปแบบเหมือนจริงของผลงาน รูปแบบกึ่งนามธรรมของผลงาน รูปแบบนามธรรมของผลงาน
2. ความงาม เป็นการวิเคราะห์ส่วนประกอบของความงาม ซึ่งจะปรากฏในชั้นของผลงาน เช่น จุด รูปร่าง รูปทรง สีแสงเงา พื้นผิว ฯลฯ เป็นต้น
3. เรื่องราว เป็นเนื้อหาของผลงานที่น่าเสนอให้ผู้ชมได้รับรู้ และความเข้าใจในด้านการสื่อความหมายและประโยชน์ของเรื่องราว
4. ความคิดสร้างสรรค์ คือ การรวบรวมประสบการณ์เดิมมาเป็นพื้นฐาน เพื่อสร้างแนวความคิดใหม่ที่ดียิ่งขึ้น โดยแบ่งความคิดสร้างสรรค์เป็น 3 ประเภท คือ ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านความงาม ด้านประโยชน์ และด้านความคิด
5. เทคนิค เป็นการนำเอาวัสดุและวิธีการของสื่อต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ให้เกิดความแปลกใหม่น่าสนใจและน่าฟัง

สุชาติ เถาทอง และคณะ (2555: 87-101) ได้ให้ความหมายการประเมินงานทัศนศิลป์ว่า หมายถึง การประเมินคุณค่าหรือการตัดสินคุณค่า โดยผู้ประเมินจะต้องมีความเชี่ยวชาญมีความรู้ในหลักการสังเกตและการให้เหตุผล ทั้งนี้ถ้าผู้ประเมินไม่ตัดสินคุณค่าของผลงานที่ตนประเมินถือว่าผู้ประเมินนั้นยังทำหน้าที่ไม่สมบูรณ์ และได้กล่าวว่า การประเมินเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาผลงานทัศนศิลป์ ทางด้านเนื้อหา คุณค่าทางความคิดสร้างสรรค์ การสื่อความหมาย การแสดงออก

วิธีการและเทคนิคการจัดองค์ประกอบและลายประเพณีต่าง ๆ โดยการประเมินผลงานอาจทำเพื่อจุดมุ่งหมายหลายอย่าง อาทิ ประเมินเพื่อชื่นชม ประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาผลงานหรือประเมินเพื่อให้เข้าใจเรื่องราวของผลงานนั้น ๆ เป็นต้น ซึ่งผลงานทางทัศนศิลป์ทุกชิ้นงานมีองค์ประกอบที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถประเมินค่าได้ ดังนี้

1. การสื่อความหมาย หมายถึง ผลงานทัศนศิลป์จะต้องมีการสื่อความหมาย หรือสื่อความคิดและข้อมูลได้ชัดเจนสอดคล้องกับหัวข้อหรือเรื่องที่กำหนด
2. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง พิจารณาการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในผลงานทัศนศิลป์ ที่แสดงถึงความก้าวหน้า ความแปลกใหม่ของลักษณะรูปแบบและเนื้อหาสาระใหม่ที่ดีกว่าของเดิมที่มีอยู่แล้ว ไม่ใช่เป็นผลงานที่คัดลอกเลียนแบบจากผู้อื่น
3. การแสดงออก หมายถึง วิธีการแสดงออกที่ช่วยทำให้ผลงานมีคุณค่าและมีลักษณะเฉพาะของตนเองโดยไม่ลอกเลียนแบบผลงานของผู้อื่น รู้จักใช้ทักษะในการนำวัสดุต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ผลงาน
4. วิธีการและเทคนิค หมายถึง ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ มีความเป็นอิสระ มีไหวพริบในการดัดแปลง สามารถปรับปรุงแก้ไขผลงานจนได้รูปแบบใหม่ ๆ หรือได้เทคนิคใหม่
5. การจัดองค์ประกอบ หมายถึง มีหลักการจัดภาพที่เหมาะสม สวยงาม ทั้งนี้ผลงานทัศนศิลป์ที่การสร้างสรรค์ออกมาจะต้องมีองค์ประกอบที่มีความหมายเป็นเอกภาพ กลมกลืน และสมดุล
6. ความประณีต หมายถึง ความสมบูรณ์ของผลงานทัศนศิลป์นั้น นอกจากพิจารณาในด้านมิติทางความงามและความคิดสร้างสรรค์แล้ว ในด้านความประณีตและความเรียบร้อยของผลงานก็เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง งานศิลปะที่ดีและสมบูรณ์แบบจะต้องแสดงออกถึงความสะอาดเรียบร้อย มีความประณีต เพราะเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความตั้งใจ ความมุ่งมั่น ตลอดจนความมีสุนทรียภาพของผู้สร้างงานจากการศึกษาการประเมินงานทัศนศิลป์

วิฑูรย์ โสแก้ว (2551) กล่าวถึงการประเมินงานทัศนศิลป์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานไว้ดังนี้

1. การสื่อความหมาย คือ ผลงานทัศนศิลป์จะต้องแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนและสอดคล้องกับหัวข้อหรือเรื่องที่กำหนดไว้ให้ผู้อื่นรับรู้อย่างเข้าใจ เกิดความรู้สึกประทับใจในสิ่งที่คิดและผลงานที่น่าเสนอ
2. ความคิดสร้างสรรค์ คือ ผลงานทัศนศิลป์จะต้องมีการสร้างแนวคิดใหม่ ๆ มีการปรุงแต่งความงามจากสิ่งที่มองเห็นในลักษณะต่าง ๆ มีการแก้ปัญหาในการนำไปใช้ประโยชน์แล้ว

นำมาปรับปรุงให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ใหม่ และมีการนำแนวคิดเดิมมาวางแผนคิดค้นแก้ไขปัญหาให้เกิดแนวความคิดแปลกใหม่ ให้ผลงานมีความก้าวหน้าขึ้น

3. เทคนิควิธีการ คือ ผลงานทัศนศิลป์จะต้องมีการนำวัสดุและวิธีการของสื่อต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจ

4. การจัดองค์ประกอบศิลป์หรือการจัดภาพ คือ ผลงานทัศนศิลป์จะต้องมีการนำทัศนธาตุต่าง ๆ มาจัดภาพหรือองค์ประกอบรวมเข้าด้วยกันและให้ประสานสัมพันธ์กันเพื่อให้เกิดคุณค่าทางความงาม

5. ความประณีตและเรียบร้อย คือ ผลงานทัศนศิลป์จะต้องมีความประณีตและเรียบร้อยหรือมีความสมบูรณ์ของผลงาน

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2533) (อ้างถึงใน ปารณีย์ ต้วงอ๋ม, 2553) การประเมินผลงานทัศนศิลป์ ต้องอาศัยหลักในการจัดองค์ประกอบในการตัดสินให้คะแนน โดยปกติครูจะเป็นผู้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน หรือการทำงานชิ้นนั้น ๆ แนวคิดในการประเมินผลงานทัศนศิลป์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเกณฑ์ในการประเมินผลงานไว้ 5 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาเรื่องราว ผลงานที่ดีต้องสามารถสื่อสารความหมายเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้ได้อย่างชัดเจน และมีเนื้อหาตรงตามที่กำหนดไว้

2. ด้านองค์ประกอบ ได้แก่

2.1 การร่างภาพ ได้แก่ ความสามารถในการร่างภาพ และร่างรายละเอียดหรือส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพ รวมไปถึงความมั่นใจในการแสดงออกในการใช้เส้น

2.2 การจัดองค์ประกอบของภาพ ได้แก่ ความสมดุลของภาพ ความมีเอกภาพของภาพ การเน้นจุดสนใจในภาพ

2.3 ทักษะการใช้วัสดุ ได้แก่ ความสามารถในการระบายสี การเลือกใช้คู่สีได้สวยงาม ความเหมาะสมในการใช้สีใน การแทนค่าสีอ่อน-แก่

2.4 ความงามทางศิลปะ ได้แก่ ความกลมกลืนของเส้น สี พื้นผิว รูปร่าง

3. ด้านความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ด้านเนื้อหา การใช้สี การจัดภาพความแปลกความโดดเด่นแตกต่างจากผลงานของคนอื่น ๆ

4. ด้านทักษะฝีมือ โดยพิจารณาว่าผู้เรียนมีทักษะความสามารถทางศิลปะเป็นไปตามพัฒนาการการวาดภาพหรือไม่

5. มีความมั่นใจในการแสดงออก โดยดูจากการร่างภาพ การระบายสี เป็นต้น

6. ความบริสุทธิ์ของงานที่ปราศจากความคิดของผู้ใหญ่ชี้แนะ ข้อนี้เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะผลงานที่ดีควรสะท้อนประสบการณ์ภายในผู้เรียน มิใช่ประสบการณ์จากผู้ใหญ่ที่อยู่ข้างเคียง ผู้ประเมินจึงควรเน้นย้ำด้านนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความคิดของตนอย่างชัดเจน

อารี สุทธิพันธ์ (2535: 103 อ้างถึงใน สุรัตนภรณ์ ชมศรี, 2561) ได้ให้ความหมายของการประเมินผลงานว่าหมายถึงการแสดงความคิดเห็นต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดตามความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์ของผู้ประเมินผลงานประกอบกับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมปรับปรุงผลงานนั้น ๆ ในทางดีหรือหนักไปทางบวก การประเมินผลงานทัศนศิลป์เป็นการแสดงออกถึงความคิดเห็นหรือความรู้สึกของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เมื่อได้เห็นผลงานทัศนศิลป์ชิ้นใดชิ้นหนึ่ง แล้วแสดงความคิดเห็นออกมาโดยการพูดหรือการเขียนบรรยายให้ผู้อื่นได้ฟัง ได้เข้าใจและได้รู้สึกต่อผลงานทัศนศิลป์ชิ้นนั้น เช่น ที่ผู้ประเมินผลงานเข้าใจและรู้สึก ผลงานศิลปะมีความจำเป็นที่จะต้องการประเมินเพื่อการพัฒนา เพื่อให้การสร้างสรรค์งานศิลปะดีขึ้น การประเมินผลงานทัศนศิลป์จึงเป็นวิธีหนึ่งในการช่วยปรับปรุงผลงานของเด็กให้มีคุณภาพ เพราะครูผู้สอนศิลปะจะชี้ให้เห็นถึงข้อเด่นและข้อที่ยังบกพร่องของผลงาน พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางที่จะใช้พัฒนางานของตนให้เจริญก้าวหน้า ถ้าเป็นการประเมินผลงานทัศนศิลป์ ครูผู้สอนศิลปะจะต้องมีจริยธรรมและมีความปรารถนาดีต่อเด็กอย่างมาก แต่ถ้าเป็นการประเมินผลงานทัศนศิลป์ในผลงานของศิลปินก็จำเป็นต้องมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์สังเคราะห์แสดงออกให้เห็นอย่างมีระบบ ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเป็นใหญ่ และต้องไม่รีบด่วนตัดสินคุณค่าของผลงานทัศนศิลป์อย่างทันทีทันใดเพราะอาจเกิดความผิดพลาดได้ โดยทั่วไปการประเมินผลงานทัศนศิลป์ ย่อมเป็นสิทธิเสรีภาพของแต่ละคน ที่พึงกระทำได้ภายในขอบเขตที่เหมาะสมเป็นการประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) เป็นวิธีการประเมินงานหรือกิจกรรมที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนปฏิบัติงานเพื่อให้ทราบถึงผลการพัฒนาของผู้เรียน การประเมินลักษณะนี้ ผู้สอนต้องเตรียมสิ่งสำคัญ 2 ประการ คือ ภาระงานหรือกิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติและเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) สุรัตนภรณ์ ชมศรี (2561)

จากการศึกษาการประเมินผลงานทัศนศิลป์ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การประเมินคุณค่าหรือการตัดสินคุณค่าผลงานทัศนศิลป์ เป็นการประเมินเพื่อการพัฒนาเพื่อให้การสร้างสรรค์งานศิลปะดีขึ้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน โดยผู้ประเมินจะต้องมีความเชี่ยวชาญมีความรู้ โดยนำหลักเกณฑ์ทางศิลปะและการให้เหตุผลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาผลงานทัศนศิลป์ โดยมีองค์ประกอบของการประเมิน ดังนี้ 1) การสื่อความหมาย 2) ความคิดสร้างสรรค์ 3) เทคนิควิธีการ 4) การแสดงออก 5) การจัดองค์ประกอบศิลป์ 6) ความประณีต

5.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานทัศนศิลป์/การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

มนตรี ลำเลิศ (2563) วิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานรายวิชาทัศนศิลป์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) ศึกษาทักษะในการทำโครงงานของนักเรียน และ 4) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนคำเพิ่มพิทยภา จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินผลงานนักเรียน แบบประเมินทักษะการทำโครงงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สรุปผลการวิจัย 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความสามารถการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ทักษะการทำโครงงานของนักเรียน หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน อยู่ในระดับมากที่สุด

มุกดาวิเศษ คำปา (2561) วิจัยเรื่อง การพัฒนาการสร้างสรรค์ชิ้นงานทางทัศนศิลป์ โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ 2) เปรียบเทียบการพัฒนาการสร้างสรรค์ชิ้นงานทางทัศนศิลป์ของนักเรียน ก่อนและหลังการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนาริรัตน์ จังหวัดแพร่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินการสร้างสรรค์ชิ้นงานทางทัศนศิลป์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สรุปผลการวิจัย 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) การสร้างสรรค์ชิ้นงานทางทัศนศิลป์ของนักเรียนหลังการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึง

พอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ อยู่ในระดับมากที่สุด และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อลงกต ยาวิละกาศ (2561) วิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่ององค์ประกอบศิลป์และความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดหมวกหกใบร่วมกับการวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) ศึกษาความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนดวงวิภา จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 32 คน ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2561 โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดหมวกหกใบร่วมกับการวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์ แบบประเมินการสร้างสรรค์จากผลงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ สรุปผลการวิจัย 1) กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดหมวกหกใบร่วมกับการวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80.31/85.31 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนภาพรวมของกิจกรรมอยู่ในระดับดีมาก 4) ความพึงพอใจของนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ไสยเพ็ญ เฉิดเจิม (2560) วิจัยเรื่อง การพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เครื่องปั้นดินเผาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานกับการสร้างความรู้ด้วยตนเองสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผา ของนักศึกษาที่เรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานกับการสร้างความรู้ด้วยตนเอง 2) ประเมินผลงานเครื่องปั้นดินเผาของนักศึกษาที่เรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของชุมชนและของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ สรุปผลการวิจัย 1) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาของนักศึกษาที่เรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานกับการสร้างความรู้ด้วยตนเอง คือ 3C SPAPA" โมเดล ประกอบด้วย 3 กระบวนการหลัก ได้แก่ (1) กระบวนการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Constructionism = C) (2) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผา (Ceramics Creative = C) และ (3) กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning = C) ซึ่งทั้ง 3 กระบวนการนี้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจเลือกชุมชน และศึกษาข้อมูลชุมชน (Survey/Select and Study Community Information) ขั้นที่ 2 ขั้นเตรียมการ (Preparation) ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Jobs Action) ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presentation) ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Assessing)

2) ผลการทดลองใช้ พบว่า 2.1) ความคิดเห็นต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานกับการสร้างความรู้ด้วยตนเองมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก 2.2) มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการ และมีความสามารถในการปฏิบัติงาน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับดีมากตามลำดับ 2.3) ความพึงพอใจของชุมชนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และนักศึกษามีความพึงพอใจค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก

ชัยวัฒน์ สุวรรณอ่อน (2559) วิจัยเรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมสร้างภาพในใจเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมภาพในใจและประเมินผลการพัฒนาความสามารถทางการออกแบบที่เกิดขึ้นจากการร่างภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีการพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้ปฏิบัติที่เป็นเยี่ยม แบบฝึกภาพในใจ ประกอบด้วย 1) แบบฝึกการจำข้อมูลภาพหลักเกณฑ์ของรูปทรง 2) แบบฝึกเรียกคืนข้อมูลและควบคุมภาพในใจเพื่อสร้างรูปร่างใหม่ และ กิจกรรมภาพในใจเพื่อการออกแบบ ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 ใช้หลักการรับรู้ข้อมูลจากบรรยาย กิจกรรมที่ 2 ใช้หลักการรับรู้ข้อมูลภาพ และกิจกรรมที่ 3 ใช้หลักการเชื่อมโยงข้อมูลการบรรยายสู่ภาพด้วยสร้างผังโครงสร้างประโยค สรุปผลการวิจัย 1) รูปแบบและกิจกรรมที่กระตุ้นการสร้างภาพในใจมีรูปแบบของกิจกรรมที่รับรู้ข้อมูลจากสิ่งเร้าที่มาจากโจทย์การทำกิจกรรมนำมาประมวลผลและสร้างเป็นภาพในใจเพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์งานออกแบบ 2) ผลการระลึกจำกับการใช้ภาพในใจ มีระดับความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) เท่ากับ 0.77 ซึ่งแสดงว่า เมื่อบุคคลจดจำข้อมูลภาพได้แล้วภาพในใจที่วาดออกมาจะมีความถูกต้องตามโจทย์และสามารถควบคุมภาพในใจได้มากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) การพัฒนาความสามารถในการออกแบบพบว่า กลุ่มทดลองมีผลคะแนนความสามารถในการออกแบบที่พัฒนามาจากภาพในใจสูงกว่ากลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปริญญา หนันชัยบุตร (2553) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 2) ศึกษาผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ การวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้ การวิจัยระยะที่ 1 การสังเคราะห์ร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการ จำนวน 3 วงจร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 35 คน การวิจัยระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองโดยนำไปขยายผล กับโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย

จ.ขอนแก่น ช่วงชั้นที่ 3 จำนวน 2 ห้องเรียน และโรงเรียนเทศบาลวัดกลาง จ.ขอนแก่น ช่วงชั้นที่ 4 จำนวน 3 ห้องเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 1) กรอบแนวคิดและหลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) ข้อกำหนด 4) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4.1) ขั้นเตรียมความพร้อม 4.2) ขั้นพัฒนาการคิด ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนย่อย คือ การจุดประกาย การรวบรวมความคิด การประเมินทางเลือก 4.3) ขั้นปฏิบัติ ประกอบด้วย 2 ขั้นตอนย่อยคือ การสร้างสรรค์ผลงาน การทบทวน 4.4) ขั้นประเมิน 5) การเตรียมการสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 7) บทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียน สรุปผลการวิจัย พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้านของผู้เรียนทั้ง 2 โรงเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

Enock Swanzy-Impraim (2023) วิจัยเรื่อง Exploring Creative Pedagogical Practices in Secondary Visual Arts Programmer in Ghana. สํารวจแนวทางการสอนเชิงสร้างสรรค์ในแผนการเรียนทัศนศิลป์ระดับมัธยมศึกษาในประเทศกานา การศึกษาด้านทัศนศิลป์ระดับมัธยมศึกษาเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์และศักยภาพในการสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตส่วนบุคคล พัฒนาการของผู้เรียนจะเกิดขึ้นเมื่อครูทัศนศิลป์บูรณาการการสอนเชิงสร้างสรรค์อย่างจริงจังเพื่อกำหนดเป้าหมายความคิดสร้างสรรค์ในตัวผู้เรียน กรอบหลักสูตรก่อนวัยเรียนแห่งชาติของกานาประจำปี 2019 ได้เพิ่มความคิดสร้างสรรค์เป็นเป้าหมายเดียวสำหรับผู้เรียนทุกคน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสอนเชิงสร้างสรรค์ของครูเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการในโรงเรียนมัธยมของรัฐบาลหลายแห่งภายใน Sekondi-Takoradi ประเทศกานา และรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสังเกตสอนของครูผู้เข้าร่วมจำนวน 16 คน เป็นการสอนเชิงสร้างสรรค์ในทางปฏิบัติในแผนการเรียนทัศนศิลป์ระดับมัธยมศึกษาโดยเฉพาะ เนื่องจากวิชาทัศนศิลป์มีความสอดคล้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สรุปผลการวิจัย พบว่า การสอนของครูในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับการสอนเชิงสร้างสรรค์ โดยสังเกตว่าการสอนเน้นครูเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นครูควรบูรณาการการสอนเชิงสร้างสรรค์ตามบริบทในวิชาทัศนศิลป์ระดับมัธยมศึกษา เพื่อส่งเสริมครูให้บรรลุเป้าหมายในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนทุกคน

Siti Mastura Baharudin (2022) วิจัยเรื่อง The Effectiveness of Schoology on Student's Creative Thinking Skills in Visual Art Subject. มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบประสิทธิผลของ Schoology ต่อความสำเร็จทางศิลปะของนักเรียนและทักษะความคิดสร้างสรรค์ใน

การเรียนรู้ทัศนศิลป์ที่ Independent Chinese High School (ICHS) ในปีนี้ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบแผนการทดลองโดยทดสอบก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 2 กลุ่ม จาก ICHS รวมทั้งหมด 80 คน สรุปผลการวิจัย

- 1) การใช้ Schoology ของนักเรียนมีคะแนนสัมฤทธิ์ทางศิลปะและทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม
- 2) ผลสหสัมพันธ์ของเพียร์สันพบว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญระหว่างความสำเร็จทางศิลปะของนักเรียนกับทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ($r=0.302$)
- 3) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการใช้ Schoology ส่งผลเชิงบวกต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในการเรียนรู้ทัศนศิลป์ในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของจีน (ICHS) ดังนั้นการใช้ Schoology ในการเรียนรู้ทัศนศิลป์สามารถดึงดูดความสนใจของครู นักเรียน และนักวิจัยในการนำการ Schoology ไปใช้ในการเรียนรู้ทัศนศิลป์

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถสื่อสารความคิด จินตนาการ ความประทับใจ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกด้วยเทคนิค วิธีการในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ตามที่ตนถนัด ใช้กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ได้ มีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สูงขึ้นเหมาะสมกับพัฒนาการตามช่วงวัยของผู้เรียน สามารถนำเสนอผลงานแสดงออกถึงความคิดความรู้สึก และคุณค่าของผลงานตนเองได้



6. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ได้มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังต่อไปนี้

ปริญญา ปันสุวรรณ (2561) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาชาวบ้าน ภูมิปัญญาพื้นบ้าน หรือภูมิปัญญาไทย เป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากการจัดการของกลุ่มคนในสังคมนั้น ๆ โดยผ่านการสั่งสม ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงให้่องงาม เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตให้มีความปกติสุข อาจมีการผลิตซ้ำและแลกเปลี่ยนสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์ หรือใช้แก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมหรือบริบทของชุมชนหรือสังคมนั้น

วิภาพรรณ พินลา (2560) กล่าวว่า วิธีการและผลงานที่มนุษย์คิดค้นรวบรวม และจัดเป็นความรู้ ถ่ายทอด ปรับปรุงจากคนรุ่นหนึ่งมาสู่คนอีกรุ่นหนึ่งจนเกิดผลิตผลที่ดี งดงาม มีคุณค่า มีประโยชน์ สามารถนำมาแก้ไขปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตได้ เพื่อใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาของชาวบ้านจากองค์ความรู้ ความสามารถทักษะประสบการณ์ที่ผ่านการเลือกสรร เรียนรู้ ปรุงแต่ง และถ่ายทอดสืบต่อกันมาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและยุคสมัย

ราชกิจจานุเบกษา (2559) กล่าวว่า มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม คือ ความรู้ การแสดงออก การประพฤติปฏิบัติ หรือทักษะทางวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านบุคคล เครื่องมือ หรือวัตถุ ซึ่งบุคคล กลุ่มคน หรือชุมชนยอมรับและรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน และมีการสืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งโดยอาจมีการปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของตน

วิวิธ วงศ์ทิพย์ (2557) กล่าวว่า เป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากการสังเกต ประสบการณ์ ความเชื่อ และการเรียนรู้ รวมถึงความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติเพื่อการพึ่งพาอาศัยหรือใช้ประโยชน์จากธรรมชาติในการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น นอกจากนั้นมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตสังคมและวัฒนธรรมของชุมชนโดยการสืบทอด ต่อกันมาหลายชั่วอายุคนเป็นระยะเวลายาวนานจนเป็นแบบแผนที่ได้รับการยอมรับทั่วไป ทั้งนี้อาจมีการแบ่งปันหรือแพร่หลายจากชุมชนหนึ่งไปสู่อีกชุมชนหนึ่งเกิดการนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนาให้มีรูปแบบเฉพาะตามสภาพแต่ละชุมชน จึงทำให้ไม่มีผู้ใดสามารถอ้างความเป็นเจ้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างเด็ดขาด

อังศุธร อังคะนิต (2556) กล่าวว่า พื้นเพความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ทั้งหลายที่ชาวบ้านคิดขึ้นมาจากสติปัญญา ความสามารถของตนเองและผ่านกระบวนการสั่งสม สะสม สืบต่อกันมายาวนานจากบรรพบุรุษมาสู่รุ่นลูกหลาน เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา หรือการดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขในท้องถิ่น

จากความหมายของนักวิชาการข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากพื้นเพความรู้ความสามารถ การคิดค้นรวบรวมจัดเป็นองค์ความรู้ที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต สังคมวัฒนธรรมของชุมชนและประวัติศาสตร์ของตน จนเกิดผลิตภัณฑ์ที่มีประโยชน์ มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต แก้ปัญหาสภาพแวดล้อมในบริบทของชุมชนให้มีความปกติสุขในท้องถิ่น โดยผ่านกระบวนการ สังคม ถ่ายทอด สืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น เป็นระยะเวลายาวนานจนเป็นแบบแผนที่ได้รับการยอมรับทั่วไป

6.2 ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังต่อไปนี้

วิภาพรรณ พินลา (2560) กล่าวว่า สามารถสรุปความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ดังนี้

1. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องที่สั่งสมมาตั้งแต่อดีต เป็นการสะสมความรู้จากประสบการณ์ชีวิตของชาวบ้านเอง หรือจากการได้สืบทอดต่อกันมาจากบรรพบุรุษ ภูมิปัญญาแต่ละด้านได้รับการเรียนรู้มาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน มีการสังเกตทดลองใช้ ปรับเปลี่ยน แก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการดำรงชีวิตประจำวันในแต่ละท้องถิ่น
2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่ชาวบ้านคิดขึ้นได้เองและนำมาใช้ในการแก้ปัญหา และพัฒนาวิถีชีวิตของตนเองให้สมดุลกับสภาพแวดล้อม
3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นจะถ่ายทอดโดยผ่านกระบวนการทางความเชื่อ จารีต ประเพณี วิถีชีวิต การทำมาหากิน พิธีกรรมต่าง ๆ ให้เกิดความสมดุลระหว่างความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ
4. ภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้เกิดความสงบสุขทั้งในชุมชน หมู่บ้าน ชาวบ้านเอง
5. ภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้คนในชุมชนพึ่งพาตนเองได้ ลดการพึ่งพาสังคมภายนอก
6. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและดำรงอยู่กับสังคมมนุษย์มาช้านานมีการเชื่อมโยงกันไปหมดไม่ว่าจะเป็นเรื่องอาชีพ เศรษฐกิจ ความเป็นอยู่ การใช้จ่าย การศึกษา วัฒนธรรมที่ได้สั่งสมและปฏิบัติต่อกันมาในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งสามารถมีผลทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น
7. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นการเรียนรู้จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งผ่านการถ่ายทอดแบบต่าง ๆ ทั้งการแสวงหาหรือการค้นพบ โดยกระบวนการค้นคว้าวิจัย การประดิษฐ์คิดค้น และทดลอง การสร้างสมพัฒนาการ การถ่ายทอด สืบทอดทางการศึกษา และการพร่ำสอน เพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตของคนให้สมดุล และเหมาะสมกับยุคสมัย
8. ภูมิปัญญาท้องถิ่นสั่งสมจากประสบการณ์ของชีวิต สังคม และสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน และถ่ายทอด สืบทอดต่อกันมาจนกลายเป็นวัฒนธรรม
9. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ในชีวิตของคนเราที่ผ่านกระบวนการศึกษา สังเกต คิด วิเคราะห์ จนเกิดปัญหาและตกผลึกมาเป็นองค์ความรู้ที่ประกอบขึ้นมา

จากความรู้เฉพาะหลาย ๆ เรื่อง โดยไม่ได้แยกย่อยออกมาเป็นศาสตร์เฉพาะสาขาวิชา จึงจัดเป็นพื้นฐานขององค์ความรู้สมัยใหม่ที่จะช่วยในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การจัดการ การปรับตัวในการดำเนินชีวิต

เทิดชาย ช่วยบำรุง (2554) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยเป็นวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเป็นไทย เป็นองค์ความรู้ที่มีคุณค่า และความดีงามที่จรจรโลงชีวิตและวิถีชุมชนให้อยู่ร่วมกับธรรมชาติและสภาวะแวดล้อมได้อย่างกลมกลืนและสมดุล เป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพและเป็นรากฐานการพัฒนาที่เริ่มจากการพัฒนาเพื่อการพึ่งพาตนเอง การพัฒนาเพื่อการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน และการพัฒนาที่เกิดจากการผสมผสานองค์ความรู้สากลบนฐานภูมิปัญญาเดิมเพื่อเกิดเป็นภูมิปัญญาใหม่ที่เหมาะสมกับยุคสมัย รวมทั้งมีคุณประโยชน์ในการทำให้ชาติและชุมชน ผ่านพ้นวิกฤตและดำรงความเป็นชาติหรือชุมชนได้ จึงกล่าวได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่มีคุณค่าเพียงต่อท้องถิ่นเท่านั้นแต่หากยังเอื้อประโยชน์อย่างใหญ่หลวงต่อการวางแผนพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนและสร้างสรรค์

จากการศึกษาความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นผู้วิจัยสรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้ที่มีความสำคัญให้คุณค่าต่อวิถีชีวิตและการประกอบอาชีพให้อยู่ร่วมกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จนเกิดผลิตผลที่มีประโยชน์ มีคุณค่า สามารถนำไปใช้เพื่อการพึ่งพาตนเองและการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน โดยผ่านการถ่ายทอดแบบต่าง ๆ เป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์จนเป็นองค์ความรู้ในการแก้ปัญหา การจัดการ การปรับตัวในการดำเนินชีวิต และพัฒนาความเป็นอยู่ของตนเองให้สมดุลกับสภาพแวดล้อม

6.3 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังต่อไปนี้

ปริญญา ปันสุวรรณ์ (2561) ได้แบ่งประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ 10 ประเภท ดังนี้

1. ความเชื่อและประเพณี หมายถึง แนวความคิดที่นำมาซึ่งการปฏิบัติแล้วจะทำให้เกิดความมั่นใจในการดำรงชีวิตประจำวัน แบ่งออกเป็นความเชื่อเกี่ยวกับข้อห้าม ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งที่ให้ปฏิบัติ ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ประเพณีเกี่ยวกับชีวิต และประเพณีเกี่ยวกับสังคม
2. ภาษา หมายถึง ระบบเสียง ไวยากรณ์ ตัวอักษร การสื่อสารทั้งที่เป็นการใช้ภาษาและภาษาที่เป็นสัญลักษณ์ของภาษาที่มีอยู่ในท้องถิ่น
3. วรรณกรรม หมายถึง นิทานพื้นบ้าน นิทานภูมินาม ตำนานพื้นบ้าน บทสวด บทร้องกล่อมเด็ก สำนวนภาษิต ปริศนาคำทาย วรรณกรรมที่บันทึกในเอกสารโบราณ เช่น สมุดข่อย
4. ศิลปกรรม หมายถึง สิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อความงามทางจิตใจ เป็นเครื่องมือในการบอกเล่าความเป็นตัวตนของท้องถิ่น ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม

5. ศิลปะการแสดง หมายถึง การร้อง การรำ การเต้น การฟ้อน การบรรเลง ดนตรี การแสดงเพลงพื้นบ้าน การสวดทำนองต่างๆ

6. การละเล่น หมายถึง การเคลื่อนไหวที่กระทำด้วยความสมัครใจ มีรูปแบบกติกา เช่น การละเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน การต่อสู้ป้องกันตัว

7. การจัดการสิ่งแวดล้อม หมายถึง การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นให้เกิดความยั่งยืน ทั้งที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติและทรัพยากรมนุษย์ เช่น ป่าชุมชน เกษตรอินทรีย์ โครงการชุมชนเข้มแข็ง ธนาคารความดี เป็นต้น

8. อาหารและสุขภาพอนามัย หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับคหกรรมศาสตร์ การทำอาหาร การปรุงอาหาร การจัดสำรับ การดูแลรักษาสุขภาพ การรักษาโรค แพทย์แผนไทย

9. การประกอบอาชีพ หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพของคนในชุมชน เช่น เกษตรกรรม ปศุสัตว์ ประมง อุตสาหกรรม

10. งานช่างฝีมือ หมายถึง องค์ความรู้ในเชิงช่าง การเลือกใช้วัสดุ และกลวิธีการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ สะท้อนพัฒนาการทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชน เช่น ทอผ้า จักสาน เครื่องปั้นดินเผา แกะสลัก เครื่องประดับ เครื่องหนัง งานไม้ งานโลหะ งานเย็บปักถักร้อย งานดอกไม้ เป็นต้น

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (2558) ได้ประชุมระดมความคิดจากผู้ทรงคุณวุฒิทุกแขนงเห็นว่าประเทศไทยมีมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่มีลักษณะโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ จึงได้จำแนกสาขาทางภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไว้มากกว่าที่อนุสัญญาที่ยูเนสโกกำหนดไว้ 7 ประเภท ดังนี้

1. ศิลปะการแสดง หมายถึง การแสดงดนตรี การรำ การเต้น และละครที่เป็นเรื่องราวทั้งที่เป็นการแสดงตามขนบแบบแผน และ/หรือมีการประยุกต์เปลี่ยนแปลง การแสดงที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการแสดงออกต่อหน้าผู้ชมและมีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความบันเทิง และ/หรือเป็นงานแสดงที่ก่อให้เกิดการคิด วิพากษ์ นำไปสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคม แบ่งออกเป็น 1) ดนตรี และเพลงร้อง 2) นาฏศิลป์และการละคร

2. งานช่างฝีมือดั้งเดิม หมายถึง ภูมิปัญญา ฝีมือช่าง การเลือกใช้วัสดุ และกลวิธีการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ สะท้อนพัฒนาการทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชน แบ่งออกเป็น 1) ผ้าและผลิตภัณฑ์จากผ้า 2) เครื่องจักสาน 3) เครื่องรัก 4) เครื่องปั้นดินเผา 5) เครื่องโลหะ 6) งานไม้ 7) เครื่องหนัง 8) เครื่องประดับ 9) งานศิลปกรรมพื้นบ้าน 10) ผลิตภัณฑ์อย่างอื่น

3. วรรณกรรมพื้นบ้าน หมายถึง วรรณกรรมที่ถ่ายทอดอยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้าน โดยครอบคลุมวรรณกรรมที่ถ่ายทอดโดยวิธีการบอกเล่าและที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร

แบ่งออกเป็น 1) นิทานพื้นบ้าน 2) ตำนานพื้นบ้าน 3) บทสวดหรือบทกล่าวในพิธีกรรม 4) บทร้องพื้นบ้าน 5) สำนวน ภาษิต 6) ปริศนาคำทาย 7) คำรา

4. กีฬาภูมิปัญญาไทย หมายถึง การเล่น การกีฬา และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวที่มีการปฏิบัติกันอยู่ในประเทศไทยและมีเอกลักษณ์สะท้อนวิถีไทย แบ่งออกเป็น 1) การละเล่นพื้นบ้าน 2) กีฬาพื้นบ้าน 3) ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว

5. แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล หมายถึง การประเพณีปฏิบัติในแนวทางเดียวกันของคนในชุมชนที่สืบทอดต่อกันมาบนหนทางของมงคลวิถี นำไปสู่สังคมแห่งสันติสุข แสดงให้เห็นอัตลักษณ์ของชุมชนและชาติพันธุ์นั้น ๆ แบ่งออกเป็น 1) มารยาท 2) ขนบธรรมเนียมประเพณี

6. ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล หมายถึง องค์ความรู้วิธีการ ทักษะ ความเชื่อ แนวปฏิบัติและการแสดงออกที่พัฒนาขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและเหนือธรรมชาติ แบ่งออกเป็น 1) อาหารและโภชนาการ 2) การแพทย์แผนไทยและการแพทย์พื้นบ้าน 3) โหราศาสตร์และดาราศาสตร์ 4) การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ 5) ชัยภูมิและการตั้งถิ่นฐาน

7. ภาษา หมายถึง เครื่องมือที่ใช้สื่อสารในวิถีการดำรงชีวิตของคนกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนโลกทัศน์ ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชน ทั้งเสียงพูด ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียงพูด แบ่งออกเป็น 1) ภาษาไทย 2) ภาษาท้องถิ่น 3) ภาษาสัญลักษณ์

อนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (2556) ของยูเนสโกได้กำหนดประเภทของภูมิปัญญาไว้ 5 ประเภท คือ 1) ประเพณีและการแสดงออกที่เป็นมรดกของชุมชน ภาษาในฐานะพาหะ 2) ศิลปะการแสดง 3) แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล 4) ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล 5) งานช่างฝีมือดั้งเดิม

6.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้ การถ่ายทอดและการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

6.4.1 ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงภูมิปัญญาไทย (Thai Wisdom Arts Education)

วิรุณ ตั้งเจริญ (2548) กล่าวว่า การพิจารณาถึงภูมิปัญญาไทยสามารถพิจารณาพหุสาขานกันได้ ทั้งสองด้าน ด้านหนึ่งคือ ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาพื้นบ้านที่ได้พัฒนาสืบต่อกันมาในชุมชนเป็นภูมิปัญญาเพื่อการดำรงชีวิตและการแก้ปัญหาในการใช้ชีวิตร่วมกันในชุมชน ท่ามกลางธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ซึ่งภูมิปัญญาพื้นบ้านนี้ได้ผ่านการพัฒนาเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมสอดคล้องในแต่ละช่วงเวลา และอีกด้านหนึ่งคือภูมิปัญญาที่คนไทยคิดค้นและสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ซึ่งภูมิปัญญาความรู้ที่เกิดขึ้นนี้จะเกิดขึ้นในอดีต ในปัจจุบันหรือในอนาคตก็ได้ เมื่อเรากล่าวถึงภูมิปัญญา

ย่อมหมายถึง “ปัญญา” ที่ติดดิน(ภูมิ=แผ่นดิน) มีคุณค่าบนโลกตามความเป็นจริง ภูมิปัญญาเป็นนามธรรมแต่ภูมิปัญญาก็สะท้อนสู่พฤติกรรม วัฒนธรรมและธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยภาพรวมของภูมิปัญญาหรือภูมิปัญญาไทย สามารถแยกพิจารณาได้เป็น 8 ด้าน ดังนี้ 1) วิธีการดำเนินชีวิต 2) ขนบธรรมเนียมประเพณี 3) ปรัชญาความเชื่อ 4) เรื่องเล่าพื้นบ้าน 5) ความเชื่อทางศาสนา 6) การละเล่นพื้นบ้าน 7) ศิลปะและงานช่าง 8) ภูมิปัญญาความร่วมมือ

การศึกษาทางด้านพหุศิลปศึกษา สามารถเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาไทยทั้งที่สืบทอดมาจากอดีต ภูมิปัญญาพื้นบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น และภูมิปัญญาความร่วมมือ สามารถนำมาพัฒนาเป็นกระบวนการเรียนการสอน ทั้งการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย โดยแยกกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดังนี้

1. การแสวงหาความรู้ภูมิปัญญาไทยจากบุคคล ในรูปแบบการพูดคุย สอบถาม สัมภาษณ์ จากปราชญ์พื้นบ้าน พระสงฆ์ ผู้สอนศาสนา ผู้เฒ่า ศิลปิน ช่างพื้นบ้าน ผู้ประกอบอาชีพแต่ละอาชีพ ซึ่งมีภูมิปัญญามากมายทางด้านศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาที่เป็นความคิด ขนบธรรมเนียมประเพณี

2. การแสวงหาความรู้ภูมิปัญญาไทยจากเอกสารและบันทึกต่าง ๆ เช่น จากสมุดข่อย หนังสือจดหมายเหตุ งานวิจัย ทั้งทางด้านปรัชญาความคิด การดำรงชีวิต ศิลปวัฒนธรรม

3. การแสวงหาความรู้ภูมิปัญญาจากประสบการณ์ตรง เป็นการเดินทางไปสู่แหล่งข้อมูล การใช้ชีวิตฝังตัวอยู่ในแหล่งข้อมูลหรือแหล่งประสบการณ์โดยตรง เรียนรู้ สังเกต และซึมซับประสบการณ์รอบตัวด้วยตนเอง ซึ่งสามารถสัมผัสและเรียนรู้ภูมิปัญญาได้ทุกด้าน

4. การพัฒนาภูมิปัญญาไทย เมื่อเรามีชีวิตอยู่กับภูมิปัญญาของเรา ได้ศึกษาค้นคว้าหรือได้มีประสบการณ์ตรง เราสามารถอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาทั้งหลายให้เหมาะสมสอดคล้องกับ ปัจจุบัน เหมาะสมสอดคล้องกับชุมชน ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการสร้างสรรค์ชิ้นใหม่

5. การสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะและงานช่าง ทั้งศิลปะการแสดง ดนตรี และทัศนศิลป์ งานช่างที่มีความหลากหลายในแต่ละภูมิภาคและชุมชน ไม่ว่าจะเป็น เครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักสาน การทอผ้า งานแกะไม้ การทำเครื่องถม เป็นต้น

การสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะจากภูมิปัญญาไทย จำเป็นต้องเรียนรู้ ทำความเข้าใจ แสวงหาประสบการณ์ตรง สร้างองค์ความรู้เพื่อพัฒนามาสู่การสร้างสรรค์ กิจกรรมพหุศิลปศึกษาสามารถสร้างสรรค์ได้ทั้งในเชิงพหุศิลปศึกษาที่บูรณาการสื่อการแสดงออก ทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง ดนตรี เข้าด้วยกัน หรือการบูรณาการสื่อที่หลากหลายในแต่ละสาขา เช่น ทัศนศิลป์สื่อผสม การแสดง

ผสมผสาน และดนตรีผสมผสาน ระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ไทยกับสากล หรือบูรณาการกับกิจกรรมอื่น ๆ พร้อมกันนั้น ก็สามารถแยกการแสดงออก แยกสื่อ แยกลักษณะการสร้างสรรค์ได้เช่นกัน

6.4.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้ การถ่ายทอดและการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน (2557) ได้ให้ทัศนะในด้านที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นว่า ในโรงเรียนควรนำเนื้อหาสาระจากชุมชน ทั้งด้านวิถี การประกอบอาชีพ ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเรียนรู้ในห้องเรียนอีกด้วย ทำได้โดยจัดเป็นบทเรียน รายวิชาและหลักสูตรสถานศึกษา โดยนำสาระของชุมชนเข้าไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน การเรียนรู้ชุมชนเป็นการนำเอาเนื้อหาสาระในชุมชนมาเรียนรู้ให้เกิดความรู้ความเข้าใจในตนเอง รู้จักสภาพความเป็นอยู่ เข้าใจความเป็นไปในชุมชนของตนจนทำให้เกิดความรักความภาคภูมิใจและรักหวงแหนความเป็นชุมชนของตน

ปรียาภรณ์ ตั้งคุณานันต์ (2557) กล่าวว่า การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การเรียนการสอน มีกิจกรรมการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร ศึกษาวิเคราะห์หลักการ จุดหมาย โครงสร้างเวลาเรียน แนว ดำเนินการและการวัดผลการประเมินผลและการติดตามผล ว่ามีส่วนใดบ้างที่กำหนดเนื้อหาสาระเกี่ยวกับชุมชนหรือท้องถิ่น
2. ศึกษาคำอธิบายงานต่าง ๆ ในกลุ่มงานอาชีพ วิเคราะห์เนื้อหาสาระที่จะต้องจัดให้นักเรียนได้รู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแต่ละงาน แล้วพิจารณาเนื้อหาสาระว่ามีภูมิปัญญาท้องถิ่นใดที่ควรให้นักเรียนได้เรียนรู้
3. ออกแบบเก็บข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่จะนำมาใช้ในการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. การสำรวจและบันทึกข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. จัดทำแฟ้มข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น มีกิจกรรมที่ควรดำเนินการดังนี้ คือ
 - 5.1 พิจารณาว่าหากเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นควรมีข้อมูลสำคัญใดบ้าง
 - 5.2 สร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 5.3 วางแผนเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 5.4 นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดทำแฟ้มข้อมูล
6. ศึกษาวิเคราะห์คำอธิบายทุกงานในกลุ่มสาระและจัดทำกำหนดการสอน
7. เตรียมการสอนโดยการเขียนแผนการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีสาระสำคัญ การเรียนการสอน การวัดและประเมินผลการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักสูตร
8. สอนตามแผนการสอนที่เตรียมไว้

9. วัดและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแผนการสอนและบันทึกผลการประเมิน
 สะสมไว้ เพื่อสรุปผลการประเมินจัดระดับคุณภาพปลายภาคเรียน

จักรกฤษณ์ ดาวโรตง (2553) กล่าวว่า แนวทางในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

1. การค้นคว้าวิจัย ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาของไทยในด้านต่าง ๆ
 ของท้องถิ่น จังหวัด ภูมิภาคและของประเทศโดยเฉพาะภูมิปัญญาของท้องถิ่น เพื่อมุ่งศึกษาให้รู้ความ
 เป็นมาในอดีตและสภาพการณ์ในปัจจุบัน

2. การอนุรักษ์ โดยการปลูกจิตสำนึกให้คนในท้องถิ่นตระหนักถึงคุณค่า แก่นสาระ
 และความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ ส่งเสริมสนับสนุนการจัดกิจกรรมตามประเพณีและ
 วัฒนธรรมต่าง ๆ สร้างจิตสำนึกของความเป็นคนในท้องถิ่นที่จะต้องร่วมกันอนุรักษ์ภูมิปัญญาที่เป็น
 เอกลักษณ์ของท้องถิ่น สนับสนุนให้มีพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหรือพิพิธภัณฑ์ชุมชนขึ้นเพื่อแสดงสภาพวิถี
 ชีวิต ความเป็นมาของชุมชนอันจะสร้างความรู้และความภูมิใจในท้องถิ่นอีกด้วย

3. การฟื้นฟู โดยการเลือกสรรภูมิปัญญาที่กำลังจะสูญหายหรือที่สูญหายไปแล้วมา
 ทำให้มีคุณค่าและมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตในท้องถิ่นโดยเฉพาะพื้นฐานทางจริยธรรม คุณธรรม
 และ ค่านิยม

4. การพัฒนา ควรริเริ่มสร้างสรรค์และปรับปรุงภูมิปัญญาให้เหมาะสมกับยุคสมัย
 เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยใช้ภูมิปัญญาเป็นพื้นฐานในการรวมกลุ่มการ
 พัฒนา อาชีพ ควรนำความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาช่วยต่อยอดเพื่อใช้ในการผลิต
 การตลาด และการบริหาร ตลอดจนการป้องกันและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

5. การถ่ายทอด โดยการนำภูมิปัญญาที่ผ่านการเลือกสรรกลั่นกรองด้วยเหตุและผล
 อย่าง รอบคอบและรอบด้านแล้วไปถ่ายทอดให้แก่คนในสังคมได้รับรู้ เกิดความเข้าใจ ตระหนักใน
 คุณค่า คุณประโยชน์และปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม โดยผ่านสถาบันครอบครัว ชุมชนสถาบันการศึกษา
 หน่วยงาน องค์กรภาครัฐและเอกชนและการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมต่าง ๆ

6. ส่งเสริมกิจกรรม โดยการส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดเครือข่าย การสืบสานและ
 พัฒนาภูมิปัญญาของชุมชนต่าง ๆ เพื่อจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง

7. การเสริมสร้างอัตลักษณ์ ควรส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของ
 ชาวบ้าน ผู้ดำเนินงานและประชาชนท้องถิ่นให้มีโอกาสแสดงศักยภาพด้านภูมิปัญญาและพัฒนาความรู้
 ความสามารถได้อย่างเต็มที่ จัดให้มีการยกย่องและประกาศเกียรติคุณในลักษณะต่าง ๆ รวมทั้ง
 ส่งเสริมให้มีโอกาสได้รับการยกย่องและประกาศเกียรติคุณในระดับที่สูงขึ้นไป

อบเชย แก้วสุข (2543) กล่าวว่า การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง การถ่ายทอดความรู้ที่ได้รับมาจากประสบการณ์ ด้วยการบอกวิชาความรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยผู้สอนไม่ได้เรียนการสอนจากสถาบันใด แต่จะใช้สามัญสำนึก ความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่ถ่ายทอดและส่งต่อความรู้ไปยังบุคคลและสังคมอื่น การเรียนการสอนจึงเกิดขึ้นจากการเลียนแบบและจดจำสืบทอดกันมาในครอบครัว ใช้การถ่ายทอดโดยการอธิบายทุกขั้นตอน สาธิต ทำให้ดูเป็นตัวอย่าง การบอกเล่า การลงมือปฏิบัติจริง ฯลฯ เพื่อให้ ผู้เรียนเข้าใจแล้วนำไปปฏิบัติตามและปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ และสามารถนำไปใช้ได้จริง ๆ วิธีการถ่ายทอดมีหลากหลายรูปแบบ ดังนี้

1. การสาธิต คือการทำให้ดูเป็นตัวอย่าง อธิบายทุกขั้นตอนให้ผู้เรียนเข้าใจแล้วให้ปฏิบัติตาม เป็นวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาที่ผู้ถ่ายทอดแสดงหรือกระทำพร้อมกับการบอกหรืออธิบาย เพื่อให้ผู้รับการถ่ายทอดได้รับประสบการณ์ตรงในเชิงรูปธรรม จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการ ขั้นตอน และสามารถนำไปปฏิบัติได้ การสาธิตที่นิยมใช้ในการถ่ายทอดภูมิปัญญาคือ การสาธิตวิธีการ และการสาธิตประกอบการบรรยาย

2. การบอกเล่า คือการบรรยายด้วยวาจา เป็นวิธีการที่ผู้ถ่ายทอดเป็นฝ่ายบอกเล่า อธิบาย หรือถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ที่สั่งสมของตนให้แก่ผู้รับการถ่ายทอดในรูปแบบของคำพูด โดยผู้ถ่ายทอดจะต้องเป็นฝ่ายเตรียมเนื้อหาที่จะพูด วิธีนี้ผู้ถ่ายทอดจะมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้ให้ความรู้ ส่วนผู้รับการถ่ายทอดจะเป็นผู้รับฟังจดจำความรู้หรือบันทึกสาระสำคัญต่าง ๆ ที่ได้รับฟังตามไปด้วย นอกจากนี้ยังมีวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาได้อีกหลายประเภท คือ วิธีการถ่ายทอดโดยให้เรียนรู้จากสื่อด้วยตนเอง วิธีการถ่ายทอดโดยจัดในรูปของแหล่งเรียนรู้ วิธีการถ่ายทอดโดยใช้การแสดงพื้นบ้านเป็นสื่อ และวิธีการถ่ายทอดโดยบันทึกองค์ความรู้ไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ตำรา หนังสือ วิดีโอ วิกิพีเดียในรูปของ วีซีดี ดีวีดี เทปเสียง แผ่นซีดี เว็บไซต์ ฯลฯ เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาเรียนรู้และสืบสานภูมิปัญญาต่อไป สุชาติ สวรรณกรรม (2553)

3. การลงมือปฏิบัติจริง คือ คำบรรยาย อธิบาย สาธิตแล้วนำไปปฏิบัติจริงและปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ เพราะผลงานที่จะใช้ดำรงชีวิตได้ต้องเป็นผลงานที่เกิดขึ้นจริง นำเอาไปใช้ประโยชน์ได้ ไม่ใช่ผลงานที่กล่าวอ้างไว้ในตำราเท่านั้น ผู้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญาจากปราชญ์ท้องถิ่นส่วนมากจะเป็นคนในครอบครัว เป็นญาติในสายเลือด ที่เป็นอย่างนี้เพราะหลายสาเหตุ คือ กลัวแก่งแย่งทำมาหากิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้ที่จะต้องทำผลผลิตเพื่อค้าขาย มีความเชื่อและถือสัจจะจาก ปู่ ย่า ตา ทวด ที่ต้องการปกปิดเคล็ดลับหรือกลวิธีการผลิต การถ่ายทอดสมัยก่อนมิได้ใช้ตำราแต่จะใช้วิธีการทำเลียนอย่าง ประพจน์ปฏิบัติตาม ผ่านหรือไม่ผ่านครูผู้ฝึกเท่านั้นจะรู้ดี ศิษย์หรือผู้รับการถ่ายทอดจะรับการถ่ายทอด เรียนและปฏิบัติด้วยความเคารพ ก่อนจะลงมือทำอะไรต้องแสดงความเคารพ เช่น ไหว้ครู ยกครู

รัตน์ะ บัณฑิต (2537) กล่าวว่า วิธีการค้นหาภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือการศึกษาเพื่อสืบค้นรวบรวมภูมิปัญญาท้องถิ่นมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กำหนดเลือกประเด็นหรือขอบข่ายสาระภูมิปัญญา ในการเริ่มศึกษาหรือค้นหาภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น ผู้ทำการศึกษาควรมีการกำหนดขอบข่าย สาระหรือประเด็นที่จะทำการค้นหาและศึกษาให้ชัดเจน เช่น การทำมาหากิน การสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม ความเชื่อ คำสอน และพิธีกรรม เป็นต้น การกำหนดเลือกประเด็นของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่จะทำการศึกษาค้นหาขึ้นอยู่กับความสนใจหรือวัตถุประสงค์ของผู้ที่ทำการศึกษาเป็นสำคัญว่าจะทำการศึกษาค้นหาไปเพื่ออะไร

2. กำหนดเลือกชุมชนท้องถิ่น หลังจากกำหนดประเด็นเลือกภูมิปัญญาที่จะทำการศึกษาแล้ว ก็เป็นการกำหนดชุมชนท้องถิ่น (หรือที่เรียกว่า “สนามวิจัย”) ที่จะไปดำเนินการศึกษา ค้นหาค้นหา ซึ่งในการกำหนดเลือกชุมชนท้องถิ่นนี้ จะต้องมีปรากฏการณ์ในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ผู้ทำการศึกษา ค้นหาค้นหาเกิดขึ้น และควรคำนึงถึงความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ สำหรับการเข้าไปอยู่ในชุมชน (กรณีผู้ศึกษาค้นหาเป็นบุคคลภายนอกชุมชน) เช่น การคมนาคม การหาที่พัก การติดต่อสื่อสารกับกลุ่มคนภายในชุมชน เป็นต้น ทั้งนี้ควรมีการสำรวจศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ เสียก่อน

3. การเข้าอยู่ร่วมในชุมชน ในกรณีที่ผู้ทำการศึกษาเป็นบุคคลภายนอกชุมชน ยังไม่มีความคุ้นเคยกับคนในชุมชนนั้น ๆ การเข้าไปอยู่ในชุมชนควรที่จะต้องทำการแนะนำตนเองกับผู้นำที่เป็นทางการของชุมชนนั้น เช่น ผู้ใหญ่บ้าน กำนัน โดยอาจจะใช้หนังสือรับรองการประกอบการแนะนำของตนเอง ควรมีการติดต่อสถานที่พักไว้ก่อนล่วงหน้า สถานที่พักเหมาะสำหรับการเข้าพักในระยะแรก ๆ ภายในชุมชน ได้แก่ บ้านพักครู วัด บ้านพักเจ้าหน้าที่ ผู้ทำการศึกษาควรสร้างสัมพันธภาพกับชาวบ้าน หรือกลุ่มคนทั่ว ๆ ไปภายในชุมชนก่อนที่จะเริ่มดำเนินการศึกษาค้นหาภูมิปัญญาท้องถิ่น

4. การวางแผนเก็บรวบรวมข้อมูล ในการวางแผนเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ควรจัดเตรียมดังต่อไปนี้

4.1 การกำหนดแหล่งข้อมูลควรพิจารณาเกี่ยวกับที่มาของภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ตัวบุคคล สถานที่ เอกสารบันทึก เป็นต้น

4.2 การกำหนดเครื่องมือและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล มีหลายลักษณะให้เลือกใช้ควรพิจารณาตามลักษณะข้อมูลและแหล่งข้อมูลเป็นสำคัญ โดยทั่วไปแล้วเครื่องมือและวิธีการที่นิยมใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย

4.2.1 การสังเกตและแบบบันทึกการสังเกต ในการรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น บางครั้งจะใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น หลังจากการสังเกตได้แล้วควรต้องทำการบันทึกข้อมูลที่ได้ลงในแบบบันทึกทันทีที่ทั้งนี้เพื่อป้องกันการหลงลืม

4.2.2 การสัมภาษณ์ บางครั้งการใช้วิธีการสัมภาษณ์อาจเหมาะสมสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นและจะทำให้ได้ข้อเท็จจริงที่น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น โดยอาจใช้ได้ทั้งการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) เป็นต้น การใช้วิธีการสัมภาษณ์จะมีความเหมาะสมก็ต่อเมื่อผู้สัมภาษณ์ได้สร้างสัมพันธภาพ กับคนคุยกับผู้ให้สัมภาษณ์ การสัมภาษณ์อาจบันทึกเทปด้วยก็ได้แต่ต้องขออนุญาตบันทึกเทปจากผู้ให้สัมภาษณ์เสียก่อน

4.2.3 การสำรวจเอกสาร ในบางกรณีข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นได้มีการบันทึกไว้แล้วในเอกสารต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชน หรือได้รับการค้นคว้าบันทึกไว้โดยบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่อยู่นอกชุมชน ตลอดจนได้รับการเก็บรวบรวมไว้ในห้องสมุดของหน่วยงานต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้เคียงกับชุมชนนั้น ๆ ซึ่งถ้าเป็นกรณีเช่นนี้ ผู้ทำการศึกษาค้นหาก็กดำเนินการศึกษา ค้นหาข้อมูลด้วยการสำรวจรวบรวมจากเอกสารบันทึกตามแหล่งดังกล่าว

5. การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ภายหลังจากที่ได้วางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นแล้ว ก็ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามแผนที่กำหนดไว้ ทั้งนี้การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลควรมีการนัดหมายไว้ล่วงหน้าในบางกรณี หรือไม่ควรเคร่งครัด ยึดแบบแผน หรือเวลาในการเก็บข้อมูลและทุกครั้งควรมีการปรับและยืดหยุ่นให้เหมาะสมตามสถานการณ์ ควรระมัดระวังสัมพันธภาพระหว่างผู้เก็บข้อมูลกับผู้ให้ข้อมูลให้มีความสม่ำเสมออย่ารุ้ล้ำวงเอาข้อมูล จนกระทั่งก่อให้เกิดความอึดอัดกับผู้ให้ข้อมูลในการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์นั้น ควรสร้างบรรยากาศให้เป็น การพูดคุยกันเรื่อย ๆ ธรรมดาไม่มุ่งหวังเร่งรัดเอาคำตอบให้ได้ทันทีทันใด เช่นเดียวกับการสังเกต หากจะมีการถ่ายรูปหรือบันทึกเสียงควรขออนุญาตผู้ให้ข้อมูลเสียก่อน

6. การวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วก่อนที่จะทำการวิเคราะห์ควรมีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งสามารถตรวจสอบได้ด้วยวิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ได้แก่ การตรวจสอบด้านแหล่งข้อมูล การตรวจสอบด้านวิธีการ และการตรวจสอบผู้รวบรวมข้อมูล เป็นต้น การวิเคราะห์ข้อมูลนิยมใช้การวิเคราะห์ข้อมูลนิยมใช้การวิเคราะห์จำแนกสรุปแบบบรรยายให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียกว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น

จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ ถ่ายทอดและการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นผู้วิจัยได้นำแนวทางไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยการพัฒนาภูมิปัญญา ริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง และมีการถ่ายทอด ส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการบอกเล่า การสาธิต การลงมือปฏิบัติร่วมกันกับคนในชุมชน โดยใช้แนวคิดวิธีการค้นหาหรือสืบค้นภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

6.5 ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัย ได้นำสถานที่ชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี เป็นพื้นที่ในการวิจัย สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่นวิถีชีวิตชาวมอญเกาะเกร็ด มาใช้เป็นเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

ลักษณะที่ตั้งและอาณาเขตเกาะเกร็ด

ตำบลเกาะเกร็ดเป็นพื้นที่ที่มีแม่น้ำเจ้าพระยาล้อมรอบมีเนื้อที่ประมาณ 4.2 ตารางกิโลเมตร หรือ ประมาณ 2,625 ไร่ ตั้งอยู่ทางทิศใต้ของอำเภอปากเกร็ด ระยะห่างประมาณ 2 กิโลเมตร มีอาณาเขตติดต่อกับพื้นที่ข้างเคียง ดังนี้

ทิศเหนือ ติดกับตำบลคลองพระอุดม โดยมีแม่น้ำเจ้าพระยากลาง

ทิศใต้ ติดกับตำบลท่าอิฐ โดยมีแม่น้ำเจ้าพระยากลาง

ทิศตะวันออก ติดกับตำบลปากเกร็ด โดยมีแม่น้ำเจ้าพระยากลาง

ทิศตะวันตกติดกับตำบลอ้อมเกร็ด, บางพลับ โดยมีแม่น้ำเจ้าพระยากลาง

ตำบลเกาะเกร็ดประกอบด้วย หมู่บ้าน 7 หมู่บ้าน คือ

หมู่ที่ 1 บ้านลัดเกร็ด

หมู่ที่ 5 บ้านท่าหน้า

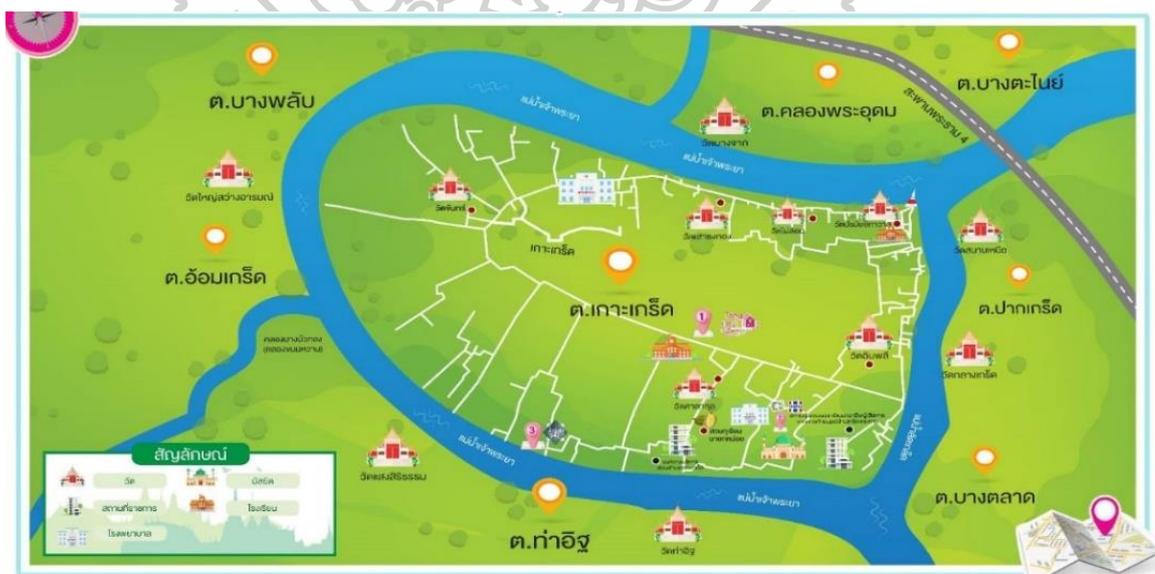
หมู่ที่ 2 บ้านศาลากุลนอก

หมู่ที่ 6 บ้านเสาธงทอง

หมู่ที่ 3 บ้านศาลากุลใน

หมู่ที่ 7 บ้านโองอ่าง

หมู่ที่ 4 บ้านคลองสระน้ำอ้อย



แผนภาพที่ 5 แผนที่แสดงพื้นที่เกาะเกร็ด

ที่มา: Facebook องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเกร็ด

ความเป็นมาและปัจจุบันของเกาะเกร็ด

เกาะเกร็ดเป็นเกาะขนาดใหญ่กลางแม่น้ำเจ้าพระยา มีลักษณะทางภูมิศาสตร์เป็นเกาะมาตั้งแต่สมัยอยุธยาอย่างน้อยที่สุดตั้งแต่รัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เห็นได้จากมีภาพเกาะเกร็ดปรากฏอยู่ในแผนที่ของชาวต่างประเทศที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทยสมัยนั้น และมีสภาพเป็นเกาะขนาดใหญ่อย่างชัดเจนตั้งแต่ พ.ศ.2256 ในรัชสมัยพระเจ้าท้ายสระ อลิสรา รามโกมุท (2556)

เกาะเกร็ดก่อนรัชสมัยพระเจ้าท้ายสระเป็นแผ่นดินที่ยื่นโค้งออกไปเป็นรูปเกือกม้า มีคลองเกร็ดน้อยไหลจากบ้านปากเต็วจนน้อยผ่านบ้านเต็วจนน้อยไปออกตรงวัดปากอ่าวหรือวัดปรมัยยิกาวาสวรรวิหาร คลองเกร็ดน้อยเดิมอาจถูกขุดขึ้นเพื่อให้ชุมชนตรงกลางเกร็ด สามารถใช้น้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคได้สะดวกและเพื่อย่นระยะเวลาการเดินทางขึ้นล่องของผู้ที่จำเป็นจะต้องเดินทางผ่านปากเต็วจน ทำให้แผ่นดินส่วนนี้มีสภาพเป็นเกาะแต่ไม่เด่นชัดนัก จนกระทั่ง พ.ศ.2265 ในรัชสมัยพระเจ้าท้ายสระทรงเห็นว่าแม่น้ำตรงคู้บางบัวทองอ้อมมากจึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้พระธนบุรีเป็นแม่กองขุดคลองเกร็ดน้อยให้ลึก 6 ศอกกว้าง 6 วา ยาว 29 เส้นเศษ เป็นทางลัดให้แม่น้ำเจ้าพระยาไหลตรงลงไปทางใต้ได้ซึ่งต่อมากระแสน้ำกัดเซาะตลิ่งออกไปจนทำให้คลองลัดนี้กว้างออกไปกว่าที่ขุดไว้มาก ทำให้มีผู้นิยมใช้เส้นทางลัดนี้เพราะเป็นเส้นทางตรงทำให่นระยะเวลาการเดินทางได้มาก ใช้ในการเดินทางติดต่อระหว่างชุมชนและบรรทุกสินค้าที่นำขึ้นไปหรือล่องลงมาขาย เมื่อคลองลัดเกร็ดมีความสำคัญมากขึ้นชุมชนบริเวณเกร็ดนี้ก็มีความสำคัญตามไปด้วย โดยเฉพาะมีความสำคัญในการที่เป็นจุดผ่านของเรือสินค้าทั้งไทยและต่างประเทศ ทำให้ต้องตั้งด่านเพื่อตรวจตราสินค้าขึ้นที่บ้านปากเกร็ด สันนิษฐานว่าด่านที่ปากเกร็ดเป็นด่านขนอน ตั้งขึ้นเมื่อใดไม่ปรากฏหลักฐาน แต่คงมีปรากฏให้เห็นอย่างน้อยที่สุดในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

เกาะเกร็ดเกิดขึ้นจากการขุดขยายคลองลัดเกร็ดน้อย ที่อยู่เหนือบ้านปากเต็วจนขึ้นไปให้กว้างขึ้น เพื่อใช้เป็นเส้นทางลัดในการเดินทางโดยเรือขึ้นล่องระหว่างกรุงศรีอยุธยากับปากน้ำ หรือปากทะเลสู่อ่าวไทย เกาะเกร็ดเป็นเกาะขนาดใหญ่ในแม่น้ำเจ้าพระยามาตั้งแต่สมัยพระเจ้าท้ายสระแห่งกรุงศรีอยุธยาเป็นชุมชนซึ่งเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางมาตั้งแต่สมัยอยุธยา เพราะเป็นจุดที่เรือซึ่งจะขึ้นไปอยุธยาหรือล่องลงมาบางกอกจะต้องแล่นผ่าน นอกจากนี้ที่ปากคลองลัดเกร็ดทางด้านทิศตะวันออกของเกาะเกร็ด ยังเป็นที่ตั้งด่านปากเกร็ด ด่านขนอนสำหรับตรวจตราสิ่งของและเก็บภาษี ต้องห้ามที่จะนำเข้าหรือส่งออกนอกประเทศ ทำให้ชุมชนบริเวณเกาะเกร็ด ได้แก่ ชุมชนปากเต็วจนน้อยขยายตัวเป็นชุมชนใหญ่และเป็นจุดแลกเปลี่ยนซื้อขายสินค้าที่สำคัญจุดหนึ่ง ทำให้ชาวบ้านนำสินค้ามาแลกเปลี่ยนซื้อขายกันหรือแลกเปลี่ยนซื้อขายกับเรือสินค้าต่างประเทศกันมากทำให้มีตลาดน้ำขนาดใหญ่เกิดขึ้น จนมีการเรียกชุมชนบริเวณที่เป็นตลาดนี้ว่า บ้านบางตลาด (ตลาดน้ำบางตลาดนี้มีอยู่ถึง พ.ศ.2506 หลังจากนั้นที่ดินบริเวณนี้ถูกเวนคืน ตลาดน้ำแห่งนี้จึงเลิกไป) ในระหว่างที่มีการสร้างวัด

ปากอ่าวหรือวัดปรมัยยิกาวาสวรวิหารที่เกาะเกร็ด ตลาดแห่งนี้ได้ขยายตัวไปทางวัดบ่อ เกิดเป็นตลาด
 บกขนาดใหญ่เรียกว่าตลาดปากเกร็ดสืบมาจนปัจจุบัน ชุมชนบริเวณตลาดปากเกร็ดขยายตัวขึ้น
 เรื่อย ๆ เป็นที่ตั้งที่ว่าการอำเภอ โรงพักหรือสถานีตำรวจ และท่าเรือโดยสาร ท่าเรือตลาด ปากเกร็ด
 เป็นท่าเรือสำคัญที่เรือโดยสารทุกลำจะต้องหยุดรับส่งผู้โดยสาร ในอดีตมีเรือโดยสารระยะไกล ที่หยุด
 รับส่งผู้โดยสารที่ท่าเรือปากเกร็ดหลายสาย ได้แก่ เรือสุพรรณ (สีเลือดหมู) วิ่งระหว่างสุพรรณบุรี -
 ท่าเตียน เรือมหาราช (สีแดง) วิ่งระหว่างอำเภอมหาราช - ท่าเตียน เป็นต้น แสดงให้เห็นว่าปากเกร็ด
 เป็นชุมชนสำคัญมาก มีการติดต่อกับชุมชนที่อยู่ห่างไกลมาโดยตลอด

นับแต่อดีตเกาะเกร็ดเป็นสถานที่ที่มีความสำคัญและเป็นที่ยึดกุมหลาย เห็นได้จากแผนที่
 ของชาวต่างชาติต่าง ๆ ที่เดินทางเข้ามายังประเทศไทยในสมัยอยุธยาจะมีภาพเกาะเกร็ดปรากฏอยู่ทั้ง
 ก่อน และหลังจากการขุดคลองลัดเกร็ดน้อยทั้งสิ้น แต่เดิมเกาะเกร็ดมิได้เรียกว่าเกาะเกร็ด เรียกว่า
 บ้านเตรังน้อย และบ้านปากเตรังน้อย (เรียกชุมชนบริเวณกลางเกร็ดฝั่งตะวันออกว่าบ้านเตรังน้อย
 และชุมชนบริเวณ ปากเกร็ดฝั่งตะวันออกว่าบ้านปากเตรังน้อย) ชื่อ เกาะเกร็ด นั้นเรียกกันภายหลัง
 เมื่อปากเกร็ดได้รับการยกฐานะเป็นอำเภอ

ชาวมอญที่เกาะเกร็ดส่วนใหญ่เป็นชาวมอญที่อพยพมาจากเมืองเมาะตะมะ นอกจากนี้
 อพยพมาจากเมืองหงสาวดีและเมืองอื่น ๆ ในดินแดนที่เคยเป็นอาณาจักรมอญในประเทศสหภาพพม่า
 โดยมาตั้งหลักแหล่งอยู่บริเวณปากเกร็ดก่อน ต่อมาส่วนหนึ่งจึงย้ายเข้าไปตั้งถิ่นฐานอยู่บนเกาะ
 นอกจากนี้เป็นชาวมอญซึ่งอพยพมาตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศไทยตามี่ต่าง ๆ เช่น จังหวัดราชบุรี
 อพยพเข้าไปตั้ง ถิ่นฐานรวมอยู่ด้วย ชาวมอญจากเมืองเมาะตะมะอพยพเข้ามาในประเทศไทยครั้งใหญ่
 2 ครั้ง ในรัชสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรีครั้งหนึ่ง และรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยครั้ง
 หนึ่ง ชาวมอญเมืองเมาะตะมะที่เข้ามาพึ่งพระบรมโพธิสมภารทั้ง 2 สมัย ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ
 ให้ตั้งบ้านเรือนอยู่แขวงเมืองนนท์ เมืองสามโคก (อำเภอเมืองปทุมธานี) และนครเขื่อนขันธ์ (อำเภอ
 พระประแดง)

ลักษณะภูมิประเทศ พื้นที่ส่วนใหญ่ของเกาะเกร็ดมีลักษณะเป็นที่ราบลุ่มน้ำท่วมถึงบริเวณ
 กลางเกาะเป็นที่ดอนลาดต่ำไปทางพื้นที่ริมแม่น้ำ ในฤดูน้ำหลากระหว่างเดือนกันยายนถึงพฤศจิกายน
 น้ำจะท่วมบริเวณพื้นที่เกษตรกรรมเป็นประจำ เกาะเกร็ดล้อมรอบด้วยแม่น้ำเจ้าพระยา มีคลองแยก
 จากแม่น้ำเจ้าพระยา เข้าไปภายในพื้นที่ทั้ง 7 หมู่บ้าน คลองที่แยกจากแม่น้ำเจ้าพระยาเข้าไปในพื้นที่
 ต่าง ๆ ของเกาะได้แก่ คลองวัดฉิมพลี คลองวัดปรมัยยิกาวาส คลองวัดศาลากุล คลองชมพูลาย
 คลองโตะอ่า คลองสระน้ำอ้อย คลองวัดจันทร์ คลองมะขามทอง คลองวัดเสารังทอง และคลอง
 วัดไผ่ล้อม เป็นต้น ใช้เป็นทั้งคลองส่งน้ำเข้าไปใช้ในการเกษตรกรรมและการอุปโภคต่าง ๆ

ลักษณะภูมิอากาศ อากาศที่เกาะเกร็ดร้อนชื้น มีฝนตกชุกในช่วงฤดูฝน บางปีเกิดอุทกภัย พื้นที่ทั่วไปไม่แห้งแล้ง เพราะมีพื้นที่ที่เป็นสวนผลไม้อยู่มากและมีน้ำล้อมรอบทำให้มีความชุ่มชื้นตลอด ปีลักษณะดินบริเวณตอนกลางเกาะเกร็ดเป็นดินตะกอนที่น้ำพัดพามา มีความอุดมสมบูรณ์เหมาะกับการปลูกผัก ผลไม้ แต่มีปัญหาเกี่ยวกับการระบายน้ำ ส่วนบริเวณริมฝั่งส่วนใหญ่เป็นดินเหนียว สีเทา ปนสีเขียวมะกอกหรือมีจุดประสีเทา และสีน้ำตาลปนเหลืองหรือสีน้ำตาลอ่อนปนเขียวมะกอก เนื้อละเอียดน้ำซึมผ่านได้ยาก เหมาะแก่การทำเครื่องปั้นดินเผา

สถานที่สำคัญ เกาะเกร็ดเป็นชุมชนที่มีผู้คนอาศัยอยู่มานานแล้วตั้งแต่สมัยอยุธยา มีวัดเก่าที่มีรูปแบบศิลปะแบบสมัยอยุธยาตอนปลายหลายวัด ตั้งอยู่ริมคลองลัดเกร็ดและปากคลองลัดเกร็ด ได้แก่ วัดป่าเลไลยก์ วัดป่าฝ้าย (วัดฉิมพลีในปัจจุบัน) วัดปรมย์ยิกาวาสวรวิหารหรือวัดปากอ่าว วัดชมพูเวก วัดสนามเหนือ หรือ วัดสนามไชย วัดกลางเกร็ด วัดศาลากุล (เดิมเรียกศาลากุน)

ประชากร บนเกาะเกร็ดมีทั้งสิ้น 5,634 คน เป็นชาย 2,639 คน เป็นหญิง 2,996 คน ความหนาแน่นเฉลี่ย 1,342 คน/ตารางกิโลเมตร ประชากรที่ตั้งถิ่นฐานอยู่บนเกาะเกร็ดมีหลายเชื้อชาติ ได้แก่ เชื้อชาติไทย เชื้อชาติจีน เชื้อชาติมอญ และพวกที่นับถือศาสนาอิสลาม เป็นประชากรเชื้อชาติมอญร้อยละ 35 ของประชากรทั้งหมด ตั้งบ้านเรือนอยู่ในหมู่ที่ 1 หมู่ที่ 6 และหมู่ที่ 7 เป็น ประชากรเชื้อชาติไทยและจีนร้อยละ 50 ของประชากรทั้งหมด ตั้งบ้านเรือนอยู่ในหมู่ที่ 2 หมู่ที่ 3 หมู่ที่ 4 และหมู่ที่ 5 ประชากรอีกร้อยละ 15 เป็นประชากรที่นับถือศาสนาอิสลาม ตั้งบ้านเรือนอยู่บริเวณริมแม่น้ำของพื้นที่หมู่ที่ 2 3 4 และ 5 อย่างไรก็ตามทุกหมู่บ้านมีชาวไทยเชื้อชาติไทยอาศัยปะปนอยู่ด้วย ประชากรคิดเป็นครัวเรือนของตำบลเกาะเกร็ดเมื่อเปรียบเทียบกับพื้นที่ อาศัยอยู่หนาแน่นที่สุดในพื้นที่หมู่ที่ 1 (บ้านลัดเกร็ด) และอาศัยอยู่น้อยที่สุดในพื้นที่หมู่ที่ 2 (บ้านโอง่าง)

อาชีพของประชากร สภาพเศรษฐกิจโดยรวมของตำบลเกาะเกร็ดในปัจจุบันขึ้นอยู่กับภาคเกษตรกรรม รองลงมาเป็นภาคอุตสาหกรรมซึ่งมีเฉพาะอุตสาหกรรมในครัวเรือน โดยทั่วไปประชาชนตำบลเกาะเกร็ดเป็นเกษตรกรชาวสวน ผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผา ข้าราชการ พนักงานรัฐวิสาหกิจ และพนักงานบริษัท ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพมากกว่าหนึ่งอาชีพ เช่น ทำสวนอาชีพหนึ่งและสานแข่งปลาทุ่ด้วยอีกอาชีพหนึ่ง

ชาวไทยเชื้อสายมอญที่เกาะเกร็ด เป็นชาวไทยเชื้อสายมอญกลุ่มหนึ่งที่รักษาขนบธรรมเนียมประเพณีมอญไว้ได้ดีพอสมควร บรรพบุรุษอพยพมาจากเมืองเมาะตะมะเป็นส่วนใหญ่ และมีส่วนหนึ่งอพยพมาจากกวางอาม่าน (หมู่บ้านข้างปิ่น) ทางตอนใต้ของเมืองหงสาวดี อพยพเข้ามาในประเทศไทย ในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชและในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ประกอบอาชีพหลายอาชีพ เช่น ทำนา ค้าขาย ทำสวนและทำเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งได้รับการกล่าวขานว่ามีความประณีตสวยงาม มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ทำให้เกาะเกร็ดมีชื่อเสียงเรื่องเครื่องปั้นดินเผามาแต่โบราณจนปัจจุบัน

การตั้งถิ่นฐานของชาวมอญเกาะเกร็ด การตั้งถิ่นฐานครั้งใหญ่ของชาวมอญเกาะเกร็ดเกิดขึ้นในรัชสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรี รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ครั้งต่อ ๆ มาเป็นการอพยพจากถิ่นฐานต่าง ๆ ในประเทศไทยมาอยู่ที่เกาะเกร็ด ชาวมอญได้รับพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งบ้านเรือนอยู่ตามเส้นทางยุทธศาสตร์ต่าง ๆ โดยเฉพาะเส้นทางที่พม่าจะยกทัพเข้ามายังกรุงศรีอยุธยาและกรุงธนบุรี ต่อมาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยโปรดให้สร้างเมืองนครเขื่อนขันธ์ขึ้น เพื่อให้เป็นเมืองหน้าด่านป้องกันข้าศึกที่จะยกมาทางทะเล แล้วโปรดให้ย้ายครอบครัวชาวมอญเมืองพุทธรานีพวกพระยาแจ้งที่เป็นชายฉกรรจ์ประมาณ 300 คน ไปอยู่เมืองนครเขื่อนขันธ์พร้อมกับทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ตั้งสมิงทอมา บุตรพระยาแจ้งเป็นพระยานครเขื่อนขันธ์ฯ ผู้รักษาเมือง

มอญเป็นชาติที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน มีวัฒนธรรมเป็นของตนเองและเป็นแบบอย่างแก่ประเทศใกล้เคียง ชาวมอญอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศไทยเป็นเวลานานอย่างน้อยที่สุดประมาณ 400 ปีมาแล้ว มีถิ่นฐานอยู่เกือบทุกภาคของประเทศไทย ชาวมอญมีการสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีมอญอย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะไปตั้งถิ่นฐานอยู่ที่ใด ชาวไทยเชื้อสายมอญแต่ละชุมชนสามารถรักษาและสืบทอดขนบธรรมเนียมประเพณีมอญไว้ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะประเพณีของชุมชนมอญที่มีขนาดใหญ่จะเป็นที่รู้จักแพร่หลาย เช่น ประเพณีของชุมชนมอญปากลัด ชุมชนมอญเกาะเกร็ด ชุมชนมอญบางกระดี่



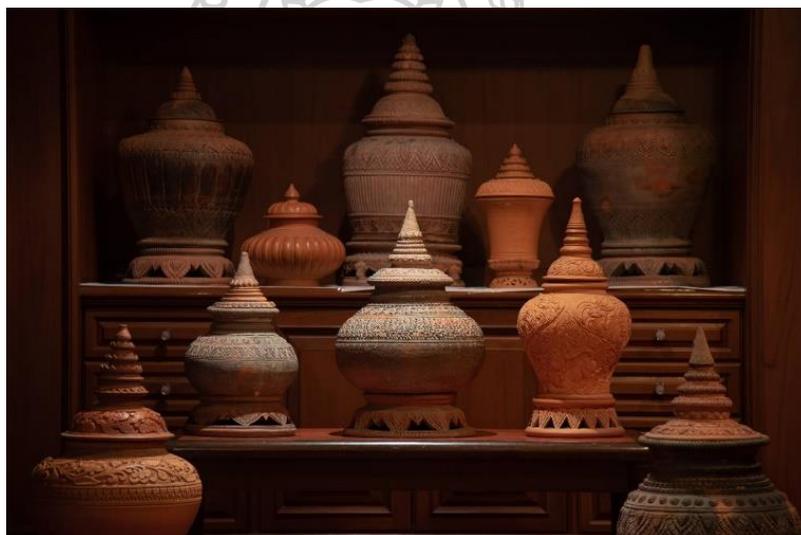
แผนภาพที่ 6 ชุมชนมอญเกาะเกร็ด

ที่มา: Facebook ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนมอญเกาะเกร็ด

ทุนทางวัฒนธรรม

วิวรรธน์ สาคร (2566) กล่าวว่า ชุมชนเกาะกลางแม่น้ำเจ้าพระยาที่มีพื้นที่ประวัติศาสตร์ตั้งแต่สมัยอยุธยา โดยเป็นชุมชนมอญเก่าแก่ทำให้มีวิถีชีวิตวัฒนธรรมรูปแบบชาวมอญภายในชุมชน โดยทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่มีชื่อเสียงและโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ดังนี้

1. เครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ด การทำเครื่องปั้นดินเผาของชาวมอญเกาะเกร็ด สืบทอดมาตั้งแต่บรรพบุรุษตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย สันนิษฐานว่าดั้งเดิมของบรรพบุรุษของชาวมอญเหล่านี้คงจะมีอาชีพเดิมในการทำเครื่องปั้นดินเผา ดังนั้นเมื่ออพยพเข้ามาสู่ประเทศไทยจึงได้นำความรู้ในการผลิตเครื่องปั้นดินเผานี้ติดตัวเข้ามาด้วย อีกทั้งเกาะเกร็ดมีสภาพดินเหมาะสมในการทำเครื่องปั้นดินเผา ชาวมอญจึงเริ่มผลิตเครื่องปั้นดินเผาเพื่อใช้ในครัวเรือนของตนก่อน จากนั้นจึงเริ่มทำเครื่องปั้นดินเผาเพื่อไว้ค้าขายเป็นอาชีพ ทั้งนี้เครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ดที่มีคุณภาพดีด้วยภูมิปัญญาชั้นสูงในการผลิตและก่อเตาเผา โดยสามารถผลิตเครื่องปั้นดินเผาที่มีคุณภาพดีและสวยงามได้ อีกทั้งประกอบกับความสามารถด้านศิลปะทำให้การออกแบบลวดลายบนเครื่องปั้นดินเผานั้นสวยงาม ประณีตและมีเอกลักษณ์ยากที่จะหาใครเลียนแบบได้ ส่งผลให้เครื่องปั้นดินเผาของมอญที่เกาะเกร็ดมีชื่อเสียงเป็นอย่างมาก



แผนภาพที่ 7 เครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ด

ที่มา: พิพิธภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาควานอำมาน จ.นนทบุรี

2. วัดปรมย์ยิกาวาส เป็นวัดที่ตั้งอยู่ในเกาะเกร็ดบริเวณทิศตะวันออกเฉียงเหนือของเกาะตรงมุมแม่น้ำเจ้าพระยากับคลองลาดเกร็ด สร้างขึ้นครั้งแรกในช่วงอยุธยาตอนปลาย เมื่อคนมอญอพยพมาอาศัยอยู่ที่เกาะเกร็ดนี้จึงได้ร่วมกันสร้างวัดขึ้น คนมอญเรียกวัดนี้เป็นภาษามอญว่า “เพี้ยมูฮะเต็ง” ปัจจุบันวัดนี้ก็ยังเป็นที่ร่วมทำบุญในโอกาสสำคัญของคนมอญ ในช่วงพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดให้สถาปนาใหม่ทั้งพระอารามและได้รับพระราชทานนามใหม่ว่า “วัดปรมย์ยิกาวาส” ภายในวัดมีโบราณสถานที่สำคัญหลัก ๆ คือเจดีย์เรียงตั้งอยู่ห้อมมุมนอกเกาะเป็นสัญลักษณ์ประจำเกาะเกร็ด พระอุโบสถและจิตกรรมฝาผนังภายในที่เป็นฝีมือพระหัตถ์ของหม่อมเจ้าประวิฑูรย์สายนอกจากนี้ยังเป็นที่ประดิษฐาน “พระนันทมุนินท์” พระพุทธรูปประจำจังหวัดนนทบุรี



แผนภาพที่ 8 วัดปรมย์ยิกาวาส

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/วัดปรมย์ยิกาวาส>

3. อาหาร พื้นที่เกาะเกร็ดเป็นชุมชนมอญขนาดใหญ่ทำให้มีอาหารการกินแบบชาวมอญ โดยในเกาะเกร็ดจะพบอาหารพื้นบ้านมอญที่โดดเด่นในพื้นที่ เช่น ข้าวแช่ เป็นอาหารที่เรียกได้ว่าเป็นเอกลักษณ์อีกหนึ่งอย่างที่ทำให้ผู้คนทั่วไปรู้จักคนไทยเชื้อสายมอญเกาะเกร็ด นอกจากนี้ยังมี “ทอดมันหน่อกะลา” โดยหน้าตาจะคล้ายทอดมันทั่วไปแต่ผสมหน่อกะลาเข้าไปด้วย หน่อกะลาถือเป็นพืชที่มีเฉพาะในเกาะเกร็ดเท่านั้น จึงเป็นที่มาของคำพูดที่ว่า ถ้ามาเกาะเกร็ดแล้วไม่ทานทอดมันหน่อกะลาเท่ากับมาไม่ถึงเกาะเกร็ด



แผนภาพที่ 9 อาหารจังหวัดนนทบุรี

ที่มา: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)

4. การแต่งกาย เนื่องด้วยพื้นที่ชุมชนเกาะเกร็ดเป็นพหุวัฒนธรรมที่ผสมระหว่างไทย มอญ และมุสลิมทำให้การแต่งกายในพื้นที่จึงมีลักษณะรูปแบบต่าง ๆ โดยการแต่งกายของคนเชื้อสายมอญ จะมีลักษณะคล้ายคลึงกับการแต่งกายของพม่า เมื่อครั้งมอญเสียเอกราชแก่พม่า พม่ารับเอา ศิลปวัฒนธรรมทุกประการของมอญไปใช้เมื่อพบเห็นศิลปวัฒนธรรมมอญ คนทั่วไปจึงเข้าใจว่าเป็นการ แต่งกายแบบพม่า การแต่งกายตามประเพณีหรือแต่งกายแบบมอญจะแต่งเมื่อมีงานประเพณีหรือ เทศกาลสำคัญ เช่น ประเพณีสงกรานต์ เข้าพรรษา เป็นต้น เมื่อถึงประเพณีนั้น ๆ ผู้ชายจะนุ่งโจงกรวย ปลายหมากกรุก สวมเสื้อกวยเฮงมีผ้าพาดไหล่ ผู้หญิงจะนุ่งซิ่นสวมเสื้อลูกไม้ตัดตามนิยมและมีผ้าสไบพาด ไหล่ ส่วนผู้สูงอายุอาจนุ่งโจงกระเบนหรือนุ่งซิ่นสวมเสื้อผ่าอกตัดด้วยผ้าลูกไม้หรือผ้าชนิดอื่น ๆ และ ผ้าสไบเฉียง ส่วนการไว้ทรงผมหรือการทำผม ผู้ชายจะทำผมทรงเดียวกับชายไทยทั่วไป ผู้หญิง บางส่วนยังพยายามรักษาเอกลักษณ์วัฒนธรรมแบบมอญไว้โดยการเกล้าผมมวย ส่วนชาวมุสลิมใน พื้นที่เกาะเกร็ดจะมีการแต่งกายเป็นไปตามรูปแบบของสังคมมุสลิมที่มีลักษณะเฉพาะของชาติพันธุ์ ซึ่งตามหลักการแต่งกายในศาสนาอิสลามมีวัตถุประสงค์สำคัญคือต้องการปกปิดร่างกาย โดยเฉพาะ ร่างกายของผู้หญิงมุสลิม โดยหญิงมุสลิมในเกาะเกร็ดนั้นส่วนมากจะใส่เสื้อผ่ามัสลินหรือเสื้อลูกไม้ตัว ยาวแบบมลายู นุ่งซิ่นปาเต๊ะหรือซิ่นทอและสวมฮิญาบ การแต่งกายมุสลิมชายในเกาะเกร็ด โดยส่วนมากจะแต่งตัวตามสมัยนิยมทั่วไปแต่จะสวมหมวกที่เรียกว่า “หมวกปิเยาะ”



แผนภาพที่ 10 การแต่งกายชาวมอญเกาะเกร็ด

ที่มา: มติชนออนไลน์

ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรม

เครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ด งานหัตถกรรมพื้นบ้านเก่าแก่ ที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษเชื้อสาย มอญที่อาศัยตั้งถิ่นฐานอยู่บริเวณเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จัดเป็นเครื่องปั้นดินเผาชนิดไม่เคลือบ เมื่อเผาสุกแล้วจะได้สีส้มอ่อนจนถึงสีแดง ลักษณะโดดเด่นของเครื่องปั้นดินเผาบ้านเกาะเกร็ด คือเป็น เครื่องปั้นดินเผาประเภทเนื้อเครื่องดินไม่เคลือบที่มีความพรุนตัวมาก (Earthenware) มีสีส้มอ่อน จนถึงสีแดง หรือหากเป็นสีดำก็จะเกิดจากการผสมแคลเซียมลงไปเหนือดิน และเผาด้วยไฟแรงสูง ในอดีตชาวมอญเน้นการปั้นข้าวของเครื่องใช้ที่ใช้ประโยชน์ภายในครัวเรือน อาทิ ครก กระจ่าง อ่าง

โอง ที่มีการปั้นรูปแบบที่เรียบง่าย แต่สำหรับเครื่องปั้นดินเผาที่มีลวดลายวิจิตรสวยงาม จะทำเฉพาะไว้สำหรับเพื่อมอบเป็นของกำนัลให้ผู้ใหญ่หรือสำหรับนำไปถวายวัดหรือให้ลูกหลานเก็บฝมือบรรพบุรุษเอาไว้

เครื่องปั้นดินเผาที่ได้รับความนิยมมาจนถึงในปัจจุบัน คือการแกะสลักเครื่องปั้นดินเผาหลายวิจิตร ที่ช่างปั้นในอดีต มิได้ปั้นเพื่อการค้า แต่ปั้นด้วยใจรัก ช่วงเวลายามว่าง แข่งขันกัน สลักเสลา ลวดลายเพื่อประลองฝีมือ หรือ ตั้งใจประดิษฐ์ประดอย สลักลวดลายให้เครื่องปั้นดินเผานี้เป็นของกำนัลมอบให้ผู้ใหญ่ที่เคารพนับถือ หรือถวายพระ เรียกว่าเครื่องบรรณาการ ซึ่งมีลวดลายที่ละเอียดปราณีตงดงามเป็นพิเศษ ช่างปั้นมอญได้สืบทอดศิลปะในราชสำนักต่อกันมาเกือบสองร้อยปี จวบจนกระทั่งปัจจุบันลวดลายที่แกะสำหรับตกแต่งเครื่องปั้นเกาะเกร็ดมี 3 ประเภท ตามลักษณะของวิธีการแต่งลาย คือ ลายที่เกิดจากการขีดหรือสลักลายที่เกิดจากการฉลุลายโปร่ง และลายที่เกิดจากการกดให้เนื้อดินนูนขึ้นหรือต่ำลงตามแบบของลาย ในอดีตจะมีการตกแต่งลวดลายเพียงแค่การขีดและการกดนูนเท่านั้น ลวดลายของเครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ดจะตกแต่งลวดลายเลียนแบบธรรมชาติ เช่น ลายกลีบบัว หรือลายบัวคว่ำบัวหงาย ลายใบไม้ ลายดอกไม้

ปัจจุบันการใช้ประโยชน์จากเครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ดลดน้อยลงด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้คนหันมาใช้วัสดุสมัยใหม่ทดแทน การสร้างสรรค์งานเครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ดจึงหันมาทำเพื่อเป็นของประดับ ตกแต่ง ของขวัญของที่ระลึก หรือของสะสม แทนการใช้งานจริงอย่างหม้อน้ำ ชันน้ำมนต์ คนโทน้ำ ฟานรอง ที่กรวดน้ำ เป็นต้น และด้วยความพิเศษของเนื้อดินที่มีคุณภาพดี มีความเหนียว และไม่จับตัวเป็นก้อน ผสานกับภูมิปัญญาการปั้นและการแกะ ลวดลายจึงทำให้เครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ดเป็นงานหัตถกรรมอันทรงคุณค่าที่ควรรักษาไว้เป็นมรดกทางภูมิปัญญาสืบไป



แผนภาพที่ 11 ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรม
ที่มา: ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ

6.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

วรารัตน์ วัฒนชนโนบล (2563) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ผ้าทอกลุ่มวิสาหกิจชุมชนชาติพันธุ์ไทยยวน กลุ่มจังหวัดภาคกลาง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ความรู้ภูมิปัญญา และสภาพการณ์การจัดการความรู้ภูมิปัญญา 2) พัฒนารูปแบบ 3) ทดลองใช้รูปแบบ และ 4) ประเมินผลการใช้รูปแบบ การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ประชาชนชาวบ้าน ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน นักวิชาการ และเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ รวม 52 คน และกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ซื้อผลิตภัณฑ์โอท็อป รวม 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แนวคำถาม สัมภาษณ์เชิงลึก แนวทางการสนทนากลุ่ม และแบบสอบถาม สรุปผลการวิจัย 1) ที่มาของความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ ความรู้ที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ ความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคลที่เกิดจากฝึกฝนและปฏิบัติ ความรู้ที่ได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมจากหน่วยงานภาครัฐ และความรู้ที่พัฒนาเป็นความรู้เฉพาะกลุ่ม 2) รูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ มีองค์ประกอบ ได้แก่ (1) การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (3) ภูมิสังคมวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ และ (4) การสร้างสรรค์คุณค่าผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม และเงื่อนไขความสำเร็จ ได้แก่ การพัฒนา การตลาดผลิตภัณฑ์ผ้าขึ้นจก ภาวะผู้นำ ความร่วมมือของเครือข่ายในการจัดการความรู้ และความร่วมมือในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ 3) การทดลองใช้รูปแบบโดยการประชุมเชิงปฏิบัติการ ได้แก่ (1) ทบทวนความรู้ตามองค์ประกอบรูปแบบ (2) วิเคราะห์ขั้นตอนการเรียนรู้ (3) พัฒนาด้านแบบผลิตภัณฑ์ และ (4) ประเมินความพึงพอใจต้นแบบผลิตภัณฑ์ และ 4) ผลประเมินการใช้รูปแบบ พบว่า 4.1) การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น 4.2) การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการสร้างสรรค์ต่อยอดผลิตภัณฑ์ใหม่ที่คงอัตลักษณ์และสนองประโยชน์ของผู้บริโภค การบอกเล่าเรื่องราวบนบรรจุภัณฑ์ช่วยสร้างการรับรู้ 4.3) ภูมิสังคมวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ ช่วยสร้างลวดลายรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนค่านิยมการอนุรักษ์และการสืบทอด และ 4.4) การสร้างสรรค์คุณค่าผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มบนพื้นฐานของคุณภาพ และมาตรฐานทำให้ผู้บริโภคยอมรับในตัวผลิตภัณฑ์

พัชริน สงวนผลไพโรจน์ (2562) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนที่เน้นบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญของไทยที่เหมาะสมในการนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ 2) พัฒนารูปแบบการสอนที่เน้นบูรณาการ และ 3) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการสอนไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามเชิงสำรวจข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นและการจัดการสอนจากกลุ่มตัวอย่างครูทัศนศิลป์ จำนวน 121 คน ในโรงเรียน

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ทั่วประเทศ นำมาพัฒนาตามรูปแบบการสอนของกาเย่ (Robert Gagne') ด้านการนำเสนอเนื้อหาใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2558 จำนวน 382 คน จาก 6 โรงเรียน วิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ Paired Sample T-Test สรุปผลการวิจัย 1) ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สำคัญของไทยด้านทัศนศิลป์ ที่เหมาะสมในการนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนทั้ง 6 ภาค โดยภาคเหนือ ได้แก่ รมกระดาศา ภาคกลาง ได้แก่ ตุ๊กตาชาววัง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ ผ้าไหมมัดหมี่ ภาคตะวันออก ได้แก่ ครกหิน ภาคตะวันตก ได้แก่ เครื่องประดับจากนิล ภาคใต้ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์จากผ้าบาติก และกรุงเทพฯ ได้แก่ หุ่นกระบอกไทย 2) สร้างชุดการสอนและนำไปจัดการเรียน การสอน พบว่าครูมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยหัวข้อการให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมีส่วนช่วยในการสืบทอดทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับมากที่สุด 3) ความคิดเห็นของนักเรียนด้านการรับรู้ด้านคุณค่าและสุนทรีย์เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ก่อนเรียนและหลังเรียนมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก โดยหัวข้อภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยเป็นสิ่งที่คนไทยควรภาคภูมิใจ ก่อนเรียนและหลังเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด 4) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของครูผู้ใช้ชุดการสอน พบว่า มีความพึงพอใจต่อชุดการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด

คณิตา ตุมพสุวรรณ (2562) วิจัยเรื่อง นวัตกรรมการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์เชิงภูมิปัญญา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการดำเนินธุรกิจในกลุ่มผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์เชิงภูมิปัญญา ค้นหาองค์ความรู้ด้านกระบวนการสืบทอดมรดกภูมิปัญญามาสังเคราะห์นวัตกรรมกระบวนการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น และสร้างธนาคารภูมิปัญญาเพื่อจัดเก็บและเผยแพร่องค์ความรู้ และประเมินผลการยอมรับรูปแบบนวัตกรรมขับเคลื่อนการสืบทอดมรดกทางภูมิปัญญาท้องถิ่น การวิจัยนี้เป็นการศึกษาแบบผสม ประกอบด้วย 1) การวิจัยเอกสารวิชาการ จำนวน 36 บทความ 2) การวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง 23 ราย 3) การวิจัยเชิงปริมาณโดยเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 308 ราย ผลการวิจัยพบว่า นวัตกรรมกระบวนการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น มีปัจจัยสำคัญ 5 ประการ คือ 1) แรงจูงใจในการสืบทอด 2) บุคลากรในการสืบทอด 3) ภูมิปัญญา 4) กลวิธีการถ่ายทอด 5) การจัดการ โดยกระบวนการการสืบทอดมีลักษณะเป็นพลวัตมีความสมดุลและไม่สิ้นสุด ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ ผู้ส่งมอบความรู้ภูมิปัญญา กระบวนการสืบทอด และผู้รับมอบความรู้ภูมิปัญญา เป็นนวัตกรรมชุมชนที่สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน นวัตกรรมกระบวนการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นและองค์ความรู้ภูมิปัญญาถูกรวบรวมจัดเก็บ และเผยแพร่ในธนาคารภูมิปัญญา (เว็บไซต์สล่าเซ็นเตอร์) ผลการประเมินการยอมรับนวัตกรรม พบว่า นวัตกรรมนำเสนอ

ทางเลือกในการแก้ไขปัญหา ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.63 สามารถนำไปใช้งานได้จริง ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.57 และสามารถสะท้อนคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.56 โดยการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมอยู่ในขั้นความรู้และขั้นการจูงใจ

ปริญญา ปันสุวรรณ (2561) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้วยแนวคิดการถ่ายโยงความรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดการความรู้และการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณสำหรับนักศึกษาครู มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนารูปแบบ 2) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบ 3) ปรับปรุงรูปแบบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาครุภาษาไทย ชั้นปีที่ 5 สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ รูปแบบการจัดการความรู้ แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น แบบประเมินความสามารถในการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการสอนภาษาไทย แบบประเมินความสามารถในการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาครุภาษาไทยและครูที่เลี้ยงที่มีต่อรูปแบบการจัดการสรุปผลการวิจัย 1) รูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่พัฒนาขึ้นมีชื่อว่า TSCACEA Model มีกระบวนการจัดการความรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ (1) วางแผนกำหนดเป้าหมาย (2) ขวนขวายแสวงหาความรู้ (3) พินิจหมวดหมู่ให้เป็นระบบ (4) วิเคราะห์จบแล้วกลับกรอง (5) ตรีกรองโยงความรู้เก่าสู่ใหม่ (6) แลกเปลี่ยนได้ให้แบ่งปัน (7) ประยุกต์พลันกับงานตน 2) ผลการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบ พบว่า นักศึกษาครุภาษาไทยมีความสามารถในการจัดการความรู้และการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการปรับปรุงรูปแบบ พบว่าความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ ความคิดเห็นของครูที่เลี้ยงที่มีต่อรูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก

วิภาพรรณ พินลา (2560) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ท้องถิ่นศึกษา เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนิสิตปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ท้องถิ่นศึกษา 2) ศึกษาประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ท้องถิ่นศึกษา 2.1) เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในรายวิชาท้องถิ่นศึกษาก่อนและหลังเรียน 2.2) ประเมินพฤติกรรมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นก่อนเรียนและหลังเรียน 2.3) ประเมินความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ท้องถิ่นศึกษา และ 3) ขยายผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ท้องถิ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตหลักสูตรการศึกษาด้านจิต สาขาสังคมศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน 48 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจในรายวิชาท้องถิ่นศึกษา แบบประเมินพฤติกรรมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น และแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิต

สรุปผลการวิจัย 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ท้องถิ่นศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ (1) ชั้นตระหนักสำนึกท้องถิ่นตนเอง (2) ชั้นรวบรวมวัฒนธรรมท้องถิ่น (3) ชั้นวางแผนอนุรักษ์สืบค้นภูมิปัญญาท้องถิ่น (4) ชั้นทำตามแผนที่กำหนด และ 5) ชั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ 2) ผลการทดลองใช้รูปแบบ พบว่า 2.1) นิสิตมีคะแนนความรู้ความเข้าใจในวิชาท้องถิ่นศึกษาเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.2) นิสิตมีคะแนนพฤติกรรมอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในระดับการรับรู้คุณค่า และ 2.3) นิสิตมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

Fransisca Ditawati Nur Pamenang (2021) วิจัยเรื่อง Local Wisdom in Learning As an Effort to Increase Cultural Knowledge: Students Perception As Prospective Teachers. มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการรับรู้ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น 2) ศึกษาความสามารถของครูในการออกแบบการเรียนรู้ด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามและแบบสังเกต แบบประเมินการรับรู้ของนักเรียน แบบประเมินความสามารถของครู สรุปผลการวิจัย 1) นักเรียนแสดงให้เห็นถึงการรับรู้เชิงบวกที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น 2) ครูมีความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผลลัพธ์ที่ดี 3) การเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รู้จักวัฒนธรรมท้องถิ่นและครูได้พัฒนาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งการศึกษาไม่เพียงแต่สอนแนวความคิดเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างทัศนคติและลักษณะนิสัยในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นอีกด้วย ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญเนื่องจากเป็นช่องทางให้นักเรียนเข้าใจ เห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นและรักษาวัฒนธรรมของตนเองได้ดีขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในตนเอง รู้จักสภาพความเป็นอยู่ ทำให้เกิดความรักความภาคภูมิใจและรักหวงแหนความเป็นท้องถิ่นของตน ผู้เรียนได้สืบทอดมรดกภูมิปัญญาจากการสืบค้นรวบรวม ค้นคว้าวิจัย การอนุรักษ์ฟื้นฟู การพัฒนา ด้วยกระบวนการสืบทอดมรดกภูมิปัญญามาสังเคราะห์นวัตกรรมและสร้างสรรค์ต่อยอดมูลค่าเพิ่มและสร้างคุณค่าให้กับภูมิปัญญาท้องถิ่นเหมาะสมกับยุคสมัย

7. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (ฉบับปรับปรุง 2566) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่นและสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาและจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 3) โดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตร การเรียนการสอนในแต่ละระดับ นอกจากนั้นได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐานของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปีไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และ คุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดมุ่งหมาย จุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตามตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน สมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

1. รักชาติ ศาสนา กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษายังสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและจุดเน้นของตนเองได้

มาตรฐานการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งกำหนดในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

(ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2566)

โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จัดการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะต่าง ๆ (Hard Skills and Soft Skills) มีคุณลักษณะและสมรรถนะที่สำคัญที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อและการดำรงชีวิตในอนาคต มีการบริหารจัดการที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักและค้นพบความถนัด รู้ความสามารถของตนเองเพื่อการพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ

หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เป็นหลักสูตรมาตรฐานของกระทรวงศึกษาธิการ ผสานหลักสูตรท้องถิ่นและจุดเน้นของโรงเรียน เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญหามีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก ดังนั้น โรงเรียนจึงได้มีการกำหนดหลักสูตรสถานศึกษา โดยมีจุดเน้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะด้านการสื่อสารเป็นสากล โดยจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษในวิชาพื้นฐาน 3 รายวิชา ได้แก่ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ นอกจากนี้โรงเรียนยังตระหนักถึงความสำคัญของภาษา

ที่ 3 จึงเพิ่มทักษะภาษาจีนให้แก่ผู้เรียนด้วย การจัดทำหลักสูตรของโรงเรียนใช้หลักการมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างการใช้เทคโนโลยีร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผสานเทคนิคการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดฟินแลนด์ โดยผู้เรียนจะเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ใช้เทคโนโลยีและ iPad เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ พัฒนาสมรรถนะโดยการใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ความรู้ ส่งเสริมผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างนวัตกรรมและนำเสนอผลงานได้ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างดีและบรรลุเป้าหมายของสถานศึกษาที่ตั้งไว้

โรงเรียนยังมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพอย่างรอบด้าน เพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม สามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ปรักการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ปลูกฝังให้เป็นบุคคลรักการเรียนรู้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และมีความสุขในการเรียนรู้ จึงจะหล่อหลอมให้เป็นบุคคลที่รักการเรียนรู้และเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Life Long Learner) รายละเอียดดังนี้

วิสัยทัศน์

โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ มีความมุ่งมั่นในการจัดการศึกษาเพื่อสร้างนักรจัดการรุ่นใหม่ที่มีคุณธรรมจริยธรรม และสามารถพัฒนาสู่ความเป็นเลิศตามศักยภาพรายบุคคล

พันธกิจ

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ตามหลักสูตร มีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นด้านสังคมและอารมณ์
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดขั้นสูง ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีเหตุผล
4. พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการจัดการ ทำงานร่วมกับผู้อื่นยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างและหลากหลายและรักความเป็นไทย
5. พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและรู้เท่าทันสื่อ
6. พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสื่อสารและสามารถสื่อสารได้มากกว่า 2 ภาษา
7. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์

8. ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนสู่ความเป็นเลิศตามศักยภาพรายบุคคล
9. ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบตัวตนในการศึกษาต่อและพัฒนาสู่การประกอบอาชีพในอนาคต
10. ส่งเสริมการประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างนวัตกรรมโดยการทำโครงการแบบบูรณาการ
11. พัฒนาระบบการบริหารงานครูและบุคลากรให้มีประสิทธิภาพ
12. พัฒนานวัตกรรม องค์ความรู้และเป็นแหล่งวิจัยด้านการศึกษา

เอกลักษณ์

เป็นโรงเรียนที่สร้างคนรุ่นใหม่ที่ทันสมัย จัดการเป็น มีคุณธรรม และมีจิตใจที่ตั้งงาม ประกอบด้วย

- 4M คือ
- | | | | |
|------------------|-----------|----------------|-----------------|
| 1. M: Modern | ทันสมัย | 3. M: Morality | คุณธรรม |
| 2. M: Management | การจัดการ | 4. M: Mind | จิตใจที่ตั้งงาม |

อัตลักษณ์

จัดการเป็น เน้นตามถนัด คุณธรรมเด่นชัด พัฒนาสู่สากล

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 1. รักชาติ ศาสนา กษัตริย์ | 6. มุ่งมั่นในการทำงาน |
| 2. ซื่อสัตย์สุจริต | 7. รักความเป็นไทย |
| 3. มีวินัย | 8. มีจิตสาธารณะ |
| 4. ใฝ่เรียนรู้ | 9. มีทักษะการจัดการ |
| 5. อยู่อย่างพอเพียง | 10. สื่อสารเป็นสากล |

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1. กิจกรรมแนะแนว
2. กิจกรรมนักเรียน ประกอบด้วย
 - 2.1 กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และนักศึกษาวิชาทหาร
 - 2.2 กิจกรรมชุมนุม ชมรม
3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

หลักการ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรม และครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ

3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

4. เป็นกิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่น มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

แนวการจัดกิจกรรม สถานศึกษาจัดให้ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ
2. ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของผู้เรียน
3. จัดกิจกรรมอย่างสมดุลทั้ง 3 ลักษณะ โดยจัดกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมกลุ่ม ทั้งในและนอกสถานศึกษาอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง
4. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ โดยการศึกษาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนอย่างเป็นระบบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม
5. ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐานการปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย
6. จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม

โครงสร้างเวลาเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

ตารางที่ 8 โครงสร้างเวลาเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในแต่ละระดับชั้นตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (ฉบับปรับปรุง 2566)

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	เวลาเรียน		
	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย		
	ม.4	ม.5	ม.6
1. กิจกรรมแนะแนว	40	40	40
2. กิจกรรมนักเรียน			
2.1 ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และนักศึกษาวิชาทหาร	20	20	20
2.2 กิจกรรมชุมนุม ชมรม	40	40	40
3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	20	20	20
รวมเวลาเรียน	120	120	120

กิจกรรมชุมนุม ชมรม

กิจกรรมชุมนุม ชมรม เป็นกิจกรรมนักเรียนที่สถานศึกษาสนับสนุนให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกันจัดขึ้นตามความสนใจ ความถนัด ความสามารถของผู้เรียน เพื่อเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนตามเจตนาธรรมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ชุมนุม หมายถึง การรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความสนใจ ความถนัดในเรื่องเดียวกันและร่วมปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ของตนเองให้เต็มตามศักยภาพ ตลอดจนปลูกฝังจิตสำนึกในการทำประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

ชมรม หมายถึง การรวมกันของกลุ่มผู้เรียนที่มีความมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกันการจัดตั้งมีการกำหนดวัตถุประสงค์ ข้อบังคับ สมาชิก โครงสร้างของชมรม และบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องให้เป็นไปตามข้อกำหนดของสถานศึกษา

หลักการ

กิจกรรมชุมนุม ชมรม มีหลักการที่สำคัญดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์และออกแบบกิจกรรมของผู้เรียนตามความสมัครใจ
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนร่วมกันทำงานเป็นทีม ช่วยกันคิด ช่วยกันทำ และช่วยกันแก้ปัญหา
3. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน
4. เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน รวมทั้งบริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัด และความต้องการของตน
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ให้เกิดประสบการณ์ทั้งทางวิชาการและวิชาชีพตามศักยภาพ
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม
4. เพื่อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ตามวิถีประชาธิปไตย

ขอบข่าย

กิจกรรมชุมนุม ชมรม มีขอบข่ายดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เกื้อกูล ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้น
2. เป็นกิจกรรมจัดตามความสนใจของผู้เรียน
3. เป็นกิจกรรมที่สามารถจัดได้ทั้งในและนอกสถานศึกษา และทั้งในและนอกเวลาเรียน

กิจกรรมชุมนุมของโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ที่จัดตั้งในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 รวมจำนวน 54 ชุมนุม ซึ่งชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ดเป็นหนึ่งในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด

1. หลักการเหตุผล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบทำความเข้าใจ ศึกษาความต้องการของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการเรียนรู้จากชุมชนเป็นฐานให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้สำรวจวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความรู้และแรงบันดาลใจสร้างเป็นผลงานศิลปะด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์งานให้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ ตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในท้องถิ่นของตนเอง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

คุณสมบัตินักเรียนที่เข้าสมัครชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด

1. กำลังเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6
2. มีความสนใจ ชื่นชอบงานทางด้านศิลปะ มีความพร้อมในการเตรียมอุปกรณ์ศิลปะ
3. เปิดใจ ใจกว้าง รับฟังความคิดเห็น มีมนุษยสัมพันธ์ ทักษะทางสังคม
4. ต้องมีเวลาปฏิบัติงานนอกเวลาเรียนและทัศนศึกษาเรียนรู้ชุมชน

เกณฑ์การวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. เวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
2. ผลงาน/ชิ้นงาน ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ต้องผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 16 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง จำนวน 20 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวม 20 ชั่วโมง เนื้อหาที่นำไปใช้ทดลองสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบด้วยเนื้อหา 4 หน่วยการเรียนรู้ รายละเอียด ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ
ร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

หน่วยที่/ ชื่อหน่วย	ผลการ เรียนรู้	เนื้อหา	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กระบวนการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1. ชุมชน เกาะเกร็ด	1-3	- ประวัติความเป็นมา ภูมิปัญญาท้องถิ่น เกาะเกร็ด - เครื่องมือแบบสำรวจ ชุมชน	- ใบกิจกรรมที่ 1 “ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะ เกร็ด” - ใบกิจกรรมที่ 2 “เครื่องมือแบบสำรวจ ชุมชน”	1. ชั้นสร้างความเข้าใจ 1.1 ชั้นวางแผนเตรียม ความพร้อม	2	10
		- ลงพื้นที่ชุมชน - สะท้อนคิดการเรียนรู้ ชุมชน	- ลงพื้นที่เก็บรวบรวม ข้อมูล - อภิปรายสะท้อนคิด	1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ชั้นสะท้อนคิด เรียนรู้ชุมชน	4	10
2. การออกแบบงาน ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	4	- กรอบแนวความคิด และ แนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ - หลักการออกแบบงาน ทัศนศิลป์กับภูมิปัญญา ท้องถิ่น - ออกแบบภาพร่าง	- ใบกิจกรรมที่ 3 “กรอบแนวความคิดใน การออกแบบ” - ใบกิจกรรมที่ 4 “ออกแบบภาพร่าง”	2. ชั้นสร้างความคิด 2.1 เรียงลำดับจัด ความสัมพันธ์ 2.2 ประเมินความคิด	3	20
3. สร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบ	5	- การสร้างต้นแบบและ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ - รูปแบบ เทคนิควิธีการ วัสดุและอุปกรณ์ กระบวนการสร้างงาน ทัศนศิลป์ - ปฏิบัติงานสร้างสรรค์	- ใบกิจกรรมที่ 5 “อธิบายรูปแบบ เทคนิควิธีการ สร้างสรรค์” - ชิ้นงานสร้างต้นแบบ และสร้างสรรค์ผลงาน	3. ชั้นสร้างต้นแบบ 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ	6	20
4. การจัดนิทรรศการ ศิลปะแรงบันดาลใจ จากเกาะเกร็ด	6	- การจัดนิทรรศการศิลปะ - การนำเสนอผลงาน	- จัดนิทรรศการ - นำเสนอผลงาน	4. ชั้นตรวจสอบ 4.1 ชั้นสะท้อนคิด เรียนรู้ชุมชน 4.2 ชั้นประเมิน ผลการเรียนรู้ชุมชน	3	20
สอบปลายภาค					2	20
รวม					20	100

สรุปแนวคิดที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอนของ ADDIE Model ของ Kruse และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce and Weil ร่วมกับแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis) 2) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอน (Design and Development) 3) การทดลองใช้รูปแบบการสอน (Implement) 4) การประเมินผลรูปแบบการสอน (Evaluation) โดยมีองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล 5) เงื่อนไขความสำเร็จ โดยนำหลักการการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาเชิงแบบแผน Discipline-Based Arts Education (DBAE) มาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมศิลปะทั้ง 4 แกน ได้แก่ 1) แกนศิลปะปฏิบัติ 2) แกนประวัติศาสตร์ศิลป์ 3) แกนศิลปะวิจารณ์ 4) แกนสุนทรียศาสตร์ สามารถเชื่อมโยงบูรณาการให้ผู้เรียนได้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ความรู้ทั้ง 4 แกน เพื่อเปิดมุมมองที่กว้างขึ้นให้กับผู้เรียนมีความคิดที่หลากหลายและทัศนคติที่ดีต่อศิลปะ สามารถนำไปประยุกต์ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และพัฒนาการตามช่วงวัยของผู้เรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นโดยนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ที่เน้นให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ ๆ โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกันที่เน้นการลงมือปฏิบัติ และให้ความสำคัญกับคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากชุมชน มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงร่วมกับชุมชน ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหาความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น ประกอบด้วย กระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด ประกอบด้วย 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ 2.2 ประเมินความคิด ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ ประกอบด้วย 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ ประกอบด้วย 4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน 4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน อีกทั้งผู้วิจัยได้นำแนวทางในการอนุรักษ์และถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ด้วยการบอกเล่า การสาธิต การลง

เมื่อปฏิบัติร่วมกันกับคนในชุมชน ส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ริเริ่มสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดวิธีการค้นหาหรือสืบค้นภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ทางด้านศิลปะเพื่อนำมาเป็นที่มาของการออกแบบผลงาน มีความคิดจินตนาการ ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลงานศิลปะ ฝึกความกล้าแสดงออกและทักษะกระบวนการปฏิบัติ กระบวนการคิด การประยุกต์ใช้ การสร้างสรรค์ ให้เกิดความซาบซึ้ง มีสุนทรีย์ภาพทางทัศนศิลป์ ชื่นชมความงามและคุณค่าในตนเอง ตามทฤษฎีพัฒนาการทางด้านศิลปะของ Victor Lowenfeld เด็กรับพัฒนาการในการแสดงออกทางศิลปะเป็นไปตามลำดับช่วงวัย ที่ต้องอาศัยการสั่งสมประสบการณ์ วุฒิภาวะ การรับรู้ทางสุนทรีย์ภาพ การเรียนรู้ศิลปะจึงต้องจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมเป็นไปตามพัฒนาการและเข้าใจธรรมชาติของเด็ก ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งอยู่ในพัฒนาการทางด้านศิลปะขั้นการตัดสินใจ (The Period of Decision) ช่วงอายุ 14-17 ปี ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างมีจุดมุ่งหมายและความพยายามในการพัฒนาทักษะเพื่อสร้างสรรค์ผลงานอย่างเต็มความสามารถ โดยผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ที่มาของแรงบันดาลใจ 2) สร้างแนวความคิด 3) ออกแบบภาพร่าง 4) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก 5) สร้างสรรค์ผลงาน 6) นำเสนอผลงาน เป็นทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นเพื่อประเมินผู้เรียนร่วมกับการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผลงานของนักเรียนจะแสดงให้เห็นถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผสานกับทุนทางวัฒนธรรม มรดกภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ของชุมชนมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม โดยให้ผู้เรียนออกแบบผลงานที่นำทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสินค้าหรือนวัตกรรม ที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ผู้วิจัยได้นำการจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ UNCTAD โดยใช้ศิลปะเป็นหลัก มากำหนดขอบเขตประเภทการออกแบบผลงานทัศนศิลป์ของผู้เรียน ได้แก่ ทัศนศิลป์ (Visual Arts) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ซึ่งองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สำคัญสำหรับการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เรียน ประกอบด้วย 1) ทุนทางวัฒนธรรม 2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 3) ทัศนศิลป์ท้องถิ่น 4) มูลค่าเพิ่ม 5) คุณค่าของศิลปะ จากรายละเอียดข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model	ทักษะกระบวนการ ออกแบบงานทัศนศิลป์	ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
1. ขั้นสร้างความเข้าใจ	1. ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 2. ขั้นเรียนรู้ชุมชน 3. ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน	1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (CPS) 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (CL) 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (CR)	1. ทีมของแรงบันดาลใจ	1. ทูททางวัฒนธรรม 2. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 3. ทัศนศิลป์ท้องถิ่น 4. มูลค่าเพิ่ม 5. คุณค่าของศิลปะ
2. ขั้นสร้างความคิด 2.1 เรียงลำดับความสัมพัทธ์ 2.2 ประเมินความคิด		2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P) 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization) 2.2 ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas)	2. สร้างแนวความคิด 3. ออกแบบภาพร่าง	
3. ขั้นสร้างต้นแบบ 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ		3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P) 3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype Design) 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement)	4. คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก 5. สร้างสรรค์ผลงาน	
4. ขั้นตรวจสอบ	3. ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน 4. ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน	4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) 4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (CR) 4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (CE)	6. นำเสนอผลงาน	

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model จากแนวคิดของ Kruse เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ด้วยการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณเป็นหลักและสนับสนุนด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นรอง (Embedded Design) การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบก่อนทดลอง (Pre-Experimental Design) แบบแผนการวิจัยแบบ The One-Shot Case Study กับกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา 4 ขั้นตอน และขั้นตอนที่ 5 เป็นการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิดหลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Analysis : A)

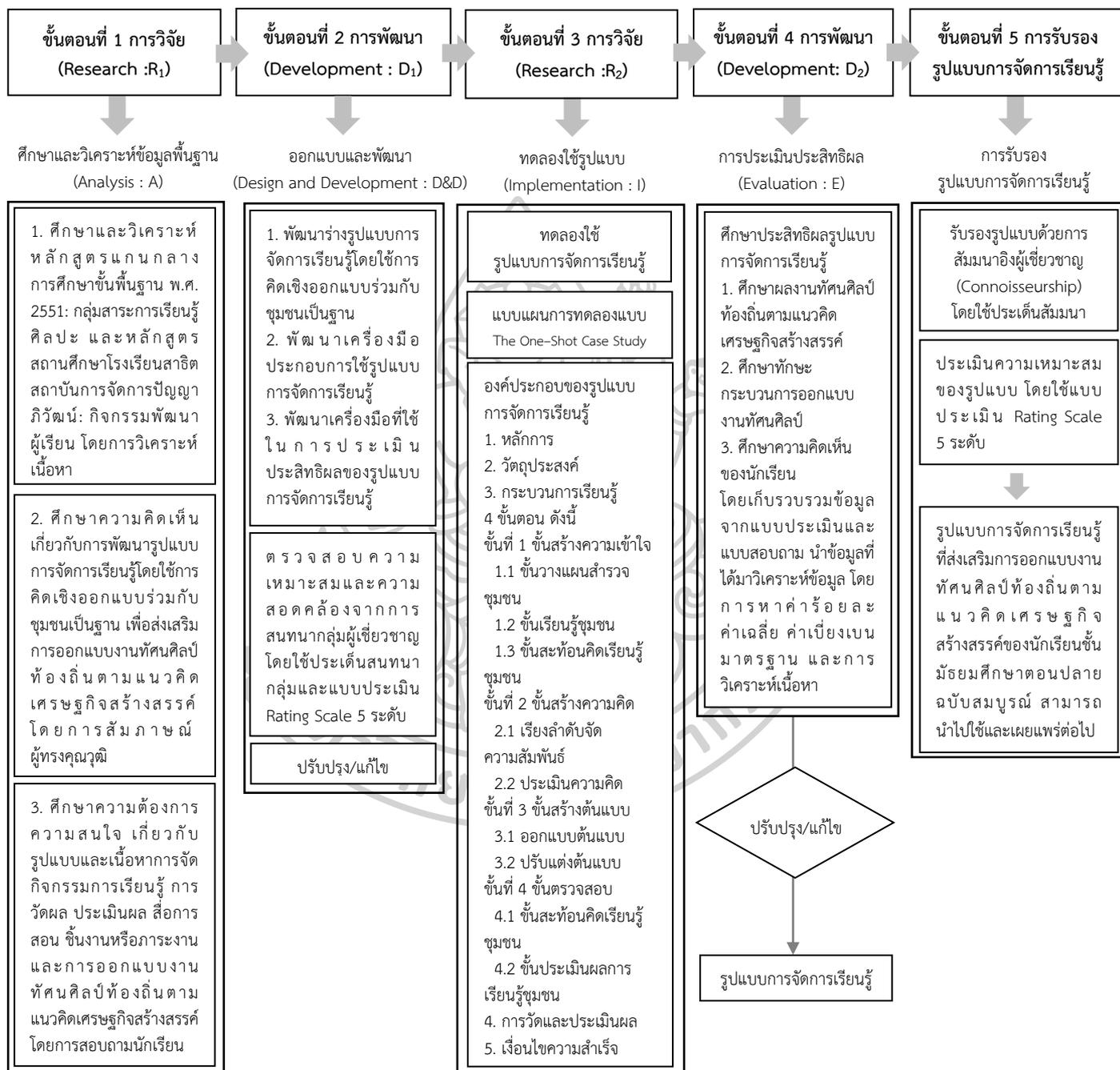
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Design and Development : D&D)

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Implementation : I)

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินประสิทธิผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Evaluation : E)

ขั้นตอนที่ 5 การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัยการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับ
 ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ
 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีกรอบดำเนินการวิจัย ดังแผนภาพที่ 12



แผนภาพที่ 12 กรอบดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)

เป็นขั้นตอนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และสอบถามนักเรียน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และแนวคิด หลักการ ทฤษฎี จากเอกสาร หนังสือ ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
3. เพื่อศึกษาความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ
 - 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และ/หรือ มีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป
 - 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และ/หรือ มีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

3) ด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และ/หรือ มีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ของแบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม

2. ผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมภาษณ์ จำนวน 10 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ

1) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และ/หรือ มีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

2) ด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และ/หรือ มีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

3) ศิลปินทัศนศิลป์ จำนวน 1 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ มีประสบการณ์สร้างสรรค์ผลงาน 10 ปีขึ้นไป และมีการเผยแพร่ผลงานเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง

4) ประชาชนท้องถิ่น จำนวน 1 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ มีประสบการณ์สร้างสรรค์ผลงาน 10 ปีขึ้นไป และมีการเผยแพร่ผลงานเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง

5) ผู้บริหารโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 1 คน

6) หัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 1 คน

7) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ มีประสบการณ์สอนมัธยมศึกษา 10 ปีขึ้นไป

เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการสัมภาษณ์

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 219 คน เพื่อศึกษาความต้องการ ความสนใจ รูปแบบและเนื้อหากิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผล ประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการสอบถาม

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2. ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิง
 ออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจ
 สร้างสรรค์

3. ความต้องการ ความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัด
 กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงาน
 ทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนา
 รูปแบบการจัดการเรียนรู้จากเอกสาร หนังสือ ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย หลักสูตร
 แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียน
 สาคิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ
 แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้การ
 คิดเชิงออกแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และ
 แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยใช้แบบวิเคราะห์เอกสารวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำข้อมูลไป
 ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ
 ร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
 โดยผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 คน

3. ศึกษาความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ตามแนวคิด
 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้วิจัยสอบถามนักเรียนระดับ
 ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาคิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย
 จำนวน 219 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน มีเครื่องมือที่ใช้ใน
 การวิจัย ดังนี้

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร จำนวน 1 ฉบับ
2. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 4 ฉบับ
3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 1 ฉบับ

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร จำนวน 1 ฉบับ

แบบวิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบวิเคราะห์เอกสาร ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร
2. สร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยมีหัวข้อ ดังนี้ ประเภทของเอกสาร ชื่อเอกสาร ชื่อผู้แต่ง ปีที่พิมพ์ สถานที่พิมพ์ วันที่ศึกษา ประเด็นที่ศึกษา และสรุปประเด็นสำคัญ
3. นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข
4. นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน และ 3) ด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179)

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ในการหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสารจะพิจารณาจากเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 196)

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

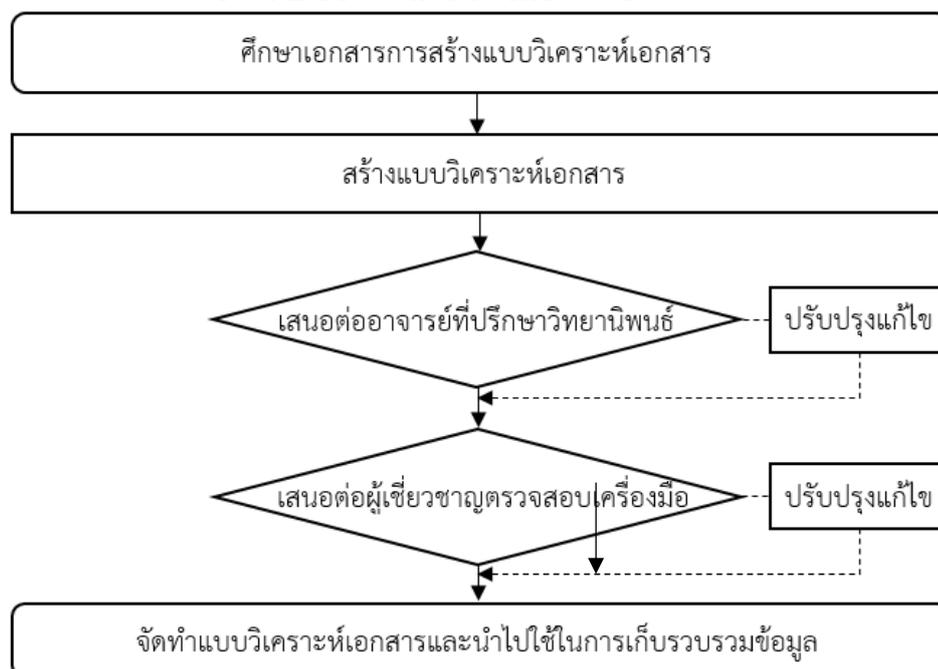
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความเหมาะสมต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าแบบวิเคราะห์เอกสารที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179) โดยผลการหาคุนภาพของเครื่องมือ พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.65$, $SD = 0.62$) รายละเอียดดังภาคผนวก ซ ตารางที่ 38

5. นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้มีการปรับปรุงแก้ไขในประเด็นดังนี้ 1) ให้ปรับรูปแบบการกรอกข้อมูลเป็นรูปแบบของตาราง และ 2) ให้นำหัวข้อชื่อเอกสาร ชื่อผู้แต่ง/ปีที่พิมพ์ และสถานที่พิมพ์/URL มารวมเป็นหัวข้อ บรรณานุกรม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีหัวข้อ ดังนี้ 1) ประเด็นที่ศึกษา (หัวข้อ) 2) ประเภทของเอกสาร 3) บรรณานุกรม 4) วันที่ศึกษา/วันที่เข้าถึง 5) สรุปสาระสำคัญ

6. จัดทำแบบวิเคราะห์เอกสารฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 13



แผนภาพที่ 13 ขั้นตอนการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร

2. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 4 ฉบับ

แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 คน เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ 1) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน 2) ด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน 3) ศิลปินทัศนศิลป์ จำนวน 1 คน 4) ปราชญ์ท้องถิ่น จำนวน 1 คน 5) ผู้บริหารโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 1 คน 6) หัวหน้าฝ่ายวิชาการโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 1 คน 7) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 3 คน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารการสร้างแบบสัมภาษณ์
2. สร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview Protocol) ลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-End Questions) แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 5 ข้อ ดังนี้ 1) ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์ 2) สถานที่ทำงาน 3) ตำแหน่ง 4) ประสบการณ์ในการทำงาน 5) วุฒิการศึกษา

ตอนที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิด ประเด็นคำถาม จำนวน 5 ข้อ

3. นำแบบสัมภาษณ์ของผู้ทรงคุณวุฒิ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบสัมภาษณ์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมของแบบสัมภาษณ์ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่าแบบสัมภาษณ์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม โดยผลการหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.88$, $SD = 0.23$)

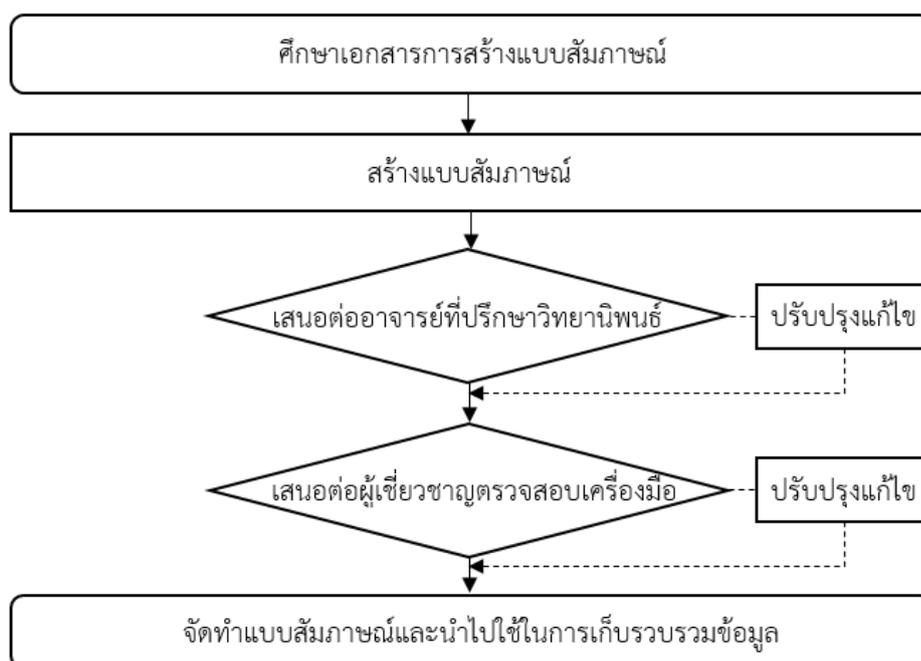
รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 39

5. นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล มาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้มีการปรับปรุงแก้ไข ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ประเด็นการแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ลำดับ	ประเด็นที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
1	ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ นำวุฒิการศึกษาออก และปรับเป็นความเชี่ยวชาญ	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะ ดังนี้ 1) ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์ 2) สถานที่ทำงาน 3) ตำแหน่ง 4) ประสบการณ์ในการทำงาน/ความเชี่ยวชาญ
2	แบ่งการสัมภาษณ์ตามตำแหน่งของผู้ทรงคุณวุฒิ และใช้ประเด็นคำถามที่ต่างกัน	ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์ จำนวน 4 ฉบับ ตามตำแหน่งของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 1 สำหรับผู้บริหารโรงเรียน แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 2 สำหรับครูผู้สอนที่ศนศิลป์ แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 3 สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอน แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 4 สำหรับศิลปินที่ศนศิลป์และ ปราชญ์ท้องถิ่น
3	แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 1 สำหรับผู้บริหาร โรงเรียน ปรับประเด็นคำถามให้เหมาะกับบริบท โรงเรียน และความจำเป็นของข้อคำถาม	เพิ่มเติมคำถามเกี่ยวกับนโยบายหรือแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้

6. จัดทำแบบสัมภาษณ์ฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 14



แผนภาพที่ 14 ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 1 ฉบับ

แบบสอบถามความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 219 คน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสอบถามความคิดเห็น ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น
2. สร้างแบบสอบถามความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 3 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

3. นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

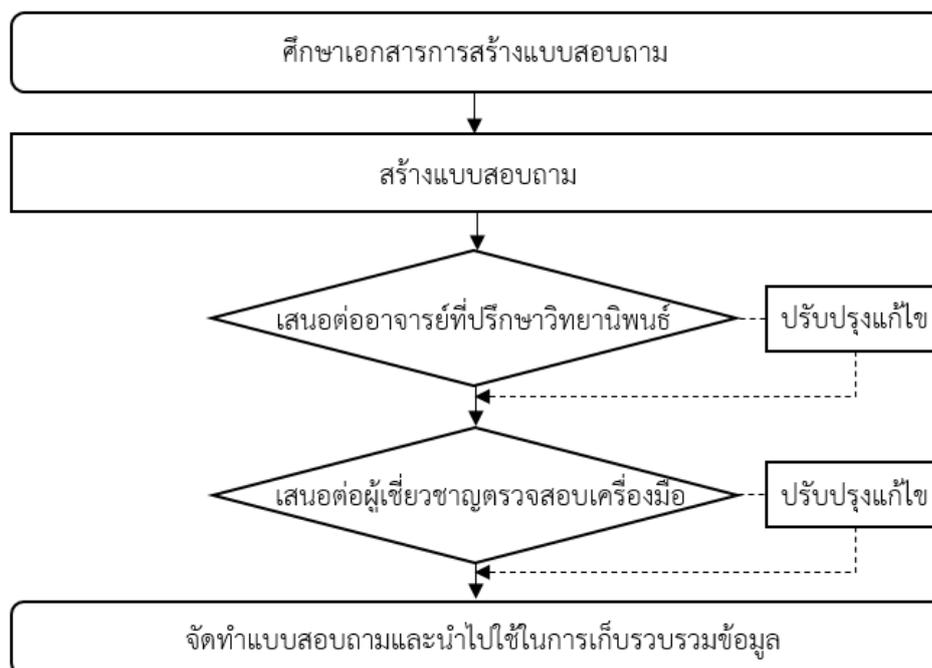
4. นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมของแบบสอบถามความคิดเห็น โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามความคิดเห็นที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม โดยผลการหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.65$, $SD = 0.58$) รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 40

5. นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล มาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้มีการปรับปรุงแก้ไข ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ประเด็นการแก้ไขแบบสอบถามตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ลำดับ	ประเด็นที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข
1	ตอนที่ 1 เพิ่มแผนการเรียนของนักเรียน	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะ
2	ปรับตัวเลือกข้อที่ 1 เกี่ยวกับลักษณะการจัดการเรียนรู้ วิธีการสอนให้สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะให้สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยชุมชนเป็นฐาน
3	ลำดับหัวข้อประเด็นของข้อคำถาม	1) วิธีสอน 2) เนื้อหา 3) ชิ้นงานหรือภาระงาน 4) สื่อ แหล่งเรียนรู้ 5) การวัดผลประเมินผล
4	ขยายความในตัวเลือกเพื่อให้นักเรียนเข้าใจ	ผู้วิจัยปรับตามข้อเสนอแนะ

6. จัดทำแบบสัมภาษณ์ฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 15



แผนภาพที่ 15 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

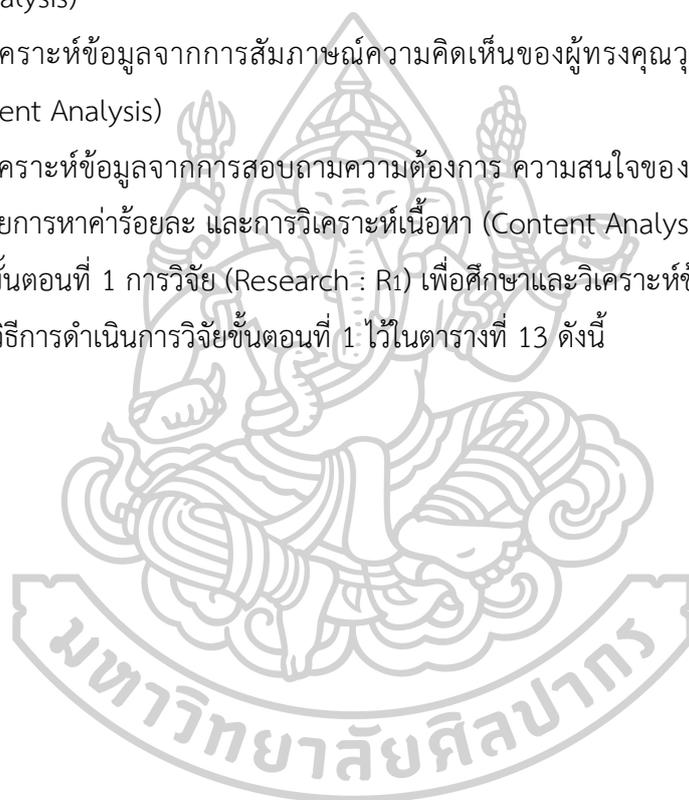
1. การหาคุณภาพเครื่องมือของแบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม จากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผลการประเมินพิจารณาจากค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความเหมาะสมต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามความต้องการ ความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการหาค่าร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

จากขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A) ผู้วิจัยสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 ไว้ในตารางที่ 13 ดังนี้



ตารางที่ 13 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A)

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	ศึกษาและวิเคราะห์	แบบวิเคราะห์เอกสาร	เอกสาร หนังสือ ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การวิเคราะห์เนื้อหา	ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตร
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	สัมภาษณ์	แบบสัมภาษณ์ แบบกึ่งโครงสร้าง	ผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมภาษณ์ จำนวน 10 คน	การวิเคราะห์เนื้อหา	แนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชน เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
3. เพื่อศึกษาความต้องการ ความสนใจเกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	สอบถาม	แบบสอบถาม	นักเรียน จำนวน 219 คน	1. คำร้อยละ 2. การวิเคราะห์เนื้อหา	ข้อมูลความต้องการของผู้เรียนเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชน เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Design and Development : D&D)

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาหาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นโครงร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แล้วจัดสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion : FGD) เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ก่อนนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้
3. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
2. เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

แหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ
 - 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน
 - 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน และ
 - 3) ด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน

2. ผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่มและประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 7 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ

1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษาหรือมัธยมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือครูชำนาญการพิเศษขึ้นไป

3) ด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษาหรือมัธยมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือครูชำนาญการพิเศษขึ้นไป

4) ด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

เพื่อให้ข้อมูลและตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ก่อนการนำไปใช้จริงในขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) โดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion : FGD)

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
2. เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

วิธีดำเนินการวิจัย

นำแนวคิดที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 2 มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1.1 นำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 มากำหนดกรอบแนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1.2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทำให้ได้องค์ประกอบของรูปแบบ 5 องค์ประกอบคือ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจและค้นคว้า ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ขั้นดำเนินกิจกรรมชุมชน ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิดและออกแบบ ประกอบด้วย ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือปฏิบัติและสร้างต้นแบบ ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอและประเมินผล ประกอบด้วย ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน 4) การวัดและประเมินผล 5) เงื่อนไขความสำเร็จ

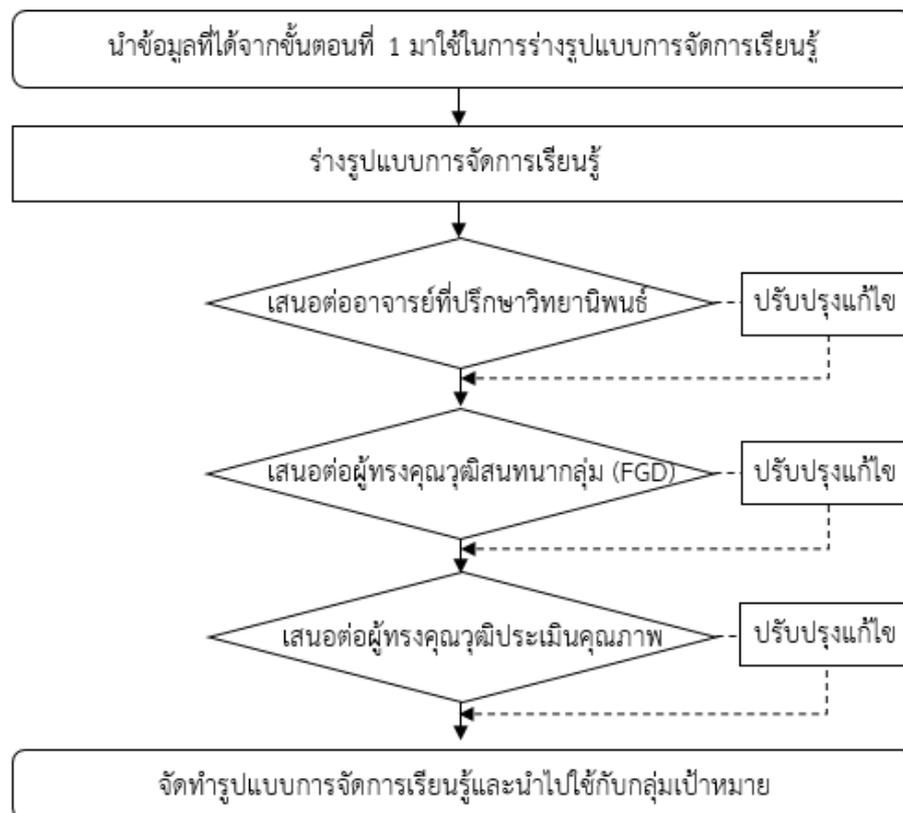
1.3 นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.4 นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ โดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion: FGD) จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ประเด็นสนทนากลุ่ม

1.5 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิจากการสนทนากลุ่ม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ดังนี้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ ประกอบด้วย 4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน

1.6 หลังจากนั้นนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิอีกครั้ง เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม โดยผลการหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.69$, $SD = 0.45$) องค์ประกอบย่อยของรูปแบบ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.59$, $SD = 0.51$) กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.75$, $SD = 0.41$) รายละเอียดดังภาคผนวก ซ ตารางที่ 45

1.7 จัดทำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 16



แผนภาพที่ 16 ขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. พัฒนาเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

2.1 คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

2.1.1 ศึกษาข้อมูลองค์ประกอบของคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.1.2 นำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นแนวทางในการสร้างคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.1.3 สร้างคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ นิยามศัพท์ องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล

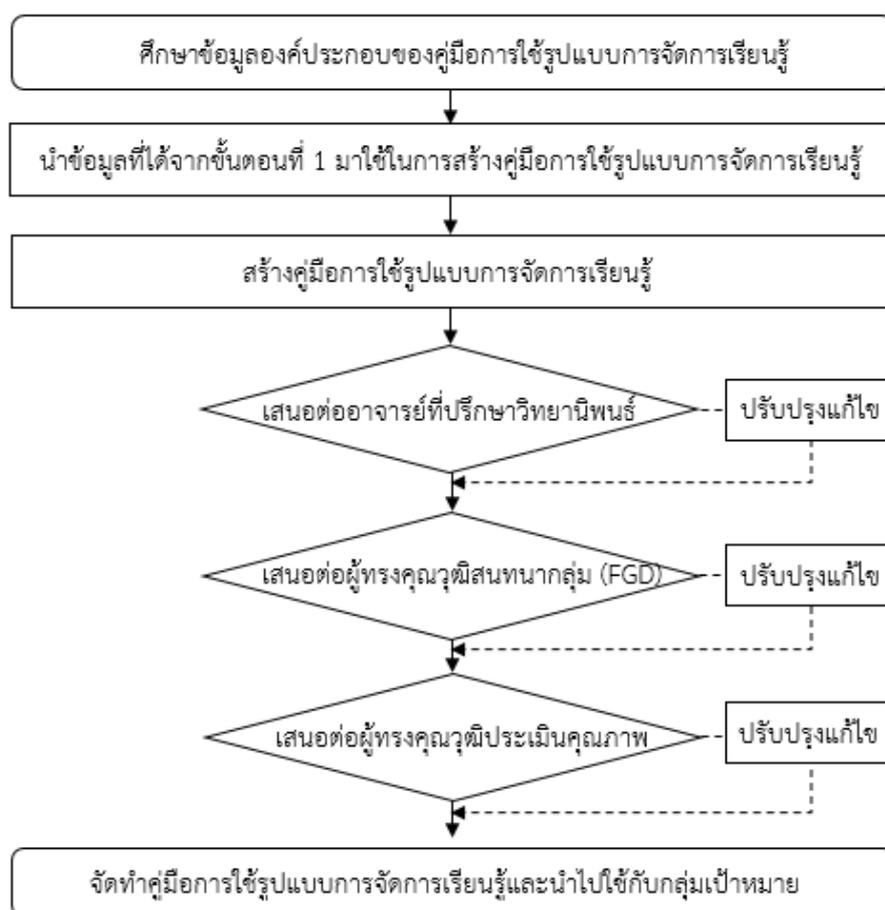
2.1.4 นำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.1.5 นำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิโดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion: FGD) จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ประเด็นสนทนากลุ่ม

2.1.6 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิจากการสนทนากลุ่ม

2.1.7 หลังจากนั้นนำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิอีกครั้ง เพื่อประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่าคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม โดยผลการหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมาก ($M = 4.38$, $SD = 0.71$) รายละเอียดดังภาคผนวก ซ ตารางที่ 46

2.18 จัดทำคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 17



แผนภาพที่ 17 ขั้นตอนการพัฒนาคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

2.2.1 ศึกษาข้อมูลองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

2.2.2 นำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2.2.3 ออกแบบหน่วยและแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์ตามกระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีหน่วยการเรียนรู้ 3 หน่วย และแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุมชนเกาะเกร็ด หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบและสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ และ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การจัดนิทรรศการ ใช้เวลาเรียน จำนวน 17 ชั่วโมงและใช้เวลาทดสอบหลังเรียน จำนวน 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาทั้งสิ้น จำนวน 18 ชั่วโมง

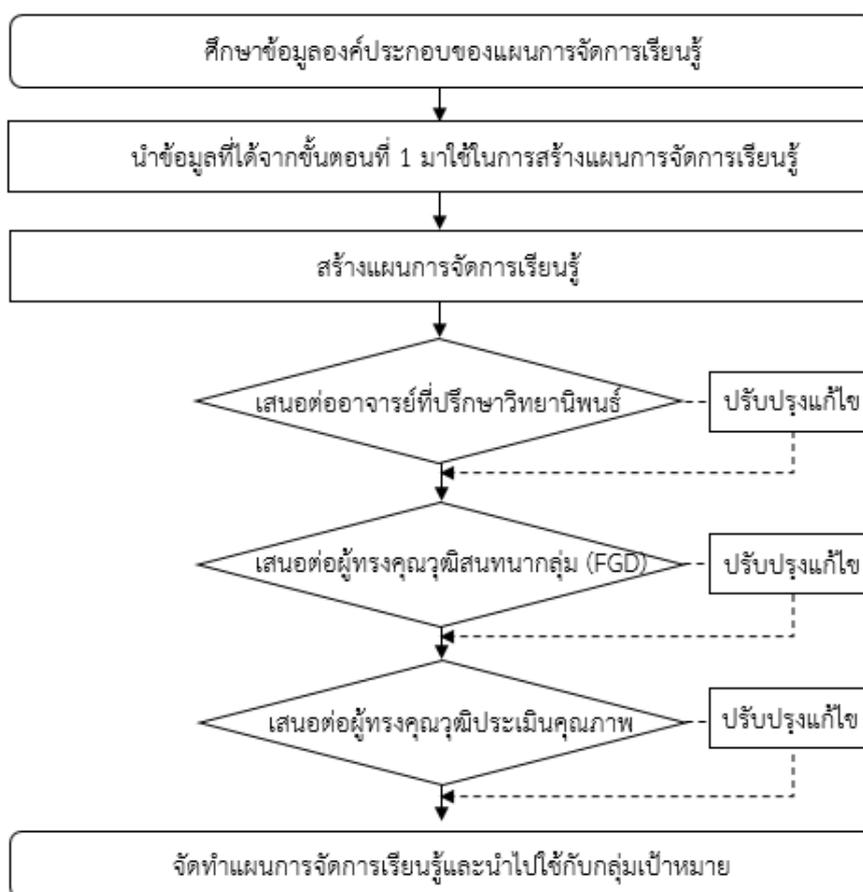
2.2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ โดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion: FGD) จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ประเด็นสนทนากลุ่ม

2.2.6 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิจากการสนทนากลุ่ม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุมชนเกาะเกร็ด หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะ แรบบันดาลใจจากเกาะเกร็ด

2.2.7 หลังจากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิอีกครั้ง เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วน ประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม โดยผลการหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.67$, $SD = 0.49$) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.64$, $SD = 0.50$), แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.72$, $SD = 0.45$), แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.65$, $SD = 0.49$) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.68$, $SD = 0.52$) รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 47

2.2.8 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย สรุปลขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 18



แผนภาพที่ 18 ขั้นตอนการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ มีเครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบความเหมาะสม ดังนี้ 1) ประเด็นสนทนากลุ่ม 2) แบบประเมินความเหมาะสม มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1. ประเด็นสนทนากลุ่มของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ฉบับ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารการสร้างประเด็นสนทนากลุ่ม

1.2 สร้างประเด็นสนทนากลุ่ม โดยลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-End Questions) แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 5 ข้อ ดังนี้

1) ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์ 2) สถานที่ทำงาน 3) ตำแหน่ง 4) ประสบการณ์ในการทำงาน 5) วุฒิการศึกษา

ตอนที่ 2 ประเด็นสนทนากลุ่มเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ข้อ ดังนี้ 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) ความเป็นไปได้ของการนำรูปแบบไปใช้ 3) คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4) แผนการจัดการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1.3 นำประเด็นสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1.4 นำประเด็นสนทนากลุ่มที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามโครงสร้าง และความตรงตามเนื้อหา โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) คำนวณค่าตามสูตร ดังนี้

$$\text{สูตร IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

กำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ เห็นว่าสอดคล้อง ให้คะแนน 1 ไม่น่าใจ ให้คะแนน 0 เห็นว่าไม่สอดคล้อง ให้คะแนน -1 แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือมา คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่ามีความสอดคล้อง สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไปได้ หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ โดยผลการหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า มีความสอดคล้องระหว่าง 0.60 - 1.00 รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 41

1.5 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปจัดทำเป็นประเด็นสนทนากลุ่มฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

1.6 นำประเด็นสนทนากลุ่มฉบับสมบูรณ์ส่งต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน เพื่อสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion: FGD) สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 19

2. แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ฉบับ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารการสร้างแบบประเมินความเหมาะสม

2.2 สร้างแบบประเมินความเหมาะสม ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนด

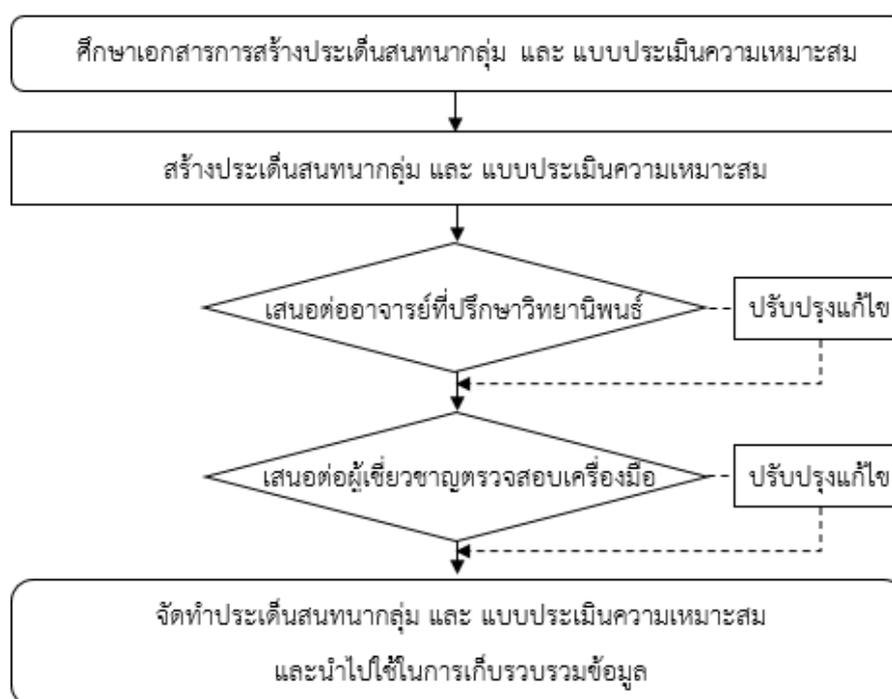
เกณฑ์การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม

2.3 นำแบบประเมินความเหมาะสมที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างและความตรงตามเนื้อหา โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผลการหาคุณภาพของแบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้และคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่าทุกประเด็นมีความสอดคล้อง คือ 1.00 และแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า มีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 - 1.00 รายละเอียดดังภาคผนวก ซ ตารางที่ 42 - 44

2.5 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปจัดทำเป็นแบบประเมินความเหมาะสมฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

2.6 นำแบบประเมินความเหมาะสมฉบับสมบูรณ์ส่งต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 19



แผนภาพที่ 19 ขั้นตอนการสร้างประเด็นสนทนากลุ่ม และ แบบประเมินความเหมาะสม

3. พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ฉบับ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

3.1 แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

3.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเกณฑ์การให้คะแนนที่มีลักษณะเป็นรูบริก

3.1.2 สร้างแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา โดยมีรายการประเมิน จำนวน 5 ด้าน ด้านละ 3 คะแนน ดังนี้ 1) ทักษะทางวัฒนธรรม 2) ความคิดสร้างสรรค์ 3) ทัศนศิลป์ งานสร้างสรรค์และออกแบบ 4) มูลค่าเพิ่ม 5) คุณค่าของศิลปะ เกณฑ์การประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยแต่ละด้านมีการประเมินผลแบบรูบริก (Rubric Score) 3 ระดับ โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) โดยเกณฑ์การตัดสินพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแบ่งเป็น 4 ระดับ เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์แปลผลในการวิจัย John W. Best (1997) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.00 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 – 2.50 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.00 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับพอใช้

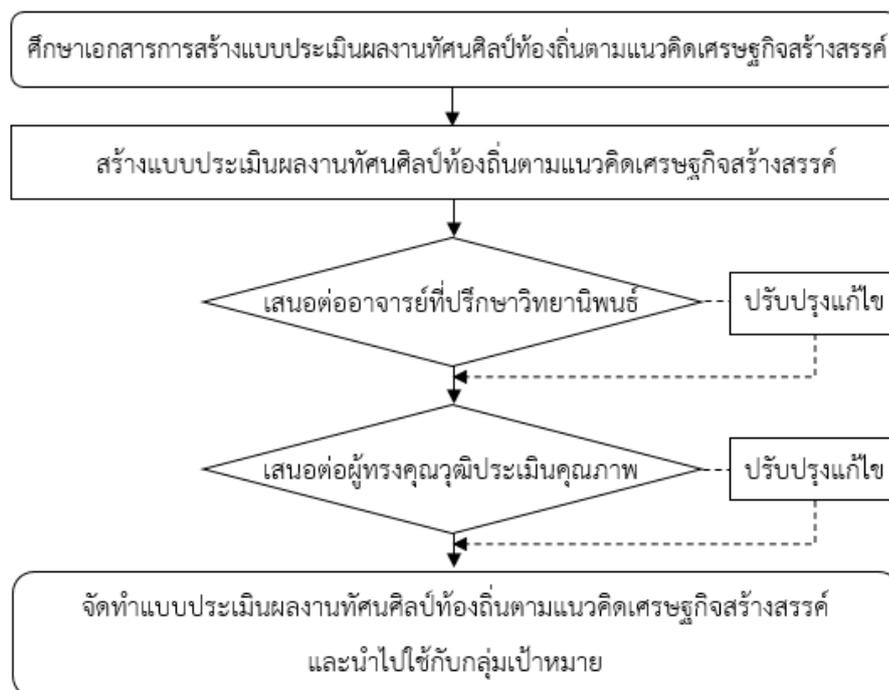
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับปรับปรุง

3.1.3 นำแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.1.4 นำแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างและความตรงตามเนื้อหา โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผลการหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า มีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 - 1.00 รายละเอียดดังภาคผนวก ซ ตารางที่ 48

3.1.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะให้มีการปรับปรุงแก้ไขในประเด็นดังนี้ 1) ปรับรายการประเมินที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และรายการประเมินที่ 2 ทัศนศิลป์ งานสร้างสรรค์และออกแบบเป็นทัศนศิลป์ท้องถิ่น

3.1.6 จัดทำเป็นแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 20



แผนภาพที่ 20 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3.2 แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

3.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ และเกณฑ์การให้คะแนนที่มีลักษณะเป็นรูบรีค (Rubric Score)

3.2.2 สร้างแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ จากการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา โดยมีรายการประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ จำนวน 6 ขั้นตอน ขั้นตอนละ 3 คะแนน ดังนี้ 1) ที่มาของแรงบันดาลใจ 2) สร้างแนวความคิด 3) ออกแบบภาพร่าง 4) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก 5) สร้างสรรค์ผลงาน 6) นำเสนอผลงาน เกณฑ์การประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยแต่ละด้านมีการประเมินผล แบบรูบรีค (Rubric Score) 3 ระดับ โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) โดยเกณฑ์การตัดสินพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ย แบ่งเป็น 4 ระดับ เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์แปลผลในการวิจัย (Best, 1977) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.00 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01-2.50 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.00 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับพอใช้

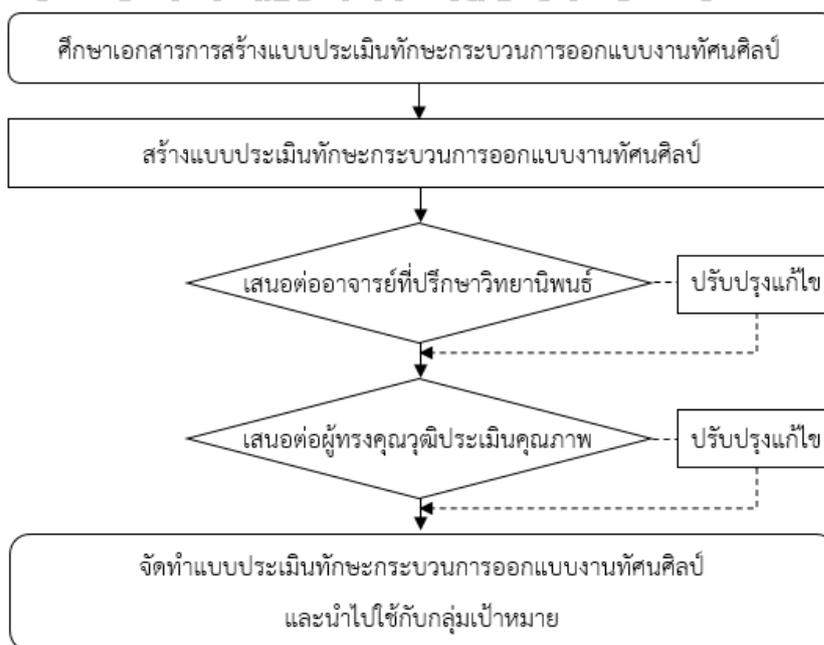
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับปรับปรุง

3.2.3 นำแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.2.4 นำแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างและ ความตรงตามเนื้อหา โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผลการหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า ทุกประเด็นมีความสอดคล้อง คือ 1.00 รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 49

3.2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงาน ทัศนศิลป์ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะให้มีการปรับปรุงแก้ไขในประเด็น ดังนี้ จากการสังเคราะห์ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของผู้วิจัย จำนวน 6 ขั้นตอน ซึ่งขาดขั้นตอนกระบวนการของการศึกษาชุมชนที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ ปรับเพิ่มหัวข้อกระบวนการศึกษาชุมชนแล้ว รวมจำนวนทั้งสิ้น 7 ขั้นตอน

3.2.6 จัดทำเป็นแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดัง แผนภาพที่ 21



แผนภาพที่ 21 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

3.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

3.3.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

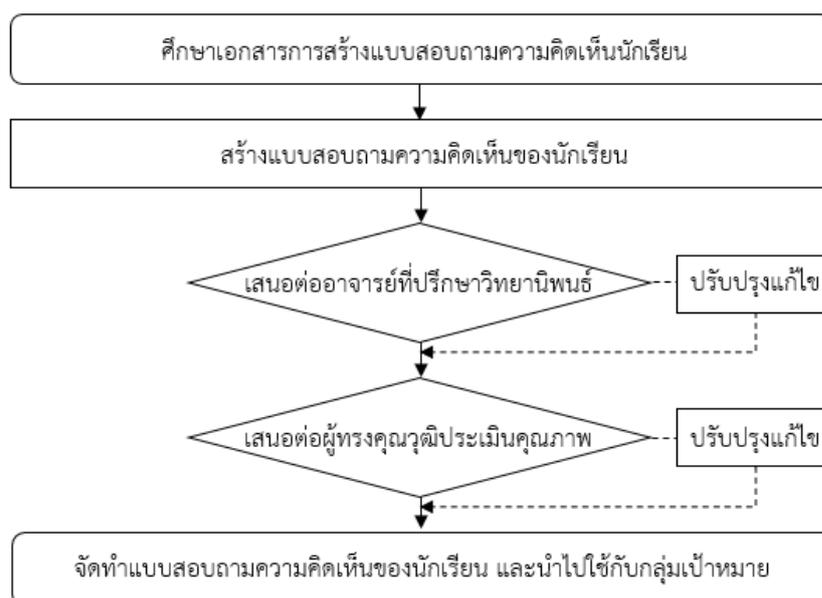
3.3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ให้ครอบคลุมและตรงประเด็น และมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีรายการประเมิน 5 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ 4) ด้านการวัดและประเมินผล 5) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยแต่ละด้านมีจำนวน 2 ข้อ รวมจำนวน 10 ข้อ

3.3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.3.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามโครงสร้างและความตรงตามเนื้อหา โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผลการหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า มีความสอดคล้องระหว่าง 0.71 - 1.00 รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 50

3.3.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะให้มีการปรับปรุงแก้ไขในประเด็นดังนี้ เพิ่มการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน ผู้วิจัยปรับปรุงเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน โดยมีรายการประเมิน 2 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ข้อ ได้แก่ 1.1) เนื้อหาการจัดการเรียนรู้ 1.2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1.3) บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ 1.4) การวัดและประเมินผล 1.5) ประโยชน์ที่ได้รับ โดยแต่ละข้อมีจำนวน 2 ข้อย่อย รวมจำนวน 10 ข้อย่อย ด้านที่ 2 ด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชนประกอบด้วย 5 ข้อ ได้แก่ 2.1) คุณค่าต่อตนเอง 2.2) คุณค่าต่อชุมชน 2.3) คุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น 2.4) คุณค่าต่อศิลปะ 2.5) คุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้ โดยแต่ละข้อมีจำนวน 3 ข้อย่อย รวมจำนวน 15 ข้อย่อย รวมจำนวนทั้งสิ้น 25 ข้อย่อย

3.3.6 จัดทำเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 22



แผนภาพที่ 22 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การหาคุณภาพเครื่องมือของประเด็นสนทนากลุ่ม แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.5 ขึ้นไป แสดงว่ามีความสอดคล้อง ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ของผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่ม ผลการประเมินพิจารณาจากค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความเหมาะสมต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
4. การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่ม โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.5 ขึ้นไป แสดงว่ามีความสอดคล้อง ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

จากขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D&D) ผู้วิจัยสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 ไว้ในตารางที่ 14 ดังนี้

ตารางที่ 14 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D&D)

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน	1. สันทนาการกลุ่ม 2. ประเมินคุณภาพของรูปแบบ	1. ประเด็นสนทนากลุ่ม 2. แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ	1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน 2. ผู้ทรงคุณวุฒิสนทนาในภารกิจและประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 7 คน 2.1. ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2.2. ด้านการสอนที่ตนศิลป์ จำนวน 2 คน 2.3. ด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน 2.4. ด้านการวัดและประเมินผล การศึกษา จำนวน 1 คน	1. ค่าดัชนีความสอดคล้อง 2. ค่าเฉลี่ย 3. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4. การวิเคราะห์เนื้อหา	รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน 1. คู่มือการใช้รูปแบบ 2. แผนการจัดการเรียนรู้
2. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	1. สันทนาการกลุ่ม 2. ประเมินคุณภาพของเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	1. ประเด็นสนทนากลุ่ม 2. แบบประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้			
3. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	ประเมินคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	แบบประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้		1. ค่าดัชนีความสอดคล้อง 2. การวิเคราะห์เนื้อหา	1. แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2. แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ 3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

**ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิง
ออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิด
เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (Implementation : I)**

การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อ
ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมการก่อนการทดลองใช้
2) การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบ และ 3) การประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบ โดยมีรายละเอียด
ดังนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม
การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอน
ปลายไปทดลองใช้

ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 15 ห้องเรียน รวมนักเรียนจำนวน
450 คน
2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด โรงเรียน
สาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 16 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง
(Purposive Sampling)
3. ชุมชนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ชุมชนเกาะเกร็ด ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัด
นนทบุรี

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็น
ฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 1) ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
 - 2) ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์
 - 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ระยะเวลาในการทดลอง

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ระหว่างเดือนตุลาคม 2566 - กุมภาพันธ์ 2567 ใช้ระยะเวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 18 สัปดาห์ และใช้เวลาทดสอบหลังเรียน จำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 20 ชั่วโมง

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมการก่อนการทดลองใช้ 2) การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบ และ 3) การประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบ รายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยเตรียมการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการเตรียมกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 16 คน ดังนี้

1. การกำหนดประชากร

การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยกำหนดให้ประชากรเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 15 ห้องเรียน รวมนักเรียนจำนวน 450 คน

2. การเลือกกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียนจำนวน 16 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 เลือกโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ เป็นโรงเรียนสำหรับการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปทดลองใช้เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากมีคุณลักษณะดังนี้ 1) โรงเรียนมีความพร้อมด้านเทคโนโลยี สื่อการเรียนการสอน และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และ 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นนักเรียนโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ที่เรียนมาตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยสามารถควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนในระหว่างการดำเนินการวิจัยเพื่อให้เกิดความเที่ยงตรงภายในสูงสุดได้

2.2 พิจารณารายวิชาที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ โดยผู้วิจัยวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชาเพื่อกำหนดรายวิชาที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ให้เหมาะสม พิจารณาได้เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนที่เรียนอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. การชี้แจงข้อปฏิบัติในการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

- 3.1 ชี้แจงให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ
- 3.2 ชี้แจงลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทนักเรียนและบทบาทครู
- 3.3 แนะนำผู้เรียนในการใช้แหล่งทรัพยากร ข้อมูลสารสนเทศในการเรียนรู้
- 3.4 ชี้แจงเกณฑ์การวัดและประเมินผล เพื่อให้นักเรียนทราบถึงเกณฑ์
- 3.5 ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้คำแนะนำและสนับสนุนผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จในการเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

หลังจากการเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการชี้แจงและแนะนำข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายแล้ว ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้สอนจริง โดยใช้ระยะเวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 18 สัปดาห์ และใช้เวลาทดสอบหลังเรียน จำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 20 ชั่วโมง โดยมีการศึกษาตามรายละเอียด ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการทดลอง

เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

2. แบบแผนการทดลอง ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการกำหนดแบบแผนการทดลองตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 แบบแผนการทดลองในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์การวิจัย	แบบแผนการวิจัย				
1. เพื่อศึกษาผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน	<p>The One-Shot Case Study</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ทดลอง</th> <th>สอบหลัง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>T₂</td> </tr> </tbody> </table> <p>(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 143)</p> <p>X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้</p> <p>T₂ แทน ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์</p>	ทดลอง	สอบหลัง	X	T ₂
ทดลอง	สอบหลัง				
X	T ₂				
2. เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน	<p>The One-Shot Case Study</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ทดลอง</th> <th>สอบหลัง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>T₂</td> </tr> </tbody> </table> <p>(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 143)</p> <p>X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้</p> <p>T₂ แทน ผลการประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์</p>	ทดลอง	สอบหลัง	X	T ₂
ทดลอง	สอบหลัง				
X	T ₂				
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน	<p>The One-Shot Case Study</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ทดลอง</th> <th>สอบหลัง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>T₂</td> </tr> </tbody> </table> <p>(มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 143)</p> <p>X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้</p> <p>T₂ แทน ผลการศึกษาความคิดเห็น</p>	ทดลอง	สอบหลัง	X	T ₂
ทดลอง	สอบหลัง				
X	T ₂				

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สอนกิจกรรมชุมชนนศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ดให้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 16 คน โดยใช้เนื้อหาการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3.2 ทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายภายในระยะเวลาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยดำเนินการดังนี้

3.2.1 ก่อนการใช้รูปแบบ ชั่วโมงที่ 1 ผู้วิจัยชี้แจงและทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล บทบาทของนักเรียน และบทบาทของครูผู้สอนตามรายละเอียดในคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แล้วนำรูปแบบการเรียนการสอนไปทดลองใช้

3.2.2 ระหว่างการใช้รูปแบบ ชั่วโมงที่ 1-18 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยนำเนื้อหาการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นมาทดลองใช้กับสอนนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุมชนเกาะเกร็ด หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด

3.2.3 หลังการใช้รูปแบบ ชั่วโมงที่ 18 ประเมินผลงานออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ และประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3.3 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยดำเนินการตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการ โดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS) เป็นการเตรียมความพร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน โดยผู้เรียนกำหนดประเด็นที่สนใจ วัตถุประสงค์ และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน แบบบันทึกการเรียนรู้

1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL) ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน ปรากฏท้องถิ่น และเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้หรือสิ่งที่สนใจจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ชุมชน

1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้จากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูลอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการออกแบบ

2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P) เป็นขั้นตอนระดมความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับมุมมอง วิธีการหรือแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการมากำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เป็นรูปธรรมแสดงถึงความเป็นไปได้ก่อนสร้างต้นแบบปฏิบัติงานสร้างสรรค์

3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P) เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน หลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน

4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงานจัดแสดงผลงานต้นแบบทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 1 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) เป็นการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนจากครูและชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ขั้นที่ 3 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในประเด็นผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ในขั้นตอนการวิจัยต่อไป ดังรายละเอียดตามวัตถุประสงค์ต่อไปนี้

เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

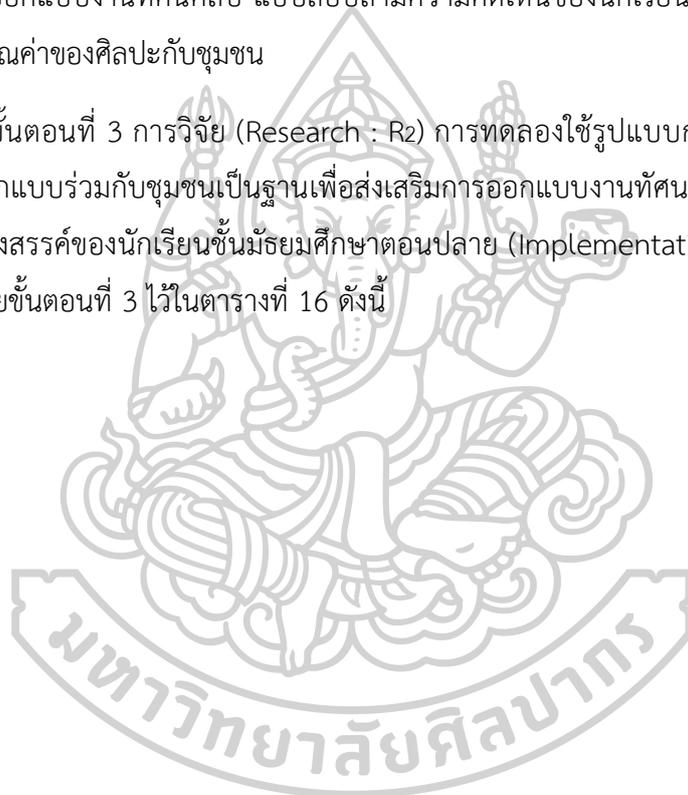
2. เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้
3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

จากขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (Implementation: I) ผู้วิจัยสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 ไว้ในตารางที่ 16 ดังนี้



ตารางที่ 16 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การนำไปใช้ (Implementation: I)

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	ผลที่ได้รับ
เพื่อนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้ใช้ในการคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ไปทดลองใช้	<p>ขั้นที่ 1 การเตรียมการก่อนการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้</p> <p>ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้</p> <p>ขั้นที่ 3 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้</p>	<p>1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้</p> <p>2. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้</p> <p>1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้</p> <p>2. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้</p> <p>3. แผนการจัดการเรียนรู้</p> <p>1. แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์</p> <p>2. แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์</p> <p>3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน</p>	<p>นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 16 คน โรงเรียนสภิสถิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์</p>	<p>ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์</p>

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Evaluation : E)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. เพื่อปรับปรุง/แก้ไข รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชุมชนศิลปสร้างสรรค์เกาะเกร็ด โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 16 คน

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

ประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์
3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

หลังการนำรูปแบบการไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประเมินประสิทธิผลต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

2. ปรับปรุง/แก้ไข รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยนำผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานมาพิจารณาความเหมาะสมตามองค์ประกอบต่าง ๆ โดยเฉพาะองค์ประกอบด้านกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จากการนำไปจัดการเรียนการสอนในชั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณา และนำมาปรับปรุงแก้ไข จัดทำเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ฉบับสมบูรณ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยการหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยการหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

จากขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D₂) การประเมินผล (Evaluation : E) ผู้วิจัยสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 ไว้ในตารางที่ 17 ดังนี้

ตารางที่ 17 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินผล (Evaluation : E)

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประเมินประสิทธิผลต่อไปนี้					
1.1 เพื่อศึกษาการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้	ประเมิน	แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 16 คน โรงเรียนสาธิตอัสสัมชัญวิทยาลัยวิวัฒน์	1. ค่าเฉลี่ย 2. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3. การวิเคราะห์เนื้อหา	ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบผลการประเมินทัศนศิลป์ของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนหลังการใช้รูปแบบ
1.2 เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้	ประเมิน	แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์			
1.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้	สอบถาม	แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน			
2. เพื่อปรับปรุง/แก้ไข รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	พิจารณาความเหมาะสมตามองค์ประกอบต่าง ๆ		ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	การวิเคราะห์เนื้อหา	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ที่ผ่านการปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 5 การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ

- 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน
- 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน และ
- 3) ด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน

2. ผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ

- 1) ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

- 2) ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์สอนระดับอุดมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

- 3) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ มีประสบการณ์สอนมัธยมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือครูชำนาญการพิเศษขึ้นไป

4) ครูผู้สอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ มีประสบการณ์สอนมัธยมศึกษา 10 ปีขึ้นไป และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือครูชำนาญการพิเศษขึ้นไป

เพื่อให้ข้อมูลและตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. ผลการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

วิธีดำเนินการวิจัย

หลังการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไข จัดทำเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ แล้วนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) เพื่อประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1.1 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มาสรุปข้อมูลเพื่อปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1.2 ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับใช้ชุมชนเป็นฐาน คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือประเมินประสิทธิผล

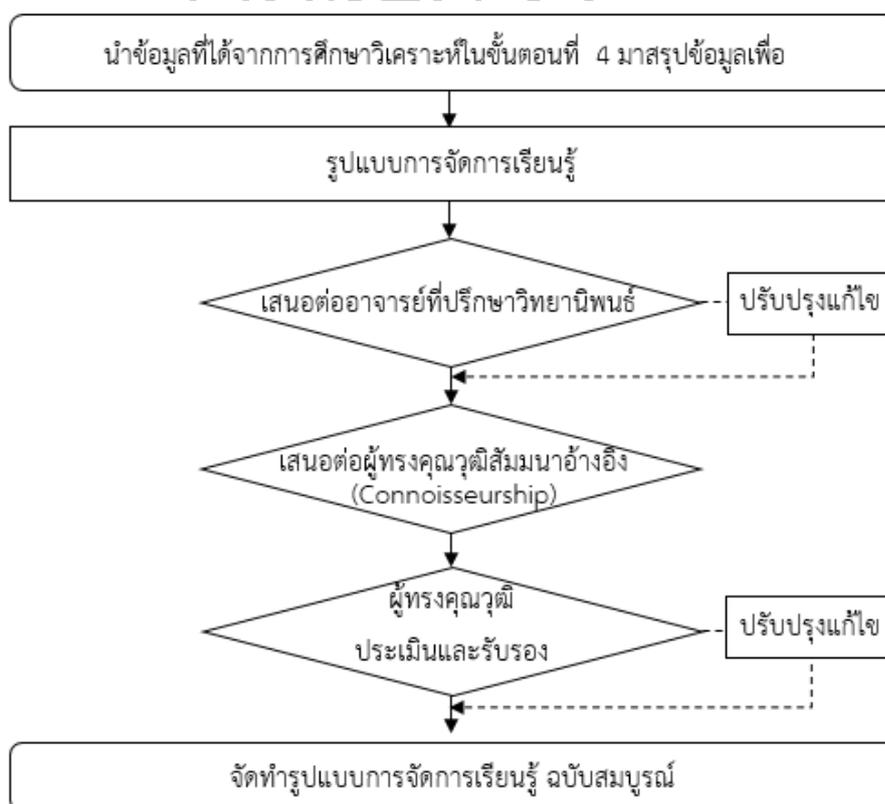
1.3 นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานที่ปรับปรุงแก้ไขเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.4 นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับใช้ชุมชนเป็นฐานที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิโดยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ประเด็นการสัมมนา

1.5 หลังจากนั้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) และตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม โดยผลการประเมินคุณภาพ พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$, $SD = 0.48$) รายละเอียดดังภาคผนวก ซ ตารางที่ 53

1.6 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิจากการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ

1.7 จัดทำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ฉบับสมบูรณ์ สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 23



แผนภาพที่ 23 ขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ฉบับสมบูรณ์

การประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีเครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ดังนี้

- 1) ประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ 2) แบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1. ประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ฉบับ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

- 1.1 ศึกษาเอกสารการสร้างประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ

- 1.2 สร้างประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ โดยลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-End Questions) เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ ดังนี้ 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ 4) เครื่องมือประเมินประสิทธิผล 5) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- 1.3 นำประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

- 1.4 นำประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผลการหาค่าคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า มีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 - 1.00 รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 51

- 1.5 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปจัดทำเป็นประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

- 1.6 นำประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญฉบับสมบูรณ์ส่งต่อผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดัง แผนภาพที่ 24

2. แบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ฉบับ มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

- 2.1 ศึกษาเอกสารการสร้างแบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้

- 2.2 สร้างแบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) กำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าเฉลี่ย (M) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบน

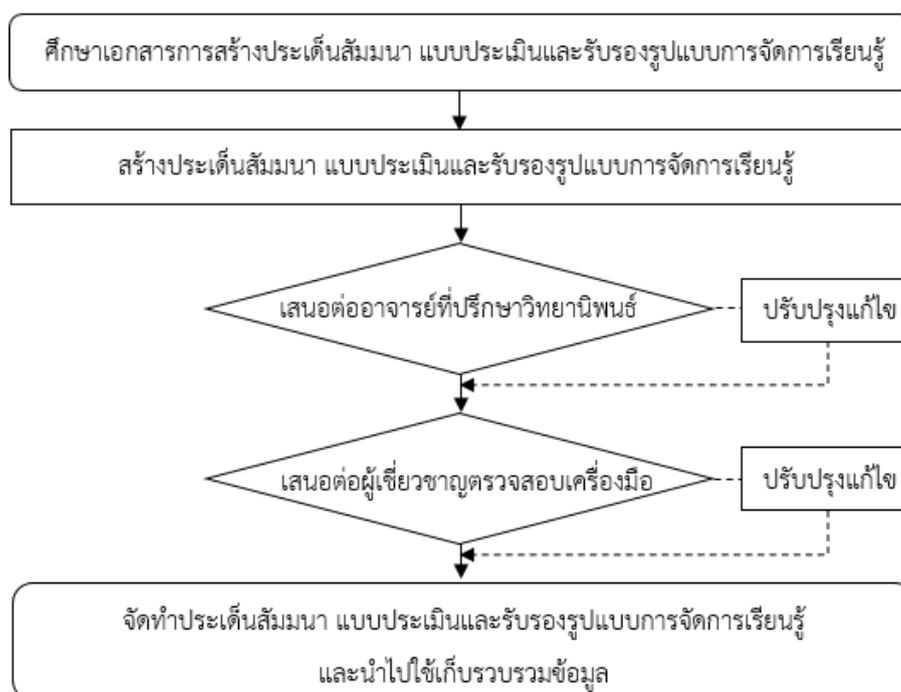
มาตรฐาน (SD) น้อยกว่า 1.00 แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม

2.3 นำแบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.4 นำแบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผลการหาค่าคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า มีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 - 1.00 รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 52

2.5 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปจัดทำเป็นแบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

2.6 นำแบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ส่งต่อผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คนเพื่อประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สรุปขั้นตอนการสร้างได้ดังแผนภาพที่ 24



แผนภาพที่ 24 ขั้นตอนการสร้างประเด็นสัมมนา แบบประเมินและรับรองรูปแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การหาคุณภาพเครื่องมือของประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.5 ขึ้นไป แสดงว่ามีความสอดคล้อง ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมินพิจารณาจากค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความเหมาะสมต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

จากขั้นตอนที่ 5 การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยสรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 ไว้ในตารางที่ 18 ดังนี้



ตารางที่ 18 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 5 การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือ	กลุ่มเป้าหมาย	สถิติ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบงงานทัศนศิลป์ที่องค์สร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	สัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ	ประเด็นสัมมนา	1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 5 คน 2. ผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน 2.1 ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน 2.2 ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 3 คน 2.3 ด้านการสนทนากลุ่มปัญหาท้องถิ่น จำนวน 1 คน 2.4 ด้านครูผู้สอนทัศนศิลป์ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 3 คน	1. ค่าดัชนีความสอดคล้อง 2. การวิเคราะห์เนื้อหา	ผลการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบงงานทัศนศิลป์ที่องค์สร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบงร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบงงานทัศนศิลป์ที่องค์สร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	ประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้	แบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้		1. ค่าดัชนีความสอดคล้อง 2. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3. การวิเคราะห์เนื้อหา	ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบงร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบงงานทัศนศิลป์ที่องค์สร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถนำไปใช้และเผยแพร่ต่อไป

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชน เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบ งานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อ ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อ ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ 2.1) เพื่อศึกษาผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตาม แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน 2.2) เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ ของนักเรียน 2.3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน และ 3) เพื่อประเมินและรับรองรูปแบบการ จัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในการวิจัยครั้งนี้เก็บ รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) เป็นแบบแผนเชิง ผสมผสานแบบรองรับภายใน (Embedded Design) โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณเป็นหลัก (Quantitative Methods) และสนับสนุนด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นรอง (Qualitative Methods) มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิง ออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจ สรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 3 ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิง
 ออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิด
 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
 โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
 ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร แนวคิด หลักการ ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 โดยการวิเคราะห์เอกสาร จากการศึกษาพบว่า

1.1.1 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 และยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-
 2580 มีแนวคิดในทิศทางเดียวกันคือ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ใน
 ศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) เพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการประกอบสัมมาชีพ และการ
 ดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ด้วยการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตอย่างมี
 คุณภาพโดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน
 มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความยืดหยุ่นทางความคิด ส่งเสริม
 กระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการองค์ความรู้แบบสหวิทยาการเพื่อพัฒนากระบวนการคิดและการ
 สร้างสรรค์นวัตกรรมที่สร้างมูลค่าเพิ่ม ส่งเสริมการผลิตและพัฒนากำลังคนที่มีความเชี่ยวชาญและเป็น
 เลิศเฉพาะด้าน ซึ่งยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มุ่งพัฒนาบนพื้นฐาน
 แนวคิด 3 ประการได้แก่ 1) “ต่อยอดอดีต” 2) “ปรับปัจจุบัน” และ 3) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต”
 โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทาง
 ทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอด
 รับกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่

1.1.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) และ
 การศึกษาไทยแลนด์ 4.0 ได้กำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพลิกโฉมประเทศ
 ไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” เพื่อมุ่งเสริมสร้างสังคมที่ก้าวหน้าพลวัตของ
 โลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ มีการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ
 โดยนวัตกรรมที่เน้นการสร้างคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้แก่สินค้าและบริการเชิงคุณภาพ โดยอยู่บน
 พื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อมและความได้เปรียบเชิงวัฒนธรรม และต่อยอดด้วยการบริหาร
 จัดการองค์ความรู้สมัยใหม่ ดังนั้นการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 จึงเป็นยุคแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์
 นวัตกรรม เป็นการศึกษาที่ต่อยอดจากการเรียนเพื่อสร้างความรู้โดยเน้นนวัตกรรม ปัญญา เทคโนโลยี

ความคิดสร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้เหมาะกับตนเอง นำองค์ความรู้ที่มีมาต่อยอด บูรณาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของสังคม

1.1.3 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ พบว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นกรอบและทิศทาง ในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาและจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนใน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคม โดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปี โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1 และ ศ 1.2 พบว่า มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความ เข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออก อย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือทักษะศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจ องค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้ อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมี ประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.1.4 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์: กิจกรรม พัฒนาผู้เรียน เป็นหลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ผสานหลักสูตรท้องถิ่นและจุดเน้นของโรงเรียน โดยมีจุดประสงค์เพื่อ ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะต่าง ๆ (Hard Skills and Soft Skills) มีคุณลักษณะ และสมรรถนะที่สำคัญสามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อและการดำรงชีวิตในอนาคต ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้รู้จักและค้นพบความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ โดยเรียนรู้ผ่านการ ลงมือปฏิบัติจริง ฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การคิด แก้ปัญหา การเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างนวัตกรรมและ นำเสนอผลงานได้ โรงเรียนจึงมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้นในลักษณะเป็นกระบวนการเชิงบูรณาการ อีกทั้งยังได้ จัดกิจกรรมชุมนุม ที่เกิดจากการรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความสนใจ ความถนัดในเรื่องเดียวกันให้ บรรลุวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรมชุมนุม เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ของตนเองให้เต็ม ตามศักยภาพเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน รวมทั้งบริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น เป็นกิจกรรมที่สามารถจัดได้ทั้งในและนอกสถานศึกษา และทั้งในและนอกเวลาเรียน

1.1.5 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอนของ ADDIE Model ของ Kruse และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce and Weil ร่วมกับ แนวคิด การวิจัย และ พัฒนา (Research and Development) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis) 2) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอน (Design and Development) 3) การทดลองใช้รูปแบบการสอน (Implement) 4) การประเมินผลรูปแบบการสอน (Evaluation) โดยมีองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล 5) เงื่อนไขความสำเร็จ

1.1.6 การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาเชิงแบบแผน DBAE เป็นหลักการทางศิลปศึกษาที่เน้นกิจกรรมศิลปะทั้ง 4 แกน ได้แก่ 1) แกนศิลปะปฏิบัติ (Art Production) 2) แกนประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) 3) แกนศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) 4) แกนสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้และจัดกิจกรรมศิลปะได้อย่างครอบคลุมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการสอนและจุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถเชื่อมโยงบูรณาการให้ผู้เรียนได้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ความรู้ทั้ง 4 แกน สามารถเปิดมุมมองที่กว้างขึ้นให้กับผู้เรียนมีความคิดที่หลากหลายและและทัศนคติที่ดีต่อศิลปะ โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องใช้ให้ครบทั้ง 4 แกนในหนึ่งเนื้อหาแต่สามารถนำไปประยุกต์ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และพัฒนาการตามช่วงวัยของผู้เรียน

1.1.7 การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ที่เน้นให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ ๆ โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกัน (Collaborative) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Action-Oriented) และให้ความสำคัญกับคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (Human-Centric Approach) กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสร้างความเข้าใจ 2) ขั้นสร้างความคิด ประกอบด้วย 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ 2.2 ประเมินความคิด 3) ขั้นสร้างต้นแบบ ประกอบด้วย 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ 4) ขั้นตรวจสอบ

1.1.8 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากชุมชน มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงร่วมกับชุมชน ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหาความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์

ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชั้นวางแผนสำรวจชุมชน 2) ชั้นเรียนรู้ชุมชน 3) ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน และ 4) ชั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน

1.1.9 แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นการพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ โดยนำทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางปัญญา การสั่งสมความรู้ของสังคมและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม ผู้วิจัยได้นำการจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ UNCTAD โดยใช้ศิลปะเป็นหลัก มากำหนดขอบเขตประเภทการออกแบบผลงานทัศนศิลป์ของผู้เรียน ได้แก่ ทัศนศิลป์ (Visual Arts) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) โดยนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในด้านการใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและนวัตกรรมในรูปแบบใหม่ ผสานกับทุนทางวัฒนธรรม มรดกภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ของชุมชนมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม โดยให้ผู้เรียนออกแบบผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นที่นำทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ สินค้าหรือนวัตกรรม ที่สะท้อนแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งมีองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสร้างสรรค์ที่สำคัญสำหรับการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เรียน ประกอบด้วย 1) ทุนทางวัฒนธรรม 2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 3) ทัศนศิลป์ท้องถิ่น 4) มูลค่าเพิ่ม 5) คุณค่าของศิลปะ

1.1.10 การออกแบบงานทัศนศิลป์ หรือการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์และออกแบบผลงานจากความสามารถของมนุษย์ในการคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดริเริ่มในสิ่งแปลกใหม่และพัฒนาจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ใหม่ ๆ ด้วยปัญญาของมนุษย์ เพื่อใช้ในการสื่อสาร ใช้ในการแสดงออกทางความคิด ตอบสนองความต้องการของตนเองและสังคมผ่านผลงานศิลปะที่ต้องใช้ความรู้ ทักษะและความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังต้องแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับคุณค่าทางสุนทรียภาพจะต้องตัดสินใจทั้งในด้านความคิด รูปแบบ เทคนิควิธีการ วัสดุ เครื่องมือ การเลือกใช้ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงจำเป็นต้องมีการวางแผนขั้นตอนกระบวนการออกแบบ

ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านศิลปะของ Victor Lowenfeld เด็กรับพัฒนาการในการแสดงออกทางศิลปะเป็นไปตามลำดับช่วงวัย ที่ต้องอาศัยการสั่งสมประสบการณ์ วุฒิภาวะ การรับรู้ทางสุนทรียภาพ การเรียนรู้ศิลปะจึงต้องจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมเป็นไปตามพัฒนาการและเข้าใจธรรมชาติของเด็กมากกว่าการกระตุ้นเด็กให้มีพัฒนาการเร็วขึ้น ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งอยู่ในพัฒนาการทางด้านศิลปะขั้นการตัดสินใจ (The Period of Decision) ช่วงอายุ 14-17 ปี ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างมี

จุดมุ่งหมายและมีความพยายามในการพัฒนาทักษะเพื่อสร้างสรรค์ผลงานอย่างเต็มความสามารถ การสร้างสรรค์ผลงานมีลักษณะที่เหมือนจริงถูกต้องมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ในลักษณะแนวนามธรรมได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของผู้เรียนที่จะเลือกรูปแบบการสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ โดยผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ที่มาของแรงบันดาลใจ 2) สร้างแนวความคิด 3) ออกแบบภาพร่าง 4) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก 5) สร้างสรรค์ผลงาน 6) นำเสนอผลงาน เป็นทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่ผู้วิจัยนำไปใช้ประเมินผู้เรียน

1.1.11 ภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นผู้วิจัยได้นำแนวทางในการอนุรักษ์และถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงริเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน และมีการถ่ายทอดส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการบอกเล่า การสาธิต การลงมือปฏิบัติ ร่วมกันกับคนในชุมชน โดยใช้แนวคิดวิธีการค้นหาหรือสืบค้นภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

1.2 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จากการศึกษาความคิดเห็น พบว่า

ประเด็นที่ 1 นโยบายหรือแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยนำนักเรียนไปทัศนศึกษาตามสถานที่ที่เป็นจุดเน้นของระดับชั้น ซึ่งในทุกระดับชั้นจะมีการ สอดแทรกเรื่องภูมิปัญญา สังคมและวัฒนธรรม ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้อำนวยการโรงเรียนและ หัวหน้าฝ่ายวิชาการ พบว่า

“พยายามส่งเสริมผู้เรียนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ได้มากที่สุด ให้นักเรียนได้เรียนรู้ทำ โครงการงาน พาเด็กไปชุมชน แล้วกลับมานำเสนองาน นโยบายโรงเรียนในอนาคตอาจจะมีหลักสูตรหรือคอร์สขึ้นมา ให้กับนักเรียน”

(ผู้อำนวยการโรงเรียน)

“มีการนำนักเรียนไปดูงานทางด้านภูมิปัญญาในทุกระดับชั้น มีการสานต่อในวิชาแนะแนว มีการ พูดคุยกับนักเรียนก่อน เมื่อไปดูงานเสร็จต้องมีโครงการหรือนำเสนองานที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งในอนาคตจะมีความชัดเจนมากกว่านี้”

(หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

ประเด็นที่ 2 วิธีการจัดการความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน ควรมีความรู้เรื่องท้องถิ่นนั้น ๆ รู้จักแหล่งเรียนรู้และสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาจากปราชญ์ท้องถิ่นว่ามีวิธีการจัดการความรู้ วิธีการสอนและวิธีการถ่ายทอดอย่างไร แล้วนำข้อมูลมาเปรียบเทียบ เลือกวิธีที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยเตรียมผู้เรียนให้พร้อมกับการเรียนรู้ลงพื้นที่ชุมชน ฝึกการสังเกต การสัมภาษณ์ การจดบันทึก ครูร่วมกันวางแผนออกแบบกิจกรรมกับปราชญ์ท้องถิ่นและเป็นผู้อำนวยความสะดวก โดยโรงเรียนและผู้ปกครองเป็นผู้สนับสนุนและเข้าใจวิธีการเรียนการสอน ดึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า

“Knowledge Management ควรเริ่มตั้งแต่กระบวนการของภูมิปัญญาท้องถิ่นของเราเมื่อไร มีความแตกต่างจากท้องถิ่นอื่น ๆ แบบใด หากจุดเด่นหรือจุดขาย การจัดการความรู้ในภูมิปัญญาท้องถิ่นเราจะต้องทำให้ในท้องถิ่นหรือชุมชนนั้น ๆ เกิดการหมุนเวียนถ่ายทอดความรู้ไปยังอื่น ถ้าเรานำหลักการจัดการความรู้มาใช้ ทั้งการแสวงหา สร้าง จัดเก็บ ค้นคืน ควรให้ชุมชนเปลี่ยนจากความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) มาเป็นความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) ซึ่งความรู้ฝังลึกจะหายไปพร้อมกับบุคคลนั้น ดังนั้นควรที่จะมีบุคคลเข้าไปศึกษาเรียนรู้ และถอดองค์ความรู้ออกมาเป็นระบบ ทำเป็นคลังความรู้ เป็นลายลักษณ์อักษรเขียนเป็นขั้นตอนกระบวนการและมีการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ผ่านการจัดการเรียนการสอนที่เป็นระบบ”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 1)

“ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นในหลายพื้นที่ที่มีภูมิปัญญาท้องถิ่นใกล้เคียงกัน ศึกษาจากปราชญ์ชาวบ้านว่ามีวิธีการจัดการความรู้ วิธีการสอน วิธีการถ่ายทอดอย่างไร แล้วนำข้อมูลมาเปรียบเทียบและประเมินเลือกวิธีที่เหมาะสมกับนักเรียนของเรามากที่สุด เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอน”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 2)

“ครูผู้สอนมีความรู้เรื่องท้องถิ่นในภาพกว้าง มีแหล่งเรียนรู้และรู้จักแหล่งนั้น มีเครือข่ายที่จะให้ผู้เรียนไปเรียนรู้ รู้จักปราชญ์ชาวบ้านที่จะมาช่วยสอนนักเรียน ผู้สอนจะเป็นคนจัดการ โรงเรียนและผู้ปกครองต้องเข้าใจวิธีการเรียนการสอน ในส่วนของวิธีการจัดการเรียนรู้ เมื่อนำมาสู่การสอน สิ่งสำคัญคือ ต้องเตรียมนักเรียนให้เขาเตรียมพร้อมที่จะไปเรียนรู้ ฝึกการสังเกต การสัมภาษณ์ จดบันทึกเป็นพื้นฐานในการลงชุมชน ”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น)

ประเด็นที่ 3 การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในชั้นเรียนได้มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาร่วมในการจัดการเรียนรู้และบูรณาการเนื้อหา โดยศึกษาแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาที่โดดเด่นในชุมชน และอยู่บริเวณใกล้เคียงกับโรงเรียน นำภูมิปัญญาใกล้ตัวมาสอดแทรกและอาจลงพื้นที่จริงให้นักเรียน ได้สัมผัสวิถีชีวิต เรียนรู้ของจริงและประสบการณ์ตรงจากปราชญ์ท้องถิ่น เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้นักเรียนต่อยอด บูรณาการหรือสร้างสรรค์ชิ้นงานตามแนวคิดและเทคนิควิธีการที่ผู้เรียนสนใจ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ควรนำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตั้งแต่เริ่มต้น วางแผนจากความต้องการของชุมชนและโรงเรียน ร่วมกันออกแบบลักษณะกิจกรรม ชิ้นงาน ภาระ

งาน จนถึงเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ ดึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้อำนวยการโรงเรียน หัวหน้าฝ่ายวิชาการและครูผู้สอนทัศนศิลป์ พบว่า

“เริ่มตั้งแต่วิเคราะห์ สังเคราะห์ ความต้องการของชุมชน ชุมชนขาดอะไร หรือต้องการอะไรที่จะให้ส่งเสริม วางแผนร่วมกันกับกลุ่มครูหรือนักเรียนที่จะทำกิจกรรมด้วยกัน ชั้นแรกจะอย่างไรให้เด็กเข้าใจ ชุมชนก่อน Need ของชุมชนกับ Need ของเด็กต้องเข้ากัน เด็กจะ Create ผลงานเป็นอย่างไร ผลผลิตชิ้นงานที่ออกมาแล้วมันจะ World Wide ออกสู่สังคมได้อย่างไร มองเป้าหมายสำเร็จแล้วจะเอาไปทำอะไรด้วยกัน”

(ผู้อำนวยการโรงเรียน)

“การจัดกิจกรรมที่พานักเรียนไปข้างนอกหรือจัดกิจกรรมเฉพาะกลุ่ม ควรมีวิทยาการหรือปราชญ์ชาวบ้านร่วมออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมวางแผนและศึกษาหลักสูตร ตัวชีวิต ที่ตอบโจทย์ภูมิปัญญาท้องถิ่น แล้วนำวิทยาการมาให้ความรู้ที่ตรงกับเนื้อหาของหลักสูตร ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้ประสบการณ์จริงของคนในสายงานนั้น”

(หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

“โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ตั้งอยู่ในตำบลปากเกร็ด ซึ่งในตำบลปากเกร็ดมีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีชื่อเสียงโด่งดัง คือ เครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ด จึงนำมาบูรณาการในสาระวิชาเพิ่มเติมเปิดในรายวิชาเครื่องเคลือบดินเผา นำเงาเชรามิกส์มาบูรณาการกับเครื่องปั้นดินเผา”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 1)

“ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีหัวข้อเกี่ยวกับงานประติมากรรมและสื่อผสม มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เด็กเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยจะศึกษาละแวกใกล้เคียงที่ชุมชนไหนมีศิลปินประจำท้องถิ่น เช่น เกาะเกร็ดที่ทำงานประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา จึงนำเด็กเข้าไปชุมชนตรงนั้น ให้ลงพื้นที่จริงก่อนคิดสร้างสรรค์ผลงานเข้าไปดูวัสดุจริง วิธีการจริง ได้ไปพูดคุยกับศิลปินในชุมชน เพื่อให้มีแรงบันดาลใจแล้วนำมาออกแบบชิ้นงานตนเอง”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 2)

“ภูมิปัญญาท้องถิ่นแถวนี้เขามีอยู่แล้ว ที่บ้านนักเรียนทำสวน ทำไร่ ทำนา จะสอดแทรกเรื่องภูมิปัญญา วิธีการสอนเป็นการพูดคุยถึงภูมิปัญญาในท้องถิ่นแถวนี้หรืออาชีพในครอบครัวตัวเองที่มีอยู่ นำเรื่องใกล้ตัวของตนเอง แนะนำให้คิดต่อยอดและสร้างสรรค์เป็นงานทัศนศิลป์”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 3)

ประเด็นที่ 4 หลักการ แนวคิดในการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถออกแบบและมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ได้ ครูควรวางเป้าหมายก่อนสอนหรือทบทวนว่าจะใช้รูปแบบใด มีขั้นตอน หลักการ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์อย่างไรที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ครูสำรวจความต้องการของผู้เรียนถึงความสนใจ ความถนัดแล้วนำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ จัดเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน เปิดกว้างทางความคิดและสามารถนำมาพัฒนาเป็นผลงานของตนเองได้ ผู้เรียนจึงควรมีความรู้พื้นฐานทางทัศนศิลป์ทั้งภาคทฤษฎีและการปฏิบัติ ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า

“ผู้เรียนควรมีความรู้พื้นฐานทางทัศนศิลป์ ทศนธาตุ สี จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว รวมถึงการออกแบบ ผู้เรียนควรรู้ถึงจิตวิทยาของสิ่งนั้น เช่น เส้นแต่ละเส้นมีความหมายอย่างไร เมื่อนำเส้นมาประกอบกัน จะสร้างความหมายทางความรู้สึก หรือทางจิตวิทยาอย่างไร จึงจะสามารถออกแบบงานทัศนศิลป์ที่สื่อความหมายได้ ผ่านงานศิลปะ ควรรู้การจัดองค์ประกอบศิลป์แต่ละส่วนส่งผลอะไร จัดเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน ซึ่งถ้าผู้เรียนเข้าใจจะสามารถนำไปสู่การตีความในการออกแบบได้ นอกจากนี้ให้นักเรียนรู้จักพื้นฐานแล้วควรที่จะมีการเพิ่มเติมการให้ดูตัวอย่าง ยกตัวอย่างความหมายของผลงานนั้น หรือผลงานที่ประสบความสำเร็จแล้วทั้งในและต่างประเทศ ทำให้ผู้เรียนเปิดกว้างทางความคิดและสามารถนำมาพัฒนาเป็นความคิดของตนเองได้”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 1)

“ครูวางเป้าหมายก่อนสอน หรือทบทวนตัวเองก่อนสอนว่าจะใช้รูปแบบใด จะทำอะไร ศึกษา รูปแบบว่ามีขั้นตอน หลักการ แนวคิด การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ อะไรบ้าง และรูปแบบนี้สอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ด้านใดที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 2)

“ผู้เรียนมีความชื่นชอบ มีความถนัดความสนใจ มีพรสวรรค์ ครูจึงต้องดำเนินการสำรวจ สอบถามว่าชอบงานประเภทไหน หรือนักเรียนสนใจอะไร แล้วค่อยมาออกแบบและพัฒนา ควรให้ผู้เรียนสะท้อนการเรียนรู้ด้วยวิธีธรรมชาติในส่วนที่เป็นอารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ แล้วพัฒนาต่อจากสิ่งที่ผู้เรียนสะท้อนออกมา”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น)

ประเด็นที่ 5 ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนควรมีลักษณะที่แตกต่างจากเดิมแต่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่นั้น ด้วยการนำวัสดุท้องถิ่นหรือผลิตภัณฑ์มาต่อยอดปรับใช้ด้วยการออกแบบที่ตอบสนองต่อสังคมสมัยใหม่ มีการพัฒนาต่อยอดรูปแบบผสมผสานให้มีลักษณะโดดเด่นแปลกใหม่ มีความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่าง นำเรื่องราวความเป็นไทยมาสื่อสารผ่านรูปแบบทางศิลปะ ให้กลายเป็นผลงานศิลปะที่จับต้องได้มีความงามและเกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันหรือโอกาสพิเศษตรงกับความต้องการของผู้บริโภค ผลงานของนักเรียนควรขายได้ สร้างรายได้ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจให้กับพื้นที่ให้ชุมชนเป็น Soft Power อย่างหนึ่ง

ผลงานของนักเรียนควรเป็นความรู้สึกที่แท้จริงหรือความสนใจของนักเรียนที่มีต่อชุมชน ครูควรแนะนำให้นักเรียนเห็นมิติที่ไม่สามารถมองเห็นได้ สิ่งที่ไม่คาดคิด ชุมชนจะต้องมีความน่าสนใจที่จะเชื่อมโยงผู้เรียนและชุมชนเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ มองเห็นความสำคัญของสิ่งที่อยู่ในชุมชนแล้วมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอน ศิลปินทัศนศิลป์และปราชญ์ท้องถิ่น พบว่า

“ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ใจความสำคัญคือ ขายได้ เพราะจะนำมาขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ชื่นชมอย่างเดียวแต่ไม่มีใครซื้อถือว่าไม่ใช่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแค่ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนควรทำงานศิลปะหรือผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นออกมาให้กลายเป็น Product ที่จับต้องได้และเกิดประโยชน์ใช้สอยตรงกับความต้องการของเขา สามารถใช้ในชีวิตประจำวันหรือโอกาสพิเศษต่าง ๆ ก็จะทำให้ผลงานของเราขายได้ เมื่อซื้อแล้วเขาก็จะประชาสัมพันธ์ทางอ้อมให้กับชุมชนเป็น Soft Power อย่างหนึ่ง”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 1)

“ผลงานทัศนศิลป์จะทำให้เกิดการผลักดันหรือกระตุ้นเศรษฐกิจให้ดีขึ้นได้อย่างไร ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นมีส่วนช่วยสร้างเศรษฐกิจ สร้างรายได้ให้กับพื้นที่ ดังนั้นผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียนตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อาจจะดูความโดดเด่นของแต่ละพื้นที่ให้มีความแตกต่าง เพราะงานที่มีลักษณะความคล้ายกันจะมีราคาที่ไม่สูง และนำเอาวัตถุดิบ วัสดุท้องถิ่นหรือผลิตภัณฑ์มาให้นักเรียนได้จับ ได้ใช้ ได้เห็นของจริง แล้วนำมาสร้างสรรค์ผลงาน หรือนำเทคโนโลยีมาบูรณาการมาช่วยส่งเสริมการสร้างงานในรูปแบบใหม่ วาดภาพจาก iPad ถ่ายรูปนำเสนอเรื่องราวความโดดเด่นของท้องถิ่น หรือนำเอาวัสดุอุปกรณ์สมัยใหม่มาผสมผสานกับวัสดุท้องถิ่นจะทำให้งานน่าสนใจยิ่งขึ้น”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 2)

“อันดับแรกก่อนที่จะสร้างสรรค์อะไร นักเรียนต้องเข้าใจงานศิลปะในจารีตของเขาว่าอะไรควรทำ ไม่ควรทำก่อนเบื้องต้น เด็ก ๆ ควรรู้และเข้าใจก่อนที่จะสร้างสรรค์ สืบทอด ต่อยอดให้ถูกที่ถูกทาง ซึ่งเด็กมีความรู้มากขึ้น รู้ตัวตน ค้นพบอะไร ต้องต่อยอดจากจารีต ต่อยอดจากเศรษฐกิจสร้างสรรค์แล้ว ผลงานต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมันตอบโจทย์เพื่อแก้ปัญหาอะไรบางอย่างในชีวิตของของ เพราะฉะนั้นทัศนศิลป์ที่ยังดำรงอยู่ เช่น เครื่องปั้นดินเผา ฟังก์ชันมันหายไปแล้วในบางเรื่อง เราไม่ต้องใช้หม้อดินใส่น้ำดื่มแล้ว ปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้เกิดการสร้างสรรค์ ถ้าผู้เรียนได้เห็นรอยต่อของการเปลี่ยนแปลง ของสังคม ของโลกใบนี้ จะตอบโจทย์ให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ได้ดี งานของผู้เรียนก่อนที่จะไปสร้างสรรค์ เขาต้องเห็นอะไรบางอย่างบนฐานความคิดของเขาสร้างสรรค์ออกมา ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของคุณลักษณะในตัวของผู้เรียน และผลงานของผู้เรียนควรที่จะสร้างรายได้จริง ๆ มีรูปธรรมของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ขายได้มีมูลค่า”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น)

“ให้นักเรียนค้นคว้าหาแหล่งความรู้ที่อยู่ในชุมชนนั้น แล้วมาสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างไรให้ดีขึ้น นักเรียนจะมองเห็นความสำคัญของสิ่งที่อยู่ในชุมชนนั้นได้อย่างไรแล้วนำมาสร้างสรรค์ ดังนั้นชุมชนจะเป็นส่วนสำคัญว่ามีแหล่งเรียนรู้อะไรบ้างที่เค้านสนใจ ซึ่งตัวนักเรียนจะต้องเกิด Passion ให้ได้ก่อน ชอบและพึงพอใจแล้วไปค้นคว้าวางสิ่งในประเด็นที่สนใจ เช่น มิติทางวัฒนธรรม มิติทางสังคมและสิ่งแวดล้อม มิติความโดดเด่นของชุมชน หน้าที่ของครูควรใดให้นักเรียนเห็นว่ามิติต่าง ๆ อะไรบ้าง และควรเน้นในสิ่งที่คุณครูไม่สามารถมองเห็นได้ สิ่งที่ไม่คาดคิด ความสำเร็จที่ทำให้เกิดผลมาสู่การสร้างสรรค์ได้นักเรียนต้องเข้าใจตัวเองก่อนว่าสนใจอะไร และชุมชนจะต้องมีความน่าสนใจและมีความโดดเด่นที่จะจูน มันได้ระหว่างตัวนักเรียนและชุมชน ต้องสอนให้นักเรียนรู้ว่าคุณรู้สึกที่แท้จริงที่มีต่อชุมชนเรารู้สึกอะไร ไม่ใช่ความรู้สึกตามคำบอกเล่าตามข้อมูลที่ให้มา เอาความรู้สึกหรือความสนใจของนักเรียนจริง ๆ จะผลักดันให้การสร้างสรรค์เป็นรูปธรรมที่ดีได้”

(ศิลปินทัศนศิลป์)

“มาเที่ยว มาชม มาแลกเปลี่ยนความรู้กัน จะได้เห็นรูปทรง รูปแบบที่ต่างออกไปมีการพัฒนาต่อยอด มีความวิจิตรรูปทรงอ่อนช้อยงามแบบโบราณผสมผสานกับงานใหม่ ๆ มีไอเดียที่แปลกใหม่แตกต่าง และมาประยุกต์จากที่เคยทำอยู่”

(ปราชญ์ท้องถิ่น)

ประเด็นที่ 6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ขั้นตอนที่สำคัญที่สุด คือ แรงบันดาลใจ เป็นจุดเริ่มต้นของการคิด การริเริ่ม การพบเจอสิ่งใหม่ การเจอสิ่งที่น่าสนใจจะเป็นต้นเหตุหรือบ่อเกิดของการสร้างสรรค์ นำไปสู่ขั้นตอนกระบวนการคิด ค้นคว้าและทดลองรูปแบบหรือเทคนิควิธีการที่จะสร้างสรรค์ผลงานในขั้นตอนต่อไป ทุกขั้นตอนสำคัญทั้งหมดตั้งแต่ละขั้นตอนเป็นผลที่ต่อเนื่องกัน ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ศิลปินทัศนศิลป์และปราชญ์ท้องถิ่น พบว่า

“ขั้นตอนที่สำคัญที่สุด คือตัวแรงบันดาลใจ เรื่องที่เข้ามาในหัว เหตุการณ์ที่เข้ามาในหัวที่เป็นจุดเริ่มต้นของการคิด ให้น้ำหนักตรงนี้สำคัญที่สุดของการสร้างสรรค์ มันจะเกิด Passion เป็นตัวสร้างพลังงานสร้างแรงจูงใจทุกอย่างเพื่อให้ตัวระเบิดของการสร้างสรรค์มันสร้างออกได้ดีและพิเศษ ดังนั้นขั้นตอนกระบวนการคิด การริเริ่ม การพบเจอสิ่งใหม่ การเจอสิ่งที่น่าสนใจสำหรับคนสร้างสรรค์ พอสร้างขึ้นมาจะเห็นความจริงใจจากงานศิลปะ ผลที่ตามมาคือรูปแบบหรือเทคนิควิธีการจะทำได้สัมฤทธิ์ผลได้มากกว่า”

(ศิลปินทัศนศิลป์)

“ขั้นตอนการทำสืบสานจากชาวมอญโบราณ เครื่องปั้นดินเผา เริ่มจากดิน หมักด้วยน้ำ นวดด้วยเท้าคน หรือเอาเข้าเครื่องนวด บดเป็นหลอดแล้วนำมาตัดใช้ข้างป็น ข้างเมื่อปั้นแล้วก็ต้องไปตกแต่ง แต่งทรงเก็บรายละเอียดให้สวยงาม แล้วนำเข้าเตาเผา ซึ่งทุกขั้นตอนสำคัญ เพราะถ้าขาดขั้นตอนไหนไปขั้นตอนหนึ่งเป็นไปไม่ได้เลย”

(ปราชญ์ท้องถิ่น)

ประเด็นที่ 7 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นให้มีลักษณะเด่นเป็นรูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะตัวเกิดได้จากการทำงานอย่างจริงจัง ตรงไปตรงมา หุ่เมเทให้เวลาอย่างต่อเนือ่งแล้ว เอกลักษณ์ของตนเองจะเกิดขึ้นโดยธรรมชาติของศิลปะวิสัยในขณะที่เราไม่รู้ตัวเสมอ เอกลักษณ์ส่วนหนึ่งคือการพัฒนาจุดเด่นของตนเองด้วยการค้นคว้า ทดลองทั้งด้านความคิด รูปแบบ วัสดุ จึงทำให้มีความแตกต่างและโดดเด่น ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ศิลปินทัศนศิลป์และปราชญ์ท้องถิ่น ต่อไปนี้

“การจะเกิดรูปแบบ เอกลักษณ์เฉพาะตัวได้ก็ต่อเมื่อ เราได้ทำมันอย่างจริงจัง ตรงไปตรงมาก่อน ถ้าเราบอกให้นักเรียนค้นหาตัวตน แล้วเค้าจะไปเกร็งว่าทำอะไรให้ตัวเรามีเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นมา เพราะเป้าหมายไม่ได้ค้นหาตัวตน แต่เป้าหมายคือเราจะแสดงออกเพื่อถ่ายทอดแรงบันดาลใจนั้นได้อย่างไร สิ่งที่จะตามมาเมื่อเราทำงานโดยใช้เวลามากขึ้น เอกลักษณ์และตัวตนจะออกมาในขณะที่เราไม่รู้ตัวเสมอ มีความจริงใจต่อชิ้นงาน มีความบริสุทธิ์ต่อการสร้างสรรค์จะมาเองโดยอัตโนมัติตามธรรมชาติ การตั้งใจที่จะหาตัวตนเป็นเป้าหมายแรกมันจะคิดไม่ออก มันดู Fake แต่เมื่อไหร่เรารู้หลง เพลิดเพลินกับมัน หุ่เมเท หมกตัวอยู่กับมัน มันจะเกิดขึ้นโดยธรรมชาติของศิลปะวิสัย”

(ศิลปินทัศนศิลป์)

“ความละเอียดของเนื้อดิน เนื้อดินต้องละเอียดเรียกว่าดินกรอง ต้องไปหมักและนวดจนละเอียดมาก กรองเอาแต่น้ำดิน ตากแดดให้แห้งแล้วนำมานวดมาขึ้น เนื้อจะเนียนเป็นพิเศษ เน้นดอกกลี กดอกชด ลายจะลึก จะคม ลวดลายไม่มีพิมพ์ แกะด้วยมือทั้งหมดเลยจึงเป็นที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวมาก จุดเด่นอีกอย่างเฉพาะคือมีเตาเผาดั้งเดิม ใช้ไม้เป็นเชื้อเพลิง เวลาเผาออกมาสีจะสวย และมีความคงทนแข็งแรง ส่วนสีตำหรือสีเทาเกิดจากการใช้วัตถุดิบด้วยแกลบกับขี้เถ้าเป็นเชื้อเพลิงในการเผา ซึ่งต้องเป็นเตาเผาแบบโบราณถึงจะเผาแบบสีตำได้”

(ปราชญ์ท้องถิ่น)

ประเด็นที่ 8 การเพิ่มคุณค่าและมูลค่าของผลงานศิลปะ/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ศิลปินและผลงานต้องมีการปรับตัวให้ทันกับสังคม ความต้องการของยุคสมัย พฤติกรรมผู้บริโภคการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไป มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ยืดหยุ่น และทันต่อสถานการณ์ มีคุณค่าต่อตนเองและสังคม คุณค่ามากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความพึงพอใจและปัจจัยอื่น ๆ ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งคุณค่าสามารถกำหนดมูลค่าเบื้องต้นได้ ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ศิลปินทัศนศิลป์และปราชญ์ท้องถิ่น ต่อไปนี้

“การจะให้คุณค่าชิ้นงานขึ้นได้ขึ้นหนึ่ง ศิลปินสร้างงานหลายชิ้น ดังนั้นคุณค่านั้นไม่เท่ากันแต่จะมีคุณค่ามากหรือน้อยต่างกันอย่างไร ขึ้นได้ที่ศิลปินพึงพอใจแล้วมีความรู้สึกมาก แปลว่าศิลปินให้คุณค่ากับชิ้นนั้นขึ้นนี้ขายแพงมันก็คือคุณค่าที่เกิดขึ้นในใจ คุณค่านั้นอ้างอิงไปถึงมูลค่า เมื่อไหร่ที่ชิ้นงานไม่ขายหรือขายแพง แปลว่าเค้าพึงพอใจและมีคุณค่ามากสำหรับเค้า คุณค่าอาจจะมาด้วยหลายเหตุผลก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวศิลปินรู้สึกพึงพอใจชอบเพราะทำยาก ชอบเพราะเวลา ชอบเพราะมันสะท้อนไปถึงผู้ดู คนแรกที่ซื้อรู้สึกได้หรือประเมินคุณค่าได้ต้องเป็นตัวเจ้าของผลงานเองหรือศิลปินในการกำหนดคุณค่า สำหรับมูลค่าของชิ้นงานเบื้องต้นถูกกำหนดคนแรกโดยผู้สร้างสรรค์ ราคาจะมากจะน้อยขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของศิลปินเป็นต้นน้ำกำหนดก่อน เนื่องจากศิลปินเป็นบริษัท

หนึ่งของสังคม ของวงการศิลปะ ของการซื้อขายตลาดงานศิลปะเป็นแค่ปัจจัยหนึ่ง แต่สิ่งที่ศิลปินกำหนดไม่ได้คืองานศิลปะชิ้นนั้นออกสู่สังคม สังคมจะตีมูลค่าที่แตกต่างกันไปออกไปอีก”

(ศิลปินทัศนศิลป์)

“เครื่องปั้นดินเผาเรามีมาแต่โบราณแต่เมื่อก่อนเขาไม่ได้ทำลักษณะนี้ ทำเป็นโอ่ง เป็นไห กระจ่างพอตอนนี้เราเป็นแหล่งท่องเที่ยว เราก้เอามาประยุกต์ปรับตัวให้ทันสมัยมากขึ้น เพราะคิดว่าคงไม่มีใครแบกโอ่งใบใหญ่ ๆ ลงเรือข้ามฝั่ง เราก้มาทำเป็นของเล็ก ๆ เริ่มจากโอ่งใบเล็กก่อน แล้วก็มาประยุกต์ตั้งศิลปะแบบขามอญโบราณ เป็นเครื่องปั้นดินเผาลายจิตร ซึ่งได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี”

(ปราชญ์ทองถิ่น)

ประเด็นที่ 9 ลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ชี้นำงาน/ภาระงาน สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรจัดกิจกรรมแบบ Active Learning และสามารถบูรณาการในรายวิชาอื่น ๆ ที่เนื้อหาสอดคล้องและส่งเสริมกัน กิจกรรมการเรียนรู้ควรเน้นที่กระบวนการคิด ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยนักเรียนมีพื้นฐานทางด้านทัศนศิลป์เมื่อผนวกกับกระบวนการคิดและการออกแบบแล้วจะสามารถทำงานสนองความต้องการของตนเองหรือของผู้อื่นได้ การสร้างแนวคิดในงานศิลปะจะนำไปสู่การวางแผน การออกแบบ การปฏิบัติ แหล่งเรียนรู้ ลงพื้นที่และลงมือปฏิบัติกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ ชุมชนเป็นลักษณะของทัศนศึกษา โดยจะต้องมีใบงานหรือใบกิจกรรมให้นักเรียน อธิบายเป้าหมายของแต่ละกิจกรรม ซึ่งอาจแบ่งเป็นช่วง 1) เน้นความรู้ การปฏิบัติเบื้องต้นจากสำรวจชุมชน สะท้อนมุมมองและอภิปรายผล 2) การ Workshop ผูกอบรม 3) นำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาสร้างสรรค์ชิ้นงานให้เป็นรูปธรรม และ 4) อาจจัดแสดงนิทรรศการ ครูสามารถใช้แหล่งเรียนรู้หรือสื่อออนไลน์เข้ามาช่วยด้วยให้นักเรียนเข้าถึงข้อมูลของชุมชนง่ายขึ้นและประหยัด ชุมชนเป็นที่รู้จักมากขึ้น และนักเรียนสามารถเผยแพร่ผลงานหรือขายในช่องทาง Social Media ได้อีกด้วย ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอน ผู้อำนวยการโรงเรียน หัวหน้าฝ่ายวิชาการและครูผู้สอนทัศนศิลป์ พบว่า

“การสร้างสรรคผลงานของนักเรียน ขั้นตอนที่สำคัญคือ ขั้นตอนการคิด หรือ Concept ที่นำไปสู่การทำงาน ถ้าไปสู่การออกแบบได้แล้วแสดงว่านักเรียนมีพื้นฐานทางด้านทัศนศิลป์ ทักษะการคิดของนักเรียนจะทำงานสนองความต้องการของผู้อื่นหรือผู้ซื้อ ดังนั้นการศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคจึงต้องศึกษาพื้นฐานของเขาเป็นอย่างไร กลุ่มลูกค้าเป็นใครแล้วนำมาผนวกกับการออกแบบและการคิด Concept ให้โดนใจกับผู้ซื้อ เพราะฉะนั้นขั้นตอนของการคิดสำคัญที่สุด จากนั้นเป็นกระบวนการหรือ Process ในการทำงาน จากสถานการณ์โควิดที่ผ่านมาทุกคนผ่านการฝึกฝนผ่านการเรียนรู้ออนไลน์ ดังนั้นเป็นโอกาสเหมาะที่จะนำแหล่งเรียนรู้หรือสื่อออนไลน์เข้ามา ชุมชนเราอาจเป็นชุมชนเล็กแต่เมื่อผ่านสื่อ Social Media ทำให้การเข้าถึงข้อมูลของคนอื่นที่จะเข้ามาหาชุมชนมันง่ายขึ้นและประหยัดค่าใช้จ่าย”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 1)

“ลงพื้นที่ในแหล่งเรียนรู้ที่เราจะปฏิบัติเป็นลักษณะของทัศนศึกษา โดยจะต้องมีใบงานหรือใบกิจกรรมให้กับนักเรียน อธิบายเป้าหมาย มีกิจกรรมอะไร กิจกรรมการเรียนรู้อาจแบ่งเป็นช่วง โดยช่วงแรกวัดผลแค่หลักการ แนวคิด ความรู้ การปฏิบัติเบื้องต้นจากการลงพื้นที่ แล้วมาถอดบทเรียน อภิปรายผล และช่วงถัดไปเป็นการ Workshop ฝึกอบรม ให้ผู้เรียนได้มีเวลาคิด เวลาปฏิบัติเพื่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ หลังจากนั้นให้นักเรียนกลับมาคิดต่อให้นักเรียนได้ Output ชิ้นงานออกมาและสุดท้ายอาจจะจัดแสดงนิทรรศการ การวัดและประเมินผลสะท้อนมาจากสิ่งที่นักเรียนไปเรียนรู้ โดยประเมินเน้นผลงานที่เป็นรูปธรรมของผู้เรียน”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 2)

“กิจกรรมลงมือปฏิบัติ ลงพื้นที่แหล่งเรียนรู้ที่มีพลังส่งถึงเด็ก ให้เด็กได้รู้สึกกระทบใจบางอย่างเกี่ยวกับวัฒนธรรม ขึ้นสำรวจชุมชนให้ผู้เรียนได้เดินเล่นและมีเรื่องกลับมาคุยกับผู้สอน อาจจะมีโจทย์มีโครงสร้างว่าผู้เรียนสนใจอะไร ชอบอะไร เป็นกึ่งทางการไปเที่ยวเล่นแต่มีสาระ ให้ผู้เรียนไปดูสบาย ๆ แล้วเราจะสะท้อนสิ่งที่เขาเห็นเป็นมุมของผู้เรียนที่เราอาจจะไม่ได้คิด”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น)

“สามารถบูรณาการในรายวิชาต่าง ๆ ได้ ร่วมกันออกแบบในรายวิชาที่เอื้อต่อเนื้อหาหลักสูตร และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้”

(ผู้อำนวยการโรงเรียน)

“การจัดกิจกรรมแบบ Active Learning อาจมีการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการความรู้ เรียนรู้องค์ประกอบของเนื้อหา ท้องถิ่นแต่ละที่ ความรู้ทางทัศนศิลป์ ภูมิปัญญาชาวบ้าน ความรู้ด้านธุรกิจ นำวิทยากรหรือปราชญ์ชาวบ้านมาให้แรงบันดาลใจ ทำให้เด็กเกิดความคิดรวบยอด จัดกิจกรรม Workshop แล้วสร้างสรรค์ชิ้นงาน”

(หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

“ออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชิ้นงาน ตลอดระยะเวลาหนึ่งภาคเรียนจะมี 2 ชิ้นงาน ให้นักเรียนปั้นจากดินพื้นบ้านนำมาลงสีบูรณาการกับเครื่องปั้นดินเผากับเครื่องเคลือบดินเผา”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 1)

“ลักษณะของงานจะให้นักเรียนศึกษาแนวความคิดที่ส่งเสริมกับสังคม เช่น สังคมตอนนี้เน้นอะไรบ้าง มีอะไรที่โดดเด่นเป็นที่นิยม อาจจะทำมาปรับใช้ ด้านของเศรษฐกิจมีการโฆษณาอย่างไร นำสื่อต่าง ๆ อะไรบ้างที่สามารถเข้ามาทำงานที่เหมาะสมกับสภาพสังคมและเศรษฐกิจในปัจจุบันกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมีการวางแผนก่อน ออกแบบ ใส่แนวความคิด สร้างสรรค์ชิ้นงาน นำเสนอผลงาน”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 2)

“ส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ตามหัวข้อส่วนใหญ่เป็นเรื่องของทัศนธาตุ ให้นักเรียนได้คิดจัดวางองค์ประกอบตามความคิดของนักเรียน กิจกรรมเน้นการปฏิบัติที่หลากหลายตามแต่ละประเภทของศิลปะ มีตัวอย่างผลงานและเล่าถึงอาชีพทางศิลปะ ต่อยอดนำไปขายสร้างกำไรได้และเสริมแรงให้นักเรียนมีกำลังใจทำงานสม่ำเสมอ”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 3)

ประเด็นที่ 10 การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากผลงานและพฤติกรรมของนักเรียน โดยพฤติกรรมของนักเรียนประเมินเป็นรายกลุ่มหรือรายบุคคล ใช้วิธีการสังเกต การมีส่วนร่วมกับชุมชน การปฏิบัติงานในชั้นเรียน การประเมินผลงานโดยใช้ใบงานหรือใบกิจกรรมและชิ้นงาน เกณฑ์การประเมิน เช่น ความสอดคล้องของหัวข้อ ความต้องการของชุมชน ความสมบูรณ์ ความงามทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ แนวคิดในการออกแบบ เทคนิคกระบวนการ เป็นต้น แล้วให้นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอผลงาน เป็นการวัดและประเมินผลในเชิงคุณภาพจากการสะท้อนผลการเรียนรู้และในส่วนของการรู้สึกนึกคิด เน้นประเมินผลงานที่เป็นรูปธรรมของนักเรียน และการวัดประเมินผลในเชิงปริมาณจากความพึงพอใจของผู้รับชมงานหรือชุมชน ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอน ผู้อำนวยการโรงเรียน หัวหน้าฝ่ายวิชาการและครูผู้สอนทัศนศิลป์ พบว่า

“การวัดประเมินผลอาจจะดูจากความพึงพอใจของผู้ที่รับชมเป็นแบบสอบถาม หรือวัดจากจำนวนยอดขาย ให้เด็ก ๆ ขายในช่องทาง Social media สร้าง Content ที่น่าสนใจ จะทำให้ตัวเด็กตระหนักถึงคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นในชุมชนของเขา การประเมินควรให้ ผู้สอน ผู้เรียน ผู้บริโภคและอาจให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้วย โดยใช้ Rating Scale ตามหลักวิชาการ”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 1)

“การวัดและประเมินผลสะท้อนมาจากสิ่งที่นักเรียนไปเรียนรู้ โดยประเมินเน้นผลงานที่เป็นรูปธรรม”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์คนที่ 2)

“การวัดและประเมินผล ไม่ควรวัดผลเชิงปริมาณอย่างเดียว ควรวัดจากผลงานของเด็กได้สะท้อนคิด หรือรายงานตนเอง และ Coach คำพูดของเด็ก ๆ ในส่วนของความรู้สึกนึกคิดของเขาในเชิงคุณภาพ”

(ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น)

“ถ้าเป็นผลงานโชว์ชิ้นเดียว อาจประเมินด้านศิลปะหรือกับชุมชนอาจจะมีส่วนร่วมว่าตอบสนองต่อความต้องการหรือไม่ สร้างสรรค์บนพื้นฐานของภูมิปัญญา ถ้าเป็นการผลิตชิ้นงานออกมามูลุ่ชุมชน ประเมินในเรื่องการนำไปใช้ของชุมชน การประชาสัมพันธ์ การตลาด ประเมินที่ตัวผลงาน ความสร้างสรรค์ ความสวยงามทางศิลปะ การนำไปใช้ประโยชน์ ประหยัด คุ่มค่า คนนำไปใช้จริง”

(ผู้อำนวยการโรงเรียน)

“องค์ประกอบประเด็นการประเมินให้ครอบคลุม ความต้องการของชุมชน ตอบโจทย์ชุมชนหรือไม่ เรื่องการออกแบบ การนำไปใช้ การเข้าถึงชุมชน ด้านธุรกิจกำไร ขาดทุน ให้มีผู้ประเมินหลายส่วนตามความเชี่ยวชาญ สร้างเกณฑ์รูปที่ชัดเจน การประเมินอาจให้วิทยากรให้ความรู้หรือสะท้อนมุมมองต่อผลงานนักเรียน ส่วนการประเมินผลให้คะแนนครูสามารถให้คะแนนสำหรับการวัดและประเมินผลในรายวิชา”

(หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

“วิธีการวัดผลและประเมินผลใช้วิธีการสังเกต การปฏิบัติงานในชั้นเรียน หลังจากการสอนไปแล้ว เทคนิคการขึ้นรูป การทำงาน กระบวนการปั้นต่าง ๆ เป็นไปตามที่สอนหรือไม่ ให้ระยะเวลาให้นักเรียนในการทำงาน ให้นักเรียนทำซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญและชิ้นงานมีความสมบูรณ์ เกณฑ์การให้คะแนน เช่น ความเหมาะสมของงาน ความสมบูรณ์ ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคกระบวนการ เป็นต้น”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 1)

“มีใบงานหรือใบกิจกรรมในส่วนแรกจะเป็นภาคทฤษฎีบอกขั้นตอนการทำงานแต่ละขั้นเป็นอย่างไรส่วนที่สองจะเป็นภาคปฏิบัติออกแบบชิ้นงานจริง มีการประเมินทั้งผลงานและพฤติกรรมของนักเรียน พฤติกรรมของนักเรียนจะประเมินเป็นรายกลุ่มและรายบุคคลตั้งแต่ขั้นตอนแรกและประเมินทุกขั้นตอน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนของผลงาน เช่น แนวคิดในการออกแบบ ความสอดคล้องของหัวข้อ ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน เวลาในการส่งงาน เป็นต้น”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 2)

“มีเกณฑ์การประเมิน และประเด็นการประเมินแต่ละหัวข้อ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความสวยงาม ความสมบูรณ์ และอธิบายให้เด็กเข้าใจก่อนว่ามีเกณฑ์อะไรบ้าง ต้องทำอะไรบ้างตรงกับเกณฑ์เมื่อนักเรียนนำผลงานมาส่งจะอธิบายให้ข้อเสนอแนะ”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 3)

ประเด็นที่ 11 บทบาทของครูผู้สอนและบทบาทของผู้เรียนที่ทำให้การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เรียนประสบความสำเร็จ ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะกับบริบทของผู้เรียนและโรงเรียน บูรณาการการส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ครูให้ข้อมูล ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาระหว่างทาง ช่วยเหลือนักเรียนตั้งแต่การดำเนินงานชั้นแรกจนถึงขั้นสุดท้าย ครูมีการเสริมแรงให้กับผู้เรียนสม่ำเสมอ ครูเป็นแรงบันดาลใจเป็นตัวอย่งที่ดีให้นักเรียน สร้างสรรค์ผลงานเป็นสื่อการสอน ให้เวลากับนักเรียนในการทำงาน เน้นให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์ ให้อิสระทางความคิด เข้าใจนักเรียนมีความถนัดความต้องการและความชอบแตกต่างกัน ไม่บังคับมากเกินไป ให้นักเรียนได้ผ่อนคลายและสนุก บทบาทของนักเรียนที่จะทำให้งานสำเร็จคือ มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจน ว่าแต่ละสัปดาห์ต้องทำอะไรบ้าง นักเรียนต้องมีความรัก ความสนใจเป็นอันดับแรก ไม่ทำงานตามอารมณ์ มีความกระตือรือร้นในการทำงานด้วยใจของเวลา วัสดุและอุปกรณ์เพื่อให้เป็นไปตามแผนที่กำหนด นักเรียนต้องกล้าถาม กล้าพูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์สามารถแลกเปลี่ยนได้ ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนทัศนศิลป์ พบว่า

“ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะกับบริบทของผู้เรียนและโรงเรียน บูรณาการการส่งเสริมเศรษฐกิจร่วมกับงานธุรกิจกลุ่มพาณิชย์กรรม เช่น กลุ่มพาณิชย์กรรมเคยทำ Packaging กล่องคุกกี้ พอทาน คุกกี้หมดแล้วต้องหึ่งกล่องไป จึงนำงานเซรามิกส์มาให้นักเรียนทำแล้วใส่คุกกี้เมื่อทานหมดแล้วยังมีเครื่องเคลือบดินเผาไว้ใช้อีกอย่างอื่นต่อได้ บทบาทของนักเรียนที่จะทำให้งานสำเร็จคือมีการกำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจน

ว่าแต่ละลัปดาห์ต้องทำอะไรบ้าง นักเรียนต้องมีความกระตือรือร้นในการทำงานเพราะเงื่อนไขของวัสดุและอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานเพื่อให้เป็นไปตามแผนที่กำหนด ครูมีการเสริมแรงให้กับผู้เรียนสม่ำเสมอ”

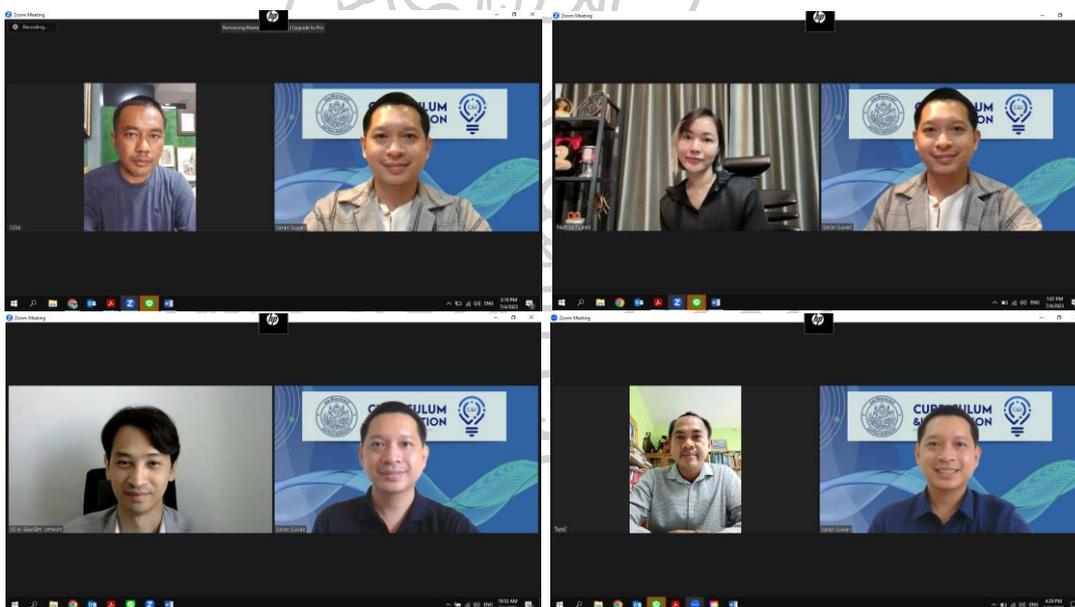
(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 1)

“ครูให้คำแนะนำตลอดเวลา ให้ข้อมูลช่วยเหลือนักเรียนตั้งแต่การดำเนินงานตั้งแต่ขั้นแรกจนถึงขั้นสุดท้าย คอยให้คำปรึกษาระหว่างทาง นักเรียนต้องกล้าถาม กล้าพูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์สามารถแลกเปลี่ยนได้”

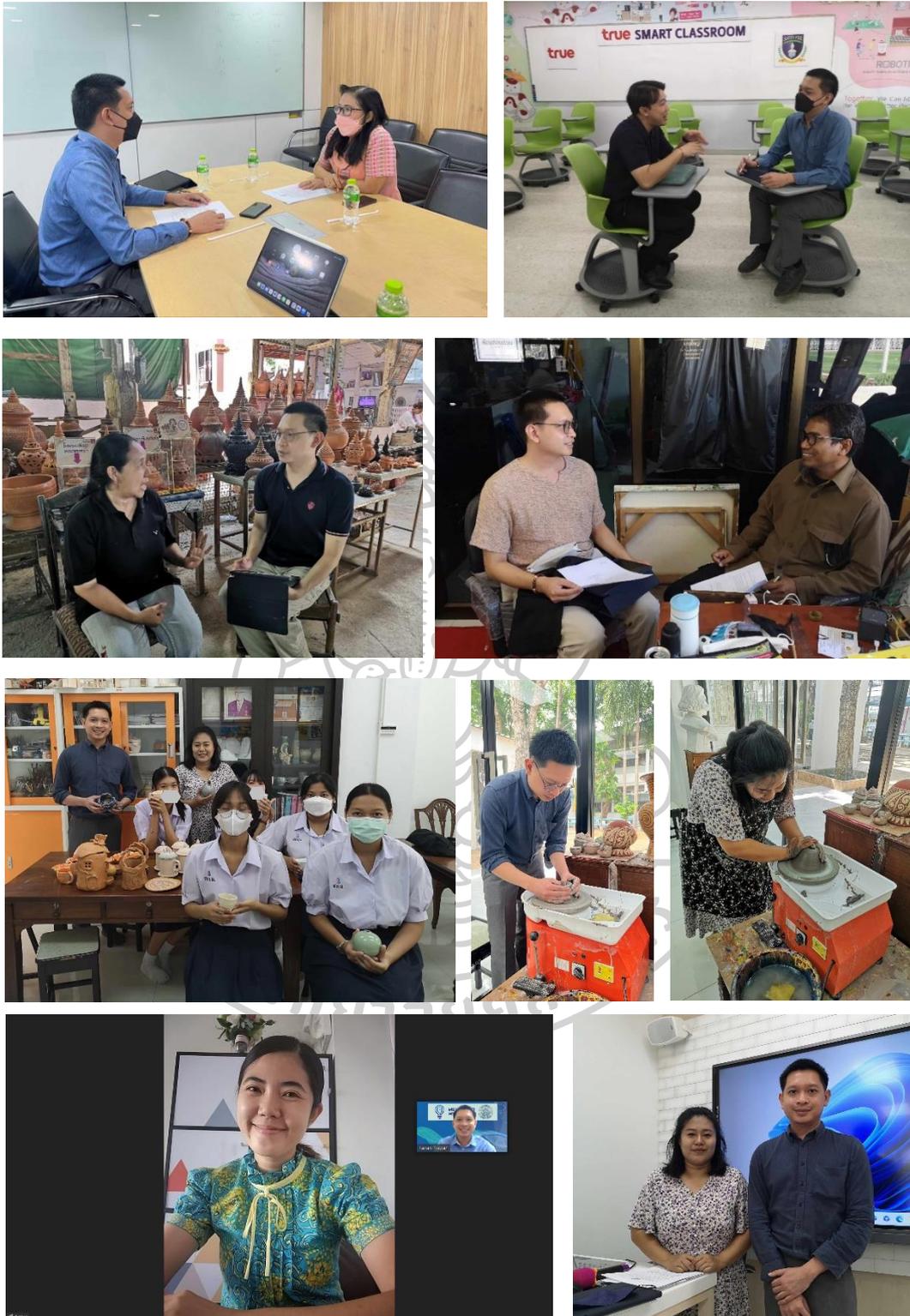
(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 2)

“ครูเป็นแรงบันดาลใจให้นักเรียน ครูเป็นตัวอย่างที่ดีให้นักเรียน สร้างสรรค์ผลงานเป็นสื่อการสอน สอดคล้องการวัด การปฏิบัติงาน การสอนค่อยเป็นค่อยไป ให้ความสำคัญกับนักเรียนในการทำงาน เน้นให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์ นักเรียนมีความถนัดไม่เหมือนกัน ความต้องการและความชอบของนักเรียนแตกต่างกัน ดังนั้นนักเรียนต้องมีความรัก ความสนใจเป็นอันดับแรก แต่ไม่ทำงานตามอารมณ์ ถึงแม้ว่านักเรียนบางส่วนไม่ชอบ ไม่ถนัดครูต้องอธิบายและให้นักเรียนเห็นความสำคัญสร้างแรงบันดาลใจ ให้อิสระทางความคิด เข้าใจเด็ก ไม่บังคับมากเกินไปให้เด็กได้ผ่อนคลาย สนุก”

(ครูผู้สอนทัศนศิลป์คนที่ 3)



แผนภาพที่ 25 สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้



แผนภาพที่ 25 สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

1.3 ผลการสอบถามความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการสอบถามนักเรียนจาก Application Google Form จากการสอบถามสรุปได้ดังตารางที่ 19 และ 20

ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	นักเรียน (N=219)	
	จำนวน	ร้อยละ
1. ระดับชั้น		
มัธยมศึกษาปีที่ 4	87	39.72
มัธยมศึกษาปีที่ 5	73	33.34
มัธยมศึกษาปีที่ 6	59	26.94
รวม	219	100.00
2. เพศ		
ชาย	118	53.88
หญิง	101	46.12
รวม	219	100.00

จากตารางที่ 19 พบว่า ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเมื่อจำแนกตามระดับชั้นนักเรียนส่วนใหญ่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 39.72 รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 33.34 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 26.94 เมื่อจำแนกตามเพศ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 53.88 เพศหญิง จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 46.12

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้ของนักเรียน	นักเรียน (N=219)		ลำดับ
	จำนวน	ร้อยละ	
1. ด้านรูปแบบวิธีการสอน			
ศึกษาด้วยตนเอง	73	33.30	6
การใช้กิจกรรม	112	51.10	4
ลงมือปฏิบัติ	153	69.90*	2
การสาธิต	77	35.20	5
ศึกษานอกสถานที่	157	71.70*	1
ใช้กิจกรรมในแหล่งชุมชน	73	33.30	6
เน้นประสบการณ์	113	51.60*	3
มีศิลปินเป็นแบบอย่าง	62	28.30	7
2. ด้านเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่น			
หัตถกรรม (เช่น เครื่องปั้นดินเผา)	156	71.20*	1
ประเพณีและวัฒนธรรม (เช่น การแต่งกาย)	100	45.70	3
อาหารพื้นบ้าน (เช่น อาหารหวาน)	143	65.30	2
3. ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน			
3.1 ชิ้นงานหรือภาระงาน			
3.1.1 ชิ้นงาน			
ตัวต้นแบบ	117	53.40*	2
ผลงานจริงสมบูรณ์	111	50.70	3
3.1.2 ภาระงาน			
ออกแบบภาพร่าง	129	58.90*	1
นำเสนอกระบวนการ	37	16.90	4

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (ต่อ)

ความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้ของนักเรียน	นักเรียน (N=219)		ลำดับ
	จำนวน	ร้อยละ	
3.2 ประเภทของงานศิลปะ			
จิตรกรรม	104	47.50*	2
ประติมากรรม	82	37.40	5
ภาพพิมพ์	53	24.20	9
ศิลปะสื่อผสม	77	35.30	6
ศิลปะการจัดวาง	61	27.90	8
ดิจิทัลอาร์ตและมัลติมีเดีย	122	55.70*	1
ผลิตภัณฑ์	85	38.80	4
เครื่องประดับ	97	44.30*	3
นิเทศศิลป์	63	28.80	7
4. ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้			
4.1 แหล่งความรู้จากบุคคล			
ศึกษาด้วยตนเอง	109	49.80	3
ครูผู้สอน	172	78.50*	1
วิทยากรจากภายนอก	123	56.20	2
ปราชญ์ท้องถิ่น	106	48.40	4
4.2 แหล่งเรียนรู้			
ในห้องเรียน / ห้องสมุด	85	38.80	4
นอกห้องเรียน / ศูนย์เรียนรู้ชุมชน	151	68.90*	2
พิพิธภัณฑ์ / หอศิลป์	179	81.70*	1
วัด / สถานที่ประวัติศาสตร์	92	42.00	3
สื่อออนไลน์	63	31.10	5
4.3 สื่อการเรียนรู้			
สื่อที่เป็นของจริง / ผลงานศิลปะ	198	90.40*	1
สื่อประเภทสิ่งพิมพ์	58	26.50	3
สื่อเทคโนโลยี / โสต-ทัศนอุปกรณ์	108	49.30	2

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ ที่ต้องถื่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (ต่อ)

ความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้ของนักเรียน	นักเรียน (N=219)		ลำดับ
	จำนวน	ร้อยละ	
5. ด้านการประเมินผลการเรียนรู้			
5.1 วิธีการประเมิน			
ประเมินภาคปฏิบัติ	133	60.70*	1
ประเมินจากการตรวจผลงาน	114	52.10*	2
ประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน	63	28.80	4
ประเมินจากการจัดนิทรรศการ	98	44.70	3
5.2 ผู้ประเมิน			
ประเมินตนเอง	136	62.10*	2
เพื่อนประเมินเพื่อน	118	53.90*	3
ครูผู้สอน	168	76.70*	1
ผู้ปกครอง	40	18.30	6
วิทยากร / ประชาชนท้องถิ่น	83	37.90	4
ชุมชน	46	21.00	5
ประเมินผ่านสื่อออนไลน์	33	15.10	7

หมายเหตุ * หมายถึง ข้อมูลที่ถูกเลือกมากที่สุดและนำมาใช้ในงานวิจัย

จากตารางที่ 20 พบว่า ความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ด้านรูปแบบวิธีการสอน ลำดับที่ 1 ได้แก่ ศึกษานอกสถานที่ จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 71.70 รองลงมา ได้แก่ ลงมือปฏิบัติ จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 69.90 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ มีศิลปินเป็นแบบอย่าง จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 28.30

ด้านเนื้อหา ลำดับที่ 1 ได้แก่ หัตถกรรม (เครื่องปั้นดินเผา) จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 71.20 รองลงมา ได้แก่ อาหารพื้นบ้าน (อาหารหวาน) จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 65.30 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ ประเพณีและวัฒนธรรม (การแต่งกาย) จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 45.870

ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ด้านชิ้นงาน ลำดับที่ 1 ได้แก่ ตัวต้นแบบ จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 53.40 รองลงมา ได้แก่ ผลงานจริงสมบูรณ์ จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 50.70 ด้านภาระงาน ลำดับที่ 1 ได้แก่ ออกแบบภาพร่าง จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 58.90 รองลงมา ได้แก่ นำเสนอกกระบวนการ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 16.90 ด้านประเภทของงานศิลปะ ลำดับที่ 1 ได้แก่ ดิจิทัลอาร์ตและมัลติมีเดีย จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 55.70 รองลงมา ได้แก่

จิตรกรรม จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 47.50 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ ภาพพิมพ์ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 24.20

ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้ ด้านแหล่งความรู้จากบุคคล ลำดับที่ 1 ได้แก่ ครูผู้สอน จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 78.50 รองลงมา ได้แก่ วิทยากรจากภายนอก จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 56.20 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ ประชาชนท้องถิ่น จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 48.40 ด้านแหล่งเรียนรู้ ลำดับที่ 1 ได้แก่ พิพิธภัณฑ์/หอศิลป์ จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 81.70 รองลงมา ได้แก่ นอกห้องเรียน/ศูนย์เรียนรู้ชุมชน จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 68.90 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ สื่อออนไลน์ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 31.10 ด้านสื่อการเรียนรู้ ลำดับที่ 1 ได้แก่ สื่อที่เป็นของจริง/ผลงานศิลปะ จำนวน 198 คน คิดเป็นร้อยละ 90.40 รองลงมา ได้แก่ สื่อเทคโนโลยี/วัสดุ-ทัศนูปกรณ์ จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 49.30 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 26.50

ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ ด้านวิธีการประเมิน ลำดับที่ 1 ได้แก่ ประเมินภาคปฏิบัติ จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 60.70 รองลงมา ได้แก่ ประเมินจากการตรวจผลงาน ผลงาน จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 52.10 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ การประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 28.80 ด้านผู้ประเมิน ลำดับที่ 1 ได้แก่ ครูผู้สอน จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 76.70 รองลงมา ได้แก่ ประเมินตนเอง จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 53.90 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ ประเมินผ่านสื่อออนไลน์ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 15.10 เท่ากัน

2. ผลการพัฒนาและประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียด ดังนี้

2.1 ผลการออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นที่ 1 (R1) มาออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (4P5c Model) มีองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขความสำเร็จ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. หลักการ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการสร้างความรู้และการสร้างสรรค์งานจากทุนทางวัฒนธรรมผ่านการลงมือปฏิบัติ ให้ผลงานโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ สร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้

2. วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. กระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจและค้นคว้า (Perceive and Research: P)

เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบและความต้องการ โดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ ศึกษาค้นคว้าข้อมูลสร้างความเข้าใจและตีความหมายเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: C) การเตรียมความพร้อมให้ข้อมูลและความรู้พื้นฐานกับผู้เรียน วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน โดยกำหนดประเด็นที่สนใจ วัตถุประสงค์ และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน ผู้เรียนสร้างเครื่องมือเพื่อนำข้อมูลกลับมาสร้างสรรค์ชิ้นงาน

1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: C) ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจสภาพชุมชน ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากคนในชุมชน ปรากฏท้องถิ่น เก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการตามประเด็นที่กำหนดไว้ และสิ่งที่ผู้เรียนสนใจจะนำมาออกแบบสร้างสรรค์

1.3 ขั้นดำเนินกิจกรรมชุมชน (Community Activities: C) ผู้เรียนดำเนินการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยชุมชนมีส่วนร่วมในการถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปวัฒนธรรมและสร้างสรรค์ชิ้นงานจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการลงมือปฏิบัติ

2. ขั้นสร้างความคิดและออกแบบ (Producing Ideas and designs: P)

เป็นขั้นตอนระดมความคิดของกลุ่มผู้เรียนกำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เห็นเป็นรูปธรรม แสดงถึงความเป็นไปได้ในการสร้างชิ้นงานก่อนปฏิบัติสร้างสรรค์ชิ้นงานจริง และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน **ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: C)** ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ จากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูล

อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์ และการออกแบบ

3. ขั้นลงมือปฏิบัติและสร้างต้นแบบ (Practice and Prototyping: P)

เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน หลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนมาลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน โดยครูเป็นผู้อำนวยการความสะอาดและชุมชนเป็นผู้ให้ข้อเสนอแนะตรวจสอบต้นแบบ

4. ขั้นนำเสนอและประเมินผล (Presentation and Evaluation: P)

เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงาน จัดนิทรรศการแสดงผลงานทางศิลปะ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง เพื่อนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น ครูให้ข้อเสนอแนะประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน **ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: C)** เป็นการประเมินจากกระบวนการทำงาน และผลของการสะท้อนคิด โดยการประเมินตามสภาพจริง จากภาระงาน การดำเนินงาน การปฏิบัติงาน พฤติกรรมการเรียนรู้ โดยให้ครูและชุมชน มีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ

4. การวัดและประเมินผล

- 4.1 ประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน
- 4.2 ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์
- 4.3 ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

5. เงื่อนไขความสำเร็จ

5.1 ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี

5.2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

5.3 ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนและบริหารจัดการชั้นเรียนในการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ

ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (4P5c Model) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นก่อนการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ดังแผนภาพที่ 26

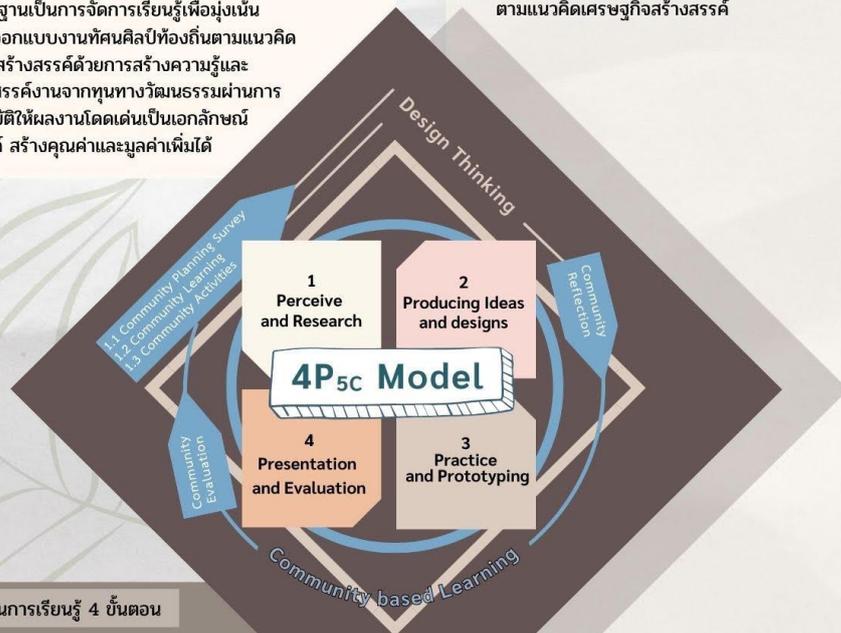
รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. หลักการ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยการสร้างความรู้และการสร้างสรรคงานจากทุนทางวัฒนธรรมผ่านการลงมือปฏิบัติให้ผลงานโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ สร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้

2. วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์



3. กระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน

- ขั้นที่ 1** ขั้นสร้างความเข้าใจและค้นคว้า (Perceive and Research: P)
 - 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: C)
 - 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: C)
 - 1.3 ขั้นดำเนินกิจกรรมชุมชน (Community Activities: C)
- ขั้นที่ 2** ขั้นสร้างความคิดและออกแบบ (Producing Ideas and designs: P)
 - ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: C)
- ขั้นที่ 3** ขั้นลงมือปฏิบัติและสร้างต้นแบบ (Practice and Prototyping: P)
- ขั้นที่ 4** ขั้นนำเสนอและประเมินผล (Presentation and Evaluation: P)
 - ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: C)

4. การวัดและประเมินผล

- 4.1 ประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน
- 4.2 ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์
- 4.3 ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

5. เงื่อนไขความสำเร็จ

- 5.1 ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี
- 5.2 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 5.3 ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนและบริหารจัดการชั้นเรียนในการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ

แผนภาพที่ 26 ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (4P5c Model)

2.2 ผลการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้

หลังจากที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลในขั้นที่ 1 ผู้วิจัยได้พัฒนาร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แล้วจัดสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion : FGD) เมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ.2566 เวลา 13:00-15:00 น. โดยระบบออนไลน์ Application Zoom โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิ สนทนากลุ่ม จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (4P5c Model) โดยผู้ทรงคุณวุฒิสนทนากลุ่มได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ผลการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้

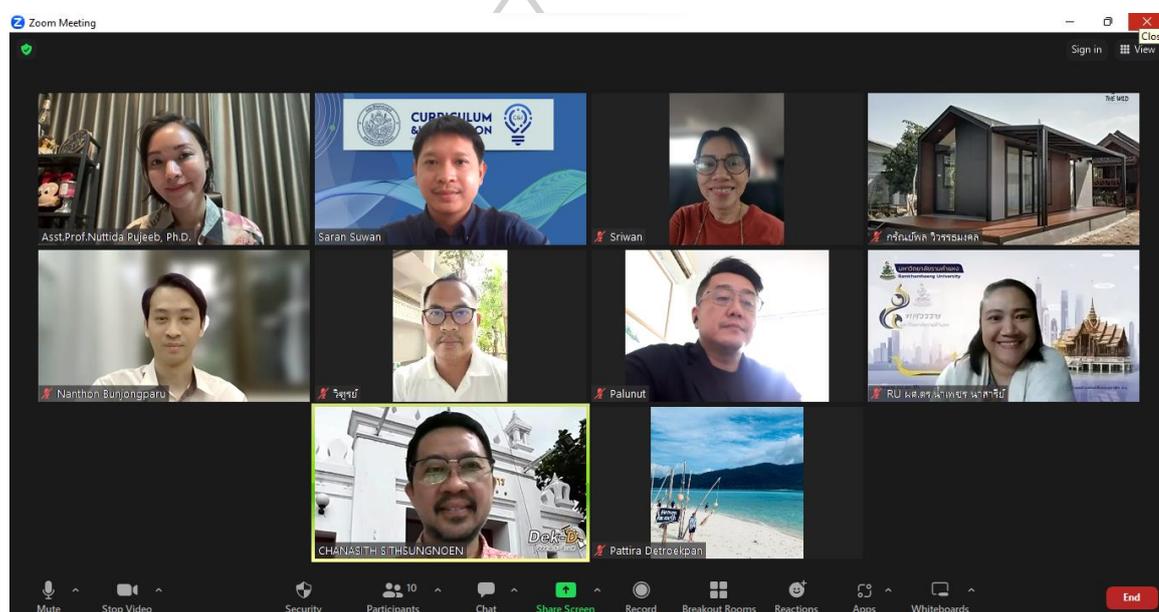
ลำดับที่	ประเด็นการสนทนากลุ่ม	ผลการสนทนากลุ่ม
1	หลักการของรูปแบบ	1) ควรปรับหลักการให้เป็นกระบวนการหรือแนวคิดที่ กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาผู้เรียนหรือส่งผลอย่างไร ปรับวิธีการเขียนขยายความเขียนให้ละเอียดขึ้น และให้ กระชับชัดเจน และเลือกใช้คำที่ถูกต้องเหมาะสม 2) ขาดความชัดเจนของการคิดเชิงออกแบบ กระบวนการนี้ เกิดในจุดใดตอนลงชุมชน ปรับการเขียนแสดงให้เห็นถึงการ ออกแบบ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และชุมชน 3) ควรอธิบายการสร้างความรู้ ว่าเป็นการสร้างความรู้ใน ลักษณะใด
2	วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	1) ควรเพิ่มวัตถุประสงค์ 2-3 ข้อ ควรใส่รายละเอียด ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยและแผนการจัดการ เรียนรู้ 2) ควรเลือกใช้คำระหว่าง การออกแบบ กับ การสร้างสรรค์ ผลงานให้ตรงกับสิ่งที่จะวัดและวัตถุประสงค์ของการวิจัย 3) ควรมีวัตถุประสงค์ที่เป็นการสอนหรือส่งเสริม
3	กระบวนการเรียนรู้	1) ควรปรับการเขียนให้การคิดเชิงออกแบบและชุมชนเป็น ฐานเข้าด้วยกัน และสัมพันธ์กับแผนการจัดการเรียนรู้ 2) ลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้การคิดเชิงออกแบบและ ชุมชนเป็นฐาน สามารถรวมขั้นตอนของชุมชนเป็นฐานได้ และหากมีขั้นตอนย่อยในขั้นใดขั้นหนึ่งแล้ว ควรมีขั้นตอน ย่อยให้ครบทุกขั้น 3) ปรับชื่อขั้นตอนให้เป็นคำเดียว และอีกคำให้นำมาเป็น ขั้นตอนย่อย และตัวย่อภาษาอังกฤษ 5C เป็นเพียงคำขึ้นต้น

ตารางที่ 21 ผลการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับที่	ประเด็นการสนทนากลุ่ม	ผลการสนทนากลุ่ม
		ของ community ให้เพิ่มตัวย่ออีกคำต่อท้ายเพื่อระบุชัดเจนว่าขั้นนี้ทำอะไรกับชุมชน 4) กระบวนการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนมีการประเมินผลหรือไม่ ใช้เครื่องมือใด ประเมินช่วงใด ควรใช้คำว่า Assessment หรือ Evaluation ให้สอดคล้องกับการประเมิน
4	การวัดและประเมินผล	ควรเพิ่มการวัดและประเมินผลความคิดเห็นของนักเรียนด้านความตระหนัก การเห็นคุณค่า
5	เงื่อนไขความสำเร็จ	1) ข้อ 5.3 เพิ่มรายละเอียดครูมีความเข้าใจในรูปแบบการสอนร่วมกับสาระวิชา ธรรมชาติวิชาที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นไปตามคุณภาพของหลักสูตร 2) เพิ่มข้อเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้และชุมชนมีความพร้อม 3) เพิ่มข้อเกี่ยวกับปัจจัยด้านผู้เรียน
6	ความเป็นไปได้ของการนำรูปแบบไปใช้	มีความเป็นไปได้ แก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
7	คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรเพิ่มหัวข้อจุดประสงค์ ผลลัพธ์ ชิ้นงาน การประเมิน ในตารางร่วมกับบทบาทครูและนักเรียน
8	แผนการจัดการเรียนรู้	1) ปรับตามขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ หลังแก้ไขขั้นตอน 2) ปรับภาระงาน/ชิ้นงานให้มีจำนวนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ ควรเพิ่มเติมการสะท้อนความคิดเห็น ความรู้สึกของนักเรียนมากขึ้นมีช่วงเวลาที่พูดคุยกับนักเรียน การออกแบบกิจกรรม สื่อการสอน เครื่องมือประเมิน ที่ทำให้การออกแบบผลงานของนักเรียนเกิดจากความเข้าใจของตนเอง ให้อิสระ และเกิดการเคารพภูมิปัญญา 4) หน่วยการเรียนรู้ควรเพิ่มเติมชื่อให้เฉพาะยิ่งขึ้น 5) การจัดนิทรรศการศิลปะ ควรเชิญผู้เชี่ยวชาญ ชุมชน มาประเมินและให้ข้อมูลหรือผลงานกลับสู่ชุมชน 6) เพิ่มแบบประเมินตามแผนการจัดการเรียนรู้และควรเพิ่มการประเมินที่ได้จากการลงชุมชน 7) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ กว้างไปและมีความทั่วไปให้เพิ่มลักษณะเฉพาะ และเพิ่ม

ตารางที่ 21 ผลการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับที่	ประเด็นการสนทนากลุ่ม	ผลการสนทนากลุ่ม
		<p>ความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวผู้เรียนด้านการเห็นคุณค่า ความตระหนัก การเปลี่ยนแปลงในตัวเอง</p> <p>8) ปรับวิธีการเขียนรูปikäใช้คำให้เข้าใจง่ายขึ้น เกณฑ์ควรปรับหัวข้อเป็นความสามารถในการสร้างสรรค์ ลดความซ้ำซ้อนและการให้สัดส่วนคะแนนของแต่ละหัวข้อ</p>



แผนภาพที่ 27 สนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion : FGD)

หลังการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิสนทนากลุ่ม ผลการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model มีองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขความสำเร็จ รายละเอียดดังนี้

1. หลักการ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบทำความเข้าใจ ศึกษาความต้องการของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการเรียนรู้จากชุมชนเป็นฐานให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้สำรวจวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความรู้และแรงบันดาลใจสร้างเป็นผลงานศิลปะด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์งานให้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ ครอบคลุมถึงการมีส่วนร่วมในท้องถิ่นของตนเอง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย
2. เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. กระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการ โดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS) เป็นการเตรียมความพร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน โดยผู้เรียนกำหนดประเด็นที่สนใจ วัตถุประสงค์ และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน แบบบันทึกการเรียนรู้

1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL) ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน ประชาชนท้องถิ่น และเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้หรือสิ่งที่สนใจจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ชุมชน

1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้จากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูลอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการออกแบบ

2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P) เป็นขั้นตอนระดมความคิดของผู้เรียน เกี่ยวกับมุมมอง วิธีการหรือแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการมากำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เป็นรูปธรรมแสดงถึงความเป็นไปได้ก่อนสร้างต้นแบบปฏิบัติงานสร้างสรรค์

3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P) เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน หลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน

4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงานจัดแสดงผลงานต้นแบบ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 1 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) เป็นการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนจากครูและชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

4. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลงานการออกแบบทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์
3. ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการเห็นคุณค่า ของศิลปะกับชุมชน

5. เงื่อนไขความสำเร็จ

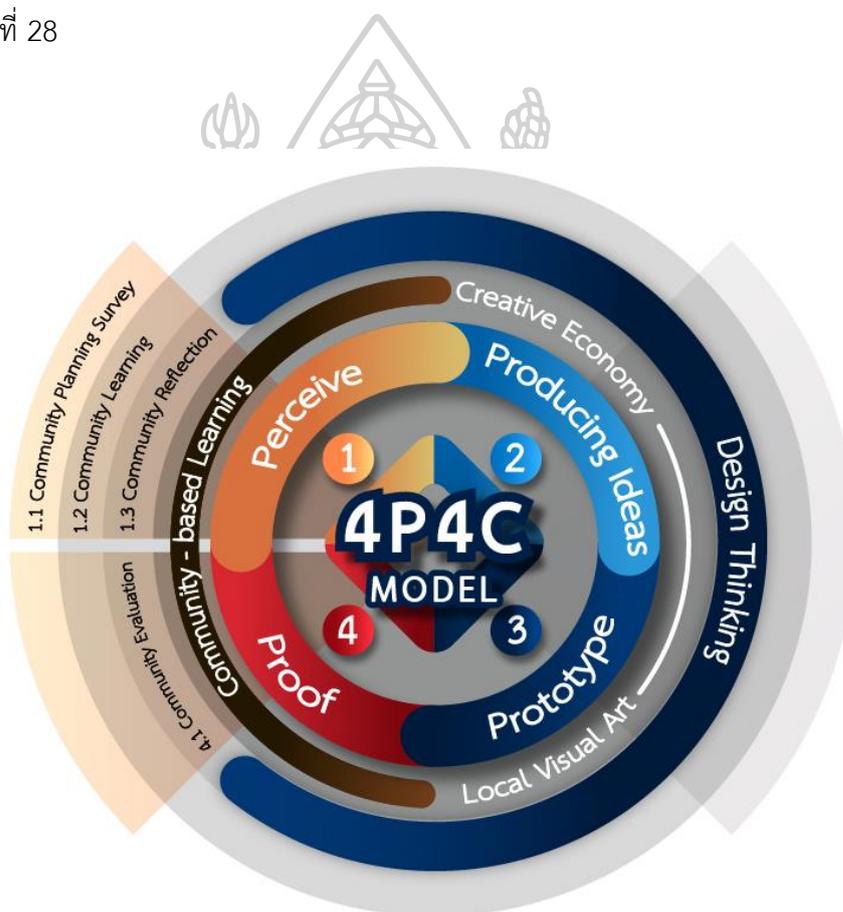
1. ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี
2. ครูมีความเข้าใจในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสาระวิชาให้เกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน เป็นไปตามหลักสูตร ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนและบริหารจัดการชั้น เรียนในการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ

3. นักเรียนต้องมีแรงบันดาลใจ มีความกระตือรือร้นในการทำงานด้วยเงื่อนไขของเวลา มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจนเพื่อให้เป็นไปตามแผนที่กำหนด มีอิสระในการคิดและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง กล่าวพูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์

4. การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

5. แหล่งเรียนรู้และชุมชนมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ทางศิลปะ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นหลังการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
 ดังแผนภาพที่ 28



แผนภาพที่ 28 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model

2.3 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้

หลังจากการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิสอนทนากลุ่มแล้ว จากนั้นนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิอีกครั้ง เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) จากการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน อีกครั้ง พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็น ดังนี้

2.3.1 ผลการประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ผลการประเมิน	ลำดับ
1. หลักการ	4.42	0.53	เหมาะสมมาก	2
2. วัตถุประสงค์	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด	1
3. กระบวนการเรียนรู้	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด	1
4. การวัดและประเมินผล	4.42	0.78	เหมาะสมมาก	3
5. เงื่อนไขความสำเร็จ	4.42	0.53	เหมาะสมมาก	2
รวม	4.59	0.51	เหมาะสมมากที่สุด	-

จากตารางที่ 22 พบว่า ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.59$, $SD = 0.51$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยลำดับที่ 1 จำนวน 2 รายการ ได้แก่ วัตถุประสงค์ และ กระบวนการเรียนรู้ ($M = 4.85$, $SD = 0.37$) รองลงมา จำนวน 2 รายการ ได้แก่ หลักการ และ เงื่อนไขความสำเร็จ ($M = 4.42$, $SD = 0.53$) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ การวัดและประเมินผล ($M = 4.42$, $SD = 0.78$) แสดงว่าโดยภาพรวมขององค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นนี้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2.3.2 ความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้
การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ดังตารางที่ 23

ตารางที่ 23 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้
โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ผลการประเมิน	ลำดับ
1. ชั้นสร้างความเข้าใจ	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด	3
1.1 ชั้นวางแผนสำรวจชุมชน	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด	4
1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด	3
1.3 ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด	3
2. ชั้นสร้างความคิด	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด	3
3. ชั้นสร้างต้นแบบ	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด	3
4. ชั้นตรวจสอบ	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด	1
4.1 ชั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด	2
รวม	4.75	0.41	เหมาะสมมากที่สุด	-

จากตารางที่ 23 พบว่า ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ตาม
รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยภาพรวมมีความ
เหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.75$, $SD = 0.41$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า รายการที่มี
ค่าเฉลี่ยลำดับที่ 1 ได้แก่ ชั้นตรวจสอบ ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) รองลงมา ได้แก่ ชั้นประเมินผลการ
เรียนรู้ชุมชน ($M = 4.85$, $SD = 0.37$) ลำดับที่ 3 จำนวน 5 รายการ ได้แก่ ชั้นสร้างความเข้าใจ ,
ชั้นเรียนรู้ชุมชน , ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน , ชั้นสร้างความคิด และชั้นสร้างต้นแบบ ($M = 4.71$,
 $SD = 0.48$) ลำดับสุดท้าย ได้แก่ ชั้นวางแผนสำรวจชุมชน ($M = 4.57$, $SD = 0.53$) แสดงว่าโดย
ภาพรวมของกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นนี้มีความเหมาะสมใน
ระดับมากที่สุด ดังแผนภาพที่ 29

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1 หลักการ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทำความเข้าใจ ศึกษาความต้องการของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการเรียนรู้จากชุมชนเป็นฐานให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้สำรวจวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความรู้และแรงบันดาลใจ สร้างเป็นผลงานศิลปะด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะ กระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ใซ้ทุนทางวัฒนธรรม มาสร้างสรรค์งานให้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ ตระหนักถึงการมีส่วนร่วม ในท้องถิ่นของตนเอง

2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3 กระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน

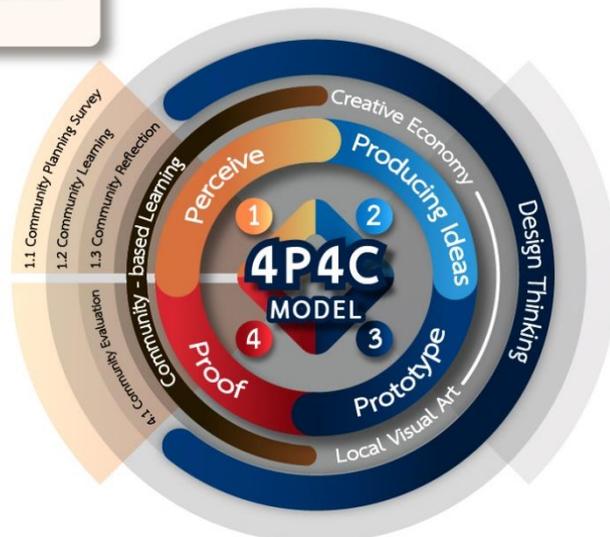
1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)
 - 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS)
 - 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)
 - 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)
2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)
3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)
4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)
 - 4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE)

4 การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลงานการออกแบบทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์
3. ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

5 เงื่อนไขความสำเร็จ

1. ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี
2. ครูมีความเข้าใจในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสาขาให้เกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นไปตามหลักสูตร ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนและบริหารจัดการชั้นเรียนในการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ
3. นักเรียนต้องมีความกระตือรือร้นในการทำงานด้วยเงื่อนไขของตนเอง มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจนเพื่อให้เป็นไปตามแผนที่กำหนด มีอิสระในการคิดและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง กล่าวพูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์
4. การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. แหล่งเรียนรู้และชุมชนมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ทางศิลปะ



แผนภาพที่ 29 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model หลังประเมินความเหมาะสม

จากแผนภาพที่ 29 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถสรุปแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของบทบาทครูและบทบาทนักเรียนตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)

เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการ โดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ : เพื่อทำความเข้าใจถึงเป้าหมาย แนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน และค้นคว้าข้อมูลประเด็นที่สนใจ โดยใช้สื่อออนไลน์และ Application

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนสามารถวิเคราะห์ประเภทและเทคนิคของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดได้ (K)	<ol style="list-style-type: none"> สร้างความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์เป้าหมายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด โดยตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นที่สนใจ สร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนจากภาพผลงาน วิดีทัศน์ YouTube สื่อต่าง ๆ ของปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปิน นักออกแบบ และให้นักเรียนสังเกตรูปแบบ เทคนิควิธีการทางศิลปะ ให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด และแนวทางในการออกแบบผลงานของตนเอง 	<ol style="list-style-type: none"> ร่วมตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน หรือผ่าน Application เช่น Mentimeter ร่วมรับชมภาพผลงาน วิดีทัศน์ จากสื่อต่าง ๆ สังเกตและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินและนักออกแบบ ทำกิจกรรมที่ 1 ค้นคว้าข้อมูล สรุปประเด็นที่สนใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดและสรุปรูปแบบ ประเภทและเทคนิคผลงานของภูมิปัญญานั้น และนำเสนอพูดคุยแลกเปลี่ยน 	ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด

ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS)

เป็นการเตรียมความพร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน โดยผู้เรียนกำหนดประเด็นที่สนใจ วัตถุประสงค์ และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน แบบบันทึกการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้นักเรียนวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน โดยสร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชนเพื่อนำข้อมูลกลับมาสร้างสรรค์

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนสามารถสร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน วางแผนเก็บรวบรวมข้อมูล (P)	1. ครูอธิบายให้ข้อมูลและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวางแผนลงพื้นที่ชุมชน 2. ครูยกตัวอย่างประเด็นหัวข้อในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชนและเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน	1. สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน เช่น แบบบันทึกการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์ วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ทำใบกิจกรรมที่ 2 2. นักเรียนนำเสนอประเด็นหัวข้อ แผนดำเนินการและแบบสำรวจชุมชน	สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน
	บทบาทปราชญ์ท้องถิ่น		
	1. ให้ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเข้าศึกษาชุมชน เทคนิคและวิธีการศึกษาชุมชน เครื่องมือในการศึกษาชุมชน ประเด็นในการลงพื้นที่ชุมชน 2. ร่วมแลกเปลี่ยนร่วมกันให้ข้อเสนอแนะกับเครื่องมือแบบสำรวจชุมชนและการวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล		

1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)

ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น และเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้หรือสิ่งที่สนใจจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ชุมชน

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ นักเรียนลงพื้นที่แหล่งเรียนรู้สำรวจสภาพชุมชน ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากคนในชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น เก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการตามประเด็นที่กำหนดไว้

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนลงพื้นที่ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน (A)	1. นำนักเรียนลงพื้นที่ชุมชน อำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ 2. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นรายกลุ่มและรายบุคคล	1. ลงพื้นที่ชุมชน ศึกษาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น 2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน บันทึกการเรียนรู้ โดยการจดบันทึก ถ่ายรูป บันทึกคลิปวิดีโอ 3. ปฏิบัติกิจกรรมภายในชุมชน เรียนรู้วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการลงมือปฏิบัติ	ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล
	บทบาทปราชญ์ท้องถิ่น		
	1. นำชมแหล่งเรียนรู้ชุมชน ให้ความรู้ประวัติความเป็นมา สถานที่สำคัญ และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ 2. ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น สาธิตขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสร้างสรรค์ แนวคิดในการออกแบบ การสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน		

1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)

ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้จากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูลอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการออกแบบ

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้นักเรียนสะท้อนคิดประเด็นที่สนใจด้วยการอภิปรายแลกเปลี่ยนพูดคุย และนำเสนอการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่าน Infographic

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนสามารถสะท้อนคิดการเรียนรู้ชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด (K)	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนเลือกสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจที่ได้พบเห็นหรือค้นพบจากการลงชุมชนนำมาสรุปเป็นข้อมูลที่มาของการสร้างสรรค์ ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มนำเสนอและอภิปรายกิจกรรมที่ปฏิบัติภายในชุมชน โดยแต่ละกลุ่มเลือก 1 กิจกรรม 	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ แรงบันดาลใจ และความประทับใจส่วนตัว ความต้องการของชุมชน สิ่งที่ต้องการพัฒนาและสร้างสรรค์ โดยใส่รูปและข้อความแสดงถึงสิ่งที่สนใจมากที่สุดด้วย Application เช่น Padlet (ขั้นตอนที่ 1 ที่มาของแรงบันดาลใจ Inspiration) นักเรียนแบ่งกลุ่มอภิปรายกิจกรรมที่ปฏิบัติภายในชุมชน สะท้อนคิดการเรียนรู้ สิ่งที่ต้องการพัฒนาและสร้างสรรค์จากชุมชน 	อภิปรายสะท้อนคิด



2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)

เป็นขั้นตอนระดมความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับมุมมอง วิธีการหรือแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการมากำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เป็นรูปธรรมแสดงถึงความเป็นไปได้ก่อนสร้างต้นแบบปฏิบัติงานสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ : เพื่อกำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของนักเรียนก่อนปฏิบัติสร้างสรรค์ชิ้นงานจริง

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
1. นักเรียนสามารถอธิบายกรอบแนวความคิดในการออกแบบได้ (K)	1. ให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แล้วร่วมกันตอบคำถามว่าผลงานศิลปะส่งผลในด้านเศรษฐกิจอย่างไร 2. ครูกำหนดประเด็นกรอบแนวความคิดและอธิบายการเลือกหัวข้อหรือประเด็นที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ การสื่อความหมาย นำไปสู่การกำหนดรูปแบบผลงาน	1. นักเรียนยกตัวอย่างผลงานศิลปะตามขอบเขตและประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 3 สร้างกรอบแนวความคิด โดยกำหนด “เรื่อง แนวเรื่อง และเนื้อหา” เป็นที่มาของการสร้างสรรค์และรูปแบบผลงาน โดยจัดทำเป็น Infographic (ขั้นตอนที่ 2 สร้างแนวความคิด Conception)	สร้างกรอบแนวความคิดในการออกแบบ
2. นักเรียนสามารถออกแบบภาพร่างได้ (P)	1. ให้นักเรียนดูภาพผลงานศิลปะและให้วิเคราะห์ว่าในผลงานศิลปะมีทัศนธาตุและหลักการออกแบบใดบ้าง เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบภาพร่าง 2. ให้นักเรียนออกแบบภาพร่างตามกรอบแนวความคิด	1. นักเรียนศึกษาตัวอย่างแนวความคิดกับผลงานของศิลปิน ที่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน 2. นักเรียนออกแบบภาพร่างตามกรอบแนวความคิด ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น วาดระบาย ทำแบบจำลอง หรือออกแบบจาก Application (ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบภาพร่าง Sketch Design)	ออกแบบภาพร่าง
3. นักเรียนสามารถอธิบายการออกแบบงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนแนวความคิดนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบ 2. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นรายกลุ่มและรายบุคคล	นักเรียนอธิบายการออกแบบงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	ออกแบบงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)

เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน หลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน ตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ พัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
1. นักเรียนสามารถอธิบายถึงรูปแบบเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ได้ (K)	ครูอธิบายรูปแบบการสร้างสรรค์ประเภทของผลงาน และเทคนิควิธีแสดงออก ว่าผลงานมีลักษณะเป็นอย่างไร มีวัสดุและอุปกรณ์ใดบ้าง	นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 5 ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการสร้างสรรค์ ประเภทของผลงาน และเทคนิควิธีแสดงออก ที่จะนำมาใช้สร้างต้นแบบ ตามความสนใจว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร โดยจัดทำเป็น Infographic	อธิบายรูปแบบเทคนิควิธีการสร้างสรรค์
2. นักเรียนสามารถสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ (P)	ครูอำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้คำแนะนำระหว่างปฏิบัติงาน	1. นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อค้นคว้าทดลองเทคนิคทางศิลปะให้เกิดเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่เหมาะสมมีความเป็นไปได้สำหรับการนำไปใช้สร้างสรรค์ต่อไป (ขั้นตอนที่ 4 คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก Techniques and Expression) 2. นักเรียนสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงาน โดยการลงมือปฏิบัติผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ (ขั้นตอนที่ 5 สร้างสรรค์ผลงาน Creation)	ชิ้นงานสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย (A)	ครูอำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้คำแนะนำระหว่างปฏิบัติงาน	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายจากการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง	ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)

เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงาน จัดแสดงผลงานต้นแบบ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ให้นักเรียนนำเสนอผลงาน จัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด สะท้อนผลงานตนเอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
1. นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานของตนเองได้ (K)	ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน ให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ	นักเรียนนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน Presentation)	นำเสนอผลงาน อธิบาย แนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์
2. นักเรียนสามารถจัดนิทรรศการศิลปะได้ (P)	1. ครูอธิบายองค์ประกอบของนิทรรศการและยกตัวการจัดนิทรรศการพร้อมภาพประกอบ 2. ครูอำนวยความสะดวก จัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์สำหรับจัดนิทรรศการ 3. ครูประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	1. นักเรียนออกแบบนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด กำหนดชื่อนิทรรศการ รูปแบบการจัดนิทรรศการ วิธีดำเนินการ แบ่งหน้าที่การทำงาน 2. นักเรียนจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด เผยแพร่ผลงาน มีสื่อประชาสัมพันธ์ คำอธิบายผลงาน และสื่อนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง	จัดนิทรรศการศิลปะ

ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 1 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) เป็นการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนจากครูและชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

วัตถุประสงค์ : เพื่อประเมินผลการเรียนรู้และสะท้อนคิดตรวจสอบผลงานร่วมกับชุมชน โดยการประเมินตามสภาพจริง

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนเห็นคุณค่าของศิลปะและมีส่วนร่วมกับชุมชน (A)	ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน ให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ	นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ผลงานของตนเองและการเรียนรู้จากชุมชน	สะท้อนคุณค่าของศิลปะและมีส่วนร่วมกับชุมชน
	บทบาทปราชญ์ท้องถิ่น		
	ชุมชนร่วมชมผลงานจากนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด มีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป		

2.3.3 ผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ดังตารางที่ 24

ตารางที่ 24 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	M	SD	ผลการประเมิน	ลำดับ
1. สารสำคัญในคู่มือ				
1.1 แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้	4.42	0.78	เหมาะสมมาก	3
1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.42	0.78	เหมาะสมมาก	3
1.3 แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.28	0.75	เหมาะสมมาก	5
1.4 นิยามศัพท์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.28	0.75	เหมาะสมมาก	5
1.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.14	0.69	เหมาะสมมาก	6
1.6 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.42	0.78	เหมาะสมมาก	3
1.7 คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้	4.57	0.78	เหมาะสมมากที่สุด	1
1.8 แผนการจัดการเรียนรู้	4.57	0.78	เหมาะสมมากที่สุด	1
1.9 เครื่องมือวัดและประเมินผล	4.28	0.48	เหมาะสมมาก	4
2. รายละเอียดในคู่มือ				
มีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้นำไปใช้เข้าใจและสามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพเกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียน บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.42	0.53	เหมาะสมมาก	2
รวม	4.38	0.71	เหมาะสมมาก	-

จากตารางที่ 24 พบว่า ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.38$, $SD = 0.71$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยลำดับที่ 1 จำนวน 3 รายการ ได้แก่ คำอธิบายรายวิชา , โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.57$, $SD = 0.78$) รองลงมา ได้แก่ รายละเอียดในคู่มือ ($M = 4.42$, $SD = 0.53$) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.14$, $SD = 0.69$) แสดงว่าโดยภาพรวมของคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นนี้มีความเหมาะสมในระดับมาก

2.3.4 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 25

ตารางที่ 25 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1			แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2			แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3			แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4		
	M	SD	ผลการประเมิน	M	SD	ผลการประเมิน	M	SD	ผลการประเมิน	M	SD	ผลการประเมิน
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมครบถ้วน	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	4.57	0.53	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
3. สาระสำคัญ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.57	0.53	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
5. จุดประสงค์การเรียนรู้												
5.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	4.57	0.53	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
5.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.57	0.53	มากที่สุด	4.57	0.78	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน												
6.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.57	0.53	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด
6.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.28	0.48	มาก	4.85	0.37	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน												
7.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.42	0.78	มาก	4.71	0.48	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด
7.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.57	0.78	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด
8. ชิ้นงาน/ภาระงาน												
8.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.85	0.37	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
8.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและผลการประเมินผล	4.71	0.48	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด	4.85	0.37	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
9. การวัดและผลการประเมินผล												
9.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการวัด/เครื่องมือ/เกณฑ์	4.71	0.48	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด	4.57	0.78	มากที่สุด
9.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.71	0.48	มากที่สุด	4.57	0.53	มากที่สุด	4.42	0.53	มากที่สุด	4.57	0.78	มากที่สุด

ตารางที่ 25 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1		แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2		แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3		แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้								
10.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	4.71	0.48	5.00	0.00	4.57	0.53	4.85	0.37
10.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	5.00	0.00	4.57	0.53	4.71	0.48
11. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้								
11.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.71	0.48	4.71	0.48	4.57	0.53	4.71	0.48
11.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.71	0.48	4.71	0.48	4.57	0.53	4.71	0.48
รวม	4.64	0.50	4.72	0.45	4.65	0.49	4.68	0.52

จากตารางที่ 25 พบว่า ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.67$, $SD = 0.49$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยลำดับที่ 1 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ($M = 4.68$, $SD = 0.52$) รองลงมา ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ($M = 4.47$, $SD = 0.45$) ลำดับที่ 3 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ($M = 4.65$, $SD = 0.49$) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ($M = 4.64$, $SD = 0.50$) แสดงว่าโดยภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนี้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ดังตารางที่ 26

ตารางที่ 26 เนื้อหาที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิง
 ออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่/ ชื่อหน่วย	ผลการ เรียนรู้	เนื้อหา	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กระบวนการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1. ชุมชน เกาะเกร็ด	1-3	- ประวัติความเป็นมา ภูมิปัญญาท้องถิ่น เกาะเกร็ด - เครื่องมือแบบสำรวจ ชุมชน	- ใบกิจกรรมที่ 1 “ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะ เกร็ด” - ใบกิจกรรมที่ 2 “เครื่องมือแบบสำรวจ ชุมชน”	1. ชั้นสร้างความเข้าใจ 1.1 ชั้นวางแผนเตรียม ความพร้อม	2	10
		- ลงพื้นที่ชุมชน - สะท้อนคิดการเรียนรู้ ชุมชน	- ลงพื้นที่เก็บรวบรวม ข้อมูล - อภิปรายสะท้อนคิด	1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ชั้นสะท้อนคิด เรียนรู้ชุมชน	4	10
2. การออกแบบงาน ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	4	- กรอบแนวความคิด และ แนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ - หลักการออกแบบงาน ทัศนศิลป์กับภูมิปัญญา ท้องถิ่น - ออกแบบภาพร่าง	- ใบกิจกรรมที่ 3 “กรอบแนวความคิดใน การออกแบบ” - ใบกิจกรรมที่ 4 “ออกแบบภาพร่าง”	2. ชั้นสร้างความคิด 2.1 เรียงลำดับจัด ความสัมพันธ์ 2.2 ประเมินความคิด	3	20
3. สร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบ	5	- การสร้างต้นแบบและ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ - รูปแบบ เทคนิควิธีการ วัสดุและอุปกรณ์ กระบวนการสร้างงาน ทัศนศิลป์ - ปฏิบัติงานสร้างสรรค์	- ใบกิจกรรมที่ 5 “อธิบายรูปแบบ เทคนิควิธีการ สร้างสรรค์” - ชิ้นงานสร้างต้นแบบ และสร้างสรรค์ผลงาน	3. ชั้นสร้างต้นแบบ 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ	6	20
4. การจัดนิทรรศการ ศิลปะแรงบันดาลใจจาก เกาะเกร็ด	6	- การจัดนิทรรศการศิลปะ - การนำเสนอผลงาน	- จัดนิทรรศการ - นำเสนอผลงาน	4. ชั้นตรวจสอบ 4.1 ชั้นสะท้อนคิด เรียนรู้ชุมชน 4.2 ชั้นประเมิน ผลการเรียนรู้ชุมชน	3	20
สอบปลายภาค					2	20
รวม					20	100

2.4 ผลการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือประเมินประสิทธิผล จากการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็น ดังนี้

2.4.1 ผลการประเมินแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 27

ตารางที่ 27 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ดัชนีความสอดคล้อง	แปลความหมาย
1. ทุนทางวัฒนธรรม	1.00	สอดคล้อง
2. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	0.80	สอดคล้อง
3. ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	1.00	สอดคล้อง
4. มูลค่าเพิ่ม	0.80	สอดคล้อง
5. คุณค่าของศิลปะ	1.00	สอดคล้อง
รวม	0.92	สอดคล้อง

จากตารางที่ 27 พบว่า ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยภาพรวมมีผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.80-1.00 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยลำดับที่ 1 จำนวน 3 รายการ ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรม , ทัศนศิลป์ท้องถิ่น และคุณค่าของศิลปะ รองลงมา จำนวน 2 รายการ ได้แก่ ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และมูลค่าเพิ่ม แสดงว่าโดยภาพรวมของแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ได้พัฒนาขึ้นนี้มีความสอดคล้อง ดังตารางที่ 28

ตารางที่ 28 เกณฑ์การประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รายการประเมิน		ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ทูนาทางวัฒนธรรม	นำทุนทางวัฒนธรรม เช่น ความเชื่อ ภูมิปัญญา วัสดุท้องถิ่น หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นที่มาหรือใช้ในการสร้างสรรค์	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 3 รายการ	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 2 รายการ	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 1 รายการ
2. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิมและน่าสนใจ	สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิมและน่าสนใจ	สร้างผลงานจากการต่อยอด ตัดแปลง ประยุกต์ สิ่งที่มีอยู่เดิม	สร้างผลงานได้ แต่ไม่มีความแปลกใหม่
3. ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น มีองค์ประกอบของการประเมินงานทัศนศิลป์ ได้แก่ การสื่อความหมาย ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ การแสดงออก การจัดองค์ประกอบศิลป์ ความประณีต	มีองค์ประกอบ 5-6 รายการ	มีองค์ประกอบ 3-4 รายการ	มีองค์ประกอบ 1-2 รายการ
4. มูลค่าเพิ่ม	สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน โดยมีหัวข้อเกี่ยวกับความต้องการ ตัวผลิตภัณฑ์ วัตถุประสงค์ วิธีการกระบวนการผลิต บรรจุภัณฑ์ การบริการ การสร้างแบรนด์ หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างมูลค่าเพิ่ม	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 3 รายการ	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 2 รายการ	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 1 รายการ
5. คุณค่าของศิลปะ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ ได้แก่ ด้านความรู้สึกด้านเนื้อหา ด้านรูปทรง ด้านการสร้างสรรค์ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความเป็นเอกลักษณ์	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 5-6 รายการ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 3-4 รายการ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 1-2 รายการ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.00 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 – 2.50 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.00 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับปรับปรุง

2.4.2 ผลการประเมินแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

ดังตารางที่ 29

ตารางที่ 29 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

รายการประเมิน	ดัชนีความสอดคล้อง	แปลความหมาย
1. กระบวนการศึกษาชุมชน	1.00	สอดคล้อง
2. ที่มาของแรงบันดาลใจจากชุมชน	1.00	สอดคล้อง
3. สร้างแนวความคิด	1.00	สอดคล้อง
4. ออกแบบภาพร่าง	1.00	สอดคล้อง
5. คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก	1.00	สอดคล้อง
6. สร้างสรรค์ผลงาน	1.00	สอดคล้อง
7. นำเสนอผลงาน	1.00	สอดคล้อง
รวม	1.00	สอดคล้อง

จากตารางที่ 29 พบว่า ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยภาพรวมมีผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของทุกประเด็น คือ 1.00 แสดงว่าโดยภาพรวมของแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่ได้พัฒนาขึ้นนี้มีความสอดคล้อง ดังตารางที่ 30

ตารางที่ 30 เกณฑ์การประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

รายการประเมิน		ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. กระบวนการศึกษาชุมชน	- เตรียมตัวลงพื้นที่ มีการเตรียมประเด็น เครื่องมือ วางแผน	ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้
	- ลงพื้นที่ มีการเก็บรวบรวมข้อมูล สัมภาษณ์ บันทึก เข้าร่วมกิจกรรม	ครบถ้วน	เพียง	เพียง
	- หลังลงพื้นที่ มีการจัดการข้อมูล นำเสนอ สะท้อนคิด	3 รายการ	2 รายการ	1 รายการ
2. ที่มาของแรงบันดาลใจจากชุมชน	- กำหนดหัวข้อและที่มาของการสร้างสรรค์	ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้
	- อธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจจากชุมชนได้ชัดเจน	ครบถ้วน	เพียง	เพียง
	- สืบค้นและนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ	3 รายการ	2 รายการ	1 รายการ
3. สร้างแนวความคิด	- เขียนกรอบแนวคิด เรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) เนื้อหา (Content) ตรงตามหัวข้อ	ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้
	- กำหนดรูปแบบการแสดงออก ขอบเขตการสร้างสรรค์	ครบถ้วน	เพียง	เพียง
	- วางแผนการปฏิบัติงานและวิธีดำเนินการ	3 รายการ	2 รายการ	1 รายการ
4. ออกแบบภาพร่าง	- ออกแบบภาพร่างสอดคล้องกับที่มาและแนวคิดที่วางไว้	ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้
	- นำเสนอภาพร่างที่หลากหลาย มีตัวเลือกและความเป็นไปได้หลายแบบ	ครบถ้วน	เพียง	เพียง
	- มีการแก้ไขและพัฒนาภาพร่างอย่างต่อเนื่อง	3 รายการ	2 รายการ	1 รายการ

ตารางที่ 30 เกณฑ์การประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ (ต่อ)

รายการประเมิน		ระดับคะแนน		
		3	2	1
5. คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก	- ทดลองสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการทางศิลปะ - นำวัสดุ สื่อ หรือเครื่องมือ มาใช้หรือเป็นเทคนิควิธีการเฉพาะตัวและโดดเด่น - ตัดสินใจเลือกแนวทางรูปแบบการสร้างสรรค์ที่เหมาะสม	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
6. สร้างสรรค์ผลงาน	- ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ตามแผนที่วางไว้ - จัดวางองค์ประกอบศิลป์ตามหลักการออกแบบ - แก้ไขปัญหาและตรวจสอบความสมบูรณ์ของผลงาน	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
7. นำเสนอผลงาน	- นำเสนออธิบายผลงานและกระบวนการสร้างสรรค์ได้ - จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน มีสื่อประชาสัมพันธ์ คำอธิบายผลงาน และสื่อนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง - สะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเอง	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.00 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 – 2.50 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.00 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับปรับปรุง

2.4.3 ผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน ดังตารางที่ 31

ตารางที่ 31 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

รายการประเมิน	ดัชนีความสอดคล้อง	แปลความหมาย
1. ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้		
เนื้อหาการจัดการเรียนรู้		
1.1 เนื้อหาการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	1.00	สอดคล้อง
1.2 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	1.00	สอดคล้อง
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้		
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีกระบวนการที่ทำให้นักเรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองได้	1.00	สอดคล้อง
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงจากปราชญ์ท้องถิ่น	1.00	สอดคล้อง
บรรยากาศการจัดการเรียนรู้		
1.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและการปฏิบัติงาน	0.71	สอดคล้อง
1.6 บรรยากาศการเรียนรู้ดึงดูดความสนใจ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 31 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน (ต่อ)

รายการประเมิน	ดัชนีความ สอดคล้อง	แปล ความหมาย
การวัดผลประเมินผล		
1.7 มีการประเมินผลงานโดยให้ตนเอง ครู หรือผู้อื่น ได้มีส่วนร่วมในการสะท้อนผลงาน	1.00	สอดคล้อง
1.8 มีการอธิบายเกณฑ์การวัดประเมินลักษณะของชิ้นงาน	1.00	สอดคล้อง
ประโยชน์ที่ได้รับ		
1.9 นักเรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	1.00	สอดคล้อง
1.10 นักเรียนมีส่วนร่วมกับชุมชนนำแนวคิดท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้	1.00	สอดคล้อง
2. ด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน		
คุณค่าต่อตนเอง		
2.1 นักเรียนได้พัฒนาทักษะและมีความสุขในการทำงานศิลปะ	0.85	สอดคล้อง
2.2 นักเรียนมีความรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง	0.85	สอดคล้อง
2.3 นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และความคิดเห็นกับผู้อื่น	0.85	สอดคล้อง
คุณค่าต่อชุมชน		
2.4 นักเรียนมีความภูมิใจในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง	1.00	สอดคล้อง
2.5 นักเรียนเห็นคุณค่าและตระหนักถึงการมีส่วนร่วมกับชุมชน	1.00	สอดคล้อง
2.6 นักเรียนอยากพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น	0.85	สอดคล้อง
คุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น		
2.7 นักเรียนเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด	0.85	สอดคล้อง
2.8 นักเรียนอยากศึกษาเพิ่มเติมและให้บุคคลใกล้เคียงได้เห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด	0.85	สอดคล้อง
2.9 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดควรแก่การอนุรักษ์ สืบทอด นักเรียนอยากที่จะมีส่วนร่วมสนับสนุน	1.00	สอดคล้อง
คุณค่าต่อศิลปะ		
2.10 ผลงานของนักเรียนมีรูปแบบทางศิลปะเป็นของตนเองมีเอกลักษณ์	1.00	สอดคล้อง
2.11 ผลงานของนักเรียนมีความงามจากการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์	1.00	สอดคล้อง
2.12 นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผลงาน	1.00	สอดคล้อง
คุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้		
2.13 ผลงานของนักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือมีคุณค่าต่อจิตใจ	1.00	สอดคล้อง
2.14 ผลงานที่นักเรียนสร้างขึ้นสามารถนำไปหารายได้เสริมได้	0.71	สอดคล้อง
2.15 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดสามารถต่อยอดในรูปแบบหรือแนวทางอื่น ๆ ได้	1.00	สอดคล้อง
รวม	0.94	สอดคล้อง

จากตารางที่ 31 พบว่า ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน โดยภาพรวมมีผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.71-1.00 แสดงว่าโดยภาพรวมของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้พัฒนาขึ้นนี้มีความสอดคล้อง

ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชุมชนศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 16 คน โดยดำเนินการสอนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ด้วยเนื้อหาจำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ ใช้เวลาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจำนวน 18 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลา 18 ชั่วโมง และใช้เวลาเพื่อประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์หลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง รวมใช้เวลาทั้งหมดจำนวน 20 ชั่วโมง ระหว่างวันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2566 – 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

ปราชญ์ท้องถิ่นและวิทยากรในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. อ.เทียนชัย สุริมาศ คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2. ดร.พิศาล บุญผูก ผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการด้านสารสนเทศศาสตร์ และปราชญ์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการสารสนเทศท้องถิ่น มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
3. คุณนิตินันท์ ไรจน์ร้าน วิทยากรร้านจ๊ะจ๋าขนมหวานเกาะเกร็ด
4. คุณสุทัตตา ฤทธิเดช ทายาทเจ้าของโรงงานเครื่องปั้นดินเผาป่าดุ่ม



อ.เทียนชัย สุริมาศ



ดร.พิศาล บุญผูก



คุณนิตินันท์ ไรจน์ร้าน

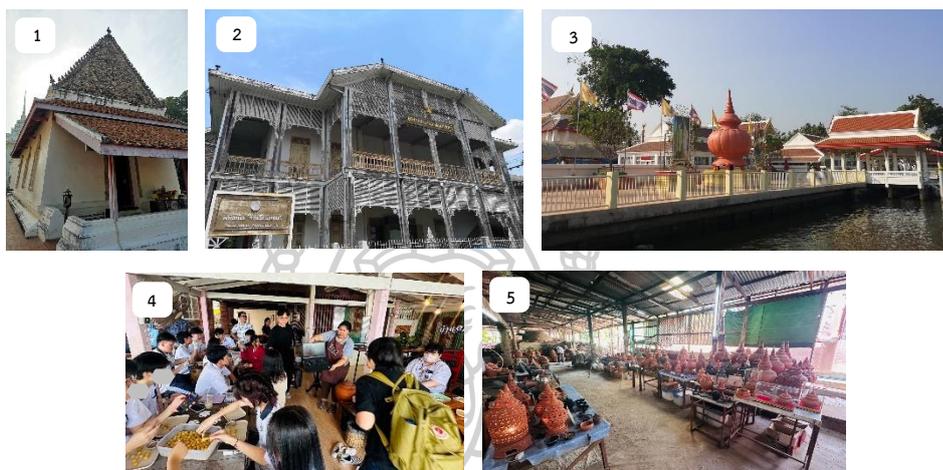


คุณสุทัตตา ฤทธิเดช

แผนภาพที่ 30 ปราชญ์ท้องถิ่นและวิทยากรในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ในชั้นเรียนรู้ชุมชนที่ใช้สำหรับทำกิจกรรมเมื่อวันศุกร์ที่ 19 มกราคม พ.ศ.2567

1. วัดชมภูเวก ตำบลท่าทราย อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี
2. พิพิธภัณฑ์จังหวัดนนทบุรี ตำบลสวนใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี
3. เกาะเกร็ด ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
4. ร้านจ๊ะจ๋า ขนมหวานเกาะเกร็ด ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
5. โรงงานเครื่องปั้นดินเผาป่าตุ่ม ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี



แผนภาพที่ 31 แหล่งเรียนรู้ในชั้นเรียนรู้ชุมชน

จากผลการศึกษาค้นคว้าทดลองจัดกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้พบว่า

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)

เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการ โดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์

กิจกรรมที่นำมาใช้: นักเรียนค้นคว้าข้อมูลภูมิปัญญาหรือของดินนทบุรีตามที่สนใจ สรุปรูปแบบ ประเภทและเทคนิคของภูมิปัญญานั้น อธิบายถึงความน่าสนใจสาเหตุที่เลือกภูมิปัญญาหรือของดินนทบุรีนั้นมา โดยใส่ข้อมูลผ่าน Application เช่น Padlet นำเสนอแลกเปลี่ยนหน้าชั้นเรียน หนึ่งในสิ่งที่นักเรียนนำเสนอคือภาพพระแม่ธรณีบีบมวยผม จิตรกรรมฝาผนังวัดชมภูเวก ในช่วงโมงถัดไปจึงให้นักเรียนทำกิจกรรมวาดภาพพระแม่ธรณีบีบมวยผม โดยสร้าง Character Design ใหม่ เพื่อต่อยอดและปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ให้มีความร่วมสมัย

ในระหว่างการทำนกิจกรรม: นักเรียนให้ความสนใจสืบค้นข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือของดีนนทบุรี ศึกษาทำความเข้าใจแล้วนำเสนอว่ามีความน่าสนใจอย่างไร แสดงให้เห็นมุมมองของนักเรียนต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น และวาดภาพพระแม่ธรณีบีบมวยผม ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ Character Design แลกเปลี่ยนชื่นชมผลงานของเพื่อนร่วมชั้น



แผนภาพที่ 32 ชั้นสร้างความเข้าใจ

ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS)

เป็นการเตรียมความพร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน โดยผู้เรียนกำหนดประเด็นที่สนใจ วัตถุประสงค์ และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน แบบบันทึกการเรียนรู้

กิจกรรมที่นำมาใช้: วิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเข้าศึกษาชุมชน เทคนิคและวิธีการศึกษาชุมชน เครื่องมือในการศึกษาชุมชน ประเด็นในการลงพื้นที่ชุมชน และนักเรียนสร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน เช่น แบบบันทึกการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์ วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในระหว่างการทำเนิกรกิจกรรม: นักเรียนให้ความร่วมมือตั้งใจฟังวิทยากรบรรยายและแลกเปลี่ยนพูดคุยกับวิทยากร นักเรียนทำแบบสำรวจชุมชน แบบบันทึกการเรียนรู้ ตั้งคำถามประเด็นสัมภาษณ์ที่จะมาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน



แผนภาพที่ 33 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน

1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)

ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน ประชาชนท้องถิ่น และเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้หรือสิ่งที่สนใจจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ชุมชน

กิจกรรมที่นำมาใช้: นักเรียนลงพื้นที่ชุมชน ทักษะศึกษาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาดูงานตามสถานที่และพิพิธภัณฑ์ของจังหวัดนนทบุรี ดังนี้

1. ศึกษาดูงาน Installation Art ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา ณ เซ็นทรัลแจ้งวัฒนะ
2. เรียนรู้ประวัติศาสตร์นนทบุรี สถาปัตยกรรมและภาพจิตรกรรมฝาผนัง ณ วัดชมภูเวก
3. ทักษะศึกษาพิพิธภัณฑ์จังหวัดนนทบุรีและศาลากลางจังหวัดนนทบุรี (เดิม)
4. ลงพื้นที่ชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี นักเรียนแบ่งกลุ่มเรียนรู้ลงมือปฏิบัติกับประชาชนท้องถิ่น ทำกิจกรรมเครื่องปั้นดินเผาและขนมไทย เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในระหว่างการทำกิจกรรม: นักเรียนมีความกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำศึกษาและลงพื้นที่ชุมชน เต็มที่มุ่งมั่นตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับประชาชนท้องถิ่น ร่วมกันแลกเปลี่ยนสอบถามมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างดำเนินกิจกรรม และนักเรียนศึกษาค้นคว้าอิสระเดินขึ้นชมตามสถานที่ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการบันทึกการเรียนรู้ สัมภาษณ์ ถ่ายรูป บันทึกคลิปวิดีโอ



แผนภาพที่ 34 ชั้นเรียนรู้ชุมชน

Installation Art ประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา Nonthaburi The Art of Pottery X'Mas Tree โดยเซ็นทรัลแจ้งวัฒนะร่วมกับจังหวัดนนทบุรีและชุมชนเครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ด



แผนภาพที่ 34 ชั้นเรียนรู้ชุมชน

เรียนรู้ประวัติศาสตร์นนทบุรี สถาปัตยกรรมและภาพจิตรกรรมฝาผนัง ณ วัดชมภูเวก



แผนภาพที่ 34 ชั้นเรียนรู้ชุมชน

ทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์จังหวัดนนทบุรีและศาลากลางจังหวัดนนทบุรี (เดิม)



แผนภาพที่ 34 ชั้นเรียนรู้ชุมชน

ลงพื้นที่ชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี สสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่นและสัมภาษณ์คนในชุมชน



แผนภาพที่ 34 ชั้นเรียนรู้ชุมชน
ทำขนมไทย เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี



แผนภาพที่ 34 ชั้นเรียนรู้ชุมชน
ปั้นเครื่องปั้นดินเผา เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

ผลการสัมภาษณ์คนในชุมชนของนักเรียน: นักเรียนสัมภาษณ์คนในชุมชนเกี่ยวกับความสนใจ ความต้องการ ความคิดเห็นในด้านศิลปะและการออกแบบเพื่อนำข้อมูลมาเป็นที่มาของแรงบันดาลใจในการสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็น พบว่า

ประเด็นที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพร่างของนักเรียนก่อนนำไปออกแบบ และข้อเสนอแนะเพื่อนำไปเป็นข้อมูลแนวทางต่อยอดในการสร้างสรรค์ ดึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์คนในชุมชน พบว่า

“ในความคิดของพี่ที่อยากให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับเกาะเกร็ดไปด้วยว่าของขึ้นชื่อพวกเครื่องปั้นดินเผาเราเป็นอย่างไร อาจจะทำเป็นของฝากเครื่องปั้นดินเผาของจังหวัดอะไรพวกนี้ให้นักท่องเที่ยวสามารถซื้อกลับไปฝากบ้านหรือนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้”

(คนในชุมชนคนที่ 1)

“น่าสนใจมาก ๆ ทำให้ทอผ้าไหมหรือกะลาดูน่าซื้อ ภูมิมูลค่ามากขึ้น ถ้ามีลวดลายน่ารักก็เหมาะกับวัยรุ่น”

(คนในชุมชนคนที่ 2)

“ลายไฟหนูสวยนะสำหรับพี่คิดว่างานนี้อาจจะเพิ่มในส่วนของขึ้นชื่อ พวกของกินให้มากกว่านี้หรือไม่ก็ทุเรียน ของขึ้นชื่อของนนท์เพราะตอนหนูไปพิพิธภัณฑ์หนูก็ไปเจอเหมือนกันใช่ไหม เราอาจจะเอามาทำเป็นลายของไฟได้เหมือนกัน”

(คนในชุมชนคนที่ 3)

“อาจจะขายลูกค้ำหน้าใหม่ ๆ และนักท่องเที่ยวได้เพราะมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร”

(คนในชุมชนคนที่ 4)

“โอเคียหนูก็มากเลยสวยนะสวยมาก ๆ แต่ถ้าจะให้ป่าเพิ่มเติมป้ารู้สึกว่ถ้าลายไฟมันมีหน้าไฟแล้วก็ควรสอดคล้องกันด้วยกับหลังไฟ อาจเป็นลายประติมากรรมที่หนูพูดมาก็ได้ป่าว่ามันก็สวยดี”

(คนในชุมชนคนที่ 5)

ประเด็นที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ขึ้นชื่อของเกาะเกร็ด และการพัฒนางานศิลปะของเกาะเกร็ดให้มีความเป็นร่วมสมัย ดึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์คนในชุมชน พบว่า

“ลุงคิดว่าเจดีย์เอียงและองค์พระเป็นสิ่งที่น่าเอามาทำเป็นสิ่งประดิษฐ์ของเกาะนี้”

(คนในชุมชนคนที่ 1)

“ควรมีเพราะเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยว”

(คนในชุมชนคนที่ 2)

“งานศิลปะร่วมสมัยคืออะไร ถ้าหมายถึงมีความเป็นสมัยปัจจุบัน ลุงว่าควรมีความแปลกใหม่ มีความแตกต่างจากของเดิม แต่มีกลิ่นอายของเกาะเกร็ด วัฒนธรรมอยู่ด้วยบ้าง”

(คนในชุมชนคนที่ 3)

“จริง ๆ ป้าไม่ค่อยแน่ใจหรอกว่าอะไรเป็นสิ่งที่น่าสนใจของเกาะนี้ แต่ถ้าเท่าที่ดูจากนักท่องเที่ยวแล้วน่าจะเป็นเครื่องปั้นดินเผา”

(คนในชุมชนคนที่ 4)

“ถ้าถามป่าคือในสมัยเด็กป่าก็ชอบไปแอบไปเล่นกันในโอ่ง บ้านป่าโอ่งเยอะมาก ถ้าจะเอาไปต่อยอดป่าอยากทำให้โอ่งมันมีสไตล์คล้าย ๆ ญี่ปุ่น แบบพวกขวาน่าอ่อนเซ็นอะไรอย่างนั้นจะ”

(คนในชุมชนคนที่ 5)

“พี่ชอบทำขนมไทยเพราะว่าจริง ๆ การทำขนมไทยเหมือนเป็นการสืบทอดรุ่นสู่รุ่นและที่เลือกทำอาชีพนี้เพราะจะได้ส่งลูกเรียนได้และก็อยากให้ลูกได้ทำสิ่งนี้ต่อ”

(คนในชุมชนคนที่ 6)

“สาเหตุที่ผมเลือกมาเรียนที่เกาะเกร็ดที่ต้องนั่งเรือข้ามมาเรียนทุกวันเพราะว่าชอบบรรยากาศของที่นี่และพ่อผมก็จบชั้นประถมที่นี่ ถึงการเดินทางจะดูลำบากแต่ค่าเรือวันธรรมดาแค่คนละ 10 บาทเท่านั้น และถ้ามาเที่ยวที่นี่ห้ามพลาดทอดมันกะลาเด็ดขาด”

(คนในชุมชนคนที่ 7)

1.3 ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)

ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้จากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูลอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการออกแบบ

กิจกรรมที่นำมาใช้: นักเรียนแบ่งกลุ่มสะท้อนคิดการเรียนรู้และอภิปรายการทัศนศึกษา การปฏิบัติกิจกรรมและการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน

ในระหว่างการทำเนนกิจกรรม: นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้และสรุปข้อมูลที่มาของการสร้างสรรค์ โดยใส่รูปภาพและข้อความแสดงถึงสิ่งที่สนใจมากที่สุดด้วย Application เช่น Padlet และอธิบายสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจที่ต้องการพัฒนาและสร้างสรรค์เป็นผลงาน ร่วมกันแลกเปลี่ยนถึงแนวทางการนำไปใช้ (ขั้นตอนที่ 1 ที่มาของแรงบันดาลใจ Inspiration)



แผนภาพที่ 35 ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน

2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)

เป็นขั้นตอนระดมความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับมุมมอง วิธีการหรือแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการมากำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เป็นรูปธรรมแสดงถึงความเป็นไปได้ก่อนสร้างต้นแบบปฏิบัติงานสร้างสรรค์

กิจกรรมที่นำมาใช้: นักเรียนสร้างกรอบแนวความคิด โดยกำหนด “เรื่อง แนวเรื่อง และ เนื้อหา” เป็นที่มาของการสร้างสรรค์ การสื่อความหมาย กำหนดรูปแบบผลงานและแนวทางการดำเนินงานสร้างสรรค์ โดยจัดทำเป็น Infographic (ขั้นตอนที่ 2 สร้างแนวความคิด Conception) นำไปสู่การออกแบบภาพร่างตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์จากข้อมูลที่ได้ให้เป็นรูปธรรม (ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบภาพร่าง Sketch Design)

ในระหว่างการทำกิจกรรม: นักเรียนสามารถออกแบบภาพร่างจากกรอบแนวความคิดที่นักเรียนได้กำหนดไว้ อีกทั้งยังมีการออกแบบให้มีความหลากหลายเป็นตัวเลือกในการสร้างงานต่อไป และนำเสนอภาพร่างร่วมกันสะท้อนคิดให้ข้อเสนอแนะ



แผนภาพที่ 36 ขั้นสร้างความคิด

3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)

เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน หลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน

กิจกรรมที่นำมาใช้: นักเรียนศึกษาตามความสนใจเกี่ยวกับรูปแบบการสร้างสรรค์ ประเภทของผลงานและเทคนิควิธีแสดงออก แบ่งกลุ่มตามเทคนิคที่สนใจเพื่อทดลองเทคนิควิธีการรูปแบบต่าง ๆ (ขั้นตอนที่ 4 คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก Techniques and Expression) หลังจากนั้นสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ตามแนวความคิดโดยลงมือปฏิบัติถ่ายทอดผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีแสดงออกทางศิลปะ (ขั้นตอนที่ 5 สร้างสรรค์ผลงาน Creation)

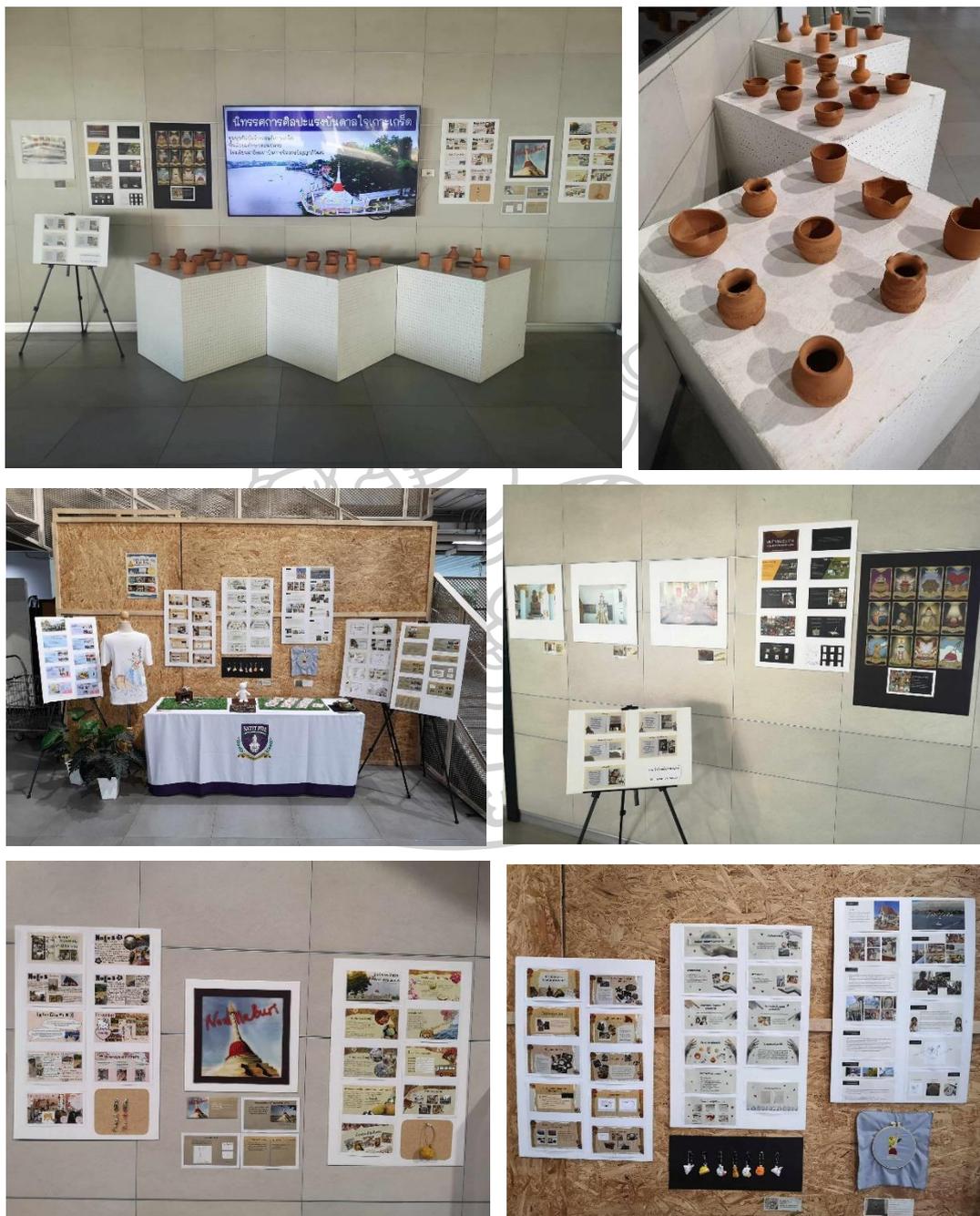
ในระหว่างการดำเนินกิจกรรม: นักเรียนมุ่งมั่นตั้งใจในการปฏิบัติงาน คิดแก้ปัญหาทั้งในเรื่องปัญหาความงาม การจัดองค์ประกอบ วัสดุอุปกรณ์ และกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน ครูอำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้คำแนะนำระหว่างปฏิบัติงาน



แผนภาพที่ 37 ขั้นสร้างต้นแบบ

4. ชั้นตรวจสอบ (Proof: P)

เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงานจัดแสดงผลงานต้นแบบ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ โดยนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด จัดขึ้นระหว่างวันที่ 19 – 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 ณ โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์



แผนภาพที่ 38 ชั้นตรวจสอบ

กิจกรรมที่นำมาใช้: นักเรียนจัดแสดงนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด โดยครูอำนวยความสะดวก จัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์สำหรับจัดนิทรรศการ นักเรียนนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (**ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน Presentation**) ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ

ในระหว่างการทำกิจกรรม: นักเรียนแบ่งหน้าที่จัดเตรียมนิทรรศการ ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แล้วนักเรียนนำเสนอและเผยแพร่ผลงาน

ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 1 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) เป็นการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนจากครูและชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป



แผนภาพที่ 39 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน

กิจกรรมที่นำมาใช้: นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ ผลงานของตนเองและการเรียนรู้จากชุมชน ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน โดยจัดขึ้นวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 ณ โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ โดยให้ผู้บริหาร ครู วิทยากร ประชาชนท้องถิ่น ชุมชนและผู้ชม ได้มีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะความคิดเห็นและประเมินผลงานของนักเรียน

ในระหว่างการทำกิจกรรม: นักเรียนนำเสนอผลงาน ผู้ชมและชุมชนเข้าร่วมชมผลงานจากนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด มีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ

ผลการให้ข้อเสนอแนะความคิดเห็นของคนในชุมชนและผู้ร่วมชมงาน: นักเรียนรับฟังข้อเสนอแนะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับชุมชน เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป จากการให้ข้อเสนอแนะความคิดเห็นของคนในชุมชนและผู้ร่วมชมงาน พบว่า

“ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ดี แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่เดิม ได้มีการต่อยอดและการอนุรักษ์ไปในตัวด้วย และอาจจะต่อยอดโดยนำมาขายในงาน Otop หรือนำมาขายในท่าเรือหรือตามสถานที่ต่าง ๆ สร้างอาชีพสร้างรายได้ให้กับตนเองและกระตุ้นการเข้ามาของนักท่องเที่ยวในชุมชนด้วย”

(คนในชุมชน/ผู้ร่วมชมงานคนที่ 1)

“การจัดนิทรรศการอาจให้มีการจัดในพื้นที่ของชุมชนเป็นหลักเพื่อให้เกิดพื้นที่ที่แลกเปลี่ยนในชุมชนและช่วยให้เกิดการต่อยอดหรือพัฒนา”

(คนในชุมชน/ผู้ร่วมชมงานคนที่ 2)

“ต่อยอดผลงานนักเรียน จดสิทธิบัตร ผลงานสร้างสรรค์ควรมีถึงอัตลักษณ์ ทรัพย์สินทางปัญญาไม่ทำลายของเดิม”

(คนในชุมชน/ผู้ร่วมชมงานคนที่ 3)

“อาจจะมีการจัดกิจกรรม Workshop สำหรับผู้เข้าร่วมชมงาน นำผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์มาทำ Workshop ให้นักเรียนเป็นคนสอนถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้อื่น แล้วผู้ชมได้งานกลับไป เพื่อสร้างบรรยากาศในนิทรรศการและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำกิจกรรมร่วมกัน”

(คนในชุมชน/ผู้ร่วมชมงานคนที่ 4)

“เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการทำ Art Product และถ้าได้พัฒนาต่อก็จะสามารถวางขาย ทำธุรกิจในอนาคตได้ อาจจะเริ่มจากการขายในช่องทาง Social Media จะช่วยให้มีช่องทางให้คนรู้จักและยังเป็นการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของนนทบุรีอีกด้วย”

(คนในชุมชน/ผู้ร่วมชมงานคนที่ 5)

“ผลงานสามารถสร้างประโยชน์ให้เกาะเกร็ดได้ ผลงานของนักเรียนสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้หลากหลายมาก ๆ และยังสามารถต่อยอดไปได้อีกไกล อย่างเช่น การทำเสื้อ การทำหมวก การทำเป็นตุ้มหูเล็ก ๆ หรือแม้กระทั่งการทำลวดลายบนสิ่งของต่าง ๆ”

(คนในชุมชน/ผู้ร่วมชมงานคนที่ 6)

“ผลงานของน้อง ๆ ก็สวยงาม มีความหลากหลายดี ถ้าได้นำไปขาย อาจต้องคำนึงถึงจำนวนการผลิตด้วยทำยังไงให้ได้ออกมามาก ๆ และทันกับเวลาไหม”

(คนในชุมชน/ผู้ร่วมชมงานคนที่ 7)

2. ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบไปด้วยประเด็นที่ศึกษาดังนี้

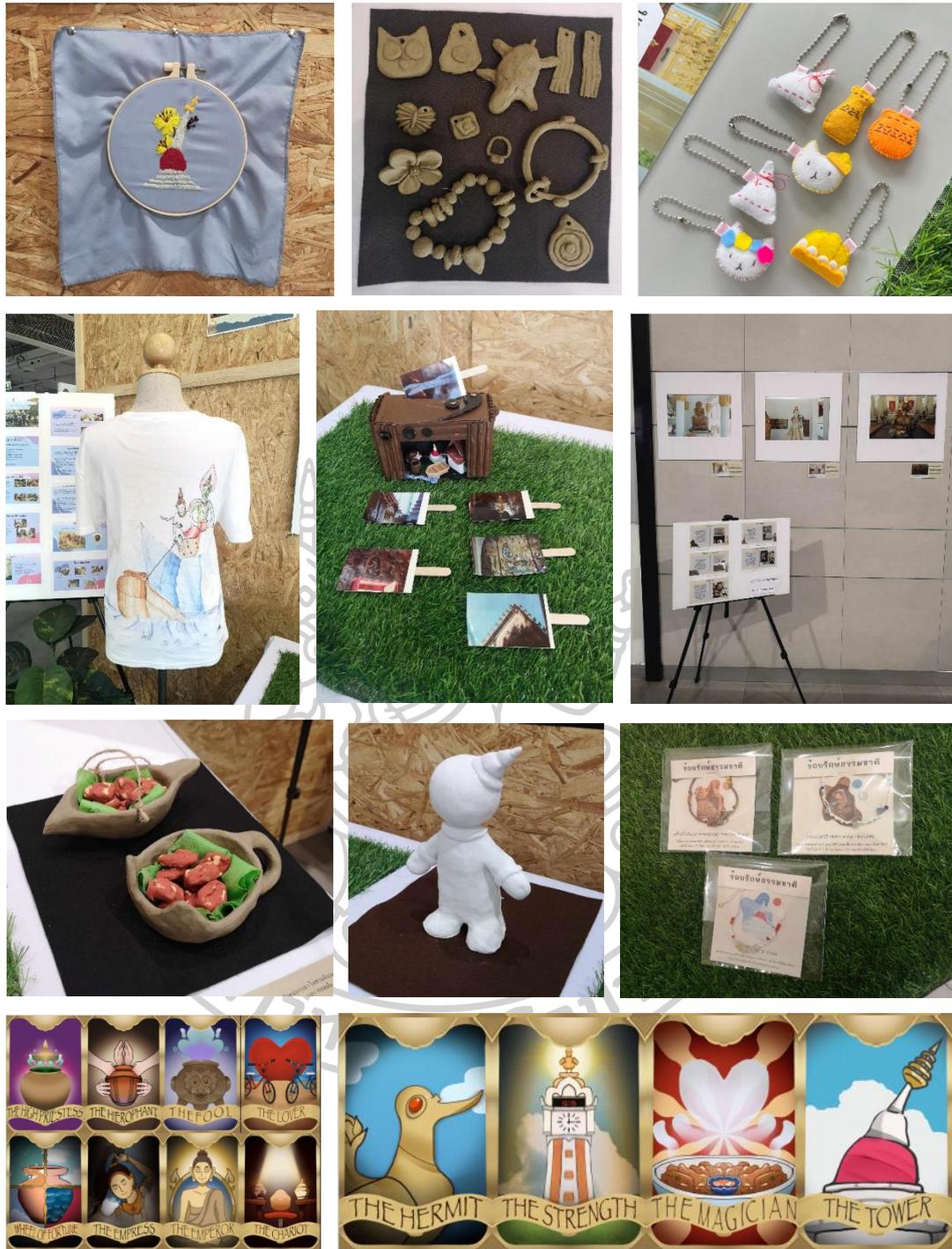
2.1 ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ดังตารางที่ 32

ตารางที่ 32 ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

ด้าน	รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	<i>M</i>	<i>SD</i>	ผลการประเมิน	ลำดับ
1	ทุนทางวัฒนธรรม	3.00	2.75	0.44	ดีมาก	1
2	ความคิดสร้างสรรค์	3.00	2.56	0.51	ดีมาก	2
3	ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	3.00	2.44	0.51	ดี	3
4	มูลค่าเพิ่ม	3.00	2.56	0.51	ดีมาก	2
5	คุณค่าของศิลปะ	3.00	2.43	0.51	ดี	4
เฉลี่ยรวม		3.00	2.55	0.39	ดีมาก	-

จากตารางที่ 32 พบว่า ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.55$, $SD = 0.39$) ยอมรับสมมติฐานข้อที่ 1 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยลำดับที่ 1 ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรม ($M = 2.75$, $SD = 0.44$) รองลงมา จำนวน 2 รายการ ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์และมูลค่าเพิ่ม ($M = 2.56$, $SD = 0.51$) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ คุณค่าของศิลปะ ($M = 2.43$, $SD = 0.51$)



แผนภาพที่ 40 ตัวอย่างผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
 รายละเอียดผลงานนักเรียนดงภาคผนวก ฅ

2.2 ผลการประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

ผลการประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ดังตารางที่ 33

ตารางที่ 33 ผลการประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

ด้าน	รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	<i>M</i>	<i>SD</i>	ผลการประเมิน	ลำดับ
1	กระบวนการศึกษาชุมชน	3.00	2.62	0.50	ดีมาก	4
2	ที่มาของแรงบันดาลใจ	3.00	2.75	0.44	ดีมาก	2
3	สร้างแนวความคิด	3.00	2.44	0.63	ดี	6
4	ออกแบบภาพร่าง	3.00	2.43	0.72	ดี	7
5	คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก	3.00	2.56	0.72	ดีมาก	5
6	สร้างสรรค์ผลงาน	3.00	2.81	0.40	ดีมาก	1
7	นำเสนอผลงาน	3.00	2.62	0.61	ดีมาก	3
เฉลี่ยรวม		3.00	2.61	0.48	ดีมาก	-

จากตารางที่ 33 พบว่า ผลการประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.61$, $SD = 0.48$) ยอมรับสมมติฐานข้อที่ 2 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยลำดับที่ 1 ได้แก่ สร้างสรรค์ผลงาน ($M = 2.81$, $SD = 0.40$) รองลงมา ได้แก่ ที่มาของแรงบันดาลใจ ($M = 2.75$, $SD = 0.44$) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ ออกแบบภาพร่าง ($M = 2.43$, $SD = 0.72$)

5) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก (Techniques and Expression)



6) สร้างสรรค์ผลงาน (Creation)

ขั้นตอนปฏิบัติงาน

1. ออกแบบภาพร่าง
2. บีบดินตามซุ้มที่ร่างไว้
3. นำดินที่ปั้นแล้วไปเผา
4. นำใบคองมูลงในชาม
5. ใส่ออกมันลงใบ
6. พริ้วเคลือบ

ขั้นตอนปฏิบัติงาน

1. ออกแบบภาพร่าง
2. ออกแบบภาพร่าง
3. ออกแบบภาพร่าง
4. ออกแบบภาพร่าง
5. ออกแบบภาพร่าง
6. ออกแบบภาพร่าง

ขั้นตอนปฏิบัติงาน

1. ร่างภาพ
2. เจาะทำกล่อง
3. ลวด
4. นำของตกแต่งข้างในใส่ได้
5. นำรูปไปใส่และจัดการกระดาษเย็บ

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ร่างแบบลงบนผ้า
2. ตัดแบบ
3. ปักลาย
4. ปะติดประกอบชิ้น
5. ยัดนุ่น
6. รวบรวม!!!

7) นำเสนอผลงาน (Presentation)



แผนภาพที่ 41 ตัวอย่างทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

2.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ดังตารางที่ 34

ตารางที่ 34 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน

รายการประเมิน	M	SD	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
1. ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้				
เนื้อหาการจัดการเรียนรู้				
1.1 เนื้อหาการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	4.75	0.44	มากที่สุด	3
1.2 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	4.81	0.40	มากที่สุด	2
ผลรวมด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้	4.78	0.43	มากที่สุด	2
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีกระบวนการที่ทำให้นักเรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองได้	4.75	0.45	มากที่สุด	3
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงจากปราชญ์ท้องถิ่น	4.81	0.40	มากที่สุด	2
ผลรวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.78	0.43	มากที่สุด	2
บรรยากาศการจัดการเรียนรู้				
1.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและการปฏิบัติงาน	4.93	0.25	มากที่สุด	1
1.6 บรรยากาศการเรียนรู้ดึงดูดความสนใจ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	4.68	0.47	มากที่สุด	5
ผลรวมด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้	4.81	0.36	มากที่สุด	1
การวัดและประเมินผล				
1.7 มีการประเมินผลงานโดยให้ตนเอง ครู หรือผู้อื่น ได้มีส่วนร่วมในการสะท้อนผลงาน	4.68	0.47	มากที่สุด	5
1.8 มีการอธิบายเกณฑ์การวัดประเมินลักษณะของชิ้นงาน	4.63	0.81	มากที่สุด	6
ผลรวมด้านการวัดและประเมินผล	4.66	0.64	มากที่สุด	4
ประโยชน์ที่ได้รับ				
1.9 นักเรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	4.69	0.70	มากที่สุด	4
1.10 นักเรียนมีส่วนร่วมกับชุมชนนำแนวคิดท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้	4.81	0.40	มากที่สุด	2
ผลรวมด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.75	0.55	มากที่สุด	3
รวมด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.75	0.48	มากที่สุด	-

ตารางที่ 34 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน (ต่อ)

รายการประเมิน	M	SD	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
2. ด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน				
คุณค่าต่อตนเอง				
2.1 นักเรียนได้พัฒนาทักษะและมีความสุขในการทำงานศิลปะ	4.81	0.54	มากที่สุด	1
2.2 นักเรียนมีความรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง	4.56	0.72	มากที่สุด	6
2.3 นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และความคิดเห็นกับผู้อื่น	4.63	0.62	มากที่สุด	4
ผลรวมคุณค่าต่อตนเอง	4.66	0.62	มากที่สุด	2
คุณค่าต่อชุมชน				
2.4 นักเรียนมีความภูมิใจในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง	4.37	0.61	มาก	7
2.5 นักเรียนเห็นคุณค่าและตระหนักถึงการมีส่วนร่วมกับชุมชน	4.62	0.71	มากที่สุด	5
2.6 นักเรียนอยากพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น	4.56	0.72	มากที่สุด	6
ผลรวมคุณค่าต่อชุมชน	4.51	0.68	มากที่สุด	3
คุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น				
2.7 นักเรียนเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด	4.68	0.60	มากที่สุด	3
2.8 นักเรียนอยากศึกษาเพิ่มเติมและให้บุคคลใกล้เคียงได้เห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด	4.63	0.62	มากที่สุด	4
2.9 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดควรแก่การอนุรักษ์ สืบทอด นักเรียนอยากที่จะมีส่วนสนับสนุน	4.81	0.40	มากที่สุด	1
ผลรวมคุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.70	0.54	มากที่สุด	1
คุณค่าต่อศิลปะ				
2.10 ผลงานของนักเรียนมีรูปแบบทางศิลปะเป็นของตนเองมีเอกลักษณ์	4.69	0.60	มากที่สุด	2
2.11 ผลงานของนักเรียนมีความงามจากการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์	4.37	0.80	มาก	7
2.12 นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผลงาน	4.62	0.61	มากที่สุด	5
ผลรวมคุณค่าต่อศิลปะ	4.56	0.67	มากที่สุด	4
คุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้				
2.13 ผลงานของนักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือมีคุณค่าต่อจิตใจ	4.25	0.93	มาก	9
2.14 ผลงานที่นักเรียนสร้างขึ้นสามารถนำไปหารายได้เสริมได้	4.31	0.87	มาก	8
2.15 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดสามารถต่อยอดในรูปแบบหรือแนวทางอื่น ๆ ได้	4.68	0.47	มากที่สุด	3
ผลรวมคุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้	4.41	0.75	มาก	5
รวมด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน	4.57	0.65	มากที่สุด	-
รวม	4.66	0.56	มากที่สุด	-

จากตารางที่ 34 พบว่า ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.66$, $SD = 0.56$) ยอมรับสมมติฐานข้อที่ 3

เมื่อพิจารณาด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.75$, $SD = 0.48$) เมื่อพิจารณารายข้อของด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยลำดับที่ 1 ได้แก่ บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.81$, $SD = 0.36$) รองลงมา จำนวน 2 รายการ ได้แก่ เนื้อหาการจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.78$, $SD = 0.43$) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ การวัดและประเมินผล ($M = 4.66$, $SD = 0.64$)

เมื่อพิจารณาด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.57$, $SD = 0.65$) เมื่อพิจารณารายข้อของด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยลำดับที่ 1 ได้แก่ คุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น ($M = 4.70$, $S.D. = 0.54$) รองลงมา ได้แก่ คุณค่าต่อตนเอง ($M = 4.66$, $SD = 0.62$) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ คุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้ ($M = 4.41$, $SD = 0.75$)

จากการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน พบว่า นักเรียนเขียนข้อเสนอแนะที่น่าสนใจสรุปได้ดังต่อไปนี้

“กิจกรรมมีความคิดสร้างสรรค์มาก สนุกมาก ๆ ครูสอนดีครับ”

(นักเรียนคนที่ 1)

“อยากให้มามีกิจกรรมนี้ไปเรื่อย ๆ เพราะได้ลงไปสัมผัสกับชุมชนจริง ๆ ได้ไปเดินทางในที่ที่ไม่เคยไป และได้ร่วมกิจกรรมพร้อมกับเพื่อน”

(นักเรียนคนที่ 2)

“กิจกรรมสนุกดีครับ ผมคิดว่ากิจกรรมนี้ดีอยู่แล้ว เพราะชุมชนอื่น ๆ ยังไม่ได้ลงไปทัศนศึกษานอกสถานที่เลย เป็นโอกาสที่ดีที่นักเรียนจะได้เห็นอะไรที่ไม่อยู่ในโรงเรียน”

(นักเรียนคนที่ 3)

“ถ้าได้ไปมากกว่าหนึ่งรอบน่าจะเข้าใจในวัฒนธรรมมากขึ้น อยากให้มีชุมชนนี้ในรูปแบบวัฒนธรรมอื่น ๆ”

(นักเรียนคนที่ 4)

“ได้เรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมากมาย ได้ความรู้ วิทยากรดี กิจกรรมสนุกดี ตื่นเต้น”

(นักเรียนคนที่ 5)

“สนุก พี่วิทยากรดี ได้ปั่นดินเผากับทำขนมซึ่งสนุกมากอยากทำอีก”

(นักเรียนคนที่ 6)

3. ผลการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หลังจากผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และศึกษาผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนนำไปรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 35

ตารางที่ 35 ผลการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ลำดับที่	ประเด็นที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข	
1	วัตถุประสงค์	ตัดวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อจัดการเรียนรู้ฯ โดยเน้นวัตถุประสงค์ที่ต้องการส่งเสริมนักเรียน ข้อที่ 2-3	
2	การวัดและประเมินผล	ประเมินนักเรียนตามวัตถุประสงค์ที่ได้ปรับแก้ไข	
3	เงื่อนไขความสำเร็จ	เงื่อนไขความสำเร็จด้านผู้เรียน นำมารวมกับครูผู้สอน เนื่องจากครูเป็นผู้นำรูปแบบไปใช้	
4	1. ชั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
		เพิ่มข้อ 4. ให้นักเรียนเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นจากที่นำเสนอมาสร้างสรรค์ ตัดแปลง ต่อยอดให้เป็นรูปลักษณะใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์	เพิ่มข้อ 4. นักเรียนออกแบบสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เป็นรูปลักษณะใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์
5	1.3 ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
		ปรับกิจกรรม ให้นักเรียนเลือกสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจ ที่ได้พบเห็นหรือค้นพบจากการลงชุมชน นำมาสรุปเป็นข้อมูลที่มาของการสร้างสรรค์ และอภิปรายนำเสนอ	ปรับกิจกรรม นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ แรงบันดาลใจ สิ่งที่ต้องการพัฒนาและสร้างสรรค์ ข้อมูลในการสัมภาษณ์โดยใส่รูปและข้อความแสดงถึงสิ่งที่สนใจมากที่สุดด้วย Application เช่น Padlet และอภิปรายนำเสนอ

ตารางที่ 35 ผลการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับที่	ประเด็นที่ควรปรับปรุง/แก้ไข	ผลการปรับปรุง/แก้ไข	
6	2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
		จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 1- 3 ปรับกิจกรรมและเนื้อหาให้ กระชับขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้มี เวลาในการออกแบบภาพร่าง	จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 1- 3 ปรับกิจกรรมและเนื้อหาให้กระชับ ขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ออกแบบ ภาพร่างและนำเสนอรายบุคคล
7	3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
		จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 2 เพิ่มเติมเรื่องการกระตุ้นให้ นักเรียนมีความกระตือรือร้น ใน การปฏิบัติงาน ติดตาม ตรวจสอบ เพื่อเป็นไปตาม ระยะเวลาที่กำหนดไว้	จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 2 ปรับการเรียนรู้ให้นักเรียนค้นคว้า ตามเทคนิคที่นักเรียนสนใจเป็น รายบุคคลแทนกิจกรรมกลุ่ม เนื่องจากความสนใจแต่ละคน ต่างกัน
8	4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
		จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 2 ปรับเนื้อหาให้กระชับขึ้น และ ขยายเวลาในการจัดนิทรรศการ	จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 2 ปรับ เนื้อหาให้กระชับขึ้น และขยาย เวลาในการจัดนิทรรศการ
9	4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ ชุมชน (Community Evaluation: CE)	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
		ปรับบทบาทครู ดังนี้ ครูอำนวยความสะดวกในการประเมินผล การเรียนรู้ ตรวจสอบผลงาน และเยี่ยมชมนิทรรศการจาก ชุมชนและผู้ชมที่เข้าร่วม	ปรับบทบาทนักเรียน ดังนี้ นักเรียนนำเสนอและสะท้อนคิด การเรียนรู้ของตนเองจากผลงาน และชุมชน
		บทบาทปราชญ์ท้องถิ่น	
		ปรับบทบาทปราชญ์ท้องถิ่น ดังนี้ ร่วมชมผลงานจากนิทรรศการ มีส่วน ร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อ นำมาพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป	

หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พร้อมนำไปปรับร่อง
รูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model มีองค์ประกอบของรูปแบบ
การจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ ดังแผนภาพที่ 42

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1 หลักการ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบทำความเข้าใจ ศึกษาความต้องการของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการเรียนรู้จากชุมชนเป็นฐานให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้สำรวจวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความรู้และแรงบันดาลใจ สร้างเป็นผลงานศิลปะด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ไขว่หนทางวัฒนธรรม มาสร้างสรรค์งานให้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ ตระหนักถึงการมีส่วนร่วม ในท้องถิ่นของตนเอง

2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

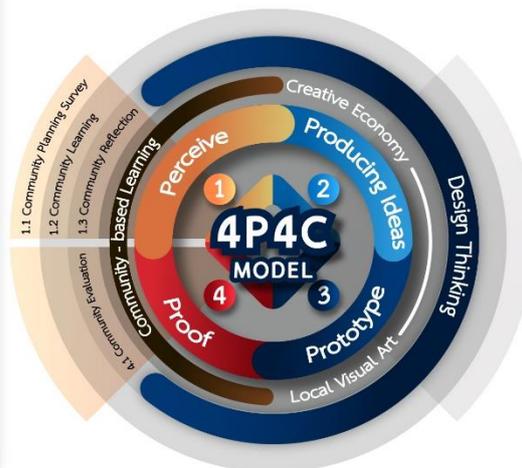
4 การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลงานการออกแบบทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

3 กระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน

- 1 **ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)**
 - 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS)
 - 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)
 - 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)
- 2 **ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)**
- 3 **ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)**
- 4 **ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)**
 - 4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE)



5 เงื่อนไขความสำเร็จ

1. ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี
2. ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสาระวิชาให้เกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นไปตามหลักสูตร อำนวยความสะดวกและบริหารจัดการชั้นเรียนในการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจ กำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจน ให้อิสระในการคิด กล้าพูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. แหล่งเรียนรู้และชุมชนมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ทางศิลปะ

แผนภาพที่ 42 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model หลังปรับปรุงแก้ไข

ตอนที่ 3 ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

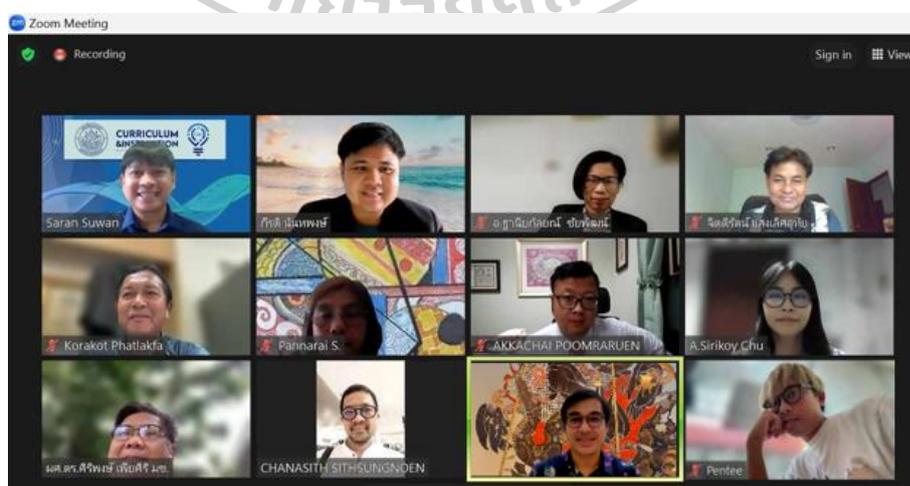
หลังจากผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้และศึกษาผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้จัดทำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (4P4C Model) แล้วนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน เพื่อประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เมื่อวันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2567 เวลา 13:00-15:00 น. ด้วยระบบออนไลน์ Application Zoom โดยผลการสนทนากลุ่มสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะ ดังตารางที่ 36

ตารางที่ 36 ผลการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ

ลำดับที่	ประเด็นสัมมนา	ผลการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ
1	วัตถุประสงค์	ควรใช้คำว่า พัฒนา เนื่องจากมีการประเมินนักเรียน
2	กระบวนการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1) ชั้นที่ 2-4 เหมือนเป็นเพียงแนวคิด แต่ยังไม่มีการออกแบบหรือลำดับขั้นตอนในการสร้างความคิด สร้างต้นแบบ ควรมีกิจกรรมย่อยจาก 3 แนวคิดลงมาสู่แต่ละชั้นของกระบวนการจะชัดเจนยิ่งขึ้น มีรายละเอียดขั้นตอนย่อยทำอะไร กระบวนการอะไร 2) ชั้นที่ 4 ถ้ามีข้อย่อยเดียวไม่ควรใส่เป็นข้อ ชั้นที่ 1.3 ขั้นตอนคิดเรียนรู้ชุมชนอาจย้ายมาชั้นที่ 4 ชั้นตรวจสอบได้ 3) ปรับบทบาทครู บทบาทนักเรียน และชุมชนหลังเพิ่มเติมขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้
3	คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1) ควรทำ Infographic กระบวนการเรียนรู้แยกออกมา 2) เพิ่มเติมโครงสร้างรายวิชา และรายละเอียด 3) โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ ควรแบ่งสัดส่วนคะแนนหรือกระจายค่าน้ำหนักให้เหมาะสมกับระยะเวลาและชิ้นงาน 4) เพิ่มเติมนิยามการมีส่วนร่วมของชุมชน มีลักษณะอย่างไรและระดับการมีส่วนร่วมเพียงใดในขั้นตอนไหน ชุมชนมีส่วนร่วมอย่างไรในการเรียนรู้ บทบาทของชุมชนยังไม่ปรากฏชัดในเอกสาร

ตารางที่ 36 ผลการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ลำดับที่	ประเด็นสัมมนา	ผลการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ
3	คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	5) เพิ่มเติมภาพประกอบ สื่อ ตัวอย่างของกิจกรรมการเรียนรู้ คำถาม แนวคำตอบ และแนบลิงก์หากมีสื่อที่เป็นออนไลน์ และแนบสื่อต่าง ๆ
4	แผนการจัดการเรียนรู้	1) เพิ่มเติมรายละเอียดการสอนหลังเพิ่มเติมชั้นย่อยของชั้น สร้างความคิดและชั้นสร้างต้นแบบ 2) ควรขยายความในแต่ละชั่วโมงทำอะไร อย่างไร เช่น สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ สร้างอย่างไร ลงมือปฏิบัติทำอะไร แก้ปัญหาความงม ระบุตัวอย่างประเด็นอะไร 3) ควรอธิบายให้ทราบถึงแนวทางหรือมีตัวอย่างที่จำเป็น ขยายความบางประเด็นที่ไม่ชัดเจนให้เห็นการปฏิบัติและประยุกต์ได้ 4) จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน Affective Domain ควรเป็นพฤติกรรมที่วัดได้ 5) เกณฑ์การประเมินควรประจักษ์ รูปคบางรายการดูเป็นนามธรรม เช่น ตรงประเด็น เข้าใจง่าย อาจปรับเป็นตัวเลข ปริมาณ หรือ ลดจำนวน ลดระดับ เขียนเป็นความเรียงที่ลดหลั่นกัน 6) แบบสังเกตพฤติกรรม เกณฑ์การให้คะแนนบางรายการ ควรเป็นรูปค 7) ระบุชื่อของ Application ในสื่อการเรียนรู้และให้ปรากฏในกิจกรรมการเรียนรู้ว่าใช้ในชวงใด



แผนภาพที่ 43 สัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

ผลการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากการประเมินและรับรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตารางที่ 37

ตารางที่ 37 ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ผลการประเมิน
1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.29	0.60	เหมาะสมมาก
2. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.40	0.39	เหมาะสมมาก
3. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	4.55	0.52	เหมาะสมมากที่สุด
4. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	4.58	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
5. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	4.62	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	4.61	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.51	0.48	เหมาะสมมากที่สุด

จากตารางที่ 37 พบว่า ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$, $SD = 0.48$) และผลการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้ทรงคุณวุฒิมีมติรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model มีองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ รายละเอียดดังนี้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. หลักการ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบทำความเข้าใจ ศึกษาความต้องการของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการเรียนรู้จากชุมชนเป็นฐานให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้สำรวจวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความรู้และแรงบันดาลใจสร้างเป็นผลงานศิลปะด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์งานให้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ ตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในท้องถิ่นของตนเอง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. กระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการ โดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS) เป็นการเตรียมความพร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำความเข้าใจร่วมกับชุมชน ผู้เรียนกำหนดประเด็นที่สนใจ วัตถุประสงค์และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน แบบบันทึกการเรียนรู้

1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL) ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน ประชาชนท้องถิ่น และเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้หรือสิ่งที่สนใจจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ชุมชน

1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้หลังจากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูลอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการออกแบบ

2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P) เป็นขั้นตอนระดมความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับมุมมอง วิธีการหรือแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการมากำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เป็นรูปธรรมแสดงถึงความเป็นไปได้ก่อนสร้างต้นแบบปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ดังนี้

2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization) เป็นการเรียงลำดับความสำคัญของแต่ละความคิดจากข้อมูลและความต้องการที่ได้มาจัดความสัมพันธ์ของกลุ่มความคิดเข้าด้วยกัน

2.2 ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas) เป็นการประเมินความสำคัญและความเป็นไปได้ในการออกแบบ และตัดสินใจเลือกความคิดเพื่อนำมาสร้างกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่าง

3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P) เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงานหลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน ดังนี้

3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype Design) เป็นการปฏิบัติสร้างต้นแบบตามเทคนิควิธีการของรูปแบบการสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับแนวความคิดที่วางไว้

3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement) เป็นการพัฒนาปรับปรุงต้นแบบ เก็บรายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน จนกระทั่งเกิดความพอใจมีประสิทธิภาพมากขึ้นจึงจะสามารถนำต้นแบบไปใช้ได้

4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงานจัดแสดงผลงานต้นแบบทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 2 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้หลังการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน สะท้อนคิดการเรียนรู้จากชุมชนและสะท้อนคิดตนเอง

4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) เป็นการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนจากครูและชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

4. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลงานการออกแบบทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

5. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี
2. ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสาระวิชาให้เกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นไปตามหลักสูตร อำนวยความสะดวกและบริหารจัดการชั้นเรียนในการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจ กำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจน ให้อิสระในการคิดกล้าพูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. แหล่งเรียนรู้และชุมชนมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ทางศิลปะ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 4P4C Model ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นฉบับสมบูรณ์ ดังแผนภาพที่ 44 และรายละเอียดดังภาคผนวก จ



รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1 หลักการ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทำความเข้าใจ ศึกษาความต้องการของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการเรียนรู้จากชุมชนเป็นฐานให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้สำรวจวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความรู้และแรงบันดาลใจ สร้างเป็นผลงานศิลปะด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะ กระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ไขท่อนทางวัฒนธรรม มาสร้างสรรค์งานให้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ ตระหนักถึงการมีส่วนร่วม ในท้องถิ่นของตนเอง

2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3 กระบวนการเรียนรู้

ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน

- 1 **ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)**
 - 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS)
 - 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)
 - 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)
- 2 **ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)**
 - 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization)
 - 2.2 ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas)
- 3 **ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)**
 - 3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype Design)
 - 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement)
- 4 **ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)**
 - 4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)
 - 4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE)



4 การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลงานการออกแบบทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

5 เื่อนไขความสำเร็จ

1. ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี
2. ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสาขาวิชาให้เกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นไปตามหลักสูตร อำนวยความสะดวกและบริหารจัดการชั้นเรียนในการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจ กำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจน ให้อิสระในการคิดกล้าพูดเพื่อห้มีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. แหล่งเรียนรู้และชุมชนมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ทางศิลปะ

แผนภาพที่ 44 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชน เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบ งานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการ จัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์ เฉพาะคือ 2.1) เพื่อศึกษาผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน 2.2) เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน 2.3) เพื่อศึกษาความคิดเห็น ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน และ 3) เพื่อประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็น ฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้แบบแผนแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology) เป็นแบบแผนเชิง ผสมผสานแบบรองรับภายใน (Embedded Design) โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณเป็นหลัก (Quantitative Methods) และสนับสนุนด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นรอง (Qualitative Methods)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิง ออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3) แผนการ จัดการเรียนรู้ 4) แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 5) แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ และ 6) แบบสอบถามความคิดเห็นของ นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ค่าร้อยละ (Percentage) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแลประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (4P4C Model) มีองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบทำความเข้าใจ ศึกษาความต้องการของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการเรียนรู้จากชุมชนเป็นฐานให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้สำรวจวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความรู้และแรงบันดาลใจสร้างเป็นผลงานศิลปะด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรคงานให้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ ตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในท้องถิ่นของตนเอง 2) วัตถุประสงค์ ประกอบด้วย 2.1) เพื่อจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2.2) เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2.3) เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) กระบวนการเรียนรู้ มีกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS) 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL) 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P) ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P) ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) ประกอบด้วย 4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) 4) การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย 4.1) ประเมินผลงานการออกแบบทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 4.2) ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ 4.3) ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน และ 5) เจ็อนไขความสำเร็จ ประกอบด้วย 5.1) ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี 5.2) ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสาขาวิชาให้เกิดผลลัพธ์ที่

เหมาะกับผู้เรียนเป็นไปตามหลักสูตร อำนวยความสะดวกและบริหารจัดการชั้นเรียนในการปฏิบัติงาน ให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจ กำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจน ให้อิสระในการคิดกล้าพูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5.3) ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น 5.4) แหล่งเรียนรู้และชุมชนมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ทางศิลปะ ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.69$, $SD = 0.45$)

2. ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า

2.1 ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.55$, $SD = 0.39$) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2.2 ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.61$, $SD = 0.48$) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

2.3 ความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.66$, $SD = 0.56$) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3

3. ผลการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$, $SD = 0.48$) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (4P4C Model) ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างและเชิงเนื้อหา และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.69$, $SD = 0.45$) ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีวิธีการดำเนินการวิจัยในลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์ ด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปินทัศนศิลป์ ประชาชนท้องถิ่น ผู้บริหารโรงเรียนและครูผู้สอนทัศนศิลป์ สอบถามนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายวิเคราะห์ความต้องการ ความสนใจในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อมูลดังกล่าวมาสังเคราะห์และพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion : FGD) รวมทั้งประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือประเมินประสิทธิผล เพื่อตรวจสอบคุณภาพแล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายและประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ มาเรียม นิลพันธ์ (2558) กล่าวว่า แนวคิดการวิจัยและพัฒนาสามารถนำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีกระบวนการในการพัฒนา 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) การประเมินประสิทธิผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ปรับปรุงโดย Kruse Kevin (2011) และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce and Weil (2009) ร่วมกับแนวคิดการวิจัยและ

พัฒนา (Research and Development) ซึ่งการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model เป็นกระบวนการที่ใช้วิธีการเชิงระบบ ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นและหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือกสื่อ และวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) เป็นการนำแผนการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรม และเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ทุกระดับ และประเมินผลการจัดการเรียนการสอนทุกองค์ประกอบเพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบ สำหรับแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามจุดเน้นหรือผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนของ Joyce & Weil (2009) ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (The Model of Teaching) ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ 1) กระบวนการเรียนการสอน (Syntax) เป็นการเรียงลำดับกิจกรรมขั้นตอนการสอนเป็นขั้น ๆ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีจำนวนขั้นตอน (Phase) การเรียนการสอนที่แตกต่างกันไป 2) ระบบสังคม (Social System) เป็นการระบุถึงบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในช่วงดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 3) หลักการตอบสนอง (Principles of Reaction) เป็นวิธีการที่ผู้สอนตอบสนองต่อพฤติกรรมหรือการกระทำของผู้เรียน 4) ระบบสนับสนุน (Support System) เป็นสิ่งช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนหรือเป็นเงื่อนไขหรือสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ ส่วนที่ 2 การนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไปใช้ (Application) เป็นการแนะนำให้ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ ส่วนที่ 3 สารความรู้ และสิ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Instruction and Nurturing Effects) ในรูปแบบการเรียนการสอนนั้น ผู้สอนต้องจัดสารความรู้อะไรบ้างให้แก่ผู้เรียน และมีสิ่งสำคัญองค์ประกอบอะไรบ้างที่จะส่งผลให้การดำเนินการจัดการเรียนรู้นั้นประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลกาญจน์ สุวรรณรักษ์ (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูที่ส่งเสริมความสามารถการสร้างสรค์นวัตกรรมของนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 3.1) การวิเคราะห์ (Analyze)

3.2) การวางแผน (Plan) 3.3) การนำแผนการสอนไปใช้ (Implement) โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) ขั้นนิยามปัญหา (Define) ขั้นสร้างความคิด (Ideate) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ขั้นทดสอบ (Test) และ 3.4) สะท้อนคิด (Reflect) 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขในการนำรูปแบบการสอนไปใช้ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบมีประสิทธิภาพและความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 เช่นเดียวกับ งานวิจัยของ ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557) ที่ได้ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา มีองค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้มี 5 องค์ประกอบได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ PSRA ประกอบด้วย (1) ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparing : P) (2) ขั้นกลยุทธ์การเรียนรู้ (Strategies : S) (3) ขั้นสู่ผลสะท้อนคิด (Reflection : R) และ (4) ขั้นประเมินประสิทธิผล (Assessing : A) 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขในการนำกระบวนการไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.20/83.50 จากการพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา จึงทำให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ได้พัฒนาขึ้นนี้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียนได้

2. การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (4P4C Model) พบว่า

2.1 ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.55$, $SD = 0.39$) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ขึ้นมาจากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานแต่ละขั้นตอนมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นที่กระบวนการคิด กระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ การริเริ่ม การพบเจอสิ่งใหม่สิ่งที่น่าสนใจจะเป็นต้นเหตุหรือบ่อเกิดของการสร้างสรรค์ โดยการเรียนรู้จากสถานที่จริงจะทำให้

ให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรง ได้ลงพื้นที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ เน้นการมีส่วนร่วมและกระบวนการกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนคิดและมีพื้นที่ให้สร้างสรรค์ผลงาน ค้นคว้าและทดลองรูปแบบหรือเทคนิควิธีการที่จะสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดของ Paul Eggen & Don Kauchak (2006) กล่าวว่า การสร้างความเข้าใจของผู้เรียนมีพื้นฐานมาจากสิ่งที่ผู้เรียนรู้อีก่อนจากประสบการณ์ที่ได้รับ และเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีในสิ่งที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติการเรียนรู้เป็นกระบวนการเชิงรุก ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและมีความเชื่อมโยงกับสภาพจริงทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สอดคล้องกับ Cheri Sterman (2015) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกลยุทธ์สำหรับแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ช่วยสนับสนุนการสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะด้านความร่วมมือ การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม มีกระบวนการคิด ทบทวนความรู้เดิมเพื่อปรับปรุง และสร้างความคิดที่หลากหลาย มีการทดลอง การประเมินผลการเรียนรู้ของวิธีการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง เช่นเดียวกับ รติมา สิงห์โชติสุขแพทย์ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชนและปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับสมาชิกในชุมชน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับท้องถิ่นและเห็นบริบทที่แท้จริง ทำให้เกิดการพัฒนากิจกรรมการทำงานและยังพัฒนาเจตคติทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แฉมมณี (2564) กล่าวว่า หลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีดังนี้ 1) หลักการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Participation) 2) หลักการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism) 3) กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) 4) หลักการให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) 5) หลักการให้ผู้เรียนฝึกฝนและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทูททางวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนมีลักษณะที่แตกต่างจากเดิมแต่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่นั้น นำทูททางวัฒนธรรมเรื่องราวความเป็นท้องถิ่นมาสื่อสารผ่านรูปแบบทางศิลปะในแขนงต่าง ๆ พัฒนาต่อยอดผสมผสานให้โดดเด่นเป็นศิลปะที่จับต้องได้มีความงามและเกิดประโยชน์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือโอกาสพิเศษ มีการปรับตัวให้ทันกับสังคมความต้องการของยุคสมัย พฤติกรรมผู้บริโภคการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไป มีความยืดหยุ่น ความคิดสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ ดังที่ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (2562) กล่าวว่า วัฒนธรรมเป็นต้นน้ำของห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยเราสามารถนำทุนวัฒนธรรม เช่น เรื่องราว (Story) และเนื้อหา (Content) ของวัฒนธรรมมาสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ของตน หรือใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างความแตกต่างหรือจุดขายให้กับสินค้าเกิดเป็นสินค้าวัฒนธรรมทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นแก่สินค้าและบริการ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรารัตน์ วัฒนชนโนบล (2563)

ที่ได้ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ผ้าทอกลุ่มวิสาหกิจชุมชนชาติพันธุ์ไทยยวน พบว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบมุ่งหวังให้นำความรู้กระบวนการพัฒนาสินค้าไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบได้จริง สร้างความแตกต่างให้กับสินค้าภายใต้แนวคิดการสร้างสรรคคุณค่า การปรับเปลี่ยนกระบวนการ การเพิ่มผลผลิตเป็นนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ โดยการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นรากฐานของการต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ให้มีความโดดเด่น แตกต่าง ตามความต้องการของผู้บริโภค สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประติมา ธัญบุรณ์ตระกูล (2561) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนานเมือง มีกระบวนการพัฒนานวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนโดยใช้แนวคิดการออกแบบ Design Thinking และกระบวนการคิดสร้างสรรค์แบบ Synectics มี 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา 2) วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการ 3) ออกแบบนวัตกรรม 3.1) ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ 3.2) ขั้นเทคนิคที่สนใจ 3.3) ขั้นประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 3.4) ขั้นตอนออกแบบแบบ Synectics 4) สร้างหรือพัฒนานวัตกรรม 5) ทดลองใช้นวัตกรรม 6) ประเมินผลการทดลองใช้และปรับปรุงนวัตกรรม 7) สรุปรายงานและเผยแพร่ ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมของผลงานนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน มีคุณภาพผลงานอยู่ในระดับดีเยี่ยม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปณิตา วรรณพิรุณ (2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการสอนแบบส่งเสริมจินตนาการผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีกระบวนการเรียนการสอนประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดกรอบความคิด 2) การบันทึกความคิด 3) การร่างความคิด 4) การสร้างสรรค์ 5) การแลกเปลี่ยนทบทวนความรู้ 6) การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 7) การประเมินผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบส่งเสริมจินตนาการผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มีคะแนนประเมินคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน รายการที่มีค่าเฉลี่ยลำดับสุดท้าย ได้แก่ คุณค่าของศิลปะ อยู่ในระดับดี ($M = 2.43$, $SD = 0.51$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะหลักในการประเมินคุณค่าผลงานทางทัศนศิลป์ ผู้ประเมินต้องพิจารณาคุณค่าของผลงานในหลาย ๆ ด้าน โดยนำหลักเกณฑ์ทางศิลปะหลายสาขามาประกอบ ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์หลักเกณฑ์การประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รายการคุณค่าของศิลปะ โดยมีองค์ประกอบ

ของคุณค่าของศิลปะ 6 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านความรู้สึกรู้สึก 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านรูปทรง 4) ด้านการสร้างสรรค 5) ด้านประโยชน์ใช้สอย 6) ด้านความเป็นเอกลักษณ์ เมื่อพิจารณาผลงานของนักเรียนเรียนแล้วพบว่าผลงานของนักเรียนมีความหลากหลายของประเภททางศิลปะและจุดมุ่งหมายของการสร้างแต่ละประเภทแตกต่างกัน เช่น ผลงานประเภทวิจิตรศิลป์ ผลงานประเภทประยุกต์ศิลป์ ผลงานประเภทการออกแบบต่าง ๆ จึงทำให้คะแนนรายการคุณค่าของศิลปะที่เป็นจุดเด่นของแต่ละประเภทไม่ครบถ้วน สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกอมร ภัทรกิจพงษ์ (2560) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาเกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์รายวิชาศิลปศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นประเภทงานวิจิตรศิลป์ พบว่า ผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษามีประเภท หัวข้อและรูปแบบงานที่แตกต่างกันโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีของผลงานสร้างสรรค์ทางวิจิตรศิลป์ ผลงานเหล่านี้สร้างสรรค์ขึ้นจากความบังเอิญและจินตนาการส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ที่มีความหลากหลายและแตกต่างกัน เช่นเดียวกับรูปแบบของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดขึ้นเอง ความสำเร็จของผลงานมิได้วัดจากการก่อให้เกิดประโยชน์ทางการใช้สอย ดังเช่นผลงานทางประยุกต์ศิลป์และผลงานสื่อการสอนที่มีประโยชน์ด้านการใช้งานเป็นตัวกำหนดและชี้วัดคุณภาพของผลงาน การประเมินให้คะแนนผลงานจึงมีหลักในการพิจารณาที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากกว่า เช่นเดียวกับ อารี สุทธิพันธ์ (2535: 103 อ้างถึงใน สุรัตนารักษ์ ชมศรี, 2561) กล่าวว่า การประเมินผลงานทัศนศิลป์เป็นวิธีหนึ่งในการช่วยปรับปรุงผลงานของเด็กให้มีคุณภาพ พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางที่จะใช้พัฒนางานของตนให้เจริญก้าวหน้า แต่การประเมินผลงานทัศนศิลป์ก็จำเป็นต้องมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์สังเคราะห์แสดงออกให้เห็นอย่างมีระบบ ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเป็นใหญ่ และต้องไม่รีบด่วนตัดสินคุณค่าของผลงานทัศนศิลป์อย่างทันทีทันใด โดยทั่วไปการประเมินผลงานทัศนศิลป์ ย่อมเป็นสิทธิเสรีภาพของแต่ละคน ที่พึงกระทำได้ภายในขอบเขตที่เหมาะสม

2.2 ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.61$, $SD = 0.48$) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ ประกอบด้วย 4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน โดยแต่ละขั้นตอนมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น จากแนวคิด หลักการ ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ การสัมภาษณ์

ผู้ทรงคุณวุฒิ และผ่านการ ตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ ของนักเรียน ประกอบไปด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระบวนการศึกษาชุมชน 2) ที่มาของแรงบันดาลใจ 3) สร้างแนวความคิด 4) ออกแบบภาพร่าง 5) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก 6) สร้างสรรค์ผลงาน 7) นำเสนอผลงาน ที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ความรู้สึกแสดงผ่านผลงานทัศนศิลป์และ ใช้ทักษะทางศิลปะ เทคนิควิธีการ รูปแบบการแสดงออก สื่อวัสดุ โดยมีการวางแผนเพื่อดำเนินการ สร้างสรรค์ เป็นความสามารถของผู้เรียนในการวางแผนและออกแบบผลงานตามขั้นตอนกระบวนการ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เน้นการปฏิบัติ John Dewey (2005) กล่าวว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการจาะไนเหตุผลและการบูรณาการ ระหว่างประสบการณ์กับความคิดรวบยอด การสังเกตและการปฏิบัติ ส่งผลให้เกิดความคิดและ ความคิดนั้นก่อให้เกิดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ต่อไป เช่นเดียวกับ จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย (2563) กล่าวว่า การปฏิบัติเป็นการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์หรือการปฏิบัติของ ตนเอง เปิดโอกาสให้แก่ปัญหาและแสวงหาคำตอบผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ โดยการลงมือ ปฏิบัติจริงหรือศึกษาจากสถานการณ์จริงจากประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง อีกทั้งยังสอดคล้อง กับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เรวณิ ชัยเชารัตน์ (2566) กล่าวว่า ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างความ เข้าใจด้วยตนเองแทนที่จะเป็นผู้รับข้อมูลเพียงเท่านั้น บทบาทของผู้สอนในการออกแบบประสบการณ์ การเรียนรู้ตามทฤษฎีนี้คือการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในการสำรวจ สืบเสาะหาความรู้และแก้ปัญหาอย่างจริงจัง นอกจากนั้นยังเน้นถึงความสำคัญของ บริบททางสังคมและวัฒนธรรมในกระบวนการเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำความรู้ ประสบการณ์และภูมิหลังทางวัฒนธรรมของตนเองมาสู่สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ สอดคล้องกับ งานวิจัยของ ไสยเพ็ญ เฉิดเจิม (2560) ที่ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เครื่องปั้นดินเผาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานกับการสร้างความรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มีชื่อ ว่า 3C “SPAPA” โมเดล ประกอบด้วย 3 กระบวนการหลัก ได้แก่ กระบวนการสร้างความรู้ด้วย ตนเองโดยการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผา และกระบวนการ เรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งทั้ง 3 กระบวนการประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสำรวจเลือก ชุมชนและศึกษาข้อมูลชุมชน 2) ขั้นเตรียมการ 3) ขั้นปฏิบัติการสร้างสรรค์ 4) ขั้นนำเสนอผลงาน 5) ขั้นประเมินผล ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการและมีความสามารถ ในการปฏิบัติงานอยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า สร้างสรรค์ผลงาน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ กระบวนการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของผู้เรียนมีพัฒนาการในการแสดงออกทาง ศิลปะเป็นไปตามลำดับช่วงวัย ตามทฤษฎีพัฒนาการทางด้านศิลปะของ Victor Lowenfeld (1987)

ที่ต้องอาศัยการสั่งสมประสบการณ์ วุฒิภาวะ การเรียนรู้ศิลปะจึงต้องจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมเป็นไปตามพัฒนาการและเข้าใจธรรมชาติ ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจอย่างมีจุดมุ่งหมายและมีความพยายามในการพัฒนาทักษะเพื่อสร้างสรรค์ผลงานอย่างเต็มความสามารถ ผลงานมีลักษณะที่เหมือนจริงมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกในลักษณะนามธรรมได้ สอดคล้องกับ จตุรรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์ (2558) กล่าวว่า กระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์มีลักษณะคล้ายคลึงกับการสร้างสรรค์งานศิลปะในสาขาอื่น ๆ กล่าวคือ ศิลปินในฐานะผู้สร้างสรรค์ต้องมีระบบทางความคิดทางปัญญา โดยเฉพาะการเตรียมการด้านต่าง ๆ ที่มีความพร้อมเพียงพอ และมีการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน ผลงานที่ปรากฏออกมาจึงจะเป็นไปอย่างมีทิศทาง และบรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้ อย่างไรก็ตามในมิติทางวิชาการผู้สอนและผู้เรียนรู้ควรให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ของศิลปินด้วย มิใช่ชื่นชมเพียงผลลัพธ์ที่ปรากฏเป็นผลงานเท่านั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ อิมสารานู (2566) ที่ได้ศึกษาการสอนศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการบันทึกและคุณภาพผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้รายวิชา ออกแบบเครื่องปั้นดินเผาสำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการบันทึกและผลิตภัณฑ์ในทิศทางที่ดีขึ้นและมีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะพิสัยเพิ่มมากขึ้น 1.93 2) วิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนสามารถผลิตผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น คือ การสอนย้ำ-ซ้ำ-ทวนการสาธิตอย่างเป็นขั้นตอนและชัดเจน การสร้างแรงบันดาลใจ และการเสริมแรง นอกจากนี้ยังพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการทำงาน ได้แก่ ความท้าทายของงานที่เพิ่มขึ้น ระยะเวลาที่จำกัดสำหรับการทำงาน การควบคุมชั้นเรียน ความต่อเนื่องของทักษะในกิจกรรม การทราบถึงข้อมูลพื้นฐานทักษะของผู้เรียนแต่ละบุคคล และสิ่งเร้าภายนอกห้องเรียน เช่นเดียวกับงานวิจัยของ พิมพ์พรรณ แก้วโต (2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางศิลปะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางศิลปะของผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรีณ ทนันชัยบุตร (2558) ที่ได้วิจัยการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่องจากวงจรที่ 1-3 ผลงานอยู่ในเกณฑ์ดีของแต่ละวงจรคิดเป็นร้อยละ 65 , 78 และ 86 จากจำนวนผลงานทั้งหมด และ 2) ผลงานที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ดีของแต่ละวงจรคิดเป็นร้อยละ 67,76 และ 86

จากจำนวนผลงานทั้งหมด แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ในระดับดีขึ้นไปและแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ในระดับดีขึ้นไป

ผลการประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน รายการที่มีค่าเฉลี่ยลำดับสุดท้ายได้แก่ ออกแบบภาพร่าง อยู่ในระดับดี ($M = 2.43$, $SD = 0.72$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการออกแบบภาพร่างต้องถ่ายทอดความคิดและจินตนาการออกมาให้เป็นรูปธรรม ซึ่งนักเรียนสามารถสื่อสารถ่ายทอดออกมาได้แต่ขาดความชัดเจนและรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการสร้างสรรค์ เนื่องจากการออกแบบภาพร่างนั้นเป็นขั้นตอนก่อนการสร้างสรรค์ผลงานจึงจำเป็นต้องออกแบบภาพร่างให้เป็นรูปธรรมชัดเจนมากที่สุด และรูปแบบผลงานของนักเรียนที่จะเลือกมามีความต่างกันการออกแบบภาพร่างจึงมีรายละเอียดที่แตกต่างเป็นไปตามรูปแบบที่เลือก อีกทั้งต้องมีการพัฒนาภาพร่างและใช้ทักษะทางศิลปะในการออกแบบตามหลักเกณฑ์การประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขึ้น โดยรายการออกแบบภาพร่าง มีรายการประเมิน 3 ข้อย่อย ดังนี้ 1) ออกแบบภาพร่างสอดคล้องกับที่มาและแนวคิดที่วางไว้ 2) นำเสนอภาพร่างที่หลากหลาย มีตัวเลือกและความเป็นไปได้หลายแบบ 3) มีการแก้ไขและพัฒนาภาพร่างอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นนักเรียนจึงต้องออกแบบภาพร่างให้หลากหลายและพัฒนาภาพร่างให้สมบูรณ์ แต่ด้วยข้อจำกัดของระยะเวลา การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง การศึกษาแนวทางการออกแบบ ฟีกทักษะทางศิลปะ และการพัฒนาภาพร่างมีจำนวนน้อย จึงทำให้คะแนนรายการออกแบบภาพร่างไม่ครบถ้วน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัยวัฒน์ สุวรรณอ่อน (2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมสร้างภาพในใจเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบบรรจุกณ์ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนออกแบบบรรจุกณ์ต้องมีรูปแบบหรือกิจกรรมที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์งานออกแบบที่ซับซ้อน เพราะนักออกแบบที่ดีต้องมีความรู้และทักษะทางการออกแบบ เก็บรวบรวมข้อมูลเอาไว้เพียงพอต่อการนำออกมาใช้ในการแก้ไขปัญหาทางการออกแบบ และต้องแสดงความชัดเจนของแนวทางแก้ปัญหานั้นให้เห็นเป็นรูปร่างขึ้นมาได้ในขั้นตอนการร่างภาพแนวคิด (Conceptual Sketch) มีสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อการร่างภาพแนวคิด คือการถ่ายทอดภาพในใจ (Mental Imagery) ให้ตรงกับภาพที่วาดออกมา โดยเฉพาะในนักเรียนออกแบบที่ไม่สามารถถ่ายทอดภาพที่คิดไว้ให้ออกมาตรงกับที่คิดเป็นภาพไว้ได้ การที่จะให้ภาพที่วาดออกมามีตรงกับภาพที่สร้างขึ้นในใจได้นั้น ต้องอาศัยการถ่ายทอดที่ดีมีวิธีการจัดการข้อมูลที่เป็นระบบและผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหา

2.3 ความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิง
 ออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจ
 สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.66$, $SD = 0.56$)
 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้พัฒนาขึ้นอย่าง
 เป็นระบบ จากการวิเคราะห์และจัดองค์ประกอบของการเรียนการสอนให้มีความสัมพันธ์กันเพื่อไปสู่
 จุดหมายปลายทางของการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2564) กล่าวว่า
 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องมีการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบอยู่บนพื้นฐาน
 ของทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน อีกทั้งผู้วิจัยศึกษาข้อมูลพื้นฐาน
 ความต้องการ ความสนใจในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ คำนึงถึงการเรียนรู้ของผู้เรียน
 เป็นเป้าหมายสำคัญเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการเลือกกระบวนการเรียนการสอน รูปแบบการ
 จัดการเรียนรู้และเนื้อหาสาระให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน การใช้สื่อและแหล่ง
 เรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีการประเมินผลครอบคลุมทั้งกระบวนการ
 เรียนการสอนและผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน
 ให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ R.N. & Magliaro Shambaugh, S.L. (1997) ที่กล่าวว่า
 การวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนเป็นกระบวนการเชิงระบบที่ใช้ในการออกแบบการเรียนการ
 สอนเพื่อจัดหาสิ่งที่จะช่วยให้เห็นออกแบบการเรียนการสอนสร้างสิ่งที่เป็นไปได้เพื่อตอบสนองความ
 ต้องการของผู้เรียน เช่นเดียวกับ สมจิต จันทรฉาย (2557) กล่าวว่า การวิเคราะห์การเรียนการสอน
 มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้สารสนเทศที่นำมาใช้ในการกำหนดผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้
 การวิเคราะห์การเรียนการสอนประกอบด้วย การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิเคราะห์สิ่งแวดล้อมและ
 การวิเคราะห์งานเพื่อการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนการสอนมีลักษณะที่สำคัญคือเป็นกระบวนการ
 ที่เป็นระบบที่นำมาใช้ในการศึกษาความต้องการของผู้เรียนและปัญหาการเรียนการสอนเพื่อแสวงหา
 แนวทางที่จะช่วยแก้ปัญหาการเรียนการสอน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ สิทธิพล อัจฉรินทร์ (2564)
 กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพราะเป็นการจัดการ
 เรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถ ความต้องการ ความถนัด ความสนใจตามศักยภาพของแต่ละ
 คน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า ทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อและ
 แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริงในสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม
 ฝึกทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกกระบวนการคิด ได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
 เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย มีความคงทนในการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้
 ในชีวิตจริงในสังคมได้

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นลำดับที่ 1 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะกับบริบทของผู้เรียน จัดบรรยากาศที่หลากหลายทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด มีเป้าหมายที่ชัดเจนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้อิสระทางความคิดและเน้นการคิดสร้างสรรค์ ให้คำปรึกษาและเสริมแรงสม่ำเสมอ มีความกระตือรือร้นในการทำงานด้วยเงื่อนไขของเวลา ต้องมีการกำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจน เพื่อให้เป็นไปตามแผนที่กำหนดและผู้เรียนต้องกล้าพูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์สามารถแลกเปลี่ยนได้ โดยการเปิดใจเป็นอันดับแรก สอดคล้องกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา (2563) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้จะเชื่อมโยงกับธรรมชาติ ความสนใจและความต้องการของผู้เรียน โดยบทบาทผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ มีอิสระในการคิดและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยความกระตือรือร้น แลกเปลี่ยนเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ นำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปต่อยอดในการทำประโยชน์ให้กับครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่นตามระดับศักยภาพของตนเอง บทบาทผู้สอนต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง โค้ชผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของการเรียนรู้และเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้กับวิถีชีวิตของผู้เรียน ชี้นำผู้เรียนให้สามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ที่ถูกต้องและนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ เปิดพื้นที่การเรียนรู้จากการปฏิบัติ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลต่าง ๆ แบ่งปันการเรียนรู้ ประเมินตามสภาพจริงและให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

นักเรียนมีความคิดเห็นด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นลำดับที่ 2 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นที่กระบวนการคิด ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ การริเริ่ม การพบเจอสิ่งใหม่สิ่งที่น่าสนใจจะเป็นต้นเหตุหรือบ่อเกิดของการสร้างสรรค์ โดยการเรียนรู้จากสถานที่จริงทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรง ได้ลงพื้นที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ร่วมกับชุมชน เน้นการมีส่วนร่วมและกระบวนการกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนคิดการเรียนรู้และมีพื้นที่ให้สร้างสรรค์ผลงาน ค้นคว้าและทดลองรูปแบบหรือเทคนิควิธีการที่จะสร้างสรรค์ผลงาน นำไปสู่ขั้นตอนการออกแบบ การปฏิบัติ สอดคล้องกับกับ วิภาพรรณ พินลา (2560) กล่าวว่า การเลือกเนื้อหาด้านวัฒนธรรมภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเองจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความผูกพัน ใกล้ชิด เป็นเรื่องที่ไม่ไกลตัวและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในชุมชน และหากการจัดการเรียนรู้ยังเกิดขึ้นในห้องเรียนเป็นหลัก ผู้เรียนจะไม่มีโอกาสในการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ขาดการค้นพบด้วยตนเอง การคิดและตัดสินใจเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาและร่วมกันอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่นเดียวกับ กมล โพธิเย็น (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่สามารถ

ตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไปเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน จากนั้นก็สร้างองค์ความรู้ขึ้นจากสิ่งที่ได้ลงมือทำนั้นเพื่อสร้างความหมายกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐวรรณ เถลิสมสุข (2563) ที่ได้ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนศิลปศึกษาแบบผสมผสานตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญาผ่านคลาวด์คอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาความสามารถการสร้างผลงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นด้านรูปแบบของกระบวนการสร้างผลงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน รายการที่มีค่าเฉลี่ยลำดับสุดท้าย ได้แก่ การวัดและประเมินผล อยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.66$, $SD = 0.64$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะความคิดเห็นด้านการวัดและประเมินผลของนักเรียนที่มีต่อข้อย่อย คือ ข้อ 1.7 มีการประเมินผลงานโดยให้ตนเอง ครู หรือผู้อื่น ได้มีส่วนร่วมในการสะท้อนผลงาน ($M = 4.68$, $SD = 0.47$) และข้อ 1.8 มีการอธิบายเกณฑ์การวัดประเมินลักษณะของชิ้นงาน ($M = 4.63$, $SD = 0.81$) ได้ค่าเฉลี่ยน้อย จึงทำให้ค่าเฉลี่ยด้านการวัดและประเมินผลอยู่ลำดับสุดท้าย แต่เมื่อพิจารณาผลการประเมินทั้งสองรายการ พบว่า อยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการวัดและประเมินผลที่หลากหลายและประเมินตามสภาพจริงจากชิ้นงานเป็นรูปธรรมมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนและครอบคลุมทุกด้าน และประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม ให้นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้และในส่วนของความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ สอดคล้องกับ วรรณดี แสงประทีปทอง (2561) กล่าวว่า การประเมินตามสภาพจริงโดยบูรณาการอยู่ในกระบวนการเรียนการสอน ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลายให้เหมาะสมกับสิ่งที่จะประเมิน โดยสิ่งที่มุ่งประเมินประกอบด้วย ความรู้ ทักษะและ คุณลักษณะ มีการให้ข้อมูลย้อนกลับ การให้นักเรียนประเมินตนเองหรือผู้เกี่ยวข้องประเมินเพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความสามารถในการปฏิบัติในโลกแห่งความเป็นจริง

3. การประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$, $SD = 0.48$) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบมีวิธีการดำเนินการวิจัยในลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) โดยมีกระบวนการในการพัฒนา 4 ขั้นตอน (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ร่วมกับแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ปรับปรุงโดย Kruse Kevin (2011) และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของ Joyce and Weil (2009) อีกทั้งผู้วิจัยมีการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 5 ของกระบวนการวิจัยและพัฒนา เพื่อประเมินความเหมาะสมและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิโดยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นได้รับการออกแบบและพัฒนาด้วยวิธีการเชิงระบบโดยมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบ และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนซึ่งมีการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้ ส่งผลให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และผู้ทรงคุณวุฒิมีมติรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Alexander Romiszowski (1981) ที่กล่าวถึงวิธีการเชิงระบบเป็นแนวคิดเชิงปฏิบัติที่ใช้ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอนและสมเหตุสมผลตามกระบวนการวิทยาศาสตร์คือการมองความสัมพันธ์ในเชิงสาเหตุและผลซึ่งนำไปใช้ในการตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปริญญา ปันสุวรรณ (2561) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยแนวคิดการถ่ายโยงความรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดการความรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักศึกษาครูภาษาไทย มีองค์ประกอบของรูปแบบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการความรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ คือ (1) วางแผนกำหนดเป้าหมาย (Target Plan) (2) ขวนขวายแสวงหาความรู้ (Seek knowledge) (3) พินิจหมวดหมู่ให้เป็นระบบ (Consider the

Category As a System) (4) วิเคราะห์ จบ แล้ว ถ่วง กรอง (Analyze and Moderation) (5) ตรึกตรอง โยงความรู้เก่าสู่ใหม่ (Contemplate Old Knowledge to New Knowledge) (6) แลกเปลี่ยนได้ให้แบ่งปัน (Exchange to Share) (7) ประยุกต์พลันกับงานตน (Applied to The Job) และ 4) เจือปนของการนำรูปแบบการจัดการความรู้ไปใช้ได้แก่ ระบบสังคม ระบบสนับสนุน และหลักการตอบสนอง ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพโดยกระบวนการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเป็นมิตรร่วมกันว่ารูปแบบการจัดการความรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นมีความสมเหตุสมผลเชิงทฤษฎี และมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ได้จริง เช่นเดียวกับงานวิจัยของ กุชงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ประกอบด้วย หลักการ ขั้นตอนการสอนมี 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การสร้างประสบการณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ไทย ระยะที่ 2 การวิเคราะห์รูปทรงนัยยะไทย ระยะที่ 3 การสังเคราะห์และออกแบบ และองค์ประกอบของรูปแบบการสอนได้แก่ 1) โจทย์ในงานออกแบบ 2) เนื้อหา 3) ผู้สอน 4) ผู้เรียน 5) สื่อการสอน 6) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 7) การประเมินผล ผลการวิจัยพบว่า ผลการรับรองรูปแบบจากผู้ทรงคุณวุฒิมีความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากการวิจัยพบว่าผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนในด้านคุณค่าของศิลปะ มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ซึ่งคุณค่าของศิลปะมีองค์ประกอบของการประเมิน 6 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านความรู้สึกรู้สึก 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านรูปทรง 4) ด้านการสร้างสรรค์ 5) ด้านประโยชน์ใช้สอย 6) ด้านความเป็นเอกลักษณ์ ดังนั้นครูผู้สอนควรให้ความรู้ทฤษฎีทางศิลปะและกระตุ้นให้นักเรียนศึกษาดูงานศิลปะจากนิทรรศการต่าง ๆ ให้มีมุมมองแนวคิดที่หลากหลาย มีประสบการณ์ในการชมงานศิลปะ วิเคราะห์ผลงาน รูปแบบ เทคนิควิธีการ เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจและประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และเกิดคุณค่าตามจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์งาน

1.2 จากการวิจัยพบว่าทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนในด้านออกแบบภาพร่าง มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ดังนั้นครูผู้สอน/นักการศึกษาที่สนใจนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการกำหนดกระบวนการจัดการเรียนรู้และกรอบเวลาที่ชัดเจน และสามารถยืดหยุ่นได้ตามบริบทที่เป็นจริง เนื่องจากต้องเตรียมความพร้อมและลงพื้นที่ชุมชนเพื่อกลับมาสร้างสรรค์ผลงาน ครูผู้สอนจึงต้องจัดสรรเวลา ตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สร้างสรรค์ ปฏิบัติงาน พัฒนา ตรวจสอบและปรับปรุง เพื่อเป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 จากการวิจัยพบว่าความคิดเห็นของนักเรียนในด้านการวัดและประเมินผล มี ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด แต่เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายการย่อยของด้านการวัดและประเมินผลพบว่าผลการ ประเมินทุกรายการ อยู่ในระดับดีมาก ดังนั้นครูผู้สอนควรประเมินผลความก้าวหน้าและ พัฒนาการ เรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นกระบวนการที่สามารถทำพร้อมไปกับกระบวนการเรียนการสอน ใช้วิธีการ ประเมินเครื่องมือที่หลากหลายให้เหมาะสมสอดคล้องกับสิ่งที่ประเมิน ครอบคลุมทั้งการ ประเมินผล การเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.4 จากการวิจัยพบว่าแหล่งเรียนรู้แต่ละชุมชนมีที่ตั้ง วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างกัน ควรศึกษาแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน การเข้าถึงแหล่งชุมชนมีความสะดวกมีความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ และความร่วมมือของชุมชนในการถ่ายทอดความรู้ ครูผู้สอนมีความพร้อมสำหรับการเตรียมพื้นที่ สร้างสรรค์ทางศิลปะและแหล่งเรียนรู้ชุมชน เป็นผู้ประสานงานติดต่อดำเนินการ อำนวยความสะดวก และบริหารจัดการชั้นเรียน เตรียมสื่อการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และ ปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงาน

1.5 จากการวิจัยผู้วิจัยจัดตั้งชุมชนขึ้นเพื่อนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่ลงทะเบียนเรียนชุมชนนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัด และความต้องการของตน สามารถวางแผนและควบคุมการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา ทั้งในและนอกเวลาเรียนได้ ซึ่งผู้เรียนที่ลงทะเบียนจะมีความหลากหลายและการให้ความสำคัญกับ การเรียนกิจกรรมชุมชนที่ต่างกัน ดังนั้นครูผู้สอนประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน โรงเรียนและชุมชน อาจจัดการเรียนรู้ให้เป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ของรายวิชาพื้นฐาน หรือรายวิชาเพิ่มเติมแทนตามความเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาปัญหาของผู้เรียนและความต้องการจากชุมชน สถานศึกษา องค์กร หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือนำเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.2 ควรมีการวิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เน้นทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านอื่น ๆ หลากหลายศาสตร์และบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ การสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน เพื่อให้ได้มอذجความรู้ที่กว้างขวางมากยิ่งขึ้นในการส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เช่น สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ การสร้างธุรกิจ กลยุทธ์การตลาด เพื่อการสร้างรายได้และอาชีพ

2.3 ควรมีการศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การเห็นคุณค่า ความตระหนักของชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือตัวแปรที่เกี่ยวกับความคิดเห็น ความรู้สึก ระดับการรับรู้ของนักเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และเครื่องมือประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

2.4 ควรมีการวิจัยโดยใช้แบบแผนการทดลองแบบอนุกรมเวลา (Time Series Design) การวัดหรือสังเกตซ้ำในช่วงเวลาต่างกัน เนื่องจากการออกแบบผลงานและทักษะกระบวนการ จะต้องฝึกฝนจากการลงมือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เรียนรู้จากความผิดพลาด ต่อยอดจากสิ่งที่คิดค้น ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้และประสบการณ์ทางสุนทรียะ ซึ่งต้องใช้เวลาในการค้นหาสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความงามและความคงทน สามารถเห็นทิศทางการทำงานวิธีการเรียนรู้ และพัฒนาการของตนเอง

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กนกวรรณ พวงประยงค์. (2561). "บทบาทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนาระดับวิสาหกิจชุมชนไทย." **วารสารพัฒนศาสตร์** 1, 1 (มกราคม - มิถุนายน): 220-252.
- กมล โพธิเย็น. (2564). "Active Learning : การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21." **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร** 19, 1 (มกราคม - มิถุนายน): 11-28.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2558). **คู่มือการเสนอขอขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2562). **วัฒนธรรมคุณค่าสู่มูลค่า**. เข้าถึงเมื่อ 7 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก http://www.culture.go.th/culture_th/ewt_news.php?nid=3972&filename=index
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). **ร่างกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ระยะ 20 ปี**. เข้าถึงเมื่อ 7 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก https://www.m-culture.go.th/mculture_th60/download/article/article_20161115150015.pdf
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551a). **แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551b). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กล้า ทองขาว. (2557). **การจัดการศึกษารูขุมชน**. กรุงเทพฯ: DPU Coolprint.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2559). **สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุลกาญจน์ สุวรรณรักษ์. (2563). "การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูที่ส่งเสริมความสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนประถมศึกษา." **วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร**.
- ขวัญกมล ดอนขวา. (2559). "แบบจำลองเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่มีผลต่อยุทธศาสตร์ระยะยาวการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนของประเทศไทย." **สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี**.
- คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์. (2557). **การจัดการความรู้ (KM) เทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการเรียนรู้ (Community Base Learning : CBL)**. กาฬสินธุ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์.
- คณิตา ตุมพสุวรรณ. (2562). "นวัตกรรมการสืบต่อมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์เชิงภูมิปัญญา." **วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการนวัตกรรม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.

- คณะ ศิลป์ (2558). **วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ**. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก <https://flipartsclassroomthailand.wordpress.com>
- จตุรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์. (2558). "รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ประจำปีงบประมาณ 2555 สุนทรียภาพของทัศนธาตุทางทัศนศิลป์ : ความบันเทิงใจจากโนรา." มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- จระกฤตย์ โพธิ์ระหงส์. (2555). **การสร้างสรรค์กับงานศิลปะ**. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก <https://aoao555.wordpress.com>
- จักรกฤษณ์ ดาวโธสง. (2553). **รายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม**. เข้าถึงเมื่อ 12 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก http://www.thaiedresearch.org/thaied_news/index.com
- จักรแก้ว นามเมือง. (2551). **ทุนทางวัฒนธรรมในวัฒนธรรมไทย**. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วน จำกัด นวสาน์การพิมพ์.
- จันทิมา หิรัญอ่อน. (2560). "การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรช่างอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์." **วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร**.
- จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย. (2563). "การเรียนรู้จากการปฏิบัติ." **วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี** 10, 3 (กันยายน- ธันวาคม): 115-163.
- จินตวีร์ เกษมสุข. (2554). **การสื่อสารกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรวรรณ เมธาสุทธิรัตน์. (2563). **การมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารท้องถิ่น ในเอกสารการสอนชุดวิชาการบริหารท้องถิ่น**. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ฉลอง สุนทรนนท์. (2558). **สุนทรียศาสตร์และทัศนศิลป์**. สมุทรสาคร: แอ๊ป พรินต์ติ้ง กรุ๊ป.
- ชญาภรณ์ เอกธรรมสุทธิ. (2562). "การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดการสะท้อนคิด การปฏิบัติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล." **วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน. (2557). **การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์: วัฒนาธาตุวรวิหาร จ. เพชรบุรี**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชไมมณ ศรีสุรศักดิ์. (2560). "ถอดบทเรียนการจัดการเรียนรู้แบบวิจัยเป็นฐาน (RBL) และชุมชนเป็นฐาน (CBL)." **วารสารครุศาสตร์ ราชภัฏเชียงใหม่** (กันยายน – ธันวาคม): 1-5.
- ชลูด นิมเสมอ. (2559). **องค์ประกอบของศิลปะ Composition of Art**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล. (2533). **พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แพลน พัชลิซซิ่ง จำกัด.
- ชัยวัฒน์ สุวรรณอ่อน. (2559). "การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมสร้างภาพในใจเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต." **วิทยานิพนธ์ปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- จิตติเทพ สิทธิยศ. (2553). "ที่มาที่ไปและทำไมต้องเศรษฐกิจสร้างสรรค์." **นักบริหาร** 30,1 (มกราคม-มีนาคม): 9-12.

- ณัฐชา ลี้ปัญญาพร. (2563). "การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมชาติพันธุ์ลาวครั้ง ในมิติการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน บ้านทุ่งสีหลง อำเภอคอนตูม จังหวัดนครปฐม." ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการภาครัฐและภาคเอกชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐพัชญ์ เอกสิริชัยกุล. (2556). "รูปแบบการจัดการห่วงโซ่คุณค่าธุรกิจจัดเลี้ยงจังหวัดนครปฐมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์." วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐวรรณ เฉลิมสุข. (2563). "การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปะศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติ ที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย." วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐวรรณ เฉลิมสุข. (2560). "การสร้างสรรคทางทัศนศิลป์: ส่งเสริมจินตนาการเรียนรู้." *Veridian E-Journal Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ* 10, 1 (มกราคม-เมษายน): 2008-2020.
- ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์. (2557). "การพัฒนาหัตถกรรมพื้นเมืองด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ณ นครหลวงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว." วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยศิลปะและวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ดิษยุทธิ์ บัวจุม. (2557). "การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะเนางวิทยา." วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิตินา แคมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 23. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทิดชาย ช่วยบำรุง. (2554). **ภูมิปัญญาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สถาบันพระปกเกล้า.
- ธนิศย์ เพ็ชรณวัฒน์ และ วิสูตร โพธิ์เงิน. (2557). "การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลปะสู่การสร้างงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพฯ." *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal Silpakorn University* 7, 2: 1498-1508.
- นิตยา วงศ์ธาดา. (2550). "กลยุทธ์ของผู้ส่งออกไทยในโลกของการแข่งขัน." *บริหารธุรกิจนิด้า* 3, (พฤศจิกายน): 6-7.
- ปณิดา วรรณพิรุณ. (2559). "การพัฒนารูปแบบการสอนแบบส่งเสริมจินตนาการผ่านสื่อสังคมคลาวด์เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์." *วารสารวิทยาศาสตร์ แห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี* 13, 1 (มกราคม-มิถุนายน): 72-80.
- ประติมา ันันบุรณ์ตระกูล. (2561). "การพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชานเมือง." วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประยูร บุญใช้ และ ภูมิพงศ์ จอมหงส์พิพัฒน์. (2558). "การวิจัยและพัฒนาการจัดการกระบวนการเรียนรู้ แบบบูรณาการโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเป็นฐาน สำหรับสถานศึกษาในชุมชนรอบหนองหาร จังหวัดสกลนคร." *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร* 12, 58: 185-193.
- ประวิทย์ ประมาณ. (2554). "การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดกระบวนการออกแบบย้อนกลับ."

- วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเวศน์ มหารัตน์สกุล. (2555). "เศรษฐกิจสร้างสรรค์ทำได้จริง หรือตามกระแส." *for Quality* 18: 174.
- ประเสริฐ ศิลรัตน์. (2542). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ปราณีย์ ค้วงอิม. (2553). "ผลของการสอนการออกแบบงานทัศนศิลป์โดยใช้แผนผังกราฟิกที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริญญา ทนันทชัยบุตร. (2553). "การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปริญญา ปันสุวรรณ. (2561). "การพัฒนาแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยแนวคิดการถ่ายโยงความรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดการความรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักศึกษาครู." วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปริญ ทนันทชัยบุตร. (2558). "การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์." *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น* 9, 3 (กรกฎาคม-กันยายน): 96-103.
- ปริญภรณ์ ตั้งคุณานันต์. (2557). **การจัดการห้องเรียนและแหล่งเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: มิน เซอร์วิส ซัพพลาย.
- ปฤณี นัจจนฤตย์. (2553). "การพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร." วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปวีณา ผาแสง. (2560). "การศึกษาการสร้างมูลค่าเพิ่ม ให้กับผ้าทอพื้นเมืองน่าน กรณีศึกษา : กลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านเฮี้ย ตำบลศิลาแลง อำเภอปัว จังหวัดน่าน." วิทยาลัยชุมชนน่าน สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.
- ปุลณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2560). **จิตวิทยาศิลปะ : สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปุลณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2556). **ศิลปะคืออะไร: ศิลปะคืออารมณ์. เอกสารประกอบการสอนชุดที่ 8 สุนทรียศาสตร์ในศิลปศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชริน สงวนผลไพโรจน์. (2562). "การพัฒนาแบบการสอนที่เน้นบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น " *วารสารศิลปกรรมบูรพา* 22, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 105-119
- พัชรินทร์ บุตรอุย. (2559). "การพัฒนาแบบการแบ่งปันความรู้ออนไลน์โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบร่วมกับเทคนิคการวิเคราะห์อนาคตเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจของนิสิต นักศึกษาปริญญาบัณฑิต สาขาการจัดการ." วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์พรรณ แก้วโต. (2564). "การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางศิลปะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6." วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2556). "เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย." *วารสารเศรษฐศาสตร์ปริทรรศน์ สถาบัน*

บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ 7, 1 (มกราคม): 1-69.

พูนลาภ ทิพชาติโยธิน. (2553). "เพิ่มลูกค้าด้วยกิจกรรมเพิ่มมูลค่า." *Productivity World* 15, 85 (มีนาคม-เมษายน): 87-89.

แพรวภัทร ยอดแก้ว. (2565). "แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มชาติพันธุ์ลาว ครั้งในจังหวัดนครปฐม". การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2878-2886.

ภุชงค์ โรจน์แสงรัตน์. (2559). "การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดออกแบบเป็นฐาน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต." *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

มณฑล จันทร์แจ่มใส. (2558). "โครงการถอดชุดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน : กรณีศึกษา การบูรณาการจัดการเรียนรู้วิชาออกแบบสถาปัตยกรรมกับการพัฒนาที่อยู่อาศัยของผู้มีรายได้น้อย (โครงการบ้านมั่นคง ชุมชนพระราม 9 บ่อ 3)." *Phranakhon Rajabhat Research Journal* 10, 1: 143-156.

มนตรี ล้าเลิศ. (2563). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานรายวิชาทัศนศิลป์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4." *วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.*

มัช ตะติยะ. (2562). *สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วาดศิลป์.

มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 9. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มุกดาร์ศมี คำปา. (2561). "การพัฒนาการสร้างสรรค์ชิ้นงานทางทัศนศิลป์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น." *วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.*

เมษ์ ศรีพัฒนาสกุล. (2561). *คู่มือออกแบบชีวิตด้วย Design Thinking*. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก <https://bookscape.co/books/intelligent-lifestyle/designing-your-life>

ยุทธกรณ์ ก่อศิลป์. (2562). "การพัฒนาแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย." *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.*

รติมา สิงห์โชติสุขแพทย์. (2563). "การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพันในความเป็นพลเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย." *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์. (2546). *ทฤษฎีวัฒนธรรม: วัฒนธรรมในระบบทุนนิยมโลก เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.

รัตนะ บัวสนธ์. (2537). *สารพัฒนาหลักสูตร “แนวทางค้นหาภูมิปัญญาท้องถิ่น”*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

ราชกิจจานุเบกษา. (2559). *พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ.2559*. เล่ม 133 ตอนที่ 19

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ จำกัด.
- เรวณี ชัยเชารัตน์. (2566). **การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบ**. กรุงเทพฯ: จริยสุนิทวงศ์การพิมพ์.
- วชิรวัดดี อาริยะสิริโชติ. (2558). "ตลาดอาหารปลอดภัย สาขาสายใยครอบครัว รายงานการวิจัย ทูสนับสนุนโครงการบริการวิชาการหนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชน" กองบริการวิชาการและการวิจัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วนิดา ศรีสุข. (2561). "การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสัมปอโยพิทยาคม." **วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยบูรพา** 14, 1: 380-390.
- วรรณดี แสงประทีปทอง. (2561). "แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21." **วารสารวิจัยและ ประเมินผลอุบลราชธานี** 7, 1 (มกราคม- มิถุนายน): 1-10.
- วรรณภา บุญประเสริฐ. (2554). "การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนเพื่อเสริมสร้าง ความฉลาดทางอารมณ์และความฉลาดทางจริยธรรมสำหรับพยาบาลวิชาชีพ." **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- วรรัตน์ วัฒนชนโนบล. (2563). "การพัฒนาแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ผ้าทอกลุ่มวิสาหกิจชุมชนชาติพันธุ์ไทยยวน กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง." **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาพัฒนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร**.
- วัชร เล่าเรียนดี. (2563). **การออกแบบระบบการเรียนการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 3. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัชร เล่าเรียนดี. (2558). **รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิด**. พิมพ์ครั้งที่ 11. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วาทีนี้ บรรจง. (2556). "ผลการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล." **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- วารุณี สุนทรเจริญนนท์. (2557). **สร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการสร้างสรรค์ไม่ยากอย่างที่คิด**. เข้าถึงเมื่อ 7 ธันวาคม เข้าถึงได้จาก https://hugepdf.com/download/5b33b6aa20fde_pdf
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2563). **การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: จริยสุนิทวงศ์การพิมพ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2562). **ปฏิรูปการเรียนรู้ : ผู้เรียนสำคัญที่สุด สูตรสำเร็จหรือกระบวนการ**. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก https://oer.learn.in.th/search_detail/result/160250
- วิทย์ พิณคันเงิน. (2547). **ศิลปะทรรศน์**. กรุงเทพฯ: เมธีทิปส์.
- วิฑูรย์ โสแก้ว. (2551). **คู่มือการสอน เพื่อครูผู้สอนทัศนศิลป์ ม.4**. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- วิภาพรรณ พินลา. (2560). "การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ท้องถิ่นศึกษา เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมกรอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนิสิตปริญญาตรี." **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร**.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2548). **ทัศนศิลป์ศึกษา**. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2561). "การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน : กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพของครู

- ในศตวรรษที่ 21." วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 11, 3 (กันยายน -ธันวาคม): 179-191.
- วิวิธ วงศ์ทิพย์. (2557). "แนวทางการคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทย: ศึกษาเปรียบเทียบกับประเทศไทยกับประเทศอินเดีย." *สุทธิปริทัศน์* 28, 87: 323-344.
- วิสูตร โพธิ์เงิน. (2561). "รูปแบบกิจกรรมศิลปะเด็กสร้างสรรค์ : ความเป็นพลเมือง." *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร* 16, 1 (มกราคม- มิถุนายน): 39-51.
- วิสูตร โพธิ์เงิน. (2556). *ศิลปะสำหรับเด็ก (Art for Children)*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- วีรวรรณ สาคร. (2566). *เกาะเกร็ด (มอญเกาะเกร็ด)*. เข้าถึงเมื่อ 17 สิงหาคม. เข้าถึงได้จาก <https://wikicomunity.sac.or.th/community/358>
- วุดิ วัฒนสิน. (2541). *ศิลปะระดับมัธยมศึกษา*. ปัตตานี: สำนักพิมพ์วิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์. (2557). "กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษา." *วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร*.
- ศุภชัย เหมือนโพธิ์. (2559). "การพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์." *วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร*.
- ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ. (2553). *Creative Thailand สร้างสรรค์สร้างไทย*. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- สมจิต จันทรฉาย. (2557). *การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน*. นครปฐม: เพชรเกษมพรีนติ้ง.
- สมพงษ์ เลิศวิมลเกษม. (2563). "การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีทเพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน." *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- สมโภชน์ พูลเขตกิจ. (2563). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6." *ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545**. กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555 - 2559**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 - 2564**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566 - 2570**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2552). **เศรษฐกิจสร้างสรรค์: รายงานการศึกษาเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภา.
- สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ. (2562). **ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ.
- สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม. (2553). **สรุปผลการดำเนินงานโครงการส่งเสริม SMEs เพื่อเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน**. เข้าถึงเมื่อ 7 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.sme.go.th/Documents/internationalization>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2563). **แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563 –2565**. เข้าถึงเมื่อ 7 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก https://www.cea.or.th/storage/app/media/ITA2563/o4_CEA_Strategic_Plan_2563-65.pdf
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2561). **พระราชกฤษฎีกา จัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2561**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2555). **หนังสือดีเด่น ประจำปี พ.ศ. 2554**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สิทธิพล อัจฉรินทร์. (2564). **ศาสตร์และศิลป์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21**. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สิริกร ทิตยวงษ์. (2564). "การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และทักษะอาชีพสำหรับนักเรียนประถมศึกษา." **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร** 19, 1: 448-462.
- สุกิตติ เอี่ยมเจริญ. (2555). **การตลาดบนความคิดสร้างสรรค์**. (พฤศจิกายน). เข้าถึงเมื่อ 7 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.smeclinic.in.th//article-detail.html>
- สุชาติ สุวรรณกรณ์. (2553). **วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาและคุณค่าของภูมิปัญญาไทย**. เข้าถึงเมื่อ 12 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.gotoknow.org/posts/380366>
- สุชาติ เถาทอง. (2555). **หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ทัศนศิลป์ ม. 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุชาติ เถาทอง. (2554). **หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ทัศนศิลป์ ม. 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุชาติ อิ่มสาราญ. (2566). "การสอนศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการบันทึกแต่งและคุณภาพผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้รายวิชาออกแบบเครื่องปั้นดินเผาสำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5." **วารสารศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์** 23, 1 (มกราคม-เมษายน): 368-384.
- สุภารัตน์ อ่อนก้อน. (2564). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาแบบบูรณาการ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ." **วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสิ่งแวดล้อมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**.
- สมาลี ชัยเจริญ. (2557). **การออกแบบการสอน หลักการ ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ**. ขอนแก่น: สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุรตนาภรณ์ ชมศรี. (2561). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ร่วมกับการใช้เพลงประกอบภาพเพื่อส่งเสริมการ

- รับรู้สุนทรีย์และการสร้างผลงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2." วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุวิทย์ เมชินทรีย์. (2559). **Thailand 4.0 Model : Crystal Ideas**. เข้าถึงเมื่อ 12 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.thansettakij.com/2015/08/31/9309>
- เสกสรรค์ วิบูล. (2553). **การสร้างต้นแบบ (Prototyping)**. เข้าถึงเมื่อ 15 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก <https://nokkatad.blogspot.com/2010/11/prototyping.html>
- ไสยเพ็ญ เถิดเจิม. (2560). "การพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานกับการสร้างความรู้ด้วยตนเองสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี." วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้. (2556). **อนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้**. เข้าถึงเมื่อ 12 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก <http://ich.culture.go.th/images/stories/ich-pdf/2.1Convention-Safeguarding-Intangible-cultural-Heritage-Thai.pdf>
- อบเชย แก้วสุข. (2543). "รายงานผลการดำเนินงานประชุมปฏิบัติการถ่ายทอดความรู้ของภูมิปัญญา ท้องถิ่น และการเผยแพร่ความรู้ของสื่อมวลชน." ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อุบลราชธานี.
- อภิสิทธิ์ ไล่ศัตรูไกล. (2552). "Creative Economy Mapping ระบบเศรษฐกิจใหม่." **Brand Age Essential 3**: 22-23.
- อลงกต ยาวิละภาศ. (2561). "การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่ององค์ประกอบศิลป์และความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดหมวกหกใบ ร่วมกับการวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์." วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อลิสรา รามโกมพ. (2556). **วิถีชีวิตชาวมอญเกาะเกร็ด เต่าเผาโบราณ : เปรียบเทียบระหว่างเต่าหลังเต่าที่เกาะเกร็ด กับเต่าเรียงที่เมืองศรีษะขันธ์**. กรุงเทพฯ: สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- อังศุธร อังคะนิต. (2556). "ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนนอกระบบแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาการเล่นพื้นบ้านที่ผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กในชุมชน." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2560). **หลักการสอน**. โอเดียนสโตร์: กรุงเทพฯ.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). **แนวทางการสอนและสร้างสรรค์กิจกรรมขั้นสูง**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- อุมาพร อ่อนคำ. (2561). "การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างทักษะอาชีพในท้องถิ่น ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาโยธธา." **วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม** 5, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 279-288.
- เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. (2564). "การพัฒนาแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา." วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี สาขาวิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เอกอมร ภัทรกิจพงษ์. (2560). "การพัฒนาเกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์รายวิชาศิลปะศึกษานิพนธ์ประเภทงาน

วิจัยศิลปะ." วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 45, 4 (ตุลาคม-ธันวาคม): 242-255.

ภาษาต่างประเทศ

Aflatoony Leila, Wakkary Ron, & Neustaedter Carman. (2018). "Becoming a design thinker: assessing the learning process of students in a secondary level design thinking course." **International Journal of Art & Design Education** 37, 3: 438-453.

Alexander Romiszowski. (1981). **Designing instructional systems: Decision making in course planning and curriculum design**. New York: Nichols.

Arens William. (1997). **Contemporary advertising**. New York: McGraw-Hill.

Bakalli Marlen. (2014). "The Creative Ecosystem: Facilitating the Development of Creative Industries." **Vienna, Austria Working Paper** 08/2014: 43.

Barsalou Lawrence. (2017). "Define Design Thinking." **She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation** 3, 2: 102-105.

Brown Tim. (2009). **Change by Design**. New York: Harper Collins Publisher.

Burnette Charles. (2005). **Seven Ways of Design Thinking: a Teaching Resource**. Accessed May 15. Available from <https://www.idesignthinking.com/aboutchuck.html?pagewanted=all>

Chematory & Harris. (1998). "Added Value: Its nature, Role and Sustainability." **European Journal of Marketing**: 39-56.

Cheri Sterman. (2015). **Teaching by design: Design thinking is a problem-solving strategy that help build student' 21st century skills**. Accessed May 15. Available from http://www.naesp.org/sites/default/TeachingByDesign_CCAC15.pdf

Cross Nigel. (2006). **Designerly Ways of Knowing**. London: Springer-Verlag.

Daniel Ling. (2015). **Complete Design Thinking Guide for Successful Professionals**. Singapore: Emerge Creatives Group LLP.

Dick Walter, Carey Lou, & Carey James. (2005). **The systematic Design of instruction**. Glenview, IL : Scott. Glenview: IL : Scott.

Diefenthaler Annette, Moorhead Laura, Speicher Sandy, Bear Charla, & Cerminaro Deirdre. (2017). "Thinking & Acting Like a Designer: How design thinking supports innovation in K-12 education." **Wise & Ideo** 6, 3 2022.

Education 4.0. (2016). **Education 4.0 Learning era for innovation**. Accessed May 15. Available from <https://drive.google.com/file/d/BwWHYRUKUKybMm5FaE0wOFTanM/view>.

Enock Swanzy-Impraim. (2023). "Exploring creative pedagogical practices in secondary visual arts programmes in Ghana." **The Curriculum Journal** 34, 4: 558-577.

Fransisca Ditawati Nur Pamenang. (2021). "Local Wisdom in Learning as an Effort to Increase Cultural Knowledge: Students Perception as Prospective Teachers " **International Journal of**

Indonesian Education and Teaching 5, 1: 93-101.

- Guaman-Quintanilla. (2023). "Impact of design thinking in higher education: a multi-actor perspective on problem solving and creativity." **International Journal of Technology and Design Education** 33, 1: 217-240.
- Henard David, & Szymanski David. (2001). "Why some new products are more successful than others." **Journal of Marketing Research** 38, 3: 362-375.
- Hendricks Sharief, Conrad Nailah, Douglas Tania, & Mutsvangwa Tinashe. (2018). "A modified stakeholder participation assessment framework for design thinking in health innovation." **Healthcare** 6, 3: 191-196.
- Henriksen Danah, Richardson Carmen, & Mehta Rohit. (2017). "Design thinking: A creative approach to educational problems of practice." **Thinking Skills and Creativity** 26: 140-153.
- Hesmondhalgh David. (2002). **The Cultural Industries**. London.
- Horyna Larry, & Decker Larry. (1991). **Community education principles**. Accessed May 21. Available from http://fscsp.dpi.wi.gov/fscsp_ceprin
- Howkins John. (2001). **The Creative Economy: How People Make Money from Ideas**. London: Penguin Publishing.
- Hsu-Chan Kuo. (2022). "The Impact of Design Thinking PBL Robot Course on College Students' Learning Motivation and Creative Thinking." **EEE Transactions on Education** 65, 1: 124-131.
- Ibrahim Mona. (2010). "The use of community-based learning in educating college students in Midwestern USA." **Procedia - Social and Behavioral Sciences** 2, 2: 392-396.
- Ideo Toolkit. (2012). **Design Thinking for Educators**. Accessed May 21. Available from http://sites.education.uky.edu/nxgla/files/2014/11/DTtoolkit_v1_062711.pdf
- Introduction to Community-Based Learning. (2013). **Introduction to Community-Based Learning**. Accessed May 21. Available from http://en.wikivrsity.org/wiki/introduction_to_Community-Based-Learning
- Jochen Schweitzer. (2016). "The design thinking mindset: An assessment of what we know and what we see in practice." **Journal of Design, Business & Society** 2, 1: 71-94.
- John Dewey. (2005). **How we think: a restatement of the relation of reflective thinking and the educational process**. NY: D. C Heath.
- John M. Cohen and Norman Uphoff. (1980). "Participation's Place in Rural Development: Seeking Clarity Through Specificity." **World Development** 8: 213-228.
- John W. Best. (1997). **Research in Education**. New Jersey: Prentice hall Inc.
- Joyce Bruce, Weil Marsha, & Calhoun Emily. (2000). **Models of Teaching**. 6. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Joyce Bruce, Weil Marsha, & Calhoun Emily. (2009). **Models of teaching**. Boston: MA: Pearson

Education, Inc.

- Krathwohl. (1973). **Taxonomy of educational objectives : the classification of educational goals handbook II : affective domain**. London: Longman.
- Kruse Kevin. (2011). **Instruction to Instruction Design and ADDIE Model**. Accessed May 21. Available from http://www.e-learningguru.com/artcles/art_1.htm
- Lawson Bryan. (2012). **What Designers Know**. New York: Routledg.
- Lloyd Peter. (2013). "Embedded creativity: teaching design thinking via distance education." **International Journal of Technology and Design Education** 23, 3: 749-765.
- Lowenfeld Viktor, & Brittain Lambert. (1987). **Creative and Mental Growth**. New York: Macmillan.
- Melaville Atelia, Berg Amy, & Blank Martin. (2015). **Community-based learning : Engaging students for success and citizenship. Partnerships/Community. Paper 40**. Accessed May 15. Available from <http://digitalcommons.unomaha.edu/slcepartnerships/40>
- Nova Scotia Department of Education and Early Childhood Development. (2013). **Community Based Learning a resource for school**. Canada: Department of Education and Early Childhood Development.
- Nur Hasanah. (2023). "The influence of lesson study for learning community based learning on students' creative thinking ability." **AIP Publishing** 2588, 1.
- Owens Thomas, & Wang Changhua. (1996). **Community-Based Learning : A Foundation for Meaningful Educational Reform**. University of Nebraska Omaha.
- Ozadar Selim. (2016). **Design Thinking in Architecture**. Accessed May 15. Available from <https://medium.com/akka-architects/design-thinking-in-architecture-db83284cde97>.
- Paul Eggen & Don Kauchak. (2006). **Strategies and Models for Teachers: Teaching content and thinking Skills**. Boston: Pearson.
- Plattner Hasso. (2013). "An introduction to design thinking." Institute of Design at Stanford: 1- 15.
- Pratt Andy. (2008). "Creative cities: the cultural industries and the creative class." **Swedish society for anthropology and geography** 90, 2 (June): 107-117.
- Putri Kemala Dewi Lubis. (2022). "Development of Team-Based Project-Based Blended Learning Model to Increase Student Creativity in Creative Economy Courses". Proceedings of the 4th International Conference on Innovation in Education, Science and Culture, ICIESC 2022, Medan, Indonesia.
- R.N. & Magliaro Shambaugh, S.L. (1997). **Mastering the possibilities: A process approach to instructional design**. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Roulac. (2006). "Real Estate Value: Creation/Destruction." **Journal of Property Investment and Finance** 6, 24: 474-489.
- Schon Donald. (1995). **The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action**. Michigan:

Arena.

- Seels Barbara, & Glasgow Zita. (1990). **Exercise in Instructional Design**. Merrill Publishing Company
Bell & Howell Information Company: Columbus, Ohio 4321.
- Simon Herbert. (2009). **Understanding the Natural and Artificial Worlds**. Oxford: Berg: Design
Studies: A Reader.
- Siti Mastura Baharudin. (2022). "The Effectiveness of Schoology on Student's Creative Thinking Skills
in Visual Art Subject " **Journal of Positive School Psychology** 6, 3: 4988–4999.
- Thomas K. F. Chiu. (2023). "Using Self-Determination Theory to Explain How Community-Based
Learning Fosters Student Interest and Identity in Integrated STEM Education." **International
Journal of Science and Mathematics Education** 21, 1: 109-130.
- Throsby David. (2007). **Cultural Industries Seminar Network, Modelling the creative/Cultural
Industries in Seminar on "New Direction in Research: Substance**. Edinburgh.
- Torsten H. Nilson. (1992). **Value-Added Marketing. Marketing Management for Superior Results**.
London: McGraw-Hill.
- Tyler Ralph. (1950). **Basic Principles of curriculum and Instruction** Basic Principles of curriculum
and Instruction. Chicago: The University of Chicago press.
- Uk Department Of Culture. (2001). **The Creative Industries Mapping Document**. London: Media
and Sport.
- Uk Design Council. (2017). **The double diamond process model**. Accessed May 15. Available from
<http://www.designcouncil.org.uk/designprocess>
- Unctad. (2008). **Creative Economy Report 2008**. Accessed May 15. Available from
<http://www.unctad.org/Templates/StartPage.asp?intItemID=2068>,
- Unesco. (2008). **The 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics (DRAFT)**. Montreal.
- Waller David. (2012). **Pricing strategies for success**. Accessed December 7. Available from
http://europe.chinadaily.com.cn/epaper/2012-09/28/content_15790137.htm
- Wipo. (2013). **Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-based Industries**
Geneva.
- Young Grant. (2010). "Design thinking and sustainability." **Zumio Meaningful Innovation** 61: 1- 27.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. อาจารย์ ดร.สุวิมล สพฤกษ์ศรี คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนทัศนศิลป์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภินิศา จิตรกร คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและประเมินผลการศึกษา

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ทรงคุณวุฒิในการสัมภาษณ์

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1)

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา ภูจีบ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทนธร บรรจงปรี คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น

อาจารย์ ดร. วิฑูรย์ คุ่มหอม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปินทัศนศิลป์

รองศาสตราจารย์นาวิน เปี้ยดกลาง คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านปราชญ์ท้องถิ่น

คุณสุทัตตา ฤทธิเดช โรงงานเครื่องปั้นดินเผาป่าตุ่ม จังหวัดนนทบุรี

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านผู้บริหารโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. อาจารย์อัญชลี ภูประเสริฐ | ผู้อำนวยการ
โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ |
| 2. อาจารย์ณัฐวุฒิ สกุนี | หัวหน้าฝ่ายวิชาการ
โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ |

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านครูผู้สอนทัศนศิลป์

- | | |
|-------------------------|---------------------------------------|
| 1. อาจารย์ฐิธา แก้วพฤษ | โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี |
| 2. อาจารย์สมัย จันดาศรี | โรงเรียนราชวินิต นนทบุรี |
| 3. อาจารย์อารยา แซ่ลื้อ | โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ หอวัง นนทบุรี |

ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1)

การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการสนทนากลุ่ม

(Focus Group Discussion: FGD)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอน

- | | |
|---|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.กรัณย์พล วิวรรธมมงคล | คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปณิทัต นัจนฤตย์ | คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์

- | | |
|---|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา ภูจีบ | คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทนัธร์ บรรจงปรุ | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง |

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1. อาจารย์ ดร.วิฑูรย์ คุ้มหอม | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| 2. อาจารย์ ดร.ศรวิพรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ | ครู วิทยฐานะเชี่ยวชาญ (คศ.4)
โรงเรียนบ้านปล่องเหล็ก |

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา

- | | |
|--|---|
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำเพชร นาสารีย์ | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง
(ฝ่ายมัธยม) |
|--|---|

**ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้
ขั้นตอนที่ 5 การรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้
โดยการสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)**

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา ทองนิล คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณรายณ์ ทรัพย์แสนดี คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริก้อย ชูตาทิวีสวัสดิ์ คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพงษ์ เพี้ยศิริ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านครูผู้สอนทัศนศิลป์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์มงคล สุวรรณชาติ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2. อาจารย์กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
(มัธยมศึกษา)
3. อาจารย์ฐานีย์กัลยาณ์ ชัยพัฒน์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง
(ฝ่ายมัธยม)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านครูผู้สอนภูมิปัญญาท้องถิ่น

- อาจารย์เอกชัย ภูมิระรื่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
(มัธยมศึกษา)



ภาคผนวก ข
หนังสือขอตกลงเครื่องมือวิจัย

ที่ อว 8612/2490



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

19 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

ด้วย นายสรล สุวรรณ รหัสประจำตัว 640630056 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารูปแบบ
การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานที่สอดคล้องกับวัฒนธรรม
เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย " มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4-6 เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดแจ้งผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ
เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติกรแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์
โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/๒๑๒๔



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๒๑ กันยายน 2566

เรื่อง ขอตกลงเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

ด้วย นายสรล สุวรรณ รหัสประจำตัว 640630056 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย" มีความประสงค์จะขอตกลงเครื่องมือวิจัยกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นักศึกษาดังกล่าวได้ทดลองเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์
โทร.0 3425 5095

หนังสือแสดงความยินยอมการเข้าร่วมในโครงการวิจัย

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว..... ซึ่งเป็น
 ผู้ปกครองของ ด.ช./ด.ญ./นาย/นางสาว
 ยินดีอนุญาตให้นักเรียนในความปกครองของข้าพเจ้าเข้าร่วมการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการ
 จัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์
 ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้าพเจ้าได้รับทราบข้อมูลและคำอธิบายเกี่ยวกับการวิจัยนี้แล้ว และทำความเข้าใจกับอย่าง
 ถ่องถ้วนในการตัดสินใจว่าจะเข้าร่วมการศึกษาวิจัยนี้หรือไม่

ข้าพเจ้าทราบว่าผู้วิจัยมีความยินดีที่จะตอบคำถามประการใดที่นักเรียนอาจจะมีได้ตลอด
 ระยะเวลาการเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะที่เกี่ยวกับนักเรียนในความ
 ปกครองของข้าพเจ้าเป็นความลับ และจะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปแบบที่เป็นสรุปผลการวิจัย สามารถ
 นำรูปภาพนักเรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนไปเผยแพร่ได้ ผู้วิจัยจะปฏิบัติในสิ่งที่
 ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อร่างกาย หรือจิตใจของนักเรียนในความปกครองของข้าพเจ้าตลอดการวิจัยนี้
 และรับรองว่าหากเกิดมีอันตรายใด ๆ จากการวิจัยดังกล่าว นักเรียนในความปกครองของข้าพเจ้าจะ
 ได้รับการดูแลรักษาอย่างเต็มที่

ข้าพเจ้ายินยอมให้นักเรียนในความปกครองของข้าพเจ้าเข้าร่วมการวิจัยโดยสมัครใจ และ
 สามารถถอนตัวจากการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้โดยไม่มีผลกระทบต่อสิทธิการรักษาพยาบาลหรือสิทธิอื่น ๆ
 ที่นักเรียนในความปกครองของข้าพเจ้าจะได้รับ ในกรณีที่เกิดข้อข้องใจหรือปัญหาที่นักเรียนในความ
 ปกครองของข้าพเจ้าต้องการปรึกษากับผู้วิจัย ข้าพเจ้าสามารถติดต่อกับผู้วิจัย คือ นายสรล สุวรรณ
 ได้ที่โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ 082- 0078012

โดยการลงนามนี้ข้าพเจ้าไม่ได้สละสิทธิ์ใด ๆ ที่ข้าพเจ้าพึงมีตามกฎหมาย

ลายมือชื่อผู้ปกครอง วันที่.....

(.....)

ลายมือชื่อผู้ให้ข้อมูลการวิจัย วันที่.....

(.....)

ลายมือชื่อพยาน วันที่.....

(.....)



ภาคผนวก ค
เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การวิจัย
(Research : R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร
2. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ
3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 1
สำหรับผู้บริหารโรงเรียน

**แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ข้อมูลความคิดเห็นจากผู้ให้สัมภาษณ์
เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการ
ออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....
2. สถานที่ทำงาน.....
3. ตำแหน่ง ผู้บริหารโรงเรียน หัวหน้าฝ่ายวิชาการ
4. ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี ความเชี่ยวชาญด้าน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์ผู้บริหารโรงเรียน

1. ท่านมีนโยบายหรือแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
อย่างไร
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ควรนำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการ
จัดการเรียนรู้ขั้นตอนใด อย่างไร
3. ท่านคิดว่าลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์
ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร หรือมีขั้นตอนอย่างไรบ้าง
4. ท่านคิดว่าการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตาม
แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะการประเมิน เครื่องมือ และเกณฑ์เป็นอย่างไร
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้ อย่างสมบูรณ์

ผู้สัมภาษณ์

(วันที่/...../.....)



แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 2
สำหรับครูผู้สอนทัศนศิลป์

**แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ข้อมูลความคิดเห็นจากผู้ให้สัมภาษณ์
เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการ
ออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....
2. สถานที่ทำงาน.....
3. ตำแหน่ง ครูผู้สอนทัศนศิลป์
4. ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี ความเชี่ยวชาญด้าน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์ครูผู้สอนทัศนศิลป์

1. การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนของท่าน ท่านจัดการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์ผลงาน
ทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือไม่ อย่างไร (หากไม่ได้จัด ท่านมีแนวทางหรือวางแผนในการ
ส่งเสริมเรื่องดังกล่าวอย่างไร)
2. ท่านคิดว่าลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ชิ้นงาน/ภาระงาน ที่ส่งเสริมการ
ออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร หรือมี
ขั้นตอนอย่างไรบ้าง
3. ท่านคิดว่า การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตาม
แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะการประเมิน เครื่องมือและเกณฑ์ เป็นอย่างไร
4. ท่านคิดว่าครูผู้สอนและผู้เรียนควรมีบทบาทอย่างไร ที่ทำให้การออกแบบงานทัศนศิลป์
ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เรียนประสบความสำเร็จ
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้ อย่างสมบูรณ์

ผู้สัมภาษณ์

(วันที่/...../.....)



แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 3
สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอน

**แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ข้อมูลความคิดเห็นจากผู้ให้สัมภาษณ์
เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการ
ออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....
2. สถานที่ทำงาน.....
3. ตำแหน่ง ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิ
ปัญญาท้องถิ่น
4. ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี ความเชี่ยวชาญด้าน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์และการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น

1. ถ้าหากต้องการพัฒนาให้นักเรียนสามารถออกแบบงานทัศนศิลป์หรือมีกระบวนการ
สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ได้ ควรมีหลักการ แนวคิดหรือขั้นตอนในการพัฒนาผู้เรียนอย่างไร
2. ท่านคิดว่าวิธีการจัดการความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน
ควรเป็นอย่างไร
3. ท่านคิดว่าผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนควรเป็น
อย่างไร
4. ท่านคิดว่าลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และการวัดประเมินผล
ที่ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะเป็น
อย่างไร
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้ อย่างสมบูรณ์

ผู้สัมภาษณ์

(วันที่/...../.....)



แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 4
สำหรับศิลปินทัศนศิลป์
และปราชญ์ท้องถิ่น

**แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ข้อมูลความคิดเห็นจากผู้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....
2. สถานที่ทำงาน.....
3. ตำแหน่ง ศิลปินทัศนศิลป์ ปราชญ์ท้องถิ่น
4. ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี ความเชี่ยวชาญด้าน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์ศิลปินทัศนศิลป์และปราชญ์ท้องถิ่น

1. ท่านคิดว่าขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น มีขั้นตอนอย่างไรบ้าง ควรให้ความสำคัญกับขั้นตอนใด เพราะเหตุใด
2. ท่านคิดว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ให้มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตนเองควรมีแนวทางเป็นอย่างไร
3. ท่านคิดว่าวิธีการเพิ่มคุณค่าและมูลค่าของผลงานศิลปะ/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นควรมีแนวทางเป็นอย่างไร
4. ท่านคิดว่าผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนควรเป็นอย่างไร
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้ อย่างสมบูรณ์

ผู้สัมภาษณ์

(วันที่/...../.....)

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปลาย

แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนั้น จึงขอให้นักเรียนให้ข้อมูลตามความเป็นจริง โปรดตอบทุกข้อโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็น แบบสอบถามความต้องการมี 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดการจัดการเรียนรู การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ระดับชั้น 1) มัธยมศึกษาปีที่ 4 2) มัธยมศึกษาปีที่ 5 3) มัธยมศึกษาปีที่ 6
2. เพศ 1) ชาย 2) หญิง
3. แผนการเรียน โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 ความต้องการ ความสนใจ เกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาการจัดการจัดการเรียนรู การวัดผลประเมินผล สื่อการสอน ชิ้นงานหรือภาระงาน และการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1. ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนต้องการให้มีวิธีการสอนรูปแบบใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) ศึกษาด้วยตนเอง (Self-Study Method)
- 2) การใช้กิจกรรม (Self-Activity Method)
- 3) ลงมือปฏิบัติ (Practice)
- 4) การสาธิต (Demonstration Method)
- 5) ศึกษานอกสถานที่ (Field Trip)
- 6) ใช้กิจกรรมในแหล่งชุมชน (The use of Community activities)
- 7) เน้นประสบการณ์ (Art Approached Experimentally)
- 8) มีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model)
- 9) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

2. นักเรียนต้องการเรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) หัตถกรรม (เช่น เครื่องปั้นดินเผา, ตอกกระดาศ)
- 2) ประเพณีและวัฒนธรรม (เช่น การแต่งกาย)
- 3) อาหารพื้นบ้าน (เช่น อาหารคาว, อาหารหวาน)
- 4) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

3. นักเรียนต้องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในลักษณะใด

3.1 ชิ้นงานหรือภาระงาน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 3.1.1 ชิ้นงาน 1) ตัวต้นแบบ 2) ผลงานจริงสมบูรณ์
- 3) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

- 3.1.2 ภาระงาน 1) ออกแบบภาพร่าง 2) นำเสนอกระบวนการ
- 3) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

3.2 ประเภทของงานศิลปะที่สนใจ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) จิตรกรรม 2) ประติมากรรม
- 3) ภาพพิมพ์ 4) ศิลปะสื่อผสม
- 5) ศิลปะการจัดวาง 6) ดิจิทัลอาร์ตและมัลติมีเดีย
- 7) ผลิตภัณฑ์ 8) เครื่องประดับ
- 9) นิเทศศิลป์ 10) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

4. นักเรียนต้องการเรียนรู้จากสื่อ/แหล่งเรียนรู้ใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

4.1 แหล่งความรู้จากบุคคล

- 1) ศึกษาด้วยตนเอง 2) ครูผู้สอน
- 3) วิทยากรจากภายนอก 4) ประชาชนท้องถิ่น

4.2 แหล่งเรียนรู้

- 1) ในห้องเรียน/ห้องสมุด 2) นอกห้องเรียน/ศูนย์เรียนรู้ชุมชน
- 3) พิพิธภัณฑ์/หอศิลป์ 4) วัด/ สถานที่ประวัติศาสตร์
- 5) สื่อออนไลน์ 6) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

4.3 สื่อการเรียนรู้

- 1) สื่อที่เป็นของจริง / ผลงานศิลปะ 2) สื่อประเภทสิ่งพิมพ์
- 3) สื่อเทคโนโลยี / โสต-ทัศนอุปกรณ์ 4) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

5. นักเรียนต้องการให้มีการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

5.1 นักเรียนต้องการให้มีวิธีการประเมินอย่างไร

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1) ประเมินภาคปฏิบัติ | <input type="checkbox"/> 2) ประเมินจากการตรวจผลงาน |
| <input type="checkbox"/> 3) ประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน | <input type="checkbox"/> 4) ประเมินจากการจัดนิทรรศการ |
| <input type="checkbox"/> 5) อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... | |

5.2 นักเรียนต้องการให้ใครมีส่วนร่วมในการประเมิน

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1) ประเมินตนเอง | <input type="checkbox"/> 2) เพื่อนประเมินเพื่อน |
| <input type="checkbox"/> 3) ครูผู้สอน | <input type="checkbox"/> 4) ผู้ปกครอง |
| <input type="checkbox"/> 5) วิทยากร/ปราชญ์ท้องถิ่น | <input type="checkbox"/> 6) ชุมชน |
| <input type="checkbox"/> 7) ประเมินผ่านสื่อออนไลน์ | <input type="checkbox"/> 8) อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... |

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....



ขอบคุณครับ

ผู้วิจัย

ภาคผนวก ง
เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา
(Development : D1) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. ประเด็นสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
2. แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
3. แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้
4. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
5. แบบประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือประเมินประสิทธิผล



ประเด็นสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ-สกุล.....
 2. สถานที่ทำงาน.....
 3. ตำแหน่งหน้าที่.....
 4. ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี
 5. วุฒิการศึกษา.....สาขา.....
- มหาวิทยาลัย.....

ตอนที่ 2 ประเด็นสนทนากลุ่มเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. ท่านคิดว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
 - 1.1 หลักการของรูปแบบ
 - 1.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบ
 - 1.3 กระบวนการเรียนรู้
 - 1.4 การวัดและประเมินผล
 - 1.5 เงื่อนไขความสำเร็จ
2. ความเป็นไปได้ของการนำรูปแบบไปใช้
3. ท่านคิดว่าคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
4. ท่านคิดว่าแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม



แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับ
ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง โปรดประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เครื่องหมาย

✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินคะแนนความเหมาะสม ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. หลักการของรูปแบบ					
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ					
3. กระบวนการการเรียนรู้					
3.1 ^{ขั้น} สร้าง ^{ความ} เข้าใจ					
3.1.1 ^{ขั้น} วางแผน ^{สำรวจ} ชุมชน					
3.1.2 ^{ขั้น} เรียนรู้ ^{ชุมชน}					
3.1.3 ^{ขั้น} สะท้อน ^{คิด} เรียนรู้ ^{ชุมชน}					
3.2 ^{ขั้น} สร้าง ^{ความคิด}					
3.3 ^{ขั้น} สร้าง ^{ต้นแบบ}					
3.4 ^{ขั้น} ตรวจสอบ					
3.4.1 ^{ขั้น} ประเมิน ^{ผลการ} เรียนรู้ ^{ชุมชน}					
4. การวัดและประเมินผล					
5. เงื่อนไขความสำเร็จ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)



แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง โปรดประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของคู่มือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินคะแนนความเหมาะสม ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
 ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
 ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. สาระสำคัญในคู่มือ					
1.1 แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้					
1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
1.3 แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ในรูปแบบการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้					
1.4 นิยามศัพท์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
1.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
1.6 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1.7 คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้					
1.8 แผนการจัดการเรียนรู้					
1.9 เครื่องมือวัดและประเมินผล					
2. รายละเอียดในคู่มือ					
มีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้นำไปใช้เข้าใจและสามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพเกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียน บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)



แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง โปรดประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
ระดับความเหมาะสม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินคะแนนความเหมาะสม ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมครบถ้วน					
2. ผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้					
3. สาระสำคัญ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
4. สาระการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
5. จุดประสงค์การเรียนรู้					
5.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล					
5.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน					
6.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้					
6.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน					
7.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้					
7.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
8. ชิ้นงาน/ภาระงาน					
8.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้					
8.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
9. การวัดและการประเมินผล					
9.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการวัด/เครื่องมือ/เกณฑ์					
9.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
10.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน					
10.2 กิจกรรมการจัดเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
11. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้					
11.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
11.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้					

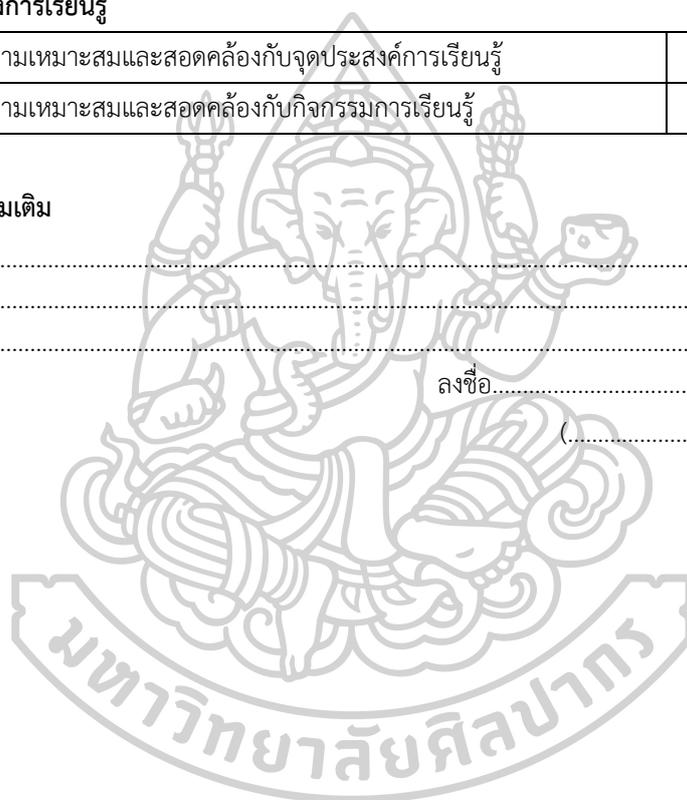
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)





แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมิน
ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้อง โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสอดคล้อง ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินคะแนนความสอดคล้อง ดังนี้ +1 หมายถึง สอดคล้อง 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ -1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

รายการประเมิน					ระดับความสอดคล้อง		
					+1	0	-1
รายการประเมิน		ระดับคะแนน					
		3	2	1			
ทุนทางวัฒนธรรม	นำทุนทางวัฒนธรรม เช่น ความเชื่อ ภูมิปัญญา วัสดุท้องถิ่น หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นธีมหรือใช้ในการสร้างสรรค์	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 3 รายการ	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 2 รายการ	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 1 รายการ			
ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิมและน่าสนใจ	สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิม และน่าสนใจ	สร้างผลงานจากการต่อยอด ดัดแปลง ประยุกต์สิ่งที่มีอยู่เดิมให้มีความแปลกใหม่	สร้างผลงานจากการเลียนแบบ ดัดแปลง ประยุกต์สิ่งที่มีอยู่เดิมเพียงเล็กน้อย			
ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น มีองค์ประกอบของการประเมินงานทัศนศิลป์ ได้แก่ การสื่อความหมาย ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ การแสดงออก การจัดองค์ประกอบศิลป์ ความประณีต	มีองค์ประกอบ 5-6 รายการ	มีองค์ประกอบ 3-4 รายการ	มีองค์ประกอบ 1-2 รายการ			
มูลค่าเพิ่ม	สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน โดยมีหัวข้อเกี่ยวกับ ความต้องการ ตัวผลิตภัณฑ์ วัตถุดิบ วิธีการกระบวนการผลิต บรรจุภัณฑ์ การบริการ การสร้างแบรนด์ หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างมูลค่าเพิ่ม	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 3 รายการ	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 2 รายการ	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 1 รายการ			
คุณค่าของศิลปะ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ ได้แก่ ด้านความรู้สึกรู้สึก ด้านเนื้อหา ด้านรูปทรง ด้านการสร้างสรรค์ ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความเป็นเอกลักษณ์	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 5-6 รายการ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 3-4 รายการ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 1-2 รายการ			



แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้องโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสอดคล้อง ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินคะแนนความสอดคล้อง ดังนี้ +1 หมายถึง สอดคล้อง 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ -1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

รายการประเมิน				ระดับความสอดคล้อง					
				+1	0	-1			
รายการประเมิน				ระดับคะแนน					
				3	2	1			
กระบวนการศึกษาชุมชน	1. เตรียมตัวลงพื้นที่ มีการเตรียมประเด็น เครื่องมือ วางแผน 2. ลงพื้นที่ มีการเก็บรวบรวมข้อมูล สัมภาษณ์ บันทึก เข้าร่วมกิจกรรม 3. หลังลงพื้นที่ มีการจัดการข้อมูล นำเสนอ สะท้อนคิด	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ					
ที่มาของแรงบันดาลใจจากชุมชน	1. กำหนดหัวข้อและที่มาของการสร้างสรรค์ 2. อธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจจากชุมชนได้ชัดเจน 3. สืบค้นและนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ					
สร้างแนวความคิด	1. เขียนกรอบแนวคิด เรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) เนื้อหา (Content) ตรงตามหัวข้อ 2. กำหนดรูปแบบการแสดงออก ขอบเขตการสร้างสรรค์ 3. วางแผนการปฏิบัติงานและวิธีดำเนินการ	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ					
ออกแบบภาพร่าง	1. ออกแบบภาพร่างสอดคล้องกับที่มาและแนวคิดที่วางไว้ 2. นำเสนอภาพร่างที่หลากหลาย มีตัวเลือกและความเป็นไปได้หลายแบบ 3. มีการแก้ไขและพัฒนาภาพร่างอย่างต่อเนื่อง	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ					
คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก	1. ทดลองสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการทางศิลปะ 2. นำวัสดุ สื่อ หรือเครื่องมือ มาใช้หรือเป็นเทคนิควิธีการเฉพาะตัวและโดดเด่น 3. ตัดสินใจเลือกแนวทางรูปแบบการสร้างสรรค์ที่เหมาะสม	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ					
สร้างสรรค์ผลงาน	1. ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ตามแผนที่วางไว้ 2. จัดวางองค์ประกอบศิลป์ตามหลักการออกแบบ 3. แก้ไขปัญหาและตรวจสอบความสมบูรณ์ของผลงาน	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ					
นำเสนอผลงาน	1. นำเสนออธิบายผลงานและกระบวนการสร้างสรรค์ได้ 2. จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน มีสื่อประชาสัมพันธ์ คำอธิบายผลงาน และสื่อนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง 3. สะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเอง	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ					



**แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน
ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน**

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้อง โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสอดคล้อง ซึ่งมีเกณฑ์การ
ประเมินคะแนนความสอดคล้อง ดังนี้ +1 หมายถึง สอดคล้อง 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ -1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

รายการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้				
เนื้อหาการจัดการเรียนรู้				
1.1 เนื้อหาการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์				
1.2 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน				
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีกระบวนการที่ทำให้นักเรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองได้				
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงจากปราชญ์ท้องถิ่น				
บรรยากาศการจัดการเรียนรู้				
1.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและการปฏิบัติงาน				
1.6 บรรยากาศการเรียนรู้ดึงดูดความสนใจ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม				
การวัดผลประเมินผล				
1.7 มีการประเมินผลงานโดยให้ตนเอง ครู หรือผู้อื่น ได้มีส่วนร่วมในการสะท้อนผลงาน				
1.8 มีการอธิบายเกณฑ์การวัดประเมินลักษณะของชิ้นงาน				
ประโยชน์ที่ได้รับ				
1.9 นักเรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์				
1.10 นักเรียนมีส่วนร่วมกับชุมชนนำแนวคิดท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้				
2. ด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน				
คุณค่าต่อตนเอง				
2.1 นักเรียนได้พัฒนาทักษะและมีความสุขในการทำงานศิลปะ				
2.2 นักเรียนมีความรู้สึกรักภูมิใจในผลงานของตนเอง				
2.3 นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และความคิดเห็นกับผู้อื่น				

รายการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
คุณค่าต่อชุมชน				
2.4 นักเรียนมีความภูมิใจในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง				
2.5 นักเรียนเห็นคุณค่าและตระหนักถึงการมีส่วนร่วมกับชุมชน				
2.6 นักเรียนอยากพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น				
คุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น				
2.7 นักเรียนเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด				
2.8 นักเรียนอยากศึกษาเพิ่มเติมและให้บุคคลใกล้เคียงได้เห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด				
2.9 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดควรแก่การอนุรักษ์ สืบทอด นักเรียนอยากที่จะมีส่วนร่วมสนับสนุน				
คุณค่าต่อศิลปะ				
2.10 ผลงานของนักเรียนมีรูปแบบทางศิลปะเป็นของตนเองมีเอกลักษณ์				
2.11 ผลงานของนักเรียนมีความงามจากการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์				
2.12 นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผลงาน				
คุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้				
2.13 ผลงานของนักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือมีคุณค่าต่อจิตใจ				
2.14 ผลงานที่นักเรียนสร้างขึ้นสามารถนำไปหารายได้เสริมได้				
2.15 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดสามารถต่อยอดในรูปแบบหรือแนวทางอื่น ๆ ได้				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

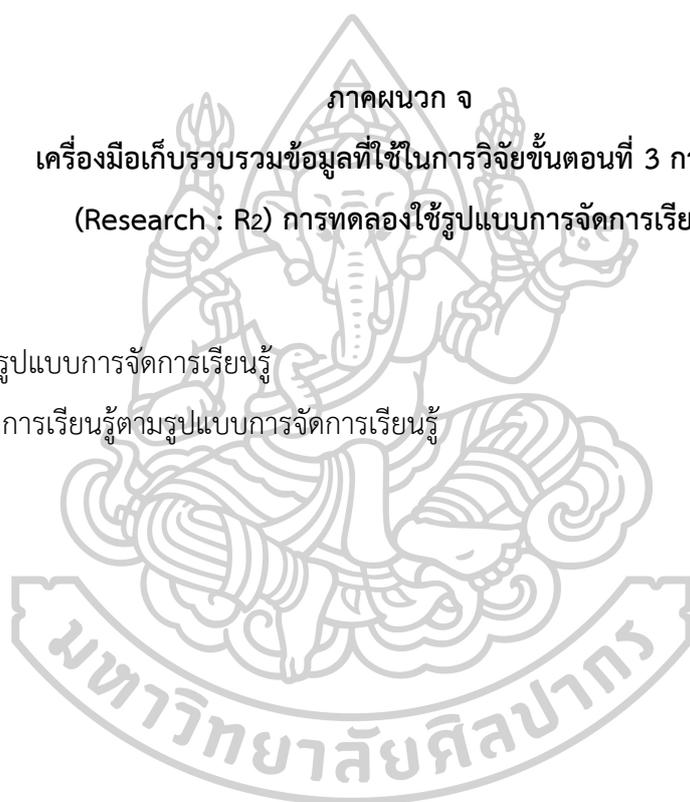
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ภาคผนวก จ
เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การวิจัย
(Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้



คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้
โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



สร้อย สุวรรณ



PDF FILE

นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาหลักสูตรและการนิเทศ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญ

	หน้า
คำชี้แจง.....	1
แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้.....	2
ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	4
แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	6
นิยามศัพท์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	9
องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	10
แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	14
เอกสารอ้างอิง.....	20
ภาคผนวก.....	22
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้.....	23
ภาคผนวก ข เครื่องมือวัดและประเมินผล.....	53



คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง

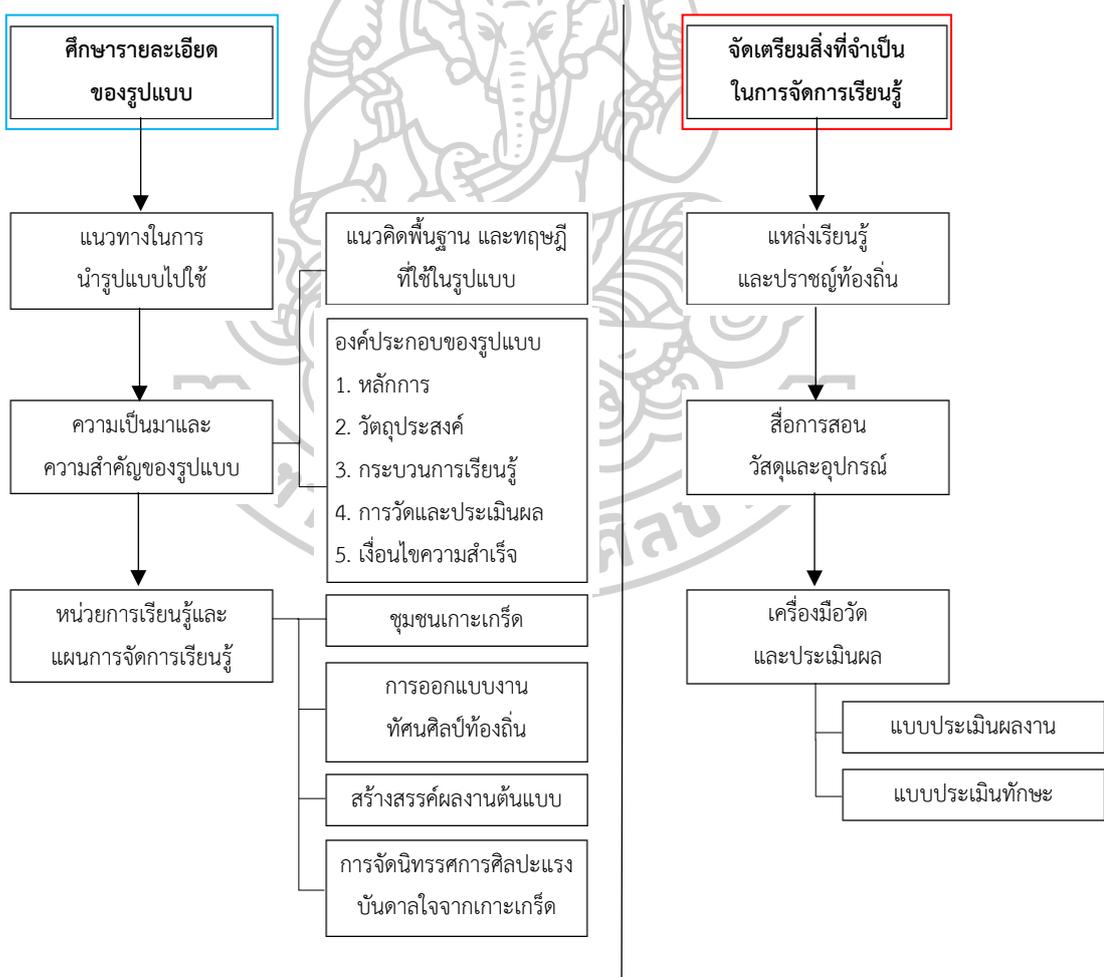
คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายฉบับนี้เป็นเอกสารที่อธิบายรายละเอียดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ที่ต้องการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ไปใช้ เข้าใจองค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนได้ทราบถึงสิ่งที่ควรศึกษาและจัดเตรียมเพื่อให้การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานนี้ บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบ ผู้ที่ต้องการนำไปใช้จึงควรศึกษาคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เข้าใจชัดเจนก่อน คู่มือฉบับนี้ประกอบด้วยสาระสำคัญ 6 ประการ ดังนี้

1. แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้
2. ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
3. แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้
4. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่
 - 4.1 หลักการ
 - 4.2 วัตถุประสงค์
 - 4.3 กระบวนการเรียนรู้
 - 4.4 การวัดและประเมินผล
 - 4.5 เงื่อนไขความสำเร็จ
5. แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่
 - 5.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุมชนเกาะเกร็ด
 - 5.2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
 - 5.3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
 - 5.4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด
6. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล จำนวน 2 เครื่องมือ ได้แก่
 - 6.1 แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
 - 6.2 แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้

การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นก่อนที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ จึงต้องทราบข้อควรปฏิบัติและแนวทางในการดำเนินการก่อนการ ใช้รูปแบบ ดังต่อไปนี้

ข้อควรปฏิบัติก่อนการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน



แผนภาพที่ 1 ข้อควรปฏิบัติก่อนการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model
มีรายละเอียดของข้อควรปฏิบัติ ดังนี้

1. ศึกษารายละเอียดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยมีการดำเนินงาน ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปใช้ เพื่อความเข้าใจและปฏิบัติได้เป็นแนวทางเดียวกัน

1.2 ศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ในรูปแบบ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การออกแบบงานทัศนศิลป์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น องค์ประกอบของรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เงื่อนไขความสำเร็จ ทำให้เห็นภาพความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ รวมทั้งมีความเข้าใจในคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษาหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุมชนเกาะเกร็ด หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงชุมชน หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)

- 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS)
- 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)
- 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)

2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)

- 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization)
- 2.2 ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas)

3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)

- 3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype Design)
- 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement)

4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)

- 4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)
- 4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE)

2. จัดเตรียมสิ่งที่จำเป็นในการสอน ดังนี้

- 2.1 จัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ของชุมชนและปราชญ์ท้องถิ่นในการให้ความรู้
- 2.2 จัดเตรียมสื่อการสอน วัสดุและอุปกรณ์ที่เสนอไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน

2.3 ศึกษาและจัดเตรียมเครื่องมือวัดและประเมินผลที่ใช้ในระหว่างและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ได้แก่ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ
ร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นต้นแบบทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะ คุณลักษณะ สมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพ และการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 จึงได้ปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม เพื่อให้คนมีความดีอยู่ใน ‘วิถี’ การดำเนินชีวิตและมีจิตสำนึกรวมในการสร้างสังคมที่น่าอยู่ โดยยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันได้มุ่งพัฒนาบนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการได้แก่ 1) “ต่อยอดอดีต” 2) “ปรับปรุงจจุบัน” และ 3) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ เช่นเดียวกับ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ได้กำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่า อย่างยั่งยืน” เพื่อมุ่งเสริมสร้างสังคมที่ก้าวหน้าพลวัตของโลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ โดยอยู่บนพื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อมและขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยนวัตกรรมที่เน้นการสร้างคุณค่า ซึ่งเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นแนวทางใหม่ในการให้ชีวิตหรือความหมายแก่อุตสาหกรรมการผลิต การบริการ การสร้างมูลค่าของผลผลิตที่เกิดจากการสร้างสิ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร โดยมีองค์ประกอบแนวคิดที่เน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยีนวัตกรรมสมัยใหม่ (John Hawkins, 2001) การใช้ชุมชนเป็นฐานในการพัฒนาประเทศ จึงเป็นหนึ่งในสาระสำคัญของยุทธศาสตร์ชาติที่สนับสนุนการพัฒนาบนฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม ให้ความสำคัญกับองค์ความรู้และภูมิปัญญาของกลุ่มชน สร้างความภาคภูมิใจในรากเหง้าของคนในท้องถิ่น และส่งเสริมบทบาทของสถาบันการศึกษาในการช่วยยกระดับคุณค่าที่หลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมให้เป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากได้

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ส่งเสริมการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้กับท้องถิ่นและสถานศึกษาได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น ส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนโดยจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ที่สะท้อนถึงความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีความสร้างสรรค์ ชื่นชมความงาม ถ่ายทอดความคิดจินตนาการผ่านผลงานทัศนศิลป์ เห็นคุณค่าต่อตนเอง เห็นคุณค่าต่องานศิลปะ และการปลูกฝังให้ตระหนักถึงคุณค่าของสังคมด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ในปัจจุบันการเรียนการสอนทัศนศิลป์เกี่ยวกับวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น จัดให้อยู่ในหน่วยการเรียนรู้ท้าย ๆ

ของรายวิชา จึงทำให้เนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย รูปแบบงานทัศนศิลป์ของชาติ และของท้องถิ่นตนเอง ถูกลดทอนเนื้อหาและลดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ เป็นเพียงการศึกษาในรูปแบบทฤษฎี ไม่ได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนมองว่าเป็นเนื้อหาที่ไกลตัวและไม่ตระหนักถึงคุณค่าของศิลปะไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2555) กล่าวว่า การจัดการศึกษาเพื่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยไม่แปลกแยกจากท้องถิ่นนั้นผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนการสอน จากการใช้ผู้เรียนเรียนจากหนังสือเพียงเล่มเดียวในห้องเรียนไปสู่การศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น โดยเพิ่มเติมเนื้อหาสาระ กระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพของท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของตนเองทั้งด้านชีวิต เศรษฐกิจ อาชีพ และสังคมอย่างลึกซึ้ง ทั้งสามารถนำประสบการณ์เหล่านั้นมาพัฒนาความเป็นอยู่ในชีวิต อาชีพ และสังคมให้ดียิ่งขึ้น

จากหลักการและเหตุผลดังที่ได้กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ มีทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งที่สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ สิ่งดีที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ ดังนั้นการสร้างสรรค์งานศิลปะต้องอาศัยทั้งกระบวนการคิดและทักษะฝีมือในการทำงาน จึงจำเป็นที่จะต้องสอนกระบวนการอย่างเป็นขั้นตอน ทั้งกระบวนการคิด ออกแบบ ตัดสินใจ และแก้ปัญหา ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างผลงานที่สร้างสรรค์และมีคุณภาพ ผู้วิจัยจึงพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการคิดทำความเข้าใจเพื่อให้ได้ความต้องการที่แท้จริง โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกัน (Collaborative) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Action-Oriented) และให้ความสำคัญกับคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (Human-Centric Approach) ให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ ๆ และพัฒนาทักษะกระบวนการ (Process Skill) อย่างสร้างสรรค์ เกิดการทดลองและตัดสินใจเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลือกที่เหมาะสม โดยการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) และ การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ผนวกเข้ากับหลากหลายทางวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และวิถีชีวิตความเป็นไทย นำเรื่องราว (Story) และเนื้อหา (Content) ของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชน มาสร้างความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ให้กับผลงาน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงร่วมกับชุมชน ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหา ความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรม เป็นรูปแบบการเรียนรู้สำคัญที่จะเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากคนในชุมชน ประชาชนท้องถิ่น ลงพื้นที่สำรวจสภาพชุมชน และเก็บรวบรวมข้อมูล สะท้อนคิดการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างการมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนรู้ถึงการเป็นเจ้าของ สามารถต่อยอดภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเอง สร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้

**แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้
โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดหลักการ ทฤษฎีต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิด หลักการ เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ที่เน้นให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ ๆ โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกัน (Collaborative) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Action-Oriented) และให้ความสำคัญกับคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (Human-Centric Approach) การคิดเชิงออกแบบเป็นกลยุทธ์ที่เสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้ผู้เรียนมีทักษะด้านความร่วมมือ การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม กระบวนการคิดที่หลากหลาย มีการทดลองและตัดสินใจเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลือกที่เหมาะสม และการประเมินผลการเรียนรู้ของวิธีการในสถานการณ์จริงจะช่วยให้เกิดการสร้างประสบการณ์ใหม่ นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ จากการศึกษากระบวนการของการคิดเชิงออกแบบของ เมย์ ศรีพัฒนาสกุล (2561); Hendricks (2017); Stanford d. School (2017); UK Design Council (2017); Ozadar (2016); IDEO Toolkit (2012); Burnette (2005)

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบของนักวิชาการสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)**
2. **ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)**
 - 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization)
 - 2.2 ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas)
3. **ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)**
 - 3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype Design)
 - 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement)
4. **ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)**

1.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community -Based Learning : CBL) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากชุมชน มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงร่วมกับชุมชน ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหา ความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติ เห็นคุณค่าของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ตระหนักถึงความสำคัญและความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชนของตนเอง จากการศึกษากระบวนการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของ วิโลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2561); มณฑล จันทร์แจ่มใส (2558); ประยูร บุญใช้ และ ภูมิพงศ์ จอมหงส์พิพัฒน์ (2558); ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557); ดิษยุทธิ์ บัวจุม และคณะ (2557); Introduction to Community-Based Learning (2013); Owens and Wang (1996)

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของนักวิชาการสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS)
2. ขั้นตอนเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)
3. ขั้นตอนสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)
4. ขั้นตอนประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE)

2. แนวคิด หลักการ เกี่ยวกับการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.1 การออกแบบงานทัศนศิลป์ เป็นกระบวนการออกแบบผลงานจากการคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดริเริ่มและพัฒนาผลงานอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อใช้ในการสื่อสารและแสดงออกทางความคิด ตอบสนองความต้องการของตนเองและสังคม ผ่านผลงานศิลปะที่ต้องใช้ความรู้ ทักษะและความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังต้องแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับคุณค่าทางสุนทรียภาพจะต้องตัดสินใจทั้งในด้านความคิด รูปแบบ เทคนิควิธีการ วัสดุ เครื่องมือ การเลือกใช้ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงจำเป็นต้องมีการวางแผนขั้นตอนกระบวนการออกแบบ จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของ สมพงษ์ เลิศวิมลเกษม (2563); ชลุต นิ่มเสมอ (2559); จตุรัตน์ กิรติวุฒิพงศ์ (2558); คณิศ ศิลสัตย์ (2558); ปราณีย์ ตัวอ้อม (2553); ปริญญา ทนันชัยบุตร (2553)

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักวิชาการสามารถสรุปได้ว่าเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) ที่มาของแรงบันดาลใจ (Inspiration)
- 2) สร้างแนวความคิด (Conception)
- 3) ออกแบบภาพร่าง (Sketch Design)
- 4) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก (Techniques and Expression)
- 5) สร้างสรรค์ผลงาน (Creation)
- 6) นำเสนอผลงาน (Presentation)

2.2 ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากพื้นเพความรู้ความสามารถ การคิดค้น รวบรวมจัดเป็นองค์ความรู้ที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต สังคมวัฒนธรรมของชุมชนและประวัติศาสตร์ของตน จนเกิด ผลผลิตที่มีประโยชน์ มีคุณค่า สามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต แก้ปัญหาสภาพแวดล้อมในบริบทของชุมชนให้มีความปกติสุขในท้องถิ่น โดยผ่านกระบวนการ สังคม ถ่ายทอด สืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น เป็นระยะเวลายาวนานจน เป็นแบบแผนที่ได้รับการยอมรับทั่วไป ปริญญา บัณฑิต (2561); วิภาพรธน์ พินลา (2560); พระราชบัญญัติ ส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (2559); วิวิธ วงศ์ทิพย์ (2557); อังศุธร อังคะนิต (2556) แนวคิด ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการศึกษา ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน (2557) กล่าวว่า โรงเรียนควรนำเนื้อหาสาระจากชุมชน ทั้งด้าน วิธีการ ประกอบอาชีพ ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเรียนรู้ในห้องเรียนอีกด้วย ทำได้โดย จัดเป็นบทเรียน รายวิชาและหลักสูตรสถานศึกษา โดยนำสาระของชุมชนเข้าไปบูรณาการในการจัดการเรียน การสอน การเรียนรู้ชุมชนเป็นการนำเอาเนื้อหาสาระในชุมชนมาเรียนรู้ ให้เกิดความรู้ความเข้าใจในตนเอง รู้จักสภาพ ความเป็นอยู่ เข้าใจความเป็นไปในชุมชนของตนจนทำให้เกิดความรักความภาคภูมิใจและรักหวงแหนความเป็น ชุมชนของตน

2.3 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ โดยนำทุนทาง วัฒนธรรม ทุนทางปัญญา การสั่งสมความรู้ของสังคมและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้มี ความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม มีขอบเขตและประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ประเภทตามองค์การความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา UNCTAD (2008) และสำนักงานคณะกรรมการ พัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (2552) ดังนี้ 1) ประเภทมรดกทาง วัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) 2) ประเภทศิลปะ (Arts) 3) ประเภทสื่อ (Media) 4) ประเภทงาน สร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) โดยเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นชุดของกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ ขับเคลื่อนไปบนฐานของทุนทางปัญญาโดยมีสินทรัพย์ที่สร้างสรรค์ (Creative Assets) เป็นองค์ประกอบร่วมในการ ขับเคลื่อนการพัฒนาไม่ว่าจะเป็นทักษะ ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ที่เชื่อมโยงกับทุนพื้นฐานทางสังคม โดยมี องค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรค์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำคัญ ประกอบด้วย 1) ทุนทางปัญญา 2) ทุนทาง วัฒนธรรม 3) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ 4) ทักษะและความสามารถ 5) นวัตกรรม เทคโนโลยี 6) สินค้าและบริการ 7) มูลค่าและคุณค่า ซึ่งประเด็นที่เป็นส่วนสำคัญที่สุดในกระบวนการขับเคลื่อนคือกระบวนการและวิธีการมอง “ทุนจากภายใน” ชุมชนและท้องถิ่นที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาซึ่งการต่อยอดสร้างสรรค์และสร้างมูลค่าเพิ่ม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะเป็น “อัตลักษณ์” ที่สำคัญในการสะท้อนความเป็นตัวตนของชุมชนและท้องถิ่น อันเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่ง ต่อความสำเร็จในการพัฒนาสังคมและชุมชนที่ยั่งยืน จากการศึกษาของ กนกวรรณ พวงประยงค์ (2561); สำนักงาน คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2559), พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556); ประเวศน์ มหารัตน์สกุล (2555); ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว (2554); อภิสิทธิ์ โล่ห์ตระกูล (2553); ปฤถต์ นัจนฤตย์ (2553);; อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ (2554); UNCTAD (2008); Hawkins (2001)

ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากนักวิชาการมาประยุกต์ใช้ในการวิจัย ดังนี้

- 1) ทูทางวัฒนธรรม
- 2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์
- 3) ทักษะศิลป์ท้องถิ่น
- 4) มูลค่าเพิ่ม
- 5) คุณค่าของศิลปะ

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอน ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด ประกอบด้วย 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ 2.2 ประเมินความคิด ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ ประกอบด้วย 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ ประกอบด้วย 4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน 4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขความสำเร็จ

ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การออกแบบหรือผลงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ความเชื่อ วิถีชีวิต ศิลปหัตถกรรมหรือนำวัตถุดิบท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นผลงานประเภทศิลปะ (Art) เป็นหลัก โดยมีขอบข่ายของผลงานได้แก่ ทัศนศิลป์ (Visual Art) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ โดยวัดได้จากแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ทูทางวัฒนธรรม 2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 3) ทักษะศิลป์ท้องถิ่น 4) มูลค่าเพิ่ม 5) คุณค่าของศิลปะ เกณฑ์การประเมินผลแบบรูบริค (Rubric Score) 3 ระดับ ซึ่งเกณฑ์การตัดสินพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้ 1) ดีมาก (2.51-3.00) 2) ดี (2.01-2.50) 3) พอใช้ (1.51-2.00) 4) ปรับปรุง (1.00-1.50)

ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ หมายถึง กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน จากความคิดความรู้สึกผ่านผลงานทัศนศิลป์ที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางศิลปะ รูปแบบการแสดงออก เทคนิควิธีการ การเลือกใช้สีวัสดุ โดยมีการวางแผนและขั้นตอนของการสร้างสรรค์เพื่อดำเนินการสร้างผลงานเป็นความสามารถของผู้เรียนที่มีทักษะและปฏิบัติตามกระบวนการ โดยวัดได้จากแบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ที่มาของแรงบันดาลใจ 2) สร้างแนวความคิด 3) ออกแบบภาพร่าง 4) คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก 5) สร้างสรรค์ผลงาน 6) นำเสนอผลงาน เกณฑ์การประเมินผลแบบรูบริค (Rubric Score) 3 ระดับ ซึ่งเกณฑ์การตัดสินพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้ 1) ดีมาก (2.51-3.00) 2) ดี (2.01-2.50) 3) พอใช้ (1.51-2.00) 4) ปรับปรุง (1.00-1.50)

การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การให้คนในชุมชนหรือคนในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ร่วมคิด ร่วมพัฒนา ร่วมใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้และความชำนาญ โดยร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ สำรวจความคิดเห็น ความต้องการและทรัพยากรของชุมชนเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนและชุมชน ซึ่งชุมชนจะเข้ามามีส่วนร่วมจัดการเรียนรู้อิงในชั้นวางแผนสำรวจชุมชน ชั้นเรียนรู้ชุมชน ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน ชั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน เป็นวิทยากรให้ความรู้ ถ่ายทอดโดยการบอกเล่า สาธิต ลงมือปฏิบัติ และเป็นผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะแลกเปลี่ยน

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

เรียนรู้ในการสะท้อนคิดและประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน

จากการศึกษาแนวคิด หลักการ และทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงได้นำมาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ชื่อรูปแบบว่า “4P4C Model” และมีองค์ประกอบของรูปแบบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขความสำเร็จ รายละเอียดดังนี้

1. หลักการ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบทำความเข้าใจ ศึกษาความต้องการของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการเรียนรู้จากชุมชนเป็นฐานให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้สำรวจวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความรู้และแรงบันดาลใจสร้างเป็นผลงานศิลปะด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์งานให้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในท้องถิ่นของตนเอง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. กระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการ โดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ ผลงาน วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS) เป็นการเตรียมความพร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำความเข้าใจร่วมกับชุมชน ผู้เรียนกำหนดประเด็นที่สนใจ วัตถุประสงค์และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน แบบบันทึกการเรียนรู้

1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL) ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน ประชาสัมพันธ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้หรือสิ่งที่สนใจจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ชุมชน

1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้หลังจากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูลอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการออกแบบ

2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P) เป็นขั้นตอนระดมความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับมุมมอง วิธีการหรือแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการที่กำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เป็นรูปธรรมแสดงถึงความเป็นไปได้ก่อนสร้างต้นแบบปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ดังนี้

2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization) เป็นการเรียงลำดับความสำคัญของแต่ละความคิดจากข้อมูลและความต้องการที่ได้มาจัดความสัมพันธ์ของกลุ่มความคิดเข้าด้วยกัน

2.2 ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas) เป็นการประเมินความสำคัญและความเป็นไปได้ในการออกแบบ และตัดสินใจเลือกความคิดเพื่อนำมาสร้างกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่าง

3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P) เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน หลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน ดังนี้

3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype Design) เป็นการปฏิบัติสร้างต้นแบบตามเทคนิควิธีการของรูปแบบการสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับแนวความคิดที่วางไว้

3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement) เป็นการพัฒนาปรับปรุงต้นแบบเก็บรายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน จนกระทั่งเกิดความพอใจมีประสิทธิภาพมากขึ้นจึงจะสามารณำต้นแบบไปใช้ได้

4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงานจัดแสดงผลงานต้นแบบ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง คุรุให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 2 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้หลังการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน สะท้อนคิดการเรียนรู้จากชุมชนและสะท้อนคิดตนเอง

4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) เป็นการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนจากครูและชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

4. การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลงานการออกแบบทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

5. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี
2. ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสาระวิชาให้เกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นไปตามหลักสูตร อำนวยความสะดวกและบริหารจัดการชั้นเรียนในการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจ กำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจน ให้อิสระในการคิดกล้า พูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. แหล่งเรียนรู้และชุมชนมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ทางศิลปะ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 4P4C Model ดังแผนภาพที่ 2



รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1 หลักการ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทำความเข้าใจ ศึกษาความต้องการของคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการเรียนรู้จากชุมชนเป็นฐานให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้สำรวจวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความรู้และแรงบันดาลใจ สร้างเป็นผลงานศิลปะด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะ กระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตาม วัฒนธรรม วิถีวัฒนธรรม มาสร้างสรรค์งานให้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ ครอบคลุมถึงการมีส่วนร่วม ในท้องถิ่นของตนเอง

2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3 กระบวนการเรียนรู้

- ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน
- 1 **ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)**
 - 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS)
 - 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)
 - 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)
 - 2 **ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)**
 - 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization)
 - 2.2 ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas)
 - 3 **ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)**
 - 3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype Design)
 - 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement)
 - 4 **ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)**
 - 4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)
 - 4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE)



4 การวัดและประเมินผล

1. ประเมินผลงานการออกแบบทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. ประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

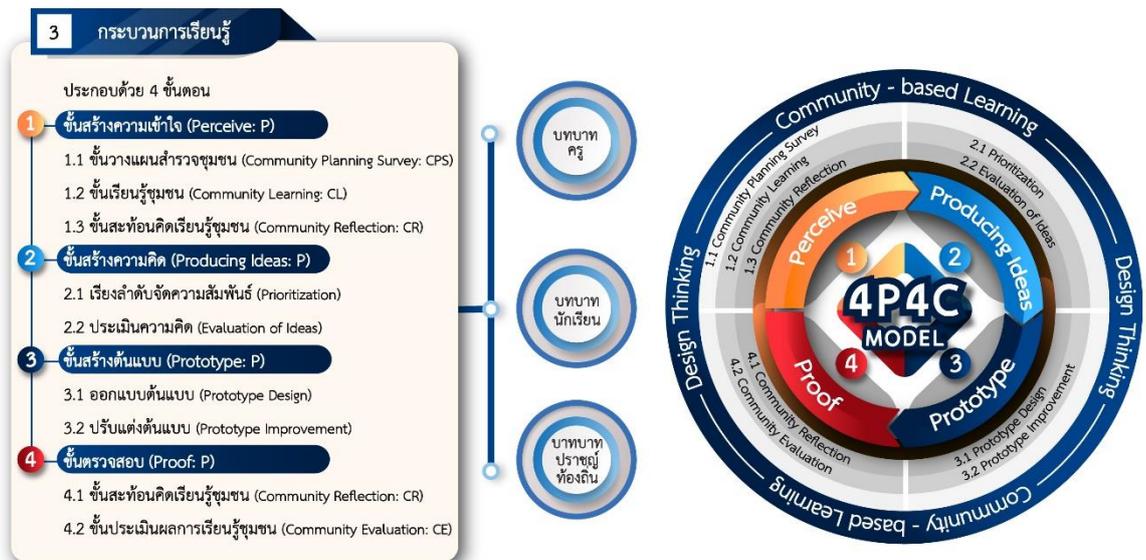
5 เื่อนไขความสำเริง

1. ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะด้านการจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยี
2. ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสาขาวิชาให้เกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นไปตามหลักสูตร อำนวยความสะดวกและบริหารจัดการชั้นเรียนในการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจ กำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจน ให้อิสระในการคิดกล้าพูดเพื่อไม่มีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. แหล่งเรียนรู้และชุมชนมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ทางศิลปะ

แผนภาพที่ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่อิงตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอน สามารถสรุปแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของ
 บทบาทครูและบทบาทนักเรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อ
 ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
 (4P4C Model) รายละเอียดดังนี้

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



1. ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)

เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการ โดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ ศึกษา
 ค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้ให้บรรลุ
 วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ : เพื่อทำความเข้าใจถึงเป้าหมาย แนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน และค้นคว้า
 ข้อมูลประเด็นที่สนใจ โดยใช้สื่อออนไลน์และ Application

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนสามารถวิเคราะห์ประเภทและเทคนิคของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดได้ (K)	<ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์เป้าหมายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด โดยตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นที่สนใจ 2. สร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนจากภาพผลงาน วิดีทัศน์ YouTube สื่อต่าง ๆ ของปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปิน นักออกแบบ 3. ให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด และแนวทางในการออกแบบผลงานของตนเอง 4. ให้นักเรียนเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นจากที่นำเสนอมาสร้างสรรค์ ดัดแปลง ต่อยอดให้เป็นรูปลักษณะใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ร่วมตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน หรือผ่าน Application เช่น Mentimeter 2. ร่วมรับชมภาพผลงาน วิดีทัศน์ จากสื่อต่าง ๆ สังเกตและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินและนักออกแบบ 3. ทำกิจกรรมที่ 1 ค้นคว้าข้อมูล สรุปประเด็นที่สนใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดและสรุปรูปแบบ ประเภทและเทคนิคผลงานของภูมิปัญญานั้น และนำเสนอพูดคุยแลกเปลี่ยน 4. นักเรียนออกแบบสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เป็นรูปลักษณะใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์ 	ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด

ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CP)

เป็นการเตรียมความพร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำความเข้าใจร่วมกับชุมชน ผู้เรียนกำหนดประเด็นที่สนใจ วัตถุประสงค์และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชนแบบบันทึกการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้นักเรียนวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน โดยสร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชนเพื่อนำข้อมูลกลับมาสร้างสรรค์

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนสามารถสร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน วางแผนเก็บรวบรวมข้อมูล (P)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายให้ข้อมูลและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวางแผนลงพื้นที่ชุมชน 2. ครูยกตัวอย่างประเด็นหัวข้อในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชนและเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน เช่น แบบบันทึกการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์ วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ทำใบกิจกรรมที่ 2 2. นักเรียนนำเสนอประเด็นหัวข้อ แผนดำเนินการและแบบสำรวจชุมชน 	สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน
บทบาทปราชญ์ท้องถิ่น/ชุมชน			
	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเข้าศึกษาชุมชน เทคนิคและวิธีการศึกษาชุมชน เครื่องมือในการศึกษาชุมชน ประเด็นในการลงพื้นที่ชุมชน 2. ร่วมแลกเปลี่ยนร่วมกันให้ข้อเสนอแนะกับเครื่องมือแบบสำรวจชุมชนและการวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 		

1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)

ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน ปรากฏท้องถิ่น และเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้หรือสิ่งที่สนใจจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ชุมชน

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้นักเรียนลงพื้นที่แหล่งเรียนรู้สำรวจสภาพชุมชน ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากคนในชุมชน ปรากฏท้องถิ่น เก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการตามประเด็นที่กำหนดไว้

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนลงพื้นที่ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน (A)	1. นำนักเรียนลงพื้นที่ชุมชน อำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ 2. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นรายกลุ่มและรายบุคคล	1. ลงพื้นที่ชุมชน ศึกษาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น 2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน บันทึกการเรียนรู้ โดยการจดบันทึก ถ่ายรูป บันทึกคลิปวิดีโอ 3. ปฏิบัติกิจกรรมภายในชุมชน เรียนรู้วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการลงมือปฏิบัติ	ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล
	บทบาทปรากฏท้องถิ่น/ชุมชน		
	1. นำชมแหล่งเรียนรู้ชุมชน ให้ความรู้ประวัติความเป็นมา สถานที่สำคัญ และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ 2. ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น สาธิตขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสร้างสรรค์ แนวคิดในการออกแบบ การสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน		

1.3 ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)

ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้หลังจากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูลอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการออกแบบ

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้นักเรียนสะท้อนคิดประเด็นที่สนใจด้วยการอภิปรายแลกเปลี่ยนพูดคุย และนำเสนอการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่าน Infographic

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนสามารถสะท้อนคิดการเรียนรู้ชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกิร์ต (K)	ให้นักเรียนเลือกสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจ ที่ได้พบเห็นหรือค้นพบจากการลงชุมชน นำมาสรุปเป็นข้อมูลที่มาของการสร้างสรรค์ และอภิปรายนำเสนอ	นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ แรงบันดาลใจ สิ่งที่ต้องการพัฒนาและสร้างสรรค์ จากข้อมูลในการสัมภาษณ์โดยใส่รูปและข้อความแสดงถึงสิ่งที่สนใจมากที่สุดด้วย Application เช่น Padlet และอภิปรายนำเสนอ (ขั้นตอนที่ 1 ที่มาของแรงบันดาลใจ Inspiration)	อภิปรายสะท้อนคิด

2. ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)

เป็นขั้นตอนระดมความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับมุมมอง วิธีการหรือแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการมา กำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เป็นรูปธรรมแสดงถึงความเป็นไปได้ก่อนสร้างต้นแบบ ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ดังนี้ 2.1 เรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization) เป็นการเรียงลำดับความสำคัญของแต่ละความคิดจากข้อมูลและความต้องการที่ได้มาจัดความสัมพันธ์ของกลุ่มความคิดเข้าด้วยกัน 2.2 ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas) เป็นการประเมินความสำคัญและความเป็นไปได้ในการออกแบบ และตัดสินใจเลือกความคิดเพื่อนำมาสร้างกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่าง

วัตถุประสงค์ : เพื่อกำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของนักเรียนก่อนปฏิบัติสร้างสรรค์ ชิ้นงานจริง

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
1. นักเรียนสามารถอธิบายกรอบแนวความคิดในการออกแบบได้ (K)	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนดูภาพผลงานศิลปะที่ใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แล้วร่วมกันวิเคราะห์ว่ามีปัจจัยใดบ้าง ให้นักเรียนเรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization) เรียงลำดับความสำคัญของแต่ละความคิดจากข้อมูลและความต้องการที่ได้มาจัดความสัมพันธ์ของกลุ่มความคิดเข้าด้วยกัน ครูกำหนดประเด็นกรอบแนวความคิดและอธิบายการเลือกหัวข้อหรือประเด็นที่สำคัญ ต่อ การสร้างสรรค์ การสื่อความหมาย นำไปสู่การกำหนดรูปแบบผลงาน 	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ถึงปัจจัยการสร้างสรรค์ ขอบเขตและประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนเรียงลำดับความสำคัญของแต่ละความคิดจากการลงพื้นที่ชุมชน ที่มาของแรงบันดาลใจ รูปแบบผลงาน เทคนิควิธีการ แนวคิดทางศิลปะ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และจัดความสัมพันธ์ของกลุ่มความคิดเข้าด้วยกัน นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 3 สร้างกรอบแนวความคิด โดยกำหนด “เรื่อง แนวเรื่อง และ เนื้อหา” ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas) ความสำคัญและความเป็นไปได้ในการออกแบบ ตัดสินใจเลือกความคิดเพื่อนำมาสร้างกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่าง เป็นที่มาของการสร้างสรรค์และรูปแบบผลงาน โดยจัดทำเป็น Infographic (ขั้นตอนที่ 2 สร้างแนวความคิด Conception) 	สร้างกรอบแนวความคิดในการออกแบบ
2. นักเรียนสามารถออกแบบภาพร่างได้ (P)	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนดูภาพผลงานศิลปะและวิเคราะห์ที่ศนธาดูและหลักการออกแบบในผลงาน เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบภาพร่าง ให้นักเรียนออกแบบภาพร่างตามกรอบแนวความคิด 	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนศึกษาตัวอย่างผลงานของศิลปิน นักเรียนออกแบบภาพร่างตามกรอบแนวความคิด ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น วาดระบาย ทำแบบจำลอง หรือออกแบบจาก Application (ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบภาพร่าง Sketch Design) 	ออกแบบภาพร่าง
3. นักเรียนสามารถอธิบายการออกแบบงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนแนวคิดการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบ สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล 	นักเรียนอธิบายการออกแบบงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	อธิบายการออกแบบงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P)

เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน หลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน ดังนี้

3.1 ออกแบบต้นแบบ (Prototype Design) เป็นการปฏิบัติสร้างต้นแบบตามเทคนิควิธีการของรูปแบบการสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับแนวความคิดที่วางไว้ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement) เป็นการพัฒนาปรับปรุงต้นแบบ เก็บรายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน จนกระทั่งเกิดความพอใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้นจึงจะสามารถนำต้นแบบไปใช้ได้

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ นักเรียนลงมือปฏิบัติสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน ตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ พัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
1. นักเรียนสามารถอธิบายถึงรูปแบบ เทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ได้ (K)	ครูอธิบายรูปแบบการสร้างสรรค์ ประเภทของผลงาน และเทคนิควิธีแสดงออกว่าผลงานมีลักษณะเป็นอย่างไร มีวัสดุและอุปกรณ์ใดบ้าง	นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 5 ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการสร้างสรรค์ ประเภทของผลงาน และเทคนิควิธีแสดงออก ที่จะนำมาใช้สร้างต้นแบบ ตามความสนใจว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร โดยจัดทำเป็น Infographic	อธิบายรูปแบบ เทคนิควิธีการสร้างสรรค์
2. นักเรียนสามารถสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ (P)	1. ให้นักเรียนออกแบบต้นแบบ (Prototype Design) ปฏิบัติสร้างต้นแบบตามเทคนิควิธีการของรูปแบบการสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับแนวความคิดที่วางไว้ 2. ครูอำนวยความสะดวกจัดเตรียมพื้นที่ปฏิบัติการและอุปกรณ์เบื้องต้นและให้คำแนะนำระหว่างปฏิบัติงาน	1. นักเรียนออกแบบต้นแบบโดยการค้นคว้าทดลองเทคนิคทางศิลปะให้เกิดเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่เหมาะสมมีความเป็นไปได้สำหรับการนำไปใช้สร้างสรรค์ต่อไป (ขั้นตอนที่ 4 คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก Techniques and Expression) 2. นักเรียนสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานโดยการลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนกระบวนการ (ขั้นตอนที่ 5 สร้างสรรค์ผลงาน Creation)	ชิ้นงานสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย (A)	1. ให้นักเรียนปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement) เป็นการพัฒนาปรับปรุงต้นแบบ เก็บรายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน 2. ครูอำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สร้างสรรค์ปฏิบัติงาน พัฒนา ตรวจสอบและปรับปรุงเพื่อเป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. นักเรียนปรับแต่งต้นแบบ พัฒนาปรับปรุงเก็บรายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน จนกระทั่งเกิดความพอใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้นจึงจะสามารถนำต้นแบบไปใช้ได้ 2. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายจากการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง	ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

4. ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)

เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงานจัดแสดงผลงานต้นแบบ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้ นักเรียนนำเสนอผลงาน จัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด สะท้อนผลงานตนเอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
1. นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานของตนเองได้ (K)	นักเรียน ครูและชุมชนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทดสอบ ความเข้าใจ และประสิทธิภาพการใช้งาน ให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน	นำเสนอผลงานอธิบายแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ และแสดงความคิดเห็นวิเคราะห์ผลงานของตนเอง (ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน Presentation)	นำเสนอผลงานอธิบายแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์
2. นักเรียนสามารถจัดนิทรรศการศิลปะได้ (P)	1. ครูอธิบายองค์ประกอบของนิทรรศการและยกตัวการจัดนิทรรศการพร้อมภาพประกอบ 2. ครูอำนวยความสะดวก จัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์สำหรับจัดนิทรรศการ	1. นักเรียนออกแบบนิทรรศการ กำหนดชื่อนิทรรศการ รูปแบบการจัดนิทรรศการ วิธีดำเนินการ แบ่งหน้าที่การทำงาน 2. นักเรียนจัดนิทรรศการ เผยแพร่ผลงาน มีสื่อนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง	จัดนิทรรศการศิลปะ

ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 2 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้หลังการ

ออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน สะท้อนคิดการเรียนรู้จากชุมชนและสะท้อนคิดตนเอง

วัตถุประสงค์ : เพื่อสะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเองด้านการสร้างสรรค์ผลงานและการมีส่วนร่วมกับชุมชน

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเอง (A)	ครูนำเสนอประเด็นสะท้อนคิดการเรียนรู้แลกเปลี่ยนพูดคุยกับนักเรียน	นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ของตนเองจากการสร้างสรรค์ผลงานและการมีส่วนร่วมกับชุมชน	สะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเองด้านการสร้างสรรค์ผลงานกับการเรียนรู้จากชุมชน
	บทบาทปราชญ์ท้องถิ่น/ชุมชน		
	ชุมชนร่วมรับฟังการสะท้อนคิดการเรียนรู้ของนักเรียน มีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ		

4.2 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) เป็นการตรวจสอบผลงานของ

ผู้เรียนจากครูและชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

วัตถุประสงค์ : เพื่อประเมินผลการเรียนรู้และตรวจสอบผลงานร่วมกับชุมชน โดยการประเมินตามสภาพจริง

จุดประสงค์การเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน	ชิ้นงาน/ภาระงาน
นักเรียนเห็นคุณค่าของศิลปะและมีส่วนร่วมกับชุมชน (A)	ครูประเมินผลการเรียนรู้ อำนวยความสะดวกการเยี่ยมชมนิทรรศการจากชุมชนและผู้ชมที่เข้าร่วม	นักเรียนประเมินตนเองและรับฟังข้อเสนอแนะแลกเปลี่ยนเรียนรู้	สะท้อนคุณค่าของศิลปะและมีส่วนร่วมกับชุมชน
	บทบาทปราชญ์ท้องถิ่น/ชุมชน		
	ร่วมชมผลงานจากนิทรรศการ มีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป		

เอกสารอ้างอิง

- Burnette Charles. (2005). **Seven Ways of Design Thinking: a Teaching Resource**. Accessed May 15. Available from <https://www.idesignthinking.com/aboutchuck.html?pagewanted=all>
- Hendricks, S., Conrad, N., Douglas, T. S., & Mutsvangwa, T. (2018). "A modified stakeholder participation assessment framework for design thinking in health innovation." **Healthcare** 6,3 :191-196.
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). "Design thinking: A creative approach to educational problems of practice." **Thinking Skills and Creativity** 26 :140-153.
- Howkins, J. (2001). **The Creative Economy: How People Make Money from Ideas**. London: Penguin Publishing.
- IDEO Toolkit. (2012). **Design Thinking for Educators**. Accessed May 15. Available from http://sites.education.uky.edu/nxgla/files/2014/11/DTtoolkit_v1_062711.pdf
- Introduction to Community-Based Learning. (2013). Accessed May 15. Available from http://en.wikivrsity.org/wiki/introduction_to_Community-Based-Learning
- Owens, T. R., & Wang, C. (1 9 9 6). "Community-Based Learning : A Foundation for Meaningful Educational Reform." University of Nebraska Omaha.
- Ozadar, S. (2016). **Design Thinking in Architecture**. Accessed May 15. Available from <https://medium.com/akka-architects/design-thinking-in-architecture-db83284cde97>.
- Plattner, H. (2013). "An introduction to design thinking." **linstitute of Design at Stanford** :1-15.
- UK Design Council (2017) **The double diamond process model**. Accessed May 15. Available from <http://www.designcouncil.org.uk/designprocess>
- UNCTAD. (2008). **Creative Economy Report 2008**. Accessed May 15. Available from <http://www.unctad.org/Templates/StartPage.asp?intItemID=2068>,
- กนกวรรณ พวงประยงค์. (2561). "บทบาทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนาระดับวิสาหกิจชุมชนไทย." **วารสารพัฒนศาสตร์** 1,1 (มกราคม - มิถุนายน): 220-252.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว. (2554). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เน้นวัฒนธรรมและโอกาสทางธุรกิจ. **นักบริหาร** 31,1 (มกราคม-มีนาคม): 32-37.
- คณิศ ศิลสัตย์. (2558). **วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ**. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://flipartsclassroomthailand.wordpress.com>
- จตุรัตน์ กิระดิษฐ์พงศ์. (2558). รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ประจำปีงบประมาณ 2555 สุนทรียภาพของทัศนธาตุทางทัศนศิลป์ : ความบันเทิงใจจากโนรา. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน. (2557). **การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์: วัตมหาธาตุวรวิหาร จ.เพชรบุรี**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชลุด นิมเสมอ. (2559). **องค์ประกอบของศิลปะ Composition of Art**. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- ดิษยุทธิ์ บัวจุม. (2557). "การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะเนงวิทยา." วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ประยูร บุญใช้ และภูมิพงศ์ จอมหงส์พิพัฒน์. (2558). "การวิจัยและพัฒนากิจกรรมบูรณาการการเรียนรู้ แบบบูรณาการโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเป็นฐาน สำหรับสถานศึกษาในชุมชนรอบหนอง หาร จังหวัดสกลนคร." **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร** 12, 58: 185-193.
- ประเวศน์ มหารัตน์สกุล. (2555). "เศรษฐกิจสร้างสรรค์ทำได้จริง หรือตามกระแส." **for Quality** 18: 174.

- ปราณีย์ ดั่งอิม. (2553). “ผลของการสอนการออกแบบงานทัศนศิลป์โดยใช้แผนผังกราฟิกที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริญญาญ์ ทนันชัยบุตร. (2552). “การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.” **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น** 34,4 (ตุลาคม – ธันวาคม): 81-91
- ปริญญาญ์ ปันสุวรรณ. (2561). “การพัฒนาารูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยแนวคิดการถ่ายโยงความรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดการความรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักศึกษาครู” วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปถุณต์ นัจนฤตย์. (2553). “การพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร.” วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ.2559 (1 มีนาคม 2559). ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม 133 ตอนที่ 19 ก, น. 1-9.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2556). “เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย.” **วารสารเศรษฐศาสตร์ปริทรรศน์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์** 7,1 (มกราคม): 1-69
- มณฑล จันทร์แจ่มใส. (2558). “โครงการถอดชุดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน : กรณีศึกษา การบูรณาการการจัดการเรียนรู้วิชาออกแบบสถาปัตยกรรมกับการพัฒนาที่อยู่อาศัยของผู้มีรายได้น้อย (โครงการบ้านมั่นคง ชุมชนพระราม 9 บ่อ 3).” **Phranakhon Rajabhat Research Journal** 10,1: 143-156.
- เมษ์ ศรีพัฒนาสกุล. (2561). **คู่มือออกแบบชีวิตด้วย Design Thinking**. เข้าถึงเมื่อเมื่อ 21 พฤษภาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://bookscape.co/books/intelligent-lifestyle/designing-your-life>.
- วิภาพรรณ พินลา. (2560). “การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ท้องถิ่นศึกษา เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนิสิตปริญญาตรี.” วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2561). “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน : กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพของครูในศตวรรษที่ 21.” **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย** 11,3 (กันยายน - ธันวาคม): 179-191.
- วิวิธ วงศ์ทิพย์. (2557). “แนวทางการคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทย: ศึกษาเปรียบเทียบประเทศไทยกับประเทศอินเดีย.” **สุทธิปริทัศน์** 28,87: 323-344.
- ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์. (2557). “กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมพงษ์ เลิศวิมลเกษม. (2563). “การพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบบูรณาการระหว่างทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงแบบสตรีทเพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพในกลุ่มคนวัยทำงาน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 - 2564**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566 - 2570**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ. (2562). **ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580**. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2555). **หนังสือดีเด่น ประจำปี พ.ศ. 2554**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อภิสิทธิ์ ไล่ศัตรูไกล. (2552). “Creative Economy Mapping ระบบเศรษฐกิจใหม่.” **Brand Age Essential** 3: 22-23.
- อังศุร อังคนิต. (2556). “ผลของการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาการเล่นพื้นบ้านที่ผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กในชุมชน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ. (2554). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย. **การประชุมผู้บริหารระดับสูงกระทรวงวัฒนธรรม**. 28 มีนาคม 2554.



ภาคผนวก



คำอธิบายรายวิชา

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

ชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด

ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2

จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

เวลา 20 ชั่วโมง/ภาค

จำนวน 0.5 หน่วยกิต

สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นจากวิถีชีวิตชุมชนเกาะเกร็ด ใช้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น นำทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ โดยการเรียนรู้จากชุมชน ประชาชนชาวบ้าน ลงพื้นที่สำรวจสภาพชุมชน และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับผลงานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้

โดยนำทัศนธาตุและหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ มาประยุกต์สร้างงานทัศนศิลป์รูปแบบที่หลากหลาย มีทักษะในการผสมผสานวัสดุต่าง ๆ ในการสร้างงานศิลปะโดยใช้หลักการออกแบบ วิเคราะห์การสร้างงาน เทคนิควิธีการทางศิลปะของปราชญ์ท้องถิ่นหรือศิลปิน เน้นกระบวนการการสร้างความรู้ความเข้าใจ การคิดสร้างสรรค์ฝึกปฏิบัติเรียนรู้ด้วยการลงมือทำถ่ายทอดผ่านเทคนิคและวิธีการทางศิลปะอย่างเป็นขั้นตอน แสดงออกถึงทักษะและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จินตนาการ มีสุนทรียภาพ มีความรู้ ความเข้าใจรูปแบบของงานทัศนศิลป์ สามารถสื่อสารเรื่องราวตามแนวความคิดที่มาและแรงบันดาลใจในผลงานของตนเองได้ สร้างสรรค์งานศิลปะด้วยความชื่นชมและเห็นคุณค่าของศิลปะ

ผลการเรียนรู้

1. อธิบายประเภท เทคนิคของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดได้
2. วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการลงพื้นที่ชุมชน
3. อภิปรายสะท้อนคิดการเรียนรู้จากการลงชุมชนได้
4. สร้างกรอบแนวความคิด รูปแบบของงานศิลปะและออกแบบภาพร่างได้
5. สร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางของตนเองได้
6. นำเสนอผลงานและจัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงานศิลปะได้

รวม 6 ผลการเรียนรู้

โครงสร้างรายวิชา

ชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จำนวน 20 ชั่วโมง

จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 2

หน่วยที่/ ชื่อหน่วย	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)
1. ชุมชนเกาะเกร็ด	1. อธิบายประเภท เทคนิคของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดได้	- ประวัติความเป็นมาภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด	2
	2. วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล การลงพื้นที่ชุมชน	- เครื่องมือแบบสำรวจชุมชน - ลงพื้นที่ชุมชน	4
	3. อภิปรายสะท้อนคิดการเรียนรู้จากการลงชุมชนได้	- สะท้อนคิดการเรียนรู้ชุมชน	
2. การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น	4. สร้างกรอบแนวความคิด รูปแบบของงานศิลปะและออกแบบภาพร่างได้	- กรอบแนวความคิด และแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ - หลักการออกแบบงานทัศนศิลป์กับภูมิปัญญาท้องถิ่น - ออกแบบภาพร่าง	3
3. สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ	5. สร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางของตนเองได้	- การสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ - รูปแบบ เทคนิควิธีการ วัสดุและอุปกรณ์ กระบวนการสร้างงานทัศนศิลป์ - ปฏิบัติงานสร้างสรรค์	6
4. การจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด	6. นำเสนอผลงานและจัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงานศิลปะได้	- การจัดนิทรรศการศิลปะ - การนำเสนอผลงาน	3
สอบปลายภาค			2
รวม			20

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

หน่วยที่/ ชื่อหน่วย	ผลการ เรียนรู้	เนื้อหา	ชิ้นงาน/ภาระงาน	กระบวนการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1. ชุมชน เกาะเกร็ด	1-3	- ประวัติความเป็นมา ภูมิปัญญาท้องถิ่น เกาะเกร็ด - เครื่องมือแบบสำรวจ ชุมชน	- ใบกิจกรรมที่ 1 “ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะ เกร็ด” - ใบกิจกรรมที่ 2 “เครื่องมือแบบสำรวจ ชุมชน”	1. ชั้นสร้างความเข้าใจ 1.1 ชั้นวางแผนเตรียม ความพร้อม	2	10
		- ลงพื้นที่ชุมชน - สะท้อนคิดการเรียนรู้ ชุมชน	- ลงพื้นที่เก็บรวบรวม ข้อมูล - อภิปรายสะท้อนคิด	1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ชั้นสะท้อนคิด เรียนรู้ชุมชน	4	10
2. การออกแบบงาน ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	4	- กรอบแนวความคิด และ แนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ - หลักการออกแบบงาน ทัศนศิลป์กับภูมิปัญญา ท้องถิ่น - ออกแบบภาพร่าง	- ใบกิจกรรมที่ 3 “กรอบแนวความคิดใน การออกแบบ” - ใบกิจกรรมที่ 4 “ออกแบบภาพร่าง”	2. ชั้นสร้างความคิด 2.1 เรียงลำดับจัด ความสัมพันธ์ 2.2 ประเมินความคิด	3	20
3. สร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบ	5	- การสร้างต้นแบบและ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ - รูปแบบ เทคนิควิธีการ วัสดุและอุปกรณ์ กระบวนการสร้างงาน ทัศนศิลป์ - ปฏิบัติงานสร้างสรรค์	- ใบกิจกรรมที่ 5 “อธิบายรูปแบบ เทคนิควิธีการ สร้างสรรค์” - ชิ้นงานสร้างต้นแบบ และสร้างสรรค์ผลงาน	3. ชั้นสร้างต้นแบบ 3.1 ออกแบบต้นแบบ 3.2 ปรับแต่งต้นแบบ	6	20
4. การจัดนิทรรศการ ศิลปะแรงบันดาลใจจาก เกาะเกร็ด	6	- การจัดนิทรรศการศิลปะ - การนำเสนอผลงาน	- จัดนิทรรศการ - นำเสนอผลงาน	4. ชั้นตรวจสอบ 4.1 ชั้นสะท้อนคิด เรียนรู้ชุมชน 4.2 ชั้นประเมิน ผลการเรียนรู้ชุมชน	3	20
				สอบปลายภาค	2	20
				รวม	20	100

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด

ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุมชนเกาะเกร็ด

เวลา 6 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

1. อธิบายประเภท เทคนิคของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดได้
2. วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการลงพื้นที่ชุมชน
3. อภิปรายสะท้อนคิดการเรียนรู้จากการลงชุมชนได้

2. สาระสำคัญ

การออกแบบงานทัศนศิลป์โดยนำภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปหัตถกรรมหรือศิลปะพื้นบ้านเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน จะต้องมีความเข้าใจในประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตความเป็นอยู่ รากเหง้าของคนในท้องถิ่น ดังนั้นการเรียนรู้จากชุมชนได้สำรวจศึกษาสภาพบริบท นำเอาปัญหา ความต้องการมาจัดการความรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติ เห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วม และตระหนักถึงภูมิปัญญาของตนเอง

3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ประวัติความเป็นมา ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด
- 3.2 เครื่องมือแบบสำรวจชุมชนและการวางแผนลงพื้นที่
- 3.3 ลงพื้นที่ชุมชนปฏิบัติกิจกรรมเรียนรู้
- 3.4 สะท้อนคิดการเรียนรู้ชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 4.1 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ประเภทและเทคนิคของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดได้ (K)
- 4.2 นักเรียนสามารถสะท้อนคิดการเรียนรู้ชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด (K)
- 4.3 นักเรียนสามารถสร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน วางแผนเก็บรวบรวมข้อมูล (P)
- 4.4 นักเรียนลงพื้นที่ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน (A)

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

- 6.1 ใฝ่เรียนรู้
- 6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6.3 รักความเป็นไทย

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- 7.1 ใบกิจกรรมที่ 1 “ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด” (K)
- 7.2 อภิปรายสะท้อนคิดการเรียนรู้ชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด (K)

7.3 ใบกิจกรรมที่ 2 “เครื่องมือแบบสำรวจชุมชน” (P)

7.4 ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล ปฏิบัติกิจกรรมภายในชุมชน (A)

8. การวัดและการประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมินผล
1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ประเภทและเทคนิคของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดได้ (K)	- ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 1 หลังเรียนชั่วโมงที่ 1	- แบบประเมินและ เกณฑ์การประเมินผล	- ทำใบกิจกรรมที่ 1 ถูกต้องครบถ้วน ได้มากกว่า 80%
2. นักเรียนสามารถสะท้อนคิดการเรียนรู้ชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด (K)	- ประเมินจากการ อภิปราย หลังเรียนชั่วโมงที่ 6	- แบบประเมินและ เกณฑ์การประเมินผล	- อภิปรายถูกต้องครบถ้วน ได้มากกว่า 80%
3. นักเรียนสามารถสร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน วางแผนเก็บรวบรวมข้อมูล (P)	- ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 2 หลังเรียนชั่วโมงที่ 3	- แบบประเมินและ เกณฑ์การประเมินผล	- ทำใบกิจกรรมที่ 2 ถูกต้องครบถ้วน ได้มากกว่า 80%
4. นักเรียนลงพื้นที่ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน (A)	- สังเกตพฤติกรรม ระหว่างเรียนชั่วโมงที่ 4-5	- แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	- ได้คะแนนพฤติกรรมอยู่ ในระดับดี ได้มากกว่า 80%

9. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P)

1. สร้างความเข้าใจกับนักเรียนถึงวัตถุประสงค์ เป้าหมายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด โดยตั้งคำถามให้นักเรียนเกิดประเด็นที่สนใจ เช่น

- รูปแบบและประเภทของการสร้างสรรค์ที่นักเรียนชอบ (แนวคำตอบ : จิตรกรรม ประติมากรรม)
- ภูมิปัญญาท้องถิ่นใดในชุมชนเกาะเกร็ดที่อยากพัฒนา (แนวคำตอบ : เครื่องปั้นดินเผา ตอกกระดาษ)
- ต้องการสร้างสิ่งของเครื่องใช้ 1 ชิ้น โดยใช้วัสดุท้องถิ่นคือวัสดุอะไร (แนวคำตอบ : ไม้ไผ่แปรงสีฟัน)
- เรื่องราวของชุมชนเกาะเกร็ดเรื่องใดบ้างที่นำมาสร้างเป็นผลงานศิลปะ (แนวคำตอบ : วัฒนธรรมมอญ)

2. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนหรือผ่าน Application เช่น Mentimeter

3. สร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนจากภาพผลงาน วิดีทัศน์ YouTube สื่อต่าง ๆ ของปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปิน นักออกแบบ และให้นักเรียนสังเกตรูปแบบ เทคนิควิธีการในผลงานศิลปะ



4. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 1 ค้นคว้าข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดที่นักเรียนสนใจ สรุปรูปแบบประเภทและเทคนิคผลงานของภูมิปัญญานั้น นำเสนอพูดคุยตามประเด็นข้างต้น แล้วออกแบบภูมิปัญญาท้องถิ่นจากที่นำเสนอ มาสร้างสรรค์ ดัดแปลง ต่อยอดให้เป็นรูปลักษณ์ใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์

ชั่วโมงที่ 2

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS)

1. ครูอธิบายให้ข้อมูลและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวางแผนลงพื้นที่ชุมชน
2. ประชาชนท้องถิ่นให้ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเข้าศึกษาชุมชน เทคนิคและวิธีการศึกษาชุมชน เครื่องมือในการศึกษาชุมชน ประเด็นในการลงพื้นที่ชุมชน
3. นักเรียนสร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน เช่น แบบบันทึกการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์ วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยทำใบกิจกรรมที่ 2
4. นักเรียนนำเสนอ ครูและประชาชนท้องถิ่นร่วมกันให้ข้อเสนอแนะกับเครื่องมือแบบสำรวจชุมชนและการวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ชั่วโมงที่ 3-5

1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL)

1. นักเรียนทัศนศึกษาวัดชมภูเวก ตำบลท่าทราย อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี และพิพิธภัณฑ์จังหวัดนนทบุรี ตำบลสวนใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี
2. ประชาชนท้องถิ่นให้ความรู้ประวัติความเป็นมา สถานที่สำคัญ แหล่งเรียนรู้ชุมชน
3. นักเรียนลงพื้นที่ชุมชนเกาะเกร็ด จ.นนทบุรี ศึกษาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยครูอำนวยความสะดวก เช่น ติดต่อประสานงาน ดูแลนักเรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนได้คิด ได้ค้นพบ
4. นักเรียนเดินขึ้นชมตามสถานที่ เก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน โดยปฏิบัติตามแผนที่ได้วางไว้ เขียนแผนที่เดินดิน บันทึกการเรียนรู้ โดยการจดบันทึก ถ่ายรูป บันทึกคลิปวิดีโอ
5. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5-6 คน ปฏิบัติกิจกรรมภายในชุมชน เรียนรู้วิถีชีวิต ปฏิบัติตนตามวัฒนธรรม เรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับประชาชนท้องถิ่น ด้วยการลงมือปฏิบัติปั้นเครื่องปั้นดินเผาและทำขนมหวาน ร้านจะจำ ขนมหวานเกาะเกร็ด และโรงงานเครื่องปั้นดินเผาป่าตุ่ม ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
6. นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนสอบถามระหว่างดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ แนวคิดในการออกแบบ การสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน

ชั่วโมงที่ 6

1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: C)

1. นักเรียนเลือกสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจ ที่ได้พบเห็นหรือค้นพบจากการลงชุมชน นำมาสรุปเป็นข้อมูลที่มาของการสร้างสรรค์ และเป็นแนวคิดในการออกแบบ โดยใส่รูปและข้อความแสดงถึงสิ่งที่สนใจมากที่สุดด้วย Application เช่น Padlet (**ขั้นตอนที่ 1 ที่มาของแรงบันดาลใจ Inspiration**)
2. นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ แรงบันดาลใจ สิ่งที่ต้องการพัฒนาและสร้างสรรค์ จากข้อมูลในการสัมภาษณ์โดยใส่รูปและข้อความแสดงถึงสิ่งที่สนใจมากที่สุดด้วย Application เช่น Padlet และอภิปรายนำเสนอ
3. นักเรียนและครูร่วมกันพูดคุยแลกเปลี่ยนถึงแรงบันดาลใจและแนวทางการนำไปใช้

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

10.1 สื่อการเรียนรู้

10.1.1 ใบกิจกรรมที่ 1-2

10.1.2 ภาพผลงานศิลปะ วิดีทัศน์ YouTube สื่อต่าง ๆ

- <https://www.youtube.com/watch?v=x8KQNJ87N2M>



- <https://www.youtube.com/watch?v=FSUYImRDFwQ>



10.1.3 Application เช่น Mentimeter , Padlet

10.2 แหล่งการเรียนรู้

10.2.1 ห้องสมุด 10.2.2 แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

10.3 แหล่งการเรียนรู้ชุมชน

10.3.1 วัดชมภูเวก ตำบลท่าทราย อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

10.3.2 พิพิธภัณฑ์จังหวัดนนทบุรี ตำบลสวนใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี

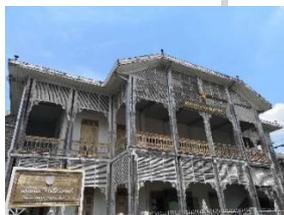
10.3.3 เกาะเกร็ด ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

10.3.4 ร้านจ๊ะจ๋า ขนมหวานเกาะเกร็ด ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

10.3.5 โรงงานเครื่องปั้นดินเผาป่าตุ่ม ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี



วัดชมภูเวก



พิพิธภัณฑ์จังหวัดนนทบุรี



เกาะเกร็ด



ร้านจ๊ะจ๋า ขนมหวานเกาะเกร็ด



โรงงานเครื่องปั้นดินเผาป่าตุ่ม

11. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

11.1 ผลการจัดการเรียนรู้

11.1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน K

.....
.....

11.1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน P

.....
.....

11.1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน A

.....
.....

11.2 กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model

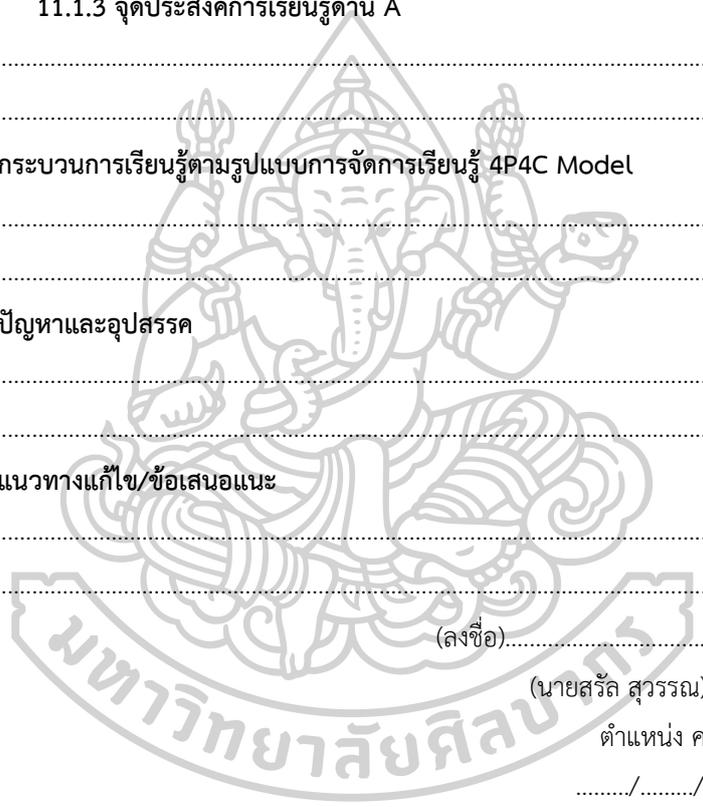
.....
.....

11.3 ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

11.4 แนวทางแก้ไข/ข้อเสนอแนะ

.....
.....



(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(นายสร้อย สุวรรณ)

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

แบบประเมินผลการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุมชนเกาะเกร็ด
คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนน

เลขที่	รายการประเมิน									รวม
	วิเคราะห์ประเภทและเทคนิคของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดได้ (K)			สะท้อนคิดการเรียนรู้ชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด (K)			สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชนวางแผนเก็บรวบรวมข้อมูล (P)			
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
วิเคราะห์ประเภทและเทคนิคของภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดได้ (K)	มีค่าสำคัญ แยกประเภทและเทคนิค ขยายความ ยกตัวอย่าง ผลงาน เปรียบเทียบได้มากกว่า 5 ข้อ	มีค่าสำคัญ แยกประเภทและเทคนิค ขยายความ ยกตัวอย่าง ผลงาน เปรียบเทียบได้ 3-4 ข้อ	มีค่าสำคัญ แยกประเภทและเทคนิค ขยายความ ยกตัวอย่าง ผลงาน เปรียบเทียบได้ 1-2 ข้อ
สะท้อนคิดการเรียนรู้ชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด (K)	มีประเด็นในการสะท้อนคิดการเรียนรู้และสามารถอธิบายให้เหตุผลสิ่งที่สะท้อนคิดตามประเด็นต่าง ๆ ได้ 3 ประเด็น	มีประเด็นในการสะท้อนคิดการเรียนรู้และสามารถอธิบายให้เหตุผลสิ่งที่สะท้อนคิดตามประเด็นต่าง ๆ ได้ 2 ประเด็น	มีประเด็นในการสะท้อนคิดการเรียนรู้และสามารถอธิบายให้เหตุผลสิ่งที่สะท้อนคิดตามประเด็นต่าง ๆ ได้ 1 ประเด็น
สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน วางแผนเก็บรวบรวมข้อมูล (P)	สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชนได้ 3 เครื่องมือ	สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชนได้ 2 เครื่องมือ	สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน 1 เครื่องมือ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
7 - 9	ดี
4 - 6	พอใช้
1 - 3	ควรปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมผลการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ชุมชนเกาะเกร็ด
คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ

เลขที่	รายการประเมิน								รวม
	ลงพื้นที่ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน (A)								
	แสดงออกถึงความสนใจ ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม		มีความกระตือรือร้น ร่วมตอบคำถามพูดคุย แลกเปลี่ยนกับชุมชน		แสดงความรู้สึกรักเชิงบวกคุณค่าความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น		มีการบันทึกการเรียนรู้ เก็บรวบรวมข้อมูล ถ่ายรูป คลิปวีดิทัศน์		
	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	

เกณฑ์การให้คะแนน

ให้คะแนน 1 คะแนน เมื่อนักเรียนปฏิบัติ

ให้คะแนน 0 คะแนน เมื่อนักเรียนไม่ปฏิบัติ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ระดับคุณภาพ
4	ดีมาก
3	ดี
2	พอใช้
1	ควรปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด

ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

เวลา 3 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

4. สร้างกรอบแนวความคิด รูปแบบของงานศิลปะและออกแบบภาพร่างได้

2. สาระสำคัญ

แนวความคิดในงานศิลปะเป็นการตั้งประเด็นสาระสำคัญที่ส่งผลต่อที่มาของการสร้างสรรค์ เนื้อหาเรื่องราว การสื่อความหมาย นำไปสู่การกำหนดรูปแบบผลงาน และออกแบบผลงานโดยนำองค์ประกอบศิลป์หรือหลักการออกแบบ มาจัดวางส่วนประกอบของทัศนธาตุให้ประสานสัมพันธ์กลมกลืนเป็นผลงานที่มีคุณค่าทางความงามและสื่อความหมายได้ การเรียนรู้เรื่องการออกแบบจึงเป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะทุกแขนง เป็นกระบวนการทางความคิดในการออกแบบอย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยอาศัยกฎเกณฑ์ทางการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์หรือปรับปรุงแก้ไขอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาผลงานให้มีความงามมีรูปแบบทันสมัยและประโยชน์ใช้สอยเหมาะสมกับปัจจุบัน การออกแบบจึงเป็นกระบวนการพัฒนาผลงานให้มีความงามและมูลค่าด้วย

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ โดยนำทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางปัญญา การสั่งสมความรู้ของสังคมและเอกลักษณ์ของท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม

3. สาระการเรียนรู้

3.1 กรอบแนวความคิดในงานศิลปะ และแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3.2 หลักการออกแบบงานทัศนศิลป์กับภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.3 ออกแบบภาพร่าง

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 นักเรียนสามารถอธิบายกรอบแนวความคิดในการออกแบบได้ (K)

4.2 นักเรียนสามารถออกแบบภาพร่างได้ (P)

4.3 นักเรียนสามารถอธิบายการออกแบบงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น (A)

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการคิด

5.2 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

6.1 ใฝ่เรียนรู้

6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

7.1 ใบกิจกรรมที่ 3 “กรอบแนวความคิดในการออกแบบ” (K)

7.2 ใบกิจกรรมที่ 4 “ออกแบบภาพร่าง” (P)

7.3 อธิบายออกแบบงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น (A)

8. การวัดและการประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมินผล
1. นักเรียนสามารถอธิบายกรอบแนวความคิดในการออกแบบได้ (K)	- ตรวจสอบกิจกรรมที่ 3 หลังเรียนชั่วโมงที่ 1	- แบบประเมินและ เกณฑ์การประเมินผล	- ทำใบกิจกรรมที่ 3 ถูกต้องครบถ้วน ได้มากกว่า 80%
2. นักเรียนสามารถออกแบบภาพร่างได้ (P)	- ตรวจสอบกิจกรรมที่ 4 หลังเรียนชั่วโมงที่ 3	- แบบประเมินและ เกณฑ์การประเมินผล	- ทำใบกิจกรรมที่ 4 ถูกต้องครบถ้วน ได้มากกว่า 80%
3. นักเรียนสามารถอธิบายการออกแบบงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น (A)	- สังเกตพฤติกรรม หลังเรียนชั่วโมงที่ 3	- แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	- ได้คะแนนพฤติกรรมอยู่ ในระดับดี ได้มากกว่า 80%

9. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)

1. นักเรียนดูภาพผลงานศิลปะที่ใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แล้วร่วมกันวิเคราะห์ว่ามีปัจจัยใดบ้าง (แนวคำตอบ : ศิลปะ ออกแบบ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ความคิดสร้างสรรค์)



ที่มา : แร้งบันดาลไทย อาจารย์ ดร. ไพโรจน์ พิทยเมธี

2. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ถึงปัจจัยการสร้างสรรค์ ขอบเขตและประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนยกตัวอย่างผลงานศิลปะตามขอบเขตและประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ UNCTAD (2008) แบ่งออกเป็น 4 กลุ่มหลัก ดังนี้ 1) ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) 2) ประเภทศิลปะ (Arts) 3) ประเภทสื่อ (Media) 4) ประเภทงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) และ 15 กลุ่มย่อย (แนวคำตอบ : ภาพผลงานเป็นงานจิตรกรรม อยู่ในกลุ่มทัศนศิลป์ โดยภาพที่ปรากฏภูมิความคิดสร้างสรรค์ แตกต่างจากเดิม ใช้เทคโนโลยีจาก Application ในการวาดภาพ)



ที่มา : ไทยรัฐออนไลน์

3. นักเรียนและครูร่วมกันแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนี้ 1) ทูทางปัญญา 2) ทูทางวัฒนธรรม 3) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ 4) ทักษะและความสามารถ 5) นวัตกรรม เทคโนโลยี 6) สินค้าและบริการ 7) มูลค่าและคุณค่า

4. นักเรียนและครูสรุปการนำองค์ประกอบและปัจจัยการสร้างสรรคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ก่อนสร้างกรอบแนวความคิดต่อไป

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P)

1. นักเรียนเรียงลำดับจัดความสัมพันธ์ (Prioritization) เรียงลำดับความสำคัญของแต่ละความคิดจากข้อมูลและความต้องการจากกลางการพื้นที่ชุมชน ที่มาของแรงบันดาลใจ รูปแบบผลงาน เทคนิควิธีการ แนวคิดทางศิลปะ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และจัดความสัมพันธ์ของกลุ่มความคิดเข้าด้วยกัน

2. ครูกำหนดประเด็นกรอบแนวความคิด และอธิบายการเลือกหัวข้อหรือประเด็นที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ การสื่อความหมาย นำไปสู่การกำหนดรูปแบบผลงาน

3. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 3 สร้างกรอบแนวความคิด โดยกำหนด “เรื่อง แนวเรื่อง และเนื้อหา” ประเมินความคิด (Evaluation of Ideas) ความสำคัญและความเป็นไปได้ในการออกแบบ ตัดสินใจเลือกความคิดเพื่อนำมาสร้างกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่าง เป็นที่มาของการสร้างสรรค์และรูปแบบผลงาน โดยจัดทำเป็น Infographic (ขั้นตอนที่ 2 สร้างแนวความคิด Conception)

4. นักเรียนนำเสนอกรอบแนวความคิดแลกเปลี่ยนข้อมูลที่น่าสนใจจากการลงชุมชน

5. นักเรียนและครูร่วมกันให้ข้อเสนอแนะกับกรอบแนวความคิด สรุปภาพรวมและยกตัวอย่างกรอบแนวความคิดที่น่าสนใจของนักเรียน

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด (Producing: P)

1. ให้นักเรียนดูภาพผลงานศิลปะและวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในผลงาน เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบภาพร่าง



ประทีป คชบัว

Alex Face

Crybaby-Molly

MAKO Design

2. นักเรียนศึกษาตัวอย่างผลงานของศิลปินอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ วิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ



3. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 4 ออกแบบภาพร่างตามกรอบแนวความคิด โดยสามารถเลือกออกแบบตามเทคนิคที่ถนัด เช่น วาด ระบาย ทำแบบจำลอง หรือออกแบบจาก Application (ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบภาพร่าง Sketch Design)

4. นักเรียนแลกเปลี่ยนแนวคิดการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบและนำเสนอการออกแบบภาพร่างของตนเองหน้าชั้นเรียนอธิบายถึงที่มาของการสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบ เทคนิควิธีการเบื้องต้น

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

10.1 สื่อการเรียนรู้

10.1.1 ใบกิจกรรมที่ 3-4

10.1.2 ภาพผลงานศิลปะ วิดีทัศน์ YouTube สื่อต่าง ๆ

- <https://youtu.be/s58UCttQdxU?si=703CvTdRa2U0u136>



OKMD Family | Creative Economy คู่มือเรียนรู้เรื่องระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์

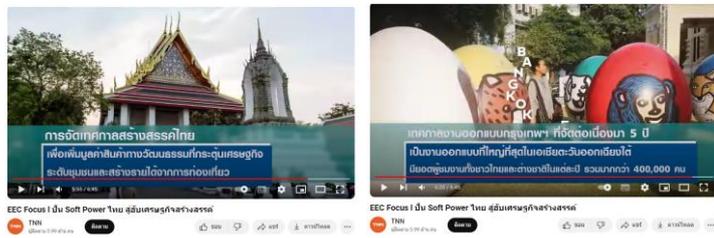


OKMD Family | Creative Economy คู่มือเรียนรู้เรื่องระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์



OKMD Family | Creative Economy คู่มือเรียนรู้เรื่องระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์

- <https://youtu.be/pNB05ChpVYI?si=qT7gX5CJq46iypsM>



10.1.3 Application ในการวาดรูป และสื่อ Infographic เช่น

- Adobe Illustrator Draw
- Autodesk SketchBook
- ibis Paint
- Procreate
- Goodnote
- Canva

10.2 แหล่งการเรียนรู้

10.2.1 ห้องสมุด

10.2.2 แหล่งข้อมูลสารสนเทศ



11. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

11.1 ผลการจัดการเรียนรู้

11.1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน K

.....
.....

11.1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน P

.....
.....

11.1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน A

.....
.....

11.2 กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model

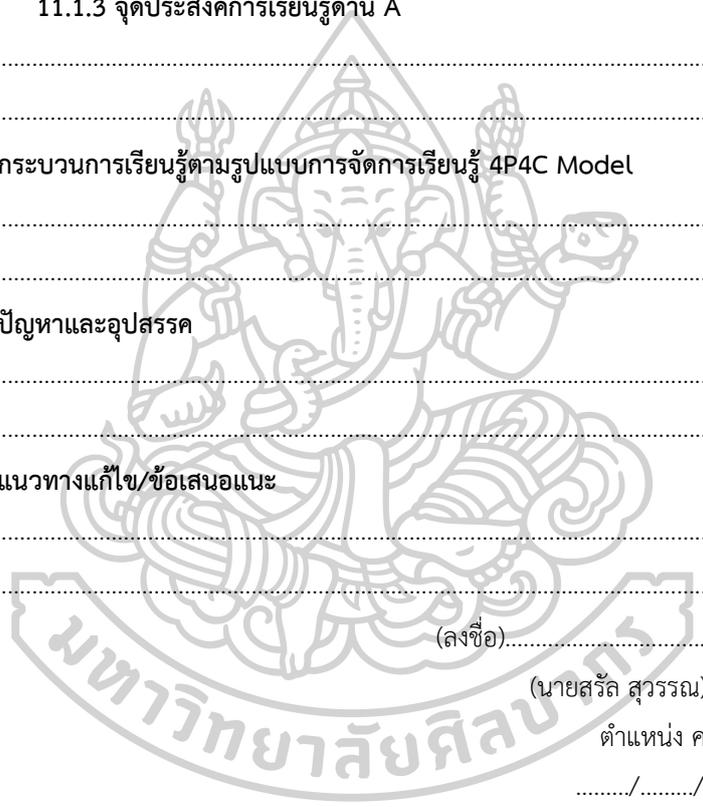
.....
.....

11.3 ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

11.4 แนวทางแก้ไข/ข้อเสนอแนะ

.....
.....



(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(นายสร้อย สุวรรณ)

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

แบบประเมินผลการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนน

เลขที่	รายการประเมิน									รวม
	อธิบายกรอบ แนวความคิดในการ ออกแบบได้ (K)			ออกแบบ ภาพร่างได้ (P)			อธิบายการ ออกแบบงาน ทัศนศิลป์ร่วมกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่น (A)			
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
อธิบายกรอบแนวความคิด ในการออกแบบได้ (K)	อธิบายกรอบแนวคิด ประกอบด้วย 1) เรื่อง 2) แนว เรื่อง 3) เนื้อหา 4) ที่มาของการ สร้างสรรค์ 5) รูปแบบผลงาน ผ่าน Infographic ได้ 5 หัวข้อ	อธิบายกรอบแนวคิด ประกอบด้วย 1) เรื่อง 2) แนว เรื่อง 3) เนื้อหา 4) ที่มาของการ สร้างสรรค์ 5) รูปแบบผลงาน ผ่าน Infographic ได้ 4 หัวข้อ	อธิบายกรอบแนวคิด ประกอบด้วย 1) เรื่อง 2) แนว เรื่อง 3) เนื้อหา 4) ที่มาของการ สร้างสรรค์ 5) รูปแบบผลงาน ผ่าน Infographic ได้ 3 หัวข้อ
ออกแบบ ภาพร่างได้ (P)	ภาพร่าง ประกอบด้วย 1) ตรงประเด็นกับหัวข้อ/ที่มา 2) ระบุเทคนิควิธีการ วัสดุ อุปกรณ์ 3) ความสมบูรณ์ของ ภาพร่าง ได้ 3 หัวข้อ	ภาพร่าง ประกอบด้วย 1) ตรงประเด็นกับหัวข้อ/ที่มา 2) ระบุเทคนิควิธีการ วัสดุ อุปกรณ์ 3) ความสมบูรณ์ของ ภาพร่าง ได้ 2 หัวข้อ	ภาพร่าง ประกอบด้วย 1) ตรงประเด็นกับหัวข้อ/ที่มา 2) ระบุเทคนิควิธีการ วัสดุ อุปกรณ์ 3) ความสมบูรณ์ของ ภาพร่าง ได้ 1 หัวข้อ
อธิบายการออกแบบงาน ทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญา ท้องถิ่น (A)	อธิบายแนวคิดการนำภูมิปัญญา ท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบและ อธิบายความรู้สึกคุณค่าที่มีต่อภูมิ ปัญญาท้องถิ่นได้ 3 ข้อ	อธิบายแนวคิดการนำภูมิปัญญา ท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบ และอธิบายความรู้สึกคุณค่าที่มี ต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ 2 ข้อ	อธิบายแนวคิดการนำภูมิปัญญา ท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบ และอธิบายความรู้สึกคุณค่าที่มี ต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ 1 ข้อ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
7 - 9	ดี
4 - 6	พอใช้
1 - 3	ควรปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด

ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

เวลา 6 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

5. สร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางของตนเองได้

2. สาระสำคัญ

สร้างสรรค์ผลงาน เป็นขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากการออกแบบความคิดไปสู่การปฏิบัติโดยถ่ายทอดผ่านกระบวนการเทคนิควิธีการต่าง ๆ ทางศิลปะที่หลากหลาย เลือกแนวทางการสร้างสรรค์และวิธีการแสดงออกด้วยวิธีการที่มีความเหมาะสม โดยใช้ภาพร่างเป็นต้นแบบในการสร้างผลงานจริง ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานเป็นขั้นตอนที่จะต้องสร้างสรรค์และแก้ปัญหาทั้งในเรื่องปัญหาความงาม การจัดองค์ประกอบ วัสดุอุปกรณ์ และกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน

3. สาระการเรียนรู้

3.1 การสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

3.2 รูปแบบ เทคนิควิธีการ วัสดุและอุปกรณ์ กระบวนการสร้างงานทัศนศิลป์

3.3 ปฏิบัติงานสร้างสรรค์

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 นักเรียนสามารถอธิบายถึงรูปแบบ เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ได้ (K)

4.3 นักเรียนสามารถสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ (P)

4.4 นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย (A)

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการคิด

5.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา

5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

6.1 มีวินัย

6.2 ใฝ่เรียนรู้

6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

7.1 ใบกิจกรรมที่ 5 “อธิบายรูปแบบ เทคนิควิธีการสร้างสรรค์”

7.2 ชิ้นงานสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

7.3 ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

8. การวัดและการประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมินผล
1. นักเรียนสามารถอธิบายถึงรูปแบบเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ได้ (K)	- ตรวจสอบกิจกรรมที่ 5 ระหว่างชั่วโมงที่ 1-2	- แบบประเมินและ เกณฑ์การประเมินผล	- ทำใบกิจกรรมที่ 5 ถูกต้องครบถ้วน ได้มากกว่า 80%
2. นักเรียนสามารถสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ (P)	- สังเกตพฤติกรรม ระหว่างเรียนชั่วโมงที่ 3-6	- แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	- ได้คะแนนพฤติกรรม มากกว่า 2 ขึ้นไป
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย (A)	- สังเกตพฤติกรรม ระหว่างเรียนชั่วโมงที่ 3-6	- แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	- ได้คะแนนพฤติกรรมอยู่ใน ในระดับดี ได้มากกว่า 80%

9. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototyping: P)

1. นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 5 ศึกษาตามความสนใจเกี่ยวกับ 1) รูปแบบการสร้างสรรค์ 2) ประเภทของผลงาน ลักษณะเป็นอย่างไร 3) เทคนิควิธีแสดงออก 4) มีวัสดุและอุปกรณ์ โดยจัดทำเป็น Infographic ร่วมกับออกแบบภาพร่าง (แนวคำตอบ : 1) รูปแบบกึ่งนามธรรม 2) ประเภทประติมากรรม ลักษณะประติมากรรมลอยตัว 3) เทคนิคปั้น 4) วัสดุ ดินเหนียว วัสดุไม้ขี้ผึ้ง แทนปั้น)

2. ครูให้นักเรียนออกแบบต้นแบบ (Prototype Design) ปฏิบัติสร้างต้นแบบตามเทคนิควิธีการของรูปแบบการสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับแนวความคิดที่วางไว้ ครูอำนวยความสะดวกจัดเตรียมพื้นที่ปฏิบัติการและอุปกรณ์เบื้องต้นและให้คำแนะนำระหว่างปฏิบัติงาน



2. นักเรียนออกแบบต้นแบบโดยการค้นคว้าทดลองเทคนิคทางศิลปะให้เกิดเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่เหมาะสมมีความเป็นไปได้สำหรับการนำไปใช้สร้างสรรค์ต่อไป (ขั้นตอนที่ 4 คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก Techniques and Expression)



3. นักเรียนตัดสินใจเลือกเทคนิควิธีแสดงออกที่เหมาะสมหรือมีความเป็นไปได้มากที่สุดสำหรับการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจริงต่อไป

ชั่วโมงที่ 3-6

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototyping: P)

1. นักเรียนสร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ตามแนวความคิดโดยลงมือปฏิบัติถ่ายทอดผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีแสดงออกทางศิลปะ คิดแก้ปัญหาทั้งในเรื่องปัญหาความงาม เช่น การจัดองค์ประกอบศิลป์ ปัญหาเรื่องเทคนิควิธีการ เช่น เทคนิคกับวัสดุที่เลือกใช้ และปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน เช่น ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ (ขั้นตอนที่ 5 สร้างสรรค์ผลงาน Creation)

2. นักเรียน **ปรับแต่งต้นแบบ (Prototype Improvement)** เป็นการพัฒนาปรับปรุงต้นแบบ เก็บรายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน จนกระทั่งเกิดความพอใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้นจึงจะสามารถนำต้นแบบไปใช้ได้

3. ครูอำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สร้างสรรค์ ปฏิบัติงาน พัฒนา ตรวจสอบและปรับปรุง เพื่อเป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

10.1 สื่อการเรียนรู้

10.1.1 ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ

10.1.2 วัสดุและอุปกรณ์ศิลปะ



10.2 แหล่งการเรียนรู้

- แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

11. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

11.1 ผลการจัดการเรียนรู้

11.1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน K

.....
.....

11.1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน P

.....
.....

11.1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน A

.....
.....

11.2 กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model

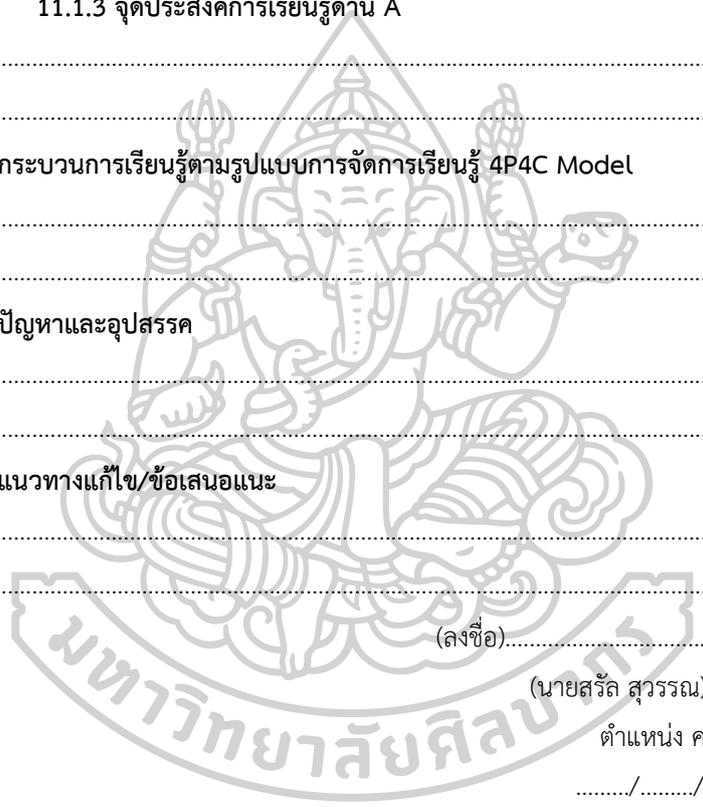
.....
.....

11.3 ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

11.4 แนวทางแก้ไข/ข้อเสนอแนะ

.....
.....



(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(นายสร้อย สุวรรณ)

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

แบบประเมินผลการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนน

เลขที่	รายการประเมิน			รวม
	อธิบายถึงรูปแบบ เทคนิควิธีการ สร้างสรรค์ได้ (K)			
	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
อธิบายถึงรูปแบบ เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ได้ (K)	อธิบายถึงรูปแบบ ประกอบด้วย 1) รูปแบบการสร้างสรรค์ 2) ประเภทของผลงาน ลักษณะ 3) เทคนิควิธีแสดงออก 4) วัสดุและอุปกรณ์ ผ่าน Infographic ได้ 4 หัวข้อ	อธิบายถึงรูปแบบ ประกอบด้วย 1) รูปแบบการสร้างสรรค์ 2) ประเภทของผลงาน ลักษณะ 3) เทคนิควิธีแสดงออก 4) วัสดุและอุปกรณ์ ผ่าน Infographic ได้ 3 หัวข้อ	อธิบายถึงรูปแบบ ประกอบด้วย 1) รูปแบบการสร้างสรรค์ 2) ประเภทของผลงาน ลักษณะ 3) เทคนิควิธีแสดงออก 4) วัสดุและอุปกรณ์ ผ่าน Infographic ได้ 2 หัวข้อ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
3	ดี
2	พอใช้
1	ควรปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
 คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใส่คะแนนลงในช่องคะแนน

เลขที่	รายการประเมิน								รวม
	สร้างต้นแบบและสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ (P)				ความรับผิดชอบ ต่องานที่ได้รับมอบหมาย (A)				
	ความพยายามแสวงหาความรู้	การปฏิบัติตามแผนดำเนินงาน	กระบวนการ	งาน	ความเอาใจใส่ต่องาน	ความอดทนในการทำงาน	การใช้และเก็บรักษาอุปกรณ์	การส่งงานตามเวลาที่กำหนด	

เกณฑ์การให้คะแนน

ให้คะแนน 4 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินเป็นประจำสม่ำเสมอ
 ให้คะแนน 3 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินค่อนข้างสม่ำเสมอ
 ให้คะแนน 2 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินเป็นบางครั้ง
 ให้คะแนน 1 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินน้อยครั้ง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25 - 32	ดีมาก
17 - 24	ดี
9 - 16	พอใช้
1 - 8	ควรปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชุมนุมศิลป์สร้างสรรค์เกาะเกร็ด

ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด

เวลา 3 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้

6. นำเสนอผลงานและจัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงานศิลปะได้

2. สาระสำคัญ

การจัดนิทรรศการศิลปะ เป็นการจัดแสดงข้อมูล เนื้อหา ผลงานศิลปะต่าง ๆ เพื่อแสดงความสามารถของผู้เรียนจากกระบวนการคิด กระบวนการทำงาน โดยเฉพาะความคิดขั้นสูงและผลงานที่ได้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีพื้นที่ในการแสดงออก นำเสนอ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ชมงาน ซึ่งนิทรรศการจะมีอิทธิพลต่อผู้ชมในด้านความรู้ความเข้าใจ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านอารมณ์และความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

3. สาระการเรียนรู้

3.1 การจัดนิทรรศการศิลปะ

3.2 การนำเสนอผลงาน

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานของตนเองได้ (K)

4.2 นักเรียนสามารถจัดนิทรรศการศิลปะได้ (P)

4.3 นักเรียนแสดงออกถึงคุณค่าของศิลปะและมีส่วนร่วมกับผู้ชม (A)

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.2 ความสามารถในการคิด

5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

6.1 มีวินัย

6.2 ใฝ่เรียนรู้

6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

7.1 นำเสนอผลงานอธิบายแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์

7.2 จัดนิทรรศการศิลปะ

7.3 แสดงออกถึงคุณค่าของศิลปะและมีส่วนร่วมกับผู้ชม

8. การวัดและการประเมินผล

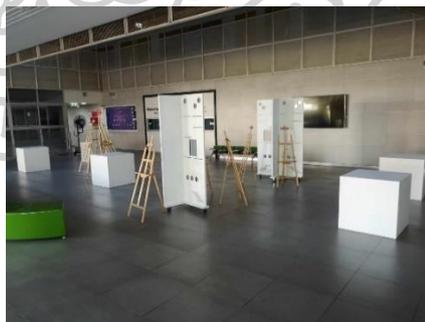
จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมินผล
1. นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานของตนเองได้ (K)	- ประเมินจากการนำเสนอ หลังเรียนชั่วโมงที่ 2	- แบบประเมินและ เกณฑ์การประเมินผล	- นำเสนอถูกต้องครบถ้วน ได้มากกว่า 80%
2. นักเรียนสามารถจัดนิทรรศการศิลปะได้ (P)	- ประเมินจากการ จัดนิทรรศการศิลปะ หลังเรียนชั่วโมงที่ 3	- แบบประเมินและ เกณฑ์การประเมินผล	- จัดนิทรรศการศิลปะ ได้มากกว่า 80%
3. นักเรียนแสดงออกถึงคุณค่าของศิลปะ และมีส่วนร่วมกับชุมชน (A)	- สังเกตพฤติกรรม หลัง เรียนชั่วโมงที่ 3	- แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	- ได้คะแนนพฤติกรรมอยู่ใน ในระดับดี ได้มากกว่า 80%

9. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)

1. นักเรียนออกแบบนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด โดยครูอธิบายองค์ประกอบของนิทรรศการและยกตัวการจัดนิทรรศการพร้อมภาพประกอบ
2. นักเรียนและครูร่วมกันกำหนดชื่อนิทรรศการ รูปแบบการจัดนิทรรศการ วิธีดำเนินการ
3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5-6 คน ระบุหน้าที่ในการจัดนิทรรศการ วัสดุอุปกรณ์และงบประมาณ
4. นักเรียนนำเสนอโครงการนิทรรศการและหน้าที่ของแต่ละกลุ่ม
5. นักเรียนจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด เผยแพร่ผลงาน มีสื่อประชาสัมพันธ์ คำอธิบายผลงาน และสื่อนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง
6. ครูอำนวยความสะดวก จัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์สำหรับจัดนิทรรศการ

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ (Proof: P)

1. นักเรียนแสดงนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด
2. นำเสนอผลงานอธิบายแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ และแสดงความคิดเห็นวิเคราะห์ผลงานของตนเอง (ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน Presentation)
3. นักเรียน ครูและชุมชนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน ให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

ชั่วโมงที่ 3

4.1 ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR)

1. ครูนำเสนอประเด็นสะท้อนคิดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนพูดคุยกับนักเรียน
2. นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ของตนเองจากการสร้างสรรค์ผลงานและการมีส่วนร่วมกับชุมชน
3. ชุมชนร่วมรับฟังการสะท้อนคิดการเรียนรู้ของนักเรียน มีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ

4.1 ชั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE)

1. นักเรียนประเมินตนเองและรับฟังข้อเสนอแนะแลกเปลี่ยนเรียนรู้
2. ชุมชนร่วมชมผลงานจากนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด มีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป
3. ครูประเมินผลการเรียนรู้ อำนาจความสะดวกการเยี่ยมชมนิทรรศการจากชุมชนและผู้ชมที่เข้าร่วม

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

10.1 สื่อการเรียนรู้

- 10.1.1 ภาพตัวอย่างนิทรรศการศิลปะ
- 10.1.2 วัสดุและอุปกรณ์ศิลปะ

10.2 แหล่งการเรียนรู้

- แหล่งข้อมูลสารสนเทศ
- สถานที่จัดแสดงนิทรรศการ



11. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

11.1 ผลการจัดการเรียนรู้

11.1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน K

.....
.....

11.1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน P

.....
.....

11.1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน A

.....
.....

11.2 กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model

.....
.....

11.3 ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....

11.4 แนวทางแก้ไข/ข้อเสนอแนะ

.....
.....



(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(นายสร้อย สุวรรณ)

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

แบบประเมินผลการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด
คำชี้แจง ให้ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนน

เลขที่	รายการประเมิน						รวม
	นำเสนอผลงานของ ตนเองได้ (K)			จัดนิทรรศการ ศิลปะได้ (P)			
	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
นำเสนอผลงานของตนเองได้ (K)	นำเสนออธิบาย 1) ชื่อผลงาน เทคนิค ขนาด 2) ที่มาของการสร้างสรรค์ 3) กระบวนการสร้างสรรค์ 4) สะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเอง ได้ 4 หัวข้อ	นำเสนออธิบาย 1) ชื่อผลงาน เทคนิค ขนาด 2) ที่มาของการสร้างสรรค์ 3) กระบวนการสร้างสรรค์ 4) สะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเอง ได้ 3 หัวข้อ	นำเสนออธิบาย 1) ชื่อผลงาน เทคนิค ขนาด 2) ที่มาของการสร้างสรรค์ 3) กระบวนการสร้างสรรค์ 4) สะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเอง ได้ 2 หัวข้อ
จัดนิทรรศการศิลปะได้ (P)	จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน ประกอบด้วย 1) โปสเตอร์ผลงาน 2) คำอธิบายผลงาน 3) จัดแสดงผลงานของตนเอง ได้ 3 หัวข้อ	จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน ประกอบด้วย 1) โปสเตอร์ผลงาน 2) คำอธิบายผลงาน 3) จัดแสดงผลงานของตนเอง ได้ 2 หัวข้อ	จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน ประกอบด้วย 1) โปสเตอร์ผลงาน 2) คำอธิบายผลงาน 3) จัดแสดงผลงานของตนเอง ได้ 1 หัวข้อ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
5 - 6	ดี
3 - 4	พอใช้
1 - 2	ควรปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การจัดนิทรรศการศิลปะแรงบันดาลใจจากเกาะเกร็ด
คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ

เลขที่	รายการประเมิน								รวม
	แสดงออกถึงคุณค่าของศิลปะและมีส่วนร่วมกับชุมชน (A)								
	แสดงความภูมิใจกับผลงานของตน และชื่นชมผลงานของเพื่อน		บอกเล่าถึงคุณค่าศิลปะ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และชุมชนกับผู้อื่น		มีส่วนร่วมในการจัดนิทรรศการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม		มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับชุมชน		
	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ	

เกณฑ์การให้คะแนน

ให้คะแนน 1 คะแนน เมื่อนักเรียนปฏิบัติ

ให้คะแนน 0 คะแนน เมื่อนักเรียนไม่ปฏิบัติ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ระดับคุณภาพ
4	ดีมาก
3	ดี
2	พอใช้
1	ควรปรับปรุง



ภาคผนวก ข
เครื่องมือวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รายการประเมิน		ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ทูนาทางวัฒนธรรม	นำทุนทางวัฒนธรรม เช่น ความเชื่อ ภูมิปัญญา วัสดุท้องถิ่น หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นธีมหรือใช้ในการสร้างสรรค์	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 3 รายการ	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 2 รายการ	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 1 รายการ
2. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิมและน่าสนใจ	สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิมและน่าสนใจ	สร้างผลงานจากการต่อยอด ตัดแปลง ประยุกต์ สิ่งที่มีอยู่เดิม	สร้างผลงานได้ แต่ไม่มีความแปลกใหม่
3. ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น มีองค์ประกอบของการประเมินงานทัศนศิลป์ ได้แก่ การสื่อความหมาย ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ การแสดงออก การจัดองค์ประกอบศิลป์ ความประณีต	มีองค์ประกอบ 5-6 รายการ	มีองค์ประกอบ 3-4 รายการ	มีองค์ประกอบ 1-2 รายการ
4. มูลค่าเพิ่ม	สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน โดยมีหัวข้อเกี่ยวกับความต้องการ ตัวผลิตภัณฑ์ วัตถุประสงค์ วิธีกระบวนการผลิต บรรจุภัณฑ์ การบริการ การสร้างแบรนด์ หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างมูลค่าเพิ่ม	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 3 รายการ	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 2 รายการ	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 1 รายการ
5. คุณค่าของศิลปะ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ ได้แก่ ด้านความรู้สึกด้านเนื้อหา ด้านรูปทรง ด้านการสร้างสรรค์ ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความเป็นเอกลักษณ์	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 5-6 รายการ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 3-4 รายการ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 1-2 รายการ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.00 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 – 2.50 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.00 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

รายการประเมิน		ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. กระบวนการศึกษาชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - เตรียมตัวลงพื้นที่ มีการเตรียมประเด็น เครื่องมือ วางแผน - ลงพื้นที่ มีการเก็บรวบรวมข้อมูล สัมภาษณ์ บันทึก เข้าร่วมกิจกรรม - หลังลงพื้นที่ มีการจัดการข้อมูล นำเสนอ สะท้อนคิด 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
2. ที่มาของแรงบันดาลใจจากชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดหัวข้อและที่มาของการสร้างสรรค์ - อธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจจากชุมชนได้ชัดเจน - สืบค้นและนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
3. สร้างแนวความคิด	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนกรอบแนวคิด เรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) เนื้อหา (Content) ตรงตามหัวข้อ - กำหนดรูปแบบการแสดงผล ขอบเขตการสร้างสรรค์ - วางแผนการปฏิบัติงานและวิธีดำเนินการ 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
4. ออกแบบภาพร่าง	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบภาพร่างสอดคล้องกับที่มาและแนวคิดที่วางไว้ - นำเสนอภาพร่างที่หลากหลาย มีตัวเลือกและความเป็นไปได้หลายแบบ - มีการแก้ไขและพัฒนาภาพร่างอย่างต่อเนื่อง 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
5. คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก	<ul style="list-style-type: none"> - ทดลองสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการทางศิลปะ - นำวัสดุ สื่อ หรือเครื่องมือ มาใช้หรือเป็นเทคนิควิธีการเฉพาะตัวและโดดเด่น - ตัดสินใจเลือกแนวทางการสร้างสรรค์ที่เหมาะสม 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
6. สร้างสรรค์ผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ตามแผนที่วางไว้ - จัดวางองค์ประกอบศิลป์ตามหลักการออกแบบ - แก้ไขปัญหาและตรวจสอบความสมบูรณ์ของผลงาน 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
7. นำเสนอผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> - นำเสนออธิบายผลงานและกระบวนการสร้างสรรค์ได้ - จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน มีสื่อประชาสัมพันธ์ คำอธิบายผลงาน และสื่อนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง - สะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเอง 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.00 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 – 2.50 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.00 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับปรับปรุง

ภาคผนวก ฉ

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยชั้นตอนที่ 4 การพัฒนา

(Development : D2) การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. แบบประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์
3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน



เกณฑ์การประเมินผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รายการประเมิน		ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ทูนาทางวัฒนธรรม	นำทุนทางวัฒนธรรม เช่น ความเชื่อ ภูมิปัญญา วัสดุท้องถิ่น หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นที่มาหรือใช้ในการสร้างสรรค์	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 3 รายการ	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 2 รายการ	นำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ 1 รายการ
2. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิมและน่าสนใจ	สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิมและน่าสนใจ	สร้างผลงานจากการต่อยอด ตัดแปลง ประยุกต์ สิ่งที่มีอยู่เดิม	สร้างผลงานได้แต่ไม่มีความแปลกใหม่
3. ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น มีองค์ประกอบของการประเมินงานทัศนศิลป์ ได้แก่ การสื่อความหมาย ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ การแสดงออก การจัดองค์ประกอบศิลป์ ความประณีต	มีองค์ประกอบ 5-6 รายการ	มีองค์ประกอบ 3-4 รายการ	มีองค์ประกอบ 1-2 รายการ
4. มูลค่าเพิ่ม	สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน โดยมีหัวข้อเกี่ยวกับความต้องการ ตัวผลิตภัณฑ์ วัตถุประสงค์ วิธีกระบวนการผลิต บรรจุภัณฑ์ การบริการ การสร้างแบรนด์ หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างมูลค่าเพิ่ม	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 3 รายการ	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 2 รายการ	สร้างมูลค่าเพิ่มได้ 1 รายการ
5. คุณค่าของศิลปะ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ ได้แก่ ด้านความรู้สึกด้านเนื้อหา ด้านรูปทรง ด้านการสร้างสรรค์ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความเป็นเอกลักษณ์	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 5-6 รายการ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 3-4 รายการ	ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ 1-2 รายการ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.00 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 – 2.50 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.00 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ผลงานอยู่ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์

รายการประเมิน		ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. กระบวนการศึกษาชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - เตรียมตัวลงพื้นที่ มีการเตรียมประเด็น เครื่องมือ วางแผน - ลงพื้นที่ มีการเก็บรวบรวมข้อมูล สัมภาษณ์ บันทึก เข้าร่วมกิจกรรม - หลังลงพื้นที่ มีการจัดการข้อมูล นำเสนอ สะท้อนคิด 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
2. ที่มาของแรงบันดาลใจจากชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดหัวข้อและที่มาของการสร้างสรรค์ - อธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจจากชุมชนได้ชัดเจน - สืบค้นและนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
3. สร้างแนวความคิด	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนกรอบแนวคิด เรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) เนื้อหา (Content) ตรงตามหัวข้อ - กำหนดรูปแบบการแสดงออก ขอบเขตการสร้างสรรค์ - วางแผนการปฏิบัติงานและวิธีดำเนินการ 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
4. ออกแบบภาพร่าง	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบภาพร่างสอดคล้องกับที่มาและแนวคิดที่วางไว้ - นำเสนอภาพร่างที่หลากหลาย มีตัวเลือกและความเป็นไปได้หลายแบบ - มีการแก้ไขและพัฒนาภาพร่างอย่างต่อเนื่อง 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
5. คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก	<ul style="list-style-type: none"> - ทดลองสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการทางศิลปะ - นำวัสดุ สื่อ หรือเครื่องมือ มาใช้หรือเป็นเทคนิควิธีการเฉพาะตัวและโดดเด่น - ตัดสินใจเลือกแนวทางการสร้างสรรค์ที่เหมาะสม 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
6. สร้างสรรค์ผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ตามแผนที่วางไว้ - จัดวางองค์ประกอบศิลป์ตามหลักการออกแบบ - แก้ไขปัญหาและตรวจสอบความสมบูรณ์ของผลงาน 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ
7. นำเสนอผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> - นำเสนออธิบายผลงานและกระบวนการสร้างสรรค์ได้ - จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน มีสื่อประชาสัมพันธ์ คำอธิบายผลงาน และสื่อนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง - สะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเอง 	ปฏิบัติได้ครบถ้วน 3 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 2 รายการ	ปฏิบัติได้เพียง 1 รายการ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.00 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 – 2.50 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.00 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับปรับปรุง

**แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามความคิดเห็น มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยพิจารณาจากเกณฑ์ประเมินระดับความคิดเห็น ดังนี้

5 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงตามความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด และเขียนข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนต่อไป

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
เนื้อหาการจัดการเรียนรู้					
1.1 เนื้อหาการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์					
1.2 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน					
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีกระบวนการที่ให้นักเรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองได้					
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงจากปราชญ์ท้องถิ่น					
บรรยากาศการจัดการเรียนรู้					
1.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและการปฏิบัติงาน					
1.6 บรรยากาศการเรียนรู้ดึงดูดความสนใจ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม					
การวัดผลประเมินผล					
1.7 มีการประเมินผลงานโดยให้ตนเอง ครู หรือผู้อื่น ได้มีส่วนร่วมในการสะท้อนผลงาน					
1.8 มีการอธิบายเกณฑ์การวัดประเมินลักษณะของชิ้นงาน					
ประโยชน์ที่ได้รับ					
1.9 นักเรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์					
1.10 นักเรียนมีส่วนร่วมกับชุมชนนำแนวคิดท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2. ด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน					
คุณค่าต่อตนเอง					
2.1 นักเรียนได้พัฒนาทักษะและมีความสุขในการทำงานศิลปะ					
2.2 นักเรียนมีความรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง					
2.3 นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และความคิดเห็นกับผู้อื่น					
คุณค่าต่อชุมชน					
2.4 นักเรียนมีความภูมิใจในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง					
2.5 นักเรียนเห็นคุณค่าและตระหนักถึงการมีส่วนร่วมกับชุมชน					
2.6 นักเรียนอยากพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดียิ่งขึ้น					
คุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น					
2.7 นักเรียนเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด					
2.8 นักเรียนอยากศึกษาเพิ่มเติมและให้บุคคลใกล้ชิดได้เห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด					
2.9 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดควรแก่การอนุรักษ์ สืบทอด นักเรียนอยากที่จะมีส่วนร่วมสนับสนุน					
คุณค่าต่อศิลปะ					
2.10 ผลงานของนักเรียนมีรูปแบบทางศิลปะเป็นของตนเองมีเอกลักษณ์					
2.11 ผลงานของนักเรียนมีความงามจากการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์					
2.12 นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผลงาน					
คุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้					
2.13 ผลงานของนักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือมีคุณค่าต่อจิตใจ					
2.14 ผลงานที่นักเรียนสร้างขึ้นสามารถนำไปหารายได้เสริมได้					
2.15 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดสามารถต่อยอดในรูปแบบหรือนแนวทางอื่น ๆ ได้					

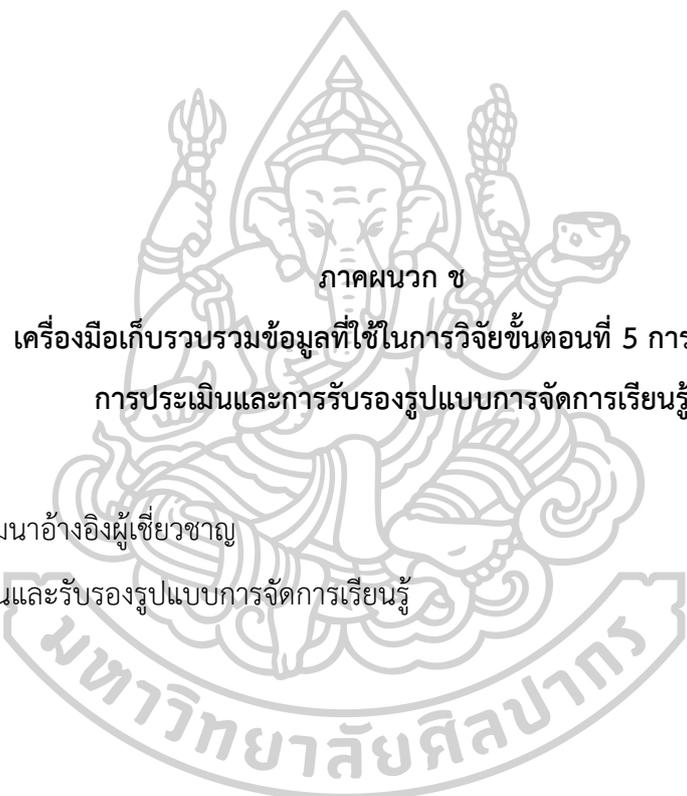
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ข
เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยชั้นตอนที่ 5 การรับรอง
การประเมินและการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. ประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ
2. แบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้



ประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ
เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. ท่านคิดว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
 - 1.1 หลักการของรูปแบบ
 - 1.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบ
 - 1.3 กระบวนการเรียนรู้
 - 1.4 การวัดและประเมินผล
 - 1.5 เงื่อนไขความสำเร็จ
2. ท่านคิดว่าคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
3. ท่านคิดว่าแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
4. ท่านคิดว่าเครื่องมือประเมินประสิทธิผล มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
5. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม



**แบบประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

คำชี้แจง โปรดประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินคะแนนความเหมาะสม ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. หลักการของรูปแบบ					
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ					
3. กระบวนการการเรียนรู้					
3.1 ชั้นสร้างความเข้าใจ					
3.1.1 ชั้นวางแผนสำรวจชุมชน					
3.1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน					
3.1.3 ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน					
3.2 ชั้นสร้างความคิด					
3.3 ชั้นสร้างต้นแบบ					
3.4 ชั้นตรวจสอบ					
3.4.1 ชั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน					
4. การวัดและประเมินผล					
5. เงื่อนไขความสำเร็จ					

รายการประเมินคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. สาระสำคัญในคู่มือ					
1.1 แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้					
1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
1.3 แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการพัฒนาการเรียนรู้อิงรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
1.4 นิยามศัพท์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
1.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
1.6 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1.7 คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้					
1.8 แผนการจัดการเรียนรู้					
1.9 เครื่องมือวัดและประเมินผล					
2. รายละเอียดในคู่มือ					
มีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้นำไปใช้เข้าใจและสามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพเกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียน บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้					



รายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมครบถ้วน					
2. ผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้					
3. สาระสำคัญ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
4. สาระการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
5. จุดประสงค์การเรียนรู้					
5.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล					
5.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน					
6.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้					
6.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน					
7.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้					
7.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
8. ภาระงาน/ชิ้นงาน					
8.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้					
8.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล					
9. การวัดและการประเมินผล					
9.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการวัด/เครื่องมือ/เกณฑ์					
9.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้					
10.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับภาระงาน/ชิ้นงาน					
10.2 กิจกรรมการจัดเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
11. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้					
11.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
11.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)



แบบรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ผู้วิจัย	นายสรล สุวรรณ นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (กลุ่มหลักสูตรและการนิเทศ) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน

สรุปผลการรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิ

จากการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความคิดเห็นว่า

รับรองรูปแบบ รับรองรูปแบบและแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ไม่รับรองรูปแบบ
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ทรงคุณวุฒิ

(.....)



ภาคผนวก ซ
ผลการวิเคราะห์ค่าคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 38 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบวิเคราะห์เอกสาร

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	M	SD	
1. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถบอกรายละเอียดประเด็นที่ศึกษาค้นคว้าได้	5	3	4	5	5	4.40	0.89	เหมาะสมมากที่สุด
2. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถบอกประเภทเอกสารได้	5	5	4	5	5	4.80	0.44	เหมาะสมมากที่สุด
3. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถบอกแหล่งที่มาของข้อมูล การอ้างอิง บรรณานุกรมได้	5	5	4	5	5	4.80	0.44	เหมาะสมมากที่สุด
4. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถบอกวันที่ศึกษา/วันที่เข้าถึงข้อมูลนั้นได้	5	3	4	5	5	4.40	0.89	เหมาะสมมากที่สุด
5. แบบวิเคราะห์เอกสารสามารถสรุปสาระสำคัญของเอกสารนั้น ๆ ได้	5	5	4	5	5	4.80	0.44	เหมาะสมมากที่สุด
รวม						4.65	0.62	เหมาะสมมากที่สุด



ตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	M	SD	
ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์	4	4	5	5	5	4.60	0.54	เหมาะสมมากที่สุด
ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์ผู้บริหารโรงเรียน (แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 1)								
1. ท่านมีนโยบายหรือแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ควรนำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ขั้นตอนใด อย่างไร	5	5	3	5	5	4.60	0.89	เหมาะสมมากที่สุด
3. ท่านคิดว่าลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร หรือมีขั้นตอนอย่างไรบ้าง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. ท่านคิดว่า การวัดผล และประเมินผลการเรียนรู้ การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะการประเมิน เครื่องมือ และเกณฑ์เป็นอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3	5	5	5	5	4.60	0.89	เหมาะสมมากที่สุด
ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์ครูผู้สอนทัศนศิลป์ (แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 2)								
1. การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนของท่าน ท่านจัดการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือไม่ อย่างไร (หากไม่ได้จัด ท่านมีแนวทางหรือวางแผนในการส่งเสริมเรื่องดังกล่าวอย่างไร)	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	M	SD	
2. ท่านคิดว่าลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ชิ้นงาน/ภาระงานที่ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร หรือมีขั้นตอนอย่างไรบ้าง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. ท่านคิดว่า การวัดผล และประเมินผลการเรียนรู้ การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะการประเมิน เครื่องมือ และเกณฑ์เป็นอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. ท่านคิดว่าครูผู้สอนและผู้เรียนควรมีบทบาทอย่างไร ที่ทำให้การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เรียนประสบความสำเร็จ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3	5	5	5	5	4.60	0.89	เหมาะสมมากที่สุด
ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์และการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น (แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 3)								
1. ถ้าหากต้องการพัฒนาให้นักเรียนสามารถออกแบบงานทัศนศิลป์หรือมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ได้ ควรมีหลักการ แนวคิด หรือขั้นตอนในการพัฒนาผู้เรียนอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
2. ท่านคิดว่าวิธีการจัดการความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนควรเป็นอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	M	SD	
3. ท่านคิดว่าผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนควรเป็นอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. ท่านคิดว่าลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ที่ส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3	5	5	5	5	4.60	0.89	เหมาะสมมากที่สุด
ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์ศิลปินทัศนศิลป์และปราชญ์ท้องถิ่น (แบบสัมภาษณ์ ฉบับที่ 4)								
1. ท่านคิดว่าขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น มีขั้นตอนอย่างไรบ้าง ควรให้ความสำคัญกับขั้นตอนใด เพราะเหตุใด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
2. ท่านคิดว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นให้มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตนเองควรมีแนวทางเป็นอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. ท่านคิดว่าวิธีการเพิ่มคุณค่าและมูลค่าของผลงานศิลปะ/ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นควรมีแนวทางเป็นอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. ท่านคิดว่าผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนควรเป็นอย่างไร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3	5	5	5	5	4.60	0.89	เหมาะสมมากที่สุด
รวม						4.88	0.23	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 40 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถาม

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	M	SD	
1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามความต้องการมีความเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.44	เหมาะสมมากที่สุด
2. ประเด็นในการสอบถามความต้องการมีความเหมาะสมครบถ้วน	5	5	4	4	5	4.60	0.54	เหมาะสมมากที่สุด
3. ประเด็นในการสอบถามช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นักเรียนต้องการเรียนรู้ หรือวิธีการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	5	5	4	4	5	4.60	0.54	เหมาะสมมากที่สุด
4. ประเด็นในการสอบถามช่วยให้ทราบความต้องการในการเรียนรู้ของกับภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน	5	5	4	5	5	4.80	0.44	เหมาะสมมากที่สุด
5. ประเด็นในการสอบถามช่วยให้ทราบลักษณะในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	5	5	4	5	5	4.80	0.44	เหมาะสมมากที่สุด
6. ประเด็นในการสอบถามช่วยให้ทราบสื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่นักเรียนต้องการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.44	เหมาะสมมากที่สุด
7. ประเด็นในการสอบถามช่วยให้ทราบความต้องการให้ใครมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้	3	5	4	5	5	4.40	0.89	เหมาะสมมากที่สุด
8. ในแต่ละประเด็นข้อความมีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วน	3	5	4	5	5	4.40	0.89	เหมาะสมมากที่สุด
รวม						4.65	0.58	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 41 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อประเด็นสนทนากลุ่ม

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง	แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5		
ตอนที่ 1 สถานภาพ และข้อมูลทั่วไปของ ผู้เชี่ยวชาญ	+1	+1	-1	+1	+1	0.60	สอดคล้อง
ตอนที่ 2 ประเด็นสนทนากลุ่มเพื่อแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1. ท่านคิดว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละ องค์ประกอบมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.1 หลักการของรูปแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.3 กระบวนการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.4 การวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.5 เงื่อนไขความสำเร็จ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ความเป็นไปได้ของการนำรูปแบบไปใช้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ท่านคิดว่าคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แต่ละองค์ประกอบ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ท่านคิดว่าแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละ องค์ประกอบ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	+1	0	+1	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม						0.95	สอดคล้อง

ตารางที่ 42 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง	แปลความหมาย
	1	2	3	4	5		
1. หลักการของรูปแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. กระบวนการการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.1 ชั้นสร้างความเข้าใจ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.1.1 ชั้นวางแผนสำรวจชุมชน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.1.3 ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.2 ชั้นสร้างความคิด	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.3 ชั้นสร้างต้นแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.4 ชั้นตรวจสอบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.4.1 ชั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. การวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. เงื่อนไขความสำเร็จ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม						1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 43 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง	แปลความหมาย
	1	2	3	4	5		
1. สารสำคัญในคู่มือ							
1.1 แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.3 แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ในรูปแบบการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.4 นิยามศัพท์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.6 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.7 คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.8 แผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.9 เครื่องมือวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. รายละเอียดในคู่มือ							
มีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้นำไปใช้เข้าใจ และสามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพเกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม						1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 44 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความสอดคล้อง	แปลความหมาย
	1	2	3	4	5		
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมครบถ้วน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สาระสำคัญ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สาระการเรียนรู้							
4.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. จุดประสงค์การเรียนรู้							
5.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
5.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน							
6.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน							
7.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 44 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง	แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5		
8. ภาระงาน/ชิ้นงาน							
8.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. การวัดและการประเมินผล							
9.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
9.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้							
11.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับภาระงาน/ชิ้นงาน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11.3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11.4 การดำเนินกิจกรรมแต่ละขั้นตอนเน้นทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม						0.98	สอดคล้อง

ตารางที่ 45 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7	M	SD	
องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้										
1. หลักการของรูปแบบ	4	5	4	4	5	4	5	4.42	0.53	เหมาะสมมาก
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	4	5	5	5	5	5	5	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
3. กระบวนการการเรียนรู้	5	5	5	4	5	5	5	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
4. การวัดและประเมินผล	4	5	3	4	5	5	5	4.42	0.78	เหมาะสมมาก
5. เงื่อนไขความสำเร็จ	4	5	4	4	4	5	5	4.42	0.53	เหมาะสมมาก
รวม								4.59	0.51	เหมาะสมมากที่สุด
กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้										
3.1 ชั้นสร้างความเข้าใจ	4	5	5	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
3.1.1 ชั้นวางแผนสำรวจชุมชน	4	5	5	4	5	4	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
3.1.2 ชั้นเรียนรู้ชุมชน	5	5	5	4	5	4	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
3.1.3 ชั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน	5	5	5	4	5	4	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
3.2 ชั้นสร้างความคิด	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 ชั้นสร้างต้นแบบ	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 ชั้นตรวจสอบ	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.4.1 ชั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน	5	5	5	4	5	5	5	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
รวม								4.75	0.41	เหมาะสมมากที่สุด
รวมทั้งสิ้น								4.69	0.45	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 46 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7	M	SD	
1. สาระสำคัญในคู่มือ										
1.1 แนวทางในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้	3	5	5	4	5	4	5	4.42	0.78	เหมาะสมมาก
1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	3	5	4	4	5	5	5	4.42	0.78	เหมาะสมมาก
1.3 แนวคิดพื้นฐาน และทฤษฎีที่ใช้ใน รูปแบบการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้	3	5	4	4	5	4	5	4.28	0.75	เหมาะสมมาก
1.4 นิยามศัพท์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	3	5	4	4	5	4	5	4.28	0.75	เหมาะสมมาก
1.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	3	5	4	4	4	4	5	4.14	0.69	เหมาะสมมาก
1.6 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	3	5	5	4	4	5	5	4.42	0.78	เหมาะสมมาก
1.7 คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้	3	5	4	5	5	5	5	4.57	0.78	เหมาะสมมากที่สุด
1.8 แผนการจัดการเรียนรู้	3	5	4	5	5	5	5	4.57	0.78	เหมาะสมมากที่สุด
1.9 เครื่องมือวัดและประเมินผล	4	5	4	4	4	4	5	4.28	0.48	เหมาะสมมาก
2. รายละเอียดในคู่มือ										
มีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้อ่านไปเข้าใจและสามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพเกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียน บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4	5	4	4	5	4	5	4.42	0.53	เหมาะสมมาก
รวม								4.38	0.71	เหมาะสมมาก

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7	M	SD	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1										
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมครบถ้วน	4	5	5	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
3. สาระสำคัญ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
5. จุดประสงค์การเรียนรู้										
5.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	4	5	5	4	4	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	5	4	4	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน										
6.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	4	4	4	4	5	4.28	0.48	เหมาะสมมาก
7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน										
7.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	3	5	4	5	4.42	0.78	เหมาะสมมาก
7.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	5	5	4	3	5	5	5	4.57	0.78	เหมาะสมมากที่สุด
8. ชิ้นงาน/ภาระงาน										
8.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
9. การวัดและการประเมินผล										
9.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการวัด/เครื่องมือ/เกณฑ์	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
9.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้										
10.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	4	5	5	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
10.2 กิจกรรมการจัดเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
11. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้										
11.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
11.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
รวม								4.64	0.50	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7	M	SD	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2										
1. องค์กรประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมครบถ้วน	4	5	5	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
3. สาระสำคัญ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
5. จุดประสงค์การเรียนรู้										
5.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	5	5	4	3	5	5	5	4.57	0.78	เหมาะสมมากที่สุด
6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน										
6.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	5	5	5	4	5	5	5	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน										
7.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
8. ชิ้นงาน/ภาระงาน										
8.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	4	5	4	5	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
9. การวัดและการประเมินผล										
9.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการวัด/เครื่องมือ/เกณฑ์	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
9.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้										
10.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
10.2 กิจกรรมการจัดเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
11. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้										
11.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
11.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
รวม								4.72	0.45	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์เหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7	M	SD	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3										
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมครบถ้วน	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
3. สาระสำคัญ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
5. จุดประสงค์การเรียนรู้										
5.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	4	5	4	5	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	4	5	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน										
6.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	4	5	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน										
7.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
8. ชิ้นงาน/ภาระงาน										
8.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	5	5	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	5	5	4	5	5	5	5	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
9. การวัดและการประเมินผล										
9.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการวัด/เครื่องมือ/เกณฑ์	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
9.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	4	4	4	5	5	4.42	0.53	เหมาะสมมาก
10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้										
10.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
10.2 กิจกรรมการจัดเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
11. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้										
11.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
11.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
รวม								4.65	0.49	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7	M	SD	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4										
1. องค์กรประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมครบถ้วน	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
3. สาระสำคัญ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
5. จุดประสงค์การเรียนรู้										
5.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	4	5	5	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	5	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน										
6.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
6.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน										
7.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	5	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
8. ชิ้นงาน/ภาระงาน										
8.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
8.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
9. การวัดและการประเมินผล										
9.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวิธีการวัด/เครื่องมือ/เกณฑ์	5	5	4	3	5	5	5	4.57	0.78	เหมาะสมมากที่สุด
9.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	5	5	4	3	5	5	5	4.57	0.78	เหมาะสมมากที่สุด
10. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้										
10.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	5	5	5	4	5	5	5	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
10.2 กิจกรรมการจัดเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
11. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้										
11.1 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
11.2 มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	4	5	5	5	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
รวม								4.68	0.52	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 48 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์
ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความ สอดคล้อง	แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7		
1. ทุนทางวัฒนธรรม นำทุนทางวัฒนธรรม เช่น ความเชื่อ ภูมิปัญญา วัสดุท้องถิ่น หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับทุนทาง วัฒนธรรม มาเป็นที่มาหรือใช้ในการสร้างสรรค์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ สร้างผลงานมีความแปลกใหม่ มีลักษณะเด่นเป็น เอกลักษณ์ แตกต่างจากเดิมและน่าสนใจ	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
3. ทัศนศิลป์ท้องถิ่น ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น มีองค์ประกอบของการ ประเมินงานทัศนศิลป์ ได้แก่ การสื่อความหมาย ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ การแสดงออก การจัดองค์ประกอบศิลป์ ความประณีต	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. มูลค่าเพิ่ม สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน โดยมีหัวข้อเกี่ยวกับ ความต้องการ ตัวผลิตภัณฑ์ วัตถุประสงค์ วิธี กระบวนการผลิต บรรจุภัณฑ์ การบริการ การสร้าง แบรนด์ หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างมูลค่าเพิ่ม	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
5. คุณค่าของศิลปะ ผลงานมีคุณค่าทางด้านศิลปะ ได้แก่ ด้านความรู้สึก ด้านเนื้อหา ด้านรูปทรง ด้านการสร้างสรรค์ ด้าน ประโยชน์ใช้สอย ด้านความเป็นเอกลักษณ์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม								0.92	สอดคล้อง

**ตารางที่ 49 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินทักษะกระบวนการ
ออกแบบงานทัศนศิลป์**

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความ สอดคล้อง	แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7		
1. กระบวนการศึกษาชุมชน - เตรียมตัวลงพื้นที่ มีการเตรียมประเด็น เครื่องมือ วางแผน - ลงพื้นที่ มีการเก็บรวบรวมข้อมูล สัมภาษณ์ บันทึก เข้าร่วมกิจกรรม - หลังลงพื้นที่ มีการจัดการข้อมูล นำเสนอ สะท้อนคิด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ที่มาของแรงบันดาลใจจากชุมชน - กำหนดหัวข้อและที่มาของการสร้างสรรค์ - อธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจจากชุมชนได้ชัดเจน - สืบค้นและนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สร้างแนวความคิด - เขียนกรอบแนวคิด เรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) เนื้อหา (Content) ตรงตามหัวข้อ - กำหนดรูปแบบการแสดงออก ขอบเขตการสร้างสรรค์ - วางแผนการปฏิบัติงานและวิธีดำเนินการ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ออกแบบภาพร่าง - ออกแบบภาพร่างสอดคล้องกับที่มาและแนวคิดที่วางไว้ - นำเสนอภาพร่างที่หลากหลาย มีตัวเลือกและความ เป็นไปได้หลายแบบ - มีการแก้ไขและพัฒนาภาพร่างอย่างต่อเนื่อง	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. คัดเลือกเทคนิควิธีแสดงออก - ทดลองสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการทางศิลปะ - นำวัสดุ สื่อ หรือเครื่องมือ มาใช้หรือเป็นเทคนิควิธีการ เฉพาะตัวและโดดเด่น - ตัดสินใจเลือกแนวทางการสร้างสรรค์ที่เหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. สร้างสรรค์ผลงาน - ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ตามแผนที่วางไว้ - จัดวางองค์ประกอบศิลป์ตามหลักการออกแบบ - แก้ไขปัญหาและตรวจสอบความสมบูรณ์ของผลงาน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7. นำเสนอผลงาน - นำเสนออธิบายผลงานและกระบวนการสร้างสรรค์ได้ - จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน มีสื่อประชาสัมพันธ์ คำอธิบายผลงาน และสื่อนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง - สะท้อนคิดการเรียนรู้ตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม								1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 50 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความสอดคล้อง	แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7		
1. ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้									
เนื้อหาการจัดการเรียนรู้									
1.1 เนื้อหาการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.2 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้									
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีกระบวนการที่ทำให้นักเรียนปฏิบัติงานสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองได้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงจากปราชญ์ท้องถิ่น	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
บรรยากาศการจัดการเรียนรู้									
1.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและการปฏิบัติงาน	+1	+1	+1	0	0	+1	+1	0.71	สอดคล้อง
1.6 บรรยากาศการเรียนรู้ดึงดูดความสนใจนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การวัดผลประเมินผล									
1.7 มีการประเมินผลงานโดยให้ตนเอง ครูหรือผู้อื่น ได้มีส่วนร่วมในการสะท้อนผลงาน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.8 มีการอธิบายเกณฑ์การวัดประเมินลักษณะของชิ้นงาน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ประโยชน์ที่ได้รับ									
1.9 นักเรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.10 นักเรียนมีส่วนร่วมกับชุมชนนำแนวคิดท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 50 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ							ดัชนีความสอดคล้อง	แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7		
2. ด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน									
คุณค่าต่อตนเอง									
2.1 นักเรียนได้พัฒนาทักษะและมีความสุขในการทำงานศิลปะ	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	0.85	สอดคล้อง
2.2 นักเรียนมีความรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	0.85	สอดคล้อง
2.3 นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และความคิดเห็นกับผู้อื่น	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	0.85	สอดคล้อง
คุณค่าต่อชุมชน									
2.4 นักเรียนมีความภูมิใจในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.5 นักเรียนเห็นคุณค่าและตระหนักถึงการมีส่วนร่วมกับชุมชน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.6 นักเรียนอยากพัฒนาชุมชนของตนเองให้ดีขึ้น	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	0.85	สอดคล้อง
คุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น									
2.7 นักเรียนเห็นคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	0.85	สอดคล้อง
2.8 นักเรียนอยากศึกษาเพิ่มเติมและให้บุคคลใกล้เคียงได้เห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ด	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	0.85	สอดคล้อง
2.9 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดควรแก่การอนุรักษ์ สืบทอด นักเรียนอยากที่จะมีส่วนร่วมสนับสนุน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
คุณค่าต่อศิลปะ									
2.10 ผลงานของนักเรียนมีรูปแบบทางศิลปะเป็นของตนเองมีเอกลักษณ์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.11 ผลงานของนักเรียนมีความงามจากการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.12 นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผลงาน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
คุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้									
2.13 ผลงานของนักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือมีคุณค่าต่อจิตใจ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.14 ผลงานที่นักเรียนสร้างขึ้นสามารถนำไปหารายได้เสริมได้	+1	+1	+1	0	0	+1	+1	0.71	สอดคล้อง
2.15 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกาะเกร็ดสามารถต่อยอดในรูปแบบหรือแนวทางอื่น ๆ ได้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม								0.94	สอดคล้อง

ตารางที่ 51 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง	แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5		
ประเด็นสัมมนาอ้างอิงผู้เชี่ยวชาญเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้							
1. ท่านคิดว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.1 หลักการของรูปแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.3 กระบวนการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.4 การวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.5 เงื่อนไขความสำเร็จ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ท่านคิดว่าคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ท่านคิดว่าแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละองค์ประกอบ มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	+1	0	+1	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
4. ท่านคิดว่าเครื่องมือประเมินประสิทธิผล มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม						0.98	สอดคล้อง

ตารางที่ 52 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ดัชนีความ สอดคล้อง	แปล ความหมาย
	1	2	3	4	5		
1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. แผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
รวม						0.98	สอดคล้อง

ตารางที่ 53 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อการประเมินและรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ									ดัชนีความเหมาะสม		แปลความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	M	SD	
1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.23	4.07	4.76	3.76	4.00	3.23	5.00	5.00	4.61	4.29	0.60	เหมาะสมมาก
2. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.70	4.10	4.60	4.40	3.90	4.00	4.80	4.80	4.30	4.40	0.39	เหมาะสมมาก
3. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	5.00	4.16	5.00	4.16	4.00	3.66	5.00	5.00	5.00	4.55	0.52	เหมาะสมมากที่สุด
4. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	5.00	4.16	5.00	4.88	4.00	3.88	5.00	5.00	4.38	4.58	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
5. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	5.00	4.16	5.00	4.88	4.00	3.77	5.00	5.00	4.77	4.62	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	5.00	4.55	5.00	4.88	4.00	3.77	5.00	5.00	4.33	4.61	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
รวม										4.51	0.48	เหมาะสมมากที่สุด





ภาคผนวก ฉ
คำคะแนนตัวแปรตามและผลงานนักเรียน

ตารางที่ 54 ผลคะแนนผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน

ผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์						
คนที่	ทุนทางวัฒนธรรม	ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	มูลค่าเพิ่ม	คุณค่าของศิลปะ	รวม
1	3	3	3	3	3	3.00
2	3	3	3	3	3	3.00
3	2	2	2	3	2	2.20
4	3	2	2	3	2	2.40
5	3	2	2	2	2	2.20
6	2	3	3	2	2	2.40
7	2	2	2	2	2	2.00
8	3	3	3	3	3	3.00
9	3	2	2	2	3	2.40
10	3	3	3	3	3	3.00
11	3	3	2	2	2	2.40
12	2	2	2	2	2	2.00
13	3	2	2	2	2	2.20
14	3	3	2	3	2	2.60
15	3	3	3	3	3	3.00
16	3	3	3	3	3	3.00
<i>M</i>	2.75	2.56	2.44	2.56	2.43	2.55
<i>SD</i>	0.44	0.51	0.51	0.51	0.51	0.39
แปลความหมาย	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ดีมาก	ดี	ดีมาก

ตารางที่ 55 ผลคะแนนทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

ทักษะกระบวนการออกแบบงานทัศนศิลป์								
คนที่	กระบวนการศึกษาชุมชน	ที่มาของแรงบันดาลใจ จากชุมชน	สร้างแนวความคิด	ออกแบบภาพร่าง	คัดเลือกเทคนิค วิธีแสดงออก	สร้างสรรค์ผลงาน	นำเสนอผลงาน	รวม
1	3	3	3	3	3	3	3	3.00
2	3	3	3	3	3	3	3	3.00
3	3	3	3	3	3	3	3	3.00
4	2	3	3	3	3	3	2	2.71
5	3	2	2	2	3	3	3	2.57
6	3	3	2	2	3	3	3	2.71
7	2	2	2	1	1	2	2	1.71
8	3	3	2	3	3	3	3	2.86
9	3	3	3	2	2	3	3	2.71
10	3	3	3	3	3	3	3	3.00
11	2	3	2	3	2	3	3	2.57
12	2	2	1	2	1	2	1	1.57
13	2	2	2	1	2	2	2	1.86
14	2	3	2	2	3	3	2	2.43
15	3	3	3	3	3	3	3	3.00
16	3	3	3	3	3	3	3	3.00
<i>M</i>	2.62	2.75	2.44	2.43	2.56	2.81	2.62	2.61
<i>SD</i>	0.50	0.44	0.63	0.72	0.72	0.40	0.61	0.48
แปล ความหมาย	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ดี	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก

ตารางที่ 56 ผลคะแนนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะกับชุมชน (ต่อ)

2. ด้านการเห็นคุณค่าศิลปะกับชุมชน																
คนที่	คุณค่าต่อตนเอง			คุณค่าต่อชุมชน			คุณค่าต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น			คุณค่าต่อศิลปะ			คุณค่าต่อประโยชน์การนำไปใช้			รวม
	ข้อ 2.1	ข้อ 2.2	ข้อ 2.3	ข้อ 2.4	ข้อ 2.5	ข้อ 2.6	ข้อ 2.7	ข้อ 2.8	ข้อ 2.9	ข้อ 2.10	ข้อ 2.11	ข้อ 2.12	ข้อ 2.13	ข้อ 2.14	ข้อ 2.15	
1	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4.53
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4.40
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
7	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	5	3	4	4	3.53
8	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4.53
9	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.86
10	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4.66
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00
13	5	3	3	4	5	5	5	5	4	3	3	4	4	5	5	4.20
14	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4.33
15	5	5	5	4	3	3	3	4	5	4	3	3	2	3	5	3.80
16	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	3	3	5	4.33
M	4.81	4.56	4.63	4.37	4.62	4.56	4.68	4.63	4.81	4.69	4.37	4.62	4.25	4.31	4.68	4.57
SD	0.54	0.72	0.62	0.61	0.71	0.72	0.60	0.62	0.40	0.60	0.80	0.61	0.93	0.87	0.47	0.65
แปลความหมาย	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มาก	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มาก	มากที่สุด	มาก	มาก	มากที่สุด	มากที่สุด



ชื่อผลงาน : เปิดดวงชะตา ณ เกาะแกรีต

เทคนิค : Digital Painting

ขนาด : 103 x 157 มิลลิเมตร จำนวน 12 ใบ

แนวความคิด

ไพ่ทาโรต์โบราณของเกาะแกรีตโดยได้แรงบันดาลใจจากลักษณะสภาพแวดล้อมสิ่งปลูกสร้างที่อยู่บนพื้นที่เกาะแกรีตและบริเวณใกล้เคียง ด้วยแนวความคิดการทำนายทายทักจึงนำเรื่องราววิถีชีวิต คติความเชื่อ สถานที่และสิ่งของสำคัญ เมื่อสิ่งของที่เป็นอัตลักษณ์ที่สามารถเล่าเรื่องราวในอีกมุมมองหนึ่งได้นำมาสู่การออกแบบผลงานเป็นไพ่ทาโรต์พร้อมใส่คำสำคัญที่สอดคล้องกันกับรูปภาพในแต่ละใบเพื่อสร้างคุณค่า เอกลักษณะความโดดเด่นของนันทบุรี อีกทั้งคำที่อยู่บนไพ่ยังมีความหมายต่อความรู้สึกทางจิตใจ เช่น The Emperor ได้นำภาพจิตรกรรมฝาผนังแห่งวัดชมพูเวกมาประกอบร่วมกับความหมายของคำที่แสดงถึงความสงบนิ่ง ความมั่นคง เสมือนกับพระพุทธรูปที่ดำรงอยู่จนถึงปัจจุบัน ไพทาโรต์ชุดนี้จึงได้เพิ่มคุณค่ามากกว่าการมอบความบันเทิงเพียงด้านเดียว สามารถที่จะเรียนรู้และรู้จักประวัติศาสตร์อันมีคุณค่าของนันทบุรีได้อีกด้วย



ชื่อผลงาน : ร้อยรักษ์ธรรมชาติ

เทคนิค : เครื่องประดับร้อยลูกปัดและหินสี

ขนาด : 15 และ 45 เซนติเมตร จำนวน 10 ชิ้น

แนวความคิด

ที่มาของการออกแบบทำชิ้นนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากการไปเยี่ยมชมวัดชมภูเวก ที่มีภาพจิตรกรรมฝาผนังพระแม่ธรณีบีบมวยผมปรากฏอยู่ ซึ่งชิ้นนี้ถือว่าเป็นรูปพระแม่ธรณีที่งดงามที่สุดในโลกจึงมีความสนใจที่จะนำ Character ของพระแม่ธรณีมาดัดแปลงเป็นกำไรให้สวยงาม และนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาด้านต่าง ๆ จากการได้ไปที่ชุมชนเกาะเกร็ดมาเป็นแรงบันดาลใจของผลงานโดยนำเชือกเทียนมาร้อยกับลูกปัดและหินสีต่าง ๆ ที่เป็นตัวแทนสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย ผลงานที่สร้างสรรค์เป็นกำไรที่ทำจากเชือกเทียนจะให้ความรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติความเป็นพื้นบ้านอยู่ในตัว จากความงามของวัฒนธรรมสู่เครื่องประดับสีสันจากธรรมชาติที่ต่างกัน ทำให้ได้นึกถึงธรรมชาติและวัฒนธรรมที่สวยงามสามารถพบภาพความงามนี้ไปได้ทุกที่ ที่เลือกทำสิ่งนี้เพราะส่วนตัวเคยใส่กำไรเชือกเทียนแล้วรู้สึกให้ความสงบ ความขลังและความ Classic เป็นงานที่ต้องใช้ความพยายามความอดทนและมีสมาธิในการทำเพราะต้องมัดทีละจุดด้วยมือนอกจากนั้นยังเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และพักสายตาจากหน้าจอ จึงถือว่าเป็นงาน Handmade ที่น่าสนใจพอได้ทำผลงานนี้ทำไม่รู้ถึงความหมายของหินและลูกปัดสีต่าง ๆ อีกด้วยจากที่เราไม่เคยรู้มาก่อน



ชื่อผลงาน : KK keychain!

เทคนิค : การเย็บผ้า การด้นธรรมดา การเนาเท่ากัน

ขนาด : 4 x 4 เซนติเมตร จำนวน 6 ชิ้น

แนวความคิด

งานชิ้นนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากสิ่งต่าง ๆ ที่ได้พบเจอในเกาะเกร็ด ไม่ว่าจะเป็นเจดีย์เอียง ขนมไทยและเครื่องปั้นดินเผา โดยสิ่งที่เลือกมาล้วนเป็นจุดเด่นของเกาะเกร็ดและวัฒนธรรมในชุมชนเกาะเกร็ดที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน รวมถึงวิถีชีวิตของชาวมอญนอกจากนี้เจดีย์เอียงและเครื่องปั้นดินเผาก็ยังเป็นภูมิปัญญาเก่าแก่ของชาวมอญในพื้นที่ที่หลงเหลือมาบนเครื่องปั้นดินเผาและการได้พัวผ้ารอบเจดีย์ เหตุผลที่เลือกสิ่งเหล่านี้มาเพราะว่าเป็นสิ่งที่ไม่ว่าใครเห็นก็ต้องนึกถึงเกาะเกร็ด นักท่องเที่ยวจากที่ไหนมาเยี่ยมเยือนก็ต้องมา Check-in ที่นั่น



ชื่อผลงาน : ทอดมันหน่อกะลาในขามดินเผา

เทคนิค : ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา

ขนาด : 13 x 13 x 7 เซนติเมตร จำนวน 2 ชิ้น

แนวความคิด

ทอดมันหน่อกะลาอาหารขึ้นชื่อของเกาะเกร็ด การขายทอดมันหน่อกะลานี้ส่วนใหญ่แล้วร้านค้าจะตักใส่ถ้วยโฟมขายซึ่งทำให้เกิดขยะ เราเห็นว่าเกาะเกร็ดนั้นขึ้นชื่อเรื่องเครื่องปั้นดินเผาและยังมีต้นกล้วยขึ้นอยู่มากมายทั่วไป จึงคิดที่จะออกแบบ Packaging ของทอดมันหน่อกะลานี้เสียใหม่ โดยการนำใบตองรองในขามดินเผาก่อนตักทอดมันใส่ ซึ่งเป็นการลดการใช้ถ้วยโฟมอีกทั้งยังเพิ่มมูลค่าให้กับทอดมันหน่อกะลาและขามดินเผา ให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจและรักโลกมากขึ้น ทั้งนี้ก็ยังคงขายในราคาย่อมเยาทำให้ผู้ซื้อยังรู้สึกคุ้มค่ากับสินค้าที่ได้ซื้อไป



ชื่อผลงาน : พระมหานก on your back

เทคนิค : จิตรกรรมสีอะคริลิก Fabric Paint บนเสื้อยืด

ขนาด : เสื้อ Size M

แนวความคิด

แรงบันดาลใจที่สร้างสรรค์ผลงานคือภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังในโบสถ์วัดชมพูเวก ภายในโบสถ์นั้นมีจิตรกรรมฝาผนังที่ได้บันทึกเรื่องราวหรือชีวประวัติในชาติก่อนของพระพุทธรูปเจ้าหรือที่เรียกกันว่าชาตก จากการที่ได้ฟังเรื่องราวต่าง ๆ จึงทำให้รู้สึกว่ามีสิ่งหนึ่งที่เป็นสิ่งสำคัญในวัดนี้เลยคือ เรื่องราวต่าง ๆ บนฝาผนังเพราะเรื่องราวเหล่านี้ให้ความรู้เรามากมาย และยังสามารถนำมาเป็นข้อคิด และนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อยกระดับจิตใจให้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย จึงหยิบยกเรื่องราวเหล่านี้มา ประยุกต์ใส่ในเสื้อผ้าเพื่อให้ผู้คนสามารถเรียนรู้เรื่องราวพระพุทธศาสนาและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ผ่านการ มองแผ่นหลังคนด้านหน้า



ชื่อผลงาน : ผ้าเช็ดหน้าเจดีย์เอียง

เทคนิค : French Knots , Satin stitch , Short and Long Stitch

ขนาด : 10 x 15 เซนติเมตร

แนวความคิด

การไปเยี่ยมชมชุมชนเกาะเกร็ดนนทบุรีในครั้งนี้ได้มอบแรงบันดาลใจหลายอย่างทั้งการปั้น การทำขนม ภูมิศาสตร์ สถาปัตยกรรม อาหาร การแต่งกาย ภาษา ความเชื่อและศาสนา เพียงแต่สถาปัตยกรรมทางศาสนาและของนนทบุรีอย่างเจดีย์เอียงแห่งเกาะเกร็ดนั้นมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก เจดีย์เอียงตั้งอยู่ที่วัดปรมย์ยิกาวาสบริเวณฝั่งแหลมของเกาะเกร็ดริมแม่น้ำเจ้าพระยา เจดีย์เอียงเป็นทรงรามัญสีขาวมีผ้าสีแดงผูก กล่าวกันว่าผ้าสีแดงใช้แทนสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมรามันถูกสร้างโดยชาวมอญที่อพยพมาพึ่งพิงพระบรมโพธิสมภารปลายกรุงศรีอยุธยาเมื่ออายุราว 300 ปี ด้วยเหตุนี้และความสามารถในการเย็บปักผ้าจึงกลายเป็นที่มาของผลงานชิ้นนี้ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากสถาปัตยกรรมศาสนาพุทธในเกาะเกร็ดโดยนำเจดีย์เอียงที่มีชื่อเสียงกับดอกนนทรีที่เป็นสัญลักษณ์ของจังหวัดนนทบุรีมาสร้างสรรค์ผลงานผ้าเช็ดหน้าเจดีย์เอียง ซึ่งผลงานงานศิลปะไม่จำเป็นต้องทำบนกระดาษอย่างเดียวและอยากให้ผลงานนั้นสามารถนำมาใช้ในชีวิตจริงได้ด้วย



ชื่อผลงาน : กล้องแห่งความทรงจำ

เทคนิค : Mixed Media

ขนาด : 8 x 14.5 เซนติเมตร

แนวความคิด

เพื่อเก็บความทรงจำและสืบต่อวัฒนธรรมผ่านการสร้างชิ้นงาน เนื่องจากชอบถ่ายภาพและทำสิ่งประดิษฐ์เล็ก ๆ ให้คนสำคัญเป็นของขวัญอยู่แล้ว จึงนำกล้องมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำ ชิ้นงานชิ้นนี้ และสามารถเข้าถึงสถานที่ต่าง ๆ ในจังหวัดนนทบุรีผ่านรูปภาพที่ถ่ายมา



พระอุปัชฌาย์ "ยืนมองท้องฟ้าไม่เป็นเช่นเคย"

พระอุปัชฌาย์ได้ลืมนกเกาะกรีดจังหวัดนครปฐมมีการจัดวางท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์เหมือนพระมอญซึ่งเป็นที่นับถือของชาวมอญ ซึ่งเกาะกรีดเป็นชุมชนของเกาะกรีดที่มีมายาวนาน



เทคนิค : Documentary Photography

ขนาด : 30 x 40 เซนติเมตร

แนวความคิด

ผมได้ปั่นจักรยานสำรวจที่เกาะกรีดผมชอบที่ได้เจอผู้คนที่มีชีวิตชีวา มาก ๆ แต่สิ่งที่ผมชอบมากที่สุดคือ วัดในชุมชนเกาะกรีด เพราะในแต่ละวัดมีความแตกต่างกันออกไปทั้งสถาปัตยกรรม รูปปั้นที่ประดับอยู่เป็นอย่างมาก ผมได้ไปศึกษา Photo book ของคุณชั้น (อาทิตย์ เลิศรักษ์มงคล) เรื่องการถ่ายภาพในวัดพระแก้ว ซึ่งผมชอบงานที่ศิลปินท่านนี้ได้นำเสนอมา จึงอยากนำมาปรับใช้กับการไปลงพื้นที่ที่เกาะกรีดที่มีวัดที่น่าสนใจมาก ๆ จากที่ผมได้ไปค้นพบมา



เจ้าแม่กวนอิม "观音"

เจ้าแม่กวนอิมถือว่าเป็นที่นับถือของใครหลายๆคนผมได้เจอประติมากรรมนี้ที่วัดได้ลืมนซึ่งเป็นเจ้ากวนอิมที่มีเอกลักษณ์แตกต่างจากองค์อื่นๆที่ผมเคยเห็นมา



พระบัวเข็ม "ทรงart toys"

ซึ่งพระบัวเข็มเป็นองค์หนึ่งในวัดได้ลืมนที่หลายคนมักจะสับสนระหว่างพระบัวเข็มกับพระอุปัชฌาย์สำหรับผมทั้งสององค์มีความเป็นเอกลักษณ์มากกว่าพระบัวเข็มสำหรับผมมีความออกแบบคล้ายคลึงกับart toysในปัจจุบันจากการค้นคว้าผมว่าทรงบัวเข็มทำขนาดเล็กสำหรับผู้ศรัทธาอีกด้วย

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สร้อย สุวรรณ
วุฒิการศึกษา	2566 ปรัชญาดุสิตบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2559 ศิลปมหาบัณฑิต (ทัศนศิลป์) ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2556 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (จิตรกรรม) ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผลงานตีพิมพ์	2567 บทความวิจัย การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร Journal of Education and Innovation 2566 บทความวิจัย การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2565 บทความวิจัย การพัฒนาหลักสูตรเสริมทักษะการออกแบบบรรจุภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2565 บทความวิจัย การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและการพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการจัดการประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักศึกษาครู วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2565 บทความวิจัย การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการหลักสูตรสู่ความเป็นเลิศด้านอาชีพของโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงราย วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2564 บทปริทัศน์หนังสือ การออกแบบการวิจัย วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

