

การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง
“ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF COMMUNITY PRODUCT DESIGN TEACHING MODEL USING IDENTITY
OF MURAL PAINTINGS “HOOP TAEM ISAN” FOR UNDERGRADUATE STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Art Education
Department of Art, Music, and Dance Education
FACULTY OF EDUCATION
Chulalongkorn University
Academic Year 2022
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี
โดย	นายเพชร วงษ์สุวรรณ
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)	

พชร วงษ์วรรณ : การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. (DEVELOPMENT OF COMMUNITY PRODUCT DESIGN TEACHING MODEL USING IDENTITY OF MURAL PAINTINGS “HOOP TAEM ISAN” FOR UNDERGRADUATE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.อินทิรา พรมพันธุ์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบของอัตลักษณ์งานจิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น และเพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้มอีสาน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยแบบเจาะจง (purposive sampling) แบ่งเป็น 4 กลุ่ม คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมฮูปแต้มอีสาน และ 5) นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากศิลปะพื้นบ้านอีสาน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งเป็น 2 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และแบบบันทึกข้อมูลและรูปภาพลักษณะของอัตลักษณ์ฮูปแต้ม ระยะที่ 2 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ แบบวัดความพึงพอใจผู้เรียน โดยการพัฒนาวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนครั้งนี้มีการตรวจสอบรับรองนวัตกรมโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า ฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นในแต่ละชุมชนมีการสร้างก่อนปี พ.ศ. 2500 เป็นฮูปแต้มที่จัดอยู่ในกลุ่มพื้นบ้าน เน้นเขียนภาพอย่างอิสระและเรียบง่าย ไม่เคร่งครัดในการจัดองค์ประกอบ ทำให้ฮูปแต้มในแต่ละสถานที่มีการเขียนที่หลากหลายเป็นเอกลักษณ์สะท้อนถึงความเป็นท้องถิ่น สามารถจัดกลุ่มเนื้อหาวรรณกรรมที่ปรากฏออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มเรื่องราวทางศาสนา ได้แก่ พุทธประวัติ ไตรภูมิ พระเวสสันดรชาดก 2) กลุ่มวรรณกรรมท้องถิ่น ได้แก่ สังข์ศิลป์ชัย พระลัก-พระรามชาดก และ 3) กลุ่มภาพทิวทัศน์ ซึ่งเป็นภาพที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตของชาวอีสานในอดีต และในด้านการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1. วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับฮูปแต้มและสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนทางวัฒนธรรมได้ 2. เนื้อหา สอนอย่างบูรณาการให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ฮูปแต้ม กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างยั่งยืน และหลักการตลาดเบื้องต้น 3. กระบวนการสอน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ สร้างแรงบันดาลใจ ชั้นศึกษาอัตลักษณ์ชุมชน ชั้นถอดรหัสอัตลักษณ์ ชั้นพัฒนาร่วมกับปราชญ์ ชั้นผลิตต้นแบบ และชั้นนำเสนอ 4. สื่อการเรียนรู้ ที่มีลักษณะผสมผสานทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ 5. การวัดประเมินผล ด้านพุทธิพิสัย วัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับฮูปแต้มและกระบวนการออกแบบ ด้านทักษะพิสัย ประเมินจากผลงานการออกแบบของผู้เรียน และ 6. ชุมชน ที่ใช้ในการศึกษาต้องมื่อองค์ความรู้หรือทุนทางวัฒนธรรมและให้การสนับสนุนในการจัดการเรียนรู้ในแหล่งพื้นที่ จากผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่า ระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$) โดยประเด็นที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติและลักษณะทางทัศนศิลป์ของ ฮูปแต้ม ($\bar{x} = 4.90$) ถัดมาคือ ด้านสื่อการเรียนรู้ที่มีปริมาณเนื้อหาและภาพกราฟิกที่เหมาะสมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.87$) และผู้เรียนเข้าใจกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรม ($\bar{x} = 4.77$)

สาขาวิชา ศิลปศึกษา

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2565

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6380107827 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD: COMMUNITY PRODUCT DESIGN, E-SARN MURAL PAINTING, CULTURAL CAPITAL, TEACHING
INNOVATION, DESIGN TEACHING

Pachara Wongchaiwan : DEVELOPMENT OF COMMUNITY PRODUCT DESIGN TEACHING MODEL USING IDENTITY OF MURAL PAINTINGS “HOOP TAEM ISAN” FOR UNDERGRADUATE STUDENTS. Advisor: Asst. Prof. INTIRA PHROMPAN, Ph.D.

The objective of the research is to study about identities of Isan mural painting in Khon Kaen province and to develop innovation of community product design teaching model using identity of Isan mural paintings for graduate students. This research is research and development. The purposive sample consisted of 4 groups: 1) expert of community product design teaching 2) expert of community product design 3) expert of teaching design 4) expert of Isan mural painting and 5) graduate student who study in the class of community product design from isan folk art. Research Instrument divided into 2 phases: 1) questionnaire and the form for study data about identities of Isan mural painting. 2) satisfaction survey form, an activity plan and instructional media, this research was evaluated from three experts who expert teaching design and community product design. The quantitative data were analyzed using percentage, mean, standard deviation while the qualitative data were analyzed by content analysis.

The research findings indicated that Isan mural painting in Khon Kaen province was built before 1957 It is be classified as a folk group. Emphasis on writing freely and simply not strictly in composition art. The content that appears can be grouped into 3 groups: 1) Religious stories, History of Buddha, Three worlds, Vessantara 2) Local literature, Sang Sin Chai, Phra Lak Phra Lam and 3) Phaph Kak, It is a picture that reflects the way of life of the Isan people in the past. In the part of innovation development for teaching community product design include 6 components: 1) the objectives which enable learners to understand the content of Isan mural painting and can design community product 2) Content, integrated teaching to educate students about the history, process of product design and marketing theory. 3) Teaching process 6 steps: Inspirational, study community identity, Decrypt identity, Develop with expert, Prototype and Presentation 4) Blended instructional media 5) The measurement in the cognitive aspect which measures the knowledge of Isan mural paintings and design process and the skill aspect assessed by the students' designs and 6) the community must has several of cultural capital. The findings of the survey of students' satisfaction towards the teaching innovation revealed that the overall level was at a high level ($\bar{x} = 4.61$) The issues that the students were most satisfied with were: content and art elements of Isan mural painting ($\bar{x} = 4.90$) Nexts, instructional media is appropriate ($\bar{x} = 4.87$) and learners understand the process of community product design ($\bar{x} = 4.77$)

Field of Study: Art Education

Student's Signature

Academic Year: 2022

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือแนะนำของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทรา พรหมพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้การชี้แนะ ตรวจสอบความถูกต้องของกระบวนการวิจัยในขั้นตอนต่าง ๆ อีกทั้ง เป็นผู้สนับสนุนและผลักดันให้ผู้วิจัยได้นำผลงานไปต่อยอดสู่การแข่งขันและเผยแพร่ในเวทีระดับชาติ ทำให้ผู้วิจัยได้รับโอกาสและประสบการณ์ ในการทำงานด้านวิชาการอย่างดียิ่ง ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบพร แสงวงนิช ที่กรุณาให้เกียรติเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาและเสียสละเวลาอันมีค่าในการตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินตรวจสอบนวัตกรรมและผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ความร่วมมือการการทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่คอยให้ความรู้และให้คำปรึกษา แนะนำในทุก ๆ ด้าน ตลอดจนเพื่อนร่วมรุ่นระดับมหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา รุ่นที่ 36 ที่ให้การสนับสนุนและเสริมพลังบวกให้กันเสมอมา อีกทั้งเจ้าหน้าที่สาขาศิลปศึกษา ที่มีส่วนช่วยในการอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยจนประสบผลสำเร็จได้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สำหรับความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวก ในการทดลองเก็บข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

ท้ายที่สุดขอขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวของผู้วิจัย สำหรับการสนับสนุนในด้านการศึกษา คอยรับฟังและเป็นທີ່ปรึกษาปัญหาต่าง ๆ ซึ่งเป็นแรงผลักดันที่ทำให้ผู้วิจัยดำเนินงานวิจัยจนประสบผลสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

พชร วงษ์วรรณ

สารบัญ

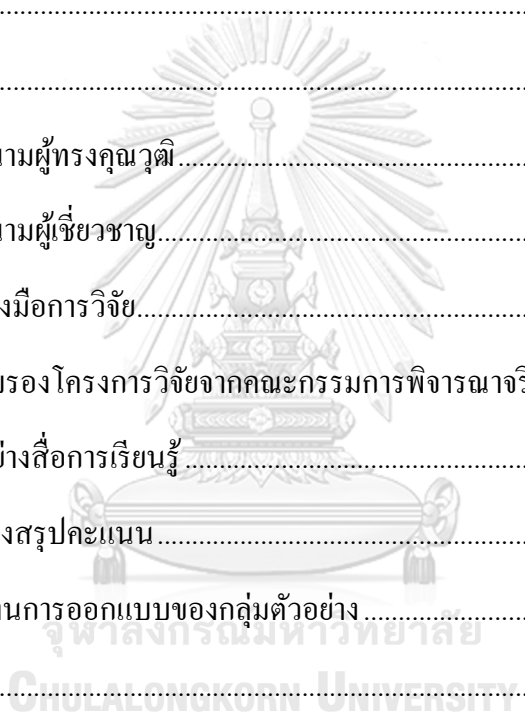
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ญ	ญ
สารบัญรูปภาพ.....ฐ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1	1
คำถามวิจัย..... 6	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 6	6
ขอบเขตของการวิจัย..... 6	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย..... 7	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 7	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 9	9
1. รูปแบบการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา..... 10	10
1.1 ยุทธศาสตร์สถาบันอุดมศึกษา..... 10	10
1.2 การสอนในระดับอุดมศึกษา..... 12	12
1.3 ธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา..... 13	13
2. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 14	14
2.1 ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 14	14

2.2 รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา	16
3. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์	29
3.1 องค์ประกอบของการออกแบบ	29
3.2 แรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์	30
3.3 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	31
3.4 กระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	36
3.5 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	42
4. แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม	43
4.1 ความหมายของทุนทางวัฒนธรรม	44
4.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม	45
4.3 การจัดกิจกรรมจากทุนทางวัฒนธรรม	47
5. จิตรกรรมสุปแต้มอีสาน	50
5.1 ประวัติที่มาและความสำคัญของสุปแต้ม	50
5.2 เรื่องราวและวรรณกรรมที่ปรากฏในสุปแต้ม	53
5.4 รูปแบบวิถีชีวิตที่ปรากฏผ่านสุปแต้ม	58
5.5 อัตลักษณ์สุปแต้มจังหวัดขอนแก่น	61
6. บทบาทวิสาหกิจในชุมชน	66
7. แนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน	69
7.1 เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน	69
7.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน	71
7.3 การออกแบบตามหลัก 5W1H	73
8. นวัตกรรมทางการศึกษา	73
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	75

9.1 ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสุปแต้ม.....	76
9.2 แนวทางจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม.....	77
9.3 กระบวนการดึงอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรม.....	80
สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย.....	81
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	83
กระบวนการทำวิจัย.....	85
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	86
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	89
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	90
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	92
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	93
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	95
ตอนที่ 1 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมสุปแต้มอีสานในจังหวัดขอนแก่น.....	95
1.1 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์สุปแต้มวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี.....	95
1.2 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์สุปแต้มวัดสวนวาริพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง..	98
1.3 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์สุปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูน.....	101
1.4 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์สุปแต้มวัดมัชฌิมวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน.....	104
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ..	107
2.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน.....	107
2.2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน....	112
2.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน.....	117
2.4 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต้มอีสาน.....	120

แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์	
จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	124
ตอนที่ 3 ผลการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรม ฝา	
ผนัง “สุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และการประเมินรับรองนวัตกรรม...	127
3.1 ผลการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์	
จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	127
3.2 ผลการตรวจประเมินรับรองนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัต	
ลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	149
3.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อนวัตกรรมการสอน.....	151
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	155
1. สรุปผลการวิจัย.....	155
1.1 สรุปผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมสุปแต้มอีสานในจังหวัดขอนแก่น	155
1.2 สรุปผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์	
ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับ	
ปริญญาตรี.....	159
1.3 สรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์	
จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	163
1.4 สรุปผลการตรวจประเมินรับรองนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดย	
ใช้ อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	
.....	164
1.5 สรุปผลการนำนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรม	
ฝาผนัง “สุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปทดลองใช้.....	165
1.6 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง	166
2. อภิปรายผล.....	167
2.1 ด้านอัตลักษณ์สุปแต้มจังหวัดขอนแก่น	167

2.2 ด้านแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต่มีอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	169
2.3 ด้านผลการพัฒนานวัตกรรม และการนำไปทดลองใช้	173
3. ข้อเสนอแนะ	177
3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	177
3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	177
บรรณานุกรม	178
ภาคผนวก	185
ภาคผนวก ก รายงานผู้ทรงคุณวุฒิ	186
ภาคผนวก ข รายงานผู้เชี่ยวชาญ	188
ภาคผนวก ค เครื่องมือการวิจัย	191
ภาคผนวก ง ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน	216
ภาคผนวก จ ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้	219
ภาคผนวก ฉ ตารางสรุปคะแนน	227
ภาคผนวก ช ผลงานการออกแบบของกลุ่มตัวอย่าง	230
ประวัติผู้เขียน	235



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา	23
ตารางที่ 2 การวิเคราะห์แนวทางการจัดกิจกรรมการออกแบบจากทุนทางวัฒนธรรม.....	48
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์อัตลักษณ์สู่ป้อมเต็มจังหวัดขอนแก่น	62
ตารางที่ 4 สรุปผลรูปแบบอัตลักษณ์สู่ป้อมเต็มวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี	96
ตารางที่ 5 สรุปผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสู่ป้อมเต็มวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี.....	97
ตารางที่ 6 สรุปผลรูปแบบอัตลักษณ์สู่ป้อมเต็มวัดสวนวาริพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง.....	99
ตารางที่ 7 สรุปผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสู่ป้อมเต็มวัดสวนวาริพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัว หนอง.....	100
ตารางที่ 8 สรุปผลการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สู่ป้อมเต็มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูณ	102
ตารางที่ 9 สรุปผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสู่ป้อมเต็มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูณ.....	103
ตารางที่ 10 สรุปผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสู่ป้อมเต็มวัดมัชฌิมวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน	105
ตารางที่ 11 สรุปผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสู่ป้อมเต็มวัดมัชฌิมวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน	106
ตารางที่ 12 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	108
ตารางที่ 13 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน.....	113
ตารางที่ 14 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน.....	118
ตารางที่ 15 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสู่ป้อมเต็มอีสาน	121
ตารางที่ 16 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์ จิตรกรรมฝาผนัง “สู่ป้อมเต็มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	124
ตารางที่ 17 กิจกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สู่ ป้อมเต็มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	129
ตารางที่ 18 ตารางการประเมินกิจกรรมที่ 1.....	135

ตารางที่ 19 ตารางการประเมินกิจกรรมที่ 2	140
ตารางที่ 20 ตารางการประเมินกิจกรรมที่ 3	144
ตารางที่ 21 ตารางการประเมินกิจกรรมที่ 4	148
ตารางที่ 22 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรม	149
ตารางที่ 23 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง	152
ตารางที่ 24 สรุปรูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมสุปแต่มีอีสานในจังหวัดขอนแก่น	156



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	8
ภาพที่ 2 21 th Century Knowledge and Skills Rainbow	15
ภาพที่ 3 การสังเคราะห์รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา.....	26
ภาพที่ 4 ผังแสดงกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน	34
ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม	35
ภาพที่ 6 กระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	39
ภาพที่ 7 รูปปั้นวัดพุทธสิมา	52
ภาพที่ 8 รูปปั้นวัดโพธิ์คำ.....	52
ภาพที่ 9 จิตรกรรมวัดหน้าพระธาตุ บ้านตะคุ อำเภอปรางค์ชัย จังหวัดนครราชสีมา	54
ภาพที่ 10 จิตรกรรมวัดทุ่งศรีเมือง จังหวัดอุบลราชธานี.....	54
ภาพที่ 11 จิตรกรรมฝาผนังวัดพุทธสิมา บ้านฝั่งแดง อำเภอธาดูปทุม จังหวัดนครพนม.....	55
ภาพที่ 12 จิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี บ้านสาวะถี จังหวัดขอนแก่น	56
ภาพที่ 13 จิตรกรรมฝาผนังวัดบ้านประจักษ์ จังหวัดร้อยเอ็ด.....	57
ภาพที่ 14 จิตรกรรมฝาผนัง วัดป่าเลไลย์ จังหวัดมหาสารคาม	57
ภาพที่ 15 กระบวนการทำวิจัย	85
ภาพที่ 16 Model แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้ อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “รูปปั้นอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	127
ภาพที่ 17 ผลการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	128
ภาพที่ 18 แผนภาพไข่ดาว	134
ภาพที่ 19 เว็บไซต์การเรียนรู้รูปปั้น.....	138
ภาพที่ 20 ภาพปริศนาตัวละครลับจากรูปปั้น.....	138

ภาพที่ 21 แบบวิเคราะห์หัตถ์ลักษณะชุมชน	139
ภาพที่ 22 ตัวอย่างผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน	142
ภาพที่ 23 ภาพโฆษณาส่งเสริมการขาย	143
ภาพที่ 24 Model แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	159
ภาพที่ 25 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์หลัก	220
ภาพที่ 26 ตัวอย่างสื่อออนไลน์ในเว็บไซต์	221
ภาพที่ 27 ตัวอย่างเว็บไซต์บนมือถือ	222
ภาพที่ 28 หนังสืออ่านประกอบการเรียนรู้	223
ภาพที่ 29 ตัวอย่างภารกิจอุปแต้มวัดต่าง ๆ	224
ภาพที่ 30 แผนที่เส้นทางการเรียนรู้อุปแต้มขอนแก่นเทคโนโลยี AR	225
ภาพที่ 31 ตัวอย่างสไลด์ประกอบการสอน	226
ภาพที่ 32 ผลงานการออกแบบกลุ่มวัดไชยศิริ	231
ภาพที่ 33 ผลงานการออกแบบกลุ่มวัดสนวนวารีพัฒนาราม	232
ภาพที่ 34 ผลงานการออกแบบกลุ่มวัดสระบัวแก้ว	233
ภาพที่ 35 ผลงานการออกแบบกลุ่มวัดมัชฌิมวิทยาราม	234

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลหรือสังคมไร้พรมแดนอย่างสมบูรณ์ โดยมีการเปลี่ยนแปลงในมิติต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น สังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม หรือเทคโนโลยี ซึ่งถึงแม้ว่าในปัจจุบันเทคโนโลยีและการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ จะเข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อรูปแบบการใช้ชีวิตของมนุษย์ แต่อีกมุมหนึ่งผู้คนยังให้ความสำคัญต่อวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ใกล้ชิดกับธรรมชาติและสังคมรอบตัว ดังนั้นผู้บริโภคและผู้ผลิตจึงเน้นการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจภายในท้องถิ่นหรือเศรษฐกิจภายในประเทศมากขึ้น (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2561) ทำให้เกิดการส่งเสริมระบบเศรษฐกิจที่ได้เชื่อมโยงวิถีชีวิตองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาเข้ากับเทคโนโลยีและองค์ความรู้สมัยใหม่ ซึ่งได้นำไปสู่กระบวนการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมต่อไป โดย กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2559) ได้กล่าวว่า ทุนทางวัฒนธรรมเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับได้ เช่น โบราณสถาน มรดกทางวัฒนธรรม ผลงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ทั้งภาพวาด ทัศนกรรม ดนตรี ภาพยนตร์ วรรณกรรม เหล่านี้มักจะมีมูลค่าเป็นตัวเงินได้ ส่วนทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ความเชื่อ จารีต ประเพณี วิถีชีวิต นอกจากนี้ทุนทางวัฒนธรรมยังเป็นแหล่งแรงบันดาลใจที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์นวัตกรรมและเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจ

จากที่กล่าวมาข้างต้นเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ที่มีพันธกิจกล่าวถึงการพัฒนาต่อยอดความเข้มแข็งของอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพปัจจุบัน เพื่อยกระดับไปสู่อุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงจากการพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ โดยส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าและบริการด้วยการวิจัยและพัฒนาการใช้นวัตกรรมความคิดสร้างสรรค์จากพื้นฐานทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย รวมทั้งสนับสนุนให้ผู้ประกอบการยกระดับการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพและมาตรฐานเป็นที่ยอมรับในระดับสากล เพื่อให้สามารถเข้าสู่ตลาดสินค้าที่มีมูลค่าสูงมากขึ้นโดยเฉพาะสินค้าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ปัจจุบันสถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ได้เน้นการนำทุนทางวัฒนธรรมไปต่อยอดในภาคเศรษฐกิจ โดยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์มูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ผ่านระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งก็คือระบบเศรษฐกิจที่สามารถนำแรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์ องค์ความรู้ ค่านิยม ศิลปวัฒนธรรมที่สั่งสมผ่านกันมารุ่นต่อรุ่น นำมาพัฒนาต่อยอดสร้างความแตกต่าง และเพิ่มมูลค่า

ให้กับสินค้าและบริการจนสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้คิด นักประดิษฐ์ ตลอดจนชุมชนและบุคคลที่เกี่ยวข้อง สามารถสร้างการขยายตัวทางเศรษฐกิจจนก่อให้เกิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม จะเห็นได้ว่าการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีอาจมุ่งเน้นแต่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเขตเมืองเพียงอย่างเดียว แต่จะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นและกระจายไปถึงกลุ่มคนในชุมชนชนบทด้วย ซึ่งในบริบทของต่างประเทศก็ได้เน้นการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับท้องถิ่นเช่นกัน อาทิ ประเทศอังกฤษได้พัฒนาย่านโซโฮ (Soho) ซึ่งเป็นแหล่งรวมของกลุ่มสร้างสรรค์คือ โทรทัศน์ โฆษณา และภาพยนตร์ ให้เกิดเป็นแหล่งการเรียนรู้ทางศิลปะ ดนตรี วรรณกรรมในการดึงดูดนักท่องเที่ยว หรือการจัดตั้งโครงการหนึ่งหมู่บ้านหนึ่งผลิตภัณฑ์ (One Village One Product: OVOP) ของจังหวัดโออิตะ ประเทศญี่ปุ่น ที่ได้มุ่งเน้นการสร้างสรรคผลิสินค้าและบริการที่แสดงถึงความภาคภูมิใจของวัฒนธรรมท้องถิ่น (กนกวรรณ พวงประยงค์, 2561) โดยโครงการนี้ได้ถูกนำมาปรับใช้ในบริบทของประเทศไทยผ่านรูปแบบโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์หรือ OTOP ด้วยเช่นกัน จะเห็นได้ว่าแต่ละประเทศมีการใช้ทุนของชุมชนในมิติต่าง ๆ นำมาส่งเสริมการออกแบบและสร้างระบบเศรษฐกิจอย่างหลากหลาย เช่น สภาพพื้นที่หรือแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม หรือประวัติศาสตร์ แต่อย่างไรก็ตามในปัจจุบันมักจะพบปัญหาของการนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบ คือ ไม่สามารถนำมาใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้อย่างคุ้มค่า สินค้าไม่เป็นที่น่าสนใจของกลุ่มผู้บริโภครุ่นใหม่ขาดรูปแบบการผลิตที่หลากหลาย หรือขาดการคำนึงถึงรสนิยมและรูปแบบการใช้ชีวิตของผู้บริโภคที่มีความแตกต่างกัน (ณัฐพงษ์ คงประเสริฐ, 2558; พิริยะ ผลพิรุฬห์, 2556) สอดคล้องกับ กนกวรรณ พวงประยงค์ (2561) ที่กล่าวว่า การออกแบบในปัจจุบันยัง “ติดกับดักความคิด” ชุมชนมักจะผลิตสินค้าในรูปแบบเดียวกัน ขาดความสามารถในการวิเคราะห์ทุนในชุมชนตนเอง ขาดความรู้ความเข้าใจในกระแสนิยมหรือพฤติกรรมผู้บริโภคในตลาด ขาดทักษะการประกอบการ ขาดการสนับสนุนอย่างจริงจังจากภาคส่วนต่าง ๆ และที่สำคัญ คือ การขาดแคลนบุคลากรที่มีความคิดและพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์เป็นต้น

จิตรกรรมฮูปแต้ม เป็นหนึ่งในทุนวัฒนธรรมที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นนวัตกรรมที่สามารถสร้างมูลค่าให้กับชุมชนหรือสังคมได้ โดยจิตรกรรมฝาผนัง หรือ “ฮูปแต้ม” เป็นคำเรียกจิตรกรรมฝาผนังในภาษาลาว โดยคำว่า “ฮูป” ก็คือรูป ส่วนคำว่า “แต้ม” คือการวาด การระบายสี งานเหล่านี้มักเขียนอยู่ตามฝาผนังของสิม (อุโบสถ) วิหาร และอาคารขนาดเล็กอื่น ๆ เช่น หอไตร หอไหว้ (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2555) จิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสาน หรือฮูปแต้มที่ถูกบันทึกเรื่องราวเป็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ไว้เปรียบเสมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ที่บันทึกคำสอนทางศาสนา คติความเชื่อ และประเพณีวัฒนธรรมตลอดจนวิถีชีวิตของชาวอีสาน โดยผ่านรูปภาพที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง (ชิงชัย ศิริธร, 2562) แต่อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันฮูปแต้มอาจจะได้รับการคุ้มครองจากกรมศิลปากร

หรือหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องแล้ว แต่ก็ไม่ว่าจะรอดพ้นจากสภาพปัญหาปัจจัยทางธรรมชาติ เช่น สภาวะดินเค็ม แสงแดด สภาพอากาศ ความชื้น ที่จะทำให้อัตลักษณ์ของสินค้าอันทรงคุณค่าชำรุดทรุดโทรมไปตามกาลเวลา (ตุนุพล เอนอ่อน, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่เกิดจากฝีมือมนุษย์หรือความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ในการซ่อมแซมงานศิลปกรรมโบราณอย่างไม่ถูกต้องตามหลักการอนุรักษ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาวิจัยของ ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ (2561) กล่าวว่า ปัจจุบันมีวิกฤติทางกายภาพของจิตรกรรมฝาผนังสุปแต่้มทั้งหมด 5 กรณี ประกอบด้วย การเสื่อมสภาพตามอายุขัย การกระทำของธรรมชาติและการปล่อยปลະละเลยของมนุษย์ การกระทำของสัตว์ต่าง ๆ และการกระทำของมนุษย์โดยตรง ประกอบกับวิกฤติการตระหนักถึงคุณค่ามรดกวัฒนธรรม ส่งผลต่อการรื้ออุโบสถโบราณซึ่งมีโบสถ์ที่มีจิตรกรรมฝาผนังดั้งเดิมด้วย และสร้างอุโบสถรูปแบบกรุงเทพฯ ในตำแหน่งโบสถ์หลังเดิม

จากการศึกษาพบว่ามีกรณีนำอัตลักษณ์ของสุปแต่้มไม่ว่าจะเป็นลักษณะของสี รูปร่าง รูปทรง เนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ ที่ปรากฏบนจิตรกรรมฝาผนังนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เครื่องประดับ สิ่งของเครื่องใช้ ตลอดจนใช้ต่อยอดในการออกแบบสื่อทางดิจิทัลและใช้เป็นพื้นที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สู่ชุมชน โดย กิตติธันต์ ญาณพิสิษฐ์ (2560) กล่าวว่า จากการพัฒนาสถานภาพการศึกษาสุปแต่้มตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจะพบว่า ประเด็นที่พบปรากฏการณ์มากแต่มีการศึกษาในเชิงวิชาการน้อยคือการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ แม้จะพบว่ามีการศึกษาเรื่องการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากสุปแต่้มอีสานในจังหวัดขอนแก่นเพื่อการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมร่วมสมัยออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก แต่จากปรากฏการณ์ที่ผ่านมาจะพบว่า มีการนำทุนทางวัฒนธรรมจากสุปแต่้มไปใช้ในการสร้างสรรค์สินค้าทางวัฒนธรรมจำนวนมาก แต่ก็มีการศึกษาอย่างระบบจำนวนน้อยที่จะชี้ให้เห็นภาพรวมของการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้น งานศึกษาค้นคว้าจิตรกรรมฝาผนังที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้นควรได้รับการศึกษาค้นคว้าอย่างจริงจัง

แผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) สาระสำคัญตอนหนึ่งในยุทธศาสตร์ที่ 4 “อุดมศึกษาเป็นแหล่งสนับสนุนการสร้างงานและนำความรู้ไปแก้ปัญหาผ่านความร่วมมือกับภาคเอกชนและท้องถิ่น” กล่าวว่า บทบาทสำคัญของสถาบันอุดมศึกษาควรรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ท้องถิ่นที่ดี เพื่อไม่ให้ถูกทำลายจากการพัฒนาที่ก้าวเข้ามาอย่างรวดเร็ว บทบาทอีกอันหนึ่งในการถ่ายทอดความรู้สู่สังคมจึงควรเป็นการสร้างความมั่นคงและมั่นคงทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถรอบด้าน เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม มีทักษะศตวรรษที่ 21 มีความสามารถในการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาหรือแก้ไข

ปัญหาสังคม มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก สามารถสร้างโอกาสและเพิ่มมูลค่าให้กับตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศ (สำนักนโยบายและแผนการอุดมศึกษา และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561) สอดคล้องกับ วิจารณ์ พานิช (2557, อ้างถึงใน รัตนวดี เศรษฐจิตร, 2558) ได้กล่าวถึงบทบาทของมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 5 ประเด็นหลัก คือ 1. การสร้างคนให้มีคุณลักษณะการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงและมีทักษะการเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม 2. การสร้างงานโดยให้ผู้เรียนเห็นช่องทางในการประกอบอาชีพในพื้นที่ชุมชนของพวกเขา 3. การสร้างการเรียนรู้และความรู้อันเป็นส่วนหนึ่งของการประกอบอาชีพ โดยสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางวิชาการเข้ากับหลักปฏิบัติของชาวบ้านได้ 4. การสร้างเครือข่ายเพื่อแสวงหาโอกาสใหม่ และ 5. การสร้างความยั่งยืนและกลไกการทำงาน โดยการอาศัยความร่วมมือจากทั้งในและนอกพื้นที่เพื่อการพัฒนาชุมชนและสังคมให้ยั่งยืนขึ้น ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาจึงเป็นหนึ่งในองค์ประกอบในด้านผู้สนับสนุน (Enablers) ที่มีอิทธิพลในการขับเคลื่อนให้ทุนวัฒนธรรมและจิตกรรมอุปถัมภ์สามารถพัฒนาไปสู่สินค้าและบริการ ทั้งยังมีบทบาทในการส่งเสริมความรู้ทางด้านวิชาการสู่สังคม สนับสนุนพัฒนาฐานรากเศรษฐกิจและชุมชนท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่โอกาสทางธุรกิจหรือพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบันมีแนวทางการเรียนรู้ โดย “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” (วิจารณ์ พานิช, 2555) โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการได้มีประสบการณ์ตรงผ่านการลงมือทำหรือแก้ปัญหาร่วมกัน โดยมีผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ และประยุกต์ใช้กระบวนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ในรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมสำหรับจัดการเรียนรู้เพื่อการแก้ไขปัญหาในกระบวนการออกแบบ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่เน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการออกแบบ ควรจะบูรณาการการเรียนรู้ระหว่างพื้นที่ภายในห้องเรียนและสภาพแวดล้อมที่อยู่นอกห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ชุมชนหรือแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนอย่างเต็มที่สัมพันธ์กับสภาพบริบทจริงและเกิดการเรียนรู้อย่างคงทน สอดคล้องกับทฤษฎีกรวยประสบการณ์ของ Edgar Dale (1969) กล่าวคือ รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) จะทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงซึ่งเป็นการเรียนรู้อย่างคงทน โดยรูปแบบการสอนในลักษณะนี้เป็นการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานจากทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อแสวงหาและสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการคิด โดยการเรียนแบบเชิงรุกในลักษณะนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนออกแบบผ่านวิธีการสอนที่หลากหลาย อาทิ การเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐาน (Problem-based

learning) การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based learning) และการเรียนรู้จากปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) ซึ่งจะนำไปสู่การเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21

การประยุกต์รูปแบบการเรียนการสอนที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 จำนวน 3 รูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 1. การเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) 2. การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based learning) และ 3. การเรียนรู้จากปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) สามารถนำขั้นตอนจากรูปแบบต่าง ๆ มาบูรณาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ อย่างยืดหยุ่นเพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการแก้ปัญหาในงานออกแบบ โดยมีการให้ความสำคัญกับสภาพปัญหา ความต้องการ หรือความสนใจของผู้เรียนเป็นโจทย์เริ่มต้นของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2551) ที่กล่าวว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้ และเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาทักษะแก้ปัญหาด้วยเหตุผล และการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไกของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยมีแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยการนำอัตลักษณ์สู่ปแต้มนำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาในงานออกแบบอย่างเป็นระบบ โดยเน้นบูรณาการองค์ความรู้แบบสหวิทยาการ เช่น สังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี ศิลปวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนามนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลัก 3R7C เน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการสร้างองค์ความรู้ร่วมกันภายในกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ออกแบบผลิตภัณฑ์จากอัตลักษณ์สู่ปแต้มนำและทุนทางวัฒนธรรมของแต่ละชุมชน โดยมุ่งเน้นลักษณะการเรียนแบบเชิงรุก (Active Learning) และคำนึงถึงระดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับ ประกอบกับการใช้แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์จากการดึงอัตลักษณ์ชุมชนนำมาออกแบบอย่างยั่งยืน หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการออกแบบแล้วผู้เรียนจะได้นำองค์ความรู้ของแต่ละชุมชนที่กลุ่มของตนเองศึกษามาตลอดจนผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชนมานำเสนอผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะช่วยเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสู่ปแต้มนำสนับสนุนแหล่งการเรียนรู้ในชุมชนโดยการต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม นอกจากนี้การศึกษาและการออกแบบครั้งนี้ยังเป็นประโยชน์ในการสร้างเส้นทางการเรียนรู้ระหว่างชุมชนเพื่อส่งเสริมการรวมกลุ่มของชุมชนสร้างสรรค์บนแพลตฟอร์มออนไลน์โดยการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนหรือผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในยุควิถีใหม่

คำถามวิจัย

1. รูปแบบของอัตลักษณ์ฮูปแต้มของแต่ละชุมชนในจังหวัดขอนแก่นมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชนในยุคปัจจุบันควรมีลักษณะอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น
2. เพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนา นวัตกรรม การสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้ อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาและออกแบบรูปแบบ การเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ฮูปแต้ม มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. พัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยนวัตกรรมมีลักษณะเป็นแผนการจัดการเรียนรู้และ สื่อประกอบการเรียนรู้

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วย

2.1 รูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้าง องค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ผ่านการทำกิจกรรมที่เน้นกระบวนการลงมือทำ แก้ไขปัญหา ร่วมกันและส่งเสริมทักษะการออกแบบที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21

2.2 แนวคิดกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชนและการต่อยอด ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างยั่งยืน

2.3 ด้านฮูปแต้ม โดยฮูปแต้มเป็นคำเรียกจิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสาน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ที่แสดงถึงคติความเชื่อ ประเพณีวัฒนธรรม ตลอดจนวิถีชีวิตของชาวอีสาน จากการสำรวจวัดต่าง ๆ ในภาคอีสานพบว่า มีวัดที่มีฮูปแต้มปรากฏอยู่ทั้งหมด 74 วัด (ไพโรจน์ สโมสร, 2532) เมื่อแบ่งจากสภาพภูมิศาสตร์ฮูปแต้มในกลุ่มพื้นที่บ้านแท้ ๆ ส่วนใหญ่ พบกระจายอยู่บริเวณอีสานตอนกลางในเขตจังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม และร้อยเอ็ด

ดังนั้น ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น เนื่องจากเป็นฮูปแต้มพื้นที่บ้านที่มีการสร้างก่อนปี พ.ศ.2500 ที่ยังปรากฏเนื้อหาเรื่องราว วรรณกรรมและลักษณะทางทัศนศิลป์ที่สามารถสะท้อนความเป็นอีสานได้อย่างชัดเจน

ประกอบกับจังหวัดขอนแก่นได้มุ่งเน้นส่งเสริมให้สุปแต้มเป็นพื้นที่แห่งกิจกรรมการเรียนรู้ด้าน ศิลปวัฒนธรรม ทั้งนี้ ในด้านขอบเขตของเนื้อหาสุปแต้มผู้วิจัยมุ่งศึกษาประเด็นในส่วนของ ลักษณะทางทัศนศิลป์ที่ปรากฏ ประกอบกับเนื้อหาด้านวรรณกรรมและวิถีชีวิตจากสุปแต้ม 4 แห่ง ดังต่อไปนี้

1. สุปแต้มวัดสวนวาริพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง ตำบลหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่
2. สุปแต้มวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมืองขอนแก่น
3. สุปแต้มวัดมณีวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน ตำบลบ้านลาน อำเภอ บ้านไผ่
4. สุปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูณ ตำบล หนองเม็ก อำเภอ หนองสองห้อง

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

นวัตกรรมการสอน หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ด้านทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากกระบวนการแก้ปัญหา มีลักษณะเป็นแนวทาง จัดการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้และสื่อประกอบการเรียนรู้

การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือ งานศิลปหัตถกรรม (Art and Craft) โดยมีลักษณะเป็นงานออกแบบที่หยิบยกอัตลักษณ์สุปแต้ม อีสาน และทุนทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของชุมชน

อัตลักษณ์สุปแต้ม หมายถึง รูปแบบที่แสดงลักษณะเฉพาะของจิตรกรรมสุปแต้มอีสาน โดย แบ่งเป็นอัตลักษณ์ด้านลักษณะทางทัศนศิลป์ เช่น เส้น สี การจัดองค์ประกอบ ลวดลาย รูปร่าง และ ด้านเนื้อหาวรรณกรรม เช่น พุทธประวัติ พระเวสสันดรชาดก สังข์ศิลป์ชัย เป็นต้น

ทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง สินทรัพย์ในชุมชนที่สามารถสะท้อนถึงวิถีชีวิต สังคม ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) แบบรูปธรรม ได้แก่ ผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาในชุมชน สิมอีสาน จิตรกรรมสุปแต้ม อาหารพื้นถิ่น สิ่งของเครื่องใช้ในชุมชน และ 2) แบบนามธรรม ได้แก่ เรื่องเล่า ความเชื่อ ประวัติชุมชน ประเพณีวัฒนธรรม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบของอัตลักษณ์ในงานจิตรกรรมสุปแต้ม ตลอดจนการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ทางศิลปวัฒนธรรมของชุมชน ทั้ง 4 ชุมชนในจังหวัดขอนแก่น
2. นวัตกรรมจัดการเรียนรู้สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เหมาะสมในการพัฒนา ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเป็นต้นแบบในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับท้องถิ่นต่าง ๆ

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์ จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา
 - 1.1 ยุทธศาสตร์สถาบันอุดมศึกษา
 - 1.2 การสอนในระดับอุดมศึกษา
 - 1.3 ธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
2. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - 2.1 ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - 2.2 รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา
 - 2.3 องค์ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะ
3. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์
 - 3.1 องค์ประกอบของการออกแบบ
 - 3.2 แรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์
 - 3.3 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
 - 3.4 กระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
 - 3.5 กระบวนการคิดเชิงออกแบบวิทยาลัย
4. แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม
 - 4.1 ความหมายของทุนทางวัฒนธรรม
 - 4.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม
 - 4.3 การจัดกิจกรรมจากทุนทางวัฒนธรรม
5. จิตรกรรมฮูปแต้มอีสาน
 - 5.1 ประวัติที่มาและความสำคัญของฮูปแต้ม
 - 5.2 เรื่องราวและวรรณกรรมที่ปรากฏในฮูปแต้ม
 - 5.3 ประเภทของฮูปแต้ม
 - 5.4 รูปแบบวิถีชีวิตที่ปรากฏผ่านฮูปแต้ม
 - 5.5 อัตลักษณ์ฮูปแต้มจังหวัดขอนแก่น
6. บทบาทวิสาหกิจในชุมชน

7. แนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน
 - 7.1 เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน
 - 7.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน
 - 7.3 การออกแบบตามหลัก 5W1H
8. นวัตกรรมทางการศึกษา
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. รูปแบบการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา

1.1 ยุทธศาสตร์สถาบันอุดมศึกษา

แผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) กล่าวว่า สถาบันอุดมศึกษาเป็นแหล่งพัฒนากำลังคนและสร้างเสริมศักยภาพทั้งทักษะความคิดและการรู้จักคิด เพื่อสนับสนุนการพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติ (สำนักนโยบายและแผนการอุดมศึกษา และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561) ซึ่งการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีแนวทางการศึกษาที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาระดับอุดมศึกษา ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 2 “การพัฒนาศักยภาพและคุณภาพนักศึกษา เสริมสร้างความรู้ และทักษะทางอาชีพให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต” และยุทธศาสตร์ที่ 4 “อุดมศึกษาเป็นแหล่งสนับสนุนการสร้างงานและนำความรู้ ไปแก้ปัญหาผ่านความร่วมมือกับภาคเอกชนและท้องถิ่น” โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 2 “การพัฒนาศักยภาพและคุณภาพนักศึกษา เสริมสร้างความรู้ และทักษะทางอาชีพให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลง”

การพัฒนานักศึกษาเป็นหัวใจสำคัญในการผลิตบัณฑิต เพราะเป็นการสะท้อนถึงคุณภาพของหลักสูตรและปรัชญาในการศึกษาของแต่ละสถาบัน เป็นส่วนสำคัญที่แสดงถึงความสำเร็จในระบบการผลิตบัณฑิตและกำลังคนที่ตรงความต้องการออกไปสู่ตลาดแรงงาน และสร้างคุณค่าให้กับสังคม การพัฒนานักศึกษาจึงต้องครอบคลุมทักษะที่จำเป็นทั้งวิชาการ วิชาชีพ ความคิด การแก้ปัญหา รวมทั้งการปลูกฝังหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งเป็นรากฐานของการพัฒนาที่ยั่งยืน ฝึกทักษะการแก้ปัญหาและความคิดวิเคราะห์เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดในอนาคต การพัฒนามีทั้งในส่วนที่เป็นหลักสูตรและในส่วนของกิจกรรมนอกหลักสูตร เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง อีกมิติหนึ่งของการพัฒนานักศึกษาคือการเปิดโอกาสให้เกิดความเท่าเทียมในการเข้าถึงของกลุ่มต่าง ๆ ทั้งกลุ่มที่มีข้อจำกัดในด้านต่าง ๆ และการพัฒนากลุ่มที่มีความสามารถพิเศษเพื่อให้นักศึกษาทุกกลุ่มได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพของตนอย่างเต็มที่

เป้าหมาย

- 1) ปรับปรุงกิจกรรมการพัฒนาให้นักศึกษาให้ทันสมัย ได้มาตรฐานครอบคลุม ความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21
- 2) พัฒนาทักษะการทำงานและการแก้ปัญหา (3R8C)
- 3) การพัฒนาศักยภาพนักศึกษาเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมและวิจัย

ยุทธศาสตร์ที่ 4 “อุดมศึกษาเป็นแหล่งสนับสนุนการสร้างงานและนำความรู้ ไปแก้ปัญหา ผ่านความร่วมมือกับภาคเอกชนและท้องถิ่น”

การนำความรู้สู่สังคมในรูปแบบการบริการวิชาการเป็นอีกหนึ่งพันธกิจที่สำคัญของสถาบันอุดมศึกษา ทั้งนี้เพราะอุดมศึกษาเป็นศูนย์รวมของความรู้และศาสตร์ต่าง ๆ ที่ทันสมัยและถูกสังคมชุมชนมองดูว่าเป็นที่พึ่งในการแก้ไขปัญหาและการถ่ายทอดความรู้ ซึ่งสถาบันอุดมศึกษาทุกแห่งได้ทำอย่างต่อเนื่อง ทั้งการอบรมวิชาชีพ การถ่ายทอดความรู้ไปจนถึงการเป็นแหล่งความรู้ในการแก้ปัญหา บทบาทดังกล่าวเพิ่มความสำคัญมากยิ่งขึ้นในยุคสมัยของการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีด้านสื่อ และการผลิตที่ลดต้นทุนลงอย่างมากมาในขณะที่เปิดโอกาสสู่การค้าในรูปแบบใหม่บน Internet นอกจากนี้ บทบาทสำคัญของสถาบันอุดมศึกษาควรรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ดี เพื่อไม่ให้ถูกทำลายจากการพัฒนาที่ก้าวเข้ามาอย่างรวดเร็ว บทบาทอีกอันหนึ่งในการถ่ายทอดความรู้สู่สังคมจึงควรเป็นการสร้างความมั่นคงและมั่นคงทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนต่าง ๆ

เป้าหมาย

- 1) เปิดโอกาสในการพัฒนาวิชาการสู่สังคม (University Social Engagement)
- 2) ส่งเสริมการนำความรู้ไปสู่การสร้างโอกาสทางธุรกิจ (Start-up, Spin-off, Incubator และ Accelerator)
- 3) แหล่งสนับสนุนการพัฒนาฐานรากเศรษฐกิจและชุมชนท้องถิ่น (โครงการความร่วมมือกับเอกชน/ท้องถิ่น ประชาธิปไตย Community University)
- 4) โครงการพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน (Demand Driven)

จากเป้าหมายแผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าบทบาทของมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 5 ประเด็นหลัก คือ 1. การสร้างคนให้มีคุณลักษณะการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงและมีทักษะการเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม 2. การสร้างงาน โดยให้ผู้เรียนเห็นช่องทางในการประกอบอาชีพในพื้นที่ชุมชนของพวกเขา 3. การสร้างการเรียนรู้และความรู้อันเป็นส่วนหนึ่งของการประกอบอาชีพโดยสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางวิชาการเข้ากับหลักปฏิบัติของชาวบ้านได้ 4. การสร้างเครือข่ายเพื่อแสวงหาโอกาสใหม่ และ 5. การสร้างความยั่งยืนและกลไก

การทำงาน โดยการอาศัยการร่วมมือจากทั้งในและนอกพื้นที่เพื่อการพัฒนาชุมชนและสังคมให้ยั่งยืนขึ้น (วิจารณ์ พานิช, 2557 อ้างถึงใน รัตนาดี เศรษฐจิตร, 2558) ทั้งนี้ สามารถกล่าวได้ว่า การศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์สู่ปแต้ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความสอดคล้องกับเป้าหมายยุทธศาสตร์สถาบันอุดมศึกษาดังกล่าว

1.2 การสอนในระดับอุดมศึกษา

การศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นการเรียนรู้หลังจากการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มุ่งพัฒนาความรู้เชิงวิชาการกับความเจริญงอกงามของสติปัญญา ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีวิชาชีพขั้นสูงเพื่อพัฒนาประเทศ และพัฒนาคนให้เป็นผู้มีคุณธรรม มีความรู้และจริยธรรม เข้าใจในศิลปวัฒนธรรมเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตที่มีคุณค่าต่อบุคคล สังคม และประเทศชาติ (ปิยะทิพย์ สุริยันต์, 2559)

การสอนในระดับอุดมศึกษามุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะและความรู้ที่สามารถนำไปต่อยอดสู่การประกอบอาชีพได้ในอนาคต โดย จำเนียร ศิลปะวานิช (2538) ได้กล่าวว่า การศึกษาในระดับอุดมศึกษามีเป้าหมายในการสร้างให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในวิชาชีพนั้น ๆ โดยมุ่งให้สามารถนำไปปรับใช้ในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง ตลอดจนทักษะการหาความรู้เพิ่มเติม

วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา (2544) ได้กล่าวถึงการสอนในระดับอุดมศึกษาว่า การเรียนการสอนต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการแสวงหาความรู้ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ จนนำไปสู่การนำเสนอข้อค้นพบใหม่ เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างบูรณาการ นอกจากนี้ ควรสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้แก่ผู้เรียน พัฒนาความสามารถในการคิดให้เกิดความรู้รอบและเข้าใจชีวิต

กระทรวงศึกษาธิการ (2552) ได้กำหนดกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย ประกอบด้วย 5 ด้าน ดังนี้

1) ด้านคุณธรรมจริยธรรม (Ethics and Moral) หมายถึง การพัฒนานิสัยในการประพฤติอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และด้วยความรับผิดชอบทั้งในส่วนตัวและส่วนรวม ความสามารถในการปรับวิถีชีวิตในความขัดแย้งทางค่านิยม การพัฒนานิสัยและการปฏิบัติตนตามศีลธรรม ทั้งในเรื่องส่วนตัวและสังคม

2) ด้านความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ การนึกคิด และการนำเสนอข้อมูล การวิเคราะห์และจำแนกข้อเท็จจริงในหลักการ ทฤษฎี ตลอดจนกระบวนการต่าง ๆ

3) ด้านทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills) หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์และใช้ความรู้ในการการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (Interpersonal Skills and Responsibility) หมายถึง ความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งสามารถแสดงถึงภาวะผู้นำ ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Numerical, Communication and Information Technology Skills) หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์เชิงปริมาณ ความสามารถในการวิเคราะห์สถิติ ทักษะการพูดและการเขียนตลอดจนความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

จากการสรุปแนวทางการสอนในระดับอุดมศึกษาที่กล่าวมานี้ พบว่า การสอนในระดับอุดมศึกษาเน้นพัฒนาทักษะความรู้ควบคู่ไปกับคุณธรรมจริยธรรม เน้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้จากกระบวนการคิด วิเคราะห์ สืบค้นหาความรู้ จนนำไปสู่ข้อค้นพบใหม่หรือการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ อีกทั้ง สร้างเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเชี่ยวชาญในด้านทักษะวิชาชีพและความสามารถในการสื่อสารตลอดจนทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.3 ธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรคำนึงถึงธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ โดยผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 18-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มของเยาวชนที่กำลังก้าวเข้าสู่การเป็นผู้ใหญ่ จึงมีความเป็นตัวเองสูง มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีเหตุผล และความคิดสร้างสรรค์

ธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาจะมีความสนใจเฉพาะด้านเกี่ยวกับประสบการณ์ที่มีอยู่ และต้องมีการชี้แนะ ดังทฤษฎี Andragogy (1984) กล่าวว่า วิธีการจัดการเรียนการสอนของช่วงวัยนี้ ผู้สอนต้องให้เหตุผลของการศึกษานั้นแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของสิ่งที่ศึกษา สอดคล้องกับ พงศธร มหาวิจิตร (2562) กล่าวว่า ผู้สอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของเนื้อหา และเห็นแนวทางในการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเห็นว่าในห้องเรียนกับโลกนอกห้องเรียนเป็นโลกใบเดียวกัน

ผู้วิจัยได้ศึกษาจุดมุ่งหมายและแนวทางในการจัดกิจกรรมตลอดจนสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์พัฒนานวัตกรรมการสอน สามารถสรุปได้ดังนี้

1.3.1 จุดมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมสำหรับเยาวชน

เยาวชนคือช่วงวัยระหว่าง 18-25 ปี เป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากลองในสิ่งต่าง ๆ มีความสนใจที่หลากหลาย และมีรูปแบบความสนใจที่แตกต่างกัน ดังนี้

- 1) เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจัดการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียน
- 2) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง
- 3) เป็นกิจกรรมที่มีการคำนึงถึงปริมาณเนื้อหาที่เหมาะสม

- 4) คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ควรมีเนื้อหาที่สั้น เข้าใจง่าย มีความกระชับชัดเจน
- 5) สามารถนำทรัพยากรท้องถิ่นมาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานได้
- 6) เพื่อให้เกิดการเห็นคุณค่าและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.3.2 แนวทางการจัดกิจกรรมสำหรับเยาวชน

แนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเยาวชนควรมีการออกแบบให้สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของช่วงวัยที่มีความอยากรู้อยากลอง ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และสนุกสนานผ่านการเล่น เช่น การทำภารกิจต่าง ๆ มีการออกแบบเรขศิลป์ ภาพ สี หรือใช้เนื้อหาที่มีความเหมาะสม มีการเรียบเรียงข้อมูลที่ไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองทั้งรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์

1.3.3 สื่อการเรียนรู้/อุปกรณ์สำหรับเยาวชน

มีรูปแบบที่ส่งเสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสื่อ มีการคำนึงถึงวิธีการ กระบวนการ ปริมาณเนื้อหาและรูปภาพที่เหมาะสม กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้ใช้งานโดยใช้สื่อที่หลากหลายและสามารถเชื่อมต่อสู่แพลตฟอร์มดิจิทัลได้

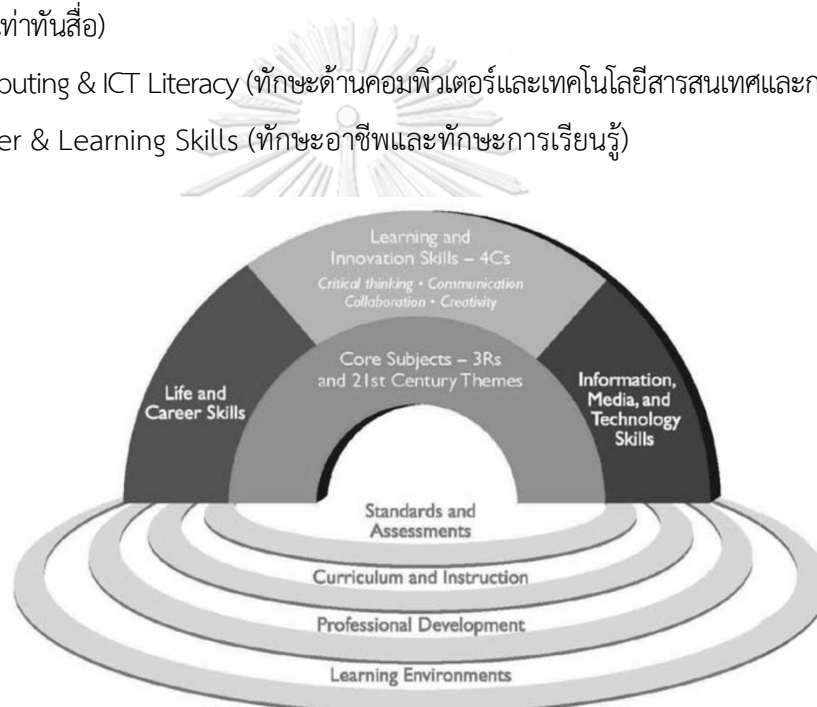
2. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็น ด้านสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี หรือการสื่อสาร ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาสาระตามหลักสูตรควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ดังนั้น เพื่อให้ทันมาซึ่งทักษะที่สำคัญต่าง ๆ ในปัจจุบันจึงมีการปรับรูปแบบการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะและช่วยออกแบบกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเองได้ (เบญจวรรณ ถนอมชยธวัช, ผ่องศรี วาณิชยศุภวงศ์, วุฒิชัย เนียมเทศ และ ญัฐวิทย์ พจนตันติ, 2559) นอกจากนี้ พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (2558) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่เน้นรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ จัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน

2.1 ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

วิจารณ์ พานิช (2555) กล่าวว่า การศึกษาในศตวรรษที่ 21 นอกจากแกนวิชาหลักแล้วผู้เรียนควรได้รับทักษะ 3R x 7C ซึ่งเป็นทักษะที่ควรส่งเสริมและเรียนรู้ไปตลอดชีวิต ดังนี้

- 1) 3R ได้แก่ Reading (อ่านออก), (W)Riting (เขียนได้) และ (A)Rithmetics (คิดเลขเป็น)
- 2) 7C ได้แก่ Critical Thinking & Problem Solving (ทักษะด้านการคิด อย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)
- 3) Creativity & Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม)
- 4) Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์)
- 5) Collaboration, Teamwork & Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)
- 6) Communications, Information & Media literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ)
- 7) Computing & ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)
- 8) Career & Learning Skills (ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้)



ภาพที่ 2 21th Century Knowledge and Skills Rainbow

ที่มา : www.schoollibrarymonthly.com

จากทักษะ 3R x 7C ดังแผนภาพข้างต้น วิจารย์ พานิช (2555) กล่าวว่า ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรมที่อยู่บนยอดของแผนภาพ Knowledge and Skills Rainbow ถือเป็นหัวใจของทักษะ เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ประกอบด้วยทักษะย่อย ๆ ดังต่อไปนี้

1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการแก้ปัญหา (Problem Solving) ซึ่งหมายถึงการคิดอย่างผู้เชี่ยวชาญ (Expert Thinking)

2) การสื่อสาร (Communication) และความร่วมมือ (Collaboration) ซึ่งหมายถึง การสื่อสารอย่างซับซ้อน (Complex Communicating)

3) ความริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) และนวัตกรรม (Innovation) ซึ่งหมายถึง การประยุกต์ใช้จินตนาการและการประดิษฐ์

การสร้างทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมสามารถใช้กระบวนการเรียนรู้ฐานโครงการ (Project-Based Learning) โดยเริ่มจากการนำบริบทสภาพแวดล้อมเป็นตัวสร้างแรงกดดันให้นักเรียนเกิดการตั้งคำถามอยากรู้ และตั้งสมมุติฐานคำตอบตามพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ของตนเอง นำไปสู่การแลกเปลี่ยนประเด็นความคิดเห็นกับกลุ่มเพื่อน เพื่อสรุปหาคำตอบจากการที่ได้ไปสืบค้นจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ จนนำไปสู่การสร้างสรค์นวัตกรรมที่สามารถช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต ซึ่งถือเป็นการสร้างผลงานใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อบุคคลและสังคมที่เรียกว่า การพัฒนานวัตกรรม (สำนักงานบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ., ม.ป.ป.)

จากที่กล่าวมานี้ พบว่า ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเกิดขึ้นได้จากการที่ผู้เรียนได้เกิดการสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการทำงาน และการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ดังนั้น ผู้วิจัยสามารถนำไปประยุกต์ออกแบบการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงกระบวนการสร้างองค์ความรู้ร่วมกันภายในกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมต่อไป

2.2 รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสภาพสังคม เศรษฐกิจ และการดำเนินชีวิตในโลกยุคดิจิทัล ล้วนส่งผลต่อการจัดระบบการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีแนวทางการเรียนรู้ โดย “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” (วิจารณ์ พานิช, 2555) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากการได้มีประสบการณ์ตรง โดยมีผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ และเลือกรูปแบบวิธีการสอนเชิงรุก (Active Learning) ที่เหมาะสม

ทิศทางการจัดการเรียนรู้ระดับอุดมศึกษาในปัจจุบันจึงควรเอื้อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ภายใต้บริบทสังคมที่แตกต่างกันออกไป ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง และสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ได้ โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ล้วนเป็นรูปแบบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักตั้งปัญหา คิดวิเคราะห์เสาะหาความรู้ จนนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาาร่วมกัน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาและการสร้างองค์ความรู้ที่มีความน่าสนใจและได้รับการยอมรับในการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 และสามารถนำไปประยุกต์สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ จำนวน 3 รูปแบบ

การเรียนรู้ ดังนี้ 1. รูปแบบการเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) 2. รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) 3. รูปแบบการเรียนรู้จากปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) สามารถนำเสนอรายละเอียดในแต่ละรูปแบบ ดังต่อไปนี้

2.2.1 รูปแบบการเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning)

การเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem- Based Learning : PBL) มีชื่อเรียกในภาษาไทยได้หลายคำ เช่น การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นหลัก การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นต้น นักการศึกษาและนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นหลักไว้ ดังนี้ วิจารณ์ พานิช (2555) กล่าวว่า การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning : PBL) ครูต้องออกแบบการเรียนรู้ที่อำนวยความสะดวกต่อผู้เรียน ให้นักเรียนเรียนรู้จากการลงมือทำ หรือปฏิบัติ แล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง

ทศนา แชมมณี (2551) กล่าวว่า การจัดสถานการณ์การเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยการเรียนรู้นอกสถานที่จะทำให้ผู้เรียนเผชิญ

Markham (2011) กล่าวว่า เป็นรูปแบบการบูรณาการความรู้และการปฏิบัติ โดยนักเรียนจะได้เรียนรู้องค์ประกอบสำคัญที่ต้องรู้ แต่จะประยุกต์ใช้กับการแก้ปัญหาและได้ผลเป็นชิ้นงานขึ้นมา เด็กที่เรียนรู้แบบนี้จะได้ใช้ประโยชน์จากเครื่องมือดิจิทัลคุณภาพสูงและได้ชิ้นงานที่เกิดจากการผสมผสาน พีบีแอลจะปรับมุมมองของการศึกษาสู่ระดับโลก และได้อีกหลายอย่างตามมาทั้งแรงผลักดัน ความรัก ความคิดสร้างสรรค์ การเอาใจใส่ และความยืดหยุ่น

Bene (2000) กล่าวว่า การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากผลของการประยุกต์ใช้กระบวนการหาเหตุผลเชิงตรรกะวิทยาในการสร้างความเข้าใจและหาทางออกของปัญหา

Duch (1995) กล่าวว่า การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem- Based Learning : PBL) เป็นวิธีการสอนที่ใช้ปัญหาจากชีวิตจริงเป็นบริบทเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีทักษะในการแก้ปัญหาและแสวงหาความรู้ที่จำเป็นตามหลักสูตร

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning : PBL) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพโดยมีหลักที่สำคัญ คือ ผู้สอนจะต้องเลือกใช้สถานการณ์ปัญหาที่เหมาะสมเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้เพื่อนำมาเป็นแนวทางแก้ไขปัญหา โดยผู้เรียนเป็นผู้กำหนดทิศทางในการเรียนรู้ของตนเอง (Self-directed learning) ซึ่งปรับเปลี่ยนไปจากการสอนแบบเดิม ๆ ที่ครูเป็นศูนย์กลางเน้นการสอนแบบบรรยายอย่างเดียว ผู้สอนมักยึดติดกับการสอนเนื้อหามากกว่าการฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา ปัจจุบันได้มีการปฏิรูปการจัดการเรียนการสอนได้นำการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning :

PBL) มาใช้มากขึ้น ผู้สอนจะต้องนำปัญหามาให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อน แล้วจึงมอบหมายให้ผู้เรียนไปค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหา ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดและแก้ปัญหา ผู้เรียนก็จะได้ทั้งการฝึกการคิด การค้นคว้า และได้ความรู้ จะเห็นได้ว่ารูปแบบการสอนมีกระบวนการที่สอดคล้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่เริ่มต้นจากการเน้นสภาพปัญหาและหาแนวทางในการพัฒนาผลงาน

2.2.2 การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-based learning)

การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน (Project-based learning) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวนักเรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญโดยนักเรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงการและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบบูรณาการ (ดุขฎิ โยเหลา และคณะ, 2557)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- 1) ขั้นกำหนดปัญหาหรือสำรวจความสนใจ ผู้สอนเสนอสถานการณ์หรือตัวอย่างที่เป็นปัญหาและกระตุ้นให้ผู้เรียนหาวิธีการแก้ปัญหาหรือช่วยผู้เรียนที่มีความต้องการใคร่เรียนใคร่รู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
- 2) ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนว่าเรียน เพื่ออะไร จะทำโครงการนั้นเพื่อแก้ปัญหาอะไร ซึ่งทำให้ผู้เรียนกำหนดโครงการแนวทางในการดำเนินงานได้ตรงตามจุดมุ่งหมาย
- 3) ขั้นวางแผนและวิเคราะห์โครงการ ให้ผู้เรียนวางแผนแก้ปัญหา ซึ่งเป็นโครงการเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้ แล้วเสนอแผนการดำเนินงานให้ผู้สอนพิจารณาให้คำแนะนำช่วยเหลือและข้อเสนอแนะการ วางแผนโครงการของผู้เรียน ผู้เรียนเขียนโครงการตามหัวข้อซึ่งมีหัวข้อสำคัญ (ชื่อโครงการ หลักการและเหตุผลวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมาย เจ้าของโครงการ ที่ปรึกษาโครงการ แหล่ง ความรู้ สถานที่ดำเนินการ ระยะเวลา ดำเนินการ งบประมาณ วิธีดำเนินการ เครื่องมือที่ใช้ ผลที่คาดว่าจะได้รับ)
- 4) ขั้นลงมือปฏิบัติหรือแก้ปัญหาให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติหรือแก้ปัญหตามแผนการที่กำหนดไว้โดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษาคอยสังเกต ติดตาม แนะนำให้ผู้เรียนรู้จักสังเกต เก็บรวบรวมข้อมูล บันทึกผลดำเนินการด้วยความมานะอดทน มีการประชุมอภิปราย ปรึกษาหารือกันเป็นระยะ ๆ ผู้สอนจะเข้าไปเกี่ยวข้องเท่าที่จำเป็น ผู้เรียนเป็นผู้ใช้ความคิด ความรู้ ในการวางแผนและตัดสินใจทำด้วยตนเอง

5) **ขั้นประเมินผลระหว่างปฏิบัติงาน**ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนรู้จักประเมินผลก่อนดำเนินการระหว่างดำเนินการและหลังดำเนินการ คือรู้จักพิจารณาว่าก่อนที่จะดำเนินการมีสภาพเป็นอย่างไร มีปัญหาอย่างไรระหว่างที่ดำเนินงานตามโครงการนั้น ยังมีสิ่งใดที่ผิดพลาดหรือเป็นข้อบกพร่องอยู่ ต้องแก้ไขอะไรอีกบ้าง มีวิธีแก้ไขอย่างไร เมื่อดำเนินการไปแล้วผู้เรียนมีแนวคิดอย่างไร มีความพึงพอใจหรือไม่ ผลของการดำเนินการตามโครงการ ผู้เรียนได้ความรู้อะไร ได้ประโยชน์อย่างไร และสามารถนำความรู้นั้นไปพัฒนาปรับปรุงงานได้อย่างดียิ่งขึ้น หรือเอาความรู้นั้นไปใช้ในชีวิตได้อย่างไร โดยผู้เรียนประเมินโครงการของตนเองหรือเพื่อนร่วมประเมิน จากนั้นผู้สอนจึงประเมินผลโครงการตามแบบประเมิน ซึ่งผู้ปกครองอาจจะมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยก็ได้

6) **ขั้นสรุปรายงานผลและเสนอผลงาน**เมื่อผู้เรียนทำงานตามแผนและเก็บข้อมูลแล้วต้องทำการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและเขียนรายงานเพื่อนำเสนอผลงาน ซึ่งนอกเหนือจากรายงานเอกสารแล้วอาจมีแผนภูมิ แผนภาพ กราฟ แบบจำลอง หรือของจริงประกอบการนำเสนออาจจัดได้หลายรูปแบบ เช่น จัดนิทรรศการ การแสดงละคร ฯลฯ

วิจารณ์ พานิช (2555) ได้เสนอแนวทางจัดการเรียนรู้ตามโมเดล จักรยานแห่งการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-based learning) ซึ่งแนวคิดนี้มีความเชื่อว่า หากต้องการให้การเรียนรู้มีพลังและฝังในตัวผู้เรียนได้ ต้องเป็นการเรียนรู้ที่เรียนโดยการลงมือทำเป็นโครงการ (Project) ร่วมมือกันทำเป็นทีม และทำกับปัญหาที่มีอยู่ในชีวิตจริง ซึ่งส่วนของวงล้อ แต่ละขั้น ได้แก่ กำหนดปัญหา (Define) วางแผน (Plan) ปฏิบัติ (Do) ทบทวน (Review) และ นำเสนอ (Presentation)

1) กำหนดปัญหา (Define) คือ ขั้นตอนการทำให้สมาชิกของทีมงาน ร่วมทั้งครูด้วยมีความชัดเจนร่วมกันว่า คำถาม ปัญหา ประเด็น ความท้าทายของโครงการคืออะไร และเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อะไร

2) วางแผน (Plan) คือ การวางแผนการทำงานในโครงการ ครูก็ต้องวางแผน กำหนดทางหนีทีไล่ในการทำหน้าที่ได้ช้ รวมทั้งเตรียมเครื่องอำนวยความสะดวกในการทำโครงการของนักเรียน และที่สำคัญ เตรียมคำถามไว้ถามทีมงานเพื่อกระตุ้นให้คิดถึงประเด็นสำคัญบางประเด็นที่นักเรียนมองข้าม โดยถือหลักว่า ครูต้องไม่เข้าไปช่วยเหลือจนทีมงานขาดโอกาสคิดเองแก้ปัญหาเอง นักเรียนที่เป็นทีมงานก็ต้องวางแผนงานของตน แบ่งหน้าที่รับผิดชอบ การประชุมพบปะระหว่างทีมงาน การแลกเปลี่ยนข้อค้นพบแลกเปลี่ยนคำถาม แลกเปลี่ยนวิธีการ ยิ่งทำความเข้าใจร่วมกันไว้ชัดเจนเพียงใด งานในขั้นปฏิบัติ (Do) ก็จะสะดวกเลื่อนไหลดีเพียงนั้น

3) ขั้นปฏิบัติ (Do) คือ การลงมือทำมักจะพบปัญหาที่ไม่คาดคิดเสมอ นักเรียนจึงจะได้เรียนรู้ทักษะในการแก้ปัญหา การประสานงาน การทำงานร่วมกันเป็นทีม การจัดการความขัดแย้ง ทักษะใน

การทำงานภายใต้ทรัพยากรจำกัด ทักษะในการค้นหาความรู้เพิ่มเติมทักษะในการทำงานในสภาพที่ทีมงานมีความแตกต่างหลากหลาย ทักษะการทำงานในสภาพกดดัน ทักษะในการบันทึกผลงาน ทักษะในการวิเคราะห์ผล และแลกเปลี่ยนข้อวิเคราะห์กับเพื่อนร่วมทีม เป็นต้น

4) ทบทวน (Review) คือ การที่ทีมนักเรียนจะทบทวนการเรียนรู้ ที่ไม่ใช่แค่ทบทวนว่าโครงการได้ผลตามความมุ่งหมายหรือไม่ แต่จะต้องเน้นทบทวนว่างานหรือกิจกรรม หรือพฤติกรรมแต่ละขั้นตอนได้ให้บทเรียนอะไรบ้าง เอาทั้งขั้นตอนที่เป็นความสำเร็จและความล้มเหลวมาทำความเข้าใจ และกำหนดวิธีทำงานใหม่ที่ถูกต้องเหมาะสมรวมทั้งเอาเหตุการณ์ระทึกใจ หรือเหตุการณ์ที่ภาคภูมิใจ ประทับใจ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบทบทวนไตร่ตรอง (reflection) หรือในภาษา KM เรียกว่า AAR (After Action Review)

5) นำเสนอ (Presentation) คือ การนำเสนอโครงการต่อชั้นเรียน เป็นขั้นตอนที่ทำให้การเรียนรู้ทักษะอีกชุดหนึ่งต่อเนื่องกับขั้นตอนทบทวน (Review) เป็นขั้นตอนที่ทำให้เกิดการทบทวนขั้นตอนของงานและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างเข้มข้น แล้วเอามานำเสนอในรูปแบบที่เร้าใจให้อารมณ์ และให้ความรู้ (ปัญญา) ทีมงานของนักเรียนอาจสร้างนวัตกรรมในการนำเสนอก็ได้ โดยอาจเขียนเป็นรายงานและนำเสนอเป็นการรายงานหน้าชั้น มีเพาเวอร์พอยท์ (PowerPoint) ประกอบ หรือจัดทำวีดิทัศน์นำเสนอ หรือนำเสนอเป็นละคร เป็นต้น

2.2.3 การเรียนรู้จากปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) มีแนวคิดการสอนที่สอดคล้องกับวิธีการสอนเชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเป็นการนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ นำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษา โดยใช้เทคนิควิธีการและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง (อรพรรณ บุตรกัตถัญญ, 2561) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย สามารถประยุกต์แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน สังคม หรือในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้ การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อาทิ การสื่อสาร ความร่วมแรงร่วมใจ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การพัฒนาอย่างยั่งยืน (Zhukov, 2015)

อรพรรณ บุตรกัตถัญญ (2561) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ นำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษาโดยใช้เทคนิควิธีการ และเครื่องมือ

ต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

พงศธร มหาวิจิตร (2562) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการเรียนรู้ในกลุ่มพหุวิทยาการ ที่เน้นให้นักเรียนได้ศึกษาหัวข้อ (Topical Learning) หรือประเด็นเรื่องแบบองค์รวมมากกว่าจะแยกเป็นรายวิชา เพื่อให้มีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและเสริมสร้างทักษะในการเรียนรู้แก่นักเรียน

Silander (2015) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการศึกษาที่นำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาโดยการสังเกตปรากฏการณ์แบบองค์รวมของโลก ร่วมกัน โดยอาศัยมุมมองที่หลากหลายโดยใช้หลักการบูรณาการข้ามวิชา

อรพรรณ บุตรกัตัญญ (2561, อ้างถึงใน ภูวตล วิริยะ, 2561) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในมิติต่าง ๆ 5 มิติ ดังต่อไปนี้

1) ความเป็นองค์รวม (Holisticity) การเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Multi Disciplinarity) ของการเรียนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยให้ความสำคัญกับการสำรวจผ่านปรากฏการณ์อย่างเป็นระบบด้วยความเข้าใจในสถานการณ์ปัจจุบัน และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง

2) สภาพจริง (Authenticity) การใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุที่จำเป็นในสถานการณ์ของโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ของผู้เรียนและมีความสำคัญกับชุมชน ทฤษฎีและข้อมูลมีคุณค่าโดยทันทีเมื่อได้ใช้สภาพแวดล้อมที่แท้จริงเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงว่าสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่แท้จริงมากกว่าในชั้นเรียนปกติ

3) บริบท (Contextuality) การเรียนรู้ปรากฏการณ์จากสิ่งที่เป็นระบบ ซึ่งมีความหมายในบริบทและฉากอย่างเป็นธรรมชาติ โดยปรากฏการณ์ไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้แต่ค่อนข้างไม่ชัดเจนและคลุมเครือเมื่อผู้เรียนได้สังเกตในบริบทที่กว้างขึ้นกว่าบริบทของตนเอง

4) การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry learning) ในการเรียนรู้นั้นผู้เรียนต้องตั้งคำถามของแต่ละคนด้วยตนเองและร่วมกันสร้างความรู้ระหว่างกระบวนการเรียนรู้ด้วย

5) กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) เป็นกระบวนการที่มุ่งมั่นในการพัฒนาสมมติฐานและทฤษฎีที่ใช้ในการเรียนรู้ ภาระงานการเรียนรู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้และให้แนวทางแก่ผู้เรียนให้กลายเป็นผู้ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถวางแผนกระบวนการเรียนรู้โดยสร้างภาระงานการเรียนรู้ของตนเองและใช้เครื่องมือต่าง ๆ

ลักษณะทั้ง 5 มิติได้กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นลักษณะสำคัญของการนำรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานไปประยุกต์ใช้อย่างยืดหยุ่น สอดคล้องกับสถานการณ์ในบริบทจริงของผู้เรียนและชุมชน โดยมีลักษณะการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Multi Disciplinary) ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองภายใต้การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry learning) สรุปได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) นั้นเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้นำเอาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว หรือในชีวิตประจำวันเป็นหลักให้ผู้เรียนได้ใช้ในการศึกษาเรียนรู้ตลอดจนการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาาร่วมกัน โดยเน้นให้ผู้เรียนมองประเด็นหรือหัวข้อในลักษณะแบบองค์รวม จากนั้นเชื่อมโยงความเกี่ยวข้องกับศาสตร์ต่าง ๆ ในมุมมองที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ที่สัมพันธ์กับสภาพชีวิตจริง

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ กระบวนการสำคัญ ลักษณะเด่น ทักษะของผู้เรียน และข้อเสนอแนะของรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาทั้ง 3 รูปแบบที่กล่าวมาข้างต้น สามารถนำเสนอรายละเอียดในรูปแบบตารางเปรียบเทียบ ดังต่อไปนี้



ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา

รูปแบบการเรียนรู้	กระบวนการในภาพรวม	ลักษณะเด่น	ทักษะที่ได้รับ	ข้อเสนอแนะ/ข้อจำกัด
<p>Problem Based Learning (Dewey, 1897)</p>	<p>1) กำหนดปัญหาให้ผู้เรียนแยกกลุ่มย่อยเพื่อร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา</p> <p>2) ระดมสมองโดยเน้นการเชื่อมโยงกับความรู้อื่นๆ วิเคราะห์ปัญหาเพื่อเตรียมการสืบค้นเพิ่มเติม</p> <p>3) วางแผนศึกษาค้นคว้าจากแหล่งต่างๆ</p> <p>4) ประยุกต์ใช้ข้อมูลแก้ไขปัญหา</p> <p>5) สรุปและรายงานผล</p>	<p>ใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยวิธีคิดที่สร้างสรรค์ และหลากหลายวิธี โดยใช้ความรู้จากประสบการณ์เดิมบูรณาการกับประสบการณ์ใหม่ สามารถแสวงหาความรู้ได้ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา</p>	<p>1) ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>2) ทักษะการแก้ปัญหา</p> <p>3) ทักษะการใช้เหตุผล</p> <p>4) ทักษะกระบวนการร่วมมือภายในกลุ่ม</p> <p>5) ทักษะการวิเคราะห์</p>	<p>- ควรตั้งโจทย์ที่มีความเหมือนจริงและใกล้เคียงผู้เรียน</p> <p>- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและแสดงออกความรู้เดิมก่อน</p> <p>- เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม</p>
<p>Project Based Learning (ดูขุฎิ โยเทลา, 2557)</p>	<p>1) กำหนดปัญหาหรือเสนอสถานการณ์ตัวอย่างเพื่อกระตุ้นความใคร่รู้จากผู้เรียน</p> <p>2) กำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้</p> <p>3) วางแผนและวิเคราะห์ตามหัวข้อต่างๆ</p> <p>4) ปฏิบัติและแก้ไขปัญหาโดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา</p>	<p>เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า หรือปฏิบัติงานตามหัวข้องานออกแบบที่ผู้เรียนสนใจ ซึ่งผู้เรียนจะตั้งฝึกกระบวนการออกแบบอย่างมีขั้นตอน แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ จนการดำเนินงานสำเร็จคล่องตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบ</p>	<p>1) ทักษะการทำงานร่วมกัน</p> <p>2) ทักษะความคิดสร้างสรรค์</p> <p>3) ทักษะการคิดแก้ปัญหา</p> <p>4) ทักษะการวิเคราะห์</p> <p>5) ทักษะการประยุกต์ใช้</p>	<p>- หากไม่มีการบริหารจัดการที่ดีผู้เรียนอาจจะไม่ได้รับความรู้หลักไม่เพียงพอ</p> <p>- ใช้ระยะเวลาและค่าใช้จ่ายมากพอสมควร</p>

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา (ต่อ)

รูปแบบการเรียนรู้	กระบวนการในภาพรวม	ลักษณะเด่น	ทักษะที่ได้รับ	ข้อเสนอแนะ/ข้อจำกัด
Phenomenon Based Learning (Silander, 2015)	<p>5) ติดตามหรือประเมินผลระหว่างปฏิบัติงาน</p> <p>6) สรุปและเสนอผลงานในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>1) กำหนดปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวันที่น่าสนใจใกล้ตัวเรียน โดยคำนึงถึงระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน</p> <p>2) วิเคราะห์คุณค่าของปรากฏการณ์หรือประเด็นที่เลือกว่าผู้เรียนจะได้รับทักษะความรู้ในด้านใดบ้าง</p> <p>3) วางลำดับกิจกรรม โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการสังเกต หรือตั้งคำถาม</p> <p>4) ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนด้วยการประเมินรูปแบบต่าง ๆ</p>	<p>การนำปรากฏการณ์โลกหรือประเด็นที่น่าสนใจและอยู่ใกล้ตัวผู้เรียน นำมาศึกษาในลักษณะเชื่อมโยงความรู้แบบองค์รวม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง</p>	<p>1) ทักษะการวิพากษ์</p> <p>2) ทักษะการแสวงหาความรู้และแก้ไขปัญหาร่วมกัน</p> <p>3) ทักษะการคิดเชื่อมโยงบูรณาการความรู้</p> <p>4) ทักษะการสื่อสาร</p>	<p>- ควรเลือกปรากฏการณ์ที่มีคุณค่าและใกล้ตัวผู้เรียน และเชื่อมโยงการเรียนรู้แบบบูรณาการให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน</p> <p>- ในบางปรากฏการณ์อาจจะไม่สามารถบูรณาการระหว่างศาสตร์ได้ครบคลุม</p> <p>- ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม</p>

รูปแบบการสอนที่เน้นการแก้ปัญหาดังกล่าวข้างต้น มีรูปแบบการเรียนรู้มาจากพื้นฐานแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง (Constructivism) จากการศึกษาพบว่า ลักษณะการจัดกิจกรรมของแต่ละ รูปแบบมีการให้ความสำคัญกับสภาพปัญหาหรือประเด็นสังคมในบริบทจริง รูปแบบการเรียนการสอนทุกรูปแบบมีกระบวนการศึกษาที่ส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นเพื่อนำไปสู่การเสนอไอเดีย การระดมสมอง การสืบค้น ตลอดจนการวิเคราะห์เพื่อแก้ไข ปัญหาต่าง ๆ ร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยรูปแบบการเรียนรู้บางประเภทสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับขั้นตอนของรูปแบบอื่น ๆ ได้ ในด้านของสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถบูรณาการการเรียนการสอนทั้งภายในห้องเรียน นอกห้องเรียนและการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ได้

จากการวิเคราะห์รูปแบบการสอนที่เน้นการแก้ปัญหารูปแบบต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์กระบวนการออกมาได้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 กำหนดสภาพปัญหาหรือปรากฏการณ์ที่น่าสนใจร่วมกัน ขั้นตอนที่ 2 ระดมสมองวิเคราะห์คุณค่าความสำคัญของปัญหา ขั้นตอนที่ 3 วางแผนขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมในการแก้ปัญหา ขั้นตอนที่ 4 ประยุกต์ใช้ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการสืบเสาะสืบค้นนำมาใช้ในการแก้ปัญหา ขั้นตอนที่ 5 สรุปนำเสนอผลงานการออกแบบรวมทั้งประเมินผลตามสภาพจริง ทั้งนี้ จากกระบวนการที่กล่าวไปข้างต้นผู้เรียนจะได้รับทักษะที่สำคัญหลัก ๆ ดังนี้ 1. ทักษะการแก้ปัญหา 2. ทักษะการร่วมมือ 3. ทักษะการคิดวิเคราะห์ 4. ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ประยุกต์รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาที่มีความสำคัญและเป็นที่ยอมรับในการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 จำนวน 3 รูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 1. การเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) 2. การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based learning) และ 3. การเรียนรู้จากปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) โดยสามารถนำขั้นตอนจากรูปแบบต่าง ๆ มาวิเคราะห์สังเคราะห์สู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการแก้ปัญหาในงานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ เนื่องจากการออกแบบก็คือกระบวนการแก้ไข้ปัญหา (ปัญญา เทพสิงห์, 2557) ดังนั้นรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการแก้ไข้ปัญหาจึงมีความเหมาะสมในการนำมาประยุกต์กับการสอนออกแบบได้ อย่างไรก็ตาม รูปแบบการเรียนการสอนข้างต้นไม่สามารถกล่าวได้ว่ารูปแบบใดเป็นรูปแบบที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด เพราะบางรูปแบบได้มีจุดเด่นและข้อจำกัดที่แตกต่างกัน ดังนั้น ในการนำไปใช้สอนผู้สอนจึงต้องนำไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน สภาพพื้นที่

เวลา และลักษณะเนื้อหารายวิชาด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้บูรณาการรูปแบบการเรียนการสอนแต่ละรูปแบบเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อเป็นหนึ่งในแนวทางพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ช่วยเติมเต็มข้อจำกัดต่าง ๆ สู่รูปแบบการเรียนการสอนที่สมบูรณ์และมีความครอบคลุมในการนำไปใช้สอนออกแบบออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนต่อไป

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลลักษณะของรูปแบบการเรียนการสอนทั้ง 3 รูปแบบจากตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา พบว่า มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกันโดยส่งเสริมกระบวนการแก้ปัญหาเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนได้เกิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง (Constructivism) กล่าวคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่มีความหมายต่อตนเองจากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยใช้กระบวนการคิดและการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้น การระดมสมอง การวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่แนวทางในการแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้จัดโอกาส บรรยากาศ สิ่งแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้ที่ เอื้ออำนวยการเรียนรู้ ทั้งนี้ โดยผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์กระบวนการออกมาได้ทั้งหมด 5 ขั้นตอนหลัก ๆ ซึ่งสามารถนำเสนอด้วยรูปแบบแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 3 การสังเคราะห์รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา

ที่มา : ผู้วิจัย

จากแผนภาพการสังเคราะห์รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้หลัก ๆ ออกเป็นทั้งหมด 5 ขั้นตอน โดยสามารถอธิบายเนื้อหาในแต่ละขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดสภาพปัญหาหรือปรากฏการณ์ที่น่าสนใจร่วมกัน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้ และเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาทักษะแก้ปัญหาด้วยเหตุผล และการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไกและวิธีในการแก้ปัญหา (ทิสนา แคมมณี, 2550) ดังนั้น ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้เผชิญหน้ากับสภาพปัญหา โดยมีผู้สอนเป็นผู้จัดประสบการณ์โดยเริ่มต้นจากสภาพปัญหา หรือปรากฏการณ์จริงที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวผู้เรียนที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน เช่น ปัญหาที่ผู้เรียนมีความสนใจอยากรู้ ปัญหาที่พบได้บ่อย หรือปัญหาที่รอการพัฒนาในชุมชน เป็นต้น โดยอาจจะมีการจัดกิจกรรมการตั้งประเด็นอภิปราย การใช้กรณีศึกษา หรือการเล่าเรื่องเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นความเข้าใจ หรือองค์ความรู้เดิมเชื่อมโยงกับสภาพประเด็นปัญหา

ขั้นตอนที่ 2 ระดมสมองวิเคราะห์คุณค่าความสำคัญของปัญหา

กระตุ้นให้ผู้เรียนทำปัญหาให้ชัดเจนด้วยขั้นตอนการระบุปัญหา หาประเด็นสำคัญของปัญหาว่ามีคุณค่า ความสำคัญหรือส่งผลกระทบต่ออย่างไรกับตนเองในองค์รวม ยกตัวอย่างเช่น เมื่อจะเรียนเกี่ยวกับเรื่อง “ปัญหาจิตรกรรมในชุมชน” ผู้เรียนควรจะได้พิจารณาจิตรกรรมเชื่อมโยงกับมิติต่าง ๆ ด้วย เช่น สีน้าจากจิตรกรรม ประวัติศาสตร์ของจิตรกรรม ประโยชน์ของจิตรกรรมในมิติของการท่องเที่ยว เป็นต้น ซึ่งทั้งนี้ผู้เรียนจะสามารถเชื่อมโยงประเด็นปัญหากับการดำรงชีวิตจริง อันจะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการแก้ปัญหาและเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย สอดคล้องกับ พงศธร มหาวิจิตร (2562) กล่าวว่า ปรากฏการณ์หรือปัญหาต้องสะท้อนให้เห็นถึงประโยชน์ของการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนเห็นว่าในห้องเรียนกับโลกนอกห้องเรียนเป็นโลกใบเดียวกัน

ขั้นตอนที่ 3 วางแผนขั้นตอนในการปฏิบัติกิจกรรมในการแก้ปัญหา

แบ่งกลุ่มเด็กในการทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อให้เด็กรู้จักวางแผนกระบวนการทำงาน รู้จักกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ทำการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบส่วนต่างๆ และร่วมกันวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิธีการ แนวทางในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ภายในกลุ่ม ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคล การช่วยเหลือและชี้แนะจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญมากกว่า และ

การเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มของผู้เรียน จะทำให้บุคคลสามารถแก้ปัญหาที่ไม่สามารถแก้ด้วยตนเองได้ และเป็นประสบการณ์ที่สามารถนำไปแก้ปัญหาได้โดยลำพังต่อไป (Vygotsky, 1978 อ้างถึงใน อ่ำพล พาวจรทิศ, 2559)

ขั้นตอนที่ 4 สืบค้น ประยุกต์ใช้ข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา

กระตุ้นให้ผู้เรียนบูรณาการความคิดโดยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับ หรือสืบค้นมาใหม่ แล้วนำมาร่วมกันหาวิธีการแก้ปัญหาให้ได้มากที่สุด จากนั้นจึงทำการคัดเลือกวิธีที่สร้างสรรค์และเหมาะสมมากที่สุดเพื่อนำมาปฏิบัติกิจกรรมที่ตอบโจทย์ที่ได้ตั้งไว้ โดย ทิศนา แคมมณี (2545) กล่าวว่า ผู้เรียนที่ได้นำความคิดไปสร้างเป็นผลงานรูปธรรม ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นจะมีความหมายต่อผู้เรียนมีความคงทน ไม่ลืมง่าย และความรู้ที่ได้สร้างขึ้นจะเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด

ขั้นตอนที่ 5 สรุปนำเสนอผลงานการออกแบบรวมทั้งประเมินผลตามสภาพจริง

ขั้นตอนที่ทำให้เกิดการทบทวนกระบวนการทำงานในขั้นตอนต่าง ๆ ในภาพรวมแล้วเอามานำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจให้อารมณ์และให้ความรู้เกี่ยวกับการแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ได้เรียน โดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนให้เกิดการนำเสนอที่หลากหลายรูปแบบและเป็นไปอย่างสร้างสรรค์โดยไม่จำกัดแนวคิดในการนำเสนอผลงาน เช่น ใช้วิดิทัศน์ประกอบการนำเสนอ การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น และประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริงจากผลงานที่นำเสนอและพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกขณะร่วมกิจกรรม

2.3 องค์ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะเป็นแนวทางที่ทำให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการทำงาน โดยการเรียนรู้เองจะทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ผ่านการปฏิบัติ ทั้งนี้การสอนต้องมีความสอดคล้องกับความสามารถและความถนัดตามธรรมชาติของผู้เรียน (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2553) องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมทางศิลปะ ประกอบด้วย

1) **จุดประสงค์การสอน** เป็นองค์ประกอบสำคัญอันดับแรกสำหรับการจัดการเรียนการสอน เป็นกรอบกำหนดทำให้ผู้สอนทราบว่าต้องสอนเรื่องอะไร ต้องการให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมใดหรือมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ จุดประสงค์การสอนจะทำให้เกิดการสอนอย่างมีเป้าหมาย ทำให้ผู้สอนต้องออกแบบเนื้อหาการสอน วิธีสอน การใช้สื่อ และการวัดผลให้สอดคล้องตามจุดประสงค์นั้น

2) **กำหนดเนื้อหา** เป็นการเลือกและจัดลำดับเนื้อหาการสอน ทำให้ผู้สอนทราบว่าต้องสอนเนื้อหาใดบ้าง ประสบการณ์ที่ผู้เรียนจะได้รับก่อนและหลังในขอบเขตหรือปริมาณเท่าใด ซึ่งการกำหนดเนื้อหาไว้ล่วงหน้าจะทำให้การสอนมีสาระคุ้มค่ากับเวลาที่ผ่านไปและมีคุณค่าแก่ผู้เรียน

3) **การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน** องค์ประกอบนี้ทำให้ผู้เรียนทราบว่าสอนอย่างไร ใช้วิธีการใดในการสอนหรือสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนซึ่งจะต้องใช้วิธีการที่เหมาะสมอาจจะสามารถใช้วิธีการสอนเดียวหรือหลายวิธีการสอนในแต่ละครั้ง ทั้งนี้ ต้องเป็นวิธีที่เหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาวิชาที่เรียนกับสภาพห้องเรียน และสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสอนที่กำหนด

4) **การใช้สื่อการสอน** สื่อการสอนทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ชัดเจนและรวดเร็วขึ้น ตลอดจนช่วยเร้าและกระตุ้นความสนใจได้ดี สื่อการสอนที่ดีจะช่วยให้การสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น สะดวกแก่ตัวผู้เรียนการเตรียมสื่อการสอนจะทำให้ผู้สอนทราบว่าใช้อะไรเป็นสื่อที่ช่วยสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

5) **การวัดและประเมินผล** จะทำให้ผู้สอนทราบว่าการสอนที่ผ่านมานั้นบรรลุผลหรือไม่ มากน้อยเพียงใด ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ หรือมีกระบวนการใดหรือจุดประสงค์ข้อใดที่ยังไม่บรรลุ ทำให้ผู้สอนสามารถแก้ไขข้อบกพร่องได้ตรงจุด ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องทำการวัดประเมินผลในทุกครั้งที่สอน

3. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์คือการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่ที่อาศัยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการออกแบบ ยอดขวัญ สวัสดิ์ (2563) กล่าวว่า แนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์มี 2 แนวทาง คือ 1) ออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหาเดิม และ 2) ออกแบบเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทั้งนี้ การออกแบบผลิตภัณฑ์ควรคำนึงถึงองค์ประกอบของการออกแบบต่อไปนี้

3.1 องค์ประกอบของการออกแบบ

สถาพร ตีบุญมี ณ ชุมแพ (2550) ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบว่าควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1) **หน้าที่ใช้สอย (Function)** คือ การออกแบบผลิตภัณฑ์ตามหน้าที่การใช้งาน ผู้ออกแบบต้องทำการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก และเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ต้องคำนึงถึงการออกแบบที่มีความปลอดภัยบำรุงรักษาได้ง่าย หรือราคาเหมาะสม เป็นต้น

2) **ความปลอดภัย (Safety)** ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในการใช้งาน มีการทดสอบแก้ปัญหาต่าง ๆ ก่อนจะนำสู่ตลาด เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีคุณภาพและมีความปลอดภัยต่อผู้ใช้

3) **ความแข็งแรง (Construction)** ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงวัสดุ คุณภาพ ลักษณะพิเศษต่าง ๆ ของวัสดุตั้งแต่ชนิด และควรพิจารณาถึงความเหมาะสมของวัสดุในการนำไปใช้ออกแบบ

4) ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics) คือ ความสัมพันธ์ ขนาด ความกว้าง ความยาว และข้อจำกัดของอวัยวะผู้ใช้งาน เช่น แก้อื้ถูกออกแบบให้มีเบาะ นุ่ม นั่งแล้วสบาย

5) ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetic or Sales Appeal) คือ ผู้ออกแบบต้องมีความรู้เกี่ยวกับความต้องการของตลาด มีขนาดรูปร่างสีสนสวยงามน่าใช้

6) ราคา (Cost) คือ จำนวนเงินที่ผู้ซื้อจ่ายสำหรับสินค้า โดยราคาจะถูกกำหนดจากมูลค่าของสินค้านั้น ถ้าผู้ซื้อและผู้ขายกำหนดมูลค่าของสินค้าใกล้เคียงกัน การซื้อขายก็จะเกิดขึ้น ดังนั้น ราคาจึงเป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความเป็นเจ้าของสินค้านั้น

7) การซ่อมแซมง่าย (Ease of Maintenance) คือ การออกแบบให้มีการแก้ไข สามารถซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เช่น ชิ้นส่วนบางชิ้นสามารถถอดได้ง่ายเมื่อเกิดการชำรุด

8) วัสดุที่ (Material) ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

9) การขนส่ง (Transportation) ออกแบบรองรับการขนส่ง ปริมาณในการขนส่ง ความคุ้มค่าต่อการขนส่งในแต่ละเที่ยว มีบรรจุภัณฑ์สำหรับการขนส่งโดยเฉพาะเพื่อป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์

3.2 แรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์

แรงบันดาลใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำมาสู่รูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีความโดดเด่นและแตกต่าง สามารถสะท้อนถึงแหล่งที่มาได้ ซึ่งแรงบันดาลใจนี้เองเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบต้องทำการสกัดหรือดึงรูปแบบนำมาคลี่คลายก่อนนำเข้าสู่กระบวนการออกแบบ ประเสริฐ พิชยะสุนทร (2555) กล่าวว่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์หรืองานด้านศิลปะนั้น โดยทั่วไปแรงบันดาลใจมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานเป็นอย่างมาก ซึ่งแต่ละคนจะมีแหล่งแรงบันดาลใจที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ 2 ทาง ดังนี้

3.2.1 สิ่งที่ไม่มองเห็น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากภายในโดยผ่านทางสมอง คือ “ความคิดหรือจินตนาการ” ซึ่งได้จากการศึกษาค้นคว้าและการประยุกต์ใช้

3.2.2 สิ่งที่มีมองเห็น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายนอกในชีวิต เกิดจากความทรงจำหรือความรู้เดิมและสิ่งแวดล้อมที่อาศัยอยู่ เช่น การศึกษาผลงาน สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น

โดยแหล่งแรงบันดาลใจเป็นสิ่งที่เราสามารถพบเจออยู่ในชีวิตประจำวัน หรืออยู่รอบ ๆ ตัว สิ่งเหล่านี้สามารถเป็นแรงบันดาลใจได้ ซึ่งสามารถแบ่งแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจได้ ดังนี้

1) จินตนาการ แต่ละคนย่อมมีจินตนาการที่แตกต่างกัน ทั้งนี้มาจากพื้นฐานทางด้านสภาพจิตใจ สภาพร่างกาย หรือประสบการณ์ที่ได้สั่งสมมา

2) ธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม ที่มาจากทางตรงและทางอ้อม ในด้านทางตรง คือ การที่เราได้เห็นโดยตรงอยู่ในสถานที่นั้น ๆ ส่งผลทำให้เกิดแรงบันดาลใจในขณะนั้น และในด้านทางอ้อม คือ เราอาจจะไม่ได้ลงไปอยู่ในสถานที่นั้น ๆ แต่อาศัยจากการเห็นภาพถ่าย หนังสือหรือสื่อต่าง ๆ

3) สังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม ที่ให้แรงบันดาลใจมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม แรงบันดาลใจในลักษณะนี้เกิดจากความเชื่อ ความศรัทธา ชีวิตประจำวัน หรือความรู้สึคนึกคิดของคนในแต่ละสถานที่หรือแต่ละประเทศ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และนาฏกรรม โดยสิ่งเหล่านี้สามารถทำให้เกิดแรงบันดาลใจทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่นเดียวกับแรงบันดาลใจที่เกิดจากธรรมชาติ

3.3 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ปัจจุบันผลิตภัณฑ์ตามท้องถิ่นที่มาจากภูมิปัญญากำลังได้รับความสนใจจากผู้บริโภคเป็นอย่างมาก จึงส่งผลทำให้ผู้ประกอบการชุมชนหลายรายเข้ามาแข่งขันกันในตลาดมากขึ้น โดยจะมุ่งเน้นไปในทิศทางของการพัฒนาตัวผลิตภัณฑ์ของแต่ละท้องถิ่นให้มีคุณภาพและสามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคในทิศทางที่ดีขึ้น แต่อย่างไรก็ตามยังมีผู้ออกแบบบางรายที่ไม่สามารถสร้างความดึงดูดใจจากผู้บริโภคได้เท่าที่ควร (กรมวิทยาศาสตร์บริการ, 2555) อีกทั้ง สภาพปัญหาด้านการออกแบบอื่น ๆ ดังนั้นเพื่อให้การพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนประสบความสำเร็จและยั่งยืน การสร้างผลิตภัณฑ์ชุมชนจึงควรมีการออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดที่กำลังนิยมอยู่ในขณะนั้น โดยใช้วัตถุดิบจากท้องถิ่นอย่างคุ้มค่า ความงามและเอกลักษณ์ที่ก่อให้เกิดคุณค่าทางความรู้สึก และคุณค่าทางจิตใจแก่ผู้บริโภคจะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจ (ปรีชา ปั่นกล้า, 2549 อ้างถึงใน จิตพนธ์ ชุมเกต, 2560)

ผลิตภัณฑ์ในแต่ละชุมชนของประเทศไทยมีความหลากหลาย เนื่องจากความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากร ภูมิปัญญา ตลอดจนทุนทางวัฒนธรรม อรัญ วานิชกร (2559) ได้ทำการแบ่งประเภทสินค้าคัดสรรออกเป็น 6 กลุ่ม ดังนี้

1) ประเภทอาหาร หมายถึง ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่บริโภคสด ผลิตภัณฑ์อาหารสำเร็จรูป ทั้งอาหารแปรรูปกึ่งสำเร็จรูป รวมถึงอาหารแปรรูปที่ใช้เป็นวัตถุดิบสำหรับอุตสาหกรรม

2) ประเภทเครื่องดื่ม หมายถึง ผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ เครื่องดื่มไม่มีแอลกอฮอล์ รวมถึงผลิตภัณฑ์ที่พร้อมดื่ม ผลิตภัณฑ์ประเภทชา ผลผลิตผลิตภัณฑ์ประเภทขง เช่น น้ำผลไม้ น้ำสมุนไพร ชิงผงสำเร็จรูป ชาใบหม่อน

3. ประเภทผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง ผ้าทอและผ้าถักจากเส้นใยธรรมชาติผสมเส้นใยสังเคราะห์ เช่น ผ้าถักโครเชต์ ผลิตภัณฑ์ประเภทเสื้อผ้าเครื่องประดับตกแต่งร่างกายจากวัสดุทุกประเภท เช่น ผ้าพันคอ หมวก กระเป๋า เข็มขัด สร้อยคอ ต่างหู รองเท้า

4. ประเภทเครื่องใช้เครื่องประดับตกแต่ง หมายถึง ผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องเรือน เครื่องตกแต่งบ้าน เครื่องใช้สำนักงาน เครื่องใช้สอยต่าง ๆ รวมทั้งผลผลิตในกลุ่มจักสาน ถักสาน ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการใช้สอย เช่น ดอกไม้ประดิษฐ์ โต๊ะ เก้าอี้

5. ประเภทศิลปะประดิษฐ์และของที่ระลึก หมายถึง สิ่งประดิษฐ์ที่สะท้อนวิถีชีวิตภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมท้องถิ่น

6. ประเภทสมุนไพรที่ไม่ใช่อาหารและยา หมายถึง ผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติที่ไม่ใช่การบริโภคและรักษาโรค เช่น เครื่องสำอางสมุนไพร สบู่สมุนไพร น้ำมันหอมระเหย

อริญ วานิชกร (2559) ได้กล่าวถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นว่า อาจมีกระบวนการที่แตกต่างจากการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมบ้าง ในช่วงต้นของการออกแบบที่มุ่งเน้นในรายละเอียดที่แตกต่างกัน โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมุ่งหาอัตลักษณ์ โดยการจัดการในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ดีจะช่วยป้องกันและแก้ปัญหาผลกระทบทางลบที่จะเกิดขึ้นกับชุมชนได้อีกทางหนึ่ง และยังเป็นการสร้างผลกระทบทางบวกให้เกิดขึ้นแก่ชุมชนได้ เช่น ภาพลักษณ์ชุมชน เรื่องราวคุณค่าของการสืบทอดภูมิปัญญาจากอดีต ด้านแรงงาน ฝีมือ การแก้ปัญหาเรื่องวัสดุในท้องถิ่น สิ่งแวดล้อม ความสามัคคีในชุมชน ตลอดจนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ที่สังเกตได้ในตัวผลิตภัณฑ์ ดังนั้น การออกแบบจำเป็นต้องตระหนักถึงคุณค่าของชุมชนหรือท้องถิ่นเป็นสำคัญ โดยมีกระบวนการ ดังต่อไปนี้

1) การสร้างแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาท้องถิ่น (Inspiration & Appreciation)

เป็นการศึกษาคุณค่าเชิงรูปธรรม ได้แก่ เส้นสาย ลวดลาย รูปลักษณะรูปทรง สี สัน ตลอดจนพื้นผิว และวัสดุ และคุณค่าเชิงนามธรรมของผลิตภัณฑ์ เช่น ความซาบซึ้งในเรื่องราว คุณค่าและความหมาย จิตวิญญาณที่แฝงอยู่ในภูมิปัญญา ปรัชญาแนวคิด การแก้ปัญหาเชิงความคิดและเชิงช่าง อาจจัดรวบรวมอยู่ในลักษณะของผังภาพแสดงอารมณ์หรือ Mood Board

2) การร่างภาพเพื่อศึกษาสัญลักษณ์รูปทรงจากมุมมองต่าง ๆ (Study & Sketch) ขั้นตอนนี้ถือเป็นการมุ่งเน้นการศึกษารูปธรรมของผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา

3) การตัดทอนรายละเอียด พื้นผิว ลวดลายของรูปทรง ให้เข้าสู่โครงสร้างรูปทรงที่มีความเรียบง่าย โดยพิจารณาใช้โครงสร้างเรขาคณิตเป็นพื้นฐานเบื้องต้นก่อนจะใช้รูปทรงอิสระในรูปแบบอื่นเพื่อสร้างทางเลือกให้รูปทรง ในขั้นตอนนี้ยังลดบทบาทสัญลักษณ์ของรูปทรงให้มีความเรียบง่ายมากขึ้นเท่าไร จะเป็นการเพิ่มบทบาทและความหมายแนวความคิดของผลิตภัณฑ์ใหม่ให้มีความโดดเด่นมากขึ้นเท่านั้น และยังช่วยเพิ่มทางเลือกในการออกแบบสร้างสรรค์รูปลักษณะ รูปทรง ในกระบวนการถัดไปให้มีความหลากหลายและมีความเป็นสากลขึ้นอีกด้วย ความเรียบง่ายของรูปทรงนี้เองจะช่วยให้ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์อยู่ได้นาน หลุดพ้นจากช่วงเวลาในอดีตสู่ปัจจุบัน และสามารถคงอยู่ในอนาคต

4) การถ่ายทอดสัญญาณรูปทรงสู่การจัดการเพื่อคลี่คลายรูปทรงองค์ประกอบต่าง ๆ (Elements Design and Principles) โดยถอดองค์ประกอบต่าง ๆ จากรูปทรง เป็นจุดเส้นระนาบ รูปทรงใหม่เป็นลวดลายหรือเป็นพื้นผิว เปรียบเสมือนการรวบรวมองค์ประกอบใหม่ ปรับสัดส่วนใหม่ ประกอบสร้างรูปลักษณะรูปทรงขึ้นใหม่ให้เกิดความรู้สึกใหม่ เพื่อสร้างความแตกต่าง ความเป็นปัจเจก หรือความมีอัตลักษณ์ในขั้นตอนนี้จะเพิ่มศักยภาพให้กับงานออกแบบและช่วยขยายกรอบของการ ออกแบบ จากงานออกแบบผลิตภัณฑ์สู่งานออกแบบประเภทอื่น ๆ ที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ในขั้นตอนนี้อาจจะไม่จำเป็นต้องพอใจกับการตัดทอนรูปทรงก่อนหน้านี้แล้ว ขั้นตอนนี้จะปรับเปลี่ยน สัญญาณรูปทรงและก้าวผ่านบรรยากาศแบบเดิม ๆ สู่นวัตกรรมการออกแบบสิ่งอื่น ๆ ได้อีกมากมาย ถือเป็นการจัดเตรียมองค์ประกอบขั้นสูงเพื่อใช้ในการออกแบบทางกายภาพได้อย่างกว้างขวาง เป็นการขยายขอบเขตในการทำงานออกแบบสู่การออกแบบประเภทอื่น ๆ ต่อไปอย่างไร้ขอบเขต เช่น การออกแบบกราฟิก การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร การออกแบบลวดลายผ้า เป็นต้น

5) การออกแบบเพื่อประสานพฤติกรรมและประโยชน์ใช้สอยในรูปแบบใหม่ (Functional) จะเป็นขั้นตอนที่เน้นการวิเคราะห์ ในขั้นตอนนี้จำเป็นต้องพิจารณาจากความสอดคล้องของรูปทรงกับการใช้สอยด้วย อาจใช้การพิจารณาในประเด็นของ Obborn's checklist เพื่อกระตุ้นให้เกิด นวัตกรรมในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ การเปลี่ยนวิธีใช้ การพลิกมุมมอง การเพิ่มคุณสมบัติ การลดคุณสมบัติ การแทนที่ด้วยสิ่งใหม่ การลำดับรูปแบบใหม่ การพลิกกลับ การผสมผสาน เป็นต้น

6) การผลิตต้นแบบ (Prototype) เพื่อตรวจสอบประเมินและดูแลพิจารณาของการ ออกแบบในด้านต่าง ๆ ได้แก่ รูปลักษณ์ความสวยงาม ความสอดคล้องกับพฤติกรรม ความเหมาะสมของ วัสดุ การลดต้นทุนการผลิต เป็นต้น

กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาทั้งหมดปรากฏอยู่ในแผนผัง ต่อไปนี้ โดยเริ่มจากขั้นที่ 1 จนถึงขั้นที่ 7 โดยอาจจะปรับลดกระบวนการใดกระบวนการหนึ่งก็ สามารถทำได้ หากสามารถควบคุมผลลัพธ์ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้ โดยเมื่อถึงขั้นที่ 7 อาจจะใช้ กระบวนการศึกษาและวิเคราะห์โดยวนกลับมาขั้นที่ 1 ใหม่ จะสามารถต่อยอดผลิตภัณฑ์จาก ภูมิปัญญาให้เป็นกลุ่ม หรือพัฒนาให้แตกต่างหลากหลายต่อไปได้ ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ผังแสดงกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน

ที่มา : อรัญ วานิชกร (2559)

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2560) กล่าวว่า เป็นการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรม และความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรมผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ทางการออกแบบและกระบวนการวิธีเชิงอุตสาหกรรม นอกจากนี้ยังได้เสนอกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งผู้ออกแบบผลิตภัณฑ์ควรพิจารณาและวิเคราะห์ในมิติต่าง ๆ ดังนี้

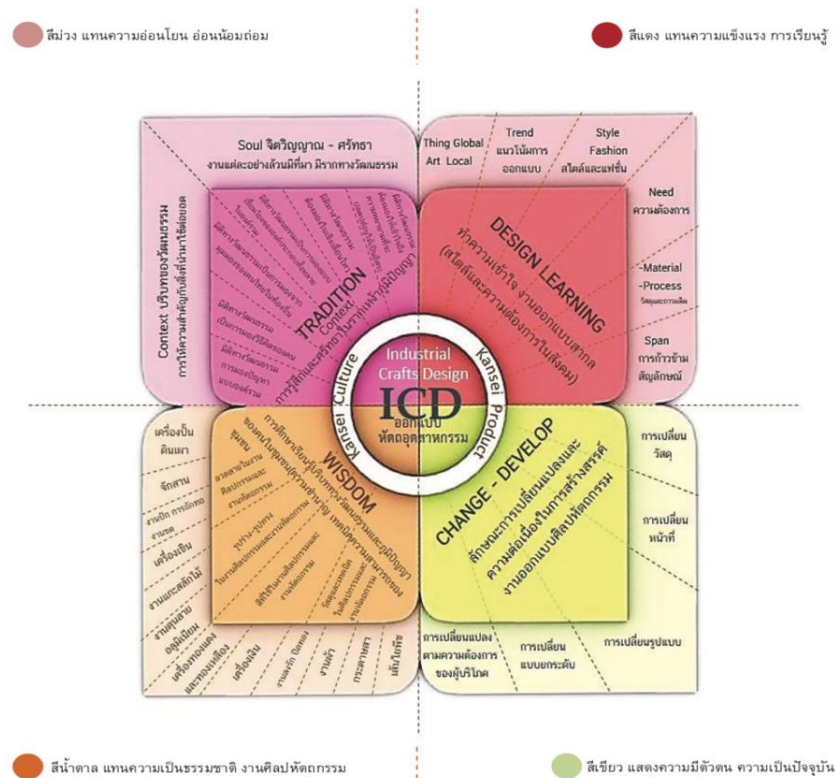
1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม) การทำความเข้าใจในงานออกแบบและงานออกแบบสากล ถือเป็นเรื่องแรกๆที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึง เพราะนักออกแบบต้องเข้าใจและทราบถึงสิ่งที่ตนเองมีความประสงค์จะศึกษาและออกแบบ (เป็นการตั้งคำถามในงานออกแบบ) ว่าสิ่งที่ต้องการนั้น ทำอะไร ทำเพื่อใคร ที่ไหน ทำไม และคาดหวังต่อผลลัพธ์อย่างไร

2. สร้างความศรัทธาในสิ่งที่ศึกษา เนื่องจากการนำรากเหง้าภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ ผู้ออกแบบต้องทำการศึกษาที่มา คติรากเหง้า บริบททางสังคม และวัฒนธรรมให้ถ่องแท้เสียก่อน ก่อนนำไปพัฒนาในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน) ในการศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน เป็นการเรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะของวัสดุ (จากธรรมชาติหรือวัสดุดั้งเดิม) วิธีการ รูปแบบงานหัตถกรรมไทย และขั้นตอนต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ให้ถ่องแท้

4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม ข้อมูลที่จะทำการสร้างสรรค์ต่อยอดให้เหมาะสมกับทิศทางและกระบวนการพัฒนา ให้มีความต่อเนื่องที่เหมาะสม โดยลักษณะการพัฒนานั้นจะมีวิธีคิดและแนวทางที่หลากหลาย แต่การนำไปใช้ให้เกิดความ

เหมาะสมและไม่ออกนอกเงื่อนไขจนเกิดความคลาดเคลื่อน และนำไปใช้พัฒนาในทิศทางที่ไม่เหมาะสม อาจก่อเกิดผลทางด้านลบมากกว่าด้านบวก



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

ที่มา : กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2559)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุกฤตา หิรัญยชวลิต (2559) ได้รวบรวมศึกษาแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนทางวัฒนธรรม โดยการนำทุนทางวัฒนธรรม เช่น อาหาร เครื่องแต่งกาย ที่อยู่อาศัย ประเพณี อาชีพ ความเชื่อ และศิลปะพื้นถิ่นมาผสมผสานออกแบบสินค้าที่ระลึกเพื่อให้เกิดความร่วมมือ โดยการหาอัตลักษณ์ไทย และใช้หลักการสร้างอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ จนนำไปสู่การออกแบบเชิงนวัตกรรม โดยศูนย์บัณฑิตไทยกระทรวงวัฒนธรรม (2558) ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไว้ ดังนี้

- 1) ใช้ลวดลายจากศิลปะและวัฒนธรรมเข้าไปผสมผสานกับการออกแบบสินค้าที่ระลึก
- 2) ปรับเปลี่ยนสีของสินค้าที่ระลึกแบบเดิมเป็นสีแบบไทย
- 3) ปรับเปลี่ยนจากการใช้วัสดุสำเร็จรูปที่มีขายทั่วไปมาเป็นวัสดุที่หาได้จากภายในท้องถิ่น

และใช้วิธีการผลิตด้วยมือในกระบวนการผลิตบางอย่างแทนการใช้อุตสาหกรรม เพื่อเพิ่มเสน่ห์ของสินค้านั้น ๆ และยังเพิ่มคุณค่าของงาน

4) ใช้วิธีการเชื่อมโยงสิ่งที่มีลักษณะคล้ายกันมาประยุกต์หรือดัดแปลงผลิตภัณฑ์ เช่น การนำสิ่งที่มีรูปร่าง รูปทรง ตำแหน่ง การใช้งาน การเคลื่อนไหว ความหมายและคุณสมบัติที่คล้ายกันมาเชื่อมโยงกัน เพื่อสร้างเป็นสินค้าที่ระลึกแบบใหม่

5) นำกราฟิกที่ได้มาจัดวางแบบดั้งเดิม เป็นลวดลายที่มีการจัดวางเป็นแบบแผน (pattern) เพื่อง่ายต่อการนำไปใช้งานและสามารถนำไปใช้กับสินค้าที่ระลึกอื่น ๆ ได้

6) การเลียนแบบหรือทดแทนวัสดุของไทย เช่น การนำลวดลายพื้นผิวของตะกร้าจักสานมาพิมพ์เป็นลวดลายบนกระเป๋า หรือการนำแข่งปลาทุมาประยุกต์ใช้เป็นลวดลายของหมอน เป็นต้น

7) การปรับเปลี่ยนสีหรือบรรจุภัณฑ์จากเดิมให้ดูน่าสนใจและมีคุณค่ามากขึ้น เพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่าของสินค้าที่ระลึก

8) การเปลี่ยนความคิด เช่น ในพื้นที่ของสถานที่นั้น ๆ อาจมีชื่อเสียงหรือการมวนยาสูบ แต่ปัจจุบันการมวนยาสูบนั้นไม่ได้รับความนิยม และอาจจะไม่เหมาะสมที่จะส่งเสริมให้คนสูบบุหรี่ จึงต้องปรับเปลี่ยนความคิดมาใช้หมากฝรั่งแทนที่มีการห่อด้วยกระดาษสีขาวพิมพ์ลวดลายเลียนแบบมวนยาสูบ แล้วนำมาใส่กล่องที่มีลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นให้สวยงามแทน

9) การดัดแปลงรูปแบบการใช้งานและดัดแปลงความหมายของสินค้าที่ระลึกบางอย่างให้ตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยว เช่น นักท่องเที่ยวบางคนอาจไม่นิยมแขวนวัตถุมงคล แต่อาจจะชื่นชอบหรือศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นมงคลของสถานที่ จึงอาจมีการดัดแปลงรูปแบบจากวัตถุมงคลเป็นกำไล แหวน หรือเครื่องประดับต่าง ๆ ที่เป็นที่ยอมรับ

10) การใช้ตัวแทนของสถานที่ที่เรียกกันว่า มาสคอต (mascot) หรือตัวการ์ตูน เนื่องจากมาสคอตทำหน้าที่เสมือนทูตประจำท้องถิ่น และยังสร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวสามารถจดจำแหล่งท่องเที่ยวได้

จากการศึกษาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน พบว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนมีความแตกต่างจากการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั่วไป เนื่องจากผลิตภัณฑ์ชุมชนต้องคงอัตลักษณ์และสะท้อนถึง กลิ่นอายของแหล่งที่มาได้ โดยในแต่ละชุมชนจะมีอัตลักษณ์ที่แตกต่างเฉพาะตัวขึ้นอยู่กับสภาพพื้นที่ อิทธิพลและวัฒนธรรมที่ต่างกัน (ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์, 2563) นอกจากนี้ผู้ออกแบบควรกำหนดเป้าหมายในการออกแบบว่าจะมีรูปแบบดั้งเดิม รูปแบบร่วมสมัย หรือรูปแบบเชิงนวัตกรรม

3.4 กระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ออกแบบพัฒนารูปแบบการสอนอย่างมีประสิทธิภาพสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สามารถนำเสนอแนวทางการสอน ดังต่อไปนี้

ชัยวัฒน์ สุวรรณอ่อน (2563) กล่าวว่า การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนมีความสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ผู้เรียนจะได้สืบค้นข้อมูลภายใต้โจทย์เดียวกัน จนนำไปสู่การเปรียบเทียบและอภิปรายเพื่อหาแนวทางการออกแบบร่วมกัน มีกระบวนการสอน ดังนี้

- 1) ศึกษาข้อมูลหรือประเด็นสำคัญที่ใช้ในการออกแบบ
- 2) สรุปประเด็นแบบองค์รวม
- 3) วิเคราะห์จุดสำคัญเพื่อนำสู่ Keywords 2 คำ
- 4) สร้างเครื่องมือในการลงพื้นที่
- 5) แยกหมวดหมู่ข้อมูลโดยใช้ Post it แล้วนำมาโหวตร่วมกัน
- 6) ตีความให้เป็นภาษาภาพเพื่อคลี่คลายรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่สามารถสื่อถึงต้นแบบ

ศรีชนา เจริญเนตร (2563) กล่าวว่า การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชนประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ๆ ดังนี้

- 1) ศึกษาข้อมูลสภาพปัญหาความต้องการ เพื่อวางแผนสู่กระบวนการลงพื้นที่เก็บข้อมูล
- 2) ลงพื้นที่เพื่อศึกษาทักษะทางภูมิปัญญา ความต้องการหรือช่องว่างที่สามารถนำไปพัฒนาจากชาวบ้านหรือปราชญ์ชุมชน
- 3) นำข้อมูลกลับมาวิเคราะห์ร่วมกับผู้สอนเพื่อหาประเด็นในการออกแบบให้ชัดเจน
- 4) นำเข้าสู่กระบวนการออกแบบโดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษาในระยยะต่าง ๆ ของการออกแบบ

ยอดขวัญ สวัสดิ์ (2563) กล่าวว่า การสอนควรเน้นการพัฒนาทักษะให้ผู้เรียนเกิดทักษะ 3R7C ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative and Innovation) และทักษะด้านความร่วมมือ (Collaboration) สามารถนำเสนอกระบวนการสอน ดังนี้

- 1) ผู้เรียนกำหนดพื้นที่ที่สนใจในการศึกษาและออกแบบ
- 2) ตั้งคำถามว่าต้องการออกแบบเพื่อแก้ปัญหา หรือพัฒนาทุนในชุมชน
- 3) เน้นบูรณาการแนวคิด 3R7C โดยเน้นทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative and Innovation) และทักษะด้านความร่วมมือ (Collaboration)
- 4) นำเข้าสู่กระบวนการออกแบบและตีความเชิงสัญลักษณ์
- 5) นำผลงานไปประเมินกับผู้ใช้งานว่าสามารถแสดงถึงอัตลักษณ์หรือไม่

อาวิน อินทร์ซี่ (2563) กล่าวว่า จุดเริ่มต้นในการสอนออกแบบก็คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักวิเคราะห์ศักยภาพและความพร้อมของชุมชนแต่ละแห่งที่มีบริบทแตกต่างกัน ซึ่งการที่ผู้ออกแบบ

เข้าใจลักษณะหรือสภาพชุมชนอย่างลึกซึ้ง จะนำมาสู่การออกแบบที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชนอย่างแท้จริง และทำให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน โดยมีกระบวนการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) วิเคราะห์ศักยภาพและสภาพความพร้อมของชุมชน
- 2) นำเข้าสู่กระบวนการออกแบบ
- 3) ดึงอัตลักษณ์ของชุมชนทั้งรูปธรรมและนามธรรมมาใช้ในการออกแบบ
- 4) คำนึงถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการผลิต
- 5) หาช่องทางในการขายและพื้นที่ทางการตลาด

Meredith (1999) กล่าวว่า การเรียนการสอนทางด้านการออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนเตรียมตัวรับกับศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในด้านของความรู้ และทักษะตามความต้องการของผู้เรียนเอง รวมทั้งความต้องการของสังคม ซึ่งรูปแบบการสอนออกแบบควรมีลักษณะดังนี้

- 1) ต้องมีการสาธิตให้ผู้เรียนเข้าใจ สามารถใช้ความรู้ประยุกต์ต่อเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไป
- 2) สอนให้ผู้เรียนจะมองเห็นปัญหา และเข้าใจแง่มุมของปัญหาและสามารถตัดสินใจในการแก้ไขปัญหา รวมทั้งสร้างแนวทางแก้ปัญหาได้ในหลาย ๆ ทาง
- 3) ผู้สอนจะต้องสร้างตัวอย่างใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มระดับประสบการณ์ของผู้เรียนได้ฝึกแก้ปัญหาใหม่ ๆ และให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับปัญหาที่ซับซ้อน
- 4) ผู้สอนจะต้องใช้เทคโนโลยีในการช่วยส่งเสริมให้ความรู้แก่ผู้เรียน
- 5) ผู้สอนควรให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่มเพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดและแก้ปัญหา

จากการศึกษากระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน พบว่า กระบวนการสอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้และได้รับทักษะต่าง ๆ ผ่านการทำงาน ขั้นตอนในระยะแรกผู้สอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจสภาพปัญหาหรือจุดประเด็นสำคัญก่อนนำไปสู่การออกแบบ ผู้เรียนควรกำหนดประเด็นในการออกแบบว่าต้องการออกแบบเพื่อแก้ไขหรือเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ จากนั้นวางแผนศึกษา สืบค้น และสำรวจทุนทางวัฒนธรรมหรืออัตลักษณ์ของท้องถิ่นที่ปรากฏทั้งรูปธรรมและนามธรรม ก่อนจะนำเข้าสู่กระบวนการออกแบบและประเมินหรือติดตามผลร่วมกับผู้รู้หรือผู้เชี่ยวชาญ นอกจากนี้จะสังเกตได้ว่ากระบวนการสอนควรเน้นการมีส่วนร่วมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ร่วมกันระหว่างเพื่อนในกลุ่มและครูผู้สอน

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาในงานออกแบบที่ผ่านการสังเคราะห์ออกมาได้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 กำหนดสภาพปัญหาหรือ

ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจร่วมกัน ขั้นตอนที่ 2 ระดมสมองวิเคราะห์คุณค่าความสำคัญของปัญหา ขั้นตอนที่ 3 วางแผนขั้นตอนในการปฏิบัติกิจกรรมในการแก้ปัญหา ขั้นตอนที่ 4 สืบค้น ประยุกต์ใช้ ข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา ขั้นตอนที่ 5 สรุปนำเสนอผลงานการออกแบบรวมทั้ง ประเมินผลตามสภาพจริง โดยนำกระบวนการ 5 ขั้นตอนดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียน การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยและบทความทางวิชาการต่าง ๆ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์กระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนออกมาได้ทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 6 กระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ที่มา : ผู้วิจัย

จากแผนภาพกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีพื้นฐานมาจากรูปแบบการเรียน การสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้หลัก ๆ ออกเป็นทั้งหมด 6 ขั้นตอน โดยสามารถอธิบายเนื้อหาในแต่ละขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์สภาพปัญหาและความสนใจ (Problem)

จากแนวคิดการเรียนรู้โดยการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นจากความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนสามารถเลือกพื้นที่หรือชุมชนที่ตนเองสนใจ หรือมีผู้สอนเป็นผู้จัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบของสภาพปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัวผู้เรียนเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ จากนั้นส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มองปัญหาเป็นองค์รวม สามารถวิเคราะห์ปัญหาและเชื่อมโยงได้ว่าตัวปัญหาสามารถส่งผลกระทบต่ออย่างไรกับสังคมและมีความสำคัญอย่างไรกับผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนเห็นว่าในห้องเรียนกับโลกนอกห้องเรียนเป็นโลกใบเดียวกัน (พงศธร มหาวิจิตร, 2562)

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชน (Identity)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจะมีความแตกต่างจากการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมุ่งหาอัตลักษณ์ นักออกแบบจึงจำเป็นต้องเข้าถึงแหล่งข้อมูลและองค์ความรู้ที่เป็นรากฐานเดิมในแต่ละชุมชนนั้น ๆ เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์จะยังคงอัตลักษณ์และคุณค่า (อรัญ วานิชกร, 2559) ดังนั้นการลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษาเรียนรู้อัตลักษณ์ภายในชุมชน ทิวทัศน์วัฒนธรรมต่าง ๆ ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม จะทำให้เกิดความเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของภูมิปัญญาที่ได้ศึกษา นอกจากนี้ผู้เรียนจะต้องรู้จักสังเกต ตั้งคำถาม วิเคราะห์หาปัญหาหรือช่องว่างในการพัฒนา เพื่อที่จะได้นำข้อมูลกลับไปวางแผนแนวทางการออกแบบต่อว่าจะออกแบบเพื่อแก้ปัญหาที่พบหรือจะออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ต่อยอดทุนในชุมชน สอดคล้องกับปัญญา เทพสิงห์ (2557) กล่าวว่า การแก้ปัญหาทางการออกแบบมี 2 แนวทาง คือ แก้ไขจากสิ่งเดิมและแก้ไขเพื่อให้ได้สิ่งใหม่

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์และถอดรหัส (Analyse & Decrypt)

เก็บข้อมูลต่างๆ ที่ได้รวบรวมจากชุมชนไปวิเคราะห์หาแนวทางการออกแบบที่ตอบโจทย์และสอดคล้องกับบริบทชุมชนนั้น ๆ ร่วมกัน จากนั้นนำลักษณะของภูมิปัญญาหรือทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนเพื่อไปต่อยอดสู่การออกแบบและเพิ่มมูลค่าโดยอาศัยกระบวนการถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชน จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชนเบื้องต้น สามารถสังเคราะห์กระบวนการถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนสู่งานออกแบบได้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. กำหนดเลือกวัตถุรูปธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์โดดเด่นของพื้นที่หรือชุมชนนั้น ๆ 2. วิเคราะห์เรื่องราวทางนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุนั้น ซึ่งอาจจะรวมไปถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรม เป็นต้น 3. หาจุดเชื่อมโยงเพื่อสร้างเรื่องราวให้ผลิตภัณฑ์เกิดความน่าสนใจ 4. สกัดลักษณะเฉพาะของวัตถุออกมา เช่น เส้น สี ลวดลาย รูปร่าง เป็นต้น และ 5. นำเข้าสู่กระบวนการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้เชี่ยวชาญ (Collaboration)

ขั้นตอนการร่างต้นแบบแล้วนำไปพัฒนาปรับปรุงแบบร่วมกับปราชญ์ชุมชนหรือช่างในท้องถิ่นเพื่อศึกษาแลกเปลี่ยนแนวคิด ความคิดเห็น ลักษณะวิธีการ ซึ่งจะทำให้เกิดรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความร่วมสมัย โดย อรรถ วานิชกร (2559) กล่าวว่า การพบกันระหว่างนักออกแบบกับผู้รู้ทางภูมิปัญญาในแต่ละด้านจะทำให้เกิดองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ ๆ ก่อเกิดงานออกแบบที่ร่วมสมัยและเป็นสากล นอกจากนี้ในขั้นตอนนี้ยังถือเป็นการนำแบบร่างกลับไปตรวจสอบกับต้นทางหรือชุมชนว่าสามารถสื่อสารตรงกับอัตลักษณ์ต้นทางหรือไม่ เพื่อป้องกันการลบเลือนอัตลักษณ์ดั้งเดิมหรือการนำไปใช้ออกแบบผิดบริบท

ขั้นตอนที่ 5 กระบวนการผลิตต้นแบบ (Prototype)

ทิสนา แคมมณี (2545) กล่าวว่า ผู้เรียนที่ได้นำความคิดไปสร้างเป็นผลงานรูปธรรม ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นจะมีความหมายต่อผู้เรียนและเกิดการเรียนรู้อย่างคงทน ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้ปฏิบัติการออกแบบซึ่งนอกจากด้านรูปลักษณะความสวยงามแล้ว ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงเรื่องแนวโน้มหรือเทรนด์การออกแบบ การตลาดและผลลัพธ์ในการออกแบบ สามารถแก้ปัญหาตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ได้หรือไม่ ทั้งนี้ต้องออกแบบให้สอดคล้องกับสภาพชุมชนโดยไม่เป็นการออกแบบที่เกินความจำเป็น (Over design) และที่สำคัญต้องคำนึงถึงการออกแบบอย่างยั่งยืน เพื่อให้ชุมชนสามารถนำไปประยุกต์หรือผลิตซ้ำ ซึ่งเป็นแนวทางที่ทำให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้ต่อไป (อาวิน อินทร์สี, 2563)

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอและประเมินผล (Presentation)

หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการออกแบบแล้วผู้เรียนควรนำเสนอผลิตภัณฑ์การออกแบบที่หลากหลายรูปแบบและเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้สอนไม่ควรไม่จำกัดแนวคิดในการนำเสนอผลงาน เช่น ใช้วิถีทัศน์ประกอบการนำเสนอ การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น ทั้งนี้การนำเสนอผลงานต้องแสดงให้เห็นถึงกระบวนการทำงานตั้งแต่ขั้นตอนแรก แนวทางในการแก้ปัญหา จนนำมาสู่รูปแบบของผลิตภัณฑ์และการต่อยอดในการนำไปใช้จริง จากนั้นผู้สอนประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริงจากผลงานที่นำเสนอและพฤติกรรมที่ผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นและสรุปความรู้ร่วมกัน

จากกระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่กล่าวไปข้างต้น สรุปได้ว่า เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สังเคราะห์มาจากทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21 ในขั้นต้นมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าความสำคัญของสภาพปัญหาในชีวิตประจำวันแบบองค์รวม นำไปสู่การสืบเสาะแสวงหาความรู้จากสภาพพื้นที่จริง เพื่อที่จะได้นำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถ

แก้ปัญหาหรือพัฒนาชุมชนนั้น ๆ ได้อย่างตรงจุด นอกจากนี้ในขั้นตอนของการร่างแบบผู้เรียนจะได้ ออกแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้รู้ในชุมชนโดยตรง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และตรวจสอบ ความตรงกับอัตลักษณ์ดั้งเดิม ก่อนที่จะนำไปสู่การผลิตต้นแบบและการนำเสนอผลงานต่อไป

3.5 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มีกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ (Lor,2017) โดยภาพรวมของกระบวนการจะมุ่งเน้นการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง การระดม ความคิด การสร้างต้นแบบ และการนำไปทดสอบ จากกระบวนการที่กล่าวมานี้ ในขั้นตอนการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathy) เป็นจุดเด่นและจุดสำคัญของการคิดเชิงออกแบบ เนื่องจาก Lewrick, Link, and Leifer (2018) กล่าวว่า นักออกแบบต้องสร้างความเข้าใจและรู้สึก ร่วมไปกับผู้อื่นเพื่อให้ทราบถึงปัญหาหรือความต้องการที่แท้จริง ดังนั้น จึงสามารถนำขั้นตอน Empathy ของกระบวนการคิดเชิงไปประยุกต์ในการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อให้ผู้เรียน สามารถเข้าใจบริบทของชุมชนหรือสภาพปัญหาของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจนและลึกซึ้ง

ภูซงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2559) ได้อธิบายว่า การคิดเชิงออกแบบมีหลักการ คือ การใช้ความคิด อย่างมีวิจรรย์ญาณ (Critical Thinking) และ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ในกระบวนการแก้ปัญหา การทำงานเป็นกลุ่ม และกระบวนการสื่อสาร ในการผลิตผลงานออกแบบ อันมีผลกระทบต่อผู้คนในสังคม อีกทั้งแนวคิดดังกล่าวมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยตามกลุ่มนักคิดที่ พยายามนำเสนอจุดแข็งที่เหมาะสมในแต่ละช่วงเวลาและสนับสนุนแนวคิดของกลุ่มตนเอง แต่หลักการและกระบวนการยังคงมีรูปแบบที่คงเดิม กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ในรูปแบบสากลนั้นมีการสร้างสรรค์ขึ้นมาโดยแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

1) เข้าใจปัญหา (Empathize) ขั้นแรกต้องทำความเข้าใจกับปัญหาให้ถ่องแท้ในทุกมุมมอง เสียก่อน ตลอดจนเข้าใจผู้ใช้กลุ่มเป้าหมาย หรือเข้าใจในสิ่งที่เราต้องการแก้ไขนี้เพื่อหาหนทางที่ เหมาะสมและดีที่สุดให้ได้ การเข้าใจคำถามอาจเริ่มตั้งด้วยการตั้งคำถาม สร้างสมมติฐาน กระตุ้นให้ เกิดการใช้ความคิดที่นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ที่ดีที่สุด ตลอดจนวิเคราะห์ปัญหาให้ถ่องแท้เพื่อหา แนวทางที่ชัดเจนให้ได้ การเข้าใจในปัญหาอย่างลึกซึ้งถูกต้องนั้นจะนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ตรงประเด็น และได้ผลลัพธ์ที่ยอดเยี่ยม

2) กำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define) เมื่อรู้ถึงข้อมูลปัญหาที่ชัดเจนตลอดจนวิเคราะห์อย่าง รอบด้านแล้ว ให้นำเอาข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อที่จะคัดกรองให้เป็นปัญหาที่แท้จริง กำหนดหรือ บ่งชี้ปัญหาอย่างชัดเจน เพื่อที่จะเป็นแนวทางในการปฏิบัติการต่อไป รวมถึงมีแก่นยึดในการแก้ไข ปัญหาอย่างมีทิศทาง

3. ระดมความคิด (Ideate) การระดมความคิดนี้คือการนำเสนอแนวความคิดตลอดจนแนวทางการแก้ไขปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไม่มีกรอบจำกัด ควรระดมความคิดในหลากหลายมุมมองหลากหลายวิธีการ ออกมาให้มากที่สุด เพื่อที่จะเป็นฐานข้อมูลในการที่เราจะนำไปประเมินผลเพื่อสรุปเป็นความคิดที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ไขปัญหา นั้น ๆ ซึ่งอาจไม่จำเป็นต้องเกิดจากความคิดเดียวหรือเลือกความคิดเดียวแต่เป็นการผสมผสานหลากหลายความคิดให้ออกมาเป็นแนวทางสุดท้ายที่ชัดเจนก็ได้ การระดมความคิดนี้ยังช่วยให้เรามองปัญหาได้อย่างรอบด้านและละเอียดขึ้นด้วย รวมถึงหาวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างรอบคอบได้ด้วยเช่นกัน

4. สร้างต้นแบบที่เลือก (Prototype) หากเป็นเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมขั้นต้นแบบ (Prototype) นี้ก็คือการสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบจริงก่อนที่จะนำไปผลิตจริง สำหรับในด้านอื่น ๆ ขั้นนี้ก็คือการลงมือปฏิบัติหรือทดลองทำจริงตามแนวทางที่ได้เลือกแล้ว ตลอดจนสร้างต้นแบบของปฏิบัติการที่เราต้องการจะนำไปใช้จริง

5. การทดสอบ (Test) ทดลองนำต้นแบบหรือข้อสรุปที่จะนำไปใช้จริงมาปฏิบัติก่อนเพื่อทดสอบประสิทธิภาพตลอดจนประเมินผล เสร็จแล้วก็นำเอาปัญหาหรือข้อดีข้อเสียที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริงอีกครั้ง

จะเห็นได้ว่า รูปแบบการสอนด้านการคิดเชิงออกแบบต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำงานร่วมกัน โดยเริ่มต้นจากการกำหนดปัญหาหรือสถานการณ์เพื่อกระตุ้นหรือท้าทายให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น และร่วมกันแสวงหาคำตอบจากการได้ลงมือปฏิบัติอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ยังต้อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการสะท้อนคิดจากการปฏิบัติงานว่าการคิดเชิงออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ ในประเด็นอื่นใดได้อีกบ้าง ผ่านการใช้ทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการสื่อสารระหว่างกัน ซึ่งเป็นไปตามทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนทุกคนควรมีในการดำรงชีวิต ท่ามกลางสังคมปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (รวีธ รัตนไพศาลกิจ, 2564)

4. แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรมมีความสำคัญมากในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เนื่องจาก เป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์และเสน่ห์ของชุมชนที่มีความหลากหลายและแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ ดังนั้น ผู้ออกแบบจะต้องสามารถแยกแยะ จัดประเภท หรือเข้าใจแนวทางในการสกัดอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดในงานออกแบบ

4.1 ความหมายของทุนทางวัฒนธรรม

ผู้นำเสนอแนวคิดเรื่องทุนวัฒนธรรมที่เป็นที่รู้จักอย่าง ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Bourdieu, 1986) ได้กล่าวถึงทุนทางวัฒนธรรมไว้ทั้งหมด 3 ประเภท ดังนี้ 1. ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังตัวอยู่ในรูปการแสดงออกของร่างกายและจิตใจ (Embodied State) 2. ทุนทางวัฒนธรรมรูปแบบนี้มักต้องอาศัยระยะเวลาในการประกอบตัวเป็นรูปร่าง อาทิ บุคลิกภาพ ความรู้ ความสามารถทางภาษา ทักษะรสนิยม ฯลฯ และ 3. ทุนทางวัฒนธรรมที่ถูกทำให้เป็นวัตถุ (Objectified State) ทุนทางวัฒนธรรมรูปแบบนี้มีความเป็นรูปธรรม บุคคลสามารถครอบครองได้ เช่น ของใช้ฟุ่มเฟือยหรูหรา บ้านหลังใหญ่ รถยนต์ราคาแพง สินค้าแบรนด์เนม ของสะสมที่มีมูลค่า หนังสือ ฯลฯ

สำนักมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม กองส่งเสริมวัฒนธรรม (2555) ได้อธิบายว่า ทุนทางวัฒนธรรม คือ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ ไม่ว่าจะเป็น ภาษา ศิลปะการแสดง พิธีกรรม งานเทศกาล แนวทางปฏิบัติทางสังคม ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล กีฬาภูมิปัญญาไทย งานช่างฝีมือดั้งเดิม วรรณกรรมพื้นบ้าน รวมถึงโบราณสถาน ศิลปวัตถุ โบราณวัตถุ และงานศิลปกรรมต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้เป็นต้นทุนทางในการสร้างรายได้ให้แก่ประเทศได้

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2559) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เริ่มเป็นแนวทางการพัฒนาประเทศในปี 2553 หมายถึง การใช้ความคิด ใช้ภูมิปัญญาที่มีอยู่ต่อยอดศิลปวัฒนธรรม ทำในส่วนของอุตสาหกรรมบันเทิง การออกแบบผลิตภัณฑ์มาเป็นอุตสาหกรรม และในส่วนของงานวิจัย งานบริการอื่น ๆ สามารถเพิ่มมูลค่าการผลิตภายในประเทศไม่ว่าจะเป็นสินค้าบริการภาคเกษตร ภาคอุตสาหกรรม การท่องเที่ยว ฯลฯ เป็นการเพิ่มมูลค่าผ่านกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ ส่วนคำว่า “ทุนทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) หมายถึงผลผลิตทางวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับได้ เช่น โบราณสถาน มรดกทางวัฒนธรรม ผลงานศิลปะแขนงต่างๆ ทั้งภาพวาด ทัศนกรรม ดนตรี ภาพยนตร์ วรรณกรรม เหล่านี้มักจะมีมูลค่าเป็นตัวเงินได้ ส่วนทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ความเชื่อ จารีต ประเพณี วิถีชีวิต

ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว (2554) กล่าวว่า ทุนวัฒนธรรมเป็น 2 ประเภท คือ 1. ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้น ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ไม่ได้ถูกจำกัดในรูปแบบเฉพาะมรดกทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังสามารถขยายขอบเขตไปถึงทุนกายภาพ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคาร สิ่งประดิษฐ์ทุนวัฒนธรรมรูปแบบนี้สามารถสึกหรอผุพังได้ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษา และสามารถวัดมูลค่าในรูปของเงินได้ไม่ว่าจะเป็นตัววัตถุเองหรือการบริการที่ใช้วัตถุนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการ และ 2. ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible Culture) เป็นทุนที่อยู่ในรูปของทรัพย์สินทางปัญญาหรืออาจเรียกว่าวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Nonmaterial Culture) ได้แก่ ความคิด การปฏิบัติความเชื่อและค่านิยมที่แบ่งปันระหว่างสมาชิกในชุมชน เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณีพิธีกรรม ศิลปะการแสดง เพลง งานวรรณกรรม นิทาน

ตำนานพื้นบ้าน ดนตรีเป็นต้น ถึงแม้ว่าทุนวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากสิ่งที่สัมผัสได้มักมีความหมายหรือคุณค่าอยู่เบื้องหลัง

จากความหมายข้างต้นจะเห็นได้ว่า ทุนทางวัฒนธรรม คือ สิ่งที่เป็นมรดกตกทอดจากบรรพบุรุษ ที่สามารถสะท้อนถึงวิถีชีวิต สังคม ประเพณีวัฒนธรรม และภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น ทั้งนี้สามารถจัดกลุ่มของทุนทางวัฒนธรรมออกเป็น 2 ประเภทหลัก ๆ คือ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ และทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ซึ่งในปัจจุบันนี้กรอบแบบผลิตภัณฑ์มักจะสกัดหรือดึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เนื่องจากประเทศไทยมีความหลากหลายของทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์สินค้าได้ นอกจากนี้หน่วยงานภาครัฐ เอกชน รวมถึงองค์กรต่าง ๆ ก็ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาต่อยอดอัตลักษณ์ของทุนทางวัฒนธรรมไปใช้ในการยกระดับสินค้าและบริการทางเศรษฐกิจเช่นกัน อาทิ กรมการพัฒนาชุมชน

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรมได้ดำเนินโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา (The Development of Industrial Business by Applying Cultural Heritage and Local Wisdom) พร้อมส่งต่อโครงการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ภายใต้แนวคิดการต่อยอดวัฒนธรรมสร้างสรรค์สู่อนาคต (Creative Culture) กระทรวงวัฒนธรรมได้ขับเคลื่อนโครงการส่งเสริมชุมชนคุณธรรมน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และต่อยอดให้ชุมชนทั่วประเทศสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย หรือ (Cultural Product of Thailand : CPOT) หรือโครงการ ๑๐๐ แรงแบบไทย โดยกลุ่มอาจารย์และนักออกแบบ ‘เซียมไล้’ (Siam Life) เป็นต้น ทั้งนี้ การนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนต้องอาศัยกระบวนการถอดรหัสหรือดึงอัตลักษณ์ที่แฝงไว้ซึ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมเพื่อนำไปต่อยอดในกระบวนการออกแบบ โดยผู้วิจัยได้รวบรวมแนวทางการสกัดอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมไว้ดังต่อไปนี้

4.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม

อริยาพร สุรนาทยุทธ์ (2559) ผู้อำนวยการส่วนพัฒนาส่งเสริมการตลาดผลิตภัณฑ์ชุมชน สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กล่าวว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมโดยส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นไปที่ความสวยงามเพื่อใช้เป็นของที่ระลึก หรือผลิตสืบทอดด้วยความ คำนึงมากกว่าคำนึงถึงอรรถประโยชน์ในการใช้สอยหรือสร้างสรรค์รูปแบบแปลกใหม่แปลกตาจึงยังไม่สามารถผลิตขายในเชิงพาณิชย์ได้ ซึ่งเป็นโจทย์ที่ต้องคิดว่าจะทำอย่างไรให้สินค้าเกิดมูลค่าเพิ่ม มีเอกลักษณ์ (Unique) เกิดความโดดเด่นและแตกต่างจากที่อื่น ๆ ดังนั้น จึงเกิดแนวทางใน

การถอดรหัสแก่นแท้ของอัตลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นเสน่ห์แห่งมรดกวัฒนธรรมไทยที่มีความหลากหลาย นำมาตีความคุณค่าเดิมให้เป็นคุณค่าใหม่ แล้วนำมาใช้เป็นส่วนประกอบในการผลิตสินค้าท้องถิ่น ยกตัวอย่างเช่น การนำผ้าไหมมาเป็นลูกเล่นให้กับลวดลายผ้าขาวม้า หรือนำลวดลายศิลปะบ้านเชียง มาอยู่ในผ้าพันคอ เป็นต้น รวมทั้งยังต้องมองถึงเรื่องการพาณิชย์เป็นหลักด้วย ซึ่งเชื่อมโยงถึงกลุ่ม วิสาหกิจชุมชน ผลิตภัณฑ์ตำบล (OTOP) และผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs)

ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมกระบวนการดึงอัตลักษณ์เพื่อนำไปใช้ต่อยอดในงานออกแบบ ซึ่งจะทำให้เห็นวิธีการเลือกใช้และการสกัดลักษณะของทุนทางวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรม ดังต่อไปนี้

ชัยวัฒน์ สุวรรณอ่อน (2563) กล่าวว่า กระบวนการดึงอัตลักษณ์มีขั้นตอน ดังนี้

- 1) กำหนดวัตถุประสงค์ที่เป็นรูปธรรมและเป็นเอกลักษณ์ที่ถูกพูดถึงมากที่สุด
- 2) รวบรวมเรื่องราวนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์นั้น เช่น ความเชื่อ ประเพณี วิถีชีวิต
- 3) แปลความเป็นภาษาภาพเพื่อเชื่อมโยงสู่การออกแบบ
- 4) สกัดเอาลักษณะของวัตถุประสงค์นั้นมาใช้ในการออกแบบ เช่น เส้น สี ลวดลาย
- 5) นำเข้าสู่กระบวนการออกแบบ
- 6) นำผลงานกลับไปตรวจสอบกับชุมชนว่าสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ต้นทางหรือไม่

ศรัชญา เจริญเนตร (2563) กล่าวว่า กระบวนการดึงอัตลักษณ์มีขั้นตอน ดังนี้

- 1) กำหนดเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถแสดงถึงเอกลักษณ์ของชุมชนหรือที่มา
- 2) ดึงอัตลักษณ์ของวัตถุประสงค์นั้นออกมา เช่น ลักษณะทางทัศนศิลป์ หรือเทคนิควิธี
- 3) หากชุมชนไม่มีทุนวัฒนธรรมที่เด่นชัด สามารถสร้างเรื่องราวจากลักษณะของบุคคลสำคัญ แหล่งท่องเที่ยว อาชีพหรือสิ่งของไร้มูลค่าในชุมชน เป็นต้น
- 4) พัฒนาลักษณะทางนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรม

ยอดขวัญ สวัสดิ์ (2563) กล่าวว่า กระบวนการดึงอัตลักษณ์สามารถแบ่งออกเป็น 2 กรณี

- 1) สกัดรูปแบบทางกายภาพหรือสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นให้เกิดเป็นรูปธรรม
- 2) อัตลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นนามธรรมสามารถนำมาออกแบบโดยอาศัยการตีความผ่านประสบการณ์ของผู้ออกแบบ
- 3) นำผลงานไปประเมินกับผู้ใช้งานว่าสามารถแสดงถึงอัตลักษณ์หรือไม่ ซึ่งทั้งสองกรณีนี้ควรคำนึงถึงการออกแบบบนพื้นฐานความเชื่อของมนุษย์เพื่อไม่ให้เกิดการนำไปใช้ผิดบริบท

อาวิน อินทร์ซี่ (2563) กล่าวว่า กระบวนการดึงอัตลักษณ์ของชุมชน สามารถเริ่มจากการวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ วิถีชีวิต หรือวัฒนธรรมที่เป็นตัวตนของชุมชนออกมา ภายใต้การใช้แนวคิด “แวดล้อมคือตัวตน” ซึ่งหากชุมชนใดมีอัตลักษณ์ที่ไม่ปรากฏเด่นชัดสามารถเรื่องราวขึ้นมาจากลักษณะทางนามธรรม เช่นลักษณะของผู้คน นิสัยใจคอ สภาพแวดล้อม เป็นต้น จากนั้นนำลักษณะต่าง ๆ มาสกัดเพื่อนำไปใช้ออกแบบให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

จากการศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาตลอดจนความต้องการของชุมชนให้ตรงจุดเป็นโจทย์หลักที่ผู้ออกแบบควรพิจารณาให้ชัดเจนก่อนนำเข้าสู่กระบวนการดึงอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบ โดยกระบวนการดึงอัตลักษณ์เพื่อต่อยอดในงานออกแบบในขั้นตอนแรกผู้ออกแบบต้องคัดเลือกลักษณะของวัตถุหรือทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ที่เป็นจุดเด่นสามารถแสดงถึงอัตลักษณ์ของชุมชนหรือแหล่งพื้นที่นั้น ๆ ได้อย่างตรงไปตรงมา จากนั้นนำมาสกัดเอาลักษณะที่สำคัญตลอดจนรูปแบบทางทัศนศิลป์เพื่อนำมาใช้ในการตีความเชิงสัญลักษณ์ในการออกแบบ หรือพัฒนาลักษณะทางนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรม หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการออกแบบแล้วควรนำผลงานกลับไปประเมินกับแหล่งที่มาหรือชุมชนเพื่อตรวจสอบว่าผลงานที่ออกแบบสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ ได้อย่างถูกต้องหรือไม่ นอกจากนี้ต้องคำนึงถึงการออกแบบบนพื้นฐานความเชื่อของมนุษย์หรือคนในพื้นที่เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการนำอัตลักษณ์ไปใช้ผิดบริบท

4.3 การจัดกิจกรรมจากทุนทางวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ตัวอย่างแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อศึกษากระบวนการและแนวทางต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้ในการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถรวบรวมและสรุปได้ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์แนวทางการจัดกิจกรรมการออกแบบจากทุนทางวัฒนธรรม

ชื่อกิจกรรม	รูปแบบกิจกรรม	สื่อการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง	การวัดและประเมินผล	แนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้
<p>1) โครงการ ๑๐๐ แร้งบันดาลไทย โดยกลุ่ม 'เซียมไล้' (Siam Life)</p> <p>ตัวอย่างผลงาน</p>  <p>(อาวีน อินทร์ซี่, 2564)</p>  <p>(วนาลี ชาวมังศรี, 2564)</p>	<p>กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ ถ่ายทอดกระบวนการสร้างกราฟิกจากสิ่งบ่งชี้พื้นถิ่นโดยมีรูปแบบกิจกรรม คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การลงพื้นที่จริง เพื่อเก็บข้อมูลด้านวัตถุในท้องถิ่น 2. บรรยายและสาธิตการทำ Clip art จากนั้นมอบหมายให้สร้างผลงานของตนเอง 3. การประยุกต์ใช้ Clip art กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ อย่างน้อยคนละ 4 ผลงาน ร่วมกับอาจารย์ 	<p>การเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ผ่านสื่อการเรียนรู้ตัวอย่างผลงานการออกแบบ และสิ่งบ่งชี้ประจำถิ่น และเทคโนโลยีในการทำ Clip art คือ โปรแกรม Adobe Illustrator และ Photoshop</p>	<p>ประเมินผลงานร่วมกันจากผลงาน Clip art และการนำไปประยุกต์ใช้กับสินค้าเครื่องใช้ และของที่ระลึก</p>	<p>หลักแนวคิด “แวดล้อมคือตัวตน” หลักคิดนี้กล่าวว่า อัตลักษณ์ หรือ ตัวตน จะเกิดขึ้นได้จาก แวดล้อม ดังนั้น การจะค้นหาอัตลักษณ์ของพื้นที่ใด ๆ จึงต้องอาศัย สิ่งแวดล้อมของพื้นที่นั้น ๆ</p>
<p>2) กิจกรรมศิลปะเพื่อการส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชน (ริติ พฤกษ์อุดม, 2560)</p> <p>ตัวอย่างผลงาน</p>  	<p>การออกแบบกิจกรรมเชิงปฏิบัติ จำนวน 6 กิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรม 2 วัน วันละ 3 กิจกรรม กิจกรรมละ 2 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ชี้นำ การสร้างแรงจูงใจและตรวจสอบความรู้เดิมเกี่ยวกับกิจกรรมผ่านสื่อที่เป็นรูปภาพและผลงานจริง 2. ชี้นำปฏิบัติ นำความสามารถด้านฝีมือผนวกกับความคิดผ่านการทำกิจกรรม 3. ชี้นำสรุป ใช้ผลงานเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความคิดกับการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน โดยการสอดแทรกเรื่องราวของเนื้อหาในกิจกรรมนั้น ๆ 	<p>สื่อที่เป็นรูปภาพและผลงานจริง นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์การปฏิบัติออกแบบผลงานของแต่ละกิจกรรมที่มีลักษณะอย่างง่าย หาได้จริงในชีวิตประจำวัน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสัมภาษณ์ความพึงพอใจหลังจากปฏิบัติกิจกรรม 2. การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างปฏิบัติกิจกรรม 3. รูปแบบผลงานจริง 	<p>กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน สื่อที่ใช้ และรูปแบบการวัดประเมินผลผู้เรียน</p>

ชื่อกิจกรรม	รูปแบบกิจกรรม	สื่อการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง	การวัดและประเมินผล	แนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้
<p>3) การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน (ปิยะทิพย์ สุริยันต์, 2559)</p> 	<p>กระบวนการสอนออกแบบ โดยมี ชุมชน เป็น ฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นเตรียมการ เตรียมความพร้อมของอาจารย์ นิสิต และเนื้อหาวัตถุประสงค์ และการคัดเลือกชุมชน 2. ขั้นลงชุมชน เพื่อศึกษาข้อมูลและสำรวจสภาพปัญหา 3. ขั้นออกแบบ โดยนำข้อมูลที่ได้ นำมา ใช้ วิเคราะห์ เพื่อการแก้ไข้ปัญหา 4. ขั้นสร้างชิ้นงาน โดยใช้วัสดุชุมชน 5. ขั้นประเมิน การประเมินผลงานหรือองค์ความรู้ร่วมกัน โดยชุมชน เพื่อนและอาจารย์ 	<p>ตัวอย่างผลงานผลิตภัณฑ์ชุมชน หรือผลิตภัณฑ์ประจำท้องถิ่น อินเทอร์เน็ต และฐาน ข้อมูล ผลิตภัณฑ์ ชุมชน ออนไลน์ OTOP</p>	<p>การประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ ชุมชน จากเพื่อน นักศึกษา และอาจารย์ และการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากชุมชน ผ่าน Sketch Design ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และแบบรายงานองค์ความรู้</p>	<p>รูปแบบแผนการจัดการเรียนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ว่าต้องคำนึงถึงองค์ประกอบใดบ้าง และการจัดการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน</p>
<p>4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษา เส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน (สุทธิดา มนที รารักษ์, 2558)</p> <p>ตัวอย่างผลงาน</p> 	<p>การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้จริง 10 สถานที่ เรื่อง “ลัดเลาะเลียบริมคลอง” ประกอบด้วย 6 ขั้นตอนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นเตรียมความพร้อมและข้อมูลเบื้องต้นของแหล่งการเรียนรู้ 2. ขั้นกิจกรรมลงพื้นที่ สำรวจและสังเกตรูปแบบศิลปกรรม ศิลปวัฒนธรรม และด้านอื่น ๆ 3. ขั้นบันทึกข้อมูลการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมตามหาการซ่อนตัวละคร 4. ขั้นสรุปผลการเดินทาง เพื่อทบทวนเนื้อหาและข้อค้นพบจากการเรียนรู้ 5. ขั้นแบ่งปันข้อค้นพบร่วมกัน 6. ขั้นประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้ผ่านแบบ สอบถาม 	<p>คู่มือ การเรียนรู้ “ลัดเลาะเลียบริมคลอง” ไปกิจกรรมการตามหาศิลปกรรมที่หายไป และแผนที่เส้นทางการเรียนรู้</p>	<p>ประเมินสภาพจริงโดยการสังเกตพฤติกรรมและการสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียน แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน</p>	<p>ตัวอย่างคู่มือและรูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับการลงสำรวจแหล่งการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้ของชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ</p>

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น มีลักษณะมุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ทั้งนี้ สิ่งทีทุกรูปแบบมีกระบวนการที่สอดคล้องกันก็คือ การเน้นให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่สำรวจและศึกษาแหล่งการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมในชุมชนหรือพื้นที่ที่กำหนด เพื่อนำข้อมูลหรือรูปแบบของภูมิปัญญาและศิลปกรรม นำมาเป็นทุนในการออกแบบหรือต่อยอดความรู้ในลักษณะต่าง ๆ

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนออกแบบจึงควรมีลักษณะการเรียนรู้แบบผสมผสาน ให้ผู้เรียนได้เป็นผู้สร้างองค์ความรู้ ผ่านกิจกรรมหรือประสบการณ์ที่ผู้สอนได้ออกแบบหรือจัดเตรียมไว้ให้ ผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีหรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ และสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยก็คือ การสรุปเนื้อหา อภิปรายผล หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม

5. จิตรกรรมอุปแต้มอีสาน

มนุษย์ได้มีวิทยาการในการสื่อสารวิถีแห่งการดำรงชีพที่สะท้อนถึงความเชื่อ เรื่องราว สภาพสังคมในอดีตผ่านรูปรวตมาตั้งแต่ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ดังจะเห็นจากมีการเขียนหรือขีดสีตามผนังถ้ำหรือเชิงผาต่าง ๆ ศิลปะในการเขียนภาพในการสื่อสารเรื่องราวหรือความรู้สึคนึกคิดถูกถ่ายทอดมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานจากรุ่นสู่รุ่น โดย “อุปแต้ม” เป็นคำที่ใช้เรียกการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสาน โดยช่างแต้มจะเขียนภาพที่มาจากความเชื่อความศรัทธาในพระพุทธศาสนา คติธรรมคำสอน เรื่องเล่าวรรณกรรมท้องถิ่น ตลาดจนวิถีชีวิต สภาพสังคม ประเพณี และวัฒนธรรมของอีสานในอดีต ดังนั้น การนำอุปแต้มมาประยุกต์สู่การจัดการเรียนการสอนจะทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจในศิลปะ ประวัติศาสตร์ และตระหนักถึงรากเหง้าของท้องถิ่นตน อีกทั้ง สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับหลักธรรมคำสอนต่าง ๆ ที่จะช่วยขัดเกลาจิตใจของผู้เรียนได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับอุปแต้มอีสานโดยเฉพาะกลุ่ม อุปแต้มพื้นบ้านในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถนำเสนอประเด็นต่าง ๆ ของอุปแต้มอีสาน ดังนี้

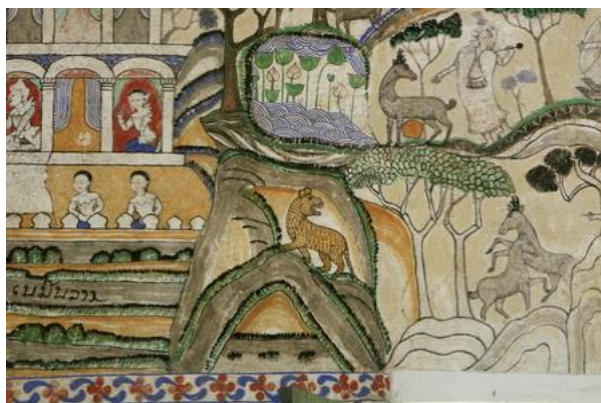
5.1 ประวัติที่มาและความสำคัญของอุปแต้ม

จิตรกรรมฝาผนังหรือ “อุปแต้ม” เป็นคำเรียกจิตรกรรมฝาผนังในภาษาลาว โดยคำว่า “อุป” ก็คือ รูป ส่วนคำว่า “แต้ม” คือการวาด การระบายสี งานเหล่านี้มักเขียนอยู่ตามฝาผนังของสิม (อุโบสถ) วิหาร และอาคารขนาดเล็กอื่น ๆ เช่น หอไตร หอไหว้ เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนังในไทย (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2555)

ศูนย์วัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2532) ได้ทำการสำรวจจิตรกรรมฝาผนังอีสานหรืออุปแต้ม โดยให้ข้อมูลเกี่ยวกับอุปแต้มในภาคอีสานไว้ดังนี้ ภาพจิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสานหรือที่เรียกว่า “อุปแต้ม” มีปรากฏอยู่ที่สิม (โบสถ์) วิหารหอไตร และหอแจก (ศาลาการเปรียญ) อุปแต้มที่

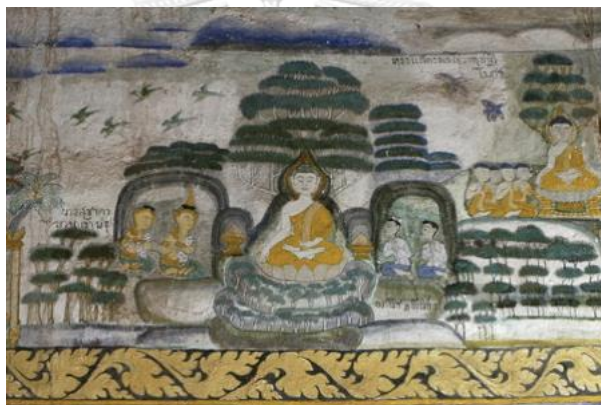
พบกันเป็นส่วนมากทางภาคอีสานมักจะเขียนอยู่บนผนังด้านนอกของสิมหรือโบสถ์ เนื่องจากภายในตัวอาคารสิมมีขนาดเนื้อที่ที่จำกัด อีกทั้งสิมบางแห่งยังห้ามสตรีเข้าไปภายใน ซึ่งสอดคล้องกับ ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2555) ที่กล่าวว่า มีการเขียนจิตรกรรมที่ผนังด้านนอกสิมด้วย อาจเนื่องมาจากสาเหตุที่สิมพื้นบ้านมีขนาดเล็ก ไม่มีพื้นที่ในการเขียนมากนัก กับอีกส่วนหนึ่งที่เป็นมูลเหตุสำคัญ คือ พื้นที่ภายในมีค่อนข้างจำกัด ในยามที่มีพิธีกรรมและมีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมากจนล้นออกมาภายนอกสิม ผู้ที่อยู่นอกสิมก็สามารถชมจิตรกรรมที่วาดไว้บนผนังด้านนอกได้ นอกจากนี้ยังอาจเกี่ยวข้องกับสิมบางแห่งห้ามสุภาพสตรีเข้าไปภายใน ดังนั้นภาพที่เขียนอยู่ภายนอกอาจทำขึ้นเพื่อให้สตรีสามารถชมจิตรกรรมจากภายนอกก็เป็นได้

ฮูปแต้มมีรูปแบบและกรรมวิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์ในฮูปแต้มอีสานไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ช่างแต้มมีอิสระเสรีในการแสดงออกอย่างเต็มที่ ช่างแต้มคนเดียวกันหากได้ไปเขียนภาพ ณ สถานที่ที่ต่างกันรูปลักษณะขององค์ประกอบศิลป์รวมทั้งรายละเอียดก็จะแตกต่างกันออกไป ช่างแต้มจะเลือกสรรเรื่องราวจากพุทธประวัติหรือจากวรรณกรรมพื้นบ้านเฉพาะส่วนหรือตอนที่ช่างแต้มประทับใจนำมาพรรณนาด้วย เส้นสี และองค์ประกอบภาพที่ต่อเนื่องกันไปจากภาพหนึ่งเชื่อมต่อกับอีกภาพหนึ่งเพื่อสื่อสารความคิดให้ผู้ชมเกิดจินตนาการมองเห็นความงามทางสุนทรียศาสตร์และคุณค่าทางคุณธรรมที่แฝงอยู่ในปฐมธาตุทัศนศิลป์ เนื้อหาของภาพแต่ละตอนจะจบลงในตัวของมันเอง ในบางสถานที่ช่างแต้มจะเขียนข้อความบรรยายประกอบกลุ่มรูปภาพไว้ด้วย จิตรกรรมจะมีการรองรับพื้นด้วยสีชาวล้วนหรือขาวนวล ช่างแต้มจะร่างรูปทรงของตัวละครต่าง ๆ ลงบนผืนผนังสีชาวนั้น มีการลงสีตกแต่งเครื่องประดับตัดเส้นลงรายละเอียดในแง่มุมบางส่วนเฉพาะส่วนที่เป็นรูปทรงของตัวละคร จุดเด่นขององค์ประกอบภาพจึงอยู่ที่ตัวละคร บรรยายากของภาพก็ดูสว่างสดใส ฮูปแต้มลักษณะเช่นนี้พบมากในบริเวณแถบจังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม อันเป็นจังหวัดในกลุ่มอีสานกลาง สิมบางหลังช่างแต้มจะระบายสีบางๆมีน้ำหนักอ่อนๆ บริเวณใกล้เคียงกับตัวภาพหรือตัวละคร ทำให้เกิดความเด่นชัดมากขึ้น มีคุณค่าทางสุนทรียภาพ เกิดความรู้สึกนุ่มนวลมากกว่าที่เป็นสีขาวโดด ๆ ดังเช่นงานจิตรกรรมฝาผนังจากวัดพุทธสิมา บ้านฝั่งแดง อำเภอรามัญ หรือวัดโพธิ์คำ บ้านน้ำคำ อำเภอรามัญ จังหวัดนครพนม



ภาพที่ 7 ชูปแต้มวัดพุทธสิมา

ที่มา : <https://cac.kku.ac.th/esanart/paint.html>



ภาพที่ 8 ชูปแต้มวัดโพธิ์คำ

ที่มา : <https://cac.kku.ac.th/esanart/paint.html>

ช่างแต้มอีสานได้ตระหนักถึงเหตุผลที่ว่าต้องพยายามสร้างบรรยากาศภายในตัวอาคารให้เกิด
 ความสว่างให้มากที่สุด โดยให้พื้นผนังมีสีขาวนวลแล้วเขียนภาพตัวละครซ้อนทับลงไป

สีที่ช่างแต้มชาวอีสานใช้เป็นสีจากธรรมชาติและมีสีเคมี

สีธรรมชาติ ได้แก่

สีคราม จากต้นคราม

สีเหลือง จากยางต้นรง

สีแดง, สีนํ้าตาลแดง จากดินแดงประสานกับยางบง

สีเขียว เป็นสีผสมระหว่าง สีครามและสีเหลือง

สีดำ จากเขม่าไฟนำมาบดปนให้ละเอียดหรือหมักแห้งจากจีน

สีเคมี ได้แก่ สีบรรจุของตราสต่างค์แดง

สำหรับตัวเชื่อมหรือตัวประสานระหว่างสีกับผนัง ช่างแต้มจะใช้ยางบงหรือยางมะตอยผสมน้ำ แล้วนำมาผสมกับสีฝุ่นที่บดละเอียดแล้ว บางครั้งก็ใช้ไขสัตว์ ส่วนพู่กัน ใช้รากดอกเกด (ดอกลำเจียก) ทูบปลาย

5.2 เรื่องราวและวรรณกรรมที่ปรากฏในฮูปแต้ม

เรื่องราวที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนังแบ่งออกตามลักษณะของเรื่องได้เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 เรื่องราวทางศาสนา แบ่งย่อยได้เป็น พุทธประวัติ ทศชาติ พระมาลัย ไตรภูมิ อรรถชาดก ปรีศนาธรรม

กลุ่มที่ 2 วรรณกรรมท้องถิ่น แบ่งย่อยได้เป็น สินไซ (ศิลป์ชัย) พระรามชาดกหรือพระลัก-พระลาม (พระราม) สุริยวงศ์ กาละเกด และเรื่องท้าวปาจิตนางอรพิม โดยเนื้อหา วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง สินไซค่อนข้างที่จะเป็นที่นิยมสำหรับภาคอีสานและประเทศลาว และสามารถพบได้มากตามลุ่มในหลาย ๆ แห่ง

นอกจากเรื่องเหล่านี้แล้ว ช่างวาดยังถ่ายทอดภาพชีวิตชาวบ้านในจิตรกรรมฝาผนังลุ่ม ได้แก่ อาชีพชาวบ้าน การทำนา การตักน้ำ การทอผ้า การจับปลา การล่าสัตว์ การค้าขาย เป็นต้น ประเพณี และพิธีกรรม การเกิด (การอยู่กรรมหรือการอยู่ไฟ) การแห่มี 2 แบบ แบบราษฎร์สามัญ เจ้าเมืองและสงฆ์สามัญชั้นผู้ใหญ่ การลงบ่วง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ การละเล่นสำหรับเด็ก และการลงบ่วงคือ สำหรับผู้ใหญ่ การวาดเครื่องดนตรีช่าง ให้อีสาน และชาวลาว การวาดภาพมหรสพหมอลำ การวาดการแต่งกาย ลักษณะการแต่งกายของผู้คนที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนังมีความสำคัญมาก เพราะสามารถบ่งชี้กลุ่มชนผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรมอายุสมัยของภาพเขียนได้ (ยุทธนา ไทกะเทศ, 2555)

5.3 ประเภทของฮูปแต้ม

ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2555) ได้ทำการแบ่งลักษณะงานจิตรกรรมฝาผนังหรือฮูปแต้มในภาคอีสานออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการแบ่งของไพโรจน์ สโมสร (2532) ดังนี้

กลุ่มที่ 1 อิทธิพลศิลปะกรุงเทพฯ (อิทธิพลช่างหลวง)

กลุ่มที่ 2 อิทธิพลศิลปะกรุงเทพฯ ผสมล้านช้าง

กลุ่มที่ 3 แบบพื้นบ้าน

โดยสามารถอธิบายลักษณะสาระสำคัญของฮูปแต้มในแต่ละกลุ่ม ได้ดังนี้

กลุ่มที่ 1 อิทธิพลศิลปะกรุงเทพฯ (อิทธิพลช่างหลวง)

หมายถึงงานจิตรกรรมที่เขียนแบบไทยประเพณีอย่าง que พบในกรุงเทพฯ และเป็นแบบที่เขียนโดยช่างที่ได้เรียนรู้หรือถ่ายทอดความรู้มาจากช่างหลวง ลักษณะที่โดดเด่นทางศิลปะของช่างกลุ่มนี้ คือ การรักษาแบบแผนการวาดปราสาทราชวัง ตัวพระ-ตัวนาง วรรณะของสีที่เป็นแบบไทยประเพณีไว้ นิยมเขียนเนื้อเรื่องเกี่ยวกับพุทธประวัติ ทศชาติชาดก และชาดกนอกนิบาต ทั้งนี้บางแห่งอาจจะมีงานพื้นบ้านผสมอยู่บ้าง ซึ่งคาดว่าน่าจะเขียนขึ้นในสมัยของรัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ จิตรกรรมที่มีลักษณะการเขียนเช่นนี้ คือ จิตรกรรมวัดหน้าพระธาตุ บ้านตะคุ อำเภอบึงอึ้งชัย จังหวัดนครราชสีมา และวัดทุ่งศรีเมือง จังหวัดอุบลราชธานี



ภาพที่ 9 จิตรกรรมวัดหน้าพระธาตุ บ้านตะคุ อำเภอบึงอึ้งชัย จังหวัดนครราชสีมา

ที่มา : https://www.esanart.com/wat_naphrathat/



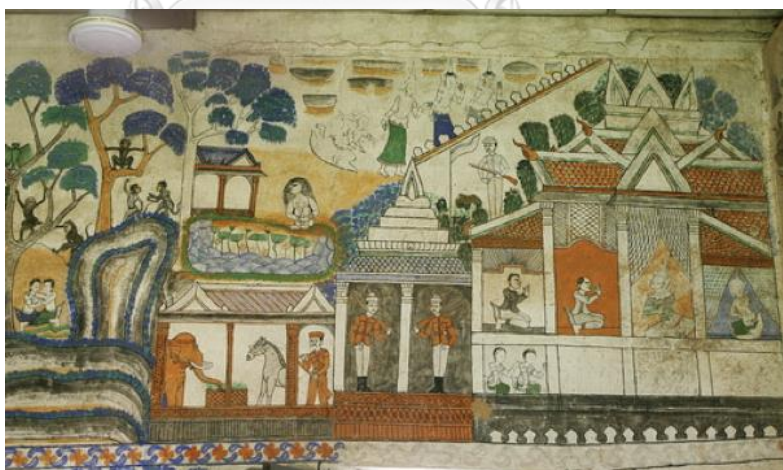
ภาพที่ 10 จิตรกรรมวัดทุ่งศรีเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

ที่มา : <http://backpackerthai.blogspot.com/2016/>

จากตัวอย่างจิตรกรรมที่ยกมาข้างต้น จะสังเกตเห็นรูปแบบของจิตรกรรมไทยประเพณีที่ตัวละครจะสวมเครื่องทรง มีลักษณะท่าทางที่อ่อนหวาน ใช้สีพื้นหลังที่ค่อนข้างหนักและทึบ แต่ตัวละครหรือรูปร่างที่สำคัญจะเน้นใช้สีโทนสว่าง เพื่อให้โดดเด่นขึ้นมาจากภาพ นอกจากนี้ยังมีลายไทยเป็นส่วนประกอบ

กลุ่มที่ 2 อิทธิพลศิลปะกรุงเทพฯ ผสมล้านช้าง

กลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นช่างแถบลุ่มน้ำโขงมีพระครูวิโรจน์รัตโนบลเป็นช่างใหญ่ของกลุ่มนี้ ลักษณะภาพของกลุ่มนี้บางภาพได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมหลวงกรุงเทพฯ เช่น ภาพจับเรือรามเกียรติ์ที่วัดหัวเวียงรังษี อำเภอรามัญ จันทบุรี (สันนิษฐานว่าเป็นฝีมือของหลวงชาวยักษ์) ภาพพุทธประวัติในสิมวัดโพธิ์คำ บ้านน้ำก่ำ อำเภอรามัญ จันทบุรี (ฝีมือนายลี) แต่หลาย ๆ ภาพก็แสดงลักษณะวัฒนธรรมล้านช้าง เช่น ชูปด้อมที่วิหารวัดโพธิ์ชัยนาฬิง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย ช่างแต้มกลุ่มนี้จึงเป็นช่างแต้มท้องถิ่นที่สืบทอดวัฒนธรรมเดิมของตน ขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้รับถ่ายทอดลักษณะการเขียนภาพแบบอย่างของกรุงเทพฯ เอาไว้ด้วย ช่างแต้มกลุ่มนี้นอกจากจะฝากฝีมือไว้ตามสิมแถบฝั่งซ้ายของกลุ่มน้ำโขงแล้วบางคนก็ยังข้ามไปวาดภาพไว้ตามผนังสิมที่ฝั่งขวาของแม่น้ำโขงอีกด้วย (ไพโรจน์ สโมสร, 2532) เช่นจิตรกรรมฝาผนังวัดพุทธสีมา บ้านฝั่งแดง อำเภอรามัญ จันทบุรี โดย ยุทธนา ไพกะเทศ (2555) กล่าวว่า สร้างขึ้นในรัชกาลที่ 6 (พ.ศ. 2453-2468) ช่างแต้มอีสานสร้างผลงานเป็นภาพเล่าเรื่องพุทธประวัติ ทศชาติชาดก และสินไซ



ภาพที่ 11 จิตรกรรมฝาผนังวัดพุทธสีมา บ้านฝั่งแดง อำเภอรามัญ จันทบุรี

ที่มา : <https://cac.kku.ac.th/esanart/>

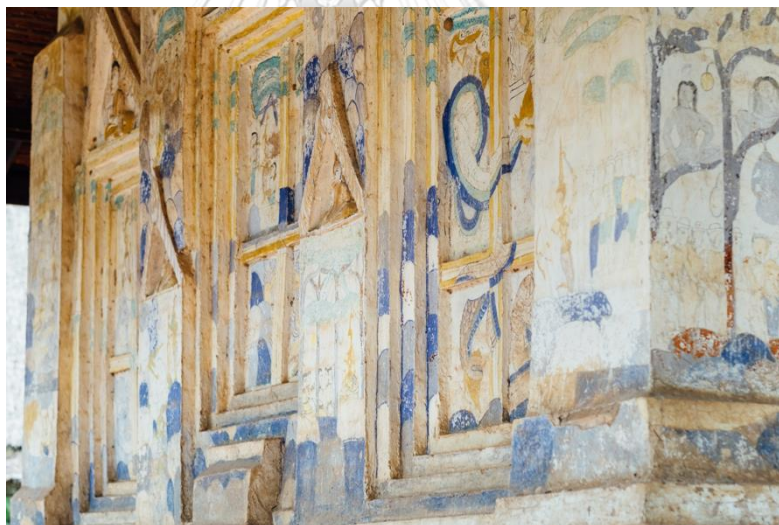
จากการสังเกตลักษณะของชูปด้อมอิทธิพลศิลปะกรุงเทพฯ ผสมล้านช้าง จะกล่าวได้ว่าจิตรกรรมฝาผนังวัดพุทธสีมาและวัดโพธิ์คำจะมีความคล้ายคลึงกันมาก โดยจะสังเกตเห็นการใช้

รูปแบบของศิลปะไทยประเพณีปรากฏอยู่บ้างในอาคารสถานที่ต่าง ๆ แต่ในขณะเดียวกันก็ได้ประยุกต์ความเป็นพื้นถิ่นลงไปด้วย เช่น การใช้สีที่อ่อนบนพื้นหลังที่มีความสว่างสดใสมากขึ้น ระบายสีที่มีน้ำหนักในบริเวณที่ต้องการเน้น และให้คุณค่าความงามกับเส้น เส้นรอบนอกของรูปทรงต้นไม้ ธรรมชาติต่าง ๆ

กลุ่มที่ 3 แบบพื้นบ้าน

จิตรกรรมฝาผนังแบบพื้นบ้าน คือภาพที่เขียนโดยช่างพื้นบ้านซึ่งเขียนและถ่ายถอดกันอยู่ในท้องถิ่น ไม่มีแบบแผนที่แน่นอน เป็นงานเขียนที่เรียบง่าย ส่วนใหญ่งานจิตรกรรมฝาผนังในกลุ่มนี้พบอยู่ที่จังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม ร้อยเอ็ด เรื่องที่เขียนส่วนใหญ่เป็นพุทธประวัติและทศชาติชาดก โดยให้ความสำคัญกับพระเวสสันดรมากเป็นพิเศษ นอกจากนี้ยังมีวรรณกรรมท้องถิ่นยอดนิมอย่างเรื่องสินไซหรือสังข์ศิลป์ชัยด้วย ยกตัวอย่างเช่น จิตรกรรมภายนอกอาคารที่วัดไชยศรี บ้านสาวะถี จังหวัดขอนแก่น ก็ได้วาดเป็นเรื่องสินไซทั้งหมด

ตัวอย่างวัดที่มีผลงานจิตรกรรมพื้นบ้าน เช่น วัดไชยศรี บ้านสาวะถี จังหวัดขอนแก่น วัดบ้านประจักษ์ จังหวัดร้อยเอ็ด วัดป่าเลไลย์ จังหวัดมหาสารคาม



ภาพที่ 12 จิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี บ้านสาวะถี จังหวัดขอนแก่น

ที่มา : <https://tatviewsblog.wordpress.com>



ภาพที่ 13 จิตรกรรมฝาผนังวัดบ้านประตู่ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด
ที่มา : <https://cac.kku.ac.th/esanart>



ภาพที่ 14 จิตรกรรมฝาผนัง วัดป่าเลไลย์ จังหวัดมหาสารคาม
ที่มา : https://www.esanart.com/wat_palalai/

จากการสังเกตรูปแบบของงานจิตรกรรมกลุ่มพื้นบ้าน พบว่า มีการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา มีลักษณะการวาดที่เป็นระนาบเดียวกันกระจายออกไปอย่างยืดหยุ่น ไม่ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องมิติแสงเงา มีการใช้สีที่สดใสเน้นตัวละครหรือรูปร่างต่าง ๆ เฉพาะบางจุดให้เด่นขึ้นมาจากฉากขาว สีที่นิยมพบมากจะเป็นสีน้ำเงิน คราม เหลือง เขียว และน้ำตาล

5.4 รูปแบบวิถีชีวิตที่ปรากฏผ่านอุปแต้ม

จิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสาน หรืออุปแต้มเป็นเครื่องมือบันทึกเรื่องราวเป็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ไว้ เปรียบเสมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ที่บันทึกคำสอนทางศาสนา คติความเชื่อและประเพณีวัฒนธรรม สภาพสังคมตลอดจนวิถีชีวิตของชาวอีสาน โดยผ่านรูปภาพที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง (ชิงชัย ศิริธร, 2562) ดังนั้น อุปแต้มจึงเป็นจิตรกรรมที่สามารถแสดงออกถึงวิถีชีวิตของชาวอีสานได้อย่างชัดเจน โดยภาพที่แสดงวัฒนธรรมชาวบ้าน เรียกว่า “ภาพกาก” ภาพกากเหล่านี้แสดงถึงชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งงาน การละเล่นต่าง ๆ ของชาวบ้านในยุคสมัยของช่างแต้ม เมื่อมาถึงปัจจุบันภาพต่าง ๆ เหล่านี้ ได้กลายเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์สังคมของชาวอีสานได้อย่างดี ซึ่งชีวิตชาวบ้านที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมอีสาน แบ่งเป็นหมวดหมู่ได้ดังนี้

1) อาชีพชาวบ้าน

1.1 การทำนา ชาวอีสานทำนาโดยอาศัยน้ำฝนเป็นหลัก ในบริเวณที่ราบทำนาค่า ส่วนบริเวณเชิงเขาทำนาไร่ ในฤดูทำนา 6 เดือน จะเห็นวัวหรือควายลากไถไปตามคันนา มีชายถือไถตามไปด้านหลัง โดยหน้าที่ไถนาเป็นหน้าที่ของผู้ชาย ส่วนผู้หญิงจะช่วยดำกล้าในนา ซึ่งบริเวณที่นาในภาคอีสานจะปลูกกระท่อมเล็ก ๆ เรียกว่า เกียงนา สำหรับเป็นที่พักกินข้าวหรือเฝ้าข้าวในฤดูเก็บเกี่ยว

1.2 การตักน้ำ เป็นกิจวัตรในตอนเย็น หิงสาวจะไปขุดน้ำที่บ่อน้ำตักน้ำใส่ “คุ” กลับมาใช้ในบ้าน

1.3 การทอผ้า หลังฤดูเก็บเกี่ยวในตอนกลางคืนหญิงสาวจะทำงาน เช่น ทอเสื่อ ปั่นฝ้าย คัดเมล็ดพืชเพื่อปลูกเมื่อหมดหน้านา ซึ่งในขณะที่หญิงสาวทำงานจะมีชายหนุ่มมานั่งคุยหรือเกี่ยวพาราสีเป็นประจำ ซึ่งเรียกว่า “จ่ายผะหย้า”

1.4 การจับปลา นอกจากจะเป็นชาวนาแล้ว ในหน้าแล้งและหน้าน้ำผู้ชายจะทำหน้าที่จับปลาตามหนองน้ำหรือลำน้ำโดยใช้เครื่องมือง่าย ๆ เช่น แห อวน เบ็ด การจับปลาไม่ได้ทำเป็นประมงขนาดใหญ่ หากจับได้มากก็จะทำการถนอมอาหารเก็บไว้ในรูปของปลาแดก ปลาจ้ำ

1.5 การล่าสัตว์ ผู้ชายบางคนหาเลี้ยงชีพโดยการประกอบอาชีพเป็นพรานล่าสัตว์ เช่น กัง กวาง เพื่อเอาเนื้อมาเป็นอาหาร หรือนำมาแลกเปลี่ยนเป็นข้าวหรือเครื่องมืออื่น ๆ

1.6 การค้าขาย เป็นการแลกเปลี่ยนของกันระหว่างหมู่บ้าน มีการทำเป็นประจำในลักษณะแลกเปลี่ยนของ ไม่มีตลาดถาวรแต่ใช้วิธีการหิ้ว หรือหาบไปตามบ้าน นอกจากนี้ยังมีการซื้อขายกันด้วยเงินตราจำพวกเงินฮาง เงินตุ้ เงินฮ้อยและเงินลาด ซึ่งได้รับอิทธิพลจากประเทศลาว

2) ประเพณีและพิธีกรรม

2.1 ประเพณีการเกิด ในสมัยก่อนการคลอดลูกต้องอาศัยหมอดำแยเป็นผู้ทำคลอด เวลาคลอดลูกแม่จะจับเหนี่ยวผ้าที่โยงจากเพดานบ้าน เมื่อเด็กคลอดออกมาจะทำการตัดสายสะดือ และทำพิธีร่อนกระดัง ส่วนผู้เป็นแม่เมื่อคลอดลูกแล้วจะต้องอยู่กรรม (อยู่ไฟ) ระหว่างเข้ากรรมบริเวณ นั้นจะผูกตาเหลืองห้อยไว้เป็นเครื่องหมายไม่ให้ใครมารบกวน เมื่อออกกรรมจะมีพิธีบูชาแม่เตาไฟ มีหมอบราบไฟซึ่งเป็นผู้ชายมาทำนํ้ามนตร์ดับพิษให้ ซึ่งแม่จะนำมาอาบเพื่อขับพิษออกไป

2.2 ประเพณีการเผาศพ การเผาศพนี้มี 2 รูปแบบคือ แบบชาวบ้านสามัญชน และแบบของสงฆ์หรือเจ้าเมืองผู้ใหญ่ การเผาศพคนธรรมดาตามประเพณีจะเอาศพนอนหันหัวไปทางทิศตะวันตก ต่อหีบหรือโลงศพ หรือบางคนนอนบนแคร่แล้วคลุมผ้าขาว เวลาหามศพไปเผาจะใช้ด้ายหรือเชือกจูงศพโดยพระสงฆ์หรือเณรนำไปป่าช้า เมื่อไปถึงป่าช้าจะนำพินมากอง เรียกว่า “กองพอน” ปักธงหลัก 4 มุม เรียกว่า “หลักสะกอน”

สำหรับประเพณีเผาศพเจ้านายหรือพระสงฆ์ชั้นผู้ใหญ่จะแตกต่างไปจากชาวบ้านธรรมดาคือนิยมประดิษฐ์ที่วางศพเป็นนกหัสติลิงค์ มีบุษบกหลายชั้นตั้งอยู่บนกองพอน มีมหรศพครบถ้วน ทำบุญ 7 วันตลอดงานศพ เมื่อถึงวันเผาจะต้องมีการทำพิธีนํ้ามนตร์ก่อน ประเพณีการทำศพเช่นนี้ปรากฏอยู่ในฉานงานพระศพพระพุทธเจ้าที่สุบแต่ัมวัดโพธาราม และงานศพของสังคิบที่วัดสระบัวแก้ว

2.3 ประเพณีลงช่วง สังคมชาวอีสานเปิดโอกาสให้ชายและหญิงพบปะเจรจากัน ในเวลากลางคืนหลังฤดูเก็บเกี่ยว ในขณะที่หญิงสาวทำงานกันเป็นกลุ่ม ๆ จะเป็นช่วงเวลาที่ยายหนุ่มเข้ามาผญาเกี่ยวพาราสี

2.4 ประเพณีฮอตสรอง หรือออกเสียงว่า หตสรอง เป็นการสรองน้ำพิเศษให้กับพระภิกษุสงฆ์ เป็นการเลื่อนยศศักดิ์ตามประเพณีชาวอีสานแต่เดิม ซึ่งชาวบ้านเป็นผู้เลือกสงฆ์เอง หรือตั้งในภาพสุบแต่ัมวัดสระบัวแก้ว และวัดโพธาราม เป็นภาพการฮอตสรองพระลักพระราม

2.5 ประเพณีแห่บั้งไฟ เป็นพิธีกรรมเนื่องด้วยการขอฝน ชาวอีสานนิยมทำกันในเดือน 6 จนเรียกติดปากว่า บุญเดือนหก ชาวอีสานมีความเชื่อว่าการทำบั้งไฟเป็นการบูชาพญาแถน และเป็นเหมือนสัญญาณเตือนแถนให้รู้ว่า ถึงฤดูทำนาแล้วให้รีบส่งฝนมายังโลกมนุษย์

2.6 พิธีรักษาโรค เป็นการรักษาด้วยไสยศาสตร์ มีผู้ประกอบพิธีกรรมเรียกว่า หมอทรง โดยการรักษาโรคโดยพิธีกรรมเช่นนี้ ปรากฏอยู่ในสุบแต่ัมวัดโพธาราม มีตัวอักษรธรรมกำกับ เรียกว่า “ฝัดบัวโอย”

3) การละเล่น การละเล่นในจิตรกรรมสุบแต่ัมแบ่งเป็น 2 กลุ่มได้แก่ การละเล่นสำหรับเด็ก และการละเล่นสำหรับผู้ใหญ่ โดยการละเล่นสำหรับเด็ก เช่น ชีม่าก้านกล้วย ทอยเบี้ย หมากเลียนล้อ เล่นว่าว เป็นต้น ส่วนการละเล่นสำหรับผู้ใหญ่ ได้แก่ การตีไก่ มวย หัวล้านชนกัน ซึ่งการตีไก่มีการปรากฏผ่านสุบแต่ัมวัดหน้าพระธาตุ นครราชสีมา แสดงภาพผู้ชายกลุ่มใหญ่ล้อมเป็นวงดูการชนไก่

4) **เครื่องดนตรี** เครื่องดนตรีของชาวอีสาน และชาวลาวในประเทศลาว แบ่งตามลักษณะการเล่นได้เป็น 2 ประเภท คือ การเล่นเดี่ยวและการประสมวง ในฮูปแต้มพบภาพที่มีผู้เล่นเครื่องดนตรีอีสานหรือชายตีตพินเพี้ยะ ที่ฝาผนังวิหารวัดโพธิ์ชัยนาฬิง จังหวัดเลย และมีภาพชายเป่าแคนยาวที่ฝาผนังวัดหน้าพระธาตุ นครราชสีมา

5) **การแต่งกาย** ลักษณะการแต่งกายของผู้คนที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังมีความสำคัญมาก เพราะสามารถบ่งชี้กลุ่มชนผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรมและอายุสมัยของการเขียนได้ ลักษณะการแต่งกายของผู้คนในภาพจิตรกรรมแบ่งออกเป็นหัวข้อย่อยได้ดังนี้

5.1 การแต่งกายของสตรี ปรากฏภาพผู้หญิงเกล้ามวยผมที่จิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งศรีเมือง และวัดโพธิ์ชัยนาฬิง ซึ่งเป็นภาพจิตรกรรมช่างลาว ต้นรัตนโกสินทร์

5.2 การแต่งกายของบุรุษ ทรงผมผู้ชายแบบดั้งเดิมไว้ผมยาวหมวดแบบผู้หญิง ต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ ทรงผมผู้ชายเป็นทรงตัดสั้นคล้าย “ผมปึก” เวลามีงานเทศกาลจะนิยมใส่ใสรองใหม่ หรือโจงกระเบนใหม่ มีผ้าแพรพาดบ่าหรือมัดเอว นอกจากนี้ยังนิยมสีกลายที่ขาตั้งแต่ขาอ่อนมาถึงหัวเข่าซึ่งต่างจากผู้ชายล้านน้ำที่จะสีกจากเอวลงมา นิยมเรียกว่า “ลาวพุงขาว” (ชาวลาวและไทอีสาน) และ “ลาวพุงดำ” (ไทยวน)

5.3 การแต่งกายของข้าราชการ ฮูปแต้มที่วัดโพธิ์คำ อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม ปรากฏภาพกลุ่มบุคคลกำลังนั่งพิจารณารายงานบางอย่างอยู่ในศาลา ซึ่งมีการแต่งกายแบบข้าราชการสมัยรัชกาลที่ 5-6 เรียกว่า “ชุดราชปะแตน” นุ่งผ้าม่วง

5.4 เครื่องแต่งกายของทหาร มีทั้งแต่งกายแบบทหารสมัยเก่าและทหารสมัยใหม่แบบฝรั่ง โดยลิมที่สร้างในสมัยรัชกาลที่ 5 นิยมวาดตาเครื่องแต่งกายสมัยใหม่ เนื่องจากกิจการทหารแบบฝรั่งเป็นของใหม่ที่ริเริ่มในสมัยนั้น โดยภาพเหล่านี้บ้างเป็นนยามเฝ้าอยู่หน้าประตูลิมแทนภาพยักษ์ตามประเพณีดั้งเดิม บ้างก็เป็นตัวละครประกอบฉาก เช่น เป็นทหารในขบวนเสด็จพระเวสสันดรทหารในทศชาติ

สภาพวิกฤติฮูปแต้มในปัจจุบัน

ปัจจุบันฮูปแต้มอาจจะได้รับการคุ้มครองจากกรมศิลปากรหรือหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องแล้ว แต่ก็ไม่อาจจะรอดพ้นจากสภาพปัญหาปัจจัยทางธรรมชาติ เช่น สภาวะดินเค็ม แสงแดด สภาพอากาศ ความชื้น ที่จะทำให้ศิลปกรรมอีสานอันทรงคุณค่าชำรุดทรุดโทรมไปตามกาลเวลา (ตุนพล เอนอ่อน, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่เกิดจากฝีมือมนุษย์หรือความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ในการซ่อมแซมงานศิลปกรรมโบราณอย่างไม่ถูกต้องตามหลักการอนุรักษ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาวิจัยของ ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ (2561) ที่ได้ศึกษาวิกฤติมรดกวัฒนธรรม กรณีจิตรกรรมฝาผนังดั้งเดิมพุทธอุโบสถอีสาน พบว่า วิกฤติทางกายภาพของจิตรกรรมฝาผนังดั้งเดิมพุทธอุโบสถอีสานในปัจจุบัน มี 5 กรณีสำคัญ

1) การเสื่อมสภาพตามอายุขัย ด้วยจิตรกรรมฝาผนังดั้งเดิมเขียนขึ้นในช่วงสมัยรัชกาลที่ 4-5-6-7 ประกอบกับคุณภาพของสีและผนังอุโบสถในฐานะพื้นที่รองรับที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีพื้นบ้าน กำลังอยู่ในช่วงเวลาของการเสื่อมและสิ้นสภาพในปัจจุบัน

2) เกิดจากการกระทำของธรรมชาติและการปล่อยปละละเลยของมนุษย์มีหลายสาเหตุ สาเหตุหลักคือ หลังคารั่วน้ำฝนไหลอาบภาพให้เสียหาย ความชื้นใต้ดิน ละอองฝุ่นผนังกั้วกับผนังทำให้ภาพพรา่เลือน

3) การกระทำของสัตว์ต่าง ๆ อาทิ นกพิราบถ่ายมูลราด แมลง มด ปลวก และผึ้งทำรังเกาะตามผนังที่มีจิตรกรรมฝาผนัง

4) วิกฤติความชำรุดเสียหายที่เกิดจากการกระทำของคน ประกอบด้วย การตัดแปลงใช้ประโยชน์กับอุโบสถไม่เหมาะสม การจับลูกค้ำภาพระดับมือสัมผัสได้ การขูดลบภาพที่แสดงอวัยวะเพศและสังวาส การระบายสีและเขียนภาพใหม่ทับ รวมทั้งความเสียหายจากการก่อสร้างต่อเติมอาคารที่ไม่ระมัดระวัง

5) การละเลยการตระหนักถึงคุณค่ามรดกวัฒนธรรมกรณีจิตรกรรมฝาผนังดั้งเดิม ของผู้คนและสังคมท้องถิ่นอีสานในปัจจุบัน เป็นวิกฤติที่ต้องการรูปแบบศิลปะจากส่วนกลางมาแทนค่าศิลปะท้องถิ่นของตน ส่งผลต่อวิกฤติกายภาพจิตรกรรมฝาผนัง 2 กรณีสำคัญ คือ 1) การรื้อทำลายอุโบสถโบราณที่มีจิตรกรรมฝาผนังเพื่อสร้างอุโบสถหลังใหม่รูปแบบกรุงเทพฯ และ 2) การตัดแปลงอุโบสถพื้นบ้านอีสานให้เป็นอุโบสถแบบกรุงเทพฯ ส่งผลกระทบทางกายภาพต่อจิตรกรรมฝาผนังเช่นกัน


5.5 อัตลักษณ์อุโบสถแต่ัมจังหวัดขอนแก่น

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้ทำการเลือกศึกษาอุโบสถแต่ัมที่อยู่ในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น เนื่องจากเป็นอุโบสถแต่ัมที่จัดอยู่ในประเภทฝีมือช่างพื้นบ้านที่บริสุทธิ์และมีความสมบูรณ์ จิตรกรรมยังคงปรากฏหลักฐานในด้านของเนื้อหาเรื่องราว วรรณกรรมและสภาพวิถีชีวิตของชาวอีสาน โดยเลือกศึกษาจากอุโบสถแต่ัม 4 ชุมชน ต่อไปนี้





- 1) อุโบสถแต่ัมวัดสนวนวาริพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง ตำบลหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่
- 2) อุโบสถแต่ัมวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมืองขอนแก่น
- 3) อุโบสถแต่ัมวัดมณีวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน ตำบลบ้านลาน อำเภอ บ้านไผ่
- 4) อุโบสถแต่ัมวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูณ ตำบล หนองเม็ก อำเภอ หนองสองห้อง

โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะทางทัศนศิลป์ที่ปรากฏในงานจิตรกรรม เนื้อหาเรื่องราว และจุดเด่นของอุโบสถแต่ัมในแต่ละสถานที่ด้วยตารางวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้





ตารางที่ 3 การวิเคราะห์อัตถลักษณ์อยู่เต็มจังหวัดขอนแก่น

ชื่อสถานที่	รูปภาพตัวอย่าง	ลักษณะที่คนธาตุ	เนื้อหาธรรมกรรม	จุดเด่น
<p>1. อุโบสถวัดสวนวาริพัฒน์รามชุมชนบ้านหัวหนอง ห่างจากที่ตั้งจังหวัดขอนแก่นประมาณ 46 กิโลเมตร</p>		<p>การเขียนเรื่องราวและตัวละครจะไม่ร้อยเรียงลำดับ และโดยจะเขียนสลับไปมารูปร่างมีลักษณะสัดส่วนเด็กบ้างใหญ่บ้าง มีลีลาของการเขียนภาพสนุกสนานเล่าเรื่องในลักษณะคล้ายการ์ตูน โดยรวมส่วนใหญ่ใช้สีสีน้ำเงิน เหลือง และน้ำตาลลงบนฉากผนังที่มีสีขาวนวล ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการลงสีข้างพื้นบ้าน เน้นการเขียนตัวละครที่มีขนาดใหญ่โตเด่น และเน้นการตัดเส้นด้วยสีน้ำเงินเข้ม</p>	<p>1. สีน้ำเซ (สังขศิลป์ไชย) 2. ไตรภูมิ 3. เวสสันดรชาดก จิตรกรรมด้านนอกเริ่มเรื่องจากผนังด้านทิศใต้ ไปทิศตะวันตก ทิศเหนือ สุดที่ผนังทิศตะวันออก และเรื่องไปต่อตอนจบที่ผนังทิศตะวันตกอีกครั้ง เนื้อหามาจาก สีน้ำเซ (สังขศิลป์ไชย) นรกและสวรรค์ ส่วนด้านในของสิมเนือหา มาจาก เวสสันดรชาดก มีสัตว์หิมพานต์และลายพรรณพฤกษาที่มีการผูก ลวดลายได้อย่างลงตัว</p>	<p>ลักษณะวงโค้งแทนการใส่บานหน้าต่าง เป็นเอกลักษณ์ของช่างฝีมือชาวยวน และมีตัวละครที่โดดเด่น คือ สีน้ำเซ สีทอง ซึ่งมีความใหญ่ มีความคล้ายคลึงกับพญานาคมากกว่าท้าวได้นอกจากนี้ยังมีภาพที่โดดเด่นเป็นที่รู้จักคือการทำสงครามระหว่างยักษ์และสีน้ำเซ</p>


ตารางที่ 3 การวิเคราะห์อัตลักษณ์อุบลราชธานี (ต่อ)

ชื่อสถานที่	รูปภาพตัวอย่าง	ลักษณะทัศนธาตุ	เนื้อหาวรรณกรรม	จุดเด่น
2. อุบลราชธานี ชุมชนบ้านสาวะถี อยู่ห่างจากอำเภอเมือง ขอนแก่นประมาณ 20 กิโลเมตร	   	<p>ช่างเขียนภาพได้เขียนภาพและเรื่องราวของภาพไว้ทุกซอกทุกมุมต่าง ๆ ของผนังอุโบสถ ส่วนมากลักษณะตัวภาพมีขนาดใหญ่กว่าความเป็นจริง มีแนวการแบ่งภาพตามช่องสี่เหลี่ยมของผนัง ใช้สายเส้นและสีแบ่งภาพเป็นชั้น ๆ โดยใช้สีคราม เหลือง เขียว เป็นหลัก ภาพบุคคลมีทั้งขนาดใหญ่และขนาดเล็ก ไม่ได้สัดส่วน ศีรษะใหญ่ ลำตัวสั้น มักเขียนใบหน้าด้านข้าง ลักษณะท่าทางเป็นธรรมชาติ ภาพสัตว์เขียนตัวค่อนข้างใหญ่</p>	<p>1. สีน้เซ 2. พุทธประวัติ 3. ไตรภูมิ ผนังด้านในโบสถ์เป็นการเขียนภาพอดีตพระพุทธเจ้า เรื่องพระเวสสันดรชาดก สีน้เซ (สังข์ศิลป์ชัย) ภาพเทพ บุคคลและสัตว์ต่างๆ ส่วนผนังด้านนอกเป็นการเขียนภาพ นรก เจ็ดขุม เรื่อง สีน้เซ และภาพทหาร ยืนเฝ้าประตู</p>	<p>ความโดดเด่นของรูปแต้มสีม่วงดำเขียวที่การเขียนภาพเต็มผนังไม่เว้นแม้แต่ซอกมุมต่าง ๆ และภาพบุคคล คือภาพตัวพระหรือกษัตริย์เขียนขนาดเล็กแต่ภาพยักษ์หรือภาพกามักเขียนขนาดใหญ่ ซึ่งแปลกจากรูปแต้มอื่น ๆ นอกจากนี้ อุบลราชธานีมีจุดเด่นที่ตัวละครไม่เน้นฉากหรือสถานที่ โดยมีการเขียนภาพสีน้เซที่มีความสมบูรณ์มากกว่าทุกวัด นอกจากนี้รูปยักษ์ที่มีรูปร่างท่าทางที่แปลกประหลาดและหลากหลายเมื่อเทียบกับวัดอื่น ๆ</p>

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชนตำบลแม่ใจจังหวัดขอนแก่น (ต่อ)

ชื่อสถานที่	รูปภาพตัวอย่าง	ลักษณะทัศนธาตุ	เนื้อหาวรรณกรรม	จุดเด่น
3. อุโบสถแม่ใจ มัชฌิมวิทยาราม (วัดบ้านลาน) ชุมชนบ้านลาน ห่างจาก อำเภอเมืองขอนแก่น ประมาณ 59 กิโลเมตร	   	<p>เขียนลวดลายคล้ายกับจิตรกรรมฝาผนังของภาคกลาง สันเกตจากมีการประยุกต์ลวดลายไทยบริเวณเสา และมีการลงบรรยายภาพพื้นหลังที่มีน้ำหนักสีค่อนข้างทึบ รูปภาพแต่ละฉากมีการเขียนเรื่องราวที่ผสมผสานกันทำให้ภาพวาดดูเป็นเนื้อเรื่องเดียวกัน โดยฉากหรือตัวละครที่มีความโดดเด่น คือ พระเวสสันดร พระนางมัทรี ชูชก เหล่าสัตว์ซึ่ง เน้นการใช้สีเหลืองทองให้กับเครื่องทรงหรือเครื่องแต่งกายบนพื้นสีน้ำเงิน จึงทำให้ตัวละครเกิดความโดดเด่น</p>	<p>1. พระเวสสันดรชาดก 2. พระลักษมณ์พระราม 3. พุทธประวัติ</p> <p>ผนังด้านนอก เขียนเป็นเรื่องราวพระเวสสันดรชาดก โดยลำดับภาพจากผนังด้านหน้าทางทิศตะวันออก ต่อด้วยทิศเหนือ ทิศตะวันตก และทิศใต้ เริ่มจากทิศทิศพรไปจนถึงนครกันทร โดยแต่ละห้องภาพมีคำบรรยายไทยอักษรไทยและอักษรไทยน้อยประกอบ</p>	<p>การเขียนอาคารสถานที่ ขบวนแห่ และมี การประยุกต์ลวดลายไทยกัน ขดใบเทศเขียนลงบริเวณเสา นอกจากนี้จะได้เห็นว่า วัดบ้านลานมีการใช้สีพื้นหลังหรือบรรยากาศในโทนที่ทึบ มีน้ำหนักและมีมิติมากกว่าอุโบสถแต่มีในสถานที่อื่น ๆ</p>

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชนแบบตั้งหัวขออนแก่น (ต่อ)

ชื่อสถานที่	รูปภาพตัวอย่าง	ลักษณะทัศนธาตุ	เนื้อหาวรรณกรรม	จุดเด่น
4. ศูนย์วัฒนธรรมบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูณ ห่างจากอำเภอมือง ขอนแก่นประมาณ 87 กิโลเมตร		องค์ประกอบภาพมีการแบ่งเรื่องราวออกเป็นตอน ๆ โดยมีเส้นแถบเป็นตัวแบ่งเรื่อง คล้ายเส้นลันทา พื้นหลังดูสว่างสดใสมีสีที่ปรากฏเด่น ๆ คือ สีคราม เหลือง สีเขียว และสีน้ำตาล โดยเครื่องทรงตัวละครใช้สีเหลืองรง แทนการใช้ทองคำเปลว สีผิวของตัวละครใช้สีผิวขาว เหลืองอ่อนหรือสีขาจากนั้นทำการตัดเส้นรอบนอกด้วยสีดำ เหลืองเข้มหรือสีดินแดง	1. พระลักพระรามชาตก 2. พุทธประวัติ 3. สังข์สินไชย 4. วิถีชีวิตผู้คนในอดีต โดยจิตรกรรมภายนอกจะเป็นเรื่องพระลัก-พระราม ฉบับลาว และวิถีการดำรงชีพของผู้คนในยุคหนึ่ง ส่วนภาพจิตรกรรมที่ปรากฏอยู่บนผนังด้านในนั้น เป็นเรื่องราวพุทธประวัติเริ่มตั้งแต่ตอนเจ้าชายสิทธัตถะออกบวช จนถึงปริณิพพาน เรื่องราวในพระปฐมสมโพธิกถากล่าวถึง นรก สวรรค์ รวมถึงเรื่องราว “สินไชย” หรือ สังข์ศิลป์ชัย	ช่างแต้มดูจะมีอิสระเสรีในการแสดงฝีมือของตนเองในการวาด ศูนย์วัฒนธรรมบัวแก้วมีการเขียนที่แน่นและเน้นรายละเอียดของตัวละคร โดยสามารถสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม สถานที่สำคัญของชาวอีสานได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้มีการใช้สีที่แตกต่างจากสถานที่อื่น ๆ คือสีฟ้าเทา และสีเขียวเทอร์คอยซ์

จากตารางการวิเคราะห์อัตลักษณ์สถาปัตยกรรมของหมู่บ้าน โดยช่างเขียนจะถ่ายทอดผลงานอย่างตรงไปตรงมาและเน้นความเรียบง่ายตามความเข้าใจของตนโดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ตามหลักองค์ประกอบทางศิลปะและเรื่องมิติของแสงเงา มีการจัดวางองค์ประกอบที่ไม่เคร่งครัด การจัดภาพส่วนใหญ่จึงวางกระจายกันอยู่มีทั้งภาพที่เกิดความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันของแต่ละตอน และบางครั้งขาดการเชื่อมโยงอย่างเป็นระบบ เนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏผ่านงานจิตรกรรมนิยมเขียนเกี่ยวกับพุทธประวัติ พระเวสสันดรชาดก วรรณกรรมพื้นบ้านยอดฮิตอย่างเรื่องสินไซและภาพกากที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมของชาวบ้าน นอกจากนี้ยังมีการพรรณนาภาพเป็นลายลักษณ์อักษรแทรกประกอบภาพด้วยพยัญชนะอักษรวิธีที่มีความเป็นท้องถิ่น เช่น การใช้อักษรตัวธรรมอักษรไทน้อยหรืออักษรไทยรัตนโกสินทร์ ช่วยสื่อสารให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ที่ชัดเจน ในด้านการจัดวางองค์ประกอบมีเพียงวัดมัชฌิมาวิทยาราม และวัดสนวนวาริพัฒนาราม ที่มีการเขียนเรียงลำดับเรื่องราวเวียนไปตามผนังอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่วรรณกรรมที่พบมากเป็นพิเศษคือเรื่อง สังข์สินไชย หรือ สินไซ นอกจากนี้จะสังเกตเห็นว่าลักษณะของสถาปัตยกรรมจะนิยมใช้สีในการวาดไปในทิศทางเดียวกัน คือ สีคราม สีเหลือง สีเขียวหรือฟ้า ลงบนพื้นหลังของผนังภาพที่มีสีโทนสว่างอย่างสีขาวและสีครีม

สถาปัตยกรรมจัดเป็นหนึ่งในทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าของภาคอีสาน เนื่องจากมีอัตลักษณ์ทางทัศนศิลป์ที่โดดเด่น มีความเฉพาะตัว และมีความหลากหลาย นอกจากนี้ยังมีความหมายที่แฝงไว้ด้วยหลักธรรมคำสอน วิถีชีวิต หรือสภาพสังคมของชาวอีสานที่สามารถสะท้อนถึงรากเหง้าของท้องถิ่น ดังนั้น ในการนำสถาปัตยกรรมไปประยุกต์สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จะเป็นการต่อยอดสร้างคุณค่าและมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรม อีกทั้ง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และตระหนักถึงคุณค่าของศิลปะในท้องถิ่นต่อไป

6. บทบาทวิชาชีพในชุมชน

กนกวรรณ พวงประยงค์ (2561) กล่าวว่า วิชาชีพชุมชนมีบทบาทสำคัญในการนำความรู้และภูมิปัญญาจากท้องถิ่นมาสู่กระบวนการผลิตในระดับชุมชน การดำเนินการแบบวิชาชีพที่เป็นระบบคือกลไกที่ผลักดันให้เกิดการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน และรู้จักถึงการเป็นเจ้าของร่วมกัน ทั้งนี้จากการทบทวนรูปแบบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ในระดับชุมชนท้องถิ่นของประเทศไทยที่ผ่านมา สามารถแบ่งรูปแบบของการเป็นชุมชนสร้างสรรค์ตามฐานของการพัฒนาได้ 2 ลักษณะ คือ

ลักษณะที่ 1 การพัฒนาชุมชนท้องถิ่นจากฐานพื้นที่หรือ สถานที่เป็นหลัก (Area-based or Place-based) เช่น กลุ่มอนุรักษ์ป่าชายเลนบ้านแหลมโฮมสเตย์ ได้นำเอาจุดเด่นของชุมชนที่มีลักษณะติดชายฝั่งทะเลและมีวิถีชีวิตการประมง เกิดการสร้างสรรคกิจกรรมเชิงอนุรักษ์จากแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน เช่น กิจกรรมการสปาโคลน กิจกรรมการปลูกป่าโกงกาง เป็นต้น

ลักษณะที่ 2 การพัฒนาชุมชนท้องถิ่นจากฐานผลิตภัณฑ์เป็นหลัก (Product-based) เน้นการใช้ภูมิปัญญาและเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น นำมาออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการโดยถ่ายทอดเรื่องราวความเชื่อของชุมชนลงไปเพื่อให้เกิดความดึงดูดใจต่อผู้บริโภค เช่น ผ้าทอเมื่อนำมาด้วยการทอเป็นลวดลายบ่อสวก ซึ่งสร้างสรรค์มาจากลวดลายบนไผ่ดินเผาที่ขุดพบในพื้นที่ตำบลบ่อสวก ถือเป็น การนำเอาทุนทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมาผสานกับตัวผลิตภัณฑ์ และเพิ่มคุณค่าให้แก่ตัวผลิตภัณฑ์ด้วยเรื่องราวความเป็นมาและความเชื่อของท้องถิ่นที่ว่า ถ้าสวมใส่ผ้าทอลายบ่อสวกแล้วจะเกิดความมั่งคั่งร่ำรวยจนกลายเป็นจุดขายที่แสดงอัตลักษณ์ เฉพาะถิ่นอันเกิดจากการใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านงานฝีมือและงานหัตถกรรมของคนในชุมชน (ผู้จัดการออนไลน์, 2560)

สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน (2548) ได้แบ่งประเภทของวิสาหกิจชุมชนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

- 1) วิสาหกิจชุมชนขั้นพื้นฐาน ที่ดำเนินการเพื่ออุปโภคบริโภคในครอบครัวและชุมชน
- 2) วิสาหกิจชุมชนขั้นก้าวหน้าที่ดำเนินการอย่างเป็นระบบด้วยรูปแบบที่ทันสมัยโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเพื่อตอบสนองชุมชนและตลาดในวงกว้าง

โดยลักษณะสำคัญของวิสาหกิจชุมชนควรมีองค์ประกอบอย่างน้อย 7 ประการ คือ

- 1) ชุมชนเป็นเจ้าของและเป็นผู้ดำเนินการ
- 2) สินค้าและบริการมาจากทุนของชุมชนเป็นหลัก
- 3) ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นนวัตกรรมของชุมชน
- 4) เกิดจากฐานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ผสมผสานกับภูมิปัญญาสากล
- 5) มีกระบวนการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ
- 6) บูรณาการกับกิจกรรมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในชุมชนอย่างเป็นระบบ
- 7) ครอบครัวและชุมชนพึ่งพาตนเองได้

พิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556) กล่าวว่า การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระดับชุมชนจะสามารถกระทำได้จะต้องประกอบไปด้วยการดำเนินกลยุทธ์ 4P ไปพร้อม ๆ กัน อันได้แก่ 1) ชุมชน (People) 2) ผลิตภัณฑ์ (Product) 3) การท่องเที่ยว (Place) 4) การอนุรักษ์ (Preserve) โดยการศึกษากรณีความสำเร็จของชุมชนอัมพวาที่ใช้ประโยชน์จากชุมชนที่มีตลาดน้ำอัมพวา การผลิตสินค้าสร้างสรรค์โดยใช้การท่องเที่ยวเป็นกลยุทธ์ขับเคลื่อนในขณะที่ยังรักษาวัฒนธรรมแบบเดิมไว้ได้ การพัฒนา

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชุมชนโดยผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างเช่นในกรณีของชุมชน อัมพวาทำให้เกิดการสรัยรายได้แก่คนในชุมชน ที่แต่เดิมมีอาชีพเกษตรกรรม โดยรายได้เสริมมาจากการให้บริการเรือชมหิ่งห้อย การให้บริการที่พักอาศัย โดยมีเม็ดเงินสะพัดกว่า 1,000 ล้านบาทต่อปี จากการนำเสนอการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชุมชน พบว่า หากต้องการทำให้เกิดความสำเร็จขึ้นได้ต้องอาศัยความร่วมมือจากหลาย ๆ ภาคส่วนเข้ามาช่วยในการส่งเสริม โดยชุมชนต้องมีกระบวนการจัดความรู้ ต่อยอด และถ่ายทอดองค์ความรู้และภูมิปัญญา กล่าวคือ ชุมชนต้องหาทุนจากภายในท้องถิ่นที่สามารถนำมาต่อยอดได้ ประกอบกับการดำเนินการส่งเสริมทั้งจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง ในการเข้ามาทำงานร่วมกัน

จากที่กล่าวมานี้สามารถสรุปได้ว่า ทุนทางวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาที่อยู่ในท้องถิ่นหรือชุมชน เป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะนำมาสู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการพัฒนาชุมชนได้ ทั้งในรูปแบบการพัฒนาสถานที่หรือการพัฒนาด้านผลิตภัณฑ์ชุมชน แต่อย่างไรก็ดี ในปัจจุบันวิสาหกิจชุมชนในประเทศไทยกำลังเผชิญกับปัญหา “การติดกับดักวิถีคิด” ดังจะเห็นได้จากการที่วิสาหกิจชุมชนส่วนใหญ่มีกนำทุนในชุมชนมาต่อยอดผลิตในสิ่งที่ใคร ๆ ก็ทำกัน ขาดความแตกต่างหลากหลาย อีกทั้งบางแห่งยังมีการผลิตสินค้าเดียวกันในชุมชนเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น ขนม ของที่ระลึก แชมพู หรือ สบู่ต่างๆ ซึ่งล้วนแต่สะท้อนปัญหาของวิสาหกิจชุมชนไทยที่ยังขาดความสามารถในการวิเคราะห์ ทุนของตนเองและทุนของชุมชนว่ามีความโดดเด่นเรื่องอะไร ขาดการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดและพัฒนา (กนกวรรณ พวงประยงค์, 2561) ทั้งนี้ การศึกษาวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์สู่บูตัมครั้งนี้ จึงนับว่าเป็น แนวทางการพัฒนาชุมชนด้วยการหยิบยกสู่บูตัมและทุนในชุมชนอื่น ๆ นำมาต่อยอดและสร้างคุณค่าให้เกิดความน่าสนใจ สามารถนำไปสู่การรวมกลุ่มและเกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกันระหว่างเยาวชนและคนในชุมชน

นอกจากนี้การส่งเสริมและยกระดับวิสาหกิจชุมชนได้มีความสอดคล้องกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ในเป้าหมายที่ 8 ประเด็น (8.3) ที่กล่าวถึงการส่งเสริมผู้ประกอบการและกลุ่มวิสาหกิจ และเป้าหมายที่ 12 ที่มีนโยบายเน้นส่งเสริมวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ดังนั้น การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนควรคำนึงถึงความสอดคล้องกับเป้าหมายดังกล่าว โดยผู้วิจัยขอเสนอประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาอย่างยั่งยืนในหัวข้อต่อไป

7. แนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

7.1 เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน

องค์การสหประชาชาติ (2555) ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาขึ้นใหม่โดยอาศัยกรอบความคิดที่มองการพัฒนาเป็นมิติ (Dimensions) ของ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ให้มีความเชื่อมโยงกัน เรียกว่า เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน หรือ Sustainable Development Goals (SDGs) ซึ่งประกอบไปด้วย 17 เป้าหมายคือ

1. ขจัดความยากจนทุกรูปแบบทุกสถานที่
2. ขจัดความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหาร ส่งเสริมเกษตรกรรมอย่างยั่งยืน
3. รับรองการมีสุขภาพ และความเป็นอยู่ที่ดีของทุกคนทุกช่วง
4. รับรองการศึกษาที่เท่าเทียมและทั่วถึง ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
5. ส่งเสริมความเท่าเทียมทางเพศ พัฒนาบทบาทสตรีและเด็กผู้หญิง
6. รับรองการมีน้ำใช้ การจัดการน้ำและสุขาภิบาลที่ยั่งยืน
7. รับรองการมีพลังงานที่ทุกคนเข้าถึงได้ เชื้อถือได้อย่างยั่งยืน
8. ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่องครอบคลุมและยั่งยืนการจ้างงานที่มีคุณค่า
9. พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการปรับตัวให้เป็นอุตสาหกรรมอย่างยั่งยืนทั่วถึง และสนับสนุนนวัตกรรม
10. ลดความเหลื่อมล้ำทั้งภายในและระหว่างประเทศ
11. ส่งเสริมให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มีความปลอดภัยทั่วถึง พร้อมรับความเปลี่ยนแปลง และการพัฒนาอย่างยั่งยืน
12. รับรองแผนการบริโภค การผลิตที่ยั่งยืน
13. มุ่งเน้นการดำเนินการเร่งด่วนเพื่อรับมือการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ
14. อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทรและทรัพยากรทางทะเล เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน
15. ปกป้อง ปันฟู และส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากระบบนิเวศทางบกอย่างยั่งยืน
16. ส่งเสริมสังคมสงบสุข ยุติธรรม ไม่แบ่งแยกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน
17. สร้างพลังแห่งการเป็นหุ้นส่วน ความร่วมมือระดับสากลต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

การศึกษาวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับสองเป้าหมาย คือ เป้าหมายที่ 8 ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่องครอบคลุมและยั่งยืนการจ้างงานที่มีคุณค่า (Decent Work and Economic Growth) และเป้าหมายที่ 12 รับรองแผนการบริโภคและการผลิตที่ยั่งยืน (Responsible Consumption and Production) โดยมีรายละเอียดดังนี้

เป้าหมายที่ 8 ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่องครอบคลุมและยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่มีผลิตภาพและการมีงานที่เหมาะสมสำหรับทุกคน (Promote sustained, Inclusive and Sustainable Economic growth, Full and Productive Employment and Decent work for all) มีเป้าประสงค์ที่ครอบคลุมหลายประเด็น เช่น (8.1) การขยายตัวทางเศรษฐกิจและการเติบโตทางเศรษฐกิจต่อหัวประชากรอย่างยั่งยืน (8.2) การเพิ่มผลิตภาพผ่านการเพิ่มความหลากหลาย การยกระดับเทคโนโลยีและนวัตกรรม (8.3) การส่งเสริมผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดเล็กและการบรรลุการจ้างงานเต็มที่และมีผลิตภาพ และ (8.5) การมีงานที่เหมาะสมและมีผลตอบแทนที่ยุติธรรมสำหรับทุกคน

ประเด็นอื่น ๆ ที่เป้าหมายที่ 8 ครอบคลุมด้วย คือ (8.4) เรื่องของการพัฒนาประสิทธิภาพการใช้ทรัพยากรและการทำให้การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจไม่นำไปสู่ความเสื่อมโทรมทางด้านสิ่งแวดล้อม (8.9) การส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน และ (8.10) การเสริมสร้างความแข็งแกร่งของสถาบันการเงิน

เป้าหมายที่ 12 สร้างหลักประกันให้มีรูปแบบการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน (Ensure Sustainable Consumption and Production patterns) มีเป้าประสงค์ที่ครอบคลุมประเด็น (12.2) การจัดการและการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน (12.3) การลดของเสียที่เป็นอาหาร (Food Waste) (12.4) ลดการปล่อยสารเคมีและของเสียเป็นพิษออกสู่ธรรมชาติและจัดการอย่างถูกต้อง (12.5) ลดของเสียโดยกระบวนการ Reuse และ Recycle (12.6) การให้บริษัทข้ามชาติและบริษัทขนาดใหญ่ นำ SDGs ไปผนวกรวมกับข้อมูลด้านความยั่งยืน (12.7) การจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐอย่างยั่งยืน และ (12.8) การสร้างความตระหนักถึงการพัฒนายั่งยืนในสังคม

ในเชิงนโยบาย เป้าหมายนี้เน้นให้มีการสนับสนุนขีดความสามารถทางเทคโนโลยีของประเทศ กำลังพัฒนาให้นำไปสู่รูปแบบการผลิตและบริโภคที่ยั่งยืนยิ่งขึ้นของผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น (12.a), พัฒนาเครื่องมือในการประเมินผลกระทบของการพัฒนายั่งยืนต่อการท่องเที่ยวที่นำมาสู่การจ้างงานและส่งเสริมวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น (12.b), และยกเลิกการบิดเบือนตลาดและการอุดหนุนการผลิตและบริโภคพลังงานจากเชื้อเพลิงฟอสซิลเหล่านี้อย่างสิ้นเปลือง และปรับโครงสร้างภาษีและราคาให้สะท้อนผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม (12.c)

จากเป้าหมายทั้งสองเป้าหมายที่กล่าวไปข้างต้น สรุปได้ว่า มีแนวทางในการส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เพิ่มการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการส่งเสริมผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดเล็ก ขณะเดียวกันก็คำนึงถึงผลกระทบของสิ่งแวดล้อม เพื่อนำไปสู่รูปแบบการผลิตผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างยั่งยืนไม่นำไปสู่ความเสื่อมโทรมทางด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะทำให้เกิดการส่งเสริมวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างยั่งยืนต่อไป

7.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน

การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนควรคำนึงถึงการออกแบบอย่างยั่งยืน เพื่อให้ชุมชนสามารถนำผลิตภัณฑ์ไปประยุกต์ใช้หรือผลิตซ้ำ ซึ่งจะเป็นแนวทางที่ทำให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองและเดินต่อไปได้ด้วยตนเองต่อไป (อาวิน อินทร์ชัย, 2563)

การออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน เป็นแนวทางหนึ่งในการแสดงความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม นอกเหนือจากแนวทางอื่น ๆ ที่เป็นที่ยุติกันดี ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีสะอาด (Clear Technology) หรือวิถีชีวิตของผลิตภัณฑ์ ซึ่งในประเทศไทยปัจจุบันพบว่ามีหน่วยงานของรัฐ องค์การอิสระและสถาบันการศึกษาหลายแห่งที่มีการศึกษาและการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาองค์ความรู้มากขึ้น ตลอดจนการเผยแพร่ความรู้และสนับสนุนให้ภาคอุตสาหกรรมสามารถนำแนวทางการออกแบบอย่างยั่งยืนมาผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อสิ่งแวดล้อม (Eco Product) (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2559 อ้างถึงใน อินทิรา พรหมพันธุ์, 2559)

Birkeland (2002) ได้อธิบายว่า การออกแบบอย่างยั่งยืน (Sustainable Design) หรือการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม นับเป็นกระแสหลักของการออกแบบยุคใหม่ที่นักออกแบบต่างให้ความสำคัญเพิ่มมากขึ้น ในปัจจุบันความหมายของการออกแบบอย่างยั่งยืนนั้นมีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบตั้งแต่การออกแบบวัตถุดิบขนาดเล็กไปจนถึงวัตถุดิบที่มีขนาดใหญ่หรือการวางแผนและผังเมืองเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม รวมไปถึงการบริการที่สอดคล้องกับกฎเกณฑ์ทางเศรษฐกิจสังคม ตลอดจนการดำรงชีวิตอย่างยั่งยืน

แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนสามารถใช้ได้ในทุกช่วงของขั้นตอนการออกแบบ ได้แก่ ช่วงการวางแผนผลิตภัณฑ์ (Planning Phase) ช่วงการออกแบบ (Design Phase) ช่วงการผลิต (Manufacturing Phase) ช่วงการนำไปใช้ (Usage Phase) และช่วงการทำลายหลังการใช้เสร็จ (Disposal Phase) แนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบอย่างยั่งยืนอาจใช้เพียงข้อใดข้อหนึ่งหรือหลายข้อประกอบกัน ตามความเหมาะสมของบริบทในการออกแบบ แนวคิดและหลักการออกแบบอย่างยั่งยืนมีดังต่อไปนี้ (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2559)

1. วัสดุที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในปริมาณต่ำ (Low-Impact Materials) หมายถึง การใช้ทรัพยากรที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การคิดค้นวัสดุใหม่จากธรรมชาติมาแทนสารสังเคราะห์ที่เกิดจากกระบวนการเคมี รวมถึงการใช้ทรัพยากรที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ง่ายและสิ้นเปลืองน้อยที่สุด (สุวิทย์ วงศ์จุริราวิชย์, 2554)

2. การลด (Reduce) หมายถึง การลดการใช้ทรัพยากร โดยมากจะพบในช่วงการออกแบบช่วงการผลิตและนำไปใช้ เช่น การออกแบบเพื่อลดอัตราการการใช้วัตถุดิบในกระบวนการผลิต การออกแบบเพื่อลดอัตราการใช้พลังงานในกระบวนการผลิต และการออกแบบเพื่อลดอัตราการใช้พลังงานในระหว่างการใช้งาน

3. การใช้ซ้ำ (Reuse) หมายถึง การนำผลิตภัณฑ์หรือชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ซึ่งผ่านช่วงการนำไปใช้เรียบร้อยแล้วและพร้อมที่จะเข้าสู่ช่วงการทำลายกลับมาใช้ใหม่ ทั้งที่เป็นการใช้ใหม่ในผลิตภัณฑ์เดิม หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ก็ตาม เช่น การออกแบบให้ผลิตภัณฑ์แต่ละรุ่นมีชิ้นส่วนบางชิ้นที่ใช้ร่วมกันได้ เมื่อรุ่นแรกหยุดการผลิตแล้วยังสามารถเก็บคืนและนำบางชิ้นส่วนมาใช้ในการผลิตรุ่นต่อไปได้ เป็นต้น

4. การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) หมายถึง การนำผลิตภัณฑ์ หรือชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในช่วงของการทำลายมาผ่านกระบวนการแล้วนำกลับมาใช้ใหม่ตั้งแต่ช่วงของการวางแผนการออกแบบ หรือแม้แต่วงของการผลิต ได้แก่ การออกแบบให้ถอดประกอบได้ง่าย การออกแบบเพื่อการกลับมาใช้ใหม่ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้วัสดุพลาสติกหรือกระดาษที่ง่ายต่อการนำกลับมาใช้ใหม่ เป็นต้น

5. การซ่อมบำรุง (Repair) หมายถึง การออกแบบให้ง่ายต่อการซ่อมบำรุง ทั้งนี้มีแนวคิดที่ว่า หากผลิตภัณฑ์สามารถซ่อมบำรุงได้ง่ายจะเป็นการยืดอายุช่วงชีวิตของการใช้งาน ซึ่งท้ายที่สุดสามารถลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมได้ การซ่อมบำรุงนี้เกิดขึ้นภายในช่วงชีวิตของการใช้งานแล้วมาใช้อีกครั้ง

6. การแปลงสภาพวัสดุเหลือใช้ (Upcycling) หรือการทำให้วัสดุหรือผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถใช้งานตามหน้าที่เดิมให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณภาพและมูลค่าสูงขึ้น อีกทั้งยังเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เช่น การนำวัสดุย่อยคุณภาพมาแปลงสภาพให้เป็นผลิตภัณฑ์หรือวัสดุที่มีคุณภาพมูลค่าสูงขึ้นกว่าเดิม การแปลงสภาพวัสดุเหลือใช้จึงครอบคลุมการนำกลับมาใช้ใหม่และการใช้ซ้ำ เพราะจุดมุ่งหมายหลักก็เพื่อลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ สามารถนำวัสดุที่มีอยู่หมุนเวียนกลับมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การนำวัสดุที่ไม่สามารถใช้งานได้แล้วมาทำให้มีมูลค่าหรือใช้ได้ดีกว่าเดิม หรือการนำวัสดุที่ผ่านการใช้งานแล้วมาทำให้มีคุณภาพและมูลค่าเพิ่มขึ้น (สิงห์ อินทรชูโต, 2556)

จากหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เป็นแนวทางการออกแบบที่เน้นการลดใช้ทรัพยากร ลดการใช้วัสดุที่ก่อให้เกิดมลพิษต่อสังคม และส่งเสริมการประยุกต์ใช้วัสดุที่ผ่านการใช้งานแล้วนำมาสร้างให้เกิดคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้ แนวทางดังกล่าวนี้เองเป็นแนวโน้มที่ภาคส่วนต่าง ๆ กำลังผลักดันและให้ความสำคัญ นอกจากนี้ การออกแบบอย่างยั่งยืนมีความสอดคล้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เนื่องจาก ผลิตภัณฑ์ในชุมชนล้วนมุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรหรือทุนที่มีอยู่ในชุมชนเป็นหลัก เน้นการผลิตที่ลดการใช้ต้นทุนและสามารถผลิตเองได้ภายในท้องถิ่น ซึ่งจะทำให้ชุมชนสามารถประยุกต์หรือผลิตซ้ำได้ จนนำไปสู่การพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน โดยแนวทางการออกแบบอย่างยั่งยืนควรแก่การนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักเกี่ยวกับการใช้ทรัพยากร เห็นความสำคัญของสิ่งแวดล้อม และสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับบริบทชุมชนได้

7.3 การออกแบบตามหลัก 5W1H

การออกแบบผลิตภัณฑ์ตามหลัก 5W1H เป็นแนวทางที่จะช่วยให้ผู้ออกแบบเข้าใจพฤติกรรมของผู้บริโภคได้มากขึ้น เพื่อใช้สำหรับเสริมกลยุทธ์ทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งจะนำไปสู่ความยั่งยืนในด้านการขายต่อไป

Albert (2008) ได้กล่าวว่า วิธีการ 5W1H เป็นเครื่องมือที่สมบูรณ์แบบในการช่วยสร้างคำถาม เป็นการทำความรู้จักและบริหารจัดการสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยหลัก 5W1H ประกอบด้วย Who (ใคร), What (อะไร), Where (ที่ไหน), When (เมื่อไหร่), Why (ทำไม), How (อย่างไร) สามารถนำเสนอรายละเอียด ดังนี้

1) WHO (ใคร) คือ การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์ว่าจะออกแบบเพื่อใคร โดยระบุลักษณะให้ชัดเจน เช่น เพศ การศึกษา รายได้ ช่วงวัย อาชีพ เป็นต้น

2) WHAT (อะไร) คือ ศึกษาว่ากลุ่มเป้าหมายต้องการอะไร เพื่อที่จะได้ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้

3) WHERE (ที่ไหน) คือ การพิจารณาว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงผลิตภัณฑ์ได้อย่างไร และสามารถเข้าถึงได้จากที่ไหน

4) WHEN (เมื่อไหร่) คือ จะต้องทราบว่ากลุ่มเป้าหมายต้องการใช้ผลิตภัณฑ์เมื่อไหร่ ช่วงเวลาใด หรือความถี่ในการใช้ ซึ่งจะสามารถนำไปสู่การวางกลยุทธ์ต่าง ๆ ได้

5) WHY (ทำไม) คือ เป็นคำถามถึงจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ว่าทำไมกลุ่มเป้าหมายจะต้องเลือกสินค้าของเรา เช่น มีความแตกต่างอย่างไร หรือสามารถตอบสนองความต้องการแบบเฉพาะจุดได้

6) HOW (อย่างไร) คือ ช่องทางการสื่อสารที่จะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้

ผู้วิจัยได้นำหลักการออกแบบตามหลัก 5W1H มาประยุกต์ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดผลงานตัวเองสู่การขายจริง ได้เรียนรู้การตั้งคำถามและหาคำตอบโดยการคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ในการทำความเข้าใจในพฤติกรรมของผู้ใช้

8. นวัตกรรมทางการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา เป็นนวัตกรรมที่ช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมี ประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจได้ด้วย นวัตกรรมเหล่านั้น และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย ปัจจุบันมีการใช้นวัตกรรมการศึกษา

มากมาย เช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือน การสอนออนไลน์ สื่อการสอนสร้างปฏิสัมพันธ์ เป็นต้น (กิดานันท์ มลิทอง, 2540)

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551) กล่าวว่า นวัตกรรมการเรียนการสอน คือสิ่งใหม่ที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ได้แก่ แนวคิด รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา โดยนวัตกรรมทางด้านการเรียนการสอนสามารถจัดเป็น 2 ประเภทคือ นวัตกรรมประเภทผลิตภัณฑ์หรือสิ่งประดิษฐ์ เช่น ชุดการเรียนการสอน แบบฝึกหัดบทเรียนเกม และนวัตกรรมประเภทรูปแบบเทคนิคและวิธีการสอน

สรุปได้ว่า นวัตกรรมทางการศึกษา เป็นเครื่องมือที่เข้ามาช่วยเอื้ออำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนและการเรียนรู้ของผู้เรียน แบ่งออกเป็น นวัตกรรมเชิงกระบวนการและสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ

ประเภทของนวัตกรรม

1) ประเภทของนวัตกรรมการศึกษาสามารถแบ่งตามผู้ใช้ ได้ 2 ประเภท ดังนี้

1.1 นวัตกรรมสำหรับครู เช่น เทคนิควิธีการสอน การจัดการเรียนรู้ คู่มือครู เอกสารประกอบการสอน แผนการสอน หนังสืออ้างอิง ชุดการสอน เครื่องมือวัดผลและอุปกรณ์ โสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ เป็นต้น

1.2 นวัตกรรมสำหรับนักเรียน เช่น ใบงาน เอกสารประกอบการเรียน บทเรียนสำเร็จรูป บทเรียนออนไลน์ ชุดฝึกปฏิบัติ หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดการเรียนรู้ ชุดเกม ชุดเพลง เป็นต้น (สำนักงานสภาสถาบันราชภัฏ, 2544 อ้างถึงใน สุภิญญา สมทา, 2563)

2) ประเภทของนวัตกรรมการศึกษาแบ่งตามขอบข่ายการศึกษา สามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2559)

2.1 นวัตกรรมทางด้านหลักสูตร เป็นการใช่วิธีใหม่ ๆ ในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้อง กับสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นและตอบสนองความต้องการของบุคคลให้มากขึ้น เช่น หลักสูตรบูรณาการ หลักสูตรรายบุคคล หลักสูตรกิจกรรมและประสบการณ์ หลักสูตรท้องถิ่น เป็นต้น

2.2 นวัตกรรมการเรียนการสอน เป็นการใช่วิธีการเชิงระบบในการปรับปรุงและคิดค้น พัฒนาวิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ ๆ ที่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนให้มีคุณภาพขึ้น เช่น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น

2.3 นวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน เป็นนวัตกรรมที่อาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์มาใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอน ใหม่ ๆ ทั้งการเรียนด้วยตนเอง การเรียนเป็นกลุ่ม และการเรียนแบบมวลชน ตลอดจนสื่อที่ใช้เพื่อสนับสนุนการฝึกอบรมผ่าน

เครือข่ายคอมพิวเตอร์ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย (multimedia) ชุดการสอน (instructional module) วิดีทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ (interactive video) เป็นต้น

2.4 นวัตกรรมผลการประเมินผล เป็นนวัตกรรมที่ใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและทำได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการวิจัยทางการศึกษากการวิจัยสถาบัน

2.5 นวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา เป็นการใช้นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศมาช่วยในการตัดสินใจของผู้บริหารการศึกษาให้มีความรวดเร็วทันเหตุการณ์ ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก เช่น ระบบการจัดการฐานข้อมูลของหน่วยงานสถานศึกษา เกี่ยวกับฐานข้อมูล นักเรียน นักศึกษา ฐานข้อมูลครู อาจารย์ บัญชี พัสดุ และครุภัณฑ์ เป็นต้น

จากการศึกษาความหมายและประเภทต่าง ๆ ของนวัตกรรมทางการศึกษา สรุปได้ว่า นวัตกรรมทางการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ๆ คือ 1. นวัตกรรมเชิงกระบวนการ เช่น แนวคิด เทคนิควิธีการสอน รูปแบบการเรียนรู้ การออกแบบกระบวนการสอน และ 2. นวัตกรรมเชิงอุปกรณ์ เช่น สื่อการเรียนรู้ สมุด ใบงานประกอบการเรียนรู้ สิ่งประดิษฐ์ วิดีโอ ตัวอย่างผลงาน ชุดการเรียนรู้ เป็นต้น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบผสมผสาน กล่าวคือ มีลักษณะเป็น นวัตกรรมการเรียนการสอนประยุกต์บูรณาการกับนวัตกรรมด้านสื่อการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ และนอกจากนี้เป็นนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้อย่างยืดหยุ่นในสถานการณ์ต่าง ๆ

การพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบผสมผสานนี้พิจารณาการคัดเลือกเนื้อหา ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ตลอดจนรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับปริญญาตรี ซึ่งเป็นช่วงเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 18-25 ปี เป็นวัยที่มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีทักษะในการวิเคราะห์และสืบค้น และพอใจต่อการสอนที่สามารถแสดงทางความคิดได้อย่างอิสระ

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้รวบรวมบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการสอน ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนทางวัฒนธรรม ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 ถึง พ.ศ. 2565 ที่ตีพิมพ์และปรากฏในฐานข้อมูลออนไลน์ทั้งในและต่างประเทศ โดยใช้คำสำคัญภาษาไทย (Keywords) ที่สืบค้น คือ การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์, ทุนทางวัฒนธรรม, ผลิตภัณฑ์ชุมชน, อัตลักษณ์ท้องถิ่น, การออกแบบเพื่อชุมชน, จิตกรรม ฐูปแต้ม และคำสำคัญภาษาอังกฤษ คือ Product design, Community product

design, Folk art Product, Design teaching โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัย (Inclusion criteria) ดังนี้

- 1) เป็นงานวิจัยที่อยู่ในช่วงปี พ.ศ. 2554 – 2565
- 2) เป็นงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการแนวทางการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม และกระบวนการดึงอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมเพื่อนำมาใช้ต่อยอดในงานออกแบบ
- 3) เป็นงานวิจัยที่มาจากฐานข้อมูลดังนี้ ScienceDirect, Jstor, Springer, และฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ไทยอย่าง Thaijo, ThaiLis และ Google

จากการค้นคว้าวรรณกรรมอย่างเป็นระบบสามารถแบ่งประเด็นการค้นหาค้นหาออกเป็นทั้งหมด 3 ประเด็น คือ 1. ประเด็นเกี่ยวกับซูบแต่้ม 2. แนวทางการจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม และ 3. กระบวนการดึงอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

9.1 ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับซูบแต่้ม

ชิงชัย ศิริธร (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์กราฟิกจากอัตลักษณ์ตัวละครและฉากในซูบแต่้มอีสานเพื่อใช้ในผลิตภัณฑ์ และสื่อดิจิทัลเชิงวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาที่สอดคล้องกับการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการนำลักษณะของซูบแต่้มในแต่ละภูมิภาคอีสานกลางที่มีอัตลักษณ์โดดเด่นทั้งด้านรูปร่าง เส้น สี นำมาออกแบบเป็นตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ เช่น นำเอาซูบแต่้มยักษ์ต่อสู้กับ สินไซและซูบแต่้มพราหมณ์บนรถม้าจากวัดสนวนวารีย์พัฒนารามมาสร้างเป็นลายกราฟิกร่วมสมัยลงบนเสื้อยืดและกระเป๋าผ้าเพื่อต่อยอดธุรกิจจากทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดความร่วมมือมากขึ้น

ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ (2561) ได้ศึกษาการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า ปัจจุบันมีวิถีวิถีทางกายภาพของจิตรกรรมฝาผนัง ซูบแต่้มทั้งหมด 5 กรณี ประกอบด้วย การเสื่อมสภาพตามอายุขัย การกระทำของธรรมชาติและการปล่อยปละละเลยของมนุษย์ การกระทำของสัตว์ต่าง ๆ และการกระทำของมนุษย์โดยตรง ประกอบกับวิกฤติการตระหนักถึงคุณค่ามรดกวัฒนธรรม ส่งผลต่อการรื้ออุโบสถโบราณซึ่งมีโบสถ์ที่มีจิตรกรรมฝาผนังดั้งเดิมด้วย และสร้างอุโบสถรูปแบบกรุงเทพฯ ในตำแหน่งโบสถ์หลังเดิม

อดิญา วงษ์วาท, ดวงกมล บางชวด และชวลิต อธิปัตยกุล (2565) ได้ศึกษา แนวทางการสืบทอดคุณค่าซูบแต่้มอีสาน โดยเก็บข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด 16 คน จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม ข้อค้นพบจากการวิจัย พบว่า การสืบทอดคุณค่าซูบแต่้มที่ดีที่สุดจะต้องเกิดจากคนในท้องถิ่นตระหนักถึงคุณค่าแก่นสาระและความสำคัญ สร้างจิตสำนึกของการเป็นคนในท้องถิ่นที่ต้องการร่วมกันอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น รวมทั้ง ควรสนับสนุนให้มี

พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น หรือพิพิธภัณฑ์ชุมชนขึ้น เพื่อแสดงสภาพชีวิตและความเป็นมาของชุมชน อันจะสร้างความรู้และความภูมิใจต่อไป

9.2 แนวทางจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม

จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวทางการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมในการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรครุศาสตร์การออกแบบระดับอุดมศึกษา งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่สำคัญในประเทศไทย 2. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรครุศาสตร์การออกแบบ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากรูปแบบการสอน จากการทดลองผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง และทำการประเมินความพึงพอใจจากอาจารย์และนักศึกษา พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=4.13$) และมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ ควรมีการสอบถามข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับความต้องการรูปแบบการเรียนการสอนและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในสาขาอื่น ๆ ที่ตรงตามความสนใจของผู้เรียนอย่างหลากหลาย

ปิยะทิพย์ สุริยันต์ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนแนวคิดฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ จากการลงพื้นที่สังเกตการจัดกิจกรรมการสอนในชุมชน ผู้วิจัยได้นำผลการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการศึกษาและสังเขตนำมาพัฒนารูปแบบการสอน ซึ่งแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียมการ 2) ขั้นลงชุมชน 3) ขั้นออกแบบ 4) ขั้นสร้างชิ้นงาน 5) ขั้นประเมินผล ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ ในการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชนควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุก ๆ ขั้นตอนตั้งแต่การคัดเลือกชุมชนและสภาพปัญหา ประกอบกับควรมีการศึกษารูปแบบกิจกรรมอย่างหลากหลาย

ภุชงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) รูปแบบการสอนที่พัฒนาความสามารถในการคิดออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยมีกี่ขั้นตอนและองค์ประกอบอะไรบ้าง 2) เมื่อนำรูปแบบการสอนไปใช้คะแนนผลงานการออกแบบจะมีผลอย่างไร โดยผู้วิจัยได้ทดลองกับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สาขาออกแบบคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ปีที่ 2 จำนวน 36 คน จากนั้นนำผลงานการออกแบบมาประเมินหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยผลการทดลอง พบว่า คะแนนผลงานออกแบบอัตลักษณ์ไทยของผู้เรียนหลังการทดลอง

สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.05 ในทุกแบบฝึกหัด ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ การสอน ออกแบบจากอัตลักษณ์ไทยอาจศึกษาการประเมินผลงานออกแบบอัตลักษณ์ไทยในด้านอื่นๆ นอกเหนือจากผลงานสร้างสรรค์ เช่น การศึกษาผลด้านสุนทรียศาสตร์หรือความซาบซึ้งต่อผลงาน ออกแบบที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทย

วาสนา สายมา และ นภตล ณ เชียงใหม่ (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาตลาดงานถัก สานเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง และบูรณาการสู่การเรียนรู้การสอนและการเผยแพร่สู่ชุมชน งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อถอดบทเรียนตลาดงานถักสานจากงานวิจัยเป็นสื่อ E-book 2. พัฒนาตลาดงานถักสานเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3. บูรณาการองค์ความรู้ที่ได้สู่การเรียนรู้ การสอนและเผยแพร่สู่ชุมชน โดยทดลองกับนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม จำนวน 28 ราย โดยผู้วิจัยได้ถอดบทเรียนตลาดงานถักสานเป็นสื่อ E-book โดยนำไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายพบว่า ผู้เรียนมีผลงานปฏิบัติในระดับดีถึงดีมาก ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ สามารถนำสื่อการเรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้กับใช้กับการออกแบบใน รายวิชา ออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้อย่างหลากหลายโดย คำนึงถึงบริบทของผู้เรียนและขั้นตอนในการนำไปใช้

ธิตี พฤษชัย (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า ของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชน ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ อัตลักษณ์ของศิลปหัตถกรรมภาคใต้ โดยแยกเป็นประเภทและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน และศึกษาประเด็นที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ จากนั้นทำการออกแบบชุดกิจกรรม ศิลปะเพื่อให้ได้กิจกรรมที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรม ภาคใต้และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยจัดกิจกรรมระยะเวลา 2 วัน วันละ 3 กิจกรรม กิจกรรม ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 6 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมเข้มกลัดจากหนังตะลุง 2) กิจกรรมผ้ายกกระดาษ 3) กิจกรรมตกแต่งหม้อสทิงหม้อ 4) กิจกรรมสมุดสวยด้วยลายว่าวเบอร์อามัส 5) กิจกรรมตกแต่งแหวน ด้วยวิธีการทำเครื่องถมเมืองนคร 6) กิจกรรมด้ามจับปากกาสาขาน่านลิเภา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย เลขคณิต ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ ด้วยสถิติ t-test dependent และการวิเคราะห์เชิง เนื้อหา ผลจากการนำกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ พบว่าเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะเพื่อ ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชน มีระดับการเห็นคุณค่า หลังการทำกิจกรรม ($\bar{x}=51.93$) สูงกว่าก่อนทำกิจกรรม ($\bar{x}= 41.37$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

สุทธิดา มนทิราภิรักษ์ (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทาง ศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษา เส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อ ศึกษาสภาพปัจจุบันของแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม เส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน 2) เพื่อ พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม เส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน การวิจัยนี้เป็น การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากการสังเกต และสืบค้นข้อมูลพื้นฐานของแหล่งเรียนรู้ใน

เส้นทางคลองดำน บางขุนเทียน สัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้จำนวน 30 คน และบุคคลในพื้นที่จำนวน 5 คน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ แบบบันทึกแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม แบบสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม และเครื่องมือสำหรับประเมินคุณภาพของรูปแบบ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมผู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในเส้นทางคลองดำนทั้งหมด 10 สถานที่ ในด้านศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต หรืออัตลักษณ์ของสถานที่ จากนั้นนำมาออกแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อเป็นไกด์ให้กลุ่มทดลองได้ศึกษาและเรียนรู้ในสถานที่สำคัญทั้ง 10 แห่งในชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ

Moalosi, Popovic, and Hickling-Hudson (2010) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง โมเดลการสอนออกแบบที่แสดงอัตลักษณ์บอตสวานา (Botswana) งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) ศึกษารูปแบบปัจจัยทางวัฒนธรรมของบอตสวานา 2) พัฒนากระบวนการสอนออกแบบที่แสดงอัตลักษณ์บอตสวานา ทดลองกับกลุ่มนักศึกษาทางด้านการออกแบบจำนวน 23 คนจากมหาวิทยาลัยบอตสวานา จำนวน 1 กลุ่ม ผู้วิจัยได้ทดลองกิจกรรมการออกแบบ พบว่า ขั้นตอนในการออกแบบเพื่อพัฒนาอัตลักษณ์บอตสวานา ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนคือ 1) จำแนกหมวดหมู่ลักษณะทางวัฒนธรรม 2) นำข้อมูลไปพัฒนากับการออกแบบ 3) การออกแบบคำนึงถึงผู้บริโภคและบอกเล่าเรื่องราว ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ โมเดลสามารถประยุกต์ใช้กับเนื้อหาในท้องถิ่นเพื่อการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่อื่น ๆ ได้ แต่ควรพิจารณาให้ถูกบริบทและสภาพแวดล้อม

Glăveanu (2013) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในบริบทชุมชน: กรณีของศิลปะพื้นบ้าน งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษากิจกรรมศิลปะการออกแบบจากวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเด็ก 2) สำรวจการมีส่วนร่วมของเด็กที่ปฏิบัติกิจกรรมออกแบบสร้างสรรค์ ได้ทดลองกับกลุ่มทดลอง 63 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนป.1-4 เขตชนบท 28 คน และเด็กในเมืองป.1-4 จำนวน 35 คน จากนั้นผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสำรวจและสัมภาษณ์นำมาวิเคราะห์ พบว่า ผู้เรียนในพื้นที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ลักษณะงานออกแบบมีความแตกต่างกัน สามารถส่งการออกแบบผ่าน 1) ลักษณะทัศนศิลป์ 2) การตีความหมาย ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ การจัดกิจกรรมการส่งเสริมพัฒนาการออกแบบอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กสามารถนำไปใช้กับวัฒนธรรมอื่น ๆ โดยคำนึงถึงธรรมชาติของช่วงวัย ลักษณะบริบทพื้นที่ และความยากง่ายของกิจกรรม

Kallunki, Karppinen, and Komulainen (2017) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบและประดิษฐ์งานฝีมือจากสิ่งทอแบบสหวิทยาการในการศึกษาของนักศึกษาครู งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. แนวทางการสอนออกแบบงานฝีมืออย่างบูรณาการควรมีลักษณะอย่างไร 2. สาขาวิชาอื่น ๆ จะช่วยเพิ่มกระบวนการออกแบบงานฝีมือได้อย่างไร การวิจัยครั้งนี้ได้ทดลองกับนักศึกษาครูจำนวน

17 คน ซึ่งจากการบันทึกผลภายในกลุ่ม 3-5 คน พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ 90% เกิดการเรียนรู้เชิงบวกเกี่ยวกับรูปแบบการสอนสหวิทยาการ และนำไปสู่การเปิดใจยอมรับมุมมององค์ความรู้ใหม่ ๆ ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ การเรียนรู้แบบสหวิทยาการสามารถนำสาขาวิชาอื่น ๆ เข้ามาเชื่อมโยงได้ ควรจัดการศึกษาอย่างเป็นทางการ โดยเน้นการสอนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

9.3 กระบวนการดึงอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรม

ประทับใจ สุวรรณธาดา และ ศักดิ์ชาย สิกขา (2561) ทำการศึกษาการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในเขตพื้นที่ภาคอีสานตอนบน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและรวบรวมทุนทางวัฒนธรรมที่นำมาสร้างสรรค์มูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ และค้นหาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ จากการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สามารถนำมาสร้างสรรค์มูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน ประกอบด้วย ทุนวัฒนธรรมบ้านเชียง ทุนวัฒนธรรมศรีโคตรบูรณ-ล้านช้าง และทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยผู้วิจัยได้ค้นหาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่นำไปสู่การประยุกต์ใช้พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ และนำมาจัดเป็นหมวดหมู่ในรูปแบบของลายประยุกต์ เช่น ลายบ้านเชียง ลายศรีโคตรบูรณ-ล้านช้าง ลายผู้ไทย ลายไทดำ นอกจากนี้ยังได้นำอัตลักษณ์ในวัฒนธรรมความเชื่อมา สร้างสรรค์ใหม่ให้เกิดความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ เช่น ลายพญานาคในวัฒนธรรมความเชื่อของคนแถบลุ่มน้ำโขง โดยมีความพึงพอใจหลังการพัฒนาผลิตภัณฑ์พบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก

วรารณณ์ เชิดชู, นวัตกรรม อูมาศิลป์, ปณณณ์ณัช ธนัทพรธรรตน์, ขวัญชนก โชติมุฑิตะ, และ ษมา อยู่สุข. (2563) ได้ทำการศึกษาอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ไทยวน และแนวทางการสร้างสรรค์พัฒนาผลิตภัณฑ์ สามารถสรุปประเด็นจากการศึกษาได้ 3 ประเด็นคือ 1) สภาพบริบทและสภาพปัญหาของชุมชนไทยวนที่ขาดการสืบทอดภูมิปัญญา 2) อัตลักษณ์ที่สะท้อนวิถีชีวิตของชุมชนไทยวน คือ สิ่งทอและเครื่องแต่งกายที่มีคุณค่าด้านจิตใจ วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ และ 3) การนำอัตลักษณ์มาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนวิถีชีวิตความเป็นชาติพันธุ์ไทยวน ผ่านการออกแบบลวดลายผ้าที่มีความร่วมสมัยที่สามารถต่อยอดสู่การตลาดและแอปพลิเคชัน

จิตพนธ์ ชุมเกตุ (2560) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อประสิทธิภาพทางการจัดการชุมชนอย่างยั่งยืนของชุมชนไทยมุสลิม อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี โดยลงพื้นที่ทำการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นแนวทางสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาในท้องถิ่น ผลปรากฏว่า พบว่า ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นควรสื่อให้เห็นถึงผลิตภัณฑ์ที่เกิดมาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น และสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้ ทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นดูมีคุณค่า แสดงเอกลักษณ์โดดเด่นเน้นเรื่องราว วิธีการดำเนินชีวิตของชาวบ้านไทยมุสลิม และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

กษิรา ภิวงค์กูร, บุญชู บุญลิขิตศิริ และ ภรดี พันธูภากร. (2562) ได้ทำการศึกษาลวดลายชาติพันธุ์ชนเผ่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกหมู่บ้านกระเหรี่ยงรวมมิตร โดยผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจบริบทของสังคมและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อศึกษารูปแบบของงานผ้า วัสดุ ปัญหา และความเชื่อการผลิต จากนั้นวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของศิลปะผ้าชนเผ่าเพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดพัฒนาผลิตภัณฑ์จากศิลปะชนเผ่า และนำสู่กระบวนการออกแบบและสร้างอัตลักษณ์อย่างร่วมสมัย สุดท้ายทำการประเมินและหารสนิยมด้านผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภคโดยใช้แบบสอบถามวัดความพึงพอใจ ผลปรากฏว่า ลวดลายดั้งเดิมมีอัตลักษณ์มาจากความเชื่อประเพณี หรือธรรมชาติในชีวิตประจำวัน โดยผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ ผ้าคลุมไหล่ กระเป๋าผ้า และเสื่อยัด ทั้งนี้ผลิตภัณฑ์ต้องสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย มีความคุ้มค่า และมีขนาดและน้ำหนักเหมาะสมในการใช้งาน

อรัญ วานิชกร (2557) ได้ศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการต่อยอดพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกองค์กร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกองค์กรและผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา 2) เพื่อสร้างแนวคิดการบูรณาการร่วมกันระหว่างผลิตภัณฑ์องค์กรและผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา 3) เพื่อทดลองใช้แนวคิดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกองค์กรจากภูมิปัญญาท้องถิ่น จากผลการวิจัยได้โมเดลในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งเรียกว่าแนวคิด “เพชรแห่งการออกแบบ” ประกอบด้วย 1) ตราสัญลักษณ์ 2) ผลิตด้วยมือ 3) วัสดุเพื่อสิ่งแวดล้อม 4) ขนาดกะทัดรัด 5) มีความเป็นต้นแบบ 6) ประโยชน์ใช้สอย 7) สีสันจากธรรมชาติ 8) อัตลักษณ์ท้องถิ่น

สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ปัจจุบันประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมระบบเศรษฐกิจในท้องถิ่นด้วยการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อมุ่งสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ ซึ่งมีแนวคิดสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) โดยกลุ่มวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมได้นำความหลากหลายของทุนทางวัฒนธรรมนี้ไปต่อยอดในภาคเศรษฐกิจแต่ก็ยังมีติดขัดกับटकความคิด เนื่องจากผู้ผลิตขาดความหลากหลายของการออกแบบขาดการวิเคราะห์ทุนในชุมชนรวมถึงทักษะการประกอบการ จึงทำให้การพัฒนาผลิตภัณฑ์ยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด โดยจิตรกรรมภาคอีสานหรือฮูปแต้มเป็นหนึ่งในทุนวัฒนธรรมที่สมควรได้รับการส่งเสริมในการต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากปัจจุบันฮูปแต้มได้ทรุดโทรมเสื่อมสภาพไปตามปัจจัยทางธรรมชาติ ฝีมือมนุษย์ ตลอดจนความไม่ตระหนักถึงคุณค่าของมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น นอกจากนี้การออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็น

เห็นถึง รูปแบบกระบวนการสอนอย่างเป็นระบบยังพบจำนวนน้อย ดังนั้นสถาบันการศึกษาในฐานะที่มีบทบาทในการส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ทางวิชาการสู่ชุมชนและพัฒนาทักษะของมนุษย์ ควรมีทิศทางการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง และสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานเชิงพาณิชย์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับฮูปแต้ม แม้จะปรากฏว่ามีการนำอัตลักษณ์ของฮูปแต้มในมิติต่าง ๆ เช่น สี รูปร่าง หรือเนื้อหาเรื่องราวไปใช้ทำการศึกษาและออกแบบผลงาน แต่จากการสังเกตพบว่า รูปแบบของการออกแบบยังไม่มีหลากหลาย และขาดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ให้ผู้เรียนได้เห็นรากเหง้าของท้องถิ่นที่แฝงผ่านทุนทางวัฒนธรรมเหล่านั้น จากที่กล่าวมานี้ จึงสมควรมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เข้ามาช่วยพัฒนาทักษะด้านการออกแบบอย่างเป็นระบบให้กับผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการแสวงหาและการสร้างองค์ความรู้ในตนเองผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่สนับสนุนกระบวนการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมการออกแบบร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการสอนแบบเน้นปัญหา (Problem-based learning) รูปแบบการสอนแบบ ปรากฏการณ์ (Phenomenon based learning) และรูปแบบการสอนแบบโครงการเป็นฐาน (Project based learning) ซึ่งการออกแบบก็คือกระบวนการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง ดังนั้นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาที่กล่าวมานี้จึงมีความเหมาะสมในการนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชน จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) วิเคราะห์สภาพปัญหาและความสนใจ (Problem) 2) ศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชน (Identity) 3) วิเคราะห์และถอดรหัส (Analyse & Decrypt) 4) พัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้เชี่ยวชาญ (Collaboration) 5) กระบวนการผลิตต้นแบบ (Prototype) 6) นำเสนอและประเมินผล (Presentation) อย่างไรก็ตามในการนำไปประยุกต์ใช้ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างยืดหยุ่นให้สอดคล้องกับลักษณะของเนื้อหา บริบทของผู้เรียน และสภาพแวดล้อมนั้น ๆ

ผู้วิจัยมีแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยการนำทุนทางวัฒนธรรมมิติต่าง ๆ ที่ปรากฏในชุมชน และอัตลักษณ์ฮูปแต้ม นำมาจัดกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างเป็นระบบ เพื่อเน้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติโดยใช้สภาพปัญหาและความต้องการเป็นโจทย์สู่การออกแบบ และออกแบบจัดทำแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการรวบรวมองค์ความรู้ของชุมชนและผลิตภัณฑ์ที่ผู้เรียนคิดค้นออกแบบ โดยเน้นประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเป็นตัวช่วยเพื่อให้ผู้เรียนหรือผู้ที่สนใจสามารถเข้ามาเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฮูปแต้ม แบ่งกระบวนการออกเป็นระยะต่าง ๆ 3 ระยะ สรุปได้ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปประยุกต์ออกแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.1 การศึกษาและวิเคราะห์งานเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็น ดังนี้

- 1) รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา
- 2) การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
- 3) กระบวนการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม
- 4) การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- 5) แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน
- 6) อัตลักษณ์ฮูปแต้มอีสาน
- 7) นวัตกรรมทางการศึกษา

1.2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการลงพื้นที่สังเกตและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของอัตลักษณ์ฮูปแต้มในประเด็นของลักษณะทางทัศนศิลป์ที่ปรากฏ เรื่องราวและวรรณกรรมตลอดจนลักษณะทั่วไปของชุมชนต่าง ๆ รวมทั้งหมด 4 ชุมชนในจังหวัดขอนแก่น

- 1) เก็บรวบรวมข้อมูลของลักษณะอัตลักษณ์ฮูปแต้มในชุมชน
- 2) สังเกตลักษณะสภาพแวดล้อมทั่วไป หรือข้อมูลเบื้องต้นของชุมชน

1.3 ศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 4 ด้าน จำนวนทั้งหมด 12 คน ดังนี้

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 3 ท่าน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 3 ท่าน
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมฮูปแต้มอีสาน จำนวน 3 ท่าน

การวิจัยระยะที่ 2 ระยะออกแบบพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์สู่ปแต้ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.1 ผู้วิจัยนำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ประกอบด้วยข้อมูลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเอกสาร ข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลของลักษณะอัตลักษณ์สู่ปแต้มในชุมชนและลักษณะสภาพแวดล้อมทั่วไปของชุมชน ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาข้อสรุปและนำข้อมูลมาใช้ออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยมีองค์ประกอบในการพัฒนา 6 องค์ประกอบ คือ 1. วัตถุประสงค์ 2. เนื้อหา 3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4. สื่อการเรียนรู้ 5. การวัดประเมินผล และ 6. ชุมชน

การวิจัยระยะที่ 3 ระยะทดสอบคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์สู่ปแต้ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทั้งนี้

3.1 นำนวัตกรรมการสอนไปตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยวิธีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความครอบคลุมของเนื้อหา (IOC) โดยกำหนดค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จะถือว่าผ่านเกณฑ์ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 1 ท่าน
- 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 1 ท่าน
- 3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน จำนวน 1 ท่าน

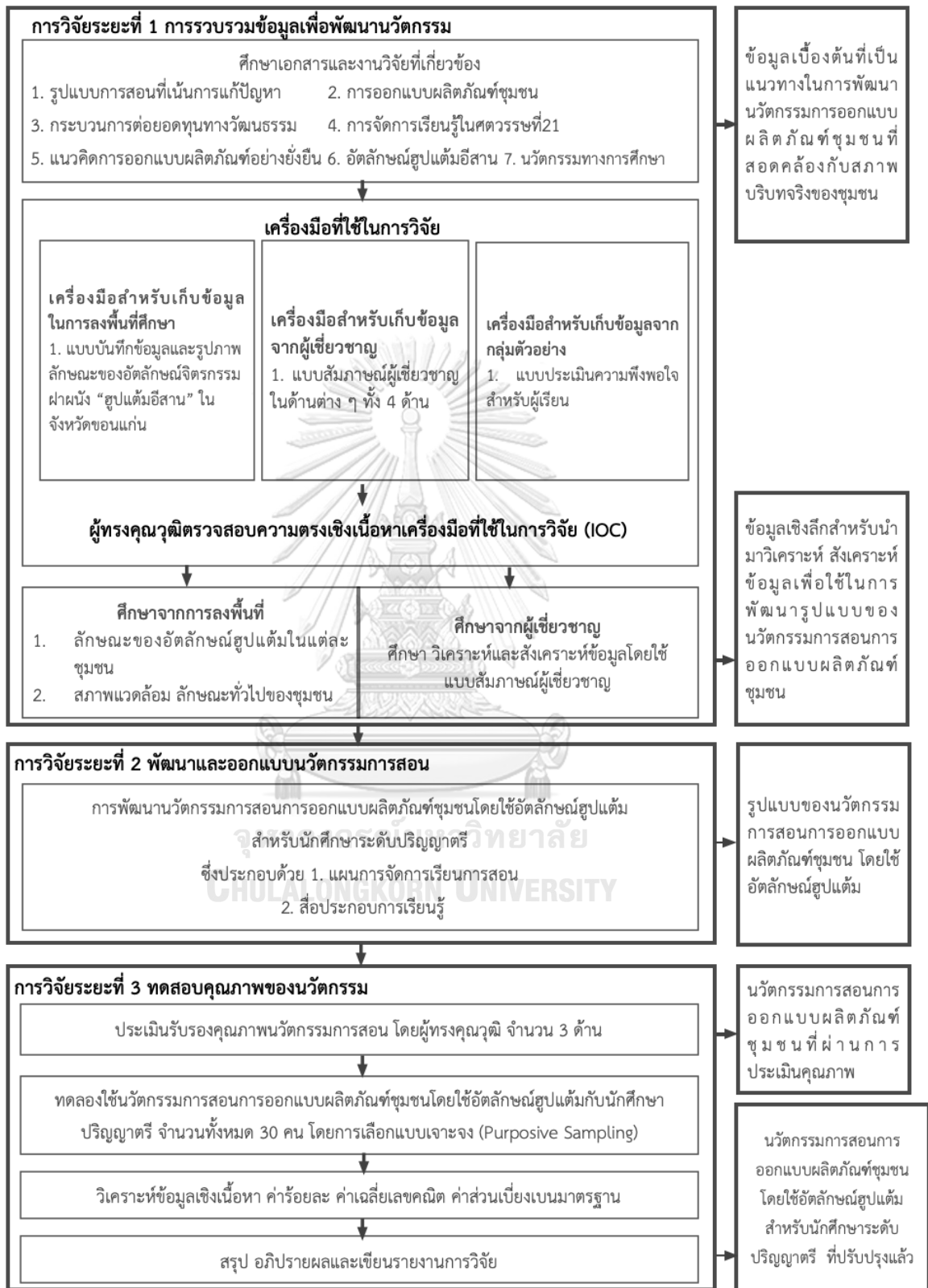
3.2 วิเคราะห์ข้อมูลและปรับแก้ไขนวัตกรรมการเรียนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

3.3 ทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์สู่ปแต้มกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่เรียนในรายวิชาศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวนทั้งหมด 30 คน ทั้งนี้ รูปแบบของการจัดกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงหากไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในรูปแบบปกติได้ เช่น สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 เป็นต้น

3.4 วิเคราะห์ผลจากการทดลองและประเมินระดับความพึงพอใจ

3.5 ปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบนวัตกรรมการเรียนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์สู่ปแต้ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีให้สมบูรณ์

กระบวนการทำวิจัย



ภาพที่ 15 กระบวนการทำวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามลำดับขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

1. ขั้นการรวบรวมข้อมูลเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน กลุ่มตัวอย่างคือผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่

- | | |
|------------------------------------------------|--------------|
| 1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน | จำนวน 3 ท่าน |
| 1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน | จำนวน 3 ท่าน |
| 1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน | จำนวน 3 ท่าน |
| 1.4 ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต้มอีสาน | จำนวน 3 ท่าน |

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดดังนี้

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน มีประสบการณ์การสร้างสรรค์ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและทำงานร่วมกับชุมชน เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน มีประสบการณ์การสร้างสรรค์ออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชน เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน มีประสบการณ์การจัดการเรียนการสอน เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์และจิตรกรรมสุปแต้ม มีความรู้และประสบการณ์ด้านจิตรกรรมสุปแต้มอีสาน เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

เกณฑ์ในการคัดออกจากโครงการ

- 1) ไม่ยินยอมให้ความร่วมมือกับการวิจัย
- 2) ผู้สัมภาษณ์ตอบไม่ตรงคำถาม และไม่สามารถนำข้อมูลไปวิเคราะห์ได้

กรณีที่มีผู้ออกจากกรวิจัยไม่ว่าจะด้วยความจำนงของตนเอง หรือผู้วิจัยพิจารณาแล้วเห็นสมควรให้ออกจากโครงการ ผู้วิจัยจะเป็นผู้ดำเนินการหาบุคคลเข้ามาทดแทนตามเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ

การติดต่อกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเป็นผู้ติดต่อกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองโดยเน้นถึงการไม่รบกวนความเป็นส่วนตัวผ่านการโทรศัพท์ หรือการส่งอีเมล ร่วมกับการส่งเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างทางช่องทางที่กลุ่มตัวอย่างต้องการให้พิจารณาล่วงหน้า ก่อนจะโทรศัพท์ติดต่อเพื่อนัดหมายวัน เวลา และช่องทางในการสัมภาษณ์ (สัมภาษณ์แบบพบหน้า สัมภาษณ์ผ่านโทรศัพท์ หรือผ่านช่องทางออนไลน์) ล่วงหน้าอย่างน้อย 1 สัปดาห์

วิธีการป้องกันสิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวม ไม่มีการระบุตัวของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยจะขอจัดบันทึกข้อมูล บันทึกเสียง ถอดเทปและถ่ายภาพ โดยจะรักษาข้อมูลวิจัยต่าง ๆ ไว้เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษา

2. ชั้นตรวจสอบคุณภาพนวัตกรรม โดยวิธีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความครอบคลุมของเนื้อหา (IOC) โดยกำหนดค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จะถือว่าผ่านเกณฑ์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 1 ท่าน
- 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 1 ท่าน
- 3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน จำนวน 1 ท่าน

เกณฑ์การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ โดยผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ มีประสบการณ์การสร้างสรรค์ออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน มีประสบการณ์การสร้างสรรค์ออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชน เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอนมีประสบการณ์การจัดการเรียนการสอน เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

เกณฑ์ในการคัดออกจากโครงการ

- 1) ไม่ยินยอมให้ความร่วมมือกับการวิจัย
กรณีที่มีผู้ออกจากการศึกษาไม่ว่าจะด้วยความจำนงของตนเอง หรือผู้วิจัยพิจารณาแล้วเห็นสมควรให้ออกจากโครงการ ผู้วิจัยจะเป็นผู้ดำเนินการหาบุคคลเข้ามาทดแทนตามเกณฑ์การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ

การติดต่อกับกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเป็นผู้ติดต่อกับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองโดยเน้นถึงการไม่รบกวนความเป็นส่วนตัว ผ่านการโทรศัพท์ หรือการส่งอีเมล ร่วมกับการส่งเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างทางช่องทางที่กลุ่มตัวอย่างต้องการให้พิจารณาล่วงหน้า ก่อนจะโทรศัพท์ติดต่อเพื่อนัดหมายวัน เวลา และช่องทางในการประเมินตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ (โดยแบบพบหน้าหรือผ่านช่องทางออนไลน์) ล่วงหน้าอย่างน้อย 1 สัปดาห์

วิธีการป้องกันสิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวม ไม่มีการระบุตัวของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยจะขอจดบันทึกข้อมูล บันทึกเสียงถอดเทปและถ่ายภาพ โดยจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่างภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 6 เดือน โดยการลบข้อมูลทั้งหมด

3. ขั้นการทดลองใช้นวัตกรรมการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม ซึ่งมีประชากร คือ นักศึกษาที่เรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน ในสถาบันการศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาที่เรียนในรายวิชาศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวนทั้งหมด 30 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกทดลองศึกษาที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น เนื่องจากเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ของแหล่งวัฒนธรรมฮูปแต้มแบบพื้นบ้าน ด้วยสภาพระยะทางที่ใกล้และสะดวกจึงมีความเหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้กับชุมชนในพื้นที่

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ยินยอมให้ความร่วมมือ
- 2) ได้รับการอนุญาตจากอาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชา
- 3) เป็นนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน

เกณฑ์ในการคัดออกจากโครงการ

- 1) ไม่ยินยอมให้ความร่วมมือกับการวิจัย

กรณีที่มีผู้ออกจากกรวิจัย ไม่ว่าจะด้วยความจำนงของตนเอง หรือผู้วิจัยพิจารณาแล้วเห็นสมควรให้ออกจากโครงการ ผู้วิจัยจะเป็นผู้ดำเนินการหาบุคคลเข้ามาทดแทนตามเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การติดต่อกับกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเป็นผู้ติดต่อประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชา โดยทำการชี้แจงข้อมูลการวิจัยวัตถุประสงค์ กระบวนการต่าง ๆ เพื่อขออนุญาตทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงแจ้งประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการนำผลการวิจัยไปใช้ต่อไป โดยจะคำนึงถึงการไม่รุกร้าความเป็นส่วนตัวของอาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาและนักศึกษาในรายวิชา

ป้องกันสิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวม ไม่มีการระบุตัวของผู้เรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยจะขอจดบันทึกข้อมูล บันทึกเสียงถอดเทปและถ่ายภาพ โดยจะขอรักษาข้อมูลวิจัยต่าง ๆ ไว้เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษา ทั้งนี้หากนักศึกษารู้สึกอึดอัดหรือรู้สึกไม่สบายใจในช่วงใดช่วงหนึ่ง นักศึกษามีสิทธิ์ที่จะไม่แสดงความคิดเห็น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้

1. เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลในการลงพื้นที่ศึกษา

1.1 แบบบันทึกข้อมูลและรูปภาพลักษณะของอัตลักษณ์จิตกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” ในจังหวัดขอนแก่น โดยเครื่องมือแบ่งได้เป็น 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน

ประเด็นที่ 2 เก็บรวบรวมข้อมูลในประเด็นของลักษณะทางทัศนศิลป์ที่ปรากฏ เรื่องราววรรณกรรม และจุดเด่นของอัตลักษณ์ฮูปแต้มในแต่ละชุมชน

ประเด็นที่ 3 ลักษณะของทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏภายในชุมชน

2. เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

2.1 แบบสัมภาษณ์สำหรับเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด 4 ชุด

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ชุมชน

ชุดที่ 3 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน

ชุดที่ 4 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตกรรมฮูปแต้มอีสาน

โครงสร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแบ่งได้เป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน แนวทางในการจัดการเรียนรู้ในชั้นตอนต่าง ๆ ชั้นตอนการดึงอัตลักษณ์ชุมชนหรือทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ต่อยอดในการออกแบบ แนวทางการสอนที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ข้อคำถามที่มีลักษณะปลายเปิด (Open-Ended)

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนา
นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์สู่ป้อม
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

3. เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

3.1 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อนวัตกรรมการสอน
การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์สู่ป้อม สำหรับนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี โดยใช้แบบตรวจสอบรายการ (Check list) ซึ่งแบ่งประเด็นคำถาม
ออกเป็นด้านต่าง ๆ ทั้งหมด 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้
3) ด้านสื่อการเรียนรู้ และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยแบบประเมินความพึงพอใจ
ผู้เรียนแบ่งได้เป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการสอน

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3.2 นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์
สู่ป้อม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งมีลักษณะเป็นแผนการจัดการเรียนรู้
และสื่อการเรียนรู้ โดยแผนจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยทั้งหมด 4 แผน แผนละ
2 ชั่วโมง/ครั้ง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเก็บ
รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อประยุกต์ออกแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดย
ใช้อัตลักษณ์สู่ป้อม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.1 เก็บข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นดังนี้

- 1) รูปแบบการสอนที่เน้นการแก้ปัญหา
- 2) การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
- 3) กระบวนการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม
- 4) การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- 5) อัตลักษณ์สู่ป้อม
- 6) แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน

จากนั้นนำข้อมูลจากการศึกษามาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อหารูปแบบเบื้องต้นในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจชุมชน 4 ชุมชน ประกอบด้วย 1) ฮูปแต้มวัดสวนวาริพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง 2) ฮูปแต้มวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี 3) ฮูปแต้มวัดมัชฌิมวิทยาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง 4) ฮูปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูม

1.2.1 ใช้แบบบันทึกข้อมูลและรูปภาพลักษณะของอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” ในจังหวัดขอนแก่น โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในประเด็นของลักษณะทางทัศนศิลป์ที่ปรากฏ เรื่องราววรรณกรรม และจุดเด่นของอัตลักษณ์ฮูปแต้มในแต่ละชุมชน แล้วนำข้อมูลมาจัดจำแนกและสรุปจุดเด่น ความแตกต่างของอัตลักษณ์ฮูปแต้มตลอดจนทุนทางวัฒนธรรมในแต่ละชุมชน

1.3 เก็บข้อมูลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ฮูปแต้ม โดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 3 ท่าน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 3 ท่าน
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมฮูปแต้มอีสาน จำนวน 3 ท่าน

โดยดำเนินการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ แล้วส่งจดหมายรับรองจากทางมหาวิทยาลัยเพื่อทำการติดต่อนัดหมายวันที่ เวลา และสถานที่ในการให้ข้อมูลตามความสะดวกของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นทำการนัดหมายเพื่อดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยการใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำแบบสัมภาษณ์แต่ละท่านมาสรุป วิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการพัฒนานวัตกรรม

การวิจัยระยะที่ 2 ระยะการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.1 นำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาออกแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยการนำข้อมูลจากการรวบรวมวิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสาร การลงพื้นที่ศึกษาฮูปแต้ม และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นำมาออกแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้

อัตลักษณ์อุปถัมภ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยนวัตกรรมการสอนครั้งนี้มีลักษณะเป็น
แนวทางจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนการสอนและสื่อประกอบการเรียนรู้

การวิจัยระยะที่ 3 ระยะทดสอบคุณภาพนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
โดยใช้อัตลักษณ์อุปถัมภ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

3.1 ผู้วิจัยนำนวัตกรรมการสอนไปประเมินตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยวิธีการ
ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความครอบคลุมของเนื้อหา (IOC) โดยกำหนดค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป
จะถือว่าผ่านเกณฑ์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 1 ท่าน
- 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 1 ท่าน
- 3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน จำนวน 1 ท่าน

3.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองใช้นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์
ชุมชนจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจผู้เรียนต่อ
นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการดำเนินการทดลองมาวิเคราะห์ในเชิงปริมาณ
และเชิงคุณภาพ ในเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยการใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์โดยการสรุปรายความเรียง โดยมีรายละเอียด
การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารปฐมภูมิ (Primary source) วิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลจาก
การศึกษาเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และวิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิตและมหาบัณฑิต
โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ กระบวนการสอนที่เน้นการแก้ปัญหา รูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หลักการ
ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน การสกัดอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรม การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน จิตกรรมอุปถัมภ์อีสาน เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวนี้มาสรุปวิเคราะห์
และสังเคราะห์สู่การพัฒนานวัตกรรมการ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 4 ด้าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญด้าน
การจัดรูปแบบการเรียนการสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตกรรมอุปถัมภ์อีสาน ทั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล
ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาแล้วนำเสนอตารางประกอบความเรียง

3. การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม จากเครื่องมือแบบบันทึกข้อมูลและรูปภาพลักษณะของอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ธูปแต้มอีสาน” ในจังหวัดขอนแก่น โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการสังเกตในรูปแบบตารางสรุปประกอบความเรียง และตารางสรุปภาพถ่ายลักษณะธูปแต้มในแต่ละชุมชน

4. การวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินคุณภาพนวัตกรรม จากการตรวจสอบเนื้อหา ความเหมาะสมของกิจกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน

5. การวิเคราะห์ผลจากการทดสอบกิจกรรม ผู้วิจัยนำนวัตกรรมที่ผ่านการพัฒนาตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสมแล้ว ไปทดลองจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ทั้งหมด 4 ครั้ง หลังจากนั้นทำการสอบถามความพึงพอใจและความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ จากนั้นนำเสนอผลการทดลอง โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล และค่าสถิติต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปช่วยในการวิจัยครั้งนี้ โดยสถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. การหาค่าร้อยละ

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนคำตอบทั้งหมด} \times 100}{\text{จำนวนผู้ตอบ}}$$

2. ค่าเฉลี่ย หมายถึง ค่าที่ได้จากผลรวมของข้อมูลทั้งหมด หารด้วยจำนวนข้อมูลทั้งหมด

$$\text{สูตร } \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X}	คือ ค่าเฉลี่ย
$\sum X$	คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N	คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) หรือ S.D. คือ ค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของข้อมูล กับค่าเฉลี่ยของข้อมูลชุดนั้น

$$\text{สูตร S.D.} = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{N-1}}$$

S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

\bar{X} คือ ส่วนเบี่ยงเบนของข้อมูลจากค่าเฉลี่ย

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

4. ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (Item Objective Congruence: IOC)

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

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนจากผู้ทรงคุณวุฒิทุกคน

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบของอัตลักษณ์งานจิตรกรรมอุปแต้มในจังหวัดขอนแก่น และเพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์อุปแต้มอีสาน ได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมอุปแต้มอีสานในจังหวัดขอนแก่น

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และการประเมินรับรองนวัตกรรมการ

ตอนที่ 1 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมอุปแต้มอีสานในจังหวัดขอนแก่น

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อศึกษาอุปแต้มอีสานทั้งหมด 4 ชุมชน ในจังหวัดขอนแก่น ดังนี้

1. อุปแต้มวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี
2. อุปแต้มวัดสวนวาริพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง
3. อุปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูณ และ
4. อุปแต้มวัดมัชฌิมวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน

ซึ่งการลงศึกษาพื้นที่ครั้งนี้ได้ใช้เครื่องมือ แบบบันทึกข้อมูลและรูปภาพลักษณะของอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” ในจังหวัดขอนแก่น สามารถสรุปผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ของอุปแต้มในแต่ละชุมชน ดังต่อไปนี้

1.1 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์อุปแต้มวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี

ชุมชนบ้านสาวะถี อำเภอ เมืองขอนแก่น เป็นที่ตั้งของวัดไชยศรี ซึ่งเป็นชุมชนที่ให้ความสำคัญกับอุปแต้มเป็นอย่างมากและส่งเสริมให้อุปแต้มวัดไชยศรีเป็นสถานที่ดึงดูดเยาวชนและนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ สถานที่โดยรอบสมัยยังได้ถูกพัฒนาเพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้และจุดศูนย์กลางในการจัดงานและประเพณีต่าง ๆ ของชุมชน ทั้งนี้ยังได้มีการหยิบยกตัวละครและเนื้อหาวรรณกรรมจากอุปแต้มอย่างเรื่องสังข์ศิลป์ชัย (สินไซ) ไปบูรณาการเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา ในสถานศึกษา การแสดงละคร ตลอดจนการพัฒนาชุมชนในมิติอื่น ๆ สามารถสรุปผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์อุปแต้มวัดไชยศรี ดังนี้

1.1.1 ผลการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี นำเสนอตามตารางที่

4 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4 สรุปผลรูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี

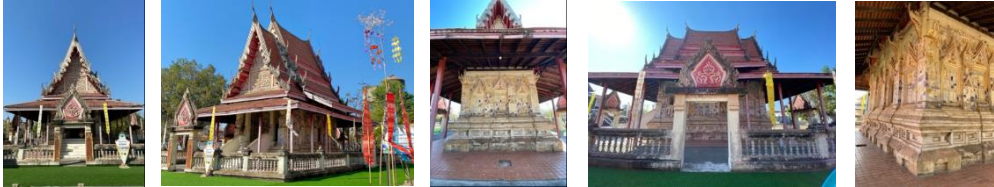



ลักษณะทางทัศนศิลป์ของจิตรกรรม			เนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรม	จุดเด่นเฉพาะของจิตรกรรมสถาปัตยกรรม
ลักษณะการวาดการจัดองค์ประกอบ	ลักษณะของรูปร่างรูปทรง	รูปแบบของการใช้กลุ่มสีหรือคู่สี		
มีการเขียนภาพที่ค่อนข้างแน่นไม่เว้นแม้แต่ช่องมุมหรือบริเวณกรอบหน้าต่าง เน้นการเขียนภาพตัวละครที่มีขนาดใหญ่โตกว่าความเป็นจริงมากกว่าภาพฉากหรือสถานที่ ไม่ได้คำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบหรือมิติแสงเงา มีการวาดกระจายอยู่ในบริเวณพื้นที่ว่างต่าง ๆ เต็มพื้นที่ทั้งผนังด้านนอกและผนังด้านในของตัวลิมถึงแม้จะมีการลำดับภาพและเรื่องราวที่ไม่ต่อเนื่องกันแต่ช่างแต้มได้ใช้การบรรยายภาพด้วยภาษาไทยน้อยประกอบ	มีการเขียนรูปร่างอย่างง่ายและใหญ่โตกว่าความเป็นจริง ภาพส่วนใหญ่เน้นการเดินทางผจญภัยของสินไชและการสู้รบกับยักษ์ในด้านต่าง ๆ ดังนั้น จึงทำให้สถาปัตยกรรมวัดไชยศรีมีภาพยักษ์ที่มีลักษณะที่หลากหลายมากกว่าสถานที่อื่น ๆ ทั้งในด้านของขนาดการทำทาง ตลอดจนการจัดวาง โดยสีที่นิยมใช้มากที่สุดคือการลงสีน้ำเงิน เหลือง บนพื้นผนังสีขาว	ช่างแต้มใช้สีขาวทารองพื้นก่อนร่างภาพ จากนั้นระบายด้วยสีฝุ่นวรรณะเย็น ได้แก่ คราม เหลือง เขียว น้ำตาล และดำ ซึ่งสีที่ปรากฏพบและเป็นเอกลักษณ์ส่วนใหญ่จะเป็นสีคราม และสีเหลือง	- พุทธประวัติ - ไตรภูมิ - วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย หรือ สินไช - สถาปัตยกรรมลำดับภาพและเรื่องราวที่ไม่ต่อเนื่องกัน วาดกระจายในพื้นที่ว่างบริเวณต่าง ๆ	ภาพวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องสินไชที่มีการแสดงเนื้อหาอย่างครบถ้วนสมบูรณ์มากที่สุดที่ยังหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีรูปร่างและการจัดวางของภาพยักษ์ที่มีเอกลักษณ์ทำทางต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยภาพหรือฉากที่สำคัญที่มักจะถูกนำไปใช้ในการเผยแพร่ เช่น ภาพยักษ์ในทำทางต่าง ๆ ภาพการต่อสู้ของสินไชและลายคลื่นน้ำ เป็นต้น

1.1.2 ผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสถาปัตยกรรมวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี

ผู้วิจัยได้ศึกษาและเก็บบันทึกภาพสถาปัตยกรรมวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี นำเสนอตามตารางที่

5 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 5 สรุปผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสุปแต้มวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี

หัวข้อ	รูปภาพสุปแต้ม
รูปแบบของลิม	
ลักษณะสุปแต้ม	<p>ภายนอกลิม</p> 
	<p>ภายในลิม</p> 
ตัวอย่างภาพที่เป็นเอกลักษณ์	

จากการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์สุปแต้มวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี สรุปได้ว่า สุปแต้มวัดไชยศรี มีรูปแบบการเขียนอย่างอิสระ ให้ความรู้สึกสนุกและยืดหยุ่น ไม่เคร่งครัดในการจัดองค์ประกอบ ซึ่งเป็นธรรมชาติของฝีมือช่างแบบท้องถิ่น เน้นการเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับวรรณกรรมเรื่อง สังข์ศิลป์ชัย หรือสินไซ เป็นเนื้อเรื่องหลัก รูปภาพที่ปรากฏจึงเป็นการผจญภัยของสินไซและสังข์ในตำนานต่าง ๆ สิที่นิยมใช้ คือ คู่สี่ครามและน้ำเงิน ระบายลงบนพื้นผนังสีขาวสว่าง ภาพมีการสอดแทรกลักษณะที่สะท้อนถึงสภาพสังคม วัฒนธรรม หรือวิถีชีวิตของชาวอีสาน เช่น ภาพทหารตะวันตก ภาพเครื่องแต่งกายของหญิงชาวอีสาน หรือภาพผู้ชายเป่าแคน เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยได้พบข้อสังเกตอื่น ๆ คือ สุปแต้มวัดไชยศรีแตกต่างจากสถานที่อื่นโดยตัวผนังของลิมมีการประดับภาพปูนดำและกรอบของประตูหน้าต่างในบางบริเวณ ดังนั้น

จึงทำให้ผนังของสิมเกิดระดับที่สูงต่ำลดหลั่นกัน ไม่ราบเรียบเหมือนตัวอาคารในสถานที่อื่น ๆ จากลักษณะโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมนี้เองทำให้ช่างแต้มได้ระบายสีลงไปในซอกมุมและเหลี่ยมมุมต่าง ๆ ส่งผลทำให้รูปแต้มวัดไชยศรีมีการเขียนรายละเอียดที่แน่นในทุกพื้นที่ว่าง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์แตกต่างจากสถานที่อื่น

1.2 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์รูปแต้มวัดสวนวาริพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง

ชุมชนบ้านหัวหนอง อำเภอบ้านไผ่ เป็นที่ตั้งของวัดสวนวาริพัฒนาราม ในอดีตพื้นที่ชุมชนมีหนองน้ำขนาดใหญ่อยู่ต้นหมู่บ้าน ซึ่งชาวบ้านในพื้นที่ เรียกกันว่า "ชลประทานหัวหนอง" จากนั้นคำว่า หัวหนอง จึงถูกนำมาใช้ตั้งเป็นชื่อ "ชุมชนบ้านหัวหนอง" ในปัจจุบัน นอกจากนี้ในชุมชนมีวัดสวนวาริพัฒนารามเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญแห่งหนึ่ง ซึ่งเดิมชื่อวัดขนวน เพราะมีต้นขนวนอยู่ภายในวัด เมื่อเวลาผ่านไปจึงเพี้ยนจาก "ขนวน" มาเป็น "สวนวน"

ชุมชนบ้านหัวหนองเป็นชุมชนที่มีการทำเกษตรกรรมทั่วไป แต่นอกจากนี้ด้วยสภาพพื้นที่ที่ดินมีความเค็ม จึงเกิดภูมิปัญญาในการต้มเกลือในฤดูแล้ง เรียกว่า การทำเกลือสินเธาว์ หรือเรียกอีกชื่อว่า "บ่อเกลือ" และด้วยสภาพพื้นที่ดินเค็มจึงเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผนังของสิมวัดสวนวาริพัฒนารามเกิดการผุกร่อนอย่างรวดเร็ว เป็นผลให้รูปแต้มเกิดการลบเลือนตามไปด้วย วัดสวนวาริพัฒนารามมีลักษณะของตัวละครที่โดดเด่น เช่น สังข์ สินไซ หรือสีโห ทำให้หน่วยงานภาครัฐได้หยิบยกตัวละครไปต่อยอดในการพัฒนาเมืองขอนแก่นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สินไซเกม ประติมากรรมยอดเสาไฟฟ้ารูปสีโห เป็นต้น จากการลงพื้นที่ศึกษา สามารถสรุปผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์รูปแต้มวัดสวนวาริพัฒนาราม ดังนี้

1.2.1 ผลการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรม ชุมชนบ้านหัวหนอง

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรม ชุมชนบ้านหัวหนอง นำเสนอตามตารางที่ 6 ดังรายละเอียดต่อไปนี้





ตารางที่ 6 สรุปผลรูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรม ชุมชนบ้านหัวหนอง

ลักษณะทางทัศนศิลป์ของจิตรกรรม			เนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรม	จุดเด่นเฉพาะของจิตรกรรมสถาปัตยกรรม
ลักษณะการวาดการจัดองค์ประกอบ	ลักษณะของรูปร่างรูปทรง	รูปแบบของการใช้กลุ่มสีหรือคู่สี		
<p>สถาปัตยกรรมมีลักษณะการเขียนภาพที่เน้นการใช้เส้นหรือตัดเส้นด้วยสีคราม ไม่ได้คำนึงถึงเรื่องแสงเงาและระยะมิติใกล้-ไกลของภาพ จึงทำให้ภาพรวมมีลักษณะแบน ภาพเนื้อหาหลักส่วนใหญ่ถูกวาดไว้บนเส้นฐานในบริเวณด้านบนของผนัง ทั้งด้านนอกและด้านใน ส่วนบริเวณอื่น ๆ ด้านล่างจะมีการใช้ลวดลายต่าง ๆ ในการประดับ เช่น ลายเถา ลายก้านขด เป็นต้น ในด้านของรูปแบบการวาดลายเส้น หรือตัวละครให้ความรู้สึกสนุกสนานคล้ายกับการวาดภาพการ์ตูนภาพประกอบ</p>	<p>มีการเขียนภาพตัวละคร คน สัตว์หิมพานต์ สถานที่ หรือต้นไม้ที่สนุกสนานและมีความหลากหลายแปลกตา ท่วงท่าของคนมีลักษณะหันข้างคล้ายกับการเขียนในยุคอียิปต์ เห็นด้านข้างระนาบเดียว มีกลุ่มตัวละครที่โดดเด่นจากเรื่องสินไซ คือ สินไซ สีโห ยักษ์ งูชวง ครุฑ นางกนิณี และตัวละครสัตว์ต่าง ๆ โดยวัดสุนนวาริพัฒนารามมีรูปแบบการเขียนลวดลายและธรรมชาติที่หลากหลายแตกต่างกัน เช่น ลายเถา ก้านขด ต้นไม้รูปทรงต่าง ๆ ไซดหิน โดยลวดลายของเถาหรือดอกไม้จะมีลักษณะพันเกี่ยวสอดร้อยกันอย่างพริ้วไหวและอ่อนช้อย</p>	<p>ช่างแต้มใช้สีพื้นหลังขาวที่มีความสว่าง ในด้านของตัวละครที่ใช้คือ สีคราม สีเหลือง สีน้ำตาล สีเขียว ซึ่งจะนิยมใช้สีครามในการเขียนตัวละครอีกทั้งใช้ตัดเส้นวัตถุและเส้นแบ่งฉาก ในด้านของธรรมชาติ แวดล้อม ใบไม้ หรือไซดหินจะเน้นการใช้สีคราม เขียว และดำ</p>	<p>- พระเวสสันดรชาดก - ไตรภูมิ - วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องสังข์ศิลป์ชัย หรือสินไซ - ช่างแต้มจัตวาทะ เนื้อหาเรื่องราวพระเวสสันดรชาดกไว้ด้านในของสิมส่วนผนังด้านนอกเป็นเรื่องสินไซ (สังข์ศิลป์ชัย)</p>	<p>ความหลากหลายของรูปร่างตัวละครที่อยู่ในฉากการผจญภัยต่าง ๆ เช่น ฉากสินไซต่อสู้กับช่าง หรือต่อสู้กับงูชวง โดยช่างแต้มวัดสุนนวาริพัฒนารามนิยมใช้สีครามในการตัดเส้นวัตถุต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีลวดลายพรรณไม้ที่พลิ้วไหวสอดคล้องกันเป็นเครือเถาและตัวละครสัตว์หิมพานต์รูปร่างแปลกประหลาดมากมาย</p>

1.2.2 ผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสุปแต่ัมวัดสนวนวารีพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง

ผู้วิจัยได้ศึกษาและเก็บบันทึกภาพสุปแต่ัมวัดสนวนวารีพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง นำเสนอตามตารางที่ 7 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 7 สรุปผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสุปแต่ัมวัดสนวนวารีพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง

หัวข้อ	รูปภาพสุปแต่ัม
รูปแบบของลิม	
ลักษณะสุปแต่ัม	<p>ภายนอกลิม</p> 
	<p>ภายในลิม</p> 
ตัวอย่างภาพที่เป็นเอกลักษณ์	

จากการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์สุปแต่ัมวัดสนวนวารีพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง สรุปได้ว่า สุปแต่ัมวัดสนวนวารีพัฒนาราม มีลักษณะการเขียนที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนภาพประกอบ โดยมีการเขียนตัวละคร คน สัตว์หิมพานต์ สถานที่ หรือต้นไม้ที่สนุกสนานและมีความหลากหลายแปลกตา ไม่นั้นเรื่องการเขียนมิติแสงเงา ทำให้ภาพมีลักษณะแบนราบ สีที่ใช้คือสี คราม เหลือง น้ำตาล เขียว ระบายลงบนพื้นหลังสีขาวสว่าง ซึ่งจะนิยมใช้สีครามในการเขียนตัวละครอีกทั้งใช้ตัดเส้นวัตถุและเส้นแบ่งฉาก ลักษณะของต้นไม้จะมีการแต้มสีเป็นจุด ๆ รวมกันเป็นพุ่มหรือบ้างก็วาดคล้ายกับรูปทรงของ

ก้อนเมฆ ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ คือ ลายก้านขดที่มีการผูกร้อยลวดลายคล้ายกับการเลื้อยของเถาพรรณไม้ ในด้านของเนื้อหาวรรณกรรมโดยส่วนมากนิยมเขียนเรื่องพระเวสสันดรและสินไซ ทั้งนี้ช่างแต้มได้สอดแทรกรายละเอียดที่แสดงถึงวิถีชีวิต สภาพสังคม ความเชื่อและประเพณีของชาวอีสานผ่านรูปแต้มด้วย เช่น ลักษณะบ้านเรือนแบบอีสาน เครื่องแต่งกายชาวบ้าน การละเล่นเครื่องดนตรีอีสาน ต้นไม้ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยได้พบข้อสังเกตอื่น ๆ คือ รูปแต้มวัดสวนวาริพัฒนารามมีสภาพที่ค่อนข้างเสื่อมโทรม เนื่องจาก ปัจจัยทางธรรมชาติที่มาจากสภาพดินเค็มในพื้นที่ ส่งผลทำให้อิฐและผนังของสิมเกิดการผุกร่อนเสียหาย ซึ่งทำให้รูปแต้มถูกลบเลือนและเสียหายตามไปด้วย

1.3 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์รูปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคุณ

ชุมชนบ้านวังคุณ อำเภอหนองสองห้อง เป็นที่ตั้งของวัดสระบัวแก้ว โดยชุมชนอยู่ใกล้บริเวณรอยต่อระหว่างจังหวัดขอนแก่นและนครราชสีมา เป็นชุมชนเก่าแก่อายุกว่า 100 ปี โดยในอดีตชาวบ้านได้อพยพถิ่นฐานมาจากจังหวัดร้อยเอ็ดและบุรีรัมย์ จนกระทั่งมาพบสถานที่ที่มีแหล่งน้ำขนาดใหญ่และดงต้นคูณที่มีดอกออกเหลืองอร่าม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ ชาวบ้านจึงตั้งหลักปักฐานและเป็นที่มาของชื่อชุมชน “บ้านวังคุณ” ในปัจจุบัน

สภาพที่ตั้งชุมชนมีความเงียบสงบห่างไกลจากอำเภอเมืองขอนแก่น ท้ายหมู่บ้านมีหนองน้ำขนาดใหญ่ที่เต็มไปด้วยบัวหลวงประกอบกับที่วัดได้มีการขุดดินไปสร้างสิม ปัจจุบันกลายเป็นสระน้ำ จึงเกิดการเรียกชื่อวัดว่า “วัดสระบัวแก้ว” เป็นต้นมา นอกจากนี้ในชุมชนมีการจัดฐานการเรียนรู้จากภูมิปัญญาชุมชนออกเป็นฐานต่าง ๆ ดังนี้ พิพิธภัณฑวัดสระบัวแก้ว ฐานจักสาน ฐานกลุ่มทอผ้าไหม ฐานกลุ่มทอเสื่อกก เพื่อรองรับการท่องเที่ยววิถีชุมชน จากการลงพื้นที่ศึกษา สามารถสรุปผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์รูปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคุณ ดังนี้

1.3.1 ผลการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคุณ

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคุณ นำเสนอตามตารางที่ 8 ดังรายละเอียดต่อไปนี้





ตารางที่ 8 สรุปผลการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคุณ

ลักษณะทางทัศนศิลป์ของจิตรกรรม			เนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรม	จุดเด่นเฉพาะของจิตรกรรมสถาปัตยกรรม
ลักษณะการวาดการจับองค์ประกอบ	ลักษณะของรูปร่างรูปทรง	รูปแบบของการใช้กลุ่มสีหรือคู่สี		
ลักษณะการวาดแบบพื้นบ้านและมีการใช้สีจากธรรมชาติ มีการเขียนภาพทั้งด้านในและด้านนอกของสิม โดยผนังทั้งด้านนอก และ ด้านใน มีรายละเอียดที่แตกต่างกันทั้งเทคนิคและรูปแบบ โดยผนังด้านนอกจะใช้เสาดิตผนังเป็นตัวแบ่งห้องภาพ มีการแบ่งเรื่องราวออกเป็นตอน ๆ คั่นภาพโดยใช้เส้นแถบ แม่น้ำ หรือรั้วกำแพงเป็นเส้นแบ่งฉากคล้ายเส้นสีนเทา มีการเขียนภาพแบบแบนไม่มีระยะตื้นลึกของภาพ ส่วนผนังด้านในมีการเขียนไว้บริเวณด้านบนของกรอบหน้าต่างขึ้นไปจนสุดผนังด้านบนโดยใช้ขนาดของภาพหรือตัวละครขนาดใหญ่กว่าผนังด้านนอก	มีการเขียนตัวละคร คนสัตว์หิมพานต์ สถานที่ ต้นไม้ อย่างหลากหลาย รูปภาพและฉากต่าง ๆ สะท้อนถึงความ เป็นอีสานได้อย่างชัดเจน เช่น เครื่องแต่งกายแบบอีสาน สถานที่สำคัญ ประเพณี วิถี น ธรรมอีสาน แต่ในภาพรวมจะไม่เน้นมิติของตัวภาพและฉาก มีลักษณะแบน ในด้านลวดลายที่ปรากฏ นิยมใช้ลายก้านขดและลายดอกไม้ประดับอยู่บริเวณข้างประตูและบริเวณเสา นอกจากนี้ยังมีเทคนิคการเขียนต้นไม้ ใบไม้ ที่หลากหลายไม่ซ้ำกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดต้นไม้แบบเป็นทรงพุ่ม หรือการใช้พู่กันแตะ ๆ โดยใช้สี 2-3 สี	ช่างแต้มเน้นบรรยากาศพื้นหลังของภาพที่ขาวสว่าง เหมือนกับสถาปัตยกรรมพื้นบ้านในสถานที่อื่น ๆ ผนังด้านนอกเน้นการใช้สีคราม เหลือง เขียว น้ำตาล ดำ และนิยมใช้สีเหลืองหรือสีขาวในการเขียนสีผิวของตัวละคร จากนั้นจึงตัดเส้นรอบนอกด้วยสีเข้ม สำหรับผนังด้านในมีการรองพื้นด้วยสีขาว เช่นเดียวกันแต่จะเน้นการใช้สีที่มีวรรณะร้อน อย่างสีแดง และสีเหลืองเข้ามาเพิ่มเติม	- ผนังด้านนอก เรื่อง พระลัก-พระราม (ฉบับลาว) และภาพฉากที่แสดงถึงประเพณีและวิถีชีวิต - ผนังด้านในจะเป็นเรื่อง พุทธประวัติและวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องสินไซประกอบเล็กน้อย	วัดสระบัวแก้วมีรูปร่างตัวละครและฉากต่าง ๆ ที่ค่อนข้างหลากหลาย อิริยาบถ สะท้อนถึงสภาพสังคมวิถีชีวิตของชาวอีสานในอดีตได้อย่างชัดเจน ซึ่งจากการสังเกตลักษณะของตัวละครที่เป็นตัวพระหรือชาวบ้านมีความอ่อนช้อย ปรวิ ไหว มากกว่าสถานที่อื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีการใช้สีเขียวเทอร์คอยซ์ในการระบาย จึงทำให้มีสีสันที่แปลกตาและน่าสนใจเป็นพิเศษ

1.3.2 ผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพรูปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคุณ

ผู้วิจัยได้ศึกษาและเก็บบันทึกภาพรูปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคุณ นำเสนอตามตารางที่ 9 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 9 สรุปผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพรูปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคุณ

หัวข้อ	รูปภาพรูปแต้ม
รูปแบบของลิม	
ลักษณะ รูปแต้ม	<p>ภายนอกลิม</p> 
	<p>ภายในลิม</p> 
ตัวอย่างภาพที่เป็นเอกลักษณ์	

จากการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์รูปแต้มวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคุณ สรุปได้ว่า รูปแต้มวัดสระบัวแก้วมีรายละเอียดที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพคน สัตว์ ธรรมชาติ หรือลวดลายประดับ มีรูปแบบการวาดแบบพื้นบ้าน ไม่เคร่งครัดในเรื่องแสงเงาหรือมิติของภาพ ช่างแต้มแบ่งเรื่องราวออกเป็นตอน ๆ โดยมีแถบหรือแม่น้ำเป็นเส้นแบ่งเรื่องคล้ายเส้นสินเทา เน้นบรรยากาศพื้นหลังของภาพที่ขาวสว่าง มีการใช้สีคราม เหลือง เขียว น้ำตาล ดำ และนิยมใช้สีเหลืองหรือสีขาวในการเขียนสี

ผิวของตัวละครจากนั้นจึงตัดเส้นรอบนอกด้วยสีเข้ม วรรณกรรมที่ปรากฏ คือ พุทธประวัติ สิ้นไซ (เฉพาะบางตอนเท่านั้น)พระรามชาดก และภาพกากที่แสดงถึงวิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรมของชาวอีสานได้อย่างชัดเจน เช่น พิธีกรรมฮตสรง การเป่าแคนร้องรำทำเพลง เครื่องแต่งกายแบบอีสาน สัตว์ในท้องถิ่น เครื่องแต่งกายของทหารแบบตะวันตก พระธาตุรูปแบบอีสาน เป็นต้น ในด้านของลวดลายนิยมใช้ลายก้านขดและลายดอกไม้พรรณไม้ประดับอยู่บริเวณข้างประตูและบริเวณเสานอกจากนี้ สำนักศิลปากรที่ 8 ขอนแก่น ได้กล่าวว่า ฐานแปดมวัดสระบัวแก้วผนังด้านนอกและด้านในมีรายละเอียดที่แตกต่างกันทั้งในด้านเทคนิคและรูปแบบ และเขียนโดยช่างแต้มหลายคน ได้แก่ จารย์จี จารย์ทองมาจารย์น้อย บ้านโศกธาตุ และจารย์พรหมา จากอำเภอลำปำ จัหวัดมหาสารคาม

1.4 ผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ฐานแปดมวัดมัชฌิมวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน

ชุมชนบ้านลาน อำเภอบ้านไผ่ เป็นที่ตั้งของวัดมัชฌิมวิทยาราม หรือที่รู้จักกันในชื่อ วัดบ้านลาน ในอดีตประชาชนอพยพถิ่นฐานมาจากอำเภอยักษ์ภูมิ จังหวัดมหาสารคาม ชื่อของชุมชนในอดีตมีที่มาจาก ในอดีตพื้นที่แห่งนี้มีความอุดมสมบูรณ์และทำการปลูกข้าวมากมาย ชาวบ้านในพื้นที่ได้ทำลานนวดข้าวขนาดใหญ่ เวลาต่อมาจึงมีผู้อพยพเข้ามาตั้งบ้านเรือนจำนวนมาก จนพื้นที่แห่งนี้จึงได้ชื่อว่า ชุมชน “บ้านลาน” มาจนถึงปัจจุบัน โดยบ้านลานเป็นชุมชนเกษตรกรรมที่เน้นการทำนาปลูกข้าวมาจากอดีต ชุมชนและวัดติดกับถนนใหญ่ มีวัดมัชฌิมวิทยาราม (วัดบ้านลาน) เป็นแหล่งท่องเที่ยวและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ของชุมชน นอกจากนี้ยังมีการนำวัสดุจากธรรมชาติในชุมชนมาแปรรูปสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ของชุมชน เช่น เสื้ออก จักสาน กล้วยตาก ผ้าไหมมัดหมี่ เป็นต้น

สิมวัดมัชฌิมวิทยาราม หรือวัดบ้านลาน มีสถาปัตยกรรมอีสานเป็นสิมหลังคาปีกนกครอบตัวอาคารนอกจากนี้ยังมีฐานแปดมอีสาน หรือจิตรกรรมฝาผนังอายุกว่า 100 ปี ที่เน้นการเขียนเรื่องพระเวสสันดรชาดกครอบตัวอาคาร นอกจากนี้ฐานแปดมวัดบ้านลานยังได้รับอิทธิพลการเขียนจิตรกรรมแบบภาคกลาง ซึ่งทำให้มีรูปแบบแตกต่างจากสถานที่อื่น ๆ สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ที่อัตลักษณ์ฐานแปดมวัดมัชฌิมวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน ดังนี้

1.4.1 ผลการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมชุมชนบ้านลาน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมชุมชนบ้านลาน นำเสนอตามตารางที่ 10 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

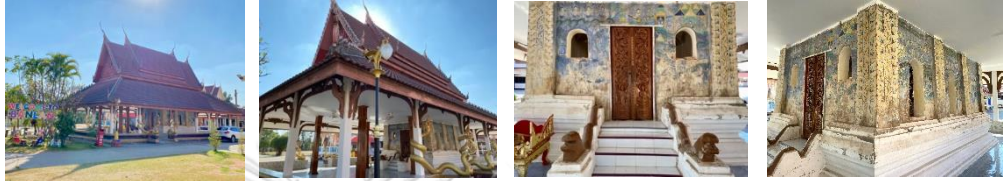



ตารางที่ 10 สรุปผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพสถาปัตยกรรมชุมชนบ้านลาน

ลักษณะทางทัศนศิลป์ของจิตรกรรม			เนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรม	จุดเด่นเฉพาะของจิตรกรรมสถาปัตยกรรม
ลักษณะการวาดการจัดองค์ประกอบ	ลักษณะของรูปร่างรูปทรง	รูปแบบของการใช้กลุ่มสีหรือคู่สี		
<p>สถาปัตยกรรมชุมชนบ้านลานมีรูปแบบการวาดแบบท้องถิ่น ช่างแต้มเขียนภาพเฉพาะผนังด้านนอก โดยลักษณะการวาดมีความคล้ายคลึงกับจิตรกรรมไทยในภาคกลางสังเกตจากมีลายก้านขดใบเทศบริเวณเสา และการเขียนรายละเอียดลายไทยของเครื่องทรงและอาคารสถานที่ นอกจากนี้ในแต่ละฉากจะมีการเขียนต้นไม้พรรณไม้หรือก้อนหินที่คั่นระหว่างฉากซึ่งหากมองโดยภาพรวมจะรู้สึกว่าเป็นเนื้อเรื่องเดียวกัน</p>	<p>มีการเขียนฉากและตัวละครเรื่อง พระเวสสันดรทั้งหมด 13 ทัศน์ ช่างแต้มให้ความสำคัญกับรายละเอียดของเครื่องทรงปรากฏพบตัวละครทหารและเครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงการแพร่เข้ามาของอิทธิพลตะวันตก สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ใบไม้ โขดหิน มีรูปแบบที่หลากหลายทั้งรูปร่างและการจัดวาง นอกจากนี้ภาพเขียนยังแฝงไว้ด้วยกลิ่นอายการเขียนแบบไทยประเพณี สังเกตจากการเขียนอาคารสถานที่พระราชวัง ตลอดจนการใช้ลวดลายไทยเข้ามาประยุกต์ บริเวณเสาแต่ละต้น</p>	<p>ภาพทั้งหมดเขียนด้วยสีฝุ่น วรรณะเย็น ประกอบด้วย สีครามและสีเขียว ใช้เขียนภาพสถาปัตยกรรม พื้นดินต้นไม้ และน้ำ อีกทั้งใช้สีดำในการเขียนภาพโขดหิน มีการเขียนภาพตัวละครและเครื่องทรงด้วยสีขาวและสีเหลืองทำให้ภาพตัวละครเกิดจุดเด่นขึ้นมาจากพื้นหลังสีคราม</p>	<p>- พระเวสสันดรชาดก 13 ทัศน์ โดยเริ่มต้นเนื้อเรื่องจากผนังฝั่งทิศตะวันออก (ทัศน์ทิศพร) วนไปทางด้านทิศเหนือ ทิศตะวันตก และสิ้นสุดที่ผนังฝั่งทิศใต้ (นครกัณฑ์) โดยในบางภาพมีตัวอักษรไทยและไทยน้อยกำกับอยู่</p>	<p>โดดเด่นในด้านของการเขียนเรื่องพระเวสสันดรชาดก โดยมีตัวละครที่เด่น ๆ คือ พระเวสสันดร นางมัทรีที่มีการวาดเครื่องทรงประดับสีเหลืองทอง ทำให้ตัวละครเด่นขึ้นมาจากฉากที่มีสีครามหรือน้ำเงิน นอกจากนี้วัดมณีนิรมิตวิหารชุมชนบ้านลานช่างแต้มได้ประยุกต์ลวดลายไทยอย่างลายกนกหรือลายก้านขดใบเทศเข้ามาประดับในบริเวณเสาและพื้นที่ต่าง ๆ</p>

1.4.2 ผลการศึกษาและเก็บบันทึกภาพstupamวัดมัจฉิมิวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน

ผู้วิจัยได้ศึกษาและเก็บบันทึกภาพstupamวัดมัจฉิมิวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน
นำเสนอตามตารางที่ 11 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 11 สรุปลักษณะการศึกษาและเก็บบันทึกภาพstupamวัดมัจฉิมิวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน

หัวข้อ	รูปภาพstupam
รูปแบบของสิม	
ลักษณะ stupam	<p>ภายนอกสิม</p>  <p>ภายในสิม (ภายในสิมไม่ปรากฏการเขียนstupam)</p> 
ตัวอย่างภาพที่ เป็นเอกลักษณ์	

จากการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์stupamวัดมัจฉิมิวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน สรุปลักษณะ stupam วัดมัจฉิมิวิทยาราม มีการใช้สีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากstupamในสถานที่อื่น ๆ คือ มีการลงสีบริเวณพื้นหลังที่ทับหน้าไปโนโทนสีคราม ฟ้า หรือเทา ซึ่งแตกต่างไปจากstupamสถานที่อื่น ๆ คือ จะเน้นการใช้พื้นหลังสีขาวหรือโทนสว่าง นอกจากนี้ลักษณะของstupamวัดมัจฉิมิวิทยารามยังมีความคล้ายคลึงกับจิตรกรรมไทยในภาคกลาง สังเกตจากมีการประยุกต์ใช้ลวดลายไทยบริเวณเสาที่มีลักษณะอ่อนช้อยพลิ้ว

ไหว มีการเขียนพื้นหลังที่มีสีค่อนข้างทึบและดูมีมิติมากขึ้น บรรยากาศโดยรวมของรูปแต่ัมจะเน้นใช้สีในโทนเย็น คือ สีคราม สีฟ้า สีเทา โดยนิยมใช้สีเหลืองสว่างเขียนอาคารสถานที่และเครื่องทรงของตัวละคร ทำให้ภาพเกิดจุดเด่นขึ้นมาจากพื้นหลังสีคราม ในด้านวรรณกรรมนิยมเขียนเรื่อง พระเวสสันดรชาดกเป็นหลัก โดยแต่ละฉากจะมีการเขียนต้นไม้พรรณไม้หรือก้อนหินที่คั่นระหว่างฉากซึ่งหากมองโดยภาพรวมจะรู้สึกว่าเป็นเนื้อเรื่องเดียวกัน

จากผลการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์รูปแต่ัมทั้ง 4 สถานที่ที่กล่าวมานี้ สามารถสรุปได้ว่า โดยภาพรวมมีลักษณะการเขียนแบบรูปแต่ัมกลุ่มพื้นบ้าน ช่างแต่ัมจะถ่ายทอดผลงานอย่างตรงไปตรงมา และเน้นความเรียบง่ายตามความเข้าใจของตนโดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ตามหลักองค์ประกอบศิลป์และเรื่องมิติของแสงเงา ซึ่งจะมีการจัดวางองค์ประกอบที่ไม่เคร่งครัด ช่างแต่ัมจะเน้นลงสีน้ำหนักในเฉพาะบริเวณหรือจุดที่สำคัญ ๆ มีการจัดวางโครงสร้างทั้งในรูปแบบการจัดภาพในแนวนอนและเขียนแบบเป็นกลุ่มภาพในฉากเดียวกัน บริเวณพื้นที่ว่างมีการสอดแทรกภาพ ลวดลายต่าง ๆ เช่น ต้นไม้ แม่น้ำ ธรรมชาติ ชาวบ้าน หรือสัตว์ต่าง ๆ เสริมไปกับเนื้อหาเรื่องราวหลัก นอกจากนี้เทคนิคในการเขียนภาพมีกลวิธีที่หลากหลาย เช่น การระบาย การจุดสี การกระทุ้ง หรือเขียนเส้นอย่างง่าย เป็นต้น ในด้านของการใช้สีนิยมเขียนโครงสีหลัก คือ สีในวรรณะเย็น ได้แก่ สีคราม สีน้ำเงิน ใช้สีเหลืองในจุดสำคัญ และใช้สีน้ำตาล สีดำ และสีเขียวในการระบายประกอบ สำหรับในด้านเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏผ่านงานจิตรกรรมนิยมเขียนเกี่ยวกับพุทธประวัติ พระเวสสันดรชาดก วรรณกรรมพื้นบ้านยอดฮิตอย่างเรื่องสินไซ (สังข์ศิลป์ชัย) และภาพฉากซึ่งเป็นภาพที่แสดงถึงวิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรม ตลอดจนสภาพสังคมของชาวอีสานในอดีต

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “รูปแต่ัมอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 12 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมรูปแต่ัมอีสาน เพื่อนำองค์ความรู้ไปวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “รูปแต่ัมอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถนำเสนอผลการศึกษาคำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน ดังต่อไปนี้

2.1 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่มีประสบการณ์ในการทำงานออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชน เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ และ ตอนที่ 2 ข้อคำถาม

ที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ซึ่งแบ่งประเด็นออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านแนวคิด 2. ด้านกระบวนการออกแบบ 3. ด้านการลงพื้นที่ชุมชน และ 4. ด้านแนวทางการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชนยุคใหม่ สามารถสรุปผลการศึกษา ดังนี้

สถานภาพทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 3 ท่าน พบว่า เป็นเพศหญิง 1 ท่าน และเพศชาย 2 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์และอาจารย์ ประสบการณ์ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ได้แก่ 15 ปี จำนวน 2 ท่าน และ 7 ปี จำนวน 1 ท่าน

2.1.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถสรุปตามตารางที่ 12 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 12 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
ด้านแนวคิด			
หลักการสำคัญในการออกแบบ	<p>- ผลิตภัณฑ์ชุมชนต้องคงอัตลักษณ์และสะท้อนถึงกลิ่นอายของแหล่งที่มาได้ โดยในแต่ละชุมชนจะมีอัตลักษณ์ที่แตกต่างเฉพาะตัวขึ้นอยู่กับสภาพพื้นที่ อิทธิพลและวัฒนธรรมที่ต่างกัน เช่น อาหาร ประเพณี วัฒนธรรม เครื่องแต่งกาย</p> <p>- การออกแบบต้องคำนึงถึงบริบทของพื้นที่ชุมชน ดังนี้</p> <p>1) เข้าใจทุนในชุมชนว่ามีสินทรัพย์ ทุนวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาใดที่โดดเด่น</p> <p>2) กำหนดเป้าหมายการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบดั้งเดิม ร่วมสมัย หรือรูปแบบเชิงนวัตกรรม</p> <p>3) เข้าใจกระบวนการออกแบบพื้นฐาน เช่น รูปแบบการใช้งาน</p>	<p>- ใช้แนวคิด PLC ประยุกต์กับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อเน้นให้เกิดกระบวนการคิดร่วมกันของคนในชุมชน เกิดการรวมกลุ่มพูดคุย และมีส่วนร่วมกัน</p> <p>- เน้นการส่งเสริมให้ชุมชนสามารถเรียนรู้ที่จะวิเคราะห์ชุมชนและดึงศักยภาพจากอัตลักษณ์ภายในท้องถิ่นนำมาต่อยอดสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ด้วยตนเอง</p>	<p>- คำนึงถึงต้นทุนของชุมชนทั้งหมด 3 ด้าน คือ 1) ด้านประวัติศาสตร์ 2) ด้านทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม และ 3) ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิต</p> <p>- พิจารณาองค์ประกอบของ DBM ประกอบด้วย 1) การออกแบบ (Design) เช่น วัสดุ โครงสร้าง ความสวยงาม เป็นต้น 2) องค์กร (Branding) ต้องสร้างแบรนด์สินค้าให้เกิดภาพจำ และ 3) การตลาด (Marketing) ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงลูกค้าและกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>- ออกแบบให้ร่วมสมัย โดย</p>

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
	รูปร่าง เทรนด์ ตลอดจกลุ่มเป้าหมายและตลาดคู่แข่ง		สามารถเข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันได้ เป็นผลิตภัณฑ์ Lifestyle
การกำหนดสภาพปัญหา/จุดเริ่มต้นในการออกแบบ	<p>- ศึกษาสินทรัพย์ที่อยู่ในชุมชนว่ามีอัตลักษณ์อะไรที่โดดเด่น น่าสนใจ เช่น อาหาร สถานที่ท่องเที่ยว ภูมิศาสตร์ หรือภูมิปัญญา เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์ศักยภาพและหาประเด็นหรือช่องว่างในการออกแบบ</p> <p>- สร้างเรื่องราว (Story telling) จากของดีหรือสิ่งที่ค้นพบ เช่น สิ่งบ่งชี้ในชุมชน คำขวัญ เป็นต้น</p>	<p>- ใช้แนวคิด Empathy ในการทำความเข้าใจผู้ซื้อและผู้ผลิตในด้านของผู้ผลิต นักออกแบบต้องทำความเข้าใจชุมชน เน้นค้นหาอัตลักษณ์และศักยภาพของชุมชน จากนั้นดึงออกมาต่อยอดในการออกแบบ และในด้านของผู้ซื้อ ควรทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปสู่การกำหนดสินค้าและหาตลาดรองรับ</p>	<p>- สำรวจทุนทางวัฒนธรรมที่มีในท้องถิ่น จากนั้นกำหนดทิศทางในการออกแบบ</p> <p>- ลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษาศักยภาพและขีดความสามารถในเชิงพาณิชย์ เพื่อให้ชุมชนสามารถเกิดการผลิตขายตัวเองได้อย่างยั่งยืน</p>
ขั้นตอนสำคัญ / จุดเน้นในการออกแบบ	<ol style="list-style-type: none"> 1) กำหนดกลยุทธ์แนวคิดในการสร้างอัตลักษณ์ภาพรวมของการออกแบบ 2) ประยุกต์ความรู้พื้นฐานของการออกแบบ เช่น รูปแบบ เทรนด์ รูปลักษณ์ 3) ระดมความคิด (Brainstorm) ร่วมกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง 4) นำเข้าสู่กระบวนการทดลองทำ 5) ทดสอบให้กับผลิตภัณฑ์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1) กำหนดโจทย์หลักของการออกแบบ 2) พัฒนาแบบร่วมกัน 3) ทดลอง/สร้างต้นแบบ 4) ถ่ายทอดและส่งต่อองค์ความรู้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1) เริ่มต้นจากการศึกษาสำรวจ ทุนทั้งหมดที่ปรากฏในชุมชน 2) กำหนดกลุ่มเป้าหมายและตลาดในการรองรับผลิตภัณฑ์ 3) ออกแบบให้ ตรงกลุ่มเป้าหมาย 4) ทดสอบตลาด 5) ปรับปรุงและต่อยอด

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
ปัญหาและอุปสรรคในการออกแบบ	<ul style="list-style-type: none"> - ผลิตภัณฑ์บางชนิดคนในชุมชนไม่สามารถผลิตซ้ำได้เอง ทำให้ไม่เกิดความยั่งยืน - วัสดุจากธรรมชาติบางชนิดในชุมชนต้องอาศัยฤดูกาลในการเก็บเกี่ยว 	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบที่ไม่สอดคล้องกับศักยภาพของชุมชน ส่งผลทำให้ต้นทุนสูง - ผู้คนไม่ซื้อ จึงไม่เกิดการผลิตจำหน่ายซ้ำ - ผลิตภัณฑ์ไม่มีผู้ซื้อ หรือออกแบบแล้วแต่ไม่สามารถหาตลาดมารองรับได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบที่ไม่สำเร็จเนื่องจากมุ่งเฉพาะผลงานสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว - ซึ่งผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงมิติของ Branding และ Business ควบคู่ไปด้วย
ด้านการลงพื้นที่ชุมชน			
แนวทางในการดึงอัตลักษณ์สู่การออกแบบ	<ul style="list-style-type: none"> - คัดเลือกจากสินทรัพย์ในชุมชนที่มีความโดดเด่น มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก ตำนาน เรื่องเล่า หรือสิ่งที่บ่งชี้ภายในชุมชน โดยจะคัดเลือกจากอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ก่อน เช่น วัสดุในชุมชน อาหาร หรือเครื่องแต่งกาย จากนั้นพิจารณาต่อว่าจะนำมาต่อยอดอัตลักษณ์หรือคลี่คลายออกมาในรูปแบบใดให้ผลงานยังคงกลิ่นอายของแหล่งที่มา 	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มต้นจากการเข้าไปร่วมพูดคุยกับคนในชุมชน เพื่อศึกษาข้อมูลของพื้นที่ และดึงศักยภาพหรืออัตลักษณ์ที่ชุมชนมีออกมา เช่น ลวดลายท้องถิ่น ภูมิปัญญา วิถีชีวิต เรื่องราว สิ่งของเครื่องใช้ในชุมชน อาหาร ลักษณะทางภูมิศาสตร์ ตลอดจนพืชหรือวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น หากชุมชนไม่มีอัตลักษณ์ที่เด่นชัดอาจจะพิจารณาจากสิ่งของรอบ ๆ ตัว ที่อยู่ในชีวิตประจำวันได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การดึงอัตลักษณ์จากชุมชนสามารถพิจารณาต้นทุนของชุมชนทั้ง 3 ด้าน ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1) ต้นทุนด้านประวัติศาสตร์ 2) ต้นทุนด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 3) ด้านศิลปวัฒนธรรม - ประเพณีวิถีชีวิต - จากนั้นกำหนดว่าต้องการต่อยอดในรูปแบบของท้องถิ่น รูปแบบร่วมสมัยหรือรูปแบบทันสมัย
การพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมกับปราชญ์หรือคนในชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - มีความจำเป็น เนื่องจากปราชญ์ชุมชนเปรียบเสมือนคัมภีร์ของชุมชน เป็นผู้รู้ในการถ่ายทอดภูมิปัญญาดั้งเดิมที่มีอยู่ อย่างมีความน่าเชื่อถือ - ทำหน้าที่พิจารณาความดั้งเดิมหรือกลิ่นอายของชุมชน นอกจากนี้ยังเป็นผู้เชื่อมโยงคุณค่าจากอดีตส่งต่อถึงปัจจุบัน 	<ul style="list-style-type: none"> - การพูดคุยกับปราชญ์หรือคนในชุมชน จะสร้างให้เกิดการคิดเห็นร่วมกัน เป็นขั้นตอนการสร้าง empathy ที่จะทำให้ผู้ออกแบบสามารถเข้าใจชุมชนในเชิงลึก และสามารถเข้าถึงอัตลักษณ์และศักยภาพของชุมชน 	<ul style="list-style-type: none"> - ปราชญ์ชุมชนเรียกได้ว่าเป็นผู้นำทางภูมิปัญญา เนื่องจากไม่มีใครเข้าใจท้องถิ่นได้ดีเท่ากับคนในพื้นที่ การทำงานร่วมกับคนในชุมชนจึงเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมและส่งเสริมการสร้าง ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
การเข้าถึงองค์ความรู้ของชุมชนในกรณีที่ไม่สามารถลงชุมชนได้	<ul style="list-style-type: none"> - สืบค้นจากแพลตฟอร์ม หรือ แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีความน่าเชื่อถือ - ใช้กระบวนการพูดคุยผ่านแอปพลิเคชัน Zoom ก่อนลงพื้นที่จริงในโอกาสที่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - เว็บไซต์ - การสอบถามออนไลน์ - สื่อจากแพลตฟอร์มออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> - สืบค้นองค์ความรู้จากฐานข้อมูลออนไลน์ - สอบถามผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย
ด้านแนวทางการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชนยุคใหม่			
ทิศทางการต่อยอดผลิตภัณฑ์ชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - ต่อยอดภูมิปัญญาอย่างร่วมสมัยตามยุคตามสมัยได้ ให้มีความสำคัญกับความสวยงามควบคู่กับหน้าที่การใช้ประโยชน์ และที่สำคัญที่สุด คือ “คงความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนได้” - คำนึงถึงการออกแบบอย่างยั่งยืน 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ความสำคัญกับความยั่งยืนในด้านของสิ่งแวดล้อม โดยการคัดสรรทรัพยากรที่นำมาใช้ให้สอดคล้องกับการผลิต เกิดความพอเพียงและยั่งยืนในบริบทท้องถิ่น - นอกจากคุณภาพหรือความสร้างสรรค์ของการออกแบบแล้วต้องกลับไปให้ความสำคัญในด้านความสุข (well-being) ของการเป็นอยู่ 	<ul style="list-style-type: none"> - นอกจากผลงานสร้างสรรค์แล้วต้องให้ความสำคัญของการตลาดและแบรนด์ด้วย - การสร้างให้เกิดคุณค่า หรือ Value creation ด้วย การคำนึงถึง ออกแบบให้มีคุณค่าของนวัตกรรม คุณค่าทางภูมิปัญญา การสร้างเรื่องราวและความคิดสร้างสรรค์ - ลดการใช้วัสดุหลัก และควรหาวัสดุเข้ามาทดแทน

จากตารางวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนสรุปได้ว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนต้องสามารถสะท้อนถึงกลิ่นอายและคงความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนไว้ได้ ผู้ออกแบบควรเข้าใจถึงศักยภาพต้นทุนของชุมชนหรือทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในพื้นที่ ทั้งด้านประวัติศาสตร์ ด้านทรัพยากรธรรมชาติ ด้านศิลปวัฒนธรรมประเพณีและวิถีชีวิต จากนั้นนำมาสกัดอัตลักษณ์ที่สามารถสื่อสารเรื่องราว (Storytelling) ก่อนจะนำเข้าสู่กระบวนการออกแบบที่เริ่มจากสภาพปัญหาหรือกำหนดโจทย์หลักนำไปสู่การออกแบบและพัฒนาาร่วมกับปราชญ์หรือคนในชุมชนเพื่อเป็นการตรวจสอบความตรงของอัตลักษณ์ดั้งเดิม ทั้งนี้ การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนควรต้องคำนึงถึงหลักการตลาดเพื่อต่อยอดสู่การขายจริง และหลักการออกแบบอย่างยั่งยืน เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบสามารถผลิตซ้ำต่อไปได้ เกิดการพึ่งพาตนเองในชุมชน และเรียนรู้ในการดึงศักยภาพและวัสดุในท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

2.2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ผลการศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีประสบการณ์การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับชุมชน เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ และ ตอนที่ 2 ข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ซึ่งแบ่งประเด็นออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านแนวคิด 2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3. ด้านสื่อการเรียนรู้ และ 4. ด้านการวัดประเมินผล สามารถสรุปผลการศึกษา ดังนี้

สถานภาพทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 3 ท่าน พบว่า เป็นเพศชาย 3 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ รองศาสตราจารย์ 2 ท่าน และอาจารย์ 1 ท่าน ประสบการณ์สอนออกแบบผลิตภัณฑ์และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับชุมชน ได้แก่ 15 ปี 11 ปี และ 10 ปี

2.2.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถสรุปตามตารางที่ 13 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 13 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ประเด็น สัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
ด้านแนวคิด			
หลักการสำคัญ ในการสอน ออกแบบ	<p>- การทำงานร่วมกับชุมชนและการทราบโจทย์ของพื้นที่และออกแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับบริบท ไม่ว่าจะ เป็นในลักษณะโครงการ หรือ การประยุกต์ Design thinking เข้ามาใช้พัฒนากระบวนการคิด และสามารถนำผลงานไปถ่ายทอดสู่ชุมชนในโอกาสต่าง ๆ ได้</p> <p>- เน้นการเชื่อมโยงกับคนในชุมชน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักในคุณค่าของชุมชนผ่านการทำงาน</p>	<p>- ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบองค์รวม 3 ด้าน คือ ด้านปัญญาความคิด ด้านจิตใจ และด้านทักษะ</p> <p>- ด้านของปัญญาความคิด ผู้เรียนจะต้องมีความรู้พื้นฐานในการออกแบบ มีความรู้เกี่ยวกับบริบทของชุมชน สามารถวิเคราะห์ว่าอะไรคือจุดอ่อนจุดแข็งหรือสิ่งที่ควรพัฒนา</p> <p>- ด้านจิตใจ ส่งเสริมให้มีใจรักในการทำงานเพื่อชุมชน</p> <p>- ด้านทักษะ สร้างให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ผ่านการทำงาน เช่น การสื่อสาร การร่วมมือ การสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยี นอกจากนี้ ควรบูรณาการหลักการสื่อสารการตลาด สอดแทรกลงไป เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเป็นผู้ประกอบการ</p>	<p>- ผู้สอนต้องมีความพร้อมและเรียนรู้้อยู่ตลอดเวลา</p> <p>- เน้นการสอนออกแบบในเชิงนวัตกรรม ต่อยอดการอนุรักษ์ภูมิปัญญาในรูปแบบที่มีความร่วมสมัยหรือเหมาะสมกับยุคสมัย สามารถหมุนไปพร้อมไปกับโลกได้</p> <p>- สอนในรูปแบบบูรณาการ คำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายและช่วงอายุ ของผู้ เรียน จากนั้นประยุกต์ใช้เรื่องราว โจทย์ หรือ ปัญหาที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด เรียนแล้วสนุก มีความผ่อนคลายและเกิดการยอมรับ</p>

ประเด็น สัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
ขั้นตอนสำคัญในการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	<p>- ขั้นตอนของการสอนไม่ตายตัว โดยหลัก ๆ จะแบ่งออกเป็น 4 ขั้น ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นวางแผน 2. ขั้นพัฒนาผลิตภัณฑ์ 3. ขั้นตรวจสอบความตรง 4. ขั้นต่อยอดประชาสัมพันธ์ผลงาน โดยขั้นตอนทั้งหมดนี้ ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของสถานการณ์และระยะเวลา 	<p>- จากรูปแบบการสอนแบบองค์รวม 3 ด้าน สามารถออกแบบขั้นตอนการสอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ จากผลงานต้นแบบหรือกรณีศึกษาต่าง ๆ 2. ขั้นเรียนรู้ชุมชนอย่างลึกซึ้ง 3. ขั้นปฏิบัติกิจกรรมศิลปะเพื่อประโยชน์ของสาธารณะ 4. ขั้นจัดแสดงผลงาน 5. ขั้นนำเสนอผลงานสู่ชุมชน 6. ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนคิด <p>โดยในแต่ละขั้นที่กล่าวมานี้ต้องเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน</p>	<p>- ขั้นตอนการสอนจะไม่ได้เน้นเฉพาะแค่ผลงานการออกแบบ แต่จะมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในรากฐานทางประวัติศาสตร์ วิวัฒนาการ และเรื่องราว ความเชื่อต่าง ๆ ของพื้นที่ จากนั้นนำเข้าสู่กระบวนการออกแบบ และผู้สอนสอดแทรกทักษะทางการตลาดเบื้องต้น เพื่อสร้างโอกาสให้กับผลิตภัณฑ์เพิ่มขึ้น</p>
แนวทางในการดึงอัตลักษณ์จากชุมชนมาใช้ในการสอน	<p>- คัดเลือกอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับโจทย์ที่เลือก รวบรวมสิ่งที่ปรากฏในชุมชนให้ได้มากที่สุด และคัดเลือกเอาสิ่งที่โดดเด่นมาสร้างเรื่องราว</p> <p>- คำนึงถึงเรื่องราวบางอย่างที่มีข้อจำกัดในการใช้งาน เช่น ความเชื่อ ความศรัทธา เรื่องราวทางศาสนา เพื่อป้องกันปัญหาในการนำมาใช้</p>	<p>- สามารถใช้เทคนิคการทำแผนที่ทางวัฒนธรรม หรือ Cultural mapping ในการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่</p> <p>- ให้ผู้เรียนไปศึกษาสืบค้นและสรุปทุนวัฒนธรรมในชุมชนที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ จากนั้นให้คัดเลือกลักษณะที่โดดเด่นน่าสนใจมา 10 อย่าง เพื่อนำมาสกัดอัตลักษณ์</p>	<p>- มอบหมายให้นักศึกษาไปสร้างกรอบความคิดของสิ่งที่ปรากฏ เช่น ความเชื่อ วัฒนธรรม ด้านอาชีพ เครื่องใช้ เป็นต้น</p> <p>จากนั้นทำการบันทึกรายละเอียดต่าง ๆ ที่พบ และนำประเด็นที่น่าสนใจมานำเสนอเพื่อให้เกิดการตั้งคำถามร่วมกัน</p>

ประเด็น สัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
การพัฒนาแบบ ผลิตภัณฑ์ร่วมกับ ปราชญ์หรือคนใน ชุมชน	- การพัฒนาแบบร่วมกับ ปราชญ์ในชุมชนค่อนข้างมี ความจำเป็นมาก เนื่องจาก เป็นผู้รู้ทางภูมิปัญญา เป็น ผู้สนับสนุน และ แรง ขับเคลื่อนในการส่งต่อ ภูมิปัญญา หรือการแนะนำ แหล่งขององค์ความรู้ต่อแบบ Snow ball	- เป็นแนวทางที่จะทำให้ ผู้เรียนสามารถเข้าเป็นส่วน หนึ่งของชุมชน และทำให้ ได้รับองค์ความรู้ที่น่าเชื่อถือ	- การเรียนรู้จากปราชญ์หรือ ผู้รู้ในชุมชนสามารถทำให้เกิด การเรียนรู้ ซึมซับเรื่องราวแบบดั้งเดิม แต่อย่างไรก็ดีผู้เรียนต้อง นำมาต่อยอดให้มีมุมมองที่ แตกต่าง แปลกใหม่ ไม่ซ้ำ เดิม ทำให้เกิดส่วนผสมใหม่
อุปสรรคในการ จัดการเรียนการ สอน	- การออกแบบผลิตภัณฑ์ของ ผู้เรียนบางครั้งไม่เหมาะสม หรือไม่สามารถนำไปผลิตจริงได้ ดังนั้น จึงควรหาจุดร่วมที่ สามารถร่วมผลิตกับเทคนิคที่มี อยู่ในชุมชนได้	- เวลาในการจัดการเรียน การสอน เนื่องจาก การทำงาน ร่วมกับชุมชนไม่สามารถจบได้ ภายใน 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ดังนั้น อาจจะต้องเตรียมการสอนให้ สามารถยืดหยุ่นในการทำงาน นอกเหนือเวลาในคาบเรียน	- พบอุปสรรคค่อนข้างน้อย เนื่องจาก โดยปกติผู้สอนได้ ออกแบบการสอน เนื้อหา สื่อ เอกสารต่าง ๆ ที่สามารถจัดการ เรียนรู้ได้ทั้งในรูปแบบ Onsite และ Online
การสอนตาม แนวคิดการ ออกแบบอย่าง ยั่งยืน	- ใช้รายวิชาให้เป็นฐานในการ ทดลองแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคน ในชุมชนอย่างสม่ำเสมอ เน้น รูปแบบของ	- ผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนคำนึงถึง รูปแบบหรือสิ่งที่ชุมชนสามารถ ผลิตได้เอง หากชุมชนมีศักยภาพ	- ความยั่งยืนในบริบทของชุมชน สามารถเกิดขึ้นได้จากความ สมดุลของ ทรัพยากรธรรมชาติ
การสอนตาม แนวคิดการ ออกแบบอย่าง ยั่งยืน	งานให้ชุมชนสามารถพัฒนาและ พึ่งพาตนเองได้	ไม่เพียงพอสามารถขยับออกไป ในพื้นที่ของจังหวัด - เน้นการใช้วัสดุหรือเทคนิคของ ช่างในท้องถิ่น	เศรษฐกิจ และวิถีชีวิต ดังนั้น งานออกแบบที่สร้างสรรค์ขึ้นมา ต้องไม่กระทบความสมดุลของ ชุมชนที่กล่าวมานี้
การส่งเสริม ทักษะที่สำคัญใน ศตวรรษที่ 21	- เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการ Brainstorm ร่วมกัน ซึ่งผู้เรียน จะได้รับทักษะ 4C เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์และ การทำงานร่วมกัน - ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักเสาะ	- ออกแบบการเรียนรู้โดยเน้นให้ ผู้เรียนได้รับทักษะการทำงาน ร่วมกัน การสร้างนวัตกรรม การ สื่อสาร ตลอดจนทักษะอาชีพ และการเป็นผู้ประกอบการ - เน้นการเรียนรู้แบบเชิงบูรณา	- ออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้ ผู้เรียนได้รับทักษะในการระดม ความคิด สืบเสาะแสวงหาในการ นำมาซึ่งคำตอบ - ส่งเสริมทักษะทางการตลาด เนื่องจากปลายทางควรนำ

ประเด็น สัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
	แสวงหาความรู้ผ่านการทำงาน ส่งเสริมการสร้าง Hard skill และ Soft skill	การให้ผู้เรียนได้เข้าถึงชุมชนใน ทุกมิติ ด้วยการเชื่อมโยงศาสตร์ อื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ประวัติศาสตร์ สังคม ศิลปะ การ ออกแบบ เป็นต้น	ผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาดจริง
ด้านสื่อการเรียนรู้			
สื่อการเรียนรู้ที่ ช่วยส่งเสริม ประสิทธิภาพ การออกแบบ	- การผลิตสื่อใหม่ขึ้นเองอาจจะ ต้องใช้เวลามาก ดังนั้น จึง สามารถคัดเลือกแสวงหาจากฐาน ที่มีความน่าเชื่อถือ เช่น วารสาร งานวิจัย ภาพตัวอย่างหรือ กรณีศึกษาต่าง ๆ	- เน้นให้ผู้เรียนได้เห็นแนวคิด และตัวอย่างของผลงานเยอะ ๆ เช่น จาก Global OTOP ของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ หรือสำนักงานการ พัฒนาชุมชน เป็นต้น - คอร์สออนไลน์ตัวอย่างงานของ นักออกแบบ หรือกระบวนการ Online Pitching	- สามารถใช้ แพลตฟอร์ม ออนไลน์หรือโซเชียลมีเดียในการ ติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนใน รายวิชา เช่น Zoom, Line, Facebook เป็นต้น
ด้านการวัดประเมินผล			
รูปแบบการวัด ประเมินผล ผู้เรียน	- วัดผล 3 ช่วง คือ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน โดยก่อน เรียนพิจารณาทักษะความรู้จาก การเขียนรูป (Sketch) หรือ ออกแบบเบื้องต้น การวัดผล ระหว่างเรียนพิจารณาจาก กระบวนการทำงาน เช่น การลงสี ลงเงา เป็นต้น และการวัดผล หลังเรียนประเมินจากผลงาน ผลิตภัณฑ์ โดยประยุกต์เกณฑ์ การประเมิน มผช. (มาตรฐาน ผลิตภัณฑ์ชุมชน) เป็นเครื่องมือ ประเมิน	- ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชนอาจจะให้ชุมชนเข้ามา มีบทบาทเป็นส่วนหนึ่งในการ ประเมินให้คะแนนได้ โดยมี เกณฑ์การพิจารณา คือ 1. ความพึงพอใจของชุมชน 2. ความ คิด ส รั ้าง ส ร ร ค์ ความแปลกใหม่ 3. การนำไปใช้จริง - เน้นการประเมินที่ปลายทาง หรือตัวผลงานผลิตภัณฑ์ เนื่องจาก ผลงานเป็น สิ่ง ที่ สามารถสะท้อนให้เห็นถึง ความคิดรวบยอด ความรู้ ความ ตั ้งใจและความคิดสร้างสรรค์ของ ผู้เรียน	- ผู้เรียนมี ศักยภาพที่มีความ แตกต่างกัน ดังนั้น จึงประเมินที่ พัฒนาการ เป็นหลัก โดยเน้นที่ ความพยายามของผู้เรียนจากการ ทำงาน เช่น การอธิบาย การ บรรยาย ที่สามารถสะท้อนถึง การบูรณาการองค์ความรู้ ทั้งนี้ ผลงานผลิตภัณฑ์เป็นสิ่งประเมิน ประกอบผลลัพธ์สุดท้าย

จากตารางวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน สรุปได้ว่า หลักการสำคัญของการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนควรเน้นการสอนแบบบูรณาการให้ผู้เรียนได้รับความรู้แบบองค์รวม 3 ด้าน คือ ด้านปัญญาความคิด ด้านจิตใจ และด้านทักษะ ผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้เรื่องราว หรือปัญหาเป็นโจทย์ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด วิเคราะห์ ระดมความคิด สืบเสาะแสวงหาองค์ความรู้ จนนำไปสู่การออกแบบเชิงนวัตกรรมและส่งเสริมให้มีใจรักในการทำงานเพื่อชุมชน ในด้านของกิจกรรมการเรียนรู้ควรเริ่มจากการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนได้เห็นผลงานตัวอย่าง ได้สัมผัสกับรากฐานความเป็นมา ทูนาทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ต่าง ๆ ของพื้นที่ เพื่อทำให้เกิดเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง ก่อนที่จะนำเข้าสู่กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์

ด้านสื่อการเรียนรู้ ควรเน้นการใช้สื่อในรูปแบบบูรณาการ สามารถเรียนรู้ได้ทั้งในรูปแบบออนไลน์ หรือออนไลน์ สามารถกระตุ้นความสนใจและมีลักษณะที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนได้ เช่น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ ตัวอย่างผลงาน หรือสื่อจากแหล่งข้อมูลของหน่วยงานรัฐและเอกชนที่มีความน่าเชื่อถือ สำหรับด้านการวัดประเมินผล สามารถประเมินระหว่างเรียนเพื่อดูพัฒนาการ ทักษะความรู้กระบวนการคิดต่าง ๆ และประเมินในส่วนของหลังเรียนจากผลงานการออกแบบ เนื่องจาก ผลงานปลายทางจะเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นความคิดรวบยอดทั้งหมด

2.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน

ผลการศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนด้านการจัดการเรียนการสอน ที่มีประสบการณ์การออกแบบจัดการเรียนการสอน เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ และ ตอนที่ 2 ข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ในด้านของแนวทางการสอนที่เน้นการบูรณาการ การสร้างปฏิสัมพันธ์ สื่อการเรียนรู้ และอุปสรรคที่พบ

สถานภาพทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน พบว่า เป็นเพศชาย 2 ท่าน เพศหญิง 1 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ 2 ท่านและอาจารย์ 1 ท่าน ประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ 20 ปี 10 ปี และ 7 ปี

2.3.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน

ตารางที่ 14 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
แนวทางการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา	<p>- เน้นการสอนในรูปแบบ Active learning ที่ผู้เรียนได้ร่วมกันแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม เนื่องจากการทำงานในรูปแบบกระบวนการกลุ่มจะทำให้ได้ฝึกแก้ปัญหาาร่วมกันกับผู้อื่นได้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการแก้ปัญหาอย่างหลากหลาย</p>	<p>- การสอนแก้ปัญหาต้องนำไปใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของรายวิชา และระยะเวลา โดยกระบวนการออกแบบนวัตกรรมอย่าง Design Thinking สามารถนำมากระบวนการมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภายในชั้นเรียน และสามารถนำไปใช้ในมิติอื่น ๆ ได้</p>	<p>- ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวิชาศิลปะที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวัน สามารถมีประโยชน์ใช้สอย สร้างมูลค่าเพิ่มได้ โดยในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนอาจจะเริ่มต้นจากการมอบโจทย์หลักให้ผู้เรียน จากนั้นให้ผู้เรียนไปสืบเสาะหาความรู้ และนำองค์ความรู้มาอภิปรายแนวทางในการแก้ปัญหาร่วมกัน</p>
แนวทางการเรียนการสอนแบบบูรณาการ	<p>- ควรบูรณาการสอนในรูปแบบที่ส่งเสริม Active learning ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำงาน</p> <p>- ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกระทึกขบงกสามารถเข้าถึงแหล่งองค์ความรู้หรือสื่อได้ด้วยตนเอง</p>	<p>- การสอนควรบูรณาการหลากหลายรูปแบบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาการเรียนรู้ และจัดการสอนให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมแบบ Active learning โดยให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญและเกิดการมีส่วนร่วม เนื่องจากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมจะทำให้เกิดประสบการณ์ตรง ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดการจดจำได้ดีที่สุด</p> <p>- เน้นจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ได้วิจารณ์ เน้นความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมจากการเรียนรู้ผ่านโปรเจกต์หรือแบบปัญหาเป็นฐาน</p>	<p>- รูปแบบการสอนแต่ละรูปแบบอาจจะไม่ได้มีรูปแบบที่ดีที่สุด ควรจะนำมาบูรณาการให้สอดคล้องกับบริบท</p> <p>- ส่งเสริมให้ศิลปะสามารถประยุกต์ใช้หรือมีบทบาทกับส่วนอื่นมาก ๆ</p> <p>- ใช้ศิลปะบูรณาการ (Art Integration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งผลลัพธ์สุดท้ายที่จะได้คือดูเป็น เห็นแล้วเข้าใจ และประยุกต์ใช้ได้ อย่างมีความสุข</p>

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
อุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนการสอน	<p>- บางครั้งในการออกแบบหรือการแก้ปัญหาผู้เรียนหาปัญหาไม่เจอ ไม่รู้จุดที่ควรเริ่มต้นหรือเห็นประเด็นปัญหาค่อนข้างมาก ดังนั้น ผู้สอนควรต้องทำหน้าที่เป็นผู้นำในการมอบโจทย์ แนะนำแนวทางหรือหาแนวทางในการเชื่อมโยงความคิดในจุดสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนมีกรอบการสืบค้นที่แคบขึ้น</p>	<p>- รูปแบบการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ร่วมกันแก้ปัญหาผ่านการทำโครงการต่าง ๆ อาจจะต้องใช้กระบวนการหรือเวลาที่มากในการปฏิบัติ ดังนั้น ควรประยุกต์ให้สอดคล้องกับบริบทรายวิชา เพื่อให้ผู้เรียนยังได้รับเนื้อหาหลักที่ครบสมบูรณ์</p>	<p>- จากสถานการณ์โควิดที่ผ่านมา ผู้เรียนที่เรียนในรูปแบบออนไลน์อาจจะไม่ค่อยพูดหรือแสดงความคิดเห็น ทำให้อาจจะขาดการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผู้สอนจึงต้องให้ความสำคัญในเรื่องของสื่อออนไลน์ที่จะสามารถเข้ามาช่วยในการกระตุ้นผู้เรียนด้วย</p>
แนวทางการสอนอย่างมีปฏิสัมพันธ์	<p>- จัดบรรยากาศภายในชั้นเรียนให้ผู้เรียนรู้สึกในห้องเรียนเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงออกหรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่</p> <p>- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตั้งกฎกติกา เช่น การประเมินปริมาณงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของรายวิชาด้วยกัน</p>	<p>- ออกแบบการสอนที่เน้นกระบวนการทำงานกลุ่ม หรือรูปแบบที่มีการระดมสมองร่วมกัน</p> <p>- เน้นให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการบรรยายหรือร่วมกันวิเคราะห์ เช่น การสอนในรูปแบบของ Problem base เป็นต้น</p>	<p>- สามารถบูรณาการใช้ Application, Game online, Padlet เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และแสดงความคิดเห็น โดยมีจุดเด่น คือ สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในรูปแบบ Online และ Onsite</p>
รูปแบบของสื่อที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน	<p>- สื่อที่มีรูปแบบผสมผสานในรูปแบบออนไลน์และออนไซต์ควบคู่กันไป ทั้งนี้ เพื่อให้พร้อมรับกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง ช่วยประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย เช่น คู่มือประวัติชุมชน แผนที่เดินดิน อินโฟกราฟิก มีลักษณะออนไลน์และปรีนออกมาอ่านได้</p>	<p>- ใช้สื่อผสมผสานทั้งออนไลน์และออฟไลน์ เนื่องจากมีความสะดวกและรวดเร็ว เช่น แพลตฟอร์มแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ ภาพ วีดิโอ ทั้งนี้ต้องสามารถใช้ได้ในกรณีที่ไม่เชื่อมต่อออนไลน์ด้วย</p> <p>- สิ่งที่สามารถสแกนเทคโนโลยี VR ได้ สามารถนำไปใช้ในกรณีที่ไม่สามารถลงสถานที่จริงหรือจุดที่ไม่สามารถเข้าถึง</p>	<p>- ใช้สื่อแบบผสมผสานโดยคำนึงถึงสภาพการนำไปใช้จริง หากเน้นสื่อเทคโนโลยีมากเกินไปอาจจะทำให้ผู้เรียนที่ไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ ดังนั้น สามารถใช้สื่อมีสื่อสิ่งพิมพ์ ป็ อ บ อี พ ที่สามารถสแกนเพื่อเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ได้</p>

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
การปรับรูปแบบการสอนในกรณีที่ไม่สามารถไปแหล่งการเรียนรู้ได้จริง	<p>- สามารถศึกษาจากแผนที่เดินดิน คู่มือประวัติชุมชน หรือศึกษาชุมชนที่มีความใกล้เคียง</p> <p>- ประสานให้คนในชุมชนทำการ Live สัมภาษณ์ ผู้รู้ในรูปแบบออนไลน์ หรือเชิญคนในชุมชนมาพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้แล้วลงไปในพื้นที่จริงในโอกาสที่เหมาะสม</p>	<p>- สามารถสร้างแพลตฟอร์มจัดการเรียนรู้ออนไลน์ รวบรวมสื่อ วีดิโอ หรือเทคโนโลยี VR ที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายกับคนทุกกลุ่ม เช่น การสร้างเว็บไซต์ออนไลน์ของพิพิธภัณฑ์ต่างๆ</p>	<p>- หาแหล่งการเรียนรู้รอบๆตัว เช่น ชุมชน วัด ตลาด ปราชญ์ชาวบ้าน หรือแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เข้ามาทดแทน</p>

จากตารางวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ควรจะมีการบูรณาการรูปแบบการสอนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาการเรียนรู้ เน้นจัดกิจกรรมในลักษณะ Active learning ให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ได้วิจารณ์ เน้นความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมจากการเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาาร่วมกัน ในด้านของสื่อการเรียนรู้ควรมีรูปแบบที่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน มีลักษณะเป็นสื่อแบบผสมผสาน ซึ่งอาจจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่สามารถสแกนเพื่อเข้าสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ได้ นอกจากนี้ ในด้านอุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา คือ ผู้เรียนหาปัญหาไม่เจอหรือไม่รู้ว่าควรเริ่มศึกษาจากประเด็นใด ดังนั้น ผู้สอนควรทำหน้าที่ชี้แนะและเน้นเชื่อมโยงผู้เรียนเห็นแนวทางการศึกษาที่ชัดเจนขึ้น

2.4 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต่้มอีสาน

ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต่้มอีสาน ที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านประวัติศาสตร์และจิตรกรรมสุปแต่้ม เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปีจำนวน 3 ท่าน โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ และ ตอนที่ 2 ข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ซึ่งแบ่งประเด็นออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านคุณค่า 2. ด้านเนื้อหา

สถานภาพทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต่้มอีสาน จำนวน 3 ท่าน พบว่า เป็นเพศชาย 3 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ 2 ท่านและอาจารย์ 1 ท่าน ประสบการณ์ด้านประวัติศาสตร์และจิตรกรรมสุปแต่้ม ได้แก่ 20 ปี 17 ปี และ 10 ปี

2.4.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต่้มอีสาน

ตารางที่ 15 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตกรรมสุปแต่มอีสาน

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตกรรมสุปแต่มอีสาน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
ด้านคุณค่า			
คุณค่าของสุปแต่มอีสานที่ควรถ่ายทอดสู่เยาวชน	<p>- สุปแต่มควรได้ถูกนำไปใช้ในชนบของการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เนื่องจากสุปแต่มเปรียบเสมือนหนังสือภาพ 3 ประเภทในเล่มเดียวกัน ที่สามารถสะท้อนสังคมอีสานในยุคสมัยนั้น แบ่งเป็น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ด้านพุทธประวัติ 2. ด้านวรรณกรรมท้องถิ่นที่สอดแทรกการสอนเรื่องคุณธรรมจริยธรรม ความเชื่อ เช่น สังข์สินไชย (สินไช) 3. ด้านวิถีชีวิต ชาวบ้าน สังคมอีสานในอดีต ประเพณี การแต่งกาย หรือที่อยู่อาศัย 	<p>- สุปแต่มเป็นภูมิปัญญาที่มีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น เกิดมาจากการสร้างจากความศรัทธา ควรนำมารถอดรหัสองค์ความรู้ที่ซ่อนอยู่ในสุปแต่ม ไม่ว่าจะป็นความงามหรือคุณค่าที่แฝงอยู่ในภาพวาดที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่นของตนในรูปแบบที่เข้าใจง่าย</p> <p>- คุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่บอกเล่าความเป็นมา วิถีชีวิตของคนสมัยเก่า</p>	<p>- ความรู้พื้นฐานของสุปแต่มด้านประวัติความเป็นมาที่สามารถนำมาถอดสัณญะหรือตีความเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับสภาพสังคมคติชน อิทธิพลของยุคผ่านงานจิตรกรรม นอกจากนี้ต้องปลูกฝังให้เห็นคุณค่าและเกิดการอนุรักษ์</p>
สภาพปัญหาของสุปแต่มจังหวัดขอนแก่น	<p>- สภาพปัญหาของสุปแต่มที่พบมาจาก 2 สาเหตุหลัก ๆ คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ด้านธรรมชาติ สุปแต่มใช้วัสดุ กรรมวิธี หรือสีที่มาจากธรรมชาติ ประกอบกับสภาพปัจจัยจากแสงแดด อุณหภูมิ ความชื้น จึงทำให้สุปแต่มเกิดความทรุดโทรม 2. ด้านของผู้คน ความคิดที่ศนคติและรสนิยมของคนในชุมชนที่เปลี่ยนไปนำไปสู่การรื้อทิ้ง ทำลาย หรือการหลงลืม 	<p>- ความไม่รู้ของคนและความไม่เข้าใจ ทำให้ไม่เกิดการเห็นคุณค่าของสุปแต่ม และไม่มีการหยิบมาใช้ต่อยอด จึงเกิดปัญหาการนำสีไปทาทับ หรือการแต่งเติมอย่างไม่รู้ เป็นต้น</p> <p>- สภาพปัญหาจากธรรมชาติ เช่น สุปแต่มบางสถานที่มีความชื้นที่ต้นความเค็มของเกลือในชั้นดินขึ้นมา ทำให้ผนังของสีเกิดความผุกร่อน</p>	<p>- แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ด้านสภาพแวดล้อมที่มาจาก สภาพแวดล้อม ภูมิอากาศ หรือแหล่งพื้นที่ เป็นต้น 2. ด้านบุคคล เกิดจากการไม่เห็นคุณค่าและความไม่เข้าใจใน สุปแต่ม และ ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของคน

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต่มีอีสาน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
ด้านเนื้อหา			
รูปแบบของ สุปแต่มีจังหวัด ขอนแก่น	<p>- เป็นการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีลักษณะพื้นบ้าน เขียนโดยช่างในท้องถิ่น ในแต่ละวัดมีรูปแบบการเขียนที่หลากหลายตามความคิด</p> <p>หรือจินตนาการของช่างแต่มีซึ่งแต่ละที่ก็มีเอกลักษณ์ที่ไม่ซ้ำกัน แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาการใช้วัสดุและสีที่มาจากธรรมชาติ</p>	<p>- สุปแต่มีสะท้อนให้เห็นรากเหง้าของท้องถิ่น มีการเขียนที่ไม่ชัดเจนตามขนบกรรมวิธีการเขียนมีรูปแบบครุพักักักจำตามแบบจินตนาการ/ความศรัทธา</p> <p>- มีรูปแบบการเขียนแบบพื้นบ้าน หรือ Primitive รูปภาพมีการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาและบริสุทธิ์ไม่ได้ถูกรอบงำจากกรอบของความงาม</p>	<p>- สุปแต่มีความเป็นพื้นบ้านมากกว่าจังหวัดอื่น ๆ ช่างแต่มีอาจจะเขียนจากความเข้าใจของตนเองอย่างอิสระ โดยไม่มีอิทธิพลจากช่างหลวง</p>
ลักษณะทาง ทัศนศิลป์และ เนื้อหาเรื่องราว	<p>- สุปแต่มีมีการจัดเรียงแบบอิสระ เขียนกระโดดข้ามไปข้ามมา ไม่เรียงจากซ้ายไปขวา แต่ช่างแต่มีและคนในสมัยโบราณจะมีความรู้เรื่องจิตรกรรมและวรรณกรรมทำให้ทราบได้ว่าเป็นเนื้อหาเรื่องอะไร</p> <p>- เนื้อหาเรื่องราวที่มักปรากฏในสุปแต่มี ได้แก่ พุทธประวัติ พระเวสสันดรชาดก ภาพวิถีชีวิตของชาวบ้านในอดีต ประเพณีวัฒนธรรม การแต่งกาย ที่อยู่อาศัย และวรรณกรรมท้องถิ่น เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย</p> <p>- วัดสระบัวแก้ว มีภาพเขียนที่ค่อนข้างแน่นและละเอียด เช่น ภาพคน วิถีชีวิตชาวอีสาน สัตว์ เป็นต้น</p> <p>- วัดบ้านลาน มีความโดดเด่นของการกระทุ้งสีบรรยากาศ ภาพวิวต่าง ๆ แบบอิมเพรสชันนิสม์</p>	<p>- สุปแต่มีขอนแก่นเน้นการใช้ลายเส้นที่อิสระชัดเจนและมีความลื่นไหล มีการใช้สีค่อนข้างน้อย ใช้วัสดุและสีที่ได้จากธรรมชาติในท้องถิ่น โดยสีที่นิยมหลัก ๆ คือ สีคราม สีเหลือง ซึ่งสีเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับความนิยมของชาวอีสาน โดยคนในอดีตนิยมใช้สีครามในการย้อมผ้า</p> <p>- ขอนแก่นนิยมเขียนเรื่องสินไซมาก และพระเวสสันดรซึ่งเป็นเนื้อหาที่สอดคล้องกับบุญประเพณีของอีสาน</p> <p>- วัดไชยศรี นิยมเขียนด้วยสีคราม สีเหลือง และปล่อยพื้นหลังด้วยสีขาว มีการเขียนเรื่องสินไซที่สมบูรณ์มากที่สุด</p> <p>- วัดสนวนวารีพัฒนาราม เขียนเรื่องพระเวสสันดรชาดก สินไซ ภาพนรก โดยภาพที่มีความโดดเด่น</p>	<p>- มีลักษณะที่สะท้อนถึงฝีมือของช่างท้องถิ่นอย่างเรียบง่ายตามภูมิปัญญาชาวบ้าน ซึ่งในแต่ละวัดได้มีรูปแบบการวาดที่แตกต่างกัน</p> <p>- วัดไชยศรี มีรูปแบบการวาดที่กระจายอยู่ในบริเวณต่าง ๆ เน้นการเขียนวรรณกรรมเรื่องสินไซทั้งภายนอกและภายใน</p> <p>- วัดสนวนวารีพัฒนาราม มีการเขียนเส้นรูปร่างตัวละครที่ชัดเจน ปรากฏตัวละครเด่น ๆ คือ สินไซ สังข์ และสีโท เน้นเขียนเรื่องพระเวสสันดร สินไซ และสอดแทรกภาพวิถีชีวิตชาวอีสาน</p> <p>- วัดบ้านลาน มีรูปแบบการเขียนที่เน้นมิติของภาพมากขึ้น น้ำหนักทึบ มีรูปแบบคล้ายกับการเขียนของ</p>

ประเด็นสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน		
	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3
	- วัดสนวนวาริพัฒนาราม มีตัวละครเกี่ยวกับสินไซและพระเวสสันดรเป็นหลัก เน้นการเขียนเส้นด้วยสีน้ำเงิน - วัดไชยศรี โดดเด่นเรื่องการเขียนสินไซ และเน้นการใช้คู่สีเหลืองและสีน้ำเงิน	เด่นคือภาพพุทธกรรมสินไซทำพุทธกับเหล่ายักษ์ - วัดบ้านลาน ได้รับอิทธิพลการเขียนจิตรกรรมแบบภาคกลาง ซึ่งมีรูปแบบแตกต่างจากสถานที่อื่น ๆ เนื้อเรื่องที่โดดเด่น คือ พระเวสสันดรชาดก	กรุงเทพฯ เน้นเขียนเรื่องพระเวสสันดร - วัดสระบัวแก้ว มีรูปแบบการเขียนตัวละครที่เยอะ ในเรื่องของนิทานพื้นบ้าน พระลัก-พระรามชาดก และภาพพุทธประวัติภายใน

จากตารางวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน สรุปได้ว่าคุณค่าของสุปแต่มควรได้รับการนำไปเผยแพร่และจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก สุปแต่มเปรียบเสมือนหนังสือรวบรวมองค์ความรู้ของท้องถิ่นหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็น ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม หรือด้านประวัติศาสตร์ที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาวิถีชีวิตของคนสมัยเก่า ในด้านเนื้อหา สุปแต่มมีรูปแบบการวาดที่มีลักษณะพื้นบ้าน เรียบง่าย และบริสุทธิ์ ไม่ได้ถูกกรองงำจากกรอบของความงาม มีการใช้วัสดุและสีที่มาจากธรรมชาติ สุปแต่มแต่ละแห่งจะมีเอกลักษณ์การวาดที่ไม่ซ้ำกัน แต่มีเรื่องราวที่สอดคล้องกัน โดยจะนิยมเขียนเรื่อง พุทธประวัติ พระเวสสันดรชาดก วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง สินไซ และภาพฉากที่แสดงถึงวิถีชีวิตของชาวบ้านในอดีต ประเพณีวัฒนธรรม การแต่งกาย ที่อยู่อาศัย เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน การลงพื้นที่ศึกษาสุปแต่ม 4 ชุมชน ตลอดจนการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้ดังนี้

แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

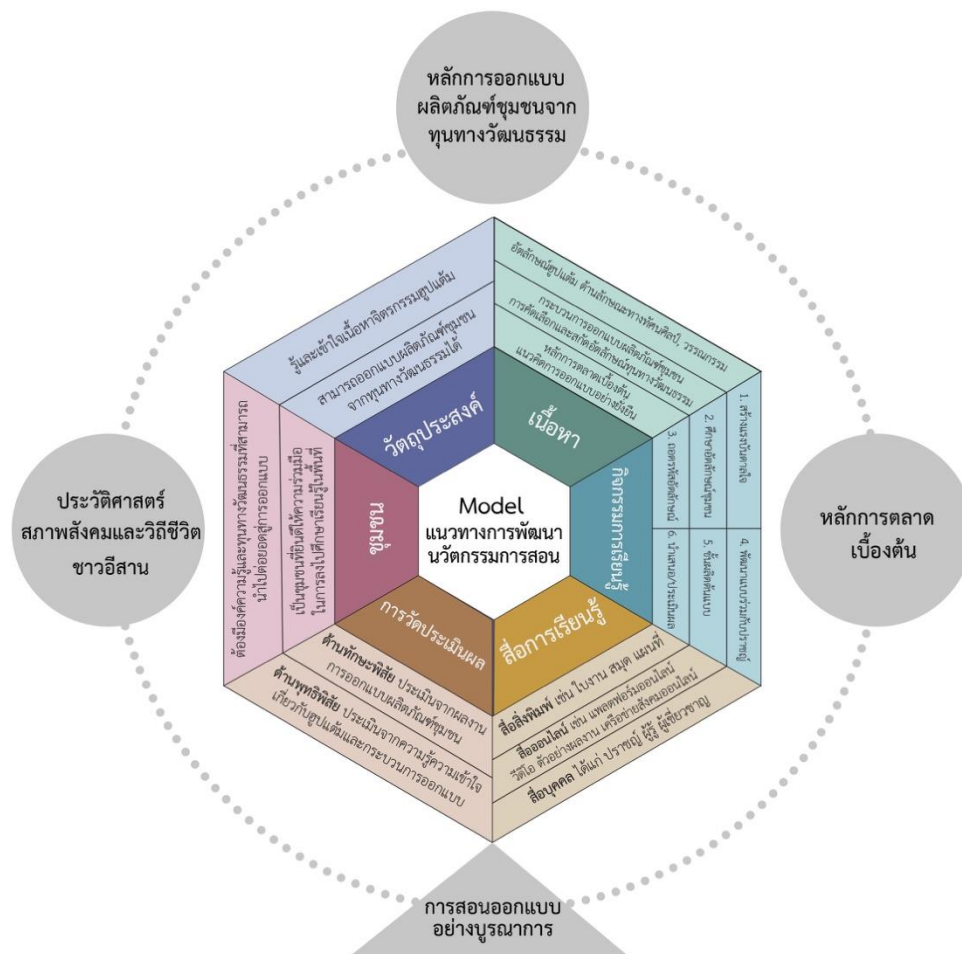
ตารางที่ 16 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนาชุดนวัตกรรมการสอน
วัตถุประสงค์	เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับจิตรกรรมฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น สามารถวิเคราะห์ทฤษฎีในชุมชน และสามารถดึงอัตลักษณ์ของชุมชนทางวัฒนธรรมไปต่อยอดในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้
เนื้อหา	<ol style="list-style-type: none"> 1. อัตลักษณ์ฮูปแต้มอีสาน ด้านลักษณะทางทัศนศิลป์ เช่น รูปแบบการเขียน กรรมวิธี การจัดวาง สี เส้น รูปร่าง เป็นต้น และด้านวรรณกรรม เรื่องพุทธประวัติ พระเวสสันดรชาดก สังข์ศิลป์ชัย และภาพกาทที่มีรายละเอียดสะท้อนถึงวิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรมตลอดจนสภาพสังคมของอีสานในอดีต 2. กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เช่น การวิเคราะห์สภาพชุมชน การคัดเลือกและสกัดอัตลักษณ์ของชุมชนทางวัฒนธรรมในชุมชน 3. หลักการออกแบบการตลาดเบื้องต้น โดยใช้ทฤษฎี 4Ps และแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	<p>จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยเชื่อมโยงองค์ความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เน้นจัดกิจกรรมในลักษณะ Active learning ให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ ได้คิดวิเคราะห์ วิจัย และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและออกแบบร่วมกัน โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม 6 ขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นสร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้สภาพปัญหา ตัวอย่างผลงาน กรณีศึกษาหรือสถานการณ์ในปัจจุบันเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ และส่งเสริมให้เห็นคุณค่าและความสำคัญของเนื้อหา 2. ขั้นศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชน การลงพื้นที่จะทำให้ผู้เรียนได้รับ

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนาชุดนวัตกรรม
	<p>ประสบการณ์ตรงและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน เน้นให้ผู้เรียนได้สืบค้น แสวงหา ศึกษาเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่มาและอัตลักษณ์ภายในชุมชน ทนทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม จะทำให้เกิดความเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>3. ขั้นวิเคราะห์และถอดรหัสอัตลักษณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้เกิดการวิเคราะห์ สามารถสกัดลักษณะที่มีความโดดเด่นไปต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ยังคงอัตลักษณ์และกลิ่นอายของชุมชน ทั้งนี้ มีวิธีการ 5 ขั้นตอนเบื้องต้น ดังนี้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. กำหนดเลือกวัตถุรูปธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์โดดเด่นของพื้นที่หรือชุมชนนั้น ๆ</p> <p>2. วิเคราะห์เรื่องราวทางนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุนั้น ซึ่งอาจจะรวมถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรม เป็นต้น</p> <p>3. หาจุดเชื่อมโยงเพื่อสร้างเรื่องราวให้ผลิตภัณฑ์เกิดความน่าสนใจ</p> <p>4. สกัดลักษณะเฉพาะของวัตถุออกมา เช่น เส้น สี ลวดลาย รูปร่าง เป็นต้น และ 5. นำเข้าสู่กระบวนการออกแบบร่าง</p> <p>4. ขั้นพัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้เชี่ยวชาญ ปราชญ์ถือเป็นผู้รู้ที่สามารถเชื่อมโยงคุณค่าทางภูมิปัญญาจากอดีตสู่ปัจจุบัน การพัฒนาแบบร่วมกันจะถือเป็นการนำแบบร่างกลับไปตรวจสอบกับต้นทางหรือชุมชนว่าผลงานสามารถสื่อสารตรงกับอัตลักษณ์ต้นทางหรือไม่ เพื่อป้องกันการลบเลือนอัตลักษณ์ดั้งเดิมหรือการนำไปใช้ออกแบบผิดบริบท</p> <p>5. ขั้นผลิตต้นแบบ การผลิตต้นแบบทำให้ผู้ออกแบบรู้จักจุดบกพร่องหรือสิ่งที่ควรปรับปรุงพัฒนา ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงการออกแบบอย่างยั่งยืนและการตลาดเบื้องต้น เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สามารถผลิตซ้ำได้ซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบที่ยั่งยืน</p> <p>6. ขั้นนำเสนอและประเมินผล เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานออกแบบร่วมกับผู้อื่น ทำให้เห็นแนวทางการต่อยอดออกแบบที่หลากหลาย นอกจากนี้ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนสามารถประเมินความคิดรวบยอดของผู้เรียนผ่านผลงาน และ</p>

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนาชุดนวัตกรรมการสอน
	<p>ควรเน้นให้ผู้เรียนได้ตกผลึกความคิดหรือความรู้สึกผ่านกิจกรรมสะท้อนคิดด้วย</p>
สื่อการเรียนรู้	<p>เน้นการใช้สื่อในรูปแบบบูรณาการ สามารถเรียนรู้ได้ทั้งในรูปแบบออนไลน์ หรือออนไลน์ สามารถกระตุ้นความสนใจและมีลักษณะที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนได้ ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ สมุด ใบกิจกรรมการเรียนรู้ แผนที่ การ์ด หรือเอกสารข้อมูลต่าง ๆ 2. สื่อออนไลน์ ได้แก่ แพลตฟอร์มแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ เว็บไซต์จากหน่วยงานรัฐ คลิปวิดีโอ ภาพถ่าย ตัวอย่างผลงาน หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3. สื่อบุคคล ได้แก่ ประชาชนชาวบ้าน ผู้นำชุมชน ผู้เชี่ยวชาญ
การวัดประเมินผล	<p>การวัดประเมินผลแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ด้านพุทธิพิสัย ประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องจิตรกรรมอุปถัมภ์และกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม 2. ด้านทักษะพิสัย ประเมินจากผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนของผู้เรียน
ชุมชน	<p>ชุมชนที่ใช้จัดการเรียนรู้ควรมีคุณสมบัติ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มีแหล่งการเรียนรู้และองค์ความรู้ที่สามารถนำไปต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ 2. เป็นชุมชนที่มีการจัดการอย่างเป็นระบบและให้การสนับสนุนในการลงไปศึกษาวิจัยหรือจัดการเรียนรู้ในแหล่งพื้นที่

จากตารางสรุปแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนดังกล่าว ผู้วิจัยขอเสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนในรูปแบบแผนภาพ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 16 Model แนวทางการพัฒนาวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้
 อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุบแด่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรม
 ฝาผนัง “อุบแด่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และการประเมินรับรองนวัตกรรม

ในตอนี่ 3 ผู้วิจัยขอเสนอผลการพัฒนาวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
 โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุบแด่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการ
 ตรวจสอบรับรองรูปแบบกิจกรรมจากผู้เชี่ยวชาญ และผลการนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง ดังต่อไปนี้

3.1 ผลการพัฒนาวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์
 จิตรกรรมฝาผนัง “อุบแด่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จาก Model แนวทางการพัฒนาวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้
 อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุบแด่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้นำแนวทางมา
 ประยุกต์ออกแบบพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้โดยแบ่งออกเป็น 4 กิจกรรม ดังนี้

ครั้งที่ ประเด็น	กิจกรรมครั้งที่ 1 กิจกรรมครั้งที่ 2 กิจกรรมครั้งที่ 3 กิจกรรมครั้งที่ 4			
	ครั้งที่ 2 ชั่วโมง			
จุดประสงค์	- มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอุปแต้ม - เข้าใจกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม - ตระหนักถึงสภาพปัญหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	- สามารถวิเคราะห์สภาพทั่วไปของชุมชน - สามารถสกัดอัตลักษณ์อุปแต้มไปใช้ต่อยอดออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้	- มีความรู้เกี่ยวกับหลักการตลาดเบื้องต้น - สามารถประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	- สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์อุปแต้มได้ - สามารถนำเสนอและเผยแพร่ผลงานการออกแบบได้
เนื้อหา	- ประวัติความเป็นมาและอัตลักษณ์ของอุปแต้มอีสาน - กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม - ประเด็นเกี่ยวกับปัญหาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	- อัตลักษณ์ของอุปแต้มและทุนวัฒนธรรมในแต่ละชุมชน - แนวทางการสกัดอัตลักษณ์อุปแต้มสู่การออกแบบ	- หลักการตลาดเบื้องต้น แบบ 4P 5W1H - แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน	- การนำเสนอผลงานการออกแบบและการสะท้อนคิด
ขั้นตอนการเรียนรู้	1. ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ	2. ขั้นศึกษาอัตลักษณ์ชุมชน 3. ขั้นถอดรหัสอัตลักษณ์	4. ขั้นพัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์ 5. ขั้นผลิตต้นแบบ	5. ขั้นนำเสนอและประเมินผล
สื่อการเรียนรู้	สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น แบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ ใบงาน สมุด แผนที่ เป็นต้น สื่อบุคคล เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้เชี่ยวชาญ ผู้นำชุมชน สื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ออนไลน์ ฐานข้อมูลออนไลน์ สไลด์นำเสนอ ตัวอย่างผลงาน แอปพลิเคชันสะท้อนคิด Google form			
ความรู้ที่ได้รับ	- ประวัติและอัตลักษณ์อุปแต้ม - กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม - ประเด็นปัญหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	- ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของอุปแต้มในแต่ละชุมชน และทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏ - ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการสกัดอัตลักษณ์อุปแต้ม	- ความรู้เกี่ยวกับหลักการตลาด - ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน	- แนวทางการสร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนของเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ
ด้านทักษะ	- ทักษะการร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัญหาที่นำไปสู่แนวทางการออกแบบ	- สามารถถอดแบบอัตลักษณ์อุปแต้มเพื่อใช้ต่อยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้	- สามารถประยุกต์ใช้หลักการตลาด และหลักการออกแบบอย่างยั่งยืน ไปต่อยอดสู่การออกแบบ	- ทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์อุปแต้ม - ทักษะในการนำเสนอและเผยแพร่ผลงานการออกแบบ

ภาพที่ 17 ผลการพัฒนาวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

จากแผนภาพผลการพัฒนาวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์อุปแต้ม ดังกล่าวข้างต้น เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ประกอบด้วยทั้งหมด 4 กิจกรรม โดยแบ่งเป็นกิจกรรมละ 1 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง สามารถนำเสนอรายละเอียดของกิจกรรมในแต่ละครั้ง ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและปรากฏการณ์ปัจจุบัน เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนเน้นสร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกันนำเสนอประเด็นและวิเคราะห์สภาพปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่พบในชีวิตประจำวัน ได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม พร้อมกับตัวอย่างผลงานการออกแบบที่โดดเด่น

กิจกรรมที่ 2 ลงพื้นที่ศึกษาและสกัดอัตลักษณ์ชุมชน เป็นกิจกรรมลงพื้นที่ชุมชนเพื่อทำการศึกษาอุปแต้มในชุมชน ในประเด็นเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ลักษณะทางทัศนศิลป์และเนื้อหาเรื่องราว ตลอดจนทุนทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่ปรากฏในท้องถิ่น โดยมุ่งเน้นกระบวนการสังเกต สืบเสาะหรือรวบรวมข้อมูลจากปราชญ์หรือผู้รู้ในชุมชน เพื่อนำไปใช้ในการสกัดอัตลักษณ์ที่โดดเด่นต่อไป

กิจกรรมที่ 3 พัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้เชี่ยวชาญ เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้นำแบบร่างผลงานการออกแบบกลับไปสอบถามหรือตรวจสอบร่วมกับชุมชนว่าสามารถสื่อสารตรงกับอัตลักษณ์ต้นทางหรือไม่ เพื่อป้องกันการลบเลือนอัตลักษณ์ดั้งเดิมหรือการนำไปใช้ออกแบบผิดบริบท หรือขัดแย้งกับความเชื่อหรือความศรัทธาของคนในชุมชน นอกจากนี้ผู้สอนสอดแทรกเรื่องหลักการตลาดเบื้องต้นและแนวทางการออกแบบอย่างยั่งยืน เพื่อให้ผู้เรียนได้นำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาต้นแบบผลงานต่อไป

กิจกรรมที่ 4 นำเสนอและประเมินผล เป็นกิจกรรมที่จำลองการเปิดตลาดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประจำชุมชน โดยให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทเป็นผู้ขายผลิตภัณฑ์ชุมชน นำเสนอชักชวนและขายสินค้าของกลุ่มตนเองโดยไม่จำกัดเทคนิคในการนำเสนอ จากนั้นร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรือสอบถามเพิ่มเติม

ผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดภาพรวมของกิจกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 17 กิจกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	การวัดประเมินผล
กิจกรรมที่ 1 : ศึกษาสภาพปัญหาและปรากฏการณ์ปัจจุบัน (สัปดาห์ที่ 1)		
<p>หัวข้อที่ 1 ขวนวิเคราะห์ปัญหา ปรากฏการณ์ในการออกแบบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนยกตัวอย่างผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรง บันดาลใจจากทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบ และสอบถามผู้เรียนว่าในกรณีของ “อุปแต้ม” สามารถนำมาออกแบบพัฒนาในรูปแบบใดได้บ้าง - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันนำเสนอประเด็นและวิเคราะห์สภาพปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่พบในชีวิตประจำวัน - นำเสนอกรณีศึกษาเปรียบเทียบการออกแบบผลิตภัณฑ์จากข้าระหว่างญี่ปุ่นและไทย 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนสามารถตระหนักถึงประเด็นปัญหาและสถานการณ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนในปัจจุบัน 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากกิจกรรมถาม-ตอบ ผ่านลิงค์ Google form โดยใช้ข้อความทั้งหมด 3 ข้อ ดังนี้ 1) นักศึกษาคิดว่าอะไรคือสภาพปัญหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน จงอธิบาย 2) ลักษณะของอุปแต้มในจังหวัดขอนแก่นมีความแตกต่างจากจิตรกรรมไทย

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	การวัดประเมินผล
<p>หัวข้อที่ 2 การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนวัฒนธรรมฮูปแต้ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวประวัติศาสตร์ที่ปรากฏผ่านจิตรกรรมฮูปแต้มที่บ้านพอสังเขป - ผู้สอนบรรยายเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม ในส่วนของกระบวนการออกแบบและการดึงอัตลักษณ์นำมาต่อยอดในงานออกแบบ - ผู้สอนนำเสนอตัวอย่างผลงานผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่โดดเด่น พร้อมกับวิเคราะห์ผลงานร่วมกับนักศึกษา - มอบโจทย์ให้นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ฮูปแต้มที่สามารถสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของชุมชนที่ได้รับมอบหมาย 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ฮูปแต้ม - ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม 	<p>ภาคกลางอย่างไร</p> <p>3) นักศึกษาคิดว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมขั้นตอนใดมีความสำคัญมากที่สุดและเพราะเหตุใด</p>
กิจกรรมที่ 2 : ลงพื้นที่ศึกษาและสกัดอัตลักษณ์ชุมชน (สัปดาห์ที่ 2)		
<p>หัวข้อที่ 1 ลัทธิละรอบลิ้ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาทำการศึกษาฮูปแต้มในสถานที่จริง ในประเด็นเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ลักษณะทางทัศนศิลป์และเนื้อหาเรื่องราว จากการสำรวจ สืบค้น และการบรรยายจากผู้รู้ในชุมชน - กิจกรรมตามหาตัวละครลับ ผู้สอนยกตัวอย่างภาพตัวละครจากฮูปแต้มพร้อมคำใบ้ จากนั้นให้นักศึกษาร่วมกันสังเกตฮูปแต้มบนผนังสิมอีสานแล้วทายว่าเป็นตัวละครจากที่ใดและอยู่บริเวณใด - นักศึกษาสำรวจสภาพชุมชนโดยรอบเพื่อเก็บรวบรวมลักษณะของทุนวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่ปรากฏในชุมชน และร่วมพูดคุยกับตัวแทนชุมชนเพื่อสอบถามสภาพปัญหา หรือความต้องการเพื่อหาช่องว่างในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สภาพชุมชนโดยทั่วไป เพื่อระบุ ปัญหาหรือความต้องการเพื่อนำไปกำหนดแนวทาง ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากแบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน
<p>หัวข้อที่ 2 ถอดรหัสอัตลักษณ์ฮูปแต้ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนนำเสนอแนวทางในการสกัดอัตลักษณ์ฮูปแต้มเพื่อนำมาใช้ต่อยอดในการออกแบบ เช่น การลดทอนเส้น รูปร่าง สี สดสวย เป็นต้น - นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่มโดยใช้เครื่องมือ “แบบ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนสามารถสกัดอัตลักษณ์ฮูปแต้มตลอดจนสิ่งบ่งชี้ภายในชุมชนเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการ 	

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	การวัดประเมินผล
วิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน” เพื่อบันทึกสภาพปัญหาที่พบ ไอเดียการออกแบบ สิ่งบ่งชี้ในชุมชน สัญญาที่นำมา คลี่คลายในรูปแบบเส้น ๆ	ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	
กิจกรรมที่ 3 : พัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้เชี่ยวชาญ (สัปดาห์ที่ 3)		
หัวข้อที่ 1 การตรวจสอบความตรงของ อัตลักษณ์ดั้งเดิม - นักศึกษานำแบบร่างผลิตภัณฑ์ไปสอบถามความคิดเห็น และพัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือคนในชุมชน เพื่อ ตรวจสอบความตรงของอัตลักษณ์ต้นทางและปรับปรุง แบบร่วมกัน - ผู้สอนบรรยายข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ การตลาดโดยใช้ทฤษฎี 4Ps แนวคิด 5W1H และแนวคิด การออกแบบอย่างยั่งยืน - นักศึกษานำแบบร่างไปพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นต้นแบบ (Prototype) และตรวจสอบปรับปรุงคุณภาพผลิตภัณฑ์	- ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับ หลัก การ ออก แบบ การตลาดเบื้องต้น - ผู้ เรี ย น ส า ม า ร ถ ประยุกต์ใช้แนวคิดการ ออกแบบอย่างยั่งยืนใน การออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชนได้	- ประเมินจากการสอบถาม - ประเมินจากใบงาน ประจำกิจกรรม
กิจกรรมที่ 4 : นำเสนอและประเมินผล (สัปดาห์ที่ 4)		
หัวข้อที่ 1 เปิดตลาดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ประจำชุมชน - นักศึกษานำเสนอผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ประจำ ชุมชน โดยจำลองสถานการณ์ชั้นเรียนเป็นตลาดขาย สินค้า และมีผู้เรียนเป็นผู้ขายและนำเสนอผลงาน - สร้างช่องทางการตลาดหรือเผยแพร่ผลงานการออกแบบ ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสร้างเว็บไซต์ เฟสบุ๊กแฟนเพจ วิดีโอไวรัล เป็นต้น - กิจกรรมการสะท้อนคิด	- ผู้เรียนสามารถออกแบบ ผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้ อัตลักษณ์สู่ป้อมได้ - ผู้ เรี ย น มี ท ัก ษ ะ ใน การนำเสนอและเผยแพร่ ผลงานการออกแบบ	- ประเมินจากผลงาน การออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชน - ประเมินจากแบบ สะท้อนคิด

ผู้วิจัยออกแบบแผนการจัดการเรียนการสอน 4 กิจกรรม ที่กล่าวมาข้างต้น ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและปรากฏการณ์ปัจจุบัน กิจกรรมที่ 2 ลงพื้นที่ศึกษาและสกัดอัตลักษณ์ชุมชน กิจกรรมที่ 3 พัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้เชี่ยวชาญ และ กิจกรรมที่ 4 นำเสนอและประเมินผล แต่เนื่องจากผู้วิจัยทำการทดลองภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 อีกทั้งนโยบายการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัย ทำให้ต้องปรับรูปแบบการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์และนโยบายดังกล่าว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงปรับรูปแบบแผนจัดการเรียนการสอนในกิจกรรมที่ 2 และกิจกรรมที่ 3 ให้เป็นกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ สามารถนำเสนอรายละเอียดแผนการสอนในกิจกรรมต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

แผนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง

“ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

กิจกรรมที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและปรากฏการณ์ปัจจุบัน

ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 ผู้เรียนสามารถตระหนักถึงประเด็นปัญหาและสถานการณ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนในปัจจุบัน
- 1.2 ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของฮูปแต้ม
- 1.3 ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม

2. เนื้อหา

2.1 ประเด็นสถานการณ์เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนวัฒนธรรมในท้องถิ่นและสภาพปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ปรากฏในปัจจุบัน เช่น ไม่สามารถนำมาใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้อย่างคุ้มค่า สินค้าไม่เป็นที่น่าสนใจของกลุ่มผู้บริโภครุ่นใหม่ ขาดรูปแบบการผลิตที่หลากหลาย เนื่องจากการออกแบบยังคง “ติดกับดักความคิด” โดยชุมชนมักจะผลิตสินค้าในรูปแบบเดียวกันและขาดความสามารถในการดึงอัตลักษณ์ชุมชนตนเองมาประยุกต์ออกแบบ (กนกวรรณ พวงประยงค์, 2561) และตัวอย่างกรณีศึกษาเปรียบเทียบการออกแบบผลิตภัณฑ์จากข้าวระหว่างประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่นที่มีความแตกต่างกันในด้านของการออกแบบและการหยิบยกทุนวัฒนธรรมมาใช้

2.2 ประวัติความเป็นมาและลักษณะอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังฮูปแต้มอีสานในจังหวัดขอนแก่น ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มฮูปแต้มพื้นบ้านที่มีการสร้างก่อนปี พ.ศ.2500 ประกอบด้วย 1) ฮูปแต้มวัดไชยศรี 2) ฮูปแต้มวัดสวนวาริพัฒนาราม 3) ฮูปแต้มวัดมัชฌิมวิทยาราม 4) ฮูปแต้มวัดสระบัวแก้ว โดยฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่นถูกเขียนโดยช่างพื้นบ้านมีการเขียนและถ่ายทอดกันภายในท้องถิ่นเป็นงานเขียนที่เรียบง่าย ไม่มีแบบแผนที่แน่นอน เนื้อหาในแต่ละฉากบางแห่งมีการวาดสลับไปมา เน้นการถ่ายทอดเรื่องราวตามจินตนาการและความรู้สึกของช่างแต้ม ในด้านลักษณะทางทัศนศิลป์ของฮูปแต้มพื้นบ้านที่พบส่วนมากจะไม่เน้นเรื่องมิติแสงเงา ทำให้ภาพมีลักษณะแบนอยู่ในระนาบเดียวกัน และนิยมลงพื้นหลังของผนังด้วยสีชาวนวลหรือสีในโทนสว่างจากนั้นเขียนเส้น รูปร่าง ลวดลาย หรือตัวละครต่าง ๆ ด้วยสีน้ำเงิน คราม เหลือง เขียว และน้ำตาลแดง ด้านวรรณกรรมสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1.กลุ่มเรื่องราวทางศาสนา ได้แก่ พุทธประวัติ ทศชาติชาดก ไตรภูมิ และ 2. กลุ่มวรรณกรรมท้องถิ่น คือ สินไซหรือสังศิลป์ชัยและพระลักพระรามชาดก นอกจากนี้ยังมีภาพกากที่เป็นภาพที่มีการเขียนสอดแทรกไปในโครงเรื่องหลักหรือบริเวณที่ว่างต่าง ๆ โดยภาพกากเป็นภาพที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต สภาพสังคม ประเพณีและวัฒนธรรมของชาวอีสาน

2.3 กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม เป็นการนำทุนวัฒนธรรมที่ปรากฏในท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็น เรื่องราวและเนื้อหาของวัฒนธรรม มาสร้างความโดดเด่นหรือจุดขายให้กับผลิตภัณฑ์ ทำให้เกิดการเพิ่มมูลค่าแก่สินค้าและบริการ (ประทับใจ สุวรรณธาดา และ ศักดิ์ชาย สิกขา , 2561) โดยกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2559) ได้กล่าวว่า ทุนวัฒนธรรมเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ทุนวัฒนธรรมที่จับได้ เช่น โบราณสถาน มรดกทางวัฒนธรรม ผลงานศิลปะแขนงต่างๆ ทั้งภาพวาด หัตถกรรม ดนตรี ภาพยนตร์ วรรณกรรม ส่วนทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ความเชื่อ จารีต ประเพณี วิถีชีวิต นอกจากนี้ทุนทางวัฒนธรรมยังเป็นแหล่งแรงบันดาลใจที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์นวัตกรรมและเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจ

การออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) วิเคราะห์สภาพปัญหาและความสนใจ 2) ศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชน 3) วิเคราะห์และถอดรหัสอัตลักษณ์ 4) พัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้เชี่ยวชาญ 5) กระบวนการผลิตต้นแบบ และ 6) นำเสนอและประเมินผล

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

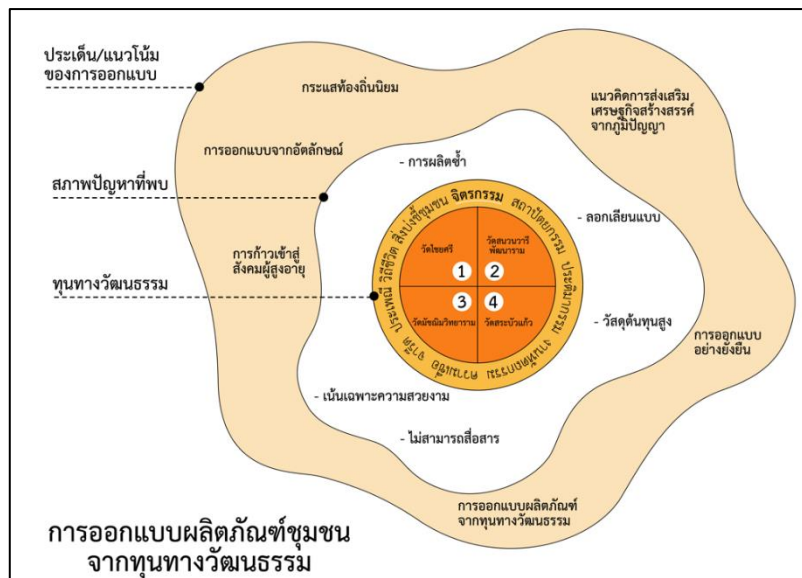
3.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ผู้สอนยกตัวอย่างภาพผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นแนวทางในการนำทุนทางวัฒนธรรมมาประยุกต์สู่งานออกแบบอย่างสร้างสรรค์

2) ผู้สอนยกตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรม “ฮูปแต้มอีสาน” และตั้งคำถามกับผู้เรียนว่าสามารถนำฮูปแต้มอีสานไปต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใดได้บ้าง เพื่อให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน

3.2 ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1) ผู้สอนนำเสนอประเด็นแนวโน้ม สถานการณ์หรือสภาพปัญหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมโดยใช้แผนภาพไขดาว จากนั้นส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงประเด็นสภาพปัญหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่พบในปัจจุบัน โดยการใช้คำถามกระตุ้นการคิด คือ “นักศึกษาคิดว่าอะไรคือสภาพปัญหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน” จากนั้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือยกตัวอย่างร่วมกัน



ภาพที่ 18 แผนภาพไข่ดาว

2) ผู้สอนยกตัวอย่างกรณีศึกษาเปรียบเทียบการออกแบบผลิตภัณฑ์จากข้าวระหว่างประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น เพื่อให้ผู้เรียนเห็นแนวทางในการนำอัตลักษณ์ท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ตลอดจนเห็นสภาพปัญหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ชัดเจนขึ้น

3) ผู้สอนนำเข้าสู่หัวข้อการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนวัฒนธรรมสู่ผลิตภัณฑ์ด้วยการบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของสุปแต้ม โดยเน้นไปที่ลักษณะในภาพรวมของสุปแต้มในจังหวัดขอนแก่น และตั้งคำถามกับผู้เรียนว่า “ลักษณะของสุปแต้มในจังหวัดขอนแก่นมีความแตกต่างจากจิตรกรรมไทยภาคกลางอย่างไร” ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รู้จักสังเกตลักษณะสำคัญที่เป็นอัตลักษณ์ของสุปแต้ม เช่น การใช้สี เส้น รูปร่าง ลวดลาย ตัวละคร เป็นต้น

4) ผู้สอนบรรยายเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม ในส่วนของความหมาย กระบวนการออกแบบและการดึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นนำมาต่อยอดในงานออกแบบ ประกอบกับแสดงตัวอย่าง ผลงานผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่โดดเด่น พร้อมกับวิเคราะห์ผลงานร่วมกับผู้เรียน

3.3 ชั้นสรุปและอภิปรายผล

1) ผู้สอนมอบโจทย์ให้นักศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์สุปแต้มอีสาน โดยให้ผู้เรียนดำเนินการจับกลุ่มและเลือกชุมชนเป้าหมายกลุ่มละ 1 ชุมชน ซึ่งผลิตภัณฑ์ชุมชนกำหนดให้มีลักษณะเป็นชุดผลงานที่ประกอบด้วย 1. ตัวผลิตภัณฑ์ 2. บรรจุภัณฑ์ และ 3. อัตลักษณ์แบรนด์อื่น ๆ (เช่น ตราสัญลักษณ์ ใบปลิว นามบัตร ป้ายแท็กสินค้า เป็นต้น)

2) ผู้สอนกล่าวสรุปเนื้อหาของบทเรียน และตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมโดยใช้กิจกรรมตอบคำถามแบบปลายเปิดผ่านลิงค์ Google form

4. สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้

- 4.1 สไลด์ประกอบการสอน
- 4.2 แผนที่เส้นทางการเรียนรู้สู่บูปแต่มจังหวัดขอนแก่น
- 4.3 รูปภาพตัวอย่างผลงานผลิตภัณฑ์ จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 4.4 รูปภาพตัวอย่างผลงานจาก Facebook fanpage ๑๐๐ แร่งบันดาลไทย
- 4.5 หนังสือ เอกสาร วาสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับบูปแต่มและกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม

5. การวัดและประเมินผล

5.1 ประเมินจากกิจกรรมถาม-ตอบผ่านลิงค์ Google form เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนวัฒนธรรมสู่บูปแต่ม โดยใช้ข้อคำถาม ทั้งหมด 3 ข้อ ดังนี้

- 1) นักศึกษาคิดว่าอะไรคือสภาพปัญหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนทางวัฒนธรรมที่พบในปัจจุบัน จงอธิบายพร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบให้ชัดเจน
- 2) จงบรรยายลักษณะของบูปแต่มในจังหวัดขอนแก่นว่ามีความแตกต่างจากจิตรกรรมไทยภาคกลางอย่างไร
- 3) นักศึกษาคิดว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมขั้นตอนใดมีความสำคัญมากที่สุด จงอธิบายพร้อมทั้งแสดงเหตุผลประกอบให้ชัดเจน

ตารางที่ 18 ตารางการประเมินกิจกรรมที่ 1

ประเด็นการพิจารณา	เกณฑ์การวัดและประเมินผล				
	5	4	3	2	1
ประเด็นปัญหาและสถานการณ์การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนในปัจจุบัน	ผู้เรียนสามารถนำเสนอสภาพปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้หลายประเด็นพร้อมกับอธิบายอย่างละเอียดและมีการยกตัวอย่างประกอบ	ผู้เรียนสามารถนำเสนอสภาพปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้หลายประเด็นพร้อมกับอธิบายอย่างละเอียดชัดเจน	ผู้เรียนสามารถนำเสนอสภาพปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้หลายประเด็นและสามารถอธิบายรายละเอียด	ผู้เรียนสามารถนำเสนอสภาพปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้และสามารถอธิบายรายละเอียด	ผู้เรียนสามารถนำเสนอสภาพปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้เล็กน้อย
ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของบูปแต่มจังหวัดขอนแก่น	ผู้เรียนสามารถบรรยายลักษณะทางทัศนศิลป์ การจัดองค์ประกอบ และอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของบูปแต่มได้ พร้อมกับยกตัวอย่างประกอบ	ผู้เรียนสามารถบรรยายลักษณะทางทัศนศิลป์ การจัดองค์ประกอบ และอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของบูปแต่มได้อย่างละเอียด	ผู้เรียนสามารถบรรยายลักษณะทางทัศนศิลป์ การจัดองค์ประกอบ และอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของบูปแต่มได้	ผู้เรียนสามารถบรรยายลักษณะทางทัศนศิลป์ และการจัดองค์ประกอบของบูปแต่มได้	ผู้เรียนสามารถบรรยายลักษณะทางทัศนศิลป์ของบูปแต่มได้เล็กน้อย
กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ขั้นตอนสำคัญของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมได้ โดยมีการแสดงเหตุผลอย่างละเอียดพร้อมกับยกตัวอย่างประกอบ	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ขั้นตอนสำคัญของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมได้ โดยมีการแสดงเหตุผลอย่างละเอียด	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ขั้นตอนสำคัญของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมได้ โดยมีการแสดงเหตุผลประกอบ	ผู้เรียนสามารถอธิบายได้ว่ากระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมขั้นตอนใดมีความสำคัญมากที่สุด	ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนสำคัญของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมโดยไม่มี การอธิบายหรือขยายความ

แผนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง

“ซูบแต้มีฮีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

กิจกรรมที่ 2 ลงพื้นที่ศึกษาและสกัดอัตลักษณ์ชุมชน

ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สภาพชุมชนเพื่อระบุปัญหาหรือความต้องการในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้
- 1.2 ผู้เรียนสามารถออกแบบอัตลักษณ์ซูบแต้ในชุมชนเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้

2. เนื้อหา

2.1 จิตรกรรมซูบแต้ในจังหวัดขอนแก่นจัดอยู่ในกลุ่มของซูบแต้พื้นบ้าน ช่างแต้มักจะถ่ายทอดผลงานอย่างตรงไปตรงมาและเน้นความเรียบง่ายตามความเข้าใจของตนโดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ตามหลักองค์ประกอบศิลป์และเรื่องมิติของแสงเงา ซึ่งจะมีการจัดวางองค์ประกอบที่ไม่เคร่งครัด และเมื่อศึกษารายละเอียดของซูบแต้ในชุมชนต่าง ๆ ทั้งหมด 4 ชุมชน ปรากฏว่าซูบแต้ในแต่ละแห่งมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นแตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นลายเส้น การใช้สี รูปร่างตัวละคร หรือการจัดองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1) วัดไชยศรี มีการทารองพื้นด้วยสีขาว เขียนด้วยสีฝุ่นโทนคราม เหลือง เขียว น้ำตาล เขียนภาพเน้นสัดส่วนที่เกินจริงและมักจะเขียนกระจายอยู่ทุกพื้นที่ของซอกผนังและกรอบหน้าต่าง ภาพส่วนใหญ่เน้นการเดินทางผจญภัยของสินไซและการสู้รบกับยักษ์ในด้านต่าง ๆ ดังนั้นจึงทำให้ซูบแต้วัดไชยศรีมีภาพยักษ์ที่มีลักษณะที่หลากหลายมากกว่าที่อื่น ๆ ทั้งในด้านของขนาด กิริยาท่าทาง ตลอดจนการจัดวาง โดยสีที่นิยมใช้มากที่สุดคือการลงสีน้ำเงิน เหลือง บนพื้นผนังสีขาว

2) วัดสนวนวารีพัฒนาราม มีการเขียนตัวละคร คน สัตว์หิมพานต์ สถานที่ หรือต้นไม้ที่สนุกสนานและมีความหลากหลายแปลกตา สีที่ใช้คือสี คราม เหลือง น้ำตาล เขียว ซึ่งจะนิยมใช้สีครามในการเขียนตัวละครอีกทั้งใช้ตัดเส้นวัตถุต่าง ๆ และเส้นแบ่งฉาก ลักษณะของต้นไม้จะมีการแต้มสีเป็นจุด ๆ รวมกันเป็นพุ่มหรือบ้างก็วาดคล้ายกับรูปทรงของก้อนเมฆ ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ คือ ลายก้านขดที่มีการผูกร้อยลวดลายคล้ายกับการเลื้อยของเถาพรรณไม้ นอกจากนี้ยังปรากฏวรรณกรรมเรื่อง สินไซและพระเวสสันดรชาดก อีกทั้งกลุ่มตัวละครที่โดดเด่นของวัดสนวนวารีพัฒนาราม คือ สินไซ สีโท ยักษ์ ภูซวง ครุฑ นางกนิรี และตัวละครสัตว์ต่าง ๆ

3) วัดสระบัวแก้ว มีรายละเอียดที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพคน สัตว์ ธรรมชาติ หรือลวดลายประดับ มีรูปแบบการวาดแบบพื้นบ้าน ไม่เคร่งครัดในเรื่องแสงเงาหรือมิติของภาพ ช่างแต้แบ่งเรื่องราวออกเป็นตอน ๆ โดยมีแถบหรือแม่น้ำเป็นเส้นแบ่งเรื่องคล้ายเส้นสินเทา

เน้นบรรยากาศพื้นหลังของภาพที่ขาวสว่าง มีการใช้สีคราม เหลือง เขียว น้ำตาล ดำ และนิยมใช้สีเหลืองหรือสีขาวในการเขียนสีผิวของตัวละครจากนั้นจึงตัดเส้นรอบนอกด้วยสีเข้ม วรรณกรรมที่ปรากฏ คือ พุทธประวัติ สิบไซ (เฉพาะบางตอนเท่านั้น)พระรามชาดก และภาพกากที่แสดงถึงวิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรมของชาวอีสานได้อย่างชัดเจน เช่น พิธีกรรมฮตสรง การเป่าแคนร้องรำทำเพลง เครื่องแต่งกายแบบอีสาน สัตว์ในท้องถิ่น เครื่องแต่งกายของทหารแบบตะวันตก พระธาตุรูปแบบอีสาน เป็นต้น

4) วัดมิ่งมิถิวิทยาาราม มีการใช้สีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากฮูปแต้มในสถานที่อื่น ๆ คือ มีการลงสีบริเวณพื้นหลังที่ทึบหนักไปในโทนสีคราม ฟ้ำ หรือเทา นอกจากนี้ลักษณะของฮูปแต้มวัดมิ่งมิถิวิทยาารามยังมีความคล้ายคลึงกับจิตรกรรมไทยในภาคกลางมีลายก้านขดใบเทศบริเวณเสา เน้นใช้สีไปในโทนเย็นคือสี คราม ฟ้ำ เทา โดยนิยมใช้สีเหลืองสว่างเขียนอาคารสถานที่และเครื่องทรงของตัวละครทำให้ภาพเกิดจุดเด่นขึ้นมาจากสีคราม ในด้านวรรณกรรมปรากฏเรื่องพระเวสสันดรชาดกเป็นหลัก โดยแต่ละฉากจะมีการเขียนต้นไม้ พรรณไม้หรือก้อนหินที่คั่นระหว่างฉากซึ่งหากมองโดยภาพรวมจะรู้สึกว่าเป็นเนื้อเรื่องเดียวกัน

2.2 การสกัดอัตลักษณ์ฮูปแต้มเพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. กำหนดเลือกวัดอุรุกรธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์โดดเด่นของพื้นที่หรือชุมชนนั้น 2. วิเคราะห์เรื่องราวทางนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัดอุรุกรนั้น ซึ่งอาจจะรวมถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรม เป็นต้น 3. หาจุดเชื่อมโยงเพื่อสร้างเรื่องราวให้ผลิตภัณฑ์เกิดความน่าสนใจ 4. สกัดลักษณะเฉพาะของวัดอุรุกรออกมา เช่น เส้น สี ลวดลาย รูปร่าง เป็นต้น และ 5. นำเข้าสู่กระบวนการออกแบบ

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

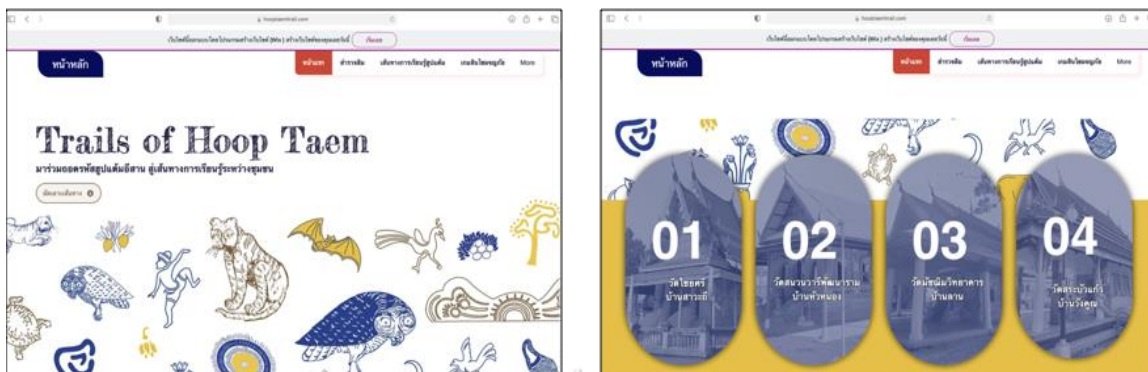
3.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ผู้สอนเกริ่นถึงความสำคัญ of ขั้นตอนการลงชุมชนเพื่อเน้นศึกษาสภาพบริบทจริงของชุมชน สภาพปัญหา ความต้องการ ตลอดจนการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ในชุมชน เพื่อนำข้อมูลไปใช้วิเคราะห์แก้ปัญหาและต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

3.2 ขั้นดำเนินการทำกิจกรรม

1) ผู้สอนนำชมฮูปแต้มในแต่ละชุมชนทั้งหมด 4 ชุมชน ผ่านเว็บไซต์การเรียนรู้ฮูปแต้มออนไลน์ (<https://www.hooptaemtrail.com>) และวิดีโอคลิปแนะนำชุมชนจากกรมการพัฒนาชุมชนจังหวัดขอนแก่น พร้อมกับชี้แนะให้ผู้เรียนร่วมกันสังเกตสภาพลักษณะของชุมชนหรือทุน

วัฒนธรรมต่างๆ ที่ปรากฏในชุมชน โดยเน้นไปที่ลักษณะของฮูปแต้มเพื่อนำไปสู่การรวบรวมหาประเด็นปัญหาหรือช่องว่างในการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน



ภาพที่ 19 เว็บไซต์การเรียนรู้ฮูปแต้ม

2) ผู้สอนนำเสนอภาพกราฟิกตัวละครลับที่ได้สกัดออกมาจากฮูปแต้มในแต่ละชุมชน พร้อมกับคำใบ้ประจำภาพ เพื่อให้ผู้เรียนได้สังเกตลักษณะรูปร่าง เส้น หรือการใช้สีของตัวละครลับว่ามีรูปแบบการเขียนที่สอดคล้องกับฮูปแต้มในสถานที่ใด จากนั้นให้ผู้เรียนร่วมกันทายว่าเป็นตัวละครฮูปแต้มที่มาจากสถานที่ใด



ภาพที่ 20 ภาพปริศนาตัวละครลับจากฮูปแต้ม

3) ผู้สอนให้ผู้เรียนแยกย้ายทำงานเป็นกลุ่มโดยใช้เครื่องมือ “แบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน” เพื่อบันทึกและสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนของกลุ่มตนเอง ตลอดจนสภาพปัญหาที่พบหรือแนวทางในการนำฮูปแต้มมาประยุกต์ออกแบบ โดยกำหนดเวลาในกระบวนการทำงานกลุ่มประมาณ 40-50 นาที จากนั้นในช่วงท้ายชั่วโมงให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มกลับมาแนะนำเสนอสิ่งที่ค้นพบในชุมชน สภาพปัญหา และแนวคิดในการออกแบบหลังจากที่ได้ไปสืบค้นมา

แบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน				
<ul style="list-style-type: none"> ชื่อสถานที่ 	<ul style="list-style-type: none"> บรรยายลักษณะของจุดเด่น (เช่น จุดเด่น ทัศนธาตุ ลวดลาย ตัวละคร เป็นต้น) 			
<ul style="list-style-type: none"> ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน (เช่น งานศิลปวัฒนธรรม ขัตติกรรม ประเพณีกรรม เครื่องแต่งกาย วัสดุ ความเชื่อ สิ่งของท้องถิ่น หรือผลิตภัณฑ์ชุมชน เป็นต้น) 	<ul style="list-style-type: none"> ถอดแบบอัตลักษณ์สู่ประเด็น (เช่น ลวดลายเส้น สี ลวดลาย รูปร่าง เป็นต้น) สามารถถอดแบบได้จาก 4 กลุ่มหลัก ๆ คือ 1. กลุ่มลวดลายประณีต 2. กลุ่มคน 3. กลุ่มสัตว์ 4. กลุ่มพืชพรรณธรรมชาติ 			
<ul style="list-style-type: none"> สภาพปัญหา ความต้องการ หรือช่องว่างที่สามารถถอดแบบถอดยอด 				
<ul style="list-style-type: none"> แนวทางการแก้ไขปัญหาผ่านการออกแบบ 	<table border="1"> <tr> <td>① อัตลักษณ์สู่ประเด็นนำไปประยุกต์ใช้</td> <td>② เรียบเรียงเรื่องราวให้กับผลิตภัณฑ์</td> <td>③ ตัวอย่างผลงานออกแบบ</td> </tr> </table>	① อัตลักษณ์สู่ประเด็นนำไปประยุกต์ใช้	② เรียบเรียงเรื่องราวให้กับผลิตภัณฑ์	③ ตัวอย่างผลงานออกแบบ
① อัตลักษณ์สู่ประเด็นนำไปประยุกต์ใช้	② เรียบเรียงเรื่องราวให้กับผลิตภัณฑ์	③ ตัวอย่างผลงานออกแบบ		

ภาพที่ 21 แบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน

3.3 ขั้นสรุปและอภิปรายผล

- ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มนำเสนอสิ่งที่ค้นพบในชุมชน สภาพปัญหา และแนวคิดในการออกแบบของกลุ่มตนเอง กลุ่มละ 3-5 นาที
- ผู้สอนสรุปเรื่องการวิเคราะห์และถอดอัตลักษณ์สู่ประเด็น จากนั้นนัดหมายผู้เรียนเพื่อนำเสนอความก้าวหน้าของผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน 50% ในสัปดาห์ถัดไป

4. สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้

- สไลด์ประกอบการสอน
- ใบงานแบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน
- ภาพกราฟิกตัวละครจากอัตลักษณ์สู่ประเด็น
- สมุดคู่มือและแผนที่เส้นทางการเรียนรู้สู่ประเด็น
- เว็บไซต์การเรียนรู้สู่ประเด็นออนไลน์ (<https://www.hooptaemtrail.com>)
- ฐานข้อมูลออนไลน์จากสำนักงานพัฒนาชุมชน จังหวัดขอนแก่น (พช.)
- ฐานข้อมูลออนไลน์จากสำนักศิลปากรที่ 8 ขอนแก่น
- ฐานข้อมูลออนไลน์จากศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น

5. การวัดและประเมินผล

5.1 ประเมินผลโดยใช้เครื่องมือ แบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน

ตารางที่ 19 ตารางการประเมินกิจกรรมที่ 2

ประเด็นการพิจารณา	เกณฑ์การวัดและประเมินผล				
	5	4	3	2	1
การวิเคราะห์สภาพชุมชนเพื่อระบุปัญหาหรือความต้องการในการพัฒนาผลิตภัณฑ์	ผู้เรียนสามารถระบุทุนวัฒนธรรมในชุมชนที่พบและนำมาวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือความต้องการ เพื่อระดมหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่พบได้หลากหลายวิธีพร้อมยกตัวอย่างประกอบ	ผู้เรียนสามารถระบุทุนวัฒนธรรมในชุมชนที่พบและนำมาวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือความต้องการเพื่อระดมหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่พบได้หลากหลายวิธี	ผู้เรียนสามารถระบุทุนวัฒนธรรมในชุมชนที่พบและนำมาวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือความต้องการเพื่อระดมหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่พบได้จำนวน 1 วิธี	ผู้เรียนสามารถระบุทุนวัฒนธรรมในชุมชนที่พบและนำมาวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือความต้องการของชุมชน แต่ไม่ได้รับระบุแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่พบ	ผู้เรียนระบุเฉพาะทุนวัฒนธรรมในชุมชนที่พบ แต่ไม่ได้วิเคราะห์สภาพปัญหาหรือความต้องการของชุมชน และไม่ได้ระบุแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่พบ
การถอดแบบอัตลักษณ์ของชุมชนเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	ผู้เรียนสามารถคัดเลือกอัตลักษณ์ 5-6 ประเภทมาแสดงตัวอย่างการนำไปประยุกต์ใช้ ออกแบบได้อย่างชัดเจน	ผู้เรียนสามารถคัดเลือกอัตลักษณ์ 3-4 ประเภทมาแสดงตัวอย่างการนำไปประยุกต์ใช้ ออกแบบได้	ผู้เรียนสามารถคัดเลือกอัตลักษณ์ 2 ประเภทมาแสดงตัวอย่างการนำไปประยุกต์ใช้ ออกแบบได้	ผู้เรียนสามารถคัดเลือกอัตลักษณ์ 1 ประเภทมาแสดงตัวอย่างการนำไปประยุกต์ใช้ ออกแบบ	ผู้เรียนคัดเลือกอัตลักษณ์ 1 ประเภทมาแสดงตัวอย่างการนำไปประยุกต์ใช้ ออกแบบ

แผนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง

“ซูบแต่มีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

กิจกรรมที่ 3 แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนกับการตลาด

ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบการตลาดเบื้องต้น
- 1.2 ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้

2. เนื้อหา

2.1 แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน เป็นการออกแบบที่เน้นการลดใช้พลังงานหรือสามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่าในระยะยาว โดยแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบอย่างยั่งยืนอาจใช้เพียงข้อใดข้อหนึ่งหรือหลายข้อประกอบกัน ตามความเหมาะสมของบริบทในการออกแบบ ดังนี้

1) วัสดุที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในปริมาณต่ำ (Low-Impact Materials) หมายถึง การใช้ทรัพยากรที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การคิดค้นวัสดุใหม่จากธรรมชาติมาแทนสารสังเคราะห์ที่เกิดจากกระบวนการเคมี รวมถึงการใช้ทรัพยากรที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ง่ายและสิ้นเปลืองน้อยที่สุด

2) การลด (Reduce) หมายถึง การออกแบบเพื่อลดอัตราการใช้วัตถุดิบในกระบวนการผลิต การออกแบบเพื่อลดอัตราการใช้พลังงานในกระบวนการผลิต และการออกแบบเพื่อลดอัตราการใช้พลังงานในระหว่างการใช้งาน

3) การใช้ซ้ำ (Reuse) หมายถึง การนำผลิตภัณฑ์หรือชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ซึ่งผ่านช่วงการนำไปใช้เรียบร้อยแล้วและพร้อมที่จะเข้าสู่ช่วงการทำลายกลับมาใช้ใหม่

4) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) หมายถึง การนำผลิตภัณฑ์หรือชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในช่วงของการทำลายมาผ่านกระบวนการแล้วนำกลับมาใช้ใหม่

5) การซ่อมบำรุง (Repair) หมายถึง การออกแบบให้ง่ายต่อการซ่อมบำรุง ทั้งนี้มีแนวคิดที่ว่า หากผลิตภัณฑ์สามารถซ่อมบำรุงได้ง่ายจะเป็นการยืดอายุช่วงชีวิตของการใช้งานซึ่งทำยที่สุดสามารถลดผลกระทบท่อสิ่งแวดล้อมได้

6) การแปลงสภาพวัสดุเหลือใช้ (Upcycling) หมายถึง การทำให้อายุหรือผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถใช้งานตามหน้าที่เดิมให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณภาพและมูลค่าสูงขึ้น อีกทั้งยังเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

2.2 ทฤษฎีการตลาดแบบ 4P หรือ Marketing Mix คือเครื่องมือวางแผนการตลาดผ่านการวิเคราะห์ส่วนผสมทางการตลาด 4 ส่วน ได้แก่ Product (สินค้า) Price (ราคา) Promotion (การส่งเสริมการขาย) และ Place (ช่องทางจัดจำหน่าย) โดยในปัจจุบันมีการเพิ่ม Packaging (บรรจุภัณฑ์)

เข้าไปด้วย ซึ่งกลยุทธ์การตลาด 4Ps ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันจะทำให้ผลิตภัณฑ์สามารถเข้าถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างโดดเด่นและน่าสนใจ

2.3 หลักการออกแบบการตลาด 5W1H

- WHO (ใคร) คือ การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์ว่าจะออกแบบเพื่อใคร โดยระบุลักษณะให้ชัดเจน เช่น เพศ การศึกษา รายได้ ช่วงวัย อาชีพ เป็นต้น
- WHAT (อะไร) คือ ศึกษาว่ากลุ่มเป้าหมายต้องการอะไร เพื่อที่จะได้ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้
- WHERE (ที่ไหน) คือ การพิจารณาว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงผลิตภัณฑ์ได้อย่างไร และสามารถเข้าถึงได้จากที่ไหน
- WHEN (เมื่อไหร่) คือ จะต้องทราบว่ากลุ่มเป้าหมายต้องการใช้ผลิตภัณฑ์เมื่อไหร่ ช่วงเวลาใด หรือความถี่ในการใช้ ซึ่งจะสามารถนำไปสู่การวางกลยุทธ์ต่าง ๆ ได้
- WHY (ทำไม) คือ เป็นคำถามถึงจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ว่าทำไมกลุ่มเป้าหมายจะต้องเลือกสินค้าของเรา เช่น มีความแตกต่างอย่างไร หรือสามารถตอบสนองความต้องการแบบเฉพาะจุดได้
- HOW (อย่างไร) คือ ช่องทางในการสื่อสารที่จะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1) ผู้สอนยกตัวอย่างรูปภาพผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนให้นักเรียนชม โดยเป็นตัวอย่างผลิตภัณฑ์ในฉากของซีรีส์ เรื่อง “นิทานพันดาว” ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นตัวอย่างแนวทางการออกแบบ และเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาการออกแบบอย่างยั่งยืนในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 22 ตัวอย่างผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน

ที่มา: ซีรีส์นิทานพันดาว ช่อง GMM 25

3.2 ขั้นตอนการทำการกิจกรรม

- 1) ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนกับผู้เรียน โดยเน้นไปที่ความหมายและวิธีการนำไปประยุกต์ใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์
- 2) ผู้สอนนำเสนอตัวอย่างผลงานการออกแบบ “แผ่นอะคริลิกลอกลายชูปดัม” เพื่อนำมาอธิบายให้ผู้เรียนได้เห็นแนวทางการประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนนำไปต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์
- 3) ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบการตลาดโดยใช้ทฤษฎี 4Ps และแนวคิด 5W1H จากนั้นผู้สอนแสดงภาพผลิตภัณฑ์ถุงหอมใบชาจากซีรี่ย์ เรื่อง “นิทานพันดาว” เพื่อนำมายกตัวอย่างประกอบการอธิบายให้ผู้เรียนเห็นแนวทางการตลาดได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 23 ภาพโฆษณาส่งเสริมการขาย

ที่มา: แพลตฟอร์ม GMMTV SHOP

- 4) ผู้สอนให้ผู้เรียนทำการกิจกรรมกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและหลักการตลาดมาประยุกต์ใช้พัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์ของกลุ่มตนเอง

3.3 ขั้นสรุปและอภิปรายผล

- 1) ผู้สอนกล่าวสรุปเรื่องการออกแบบอย่างยั่งยืนและทฤษฎีหลักการตลาดเบื้องต้น และชี้แนะให้ผู้เรียนนำความรู้ไปปรับประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนของกลุ่มตนเองต่อไป
- 2) ผู้สอนนัดหมายผู้เรียนเพื่อทำการนำเสนอผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เสร็จสมบูรณ์ 100% ในสัปดาห์ถัดไป กำหนดเวลากลุ่มละ 5-7 นาที โดยประเด็นหลักในการนำเสนอผลงานประกอบด้วย 1) ชื่อผลงาน 2) แนวคิด 3) การแก้ไขปัญหา/การพัฒนาต่อยอด 4) การประยุกต์อัตลักษณ์ชูปดัม 5) จุดแข็ง/ความโดดเด่น 6) ประเด็นอื่น ๆ เช่น ช่องทางการขาย ราคา กลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น

4. สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้

- 4.1 สไลด์ประกอบการสอน
- 4.2 ใบงานประกอบกิจกรรม
- 4.2 ภาพตัวอย่างผลิตภัณฑ์จากฉลากซีรี่ส์ เรื่อง “นิทานพันดาว” ช่อง GMM 25
- 4.3 ภาพตัวอย่างผลงานแผ่นอะคริลิคลอกกลายรูปแต่้ม

5. การวัดและประเมินผล

- 5.1 ประเมินผลจากการถาม-ตอบ
- 5.2 ประเมินผลจากใบงานประกอบกิจกรรม

ตารางที่ 20 ตารางการประเมินกิจกรรมที่ 3

ประเด็นการพิจารณา	เกณฑ์การวัดและประเมินผล				
	5	4	3	2	1
ความรู้เกี่ยวกับ การออกแบบ การตลาดเบื้องต้น	ผู้เรียนสามารถ วิเคราะห์และอธิบาย หลักการตลาดเบื้องต้น ครบทุกด้านอย่าง ละเอียดและครอบคลุม และมีการยกตัวอย่าง ประกอบ	ผู้เรียนสามารถ วิเคราะห์และอธิบาย หลักการตลาด เบื้องต้นครบทุกด้าน อย่างละเอียดและ ครอบคลุม	ผู้เรียนสามารถ วิเคราะห์และอธิบาย หลักการตลาดเบื้องต้น ได้เป็นส่วนใหญ่	ผู้เรียนสามารถ วิเคราะห์และอธิบาย หลักการตลาด เบื้องต้นได้บ้าง เล็กน้อย	ผู้เรียนไม่สามารถ วิเคราะห์หลักการ ตลาดเบื้องต้นได้ หรือ มีการอธิบายอย่าง คลุมเครือ
การใช้แนวคิดการ ออกแบบอย่างยั่งยืน มาประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชน	ผู้เรียนสามารถ นำเสนอแนวทาง ประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ละเอียดชัดเจน มีความ น่าสนใจและสร้างสรรค์	ผู้เรียนสามารถ นำเสนอแนวทาง ประยุกต์ใช้ได้ อย่าง น่าสนใจ และ สร้างสรรค์	ผู้เรียนสามารถ นำเสนอแนวทางการ ประยุกต์ใช้ได้ปานกลาง	ผู้เรียนนำเสนอ แนวทางประยุกต์ใช้ ได้บ้างเล็กน้อย และ ขาดการอธิบาย รายละเอียด	ผู้เรียนไม่สามารถ นำเสนอแนวทางการ ประยุกต์ใช้ได้

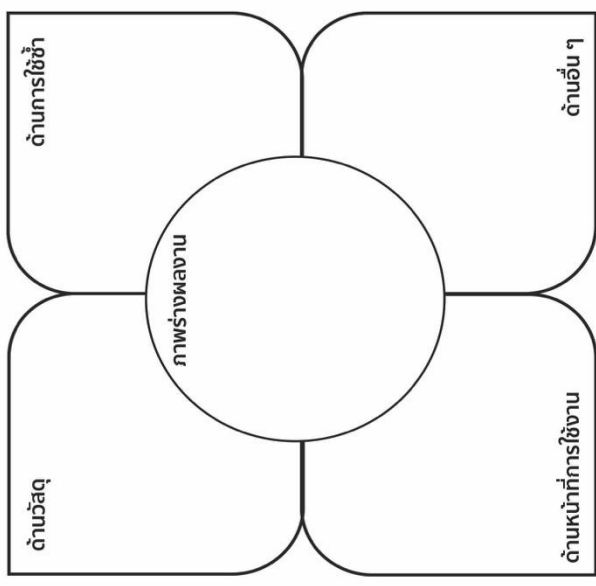
ใบงานประกอบกิจกรรมที่ 3

เรื่อง แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนกับการตลาดเบื้องต้น

คำชี้แจง ให้นักศึกษานำแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนและทฤษฎีหลักการตลาดเบื้องต้นไปประยุกต์ใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนของกลุ่มตนเอง โดยใช้เทมเพลตที่กำหนดให้ ซึ่งประกอบด้วย 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับหลักการตลาดเบื้องต้น

ตอนที่ 2 การออกแบบผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน

<p>ชื่อกลุ่ม</p>	<p>ตอนที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับหลักการตลาดเบื้องต้น</p>	<p>ตอนที่ 2 การออกแบบผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน</p>	
<p>จงอธิบายหลักการตลาดเบื้องต้นให้สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ชุมชนของกลุ่มตนเองที่ได้ออกแบบ</p>		<p>จงประยุกต์ใช้แนวทางการออกแบบอย่างยั่งยืนในการออกแบบผลิตภัณฑ์พร้อมกับอธิบายให้ชัดเจน เช่น ด้านวัสดุ ใช้วัสดุจากธรรมชาติในท้องถิ่น ฯ</p>	
<p>W-Who (กลุ่มเป้าหมาย)</p>	<p>W-What (ต้องการอะไร)</p>	<p>W-When (เข้าถึงเมื่อไหร่)</p>	<p>H-How (สื่อสารอย่างไร)</p>
<p>W-Where (เข้าถึงได้ที่ไหน)</p>	<p style="text-align: center;">ภาพร่างผลงาน</p> 		<p>W-Why (จุดเด่น/จุดขาย)</p>
		<p>จุดเด่นของงานที่สะท้อนถึงการออกแบบอย่างยั่งยืน</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	

แผนการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง

“ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

กิจกรรมที่ 4 นำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประจำชุมชน

ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้มได้
- 1.2 ผู้เรียนมีทักษะในการนำเสนอและเผยแพร่ผลงานการออกแบบ

2. เนื้อหา

2.1 ขั้นตอนการนำเสนอผลงานการออกแบบหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการออกแบบเป็นขั้นตอนที่ผู้สอนสามารถประเมินผลความคิดรวบยอดได้จากสภาพผลงานจริง นอกจากนี้ยังสามารถทำให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่แนวทางการออกแบบผลงานร่วมกันภายในชั้นเรียน โดย Calavia et al. (2021) กล่าวว่า การนำเสนอผลงานจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และได้มาซึ่งทักษะ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากเพื่อนร่วมชั้นและเห็นแนวทางในการออกแบบแก้ไขปัญหาของกลุ่มอื่น ๆ โดยการนำเสนอครั้งนี้เป็นการนำเสนอผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” ทั้งหมด 4 ชุมชน กำหนดให้มีลักษณะเป็นชุดผลงานที่ประกอบด้วย 1) ตัวผลิตภัณฑ์ 2) บรรจุภัณฑ์ และ 3) อัตลักษณ์แบรนด์อื่น ๆ (เช่น ตราสัญลักษณ์ ใบปลิว นามบัตร ป้ายแท็กสินค้า เป็นต้น)

นอกจากนี้กำหนดเวลาในการนำเสนอกลุ่มละไม่เกิน 10 นาที โดยไม่จำกัดเทคนิคในการนำเสนอไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องประกอบภาพ การใช้สไลด์นำเสนอ หรือคลิปวิดีโอสั้น เป็นต้น แต่ทั้งนี้ต้องนำเสนอให้ครอบคลุมประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 1) ชื่อผลงาน 2) แนวคิด 3) การแก้ไขปัญหา/การพัฒนาต่อยอด 4) การประยุกต์อัตลักษณ์ฮูปแต้ม 5) จุดแข็ง/ความโดดเด่น 6) ประเด็นอื่น ๆ เช่น ช่องทางการขาย ราคา กลุ่มเป้าหมาย สถานที่ขาย เป็นต้น

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1) ผู้สอนแจ้งรายละเอียดของกิจกรรม ตลาดนัดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประจำชุมชน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จำลองการเปิดตลาดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประจำชุมชน โดยให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทเป็นผู้ขายผลิตภัณฑ์ชุมชน ทำหน้าที่นำเสนอชักชวนและขายสินค้าของกลุ่มตนเองโดยไม่จำกัดเทคนิคในการนำเสนอ

3.2 ขั้นตอนการทำการกิจกรรม

1) ผู้สอนให้ผู้เรียนเริ่มนำเสนอชุดผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ประจำชุมชน 4 ชุมชน โดยมีลำดับการนำเสนอ ดังนี้ 1) กลุ่มฮูปแต้มวัดไชยศรี 2) กลุ่มฮูปแต้มวัดสวนวาริพัฒนาราม 3) กลุ่มฮูปแต้มวัดมัชฌิมวิทยาราม และ 4) กลุ่มฮูปแต้มวัดสระบัวแก้ว โดยประเด็นหลักในการนำเสนอผลงานประกอบด้วย 1) ชื่อผลงาน 2) แนวคิด 3) การแก้ไขปัญหา/การพัฒนาต่อยอด 4) การประยุกต์อัตลักษณ์ฮูปแต้ม 5) จุดแข็ง/ความโดดเด่น 6) ประเด็นอื่น ๆ เช่น ช่องทางการขาย ราคา กลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น

2) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรือสอบถามเพิ่มเติมหลังจากเสร็จสิ้นการนำเสนอในแต่ละกลุ่ม

3.3 ขั้นสรุปและอภิปรายผล

1) ผู้สอนกล่าวสรุปเรื่องการนำทุนวัฒนธรรมอีสานในท้องถิ่นมาประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนเพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้กับสินค้า และการต่อยอดสู่การสร้างนวัตกรรมเชิงวัฒนธรรม

2) ผู้สอนให้ผู้เรียนสะท้อนคิดในประเด็นของทักษะหรือสิ่งที่ตนเองได้รับหลังจากการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ฮูปแต้ม ทั้งหมด 4 ครั้ง ที่ผ่านมานี้ โดยใช้แอปพลิเคชัน Lino สำหรับการสะท้อนคิดออนไลน์

4. สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้

4.1 แอปพลิเคชัน Lino สำหรับการสะท้อนคิดออนไลน์

4.2 อินเทอร์เน็ตสำหรับทำกิจกรรมออนไลน์

5. การวัดและประเมินผล

5.1 ประเมินจากผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม

5.2 ประเมินจากทักษะในการนำเสนอผลงานของผู้เรียน

ตารางที่ 21 ตารางการประเมินกิจกรรมที่ 4

ประเด็นการพิจารณา	เกณฑ์การวัดและประเมินผล				
	5	4	3	2	1
ด้านทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ครบตามเกณฑ์ที่กำหนดอย่างสมบูรณ์ <u>เกณฑ์ที่กำหนด</u> 1. ผลงานมีแนวคิดที่สร้างสรรค์แปลกใหม่ 2. ผลงานสวยงาม ประณีตเรียบร้อย 3. ผลงานสะท้อนถึงความเป็นชุมชน 4. ผลงานสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาชุมชนได้	ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด 3/4 ข้อ <u>เกณฑ์ที่กำหนด</u> 1. ผลงานมีแนวคิดที่สร้างสรรค์แปลกใหม่ 2. ผลงานสวยงาม ประณีตเรียบร้อย 3. ผลงานสะท้อนถึงความเป็นชุมชน 4. ผลงานสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาชุมชนได้	ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด 2/4 ข้อ <u>เกณฑ์ที่กำหนด</u> 1. ผลงานมีแนวคิดที่สร้างสรรค์แปลกใหม่ 2. ผลงานสวยงาม ประณีตเรียบร้อย 3. ผลงานสะท้อนถึงความเป็นชุมชน 4. ผลงานสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาชุมชนได้	ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด 1/4 ข้อ <u>เกณฑ์ที่กำหนด</u> 1. ผลงานมีแนวคิดที่สร้างสรรค์แปลกใหม่ 2. ผลงานสวยงาม ประณีตเรียบร้อย 3. ผลงานสะท้อนถึงความเป็นชุมชน 4. ผลงานสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาชุมชนได้	ผู้เรียนออกแบบผลิตภัณฑ์ไม่สอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนด <u>เกณฑ์ที่กำหนด</u> 1. ผลงานมีแนวคิดที่สร้างสรรค์แปลกใหม่ 2. ผลงานสวยงาม ประณีตเรียบร้อย 3. ผลงานสะท้อนถึงความเป็นชุมชน 4. ผลงานสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาชุมชนได้
ด้านการประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้มในการออกแบบ	ผู้เรียนสามารถสกัดรูปร่าง ลวดลาย เส้น หรือสีของฮูปแต้มนำมาประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีความสวยงาม สร้างสรรค์สามารถสะท้อนถึงฮูปแต้ได้อย่างชัดเจนและมีความทันสมัย	ผู้เรียนสามารถสกัดรูปร่าง ลวดลาย เส้น หรือสีของฮูปแต้มนำมาประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีความสวยงาม สร้างสรรค์สามารถสะท้อนถึงฮูปแต้ม	ผู้เรียนสามารถสกัดรูปร่าง ลวดลาย เส้นหรือสีของฮูปแต้มนำมาประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีความสวยงาม สร้างสรรค์	ผู้เรียนสามารถสกัดรูปร่าง ลวดลาย เส้น หรือสีของฮูปแต้มนำมาประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้บ้างเล็กน้อย	ผู้เรียนสกัดรูปร่าง ลวดลาย เส้นหรือสีของฮูปแต้มนำมาประยุกต์ออกแบบได้ไม่ชัดเจนหรือไม่สามารถสะท้อนถึงฮูปแต้มได้
ด้านเทคนิคการนำเสนอผลงาน	ผู้เรียนมีวิธีนำเสนอผลงานได้ดึงดูด น่าสนใจ มีการอธิบายถึงแนวคิดในการออกแบบได้อย่างครบสมบูรณ์ และสามารถนำเสนอ จุดขายของผลิตภัณฑ์ได้ดีเยี่ยม	ผู้เรียนมีวิธีนำเสนอผลงานได้ดึงดูด น่าสนใจ มีการอธิบายถึงแนวคิดในการออกแบบ และสามารถนำเสนอ จุดขายของผลิตภัณฑ์ได้	ผู้เรียนมีวิธีนำเสนอผลงานได้ดึงดูด น่าสนใจ มีการอธิบายถึงแนวคิดในการออกแบบได้ปานกลาง	ผู้เรียนมีวิธีนำเสนอผลงานได้ดี มีการอธิบายถึงแนวคิดในการออกแบบ	ผู้เรียนอธิบายหรือนำเสนอแนวคิดการออกแบบผลงานได้ไม่ชัดเจน

การนำเสนอและเผยแพร่นวัตกรรมสู่สาธารณะ

ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น ไปต่อยอดสู่การนำเสนอในโครงการประกวดนวัตกรรมสายอุดมศึกษา ภายในงานมหกรรมวิจัยแห่งชาติ จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี พ.ศ.2564 ทั้งนี้ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ในเวทีสาธารณะ และเพื่อศึกษาความคิดเห็นจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ก่อนที่จะนำไปปรับปรุงพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น

ผลการนำเสนอนวัตกรรม ปรากฏว่า ผลงานที่ส่งประกวดได้รับรางวัลเหรียญทอง ระดับดี โดยผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะตลอดจนแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมจากผู้ทรงคุณวุฒิ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1) ประเด็นด้านกระบวนการ ควรจัดลำดับการเรียนรู้ในการใช้ชุดกิจกรรม พัฒนาสื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย และตรวจสอบการวัดประเมินผลหลังใช้นวัตกรรม

2) ประเด็นด้านการออกแบบสื่อ คณะกรรมการได้ให้ความคิดเห็นว่า สื่อมีความสวยงาม ประณีต น่าติดตาม สามารถกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดี

3) ประเด็นด้านการต่อยอดและผลกระทบ ควรมีการนำไปต่อยอดเชิงธุรกิจ การผลิตซ้ำ การกำหนดราคา และคำนึงถึงผลกระทบในมิติต่าง ๆ จากการนำไปใช้ เช่น ด้านสังคมหรือชุมชน เป็นต้น

3.2 ผลการตรวจประเมินรับรองนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุบแด่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการประเมินกิจกรรมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้านการสอน รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ และด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน รวมทั้งหมด 3 ท่าน สามารถนำเสนอผลการตรวจรับรอง ดังนี้

ตารางที่ 22 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรม

หัวข้อ	ระดับความเหมาะสม	ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
1. กิจกรรมที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและปรากฏการณ์ปัจจุบัน		
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้	มาก	-
1.2 เนื้อหาสาระ	มาก	-
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้	ปานกลาง	- ขั้นตอนกิจกรรมควรมีตัวอย่างรูปภาพผลิตภัณฑ์ หรือกรณีศึกษาที่เป็นปัญหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถ

หัวข้อ	ระดับความเหมาะสม	ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
		สังเกตจับประเด็นปัญหาได้ - เชื่อมโยงให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของปัญหาที่พบ
1.4 สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้	มาก	-
1.5 การวัดและประเมินผล	มาก	-
2. กิจกรรมที่ 2 ลงพื้นที่ศึกษาและสกัดอัตลักษณ์ชุมชน		
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้	ปานกลาง	- พิจารณาวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ
1.2 เนื้อหาสาระ	ปานกลาง	- เพิ่มเติมเนื้อหาให้มีความครอบคลุมและสอดคล้องกับจุดประสงค์
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้	ปานกลาง	- ควรชี้แนะแหล่งการเรียนรู้หรือฐานข้อมูลออนไลน์ที่มีความน่าเชื่อถือ
1.4 สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้	มาก	-
1.5 การวัดและประเมินผล	มาก	-
3. กิจกรรมที่ 3 แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนกับการตลาด		
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้	มาก	-
1.2 เนื้อหาสาระ	มาก	-
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้	ปานกลาง	- ตรวจสอบเนื้อหา/สื่อกิจกรรมในชั้น นำไม่ให้เข้าซ้อนกับขั้นตอนกิจกรรม
1.4 สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้	มาก	-
1.5 การวัดและประเมินผล	มาก	-
4. กิจกรรมที่ 4 นำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประจำชุมชน		
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้	มาก	-
1.2 เนื้อหาสาระ	มาก	-
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้	มาก	-
1.4 สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้	มาก	-
1.5 การวัดและประเมินผล	มาก	-

จากตารางสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมพบว่า กิจกรรมที่ 1 ด้านจุดประสงค์ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านสื่อการสอน และด้านการวัดประเมินผลมีความเหมาะสมมาก แต่ในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่าในชั้นที่เน้นการวิเคราะห์สภาพปัญหาพร้อมกับผู้เรียนควรมีตัวอย่างรูปภาพผลิตภัณฑ์ หรือกรณีศึกษาที่เป็นปัญหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถสังเกตจับประเด็นปัญหาได้ชัดเจนมากขึ้น กิจกรรมที่ 2 พบว่า ด้านจุดประสงค์ การเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า ควรกำหนดวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และเนื้อหาสาระให้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน ในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนควรชี้แนะแหล่งการเรียนรู้หรือฐานข้อมูลออนไลน์ที่มีความหลากหลายและน่าเชื่อถือให้ผู้เรียนได้ศึกษาและทำการเก็บข้อมูลทดแทนการลงพื้นที่จริง ส่วนในด้านสื่อการสอนและด้านการวัดประเมินผลมีความเหมาะสมมาก กิจกรรมที่ 3 พบว่า ด้านจุดประสงค์ การเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านสื่อการสอน และด้านการวัดและประเมินผล มีระดับความเหมาะสมมาก แต่ในด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้ ควรตรวจสอบเนื้อหา/สื่อกิจกรรมในชั้นนำมาไม่ให้ซ้ำซ้อนกับชั้นดำเนินกิจกรรม และในกิจกรรมที่ 4 พบว่า มีระดับการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมากทุกหัวข้อ

3.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อนวัตกรรมการสอน

ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 กิจกรรม อีกทั้ง สื่อประกอบการเรียนรู้ต่าง ๆ ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวนทั้งหมด 30 คน สามารถสรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 23 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น (ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ คุณภาพ
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)			
ด้านเนื้อหา								
1. เนื้อหาในกิจกรรมทำให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	77	23	-	-	-	4.77	.430	มากที่สุด
2. เนื้อหาในกิจกรรมทำให้นักศึกษาเข้าใจแนวทางการใช้อัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดในการออกแบบ	77	23	-	-	-	4.77	.430	มากที่สุด
3. นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติและลักษณะทางทัศนศิลป์ของสุปแต่มในจังหวัดขอนแก่น	90	10	-	-	-	4.90	.305	มากที่สุด
4. เนื้อหาในกิจกรรมทำให้นักศึกษาเข้าใจแนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน	43	50	7	-	-	4.37	.615	มาก
5. เนื้อหาที่มีความน่าสนใจและมีปริมาณที่เหมาะสม	64	33	3	-	-	4.60	.563	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้								
6. กิจกรรมช่วยส่งเสริมกระบวนการแก้ปัญหาผ่านงานออกแบบ	53	47	-	-	-	4.53	.507	มากที่สุด
7. กิจกรรมทำให้นักศึกษาสามารถใช้อัตลักษณ์สุปแต่มมาประยุกต์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้	67	33	-	-	-	4.67	.480	มากที่สุด
8. กิจกรรมการวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชนทำให้นักศึกษาเข้าใจแนวทางในการคัดเลือกทุนวัฒนธรรมมาใช้ออกแบบมากขึ้น	80	13	7	-	-	4.73	.583	มากที่สุด
9. กิจกรรมสำรวจชุมชนทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้สภาพบริบทชุมชนต่าง ๆ	43	30	27	-	-	4.17	.489	มาก
10. มีการจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนอย่างเป็นระบบและน่าสนใจ	57	43	-	-	-	4.57	.504	มากที่สุด

ประเด็นการประเมิน	ระดับความคิดเห็น (ร้อยละ)					\bar{X}	S.D.	ระดับ คุณภาพ
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)			
ด้านสื่อการเรียนรู้								
11. ภาพกราฟิกในสื่อการเรียนรู้มีความ ทันสมัย น่าสนใจ	83	13	4	-	-	4.80	.484	มากที่สุด
12. ภาพกราฟิกและปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม	87	13	-	-	-	4.87	.345	มากที่สุด
13. สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ให้ ความรู้เกี่ยวกับฮูปแต้ม และสะดวกต่อ การศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง	77	23	-	-	-	4.77	.430	มากที่สุด
14. สื่อช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้ สามารถเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น	83	17	-	-	-	4.83	.380	มากที่สุด
15. สื่อสามารถรองรับการเรียนรู้ได้ทั้ง แบบออนไลน์และออฟไลน์	50	40	10	-	-	4.40	.674	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ								
16. นักศึกษามีความสามารถในการ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนจาก อัตลักษณ์ฮูปแต้มได้	83	7	10	-	-	4.73	.640	มากที่สุด
17. นักศึกษาสามารถสกัดอัตลักษณ์ จากทุนวัฒนธรรมมาใช้ต่อยอดในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ได้	73	20	7	-	-	4.67	.606	มากที่สุด
18. กิจกรรมทำให้นักศึกษามี ประสบการณ์ในการวางแผนการ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ	57	33	10	-	-	4.47	.681	มาก
19. นักศึกษามีทักษะความสามารถใน การทำงานร่วมกับผู้อื่น	43	37	20	-	-	4.23	.773	มาก
20. นักศึกษามีประสบการณ์ในการ นำเสนอผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชนจากอัตลักษณ์ฮูปแต้ม	67	17	16	-	-	4.50	.777	มากที่สุด
รวมทั้งหมด						4.61	.534	มากที่สุด

จากตารางสรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ที่มีต่อ นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$) เมื่อพิจารณารายด้าน ในด้านเนื้อหา ประเด็นการประเมินที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติและลักษณะทางทัศนศิลป์ของ ฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$) รองลงมา คือ นักศึกษาเข้าใจกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และสามารถใช้อัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดในการออกแบบได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$) และประเด็นแนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.37$) ตามลำดับ

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนเข้าใจแนวทางในการคัดเลือกทุนวัฒนธรรมมาใช้ออกแบบ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$) รองลงมา คือ ผู้เรียนสามารถใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้มมาประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) และประเด็นที่มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ กิจกรรมสำรวจชุมชนทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้สภาพบริบทชุมชนต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.17$)

ด้านสื่อการเรียนรู้ ประเด็นภาพกราฟิกและปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$) รองลงมา คือ สื่อช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้สามารถเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$) และประเด็นที่มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ สื่อสามารถรองรับการเรียนรู้ได้ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.40$)

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ฮูปแต้มได้ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$) รองลงมา คือ ผู้เรียนสามารถสกัดอัตลักษณ์จากทุนวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) และประเด็นที่มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ผู้เรียนมีทักษะความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.23$)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ธูปแต้มีอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อ 1) ศึกษารูปแบบของอัตลักษณ์งานจิตรกรรมธูปแต้มีอีสานในจังหวัดขอนแก่น และ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ธูปแต้มีอีสาน โดยสามารถแบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ลงพื้นที่เพื่อศึกษาและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับธูปแต้มีในแต่ละชุมชน และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 4 ด้าน เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอน ระยะที่ 2 นำผลการศึกษาจากระยะแรกมาสรุปวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ธูปแต้มีสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง และ ระยะที่ 3 ทดสอบประเมินคุณภาพนวัตกรรมการสอนโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้านการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ และด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน จากนั้นนำนวัตกรรมการที่ผ่านการปรับปรุงไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อวัดระดับความพึงพอใจและสรุปความคิดเห็น สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

- 1.1 สรุปผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมธูปแต้มีอีสานในจังหวัดขอนแก่น จากการลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษาดูธูปแต้มีอีสานทั้งหมด 4 ชุมชน ในจังหวัดขอนแก่น ดังนี้
 1. ธูปแต้มีวัดไชยศรี ชุมชนบ้านสาวะถี
 2. ธูปแต้มีวัดสนวนวารีพัฒนาราม ชุมชนบ้านหัวหนอง
 3. ธูปแต้มีวัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูณ
 4. ธูปแต้มีวัดมณีวิทยาราม ชุมชนบ้านลาน

สามารถสรุปผลการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ในส่วนของเนื้อหาวรรณกรรมและลักษณะทางทัศนศิลป์ของธูปแต้มีในแต่ละชุมชน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 24 สรุปรูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมอุบัตม์อีสานในจังหวัดขอนแก่น

ลักษณะลิม	ลักษณะอุบัตม์	เนื้อหาวรรณกรรม	ลักษณะทางทัศนศิลป์
<p>วัดไชยศรี</p> 		<ol style="list-style-type: none"> 1. พุทธประวัติ 2. ไตรภูมิ 3. วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องสินไซ (สังข์ศิลป์ชัย) 	<p>มีการทารองพื้นด้วยสีขาว เขียนด้วยสีฝุ่นโทนคราม เหลือง เขียว น้ำตาล เขียนภาพเน้นสัดส่วนที่เกินจริง และมักจะเขียนกระจายอยู่ทุกพื้นที่ของซอกผนัง และกรอบหน้าต่าง ภาพเขียนเน้นนำเสนอการผจญภัยของสินไซในด้านต่าง ๆ</p>
<p>วัดสวนวารีย์พัฒนาราม</p> 		<ol style="list-style-type: none"> 1. พระเวสสันดรชาดก 2. วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องสังข์ศิลป์ชัย (สินไซ) 3. ไตรภูมิ 	<p>นิยมเขียนด้วยสีคราม เหลือง เขียวและน้ำตาล บนพื้นผนังสีขาวสว่าง มีการใช้เส้นในการแบ่งเรื่องราวหรือตัดเส้นบนตัวละครด้วยสีคราม และนิยมเขียนลวดลายก้านขดประกอบ มีรูปแบบการเขียนภาพคน สัตว์ หรือธรรมชาติที่สนุกสนาน</p>

ลักษณะลิม	ลักษณะอุปแต้ม	เนื้อหาวรรณกรรม	ลักษณะทางทัศนศิลป์
<p>วัดสระบัวแก้ว</p> 		<ol style="list-style-type: none"> 1. พุทธประวัติ 2. พระลัก-พระรามชาตก (ฉบับลาว) 3. วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องสังข์ศิลป์ชัย (สินไซ) 4. พระเวสสันดรชาตก 	<p>เน้นบรรยากาศภาพรวมให้สว่างสดใส มีการใช้สีคราม เหลือง เขียว น้ำตาล ดำ ปรางภูการ วาดรายละเอียดที่หลากหลายชัดเจนกว่าสถานที่อื่น ภาพสะท้อนถึงวิถีชีวิตชาวอีสานได้อย่างชัดเจน เช่น พิธีกรรมฮอดสรง การเป่าแคน ร้องรำทำเพลง เครื่องแต่งกายแบบอีสาน เป็นต้น</p>
<p>วัดมัสฌิมวิทยาราม</p> 		<ol style="list-style-type: none"> 1. พระเวสสันดรชาตก 	<p>เน้นการลงสีพื้นและต้นไม้ด้วยสีครามและเขียว ตัวละครใช้สีขาว ประกอบกับเครื่องทรงสีเหลือง จึงทำให้ตัวละครเด่นขึ้นมาจากพื้นหลังสีคราม นอกจากนี้มีการเขียนลายก้านขดใบเทศบริเวณเสา โดยภาพรวมมีรูปแบบการเขียนลักษณะคล้ายกับการเขียนของกรุงเทพฯ</p>

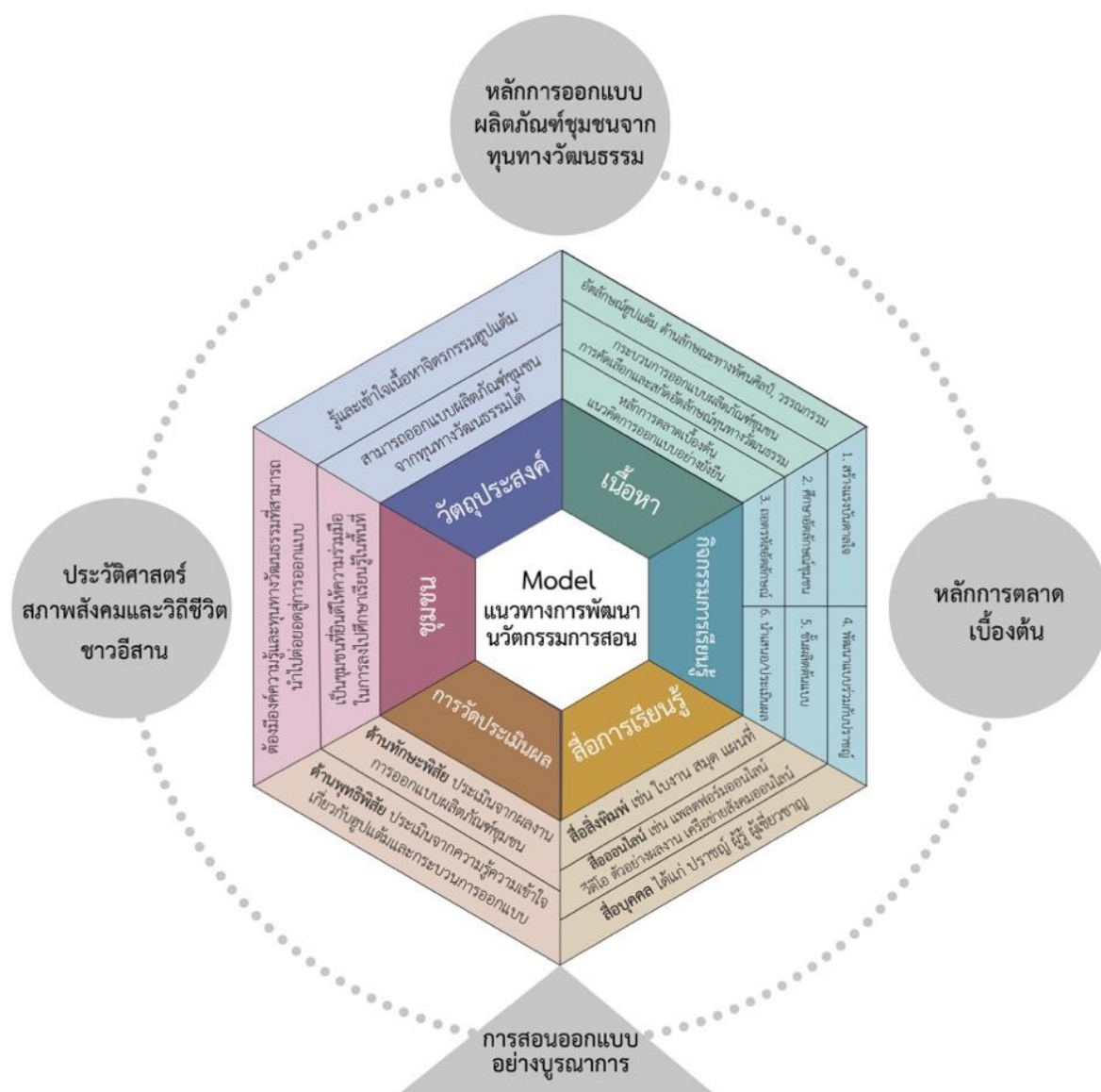
จากตารางสรุปรูปแบบอัตลักษณ์งานจิตรกรรมสุปแต้มอีสานในจังหวัดขอนแก่น พบว่าสุปแต้มในจังหวัดขอนแก่นแต่ละชุมชนมีการสร้างก่อนปี พ.ศ.2500 ช่างแต้มส่วนมากเป็นช่างที่ฝึกฝนและถ่ายทอดกันเองภายในท้องถิ่น หรือได้รับการถ่ายทอดกันจากในหมู่เครือญาติ มีช่างที่เป็นทั้งฆราวาสและพระภิกษุสงฆ์ ลักษณะสุปแต้มที่ปรากฏจึงมีลักษณะที่มีความเป็นศิลปะพื้นบ้านและมีความบริสุทธิ์ ช่างแต้มได้สร้างสรรค์งานจากความเชื่อความศรัทธาที่มีต่อพระพุทธศาสนา จึงได้มีการถ่ายทอดเรื่องราวผ่าน สุปแต้มเพื่อถ่ายทอดคุณธรรม คำสอน หรือหลักการดำเนินชีวิตต่าง ๆ นอกจากนี้ยังได้สอดแทรกจินตนาการความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียะในรูปแบบต่าง ๆ ลงไปด้วย โดยสุปแต้มพื้นบ้านในจังหวัดขอนแก่นสามารถจัดกลุ่มเนื้อหาวรรณกรรมที่ปรากฏออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ๆ คือ 1. กลุ่มเรื่องราวทางศาสนา ได้แก่ พุทธประวัติ ไตรภูมิ พระเวสสันดรชาดก 2. กลุ่มวรรณกรรมท้องถิ่น ได้แก่ สังข์ศิลป์ชัย หรือสินไซ ซึ่งเป็นนิทานพื้นบ้านที่นิยมเขียนมากเกือบทุกสถานที่ พระลัก-พระรามชาดก (ฉบับลาว) และ 3. กลุ่มภาพภาค ซึ่งเป็นภาพที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตของชาวอีสานในอดีต ไม่ว่าจะเป็น ความเชื่อ ความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งกาย การละเล่น สภาพแวดล้อม เป็นต้น

การเขียนสุปแต้มพื้นบ้านในจังหวัดขอนแก่นมีกรรมวิธีการเขียนหรือการจัดองค์ประกอบที่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว เน้นเขียนอย่างอิสระและเรียบง่าย ดังนั้น สุปแต้มในแต่ละสถานที่จึงมีรูปแบบการเขียนที่แตกต่างและไม่ซ้ำกัน ช่างแต้มนิยมเขียนสุปแต้มไว้ทั้งภายในและภายนอกผนังของตัวอาคารสิม (อุโบสถ) ยกเว้นสุปแต้มวัดมิ่งมิตรวิทยาราม (วัดบ้านลาน) ที่จะมีการเขียนไว้เฉพาะผนังด้านนอก ในยุคแรกมีการใช้สีที่มาจากธรรมชาติ ซึ่งสีที่นิยมใช้เขียนมาก คือ สีครามที่มาจากต้นคราม สีเหลืองจากยางต้นรง สีแดงจากดินแดงผสมยางบาง สีดำมาจากเขม่าไฟ และสีเขียว แต่ในยุคหลังอาจจะมีการประยุกต์ใช้สีเคมีเข้าไปบ้าง นอกจากนี้ อัตลักษณ์ของสุปแต้มจังหวัดขอนแก่นที่มีความโดดเด่น คือ การเน้นบรรยากาศภาพให้มีความสว่างสดใสหรือลงสีพื้นหลังด้วยสีขาวนวล จากนั้นเขียนและลงสีรูปร่าง ตัวละคร หรือลวดลายในเฉพาะจุดบางส่วน โดยไม่เน้นการเขียนมิติของภาพ ทำให้สุปแต้มมีลักษณะแบนไม่มีระยะใกล้-ไกล ลวดลายที่นิยมใช้เป็นลวดลายที่ประยุกต์มาจากธรรมชาติ เช่น ลายเถา ลายพรรณไม้ ลายก้านขดใบเทศ ลายดอกไม้ เป็นต้น

จากอัตลักษณ์สุปแต้มในจังหวัดขอนแก่นทั้ง 4 สถานที่ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของอัตลักษณ์ ในด้านลักษณะทางทัศนธาตุ การใช้สี เส้น รูปร่าง ลวดลาย ตัวละคร หรือรูปแบบอื่น ๆ ที่โดดเด่น ตลอดจนความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา เพื่อนำไปใช้เป็นเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนให้กับผู้เรียนต่อไป

1.2 สรุปผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมอุปแต้มอีสาน และการลงพื้นที่ศึกษา สามารถนำเสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอน ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 24 Model แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

การพัฒนาวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์สู่ปฏัตัมต้องคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญ 6 ด้าน คือ 1. วัตถุประสงค์ 2. เนื้อหา 3. กิจกรรมการเรียนรู้ 4. สื่อการเรียนรู้ 5. การวัดประเมินผล และ 6. ชุมชน ผู้วิจัยขอสรุปรายละเอียดในแต่ละด้าน ดังต่อไปนี้

1. ด้านวัตถุประสงค์ ในด้านวัตถุประสงค์ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับจิตรกรรมสู่ปฏัตัมในจังหวัดขอนแก่น ในเรื่องลักษณะทางทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นการจัดวางองค์ประกอบของภาพ เทคนิคการเขียน สีที่ใช้ รูปร่าง ตัวละคร ลวดลายที่ปรากฏ และเรื่องเนื้อหาวรรณกรรมที่นิยมเขียน นอกจากนี้ ควรสะท้อนให้ผู้เรียนได้เห็นถึงคุณค่าที่แฝงไว้ในสู่ปฏัตัม คือ หลักคำสอน ความเชื่อ วิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรม หรือสภาพสังคมอีสานในอดีต เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจในสังคมหรือประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตน จากนั้นเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการดึงอัตลักษณ์จากสู่ปฏัตัมหรือทุนทางวัฒนธรรม อื่น ๆ ของชุมชน นำไปใช้ต่อยอดในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนต่อไป

2. ด้านเนื้อหา ในด้านเนื้อหาการสอน เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ไม่ว่าจะเป็นด้านประวัติศาสตร์สู่ปฏัตัม ด้านหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และด้านหลักการตลาดเบื้องต้น ในรูปแบบบูรณาการร่วมกัน

ด้านประวัติศาสตร์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับสู่ปฏัตัมในจังหวัดขอนแก่น รูปแบบลักษณะทางทัศนศิลป์ เช่น การจัดองค์ประกอบ การใช้สี เส้น รูปร่าง ตัวละคร ลวดลาย เป็นต้น และรูปแบบของเนื้อหาทางวรรณกรรมที่ปรากฏ นอกจากนี้ ยังมีกลุ่มของภาพกาก ซึ่งเป็นภาพที่เขียนสอดแทรกลงไปเพิ่มเติมร่วมกับโครงเรื่องหลัก โดยภาพกากเหล่านี้สามารถสะท้อนถึงประวัติความเป็นมาของวิถีชีวิต สภาพสังคม ประเพณีวัฒนธรรมของชาวอีสานได้อย่างชัดเจน

ด้านหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ เริ่มจากกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนหรือผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเริ่มจากการวิเคราะห์สภาพปัญหา การหาช่องว่างในการพัฒนาออกแบบ การลงพื้นที่ศึกษาและวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน เพื่อคัดเลือกอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของแหล่งพื้นที่ นำไปต่อยอดสู่การถอดสัญญาณ คัลเลอร์ภาพ หรือสร้างเรื่องราวให้กับผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมกับปราชญ์หรือคนในชุมชน

ด้านหลักการตลาดเบื้องต้น เนื่องจากการออกแบบผลิตภัณฑ์ผู้ออกแบบควรสามารถหาตลาดมารองรับได้ ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องมีความรู้เกี่ยวกับหลักการตลาดเบื้องต้น ได้แก่ ทฤษฎีการตลาด 5W1H ร่วมกับแนวคิดทางการตลาดแบบ 4Ps เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย รู้จุดเด่นและความแตกต่างของผลิตภัณฑ์ หาช่องทางการขายได้ เป็นต้น อีกทั้ง ควรมุ่งเน้นแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนกับผู้เรียนเพื่อให้สอดคล้องกับเทรนด์ เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและสามารถผลิตได้จริง

3. **ด้านกิจกรรมการเรียนรู้** เป็นกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างเป็นระบบ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ สามารถสรุปได้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบ จากการได้เห็นสภาพปัญหา ช่องว่างในการพัฒนาหรือปรากฏการณ์ของการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่พบในปัจจุบัน โดยมีผู้สอนทำหน้าที่จัดประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้คำถามกระตุ้นการคิด หรือตัวอย่างกรณีศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของสภาพปัญหาและการออกแบบเพื่อพัฒนาชุมชน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชน ขั้นการลงพื้นที่จะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน เกิดปฏิสัมพันธ์กับแหล่งพื้นที่ โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมุ่งหาอัตลักษณ์ดั้งเดิม ดังนั้น ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องเข้าถึงแหล่งข้อมูลและองค์ความรู้ ที่เป็นรากฐานเดิมในแต่ละชุมชนนั้น ๆ เน้นให้ผู้เรียนได้สังเกตปัญหาหรือหาช่องว่างในการออกแบบเพื่อการพัฒนาชุมชน ได้ศึกษาบันทึกอัตลักษณ์ของอุปแต้ม์ในชุมชน ประกอบกับการบรรยายจากผู้รู้ในชุมชน นอกจากนี้ ควรเน้นให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ตลอดจนผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่แล้วในชุมชน นำมาพัฒนาให้สร้างสรรค์ น่าสนใจ หรือสามารถตอบโจทย์ของชุมชนได้

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์และถอดรหัสอัตลักษณ์ เป็นขั้นตอนวิเคราะห์คัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน นำมาหาแนวทางในการสกัดลักษณะที่โดดเด่นออกมา เพื่อนำไปต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถสะท้อนถึงชุมชน จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสามารถสังเคราะห์กระบวนการถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนสู่งานออกแบบได้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. กำหนดเลือกวัตถุดิบหรือรูปธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์โดดเด่นของพื้นที่หรือชุมชน 2. วิเคราะห์เรื่องราวทางนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุดิบ ซึ่งอาจจะรวมไปถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรม เป็นต้น 3. หาจุดเชื่อมโยงเพื่อสร้างเรื่องราวให้ผลิตภัณฑ์เกิดความน่าสนใจ 4. สกัดลักษณะเฉพาะของวัตถุดิบออกมา เช่น เส้น สี ลวดลาย รูปร่าง เป็นต้น และ 5. นำเข้าสู่กระบวนการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้เชี่ยวชาญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้นำผลงานการออกแบบไปพูดคุย สอบถามความคิดเห็น หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับปราชญ์หรือคนในท้องถิ่น ซึ่งจะทำให้เกิดการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และได้รูปแบบผลงานที่มีความร่วมสมัย นอกจากนี้ ในขั้นตอนนี้ยังถือเป็นการนำแบบร่างผลงานกลับไปตรวจสอบกับต้นทางหรือชุมชนว่าสามารถสื่อสารตรงกับอัตลักษณ์ต้นทางหรือไม่ เพื่อป้องกันการลบเลือนอัตลักษณ์ดั้งเดิมหรือการนำไปใช้ออกแบบผิดบริบท

ขั้นตอนที่ 5 กระบวนการผลิตต้นแบบ การผลิตต้นแบบทำให้ผู้เรียนรู้จุดบกพร่องหรือ สิ่งที่ควรปรับปรุงพัฒนา ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงการออกแบบอย่างยั่งยืนและการตลาดเบื้องต้น

เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมีตลาดมารองรับ และเป็นการออกแบบที่ยั่งยืนสอดคล้องกับเทรนด์หรือแนวโน้มการออกแบบ ในปัจจุบัน นอกจากนี้ การผลิตต้นแบบควรคำนึงถึงการออกแบบที่สอดคล้องกับสภาพชุมชนโดยไม่เป็นการออกแบบที่เกินความจำเป็น เพื่อให้ชุมชนสามารถนำผลงานไปประยุกต์หรือผลิตซ้ำได้ ซึ่งเป็นแนวทางที่ทำให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอและประเมินผล เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานออกแบบร่วมกับผู้อื่น ทำให้เห็นแนวทางการนำทุนทางวัฒนธรรมไปต่อยอดออกแบบเพื่อพัฒนาชุมชนในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนี้ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนสามารถประเมินความคิดรวบยอดของผู้เรียนผ่านผลงาน และเน้นให้ผู้เรียนได้ตกผลึกความคิดหรือความรู้สึกผ่านกิจกรรมสะท้อนคิด

4. ด้านสื่อการเรียนรู้ ควรมีรูปแบบที่หลากหลาย ส่งเสริมการเรียนรู้และช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ นอกจากนี้ สื่อควรมีลักษณะที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนได้ ได้แก่

1. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ สมุด ใบกิจกรรมการเรียนรู้ แผนที่ การ์ด หรือเอกสารข้อมูลต่าง ๆ
2. สื่อออนไลน์ ได้แก่ แพลตฟอร์มแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ ฐานข้อมูลออนไลน์จากหน่วยงานรัฐและเอกชน คลิปวิดีโอ ภาพถ่าย ตัวอย่างผลงาน หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์
3. สื่อบุคคล ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ ปรชาญชาวบ้าน ผู้นำชุมชน ที่สามารถให้ความรู้เกี่ยวกับสินทรัพย์ในชุมชน ภูมิปัญญาหรืออุปแต้มในชุมชน

5. ด้านการวัดประเมินผล สามารถแบ่งได้ 2 ด้าน ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย ประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปของจิตรกรรมอุปแต้มจังหวัดขอนแก่น และกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากแบบสอบถาม
2. ด้านทักษะพิสัย ประเมินจากผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนของผู้เรียน ซึ่งแสดงออกจากทักษะด้านกระบวนการออกแบบ ด้านการประยุกต์ใช้อัตลักษณ์อุปแต้มในการออกแบบ และด้านการนำเสนอแนวคิดและกระบวนการ โดยพิจารณาความสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน

6. ชุมชน ชุมชนเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับอุปแต้มทุนทางวัฒนธรรม หรือองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาอื่น ๆ เป็นเสมือนสถานที่ต้นน้ำที่สามารถนำไปต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบผลงานร่วมกับชุมชนเปรียบเหมือนการแลกเปลี่ยนความรู้ทำให้เกิดการถ่ายทอดองค์ความรู้ในท้องถิ่น และต่อยอดพัฒนาสิ่งที่มีอยู่แล้วในชุมชนให้มีความสร้างสรรค์สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยมากขึ้น ซึ่งการเลือกชุมชนในการศึกษาต้องมีคุณสมบัติพื้นฐานคือ มีต้นทุนหรือสินทรัพย์ในชุมชนที่โดดเด่นสามารถนำไปต่อยอดสู่การออกแบบได้ เป็นชุมชนที่มีความพร้อมและให้ความสนับสนุนในการไปศึกษาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่งพื้นที่

1.3 สรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์ จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีลักษณะเป็นนวัตกรรมในรูปแบบของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนการสอนและสื่อประกอบการเรียนรู้ โดยการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนครั้งนี้มีการจัดการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบบูรณาการ กล่าวคือนอกจากที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนแล้ว ยังจะได้เรียนรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสังคมประวัติศาสตร์ผ่านฮูปแต้ม และศาสตร์ของการตลาดพื้นฐานด้วย

ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จากอัตลักษณ์ฮูปแต้มนำมาประยุกต์ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 และนโยบายการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัย สามารถสรุปกิจกรรมทั้งหมด 4 กิจกรรม ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและปรากฏการณ์ปัจจุบัน เป็นขั้นการสร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ผู้เรียนผ่านการใช้สภาพปัญหา กรณีศึกษา ตัวอย่างผลงาน หรือสถานการณ์ในปัจจุบันเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ นอกจากนี้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น

กิจกรรมที่ 2 ลงพื้นที่ศึกษาและสกัดอัตลักษณ์ชุมชน เป็นกิจกรรมลงพื้นที่ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อทำการศึกษาฮูปแต้มในชุมชน ในประเด็นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา ลักษณะทางทัศนศิลป์ เนื้อหาเรื่องราว และทุนทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่ปรากฏในชุมชน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้สังเกต สืบเสาะ วิเคราะห์สภาพชุมชน และร่วมกันถอดแบบอัตลักษณ์ฮูปแต้มไปต่อยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

กิจกรรมที่ 3 แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนกับการตลาด กิจกรรมนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและแนวคิดหลักการตลาดเบื้องต้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนและแนวคิดหลักการตลาดมาประยุกต์ใช้พัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์ชุมชนของกลุ่มตนเอง โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ประเมินความเป็นไปได้ของผลงาน

กิจกรรมที่ 4 นำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประจำชุมชน เป็นกิจกรรมที่จำลองการเปิดตลาดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประจำชุมชน โดยให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทเป็นผู้ขายผลิตภัณฑ์ชุมชน ทำหน้าที่นำเสนอสินค้าของกลุ่มตนเองโดยไม่จำกัดเทคนิคในการนำเสนอ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนในการเสนอแนะหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับกลุ่มอื่น ๆ

โดยในแต่ละแผนประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล

สื่อประกอบการเรียนรู้

รูปแบบของสื่อการเรียนรู้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาของ การสอน มีความสอดคล้องกับธรรมชาติของช่วงวัย ช่วยกระตุ้นความสนใจ และมีลักษณะที่สามารถ สร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบให้กับผู้เรียนได้ ทั้งนี้ สามารถนำไปใช้ได้อย่างผสมผสานเพื่อพร้อม รับกับการเรียนรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ประกอบด้วย

1. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ สมุดให้ความรู้เกี่ยวกับอุปแต้ม แผนที่เส้นทางการเรียนรู้ อุปแต้มแบบAR ใบงานกิจกรรมการเรียนรู้
2. สื่อออนไลน์ ได้แก่ แพลตฟอร์มแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ (www.hooptaemtrail.com) ฐานข้อมูลออนไลน์จากหน่วยงานรัฐและเอกชน วิดีโอแนะนำชุมชน รูปภาพตัวอย่างผลงาน และสไลด์ ประกอบการสอน 4 กิจกรรม

1.4 สรุปผลการตรวจประเมินรับรองนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้ อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยนำนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 กิจกรรม และสื่อการเรียนรู้ ไปตรวจประเมินรับรองโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชน ด้านการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ และด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน รวมทั้งหมด 3 ท่าน สามารถสรุปผลการตรวจรับรอง ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและปรากฏการณ์ปัจจุบัน ผลการประเมินในด้านจุดประสงค์ เนื้อหาสาระ สื่อการสอนและการวัดประเมินผล อยู่ในระดับมาก โดยด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีผลการประเมิน อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่า กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นที่เน้นการวิเคราะห์สภาพ ปัญหาพร้อมกับผู้เรียนควรมีตัวอย่างรูปภาพผลิตภัณฑ์ หรือกรณีศึกษาที่แสดงถึงสภาพปัญหา เพื่อกระตุ้นให้ ผู้เรียนสามารถสังเกตเห็นประเด็นปัญหาการออกแบบได้ชัดเจนมากขึ้น

กิจกรรมที่ 2 ลงพื้นที่ศึกษาและสกัดอัตลักษณ์ชุมชน ผลการประเมินในด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง โดยผู้เชี่ยวชาญให้ ข้อเสนอแนะว่า ควรกำหนดวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และเนื้อหาสาระให้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน ในด้าน กิจกรรมการเรียนรู้ควรชี้แนะแหล่งการเรียนรู้หรือฐานข้อมูลออนไลน์ที่มีความหลากหลายและน่าเชื่อถือให้ ผู้เรียนได้ศึกษาและทำการเก็บข้อมูลทดแทนการลงพื้นที่จริง ส่วนในด้านสื่อการสอนและด้านการวัด ประเมินผลมีความเหมาะสมมาก

กิจกรรมที่ 3 แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนกับการตลาด ผลการประเมินในด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านสื่อการสอน และด้านการวัดประเมินผล มีระดับความเหมาะสมมาก แต่ในด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง โดยผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่า ควรตรวจสอบเนื้อหา/สื่อกิจกรรมในขั้นนำไม่ให้ซ้ำซ้อนกับขั้นดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 4 มีผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมากทุกหัวข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่า ในกระบวนการนำเสนอควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ชื่นชมจุดเด่นหรือเสนอแนะสิ่งที่ควรพัฒนาร่วมกับผลงานกลุ่มอื่น นอกจากนี้ ผลงานทุกชิ้นที่ออกแบบควรนำไปจดสิทธิบัตรการออกแบบก่อนที่จะเผยแพร่ผลงาน

จากการตรวจประเมินรับรองนวัตกรรมการสอน ทั้งหมด 4 กิจกรรม สรุปได้ว่า นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผ่านการตรวจประเมินรับรอง มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้จริง

1.5 สรุปผลการนำนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปทดลองใช้

ผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็นเพศหญิงร้อยละ 67 และเพศชายร้อยละ 33 มีการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด 4 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง สามารถนำเสนอผลการนำไปใช้ ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและปรากฏการณ์ปัจจุบัน (ครั้งที่ 1) ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมมากกว่าร้อยละ 80 ($\bar{X} = 12.4$) โดยประเด็นที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ความรู้ด้านสภาพปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ($\bar{X} = 4.23$) รองลงมา คือ ด้านความรู้เกี่ยวกับฮูปแต้ม ($\bar{X} = 4.17$) และด้านกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.10$) ตามลำดับ จากการวิเคราะห์ผลคะแนนดังกล่าว สรุปได้ว่า ผู้เรียนสามารถตระหนักถึงสภาพปัญหาการออกแบบที่พบในปัจจุบัน มีความรู้เกี่ยวกับฮูปแต้มโดยสามารถบรรยายลักษณะทางทัศนศิลป์ การจัดองค์ประกอบ และอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของฮูปแต้มได้ นอกจากนี้ ยังสามารถเข้าใจและวิเคราะห์ขั้นตอนสำคัญของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมได้

กิจกรรมที่ 2 ลงพื้นที่ศึกษาและสกัดอัตลักษณ์ชุมชน (ครั้งที่ 2) กิจกรรมการศึกษาชุมชนในรูปแบบออนไลน์ผ่านสื่อและแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง ผู้เรียนแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ทำการสืบค้นในชุมชนที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้แบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน จากการวิเคราะห์ผลงานพบว่า โดยภาพรวมของทุกกลุ่มมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ซึ่งประเด็นที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ

ด้านการ ถอดแบบอัตลักษณ์ฮูปแต้ม ($\bar{X} = 4.25$) รองลงมา คือ ด้านการวิเคราะห์สภาพชุมชนและ
 ทูทางวัฒนธรรม ($\bar{X} = 3.75$) ตามลำดับ จากการวิเคราะห์ผลคะแนน สรุปได้ว่า ผู้เรียนสามารถ
 คัดเลือกอัตลักษณ์จากฮูปแต้มนำมาลดทอน ถอดแบบ สร้างเรื่องราวในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
 ได้ นอกจากนี้ ในด้านการวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือทูทางวัฒนธรรม หากผู้เรียนได้มีการลงไปศึกษา
 ในสถานที่จริงอาจจะทำให้เกิดความเข้าใจสภาพจริงและสามารถวิเคราะห์ชุมชนได้ดียิ่งขึ้น

กิจกรรมที่ 3 แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนกับการตลาด (ครั้งที่ 3) กิจกรรมนี้เน้นให้
 ผู้เรียนสามารถนำหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการใช้วัสดุ ด้านการ
 ใช้ซ้ำ หรือการแปลงสภาพวัสดุเหลือใช้ มาประยุกต์ใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ ผู้เรียนมีความรู้
 ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบการตลาดเบื้องต้นจากกรณีตัวอย่าง และสามารถนำไปพัฒนา
 ต่อยอดกับผลงานของกลุ่มตนเองได้ ซึ่งจากการประเมินผลงานผลิตภัณฑ์และการถามตอบ ผู้เรียน
 สามารถแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการนำมาประยุกต์ใช้ เช่น สามารถตอบได้ว่าผลงานมีความโดดเด่น
 และแตกต่างอย่างไร กลุ่มเป้าหมาย ราคาเท่าไร สถานที่ขาย เป็นต้น

กิจกรรมที่ 4 นำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประจำชุมชน (ครั้งที่ 4) เป็นกิจกรรมที่จำลอง
 การเปิดตลาดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประจำชุมชน 4 ชุมชน จากการวิเคราะห์ผลการนำเสนอผลงาน
 การออกแบบผลิตภัณฑ์ประจำชุมชนของแต่ละกลุ่ม สามารถสรุปได้ว่า ทุกกลุ่มมีคะแนนการออกแบบ
 ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ฮูปแต้มมากกว่าร้อยละ 80 ซึ่งคิดเป็นคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.25 คะแนน
 ($\bar{X} = 13.25$) โดยประเด็นที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งมี
 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับด้านเทคนิคการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.5$) รองลงมา คือ ด้านการประยุกต์ใช้อัตลักษณ์
 ฮูปแต้ม ($\bar{X} = 4.25$) จากการวิเคราะห์ผลคะแนนดังกล่าว สรุปได้ว่า ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มสามารถ
 ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์จากฮูปแต้มได้ โดยผลงานสามารถออกแบบได้ตามเกณฑ์ที่
 กำหนดมีรูปแบบสวยงามสร้างสรรค์ มีความแปลกใหม่ สามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ชุมชนได้

1.6 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

จากผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ที่มีต่อหน่วยวัดกรรมการสอน
 การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สามารถสรุปได้ว่า
 ระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$) ในด้านเนื้อหา ประเด็น
 การประเมินที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติและลักษณะ
 ทางทัศนศิลป์ของ ฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$) รองลงมา คือ นักศึกษา
 เข้าใจกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และสามารถใช้อัตลักษณ์จากทูทางวัฒนธรรมมาต่อ
 ยอดในการออกแบบได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$) และประเด็นแนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์
 อย่างยั่งยืน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.37$) ตามลำดับ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียน

เข้าใจแนวทางในการคัดเลือกทุนวัฒนธรรมมาใช้ออกแบบ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$) รองลงมา คือ ผู้เรียนสามารถใช้อัตลักษณ์อุปแต้มมาประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) และประเด็นที่มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ กิจกรรมสำรวจชุมชนทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้สภาพบริบทชุมชนต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.17$)

ด้านสื่อการเรียนรู้ ประเด็นภาพกราฟิกและปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$) รองลงมา คือ สื่อช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้สามารถเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$) และประเด็นที่มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ สื่อสามารถรองรับการเรียนรู้ได้ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.40$) และ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์อุปแต้มได้ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$) รองลงมา คือ ผู้เรียนสามารถสกัดอัตลักษณ์จาก ทุนวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) และประเด็นที่มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ผู้เรียนมีทักษะความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.23$)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สรุปความคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้เรียนหลังจากการใช้นวัตกรรม สามารถสรุปความคิดเห็นพอสังเขป ดังนี้ ผู้เรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะในท้องถิ่นอย่างอุปแต้มเพิ่มมากขึ้น ได้รับทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางประวัติศาสตร์ศิลปะพื้นบ้านมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน มีความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบและการดึงอัตลักษณ์ประจำถิ่นมาต่อยอดในการสร้างแบรนด์เพิ่มมากขึ้น ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดในการประกอบอาชีพในอนาคตได้ สื่อมีความสวยงามสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดี ในด้านบรรยากาศการเรียน ผู้เรียนรู้สึกสนุก ผ่อนคลาย ไม่กดดัน ทำให้มีความรู้สึกต้องการที่จะเรียน นอกจากนี้ การสอนทำให้ผู้เรียนรู้สึกทำงานด้านการออกแบบได้อย่างมั่นใจมากขึ้น

2. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถอภิปรายผลการพัฒนานวัตกรรม ได้ดังนี้

2.1 ด้านอัตลักษณ์อุปแต้มจังหวัดขอนแก่น

อุปแต้มจังหวัดขอนแก่นจัดอยู่ในกลุ่มของอุปแต้มพื้นบ้านที่อยู่บริเวณอีสานกลาง มีการสร้างก่อนปี พ.ศ.2500 เป็นภาพที่เขียนโดยช่างพื้นบ้านทั้งที่เป็นฆราวาสและพระภิกษุ อุปแต้มในจังหวัดขอนแก่นสะท้อนถึงฝีมือและทักษะของความเป็นพื้นบ้านบริสุทธิ์มากกว่าอุปแต้มในสถานที่อื่น ๆ มีรูปแบบการเขียนและถ่ายทอดกันภายในท้องถิ่นอย่างเรียบง่าย ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว เนื้อหา

ในแต่ละฉากบางแห่งมีการวาดสลับไปมา เน้นการถ่ายทอดเรื่องราวตามจินตนาการและความรู้สึกของช่างแต้ม ทำให้ภาพเกิดความงามอันเรียบง่ายอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ โดย ไพโรจน์ สโมสร (2532) ได้กล่าวถึง มูลเหตุที่ทำให้สุปแต้มอีสานมีความงามที่เกิดจากความเรียบง่าย คือ การแต้มภาพในมุมมองที่จำกัดซึ่งสืบเนื่องมาจากสิมที่มีขนาดเล็ก วัสดุอุปกรณ์หรือสีที่ใช้มาจากการเสาะหาจากธรรมชาติ อีกทั้ง การถ่ายทอดรูปแบบการเขียนภายในเครื่องวาดจากรุ่นสู่รุ่น ทำให้สุปแต้มพื้นบ้านในแต่ละสถานที่ที่มีการเขียนที่หลากหลายและแตกต่างแม้ว่าจะเขียนเนื้อเรื่องเดียวกันจากการศึกษาสุปแต้มพื้นบ้านทั้ง 4 สถานที่ ในจังหวัดขอนแก่น พบว่า สุปแต้มแต่ละแห่งมีเนื้อหาวรรณกรรมและรูปแบบทางทัศนศิลป์ที่สอดคล้องกัน อันเนื่องมาจากอยู่ในแ่งวัฒนธรรมเดียวกัน จึงมีความคิด ความเชื่อ วิถีชีวิตหรือสภาพสังคมที่ใกล้เคียงกัน ในด้านเนื้อหาวรรณกรรมช่างแต้มได้รับแรงบันดาลใจมาจากเชื่อความศรัทธาที่มีต่อพระพุทธศาสนา จึงทำให้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อถวายเป็น พุทธบูชา มุ่งเน้นถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสุปแต้มเพื่อถ่ายทอดคุณธรรม คำสอน หรือหลักการดำเนินชีวิต โดยวรรณกรรมทางศาสนาที่นิยมเขียน ได้แก่ พุทธประวัติ ไตรภูมิ พระเวสสันดรชาดก ซึ่งเป็นชาดกที่สำคัญของอีสาน เพราะเชื่อมโยงกับบุญประเพณีท้องถิ่นอย่าง “บุญพระเวส” ในช่วงเดือนสี่-เดือนหก และในด้านวรรณกรรมท้องถิ่น นิยมเขียนเรื่อง สิ้นไซหรือสังศิลป์ชัย มากที่สุด เนื่องจาก เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นที่มีการผจญภัยมีอรรถรสการดำเนินเรื่องที่สนุกสนานและแฝงไว้ด้วยคติธรรมคำสอน นอกจากนี้ ยังมี “ภาพกาก” เป็นภาพที่มีการเขียนสอดแทรกไปในโครงเรื่องหลักหรือบริเวณที่ว่างต่าง ๆ โดยภาพกากเป็นภาพที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรม สภาพสังคมหรือสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวของชาวอีสาน เช่น ภาพเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาว ภาพคนกำลังเป่าแคน ภาพประเพณีฮอตสรวง ภาพกลุ่มหญิงสาวที่แต่งกายแบบอีสาน หรือภาพพระธาตุรูปทรงอีสาน เป็นต้น

ในด้านลักษณะทางทัศนศิลป์ของสุปแต้มพื้นบ้านที่พบส่วนมากจะมีการเขียนแบบอิสระไม่เน้นเรื่องมิติแสงเงา ทำให้ภาพมีลักษณะแบนอยู่ในระนาบเดียวกัน และนิยมลงพื้นหลังของผนังด้วยสีขาวนวลหรือสีไนโทนสว่างจากนั้นเขียนเส้น รูปร่างลวดลาย หรือตัวละครต่าง ๆ ด้วยสีน้ำเงิน คราม เหลือง เขียว และน้ำตาลแดง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ บุรินทร์ เปล่งดีสกุล (2555) ที่กล่าวว่า จิตรกรรมที่สร้างก่อนปี พ.ศ.2500 ส่วนใหญ่มีการจัดวางองค์ประกอบที่ไม่เคร่งครัด ช่างเขียนจะถ่ายทอดผลงานอย่าง เรียบง่ายตามความเข้าใจของตน จึงปรากฏผลงานที่มีรูปแบบอิสระเป็นแบบพื้นบ้าน ประกอบกับใช้สีจากธรรมชาติ จากการศึกษาและสังเกตลักษณะของสุปแต้มขอนแก่นโดยภาพรวมจะพบว่านิยมลงสีผนังหรือพื้นหลังด้วยสีขาวหรือสีสว่างและมีการเขียนภาพไว้ทั้งภายในและภายนอก เนื่องจาก ตัวอาคารของสิมอีสานมีขนาดค่อนข้างเล็ก เมื่อมีการลงสีพื้นหลังด้วยสีขาวนวลบนฝาผนังจะทำให้บรรยากาศภายในสิมมีความสว่างดูกว้างและโปร่งขึ้น นอกจากนี้ ศูนย์วัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2532) กล่าวว่า สุปแต้มทางภาคอีสานมักจะเขียนอยู่บนผนังด้านนอกของสิมหรือโบสถ์ เนื่องจาก โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมภายในสิมมีขนาดเนื้อที่จำกัด อีกทั้งสิมบาง

แห่งยังห้ามสตรีเข้าไปภายใน ซึ่งสอดคล้องกับ ศักดิ์ชัย สายสิงห์ (2555) ที่กล่าวว่า การเขียนจิตรกรรมไว้ด้านนอกของสิมก็เนื่องมาจากสาเหตุที่สิมพื้นบ้านมีขนาดเล็ก ไม่มีพื้นที่ในการเขียนมากนัก กับอีกส่วนหนึ่งที่เป็นมูลเหตุสำคัญคือ พื้นที่ภายในมีขนาดค่อนข้างจำกัด ในยามที่มีพิธีกรรมและมีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมากจนล้นออกมาภายนอกสิม ผู้ที่อยู่นอกสิมก็สามารถชมจิตรกรรมที่วาดไว้บนผนังด้านนอกได้ อีกทั้ง สิมบางแห่งห้ามสุภาพสตรีเข้าไปภายใน อย่างเช่นสิมวัดไชยศรี ดังนั้น การเขียนภาพไว้ผนังภายนอกจะทำให้สตรีสามารถชมจิตรกรรมจากภายนอกได้เช่นกัน

อัตลักษณ์อุปแต้มในแต่ละสถานที่มีเสน่ห์และความโดดเด่นทั้งทางเรื่องราวและสุนทรียะธาตุ ความงามที่แตกต่างกันไป แม้ภาพตัวละครที่ปรากฏในหลาย ๆ สิมจะเป็นตัวละครเดียวกัน แต่ก็มีรูปแบบที่โดดเด่นไม่ซ้ำกัน สำหรับการนำอุปแต้มไปประยุกต์ต่อยอดด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรพัฒนารูปแบบ ลวดลาย สี สัน ให้ทันสมัยสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเบื้องต้นที่ต้องพิจารณา (จึงชัย ศิริธร, 2562) นอกจากนี้ รูปแบบที่ปรากฏผ่านอุปแต้มสามารถใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้วิถีชีวิตและเข้าใจในรากเหง้าท้องถิ่นของตน อีกทั้ง เป็นเครื่องมือในการพัฒนาอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การพัฒนาเยาวชนและชุมชนไปพร้อมกับการพัฒนาวัด (ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์, 2560) ทั้งนี้ สิ่งสำคัญที่สุดของการสืบทอดคุณค่าของอุปแต้ม คือ จะต้องส่งเสริมให้คนในท้องถิ่นตระหนักถึงคุณค่าแก่นสาระความสำคัญ และสร้างจิตสำนึกในการร่วมกันอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นต่อไป (อติญา วงษ์วาท, ดวงกมล บางชวด และชวลิต อธิปัตยกุล, 2565)

2.2 ด้านแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พัฒนามาจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น หลักการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน แนวทางการสกัดอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรม กระบวนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นวัตกรรมการศึกษา หรือจิตรกรรมอุปแต้มอีสาน ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน จึงได้ข้อสรุปสำหรับแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรม ฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยนวัตกรรมนี้มีแนวทางส่งเสริมการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนแบบบูรณาการกับศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงผ่านการร่วมกันคิดวิเคราะห์ สืบค้น จนนำไปสู่การแก้ปัญหา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับ วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา (2544) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาควรเน้นการคิดวิเคราะห์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน

ชีวิตประจำวันและช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจในชุมชน จากการศึกษาเอกสารทางวิชาการและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบว่า แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ 6 ด้าน ได้แก่ 1. วัตถุประสงค์ 2. เนื้อหา 3. กิจกรรมการเรียนรู้ 4. สื่อการเรียนรู้ 5. การวัดประเมินผล และ 6. ชุมชน

ด้านวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับจิตรกรรมสุปแต้มในจังหวัดขอนแก่น สามารถวิเคราะห์ทุนในชุมชน และสามารถดึงอัตลักษณ์ของทุนทางวัฒนธรรมไปต่อยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อพัฒนาชุมชนได้ ซึ่งวัตถุประสงค์มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชาที่ได้กำหนดไว้ในกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (มคอ.) นอกจากนี้ วัตถุประสงค์ดังกล่าวสะท้อนถึงการเรียนรู้ทั้งในภาคทฤษฎีและการนำไปประยุกต์ใช้ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม กล่าวคือ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้รากเหง้าศิลปะพื้นบ้าน เกิดแรงบันดาลใจอยากพัฒนางาน จนนำไปสู่การสร้างสรรค่นวัตกรรมที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม โดยทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมนี้เองเป็นหัวใจของการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช, 2555)

ด้านเนื้อหา สามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ประเด็นหลัก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้แบบองค์รวม ได้แก่ 1. สุปแต้มอีสาน 2. กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และ 3. หลักการตลาดและการออกแบบอย่างยั่งยืน โดยสุปแต้มเป็นหนึ่งในทุนทางวัฒนธรรมของชาวอีสานที่มีอัตลักษณ์ของความเป็นศิลปะพื้นบ้านที่เด่นชัดทั้งด้านลักษณะทางทัศนศิลป์และเนื้อหาวรรณกรรม ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์ (2560) กล่าวว่า สุปแต้มสามารถใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้วิถีชีวิตและเข้าใจในรากเหง้าท้องถิ่นของตน นอกจากนี้ ยังสามารถใช้พัฒนาชุมชนได้ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ประจำชุมชน ปัจจุบันการนำสุปแต้มมาต่อยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจาก มีการดึงอัตลักษณ์มาใช้ในรูปแบบการจับวาง ขาดการประยุกต์ใช้ ถอดสัณยະ หรือสร้างเรื่องราวให้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ ซึ่งปัญหาดังกล่าวนี้พบได้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนประเภทอื่น ๆ ด้วย ดังที่ อริยาพร สุรนาทยุทธ์ (2559) และ กนกวรรณ พวงประยงค์ (2561) กล่าวสอดคล้องกันว่า ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ผลิตสืบทอดกันด้วยความคุ้นชิน ขาดความหลากหลาย และขาดการวิเคราะห์ทุนในชุมชนตนเอง ดังนั้น ผู้สอนจึงควรสอนเนื้อหาในด้านการวิเคราะห์ทุนในชุมชน การคัดเลือกและสกัดอัตลักษณ์มาใช้ในการออกแบบอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ การสอนต้องสอดแทรกเนื้อหาด้านทักษะทางการตลาด เนื่องจากปลายทางผู้เรียนควรนำผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาดจริงได้ (ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา, 2565)

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เน้นจัดกิจกรรมในลักษณะ Active learning ให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ ได้คิดวิเคราะห์ วิจารณ์ และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและออกแบบร่วมกันท่ามกลางบรรยากาศเชิงบวก มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ ในขั้นนี้ผู้สอนจะใช้สภาพปัญหา ตัวอย่างผลงาน กรณีศึกษาหรือสถานการณ์ในปัจจุบันเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะเชื่อมโยงให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของสภาพปัญหาและผลกระทบต่อสังคมหรือตัวผู้เรียนเอง ทั้งนี้เพื่อเชื่อมต่อกับโลกในห้องเรียนและนอกห้องเรียนทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง (พงศธร มหาวิจิตร, 2562) สอดคล้องกับ Gerver (2017) ได้กล่าวว่า ผู้สอนที่ดีจะต้องสามารถเชื่อมโยงบทเรียนเข้ากับชีวิตของผู้เรียน เพราะเมื่อผู้เรียนให้ความสำคัญและใส่ใจบทเรียนจะทำให้พวกเขาเกิดการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชน การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจะมุ่งเน้นหาอัตลักษณ์ที่สะท้อนถึงความเป็นชุมชน โดย อรัญ วานิชกร (2559) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนจำเป็นต้องลงพื้นที่เพื่อศึกษาองค์ความรู้ที่เป็นรากฐานเดิมในชุมชนนั้น ๆ เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์จะยังคงอัตลักษณ์และคุณค่า นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการศึกษาออกสถานที่เป็นยังกิจกรรมที่มีคุณค่า เพราะผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ตรง ตลอดจนส่งเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สังเกต สำรวจ และนำไปสู่การแก้ปัญหา (เนาวนิตย์ สงคราม, 2557)

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์และถอดรหัสอัตลักษณ์ เป็นขั้นตอนการคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นในชุมชน นำมาถอดสัญญาณหรือคลี่คลายในรูปแบบของเส้น สี รูปร่าง การจัดวาง ตลอดจนสร้างเรื่องราวที่น่าสนใจ กระบวนการถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนสูงานออกแบบประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. กำหนดเลือกวัตถุรูปธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์โดดเด่นของพื้นที่หรือชุมชนนั้น ๆ 2. วิเคราะห์เรื่องราวทางนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุนั้น ซึ่งอาจจะรวมไปถึงวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรม เป็นต้น 3. หาจุดเชื่อมโยงเพื่อสร้างเรื่องราวให้ผลิตภัณฑ์เกิดความน่าสนใจ 4. สกัดลักษณะเฉพาะของวัตถุออกมา เช่น เส้น สี ลวดลาย รูปร่าง เป็นต้น และ 5. นำเข้าสู่กระบวนการร่างแบบ

ขั้นที่ 4 พัฒนาแบบร่วมกับปราชญ์หรือผู้เชี่ยวชาญ เป็นขั้นตอนการนำแบบไปพัฒนาร่วมกับปราชญ์ ผู้เชี่ยวชาญ หรือคนในชุมชน เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ โดย ชัยวัฒน์ สุวรรณอ่อน (2563) และ อาวิน อินทร์ซี่ (2563) ได้กล่าวสอดคล้องกันว่า การนำผลงานไปตรวจสอบกับต้นทางจะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมกับชุมชน ทั้งนี้ เพื่อประเมินว่าผลงานที่ออกแบบสามารถสื่อสารตรงกับอัตลักษณ์ต้นทางหรือไม่ เพื่อป้องกันการลบเลือนอัตลักษณ์ดั้งเดิมหรือการนำอัตลักษณ์ชุมชนไปใช้ออกแบบผิดบริบท นอกจากนี้ การพบกันระหว่างนักออกแบบกับผู้รู้ทางภูมิปัญญาในแต่ละด้านจะทำให้เกิดองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ ๆ อย่างร่วมสมัยและเป็นสากล (อรัญ วานิชกร, 2559)

ขั้นที่ 5 ขึ้นผลิตต้นแบบ การออกแบบนอกจากด้านรูปลักษณ์ความสวยงามแล้วผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงเรื่องหน้าที่การใช้งาน แนวโน้มในการออกแบบ และหลักการตลาด ทั้งนี้ การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนต้องออกแบบให้สอดคล้องกับสภาพชุมชนโดยไม่เป็นการออกแบบที่เกิน

ความจำเป็น หรือ Over design และที่สำคัญต้องคำนึงถึงการออกแบบอย่างยั่งยืน เพื่อให้ชุมชนสามารถนำไปประยุกต์หรือผลิตซ้ำได้อย่างยั่งยืน (อาวิน อินทร์ชัย, 2563)

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผล เป็นขั้นตอนการประเมินความคิดรวบยอดที่แสดงผ่านผลงานของผู้เรียน ทั้งนี้ Calavia et al. (2021) กล่าวว่า การนำเสนอผลงานจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และได้มาซึ่งทักษะ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากเพื่อนร่วมชั้นและเห็นแนวทางในการออกแบบแก้ไขปัญหาของกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งภายหลังจากนำเสนอควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานและหาช่องทางการตลาดเข้ามารองรับผลิตภัณฑ์ต่อไป

ด้านสื่อการเรียนรู้ ที่เหมาะสมมีลักษณะเป็นสื่อเชิงนวัตกรรมที่อาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนเป็นกลุ่ม และการเรียนแบบมวลชน (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2559) ทั้งนี้ รูปแบบของสื่อควรสามารถใช้ได้แบบผสมผสาน สามารถกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนได้ทั้งภายในและภายนอกสถานที่ ยกตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑ์ทางด้านศิลปะหลายแห่งมีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสาน (Hybrid learning) ยืดหยุ่นต่อการเรียนรู้ในสภาวะการณ COVID-19 เช่น British Museum ได้ออกแบบกิจกรรม Museum explorer trails ซึ่งสามารถสำรวจเส้นทางสายประวัติศาสตร์ได้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถดาวน์โหลดเพื่อใช้เป็นคู่มือประกอบการเรียนรู้ในพื้นที่ได้

ด้านการวัดประเมินผล มีการวัดประเมินผลระหว่างเรียน ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชน และกิจกรรมการสะท้อนคิดหลังเรียน ซึ่งครอบคลุมการประเมินด้านพุทธิพิสัยและด้านทักษะพิสัย ในด้านทักษะพิสัย วัดประเมินด้วยการให้ผู้เรียนตอบคำถามเพื่อแสดงความรู้ความเข้าใจจากการถามตอบภายในชั้นเรียนและการทำใบงานประกอบกิจกรรม ในด้านทักษะพิสัย ประเมินจากผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนของผู้เรียน และกิจกรรมสะท้อนคิด โดยขั้นประเมินผล การเรียนรู้ เป็นการสรุปสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาทั้งหมด ทราบว่าได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้อย่างไร เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อีกทั้งยังเป็นการประเมินความเข้าใจของผู้เรียน (NSCALL, 2006 อ้างถึงใน ปิยะทิพย์ สุริยันต์, 2559)

ด้านชุมชน ชุมชนเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายทางทุนวัฒนธรรมทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม การจัดกิจกรรมการออกแบบร่วมกับพื้นที่จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางองค์ความรู้ เกิดการต่อยอดคุณค่าและมูลค่าให้กับทุนในชุมชน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนโดย กนกวรรณ พวงประยงค์ (2561) กล่าวว่า การพัฒนาชุมชนมีทั้งรูปแบบของการพัฒนาจากจุดเด่นของฐานพื้นที่ และฐานของผลิตภัณฑ์ ดังนั้น การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจึงเป็นหนึ่งในแนวทางที่สามารถช่วยพัฒนาชุมชนได้ แต่อย่างไรก็ดี ในการลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษารเรียนรู้ ควรพิจารณาชุมชนที่มีความพร้อมและยินดีให้การสนับสนุน ประกอบกับมีต้นทุนหรือสินทรัพย์ในชุมชนที่โดดเด่นสามารถนำไปต่อยอดสู่การออกแบบได้

2.3 ด้านผลการพัฒนานวัตกรรมการสอน และการนำไปทดลองใช้

นวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมสุปแต่้ม เป็นการพัฒนาแบบกระบวนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากการใช้อัตลักษณ์หรือทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นอีสาน มาใช้ต่อยอดออกแบบผลิตภัณฑ์ผ่านกระบวนการแก้ปัญหา เนื่องจากสภาพปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ และจะช่วยกระตุ้นให้เกิดทักษะการสืบค้น และการนำมาซึ่งแนวทางในการแก้ไข (ทิตนา แคมมณี, 2551) ผู้วิจัยได้ประยุกต์รูปแบบการสอนที่เน้นการแก้ปัญหา มาใช้ออกแบบจัดการเรียนรู้อย่างบูรณาการ โดย ปัญญา เทพสิงห์ (2557) ได้กล่าวว่า การออกแบบก็คือกระบวนการแก้ไขปัญหา ดังนั้น รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการแก้ไขปัญหาจึงมีความเหมาะสมในการนำมาประยุกต์สอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ โดยนวัตกรรมการพัฒนาขึ้นประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านวัตถุประสงค์ 2. ด้านเนื้อหา 3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 4. ด้านสื่อการเรียนรู้ 5. ด้านการวัดประเมินผล และ 6. ด้านชุมชน จากองค์ประกอบทั้ง 6 ด้าน ดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาออกแบบแผนจัดการเรียนการสอน ทั้งหมด 4 กิจกรรม และสื่อประกอบการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง ที่ครอบคลุมหลักการและองค์ประกอบตามแนวทางที่ได้ศึกษามา ซึ่งนับได้ว่าเป็นการพัฒนาที่จัดอยู่ในประเภท นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานกับนวัตกรรมการสอน (วุทธิศักดิ์ โภชนกุล, 2550) ทั้งนี้ นวัตกรรมได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 4 กิจกรรม ซึ่งแต่ละกิจกรรมได้ประเมินในหัวข้อจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอนและการวัดประเมินผล จากนั้นทำการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จนนวัตกรรมการสอนมีความเหมาะสมและสามารถนำไปทดลองจัดการเรียนรู้ได้จริง

จากการนำนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต่้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปทดลองใช้เพื่อศึกษาผลในภาพรวม พบว่าในแต่ละกิจกรรมผู้เรียนเกิดทักษะและความรู้ที่หลากหลายที่ได้สะท้อนผ่านการตอบคำถาม กิจกรรมใบงาน หรือการนำเสนอผลงานผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งได้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีของ Bloom's Taxonomy (1956) ทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ 1. ความจำ 2. เข้าใจ 3. ประยุกต์ใช้ 4. วิเคราะห์ 5. ประเมินค่า และ 6. สร้างสรรค์ สามารถนำเสนอเปรียบเทียบกับกิจกรรมอื่นต่าง ๆ ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ผู้เรียนเกิดความรู้ความจำและความเข้าใจ โดยผู้เรียนสามารถจดจำองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสุปแต่้ม เข้าใจหลักทฤษฎีการออกแบบและเข้าใจสภาพปัญหาของการออกแบบที่พบในปัจจุบัน ซึ่งได้แสดงออกผ่านการเขียนบรรยายลักษณะทางทัศนศิลป์และการจัดองค์ประกอบของสุปแต่้ม สามารถอธิบายนำเสนอขั้นตอนสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและยกตัวอย่างสภาพปัญหาการออกแบบได้

กิจกรรมที่ 2 ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ โดยสามารถวิเคราะห์สภาพชุมชน ลักษณะทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏ ตลอดจนวิเคราะห์อัตลักษณ์สุปแต่้ม ซึ่งได้แสดงออกผ่านการทำ “แบบ

วิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน” ซึ่งผู้เรียนสามารถคัดเลือกและจัดกลุ่มทุนในชุมชนประเภทต่าง ๆ ได้ ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม สามารถหาสาเหตุของปัญหาและเสนอแนวทางในการออกแบบเพื่อแก้ปัญหา นั้น นอกจากนี้ยังสามารถถอดอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของอุปแต้มในรูปแบบของ สี เส้น รูปร่าง หรือลวดลายได้

กิจกรรมที่ 3 ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ที่โดดเด่นของอุปแต้มไปสร้างเรื่องราวออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน อีกทั้ง สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการตลาดเบื้องต้นและแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มตนเอง

กิจกรรมที่ 4 ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์จากอุปแต้มได้ สอดคล้องกับด้านการสร้างสรรค์และประเมินค่า ซึ่งแสดงออกจากผลงานการออกแบบมีคุณภาพสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดมากกว่าร้อยละ 80 นอกจากนี้ ด้านการประเมินค่า ผู้เรียนสามารถวิจารณ์ แสดงความคิดเห็นหรือความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนร่วมกันภายในชั้นเรียน นอกจากนี้ยังเห็นความสำคัญของศิลปะพื้นบ้านและแนวทางในการนำไปใช้ประโยชน์ต่อยอด

ภายหลังการจัดกิจกรรมผู้วิจัยทำการศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนโดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า โดยภาพรวมในทุก ๆ ด้าน ผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ในด้านเนื้อหา ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติและลักษณะทางทัศนศิลป์ของอุปแต้มจังหวัดขอนแก่นในระดับมากที่สุด เนื่องจากพื้นฐานผู้เรียนอยู่ในท้องถิ่นที่มีความใกล้ชิดและมีความรู้เดิมเกี่ยวกับอุปแต้มอยู่บ้างแล้ว ประกอบกับสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยเอื้ออำนวยต่อการศึกษาและสืบค้น ความพึงพอใจถัดมา คือ ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและสามารถใช้อัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดในการออกแบบได้ โดย กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2560) ได้เสนอแนะว่า ในการออกแบบผู้เรียนควรจะต้องมีความเข้าใจและศรัทธาในรากเหง้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ลึกซึ้ง ก่อนที่จะนำมาประยุกต์ออกแบบที่สะท้อนถึงการผสมผสานวัฒนธรรมอย่างถูกต้องเหมาะสม ความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนเข้าใจแนวทางในการคัดเลือกทุนวัฒนธรรมมาใช้ออกแบบในระดับมากที่สุด โดยระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ กิจกรรมสำรวจชุมชนทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้สภาพบริบทชุมชน เนื่องจากสถานการณ์แพร่ระบาดโควิด-19 ทำให้ต้องจัดการเรียนรู้และศึกษาชุมชนในรูปแบบออนไลน์ จึงอาจส่งผลทำให้ผู้เรียนขาดประสบการณ์การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมจริง ทั้งนี้ หากผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับชุมชนผู้เรียนจะเกิดทักษะการสังเกตและการรับรู้จากสิ่งที่ตนเองสัมผัสจากสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (สุวิทย์ วรรณศรี, 2551) ด้านสื่อการเรียนรู้ ประเด็นที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ภาพกราฟิกและปริมาณเนื้อหาที่มีความเหมาะสมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้สามารถเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น กล่าวได้ว่า สื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพ

การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน สอดคล้องกับ กิดานันท์ มลิทอง (2540) ที่ได้กล่าวว่า สื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนในระยะเวลาอันสั้น และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว และสุดท้ายคือความพึงพอใจใน ด้านประโยชน์ พบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ชุมชน และสามารถสกัดอัตลักษณ์จากทุนวัฒนธรรมมาใช้ต่อยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ ผู้เรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับ ทักษะความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ ออนไลน์อาจไม่สามารถส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการทำงานร่วมกันได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ อย่างไรก็ดี การออกแบบควรเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมเดียวกัน เพราะจะนำมาสู่การระดมความคิดเห็น การทดลองร่วมกัน จะนำไปสู่การหาแนวทางแก้ปัญหาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Jalinus, Syahrill, and Nabawi (2019) ที่ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาาร่วมกันได้ดีขึ้น ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถาม เปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และสามารถนำไปปรับใช้กับกิจกรรมอื่น ๆ ในอนาคตได้

การนำนวัตกรรมการสอนไปทดลองใช้และศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนสามารถชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนเกิดทักษะทางพุทธิพิสัยและทักษะพิสัย โดยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ชุมชน และสามารถนำไปต่อยอดออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมได้ นอกจากนี้ แนวทางการสอนที่เน้นหา สภาพปัญหาและระดมหาแนวทางที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา จะส่งผลทำให้เกิดสะพานสร้างสรรค์เชื่อมระหว่างปัญหาและแนวทางแก้ไขพัฒนา (Cross, 2011; Dorst & Cross, 2001) ซึ่งจะส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะด้านความร่วมมือ (Collaboration) ทักษะการแก้ปัญหา (problem solving) ตลอดจนทักษะด้านการเรียนรู้ และนวัตกรรม (Creative and Innovation) ร่วมกับผู้อื่น (Brown, 2008; Razzouk & Shute, 2012) ซึ่งทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม วิจารย์ พานิช (2555) กล่าวไว้ว่า เป็นหัวใจสำหรับ ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะย่อย ๆ คือ 1. การคิดอย่างมี วิจาร์ณ ญาณ (critical thinking) และการแก้ปัญหา (problem solving) 2. การสื่อสาร (communication) และความร่วมมือ (collaboration) และ 3. ความริเริ่มสร้างสรรค์ (creativity) และนวัตกรรม (innovation) ซึ่งทักษะที่กล่าวมานี้จะเกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้ร่วมมือกันศึกษา สืบค้น และวิเคราะห์หาแนวทางในการแก้ปัญหาเดิมหรือเพื่อต่อยอดพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมใน ชุมชน จนนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ เพราะจะทำให้สามารถมองเห็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมได้ (บุญชู บุญลิขิตศิริ, 2560)

จุดเด่นของนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ได้พัฒนาขึ้น คือ เป็นแนวทางการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถถอดแบบอัตลักษณ์ฮูปแต้มและทุนทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ในชุมชนไปประยุกต์ใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นนักออกแบบที่ดีในอนาคต นอกจากนี้ จากผลการศึกษาแนวทางการสอนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นหรือชุมชน โดย ปิยะทิพย์ สุริยันต์ (2559) พบว่า การสอนส่วนมากจะเน้นไปที่หลักการออกแบบ แนวคิดประเภทของผลิตภัณฑ์ วัสดุที่ใช้ในชุมชน หรือกระบวนการผลิต แต่ทว่ายังขาดการเชื่อมโยงให้ผู้เรียนรับรู้ถึงคุณค่าหรือแก่นแท้ของศิลปกรรมในท้องถิ่นที่สามารถสะท้อนถึงบริบทสังคมประกอบกับแนวทางการต่อยอดด้านการตลาด ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการสอนครั้งนี้จึงมีลักษณะเป็นนวัตกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างบูรณาการศาสตร์ กล่าวคือ ได้เรียนรู้สภาพสังคมและประวัติศาสตร์ที่แฝงไว้ในฮูปแต้ม ได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบ และหลักการตลาดเบื้องต้น ซึ่งถือเป็นการต่อยอดคุณค่าและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ในชุมชน จากจุดเด่นของนวัตกรรมการสอนที่กล่าวมานี้ สอดคล้องกับ แผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถรอบด้าน เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม มีทักษะศตวรรษที่ 21 มีความสามารถในการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาสังคม มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการสามารถสร้างโอกาสและเพิ่มมูลค่าให้กับตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศ (สำนักนโยบายและแผนการอุดมศึกษา และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561) สำหรับจุดด้อยของงานวิจัย คือ ในขั้นตอนการศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน ไม่สามารถจัดการเรียนรู้ในแหล่งพื้นที่จริงได้ เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 และนโยบายของสถานศึกษา จึงทำให้ผู้เรียนอาจจะไม่ได้รับประสบการณ์ตรงหรือขาดการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับคนในชุมชน แต่อย่างไรก็ดี แม้ว่าสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 จะทำให้ไม่สะดวกในการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางที่ได้พัฒนาขึ้น แต่จากผลการทดลองใช้และการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถสกัดอัตลักษณ์จากฮูปแต้มและทุนทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ไปประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อีกทั้ง มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้และเห็นแนวทางในการนำไปต่อยอดสู่การประกอบอาชีพในอนาคต ดังนั้น จึงนับว่าเป็นการพัฒนานวัตกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์และรูปแบบการเรียนรู้ในยุควิถีใหม่ได้ นอกจากนี้นวัตกรรมจะมีประโยชน์ในมิติด้านการศึกษาแล้ว ในด้านสังคม องค์ความรู้เกี่ยวกับฮูปแต้มในแต่ละชุมชนที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์สามารถส่งเสริมการเผยแพร่ศิลปะพื้นบ้านอีสานให้เยาวชนหรือผู้ที่สนใจในศิลปวัฒนธรรมได้ตระหนักและเห็นคุณค่าในแก่นหรือรากเหง้าทางภูมิปัญญาที่แฝงไว้ในฮูปแต้มอีสาน และในมิติด้านชุมชน นวัตกรรมนี้สามารถเป็นแนวทางในการต่อยอดสินทรัพย์หรือทุนทางวัฒนธรรมชุมชนในรูปแบบของ

ผลิตภัณฑ์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งในแนวทางพัฒนาชุมชน นอกจากนี้ สื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม ไม่ว่าจะ เป็น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ ฐานข้อมูลรูปภาพของอุปแต้มพื้นบ้าน สมุดให้ความรู้ หรือแผนที่ เส้นทางการเรียนรู้อุปแต้ม สามารถใช้เป็นสื่อประกอบการท่องเที่ยว วิถีชุมชนหรือเป็นสื่อ ประชาสัมพันธ์จังหวัดขอนแก่นต่อไป

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรากฏในแผนภาพทั้ง 6 ขั้นตอน สามารถประยุกต์ จัดการเรียนรู้ร่วมกันได้ในขั้นตอนที่มีความใกล้เคียงกัน หรือในแต่ละขั้นตอนสามารถยืดระยะเวลา การจัดกิจกรรมได้ตามความเหมาะสม

3.1.2 กระบวนการศึกษาทุนวัฒนธรรมและสภาพปัญหาในชุมชน ผู้สอนควรกำหนดว่าเป็น ประเด็นปัญหาด้านการต่อยอดและออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น ปัญหาของผลิตภัณฑ์เดิม ความต้องการ ของกลุ่มวิสาหกิจ หรืออัตลักษณ์ที่ต้องการนำเสนอ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนมีกรอบในการศึกษาที่ชัดเจน และตรงประเด็น

3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรนำหลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มาประยุกต์ใช้กับแนวทางการสอนที่ พัฒนาขึ้น เพื่อให้ผู้ออกแบบสามารถเข้าใจสภาพปัญหาทั้งด้านของชุมชนและผู้บริโภคอย่างลึกซึ้ง

3.2.2 การศึกษาในครั้งต่อไปผู้วิจัยสามารถนำอัตลักษณ์อุปแต้มอีสานไปจัดการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาชุมชนในมิติอื่น ๆ นอกเหนือจากการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เช่น การแสดงละคร การปรับ ภูมิทัศน์ การออกแบบตัวละครหรือเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กนกวรา พวงประยงค์. (2561). บทบาทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนา
ยกระดับวิสาหกิจชุมชนไทย. *วารสารพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 1(1), 220-252.
- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2559). ทุณวัฒนธรรมไทยสู่การสร้างสรรค์เศรษฐกิจ. *วารสารอุตสาหกรรมสาร*, 58(4),
5-11.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *แนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ
พ.ศ. 2552*. สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
<https://shorturl.asia/1RtpL>
- กษิรา ภิวศ์กูร, บุญชู บุญลิขิตศิริ และ ภรดี พันธุ์ภากร. (2562). การศึกษาลวดลายชาติพันธุ์ชนเผ่าใน
การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกหมู่บ้านกระเหรี่ยงรวมมิตร. *วารสารมังรายสาร*, 7(2), 123-
140.
- กิตานันท์ มลิทอง. (2540). *คุณค่าและประโยชน์ของสื่อการเรียนการสอน*.
[http://elearning.psu.ac.th/courses/163/บทที่%202%20คุณค่าและประโยชน์ของสื่อการเรียน
การสอน.pdf](http://elearning.psu.ac.th/courses/163/บทที่%202%20คุณค่าและประโยชน์ของสื่อการเรียนการสอน.pdf)
- กิตติธันต์ ญาณพิสิษฐ์. (2560). สถานภาพอุปถัมภ์อีสานศึกษา: อดีตจนถึงปัจจุบัน. *วารสารการบริหาร
ปกครอง*, 6(ฉบับพิเศษ), 156-173.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2560). พัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบ
หัตถอุตสาหกรรม. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 9(2), 333-366.
- ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว. (2554). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทูทางวัฒนธรรมและโอกาสทางธุรกิจ. *วารสารนัก
บริหาร*, 31(1), 32-37.
- จตุรงค์ เลหาหะเพ็ญแสง. (2557). การศึกษาแนวทางการบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมในการจัดการเรียน
การสอนหลักสูตรครุศาสตร์การออกแบบระดับอุดมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง*, 13(3), 91-98.
- จำเนียร ศิลปะวานิช. (2538). *หลักและวิธีสอน*. เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์.
- จิตพนธ์ ชุมเกต. (2560). *การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการ
จัดการชุมชนอย่างยั่งยืนของชุมชนไทยมุสลิม อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี [โครงการวิจัยคณะ
วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีงบประมาณ 2560]*.
http://www.mis.ms.su.ac.th/MISMS01/PDF03/132_20190626_.pdf

- ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา: ในเขตพื้นที่ภาคอีสานตอนบน. *วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 9(2), 137-155.
- ประเสริฐ พิชยะสุนทร. (2555). *ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น*. วี พรีนซ์ (1991).
- ปัญญา เทพสิงห์. (2557). สถานะภาพผลิตภัณฑ์ในวิถีสังคมใหม่ และแนวการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์. *วารสารสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างวิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 13(1), 30-40.
- ปิยะทิพย์ สุริยันต์. (2559). รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/51065>
- พงศธร มหาวิจิตร. (2562). การประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการเรียนแบบเชิงรุก ในรายวิชาการประถมศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 42(2), 73-90.
- พิชิต ฤทธิจรรยา. (2559). *เทคนิคการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2558). *การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2556). เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย. *วารสารเศรษฐศาสตร์ปริทรรศน์ สถาบันพัฒนาศาสตร์*, 7(1), 1 - 69.
- ไพโรจน์ สโมสร. (2532). *จิตรกรรมฝาผนังอีสาน*. ศูนย์วัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภูษงค์ โรจน์แสงรัตน์. (2559). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/54891>
- ภูวดล วิริยะ. (2561). การนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. DSpace at Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/2343>
- ยอดขวัญ สวัสดิ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2563, 7 เมษายน). [สัมภาษณ์].
- ยุทธนา ไทกะเพชร. (2555). *จิตรกรรมอีสาน (ยุคก่อนประวัติศาสตร์ถึงยุคร่วมสมัย)*. โรงพิมพ์ศิริภัณฑ์.
- รวีร์ รัตน์ไพศาลกิจ. (2564). การพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาสำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/79644>

รัตนวดี เศรษฐจิตร. (2558). *มหาวิทยาลัยรับใช้สังคมในบริบทศตวรรษที่ 21: พะเยาโมเดล*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).

วารสารณิ เขตชู, นวัตกรรม อูมาศิลป์, ปณณณษ ษนทพรษษรตณ, ษวณุชนก ษอติษุกตะ, และ ษมา อยุ่สุข. (2563). อดลัษณษชาติพันธุ์ไทยวน ผนวการสร้งสรศ์และพัฒนาผลติภณษ. *วารสารอารยธรรมศีกษา โขง-สาละวิน*, 11(2), 200-222.

วัลลภา เทพทสติณ ณ อยุชยา. (2544). *การพัฒนาการเรียนการสอนทางการอุดมศีกษา*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วาสนา สายมา และ นภตล ณ เขียงใหม่. (2556). *การพัฒนาลวดลายงานถักสานเพื่อการออกแบบผลติภณษของตกแต่ง และบูรณาการสู่การเรียนการสอนและการเผยแพร่สู่ชุมชน* (รายงานผลการวิจัย). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม*. <https://edu.lpru.ac.th/eu/21st/st-006.pdf>
ศรึชนา เจริญเนตร, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (ศุนย์ลำปาง). (2563, 1 เมษายน). [สัมภาษณ์].

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2555). *จิตรกรรมฝาผนัง (ฮูปแต้ม) และงานประณีตศิลป์*. สำนักพิมพ์มิวเซียมเพรส.

ศุกชัย สิงห์ยะบุศย์. (2561). *วิกฤติมรดกวัฒนธรรม กรณีจิตรกรรมฝาผนังดั้งเดิมพุทธอุโบสถอิสาน*. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่*, 10(2), 58-84.

ศุนย์สร้งสรศ์งานออกแบบ. (2561). *เจาะเทรนด์โลก 2019 โดย TCDC NOW AGE: Manifesto and Action*. ศุนย์สร้งสรศ์งานออกแบบ สังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน).

สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ. (2550). *การศีกษาการออกแบบผลติภณษอุตสาหกรรม*. โอเดียนสโตร์.

สำนักงานบริหารงานการมัธยมศีกษาตอนปลาย สพฐ. (ม.ป.ป.). *แนวทางจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา.

https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2559). *EcoDesign การออกแบบเพื่อลิ่งแวดลอมเพื่อชีวิตที่ยั่งยืน*. <http://www.nstda.or.th/news/419-ecodesign>

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564)*. <https://www.nesdc.go.th/download/plan12/สรุปลสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังแห่งชาติฉบับที่12.pdf>

สำนักนโยบายและแผนการอุดมศีกษา และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศีกษา. (2561). *แผนอุดมศีกษาระยะยาว 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)*.

- <http://www.mua.go.th/users/bpp/main/download/plan/plan20yrs.pdf>
- สิงห์ อินทรชูโต. (2556). *Upcycling พัฒนาเศษวัสดุอย่างสร้างสรรค์*. สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- สุกฤตา หิรัณยขวลิต. (2559). นวัตกรรมของฝากจากทุนทางวัฒนธรรม. *วารสารนักบริหาร*, 36(2), 14-23.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. 9119 เทคนิควิธีคิด.
- สุพิตดา มนทิราภิรักษ์. (2558). *การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม: กรณีศึกษา เส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]*. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/50927>
- สุภิญญา สมทา. (2563). *การพัฒนา นวัตกรรม การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ระดับประถมศึกษาตอนปลาย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]*. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/76774>
- สุวิทย์ วงศ์จุริราวนิชย์. (2554). *Sustainable Design ดีไซน์เปลี่ยนโลก*. กรุงเทพฯ:ธุรกิจ.
- สุวิทย์ วรรณศรี. (2551). *ผลของการจัดประสบการณ์เสริมทางวิทยาศาสตร์ ที่มีต่อทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัย*. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ [รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์].
- องค์การสหประชาชาติ. (2555). *การพัฒนาอย่างยั่งยืน Sustainable Development Goals (SDGs)*.
<https://thailand.un.org/index.php/th/sdgs/12>
- อติญา วงษ์วาท, ดวงกมล บางขวด, และ ขวลิต อธิปัตยกุล. (2565). แนวทางการสืบทอดคุณค่าฮูปแต้มอีสาน: วัดท่าเรือ อำเภอนาโพธิ์ จังหวัดบุรีรัมย์. *วารสารราชพฤกษ์*, 20(1), 142-155.
- อรพรรณ บุตรกัตติญ. (2561). การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อการสร้างมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความจริง. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 46(2), 348-365.
- อรัญ วานิชกร. (2557). การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกองค์กรจากภูมิปัญญาท้องถิ่น. *วารสารวิชาการศิลปะและการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 6, 16-29.
- อรัญ วานิชกร. (2559). *การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง)*. โอเดียนสโตร์.
- อาวิน อินทร์ชัย, รองศาสตราจารย์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2563, 7 เมษายน). [สัมภาษณ์].
- อินทิรา พรหมพันธุ์. (2559). การเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนสำหรับผู้เรียนในระดับปริญญาตรี. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 44(4), 362-375.

ภาษาอังกฤษ

- An, Y., & Reigeluth, C. (2008). Problem-based learning in online environments. *The Quarterly Review of Distance Education*, 9, 1-16.
- Birkeland, J. (2002). *Design for Sustainability: A Sourcebook of Integrated Ecological Solutions*. Routledge.
- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). Greenwood.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84.
- Calavia, M. B., Blanco, T., & Casas, R. (2021). Fostering creativity as a problem-solving competence through design: Think-Create-Learn, a tool for teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100761.
- Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg.
- Dorst, K., & Cross, N. (2001). Creativity in the design process: Co-evolution of problem-solution. *Design Studies*, 22, 425-437.
- Glăveanu, V. P. (2013). Creativity development in community contexts: The case of folk art. *Thinking Skills and Creativity*, 9, 152-164.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.11.001>
- Jalinus, N., Syahrill, A., & Nabawi, R. A. (2019). A comparison of the problem-solving skills of students in PjBL versus CPjBL model: an experimental study. *Journal of Technical Education and Training*, 11(1), 36-43.
- Kallunki, V., Karppinen, S., & Komulainen, K. (2017). Becoming animated when teaching physics, crafts and drama together: a multidisciplinary course for student-teachers. *Journal of Education for Teaching*, 43(1), 32-47.
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The Design Thinking Playbook : Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems*. John Wiley & Sons.
- Lor, R. (2017, May 24th – 26th). *Design Thinking in Education: A Critical Review of Literature*. Asian Conference on Education and Psychology, Bangkok, Thailand.
<https://www.researchgate.net/publication/324684320>
- Meredith, D. (1999). Design's Inherent Interdisciplinarity: The Arts in Integrated Curricula. *Arts Education Policy Review*, 101(1), 1-6. <https://shorturl.asia/pcBHT>

Moalosi, R., Popovic, V., & Hickling-Hudson, A. (2010). Culture-orientated product design.

International Journal of Technology and Design Education, 20(2), 175-190.

<https://doi.org/10.1007/s10798-008-9069-1>

Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important? *Review*

of Educational Research, 82(3), 330–348.

Silander, P. (2015). *Phenomenon-based learning*.

<http://www.phenomenaleducation.info/phenomenon-based-learning.html>

Zhukov, T. (2015). *Phenomenon-based Learning: What is PBL?*

<https://www.noodle.com/articles/phenomenon-based-learning-what-is-pbl>





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณसार | <p>อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p> |
| 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นันทิยา สมสรวย | <p>อาจารย์ประจำสาขาศิลปะและการออกแบบ
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง</p> |
| 3) อาจารย์ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์ | <p>อาจารย์ประจำสาขาวิชาครุศาสตร์
สถาปัตยกรรมและการออกแบบ
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง</p> |

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจรับรองความเหมาะสมของนวัตกรรม

- | | |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรเทพ เลิศเทวศิริ | <p>อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p> |
| 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ | <p>อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น</p> |
| 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศรีชนา เจริญเนตร | <p>อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
(ศูนย์ลำปาง)</p> |



รายนามผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้ มีทั้งหมด 4 กลุ่ม ดังนี้

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

1.1 รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและอาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.2 รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และอาจารย์ประจำภาควิชาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1.3 นายพีรพงศ์ จาตุรงค์กุล ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการสร้างแบรนด์ อนุบายกสมาคมการออกแบบบรรจุภัณฑ์แห่งประเทศไทย และอดีตผู้อำนวยการสถาบันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

2.1 รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ อาจารย์ผู้สอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

2.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กัมพล แสงเอี่ยม อาจารย์ประจำสาขาวิชาวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงบูรณาการ ภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2.3 อาจารย์ ชัยวัฒน์ภัทร เลาส์ตย์ อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอน

3.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลิดา จุงพันธ์ อาจารย์ประจำคณะวิทยาการเรีนนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

3.2 อาจารย์ ดร.สุชาติ ทองสีมา อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.3 อาจารย์ อนิวัฒน์ ทองสีดา อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

4) ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมรูปแต้มอีสาน

4.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ศิลปะอีสานโฮงสินไช

4.2 อาจารย์ ตนุพล เอนอ่อน อาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

4.3 คุณวิทยา วุฒิไธสง นักวิชาการวัฒนธรรม ประจำศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น





ภาคผนวก ค

เครื่องมือการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
2. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
3. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน
4. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน
5. แบบบันทึกข้อมูลและรูปภาพลักษณะของอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง
“สุปแต่มอีสาน” ในจังหวัดขอนแก่น
6. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อนวัตกรรมการสอนการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์สุปแต่ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

แบบสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นายเพชร วงษ์วรรณ

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบของอัตลักษณ์ในงานจิตรกรรมฮูปแต้มในชุมชน และเพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งข้อมูลจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

แบบสัมภาษณ์มี 3 ตอน ประกอบด้วย

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์
- ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
- ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง
“ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์..... เวลา.....
สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....
วุฒิการศึกษา..... สาขาที่สำเร็จการศึกษา.....
อาชีพ..... สถานที่ทำงาน.....
ประสบการณ์การทำงานเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน.....ปี
ตัวอย่างผลงานการออกแบบเพื่อชุมชน.....
โทรศัพท์..... E-mail.....
ช่องทางการติดตามอื่น ๆ

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ด้านแนวคิด

2.1 ท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์ชุมชนมีจุดเด่นหรือความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ประเภทเดียวกันที่มีอยู่
ทั่วไปอย่างไร

.....
.....
.....

2.2 ท่านคิดว่าก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้ออกแบบควรมีองค์ความรู้หรือต้องคำนึงถึง
ในเรื่องใดเป็นพิเศษหรือไม่

.....
.....

ด้านกระบวนการออกแบบ

2.3 ท่านมีการวิเคราะห์สภาพปัญหาเพื่อใช้ต่อยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างไร

.....

.....

2.4 ท่านมีหลักการสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างไรบ้าง

.....

.....

2.5 ท่านคิดว่ากระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนประกอบด้วยกี่ขั้นตอน อะไรบ้าง

.....

.....

2.6 ขั้นตอนใดเป็นจุดสำคัญในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

.....

.....

2.7 ท่านคิดว่าอุปสรรคและปัญหาที่พบได้บ่อยในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนคืออะไร และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ด้านการลงพื้นที่ชุมชน

2.8 ในกระบวนการออกแบบท่านมีการลงพื้นที่หรือไม่ และใช้เครื่องมือใดในการลงพื้นที่

.....

.....

2.9 ท่านมีแนวทางในการคัดเลือกหรือดึงอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชนมาต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่างไร

.....

.....

2.10 ในกรณีที่นักออกแบบไม่สามารถลงศึกษาพื้นที่ชุมชนได้จริง ท่านคิดว่าควรมีแนวทางการแก้ปัญหาอย่างไรที่สามารถทำให้ผลงานออกแบบยังคงอัตลักษณ์และความเป็นชุมชนนั้น ๆ ได้อย่างสมบูรณ์

.....

.....

.....

2.11 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมกับปราชญ์หรือคนในชุมชนมีความจำเป็นหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

ด้านแนวทางการส่งเสริมผลิตภัณฑ์

2.12 ท่านมีแนวทางอย่างไรที่ทำให้ผลงานที่ได้ออกแบบถูกนำไปผลิตใช้จริง และเป็นที่ยอมรับของคนในชุมชน

.....

2.13 ท่านมีแนวทางส่งเสริมการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนตามแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนได้ในทิศทางใดบ้าง (เช่น การเลือกใช้วัสดุในชุมชน รูปแบบการใช้งาน การลดพลังงานในการผลิตอื่น ๆ)

.....

.....

.....

2.14 ทิศทางการแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นายเพชร วงษ์วรรณ

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบของอัตลักษณ์ในงานจิตรกรรมฮูปแต้มในชุมชน และเพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งข้อมูลจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสัมภาษณ์มี 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง
“ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์..... เวลา.....
สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....
วุฒิการศึกษา.....

สาขาที่สำเร็จการศึกษา..... คณะ.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน..... ประสบการณ์การทำงาน..... ปี

รายวิชาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ท่านเป็นผู้สอน.....

.....

.....

โทรศัพท์..... E-mail.....

ช่องทางการติดตามอื่น ๆ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ด้านแนวคิด

2.1 ท่านคิดว่าหลักการสำคัญของการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนคืออะไร

.....

.....

.....

2.2 ท่านคิดว่าแนวทางการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนในยุคปัจจุบันควรมีการปรับรูปแบบการสอนให้มีจุดเด่นและมีความแปลกใหม่จากรูปแบบเดิม ๆ ได้อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

2.3 รูปแบบการเรียนการสอนนอกแบบผลิตภัณ์ชุมชนแบ่งออกเป็นกี่ขั้นตอน โดยแต่ละขั้นตอนมีกระบวนการอย่างไร

.....

.....

.....

2.4 ขั้นตอนใดที่ควรให้ความสำคัญเป็นพิเศษในการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณ์ชุมชน เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

2.5 ท่านคิดว่าการออกแบบผลิตภัณ์ชุมชนควรมีการจัดกิจกรรมในลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด และท่านมีแนวทางในการจัดกิจกรรมอย่างไร

.....

.....

.....

2.6 ท่านมีแนวทางในการคัดเลือกหรือดึงอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชนมาต่อยอดสู่การสอนออกแบบผลิตภัณ์ได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.7 ในกรณีที่ท่านและนักศึกษาไม่สามารถลงศึกษาพื้นที่ชุมชนได้จริง ท่านคิดว่าควรมีแนวทางการแก้ปัญหาอย่างไรเพื่อให้ นักศึกษาสามารถเข้าใจถึงความเป็นอัตลักษณ์หรือบริบทของชุมชนนั้นได้ดั้งเดิม

.....

.....

.....

2.8 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณ์ร่วมกับปราชญ์หรือคนในชุมชนมีความจำเป็นหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.9 ท่านมีแนวทางส่งเสริมการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนตามแนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนได้ในทิศทางใดบ้าง (เช่น การเลือกใช้วัสดุในชุมชน รูปแบบการใช้งาน การลดพลังงานในการผลิตอื่น ๆ)

.....

.....

.....

2.10 จากการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชน ท่านพบปัญหาหรืออุปสรรคในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร

.....

.....

.....

2.11 ท่านมีแนวทางในการส่งเสริมทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียนผ่านกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างไร

.....

.....

.....

ด้านสื่อการเรียนรู้

2.12 ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบใดที่สามารถส่งเสริมประสิทธิภาพการออกแบบให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี พร้อมยกตัวอย่าง

.....

.....

.....

ด้านการวัดประเมินผล

2.13 ท่านมีรูปแบบการวัดและประเมินผลการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนของผู้เรียนอย่างไร

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท ภาควิชาศิลปศึกษา เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นายเพชร วงษ์วรรณ

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบของอัตลักษณ์ในงานจิตรกรรมฮูปแต้มในชุมชน และเพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ซึ่งข้อมูลจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

แบบสัมภาษณ์มี 3 ตอน ประกอบด้วย

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์
- ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน
- ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน

เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง
“ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์..... เวลา.....
สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....

วุฒิการศึกษา.....

สาขาที่สำเร็จการศึกษา..... คณะ.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน..... ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

รายวิชาเกี่ยวกับวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ท่านเป็นผู้สอน.....

.....

.....

โทรศัพท์..... E-mail.....

ช่องทางการติดตามอื่น ๆ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดรูปแบบการเรียนการสอน

2.1 ท่านคิดว่าวิธีการสอนรูปแบบใดที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21
(เช่น รูปแบบการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน รูปแบบการสอนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน)

.....

.....

.....

2.2 ท่านคิดว่ากระบวนการแก้ปัญหาที่มีความเชื่อมโยงกับการออกแบบหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.3 ท่านมีวิธีการเลือกใช้รูปแบบการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.4 อะไรเป็นอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา และท่านมีวิธีการแก้ไขอย่างไร

.....

.....

.....

2.5 ท่านคิดว่าการออกแบบการสอนที่มีการบูรณาการรูปแบบการสอนมากกว่าหนึ่งรูปแบบขึ้นไป มีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.6 ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ดี ควรจะมีรูปแบบออนไลน์หรือออฟไลน์ หรือรูปแบบผสมผสาน

.....

.....

.....

2.7 การจัดการเรียนการสอนในลักษณะใดที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

.....

.....

.....

2.8 หากท่านและผู้เรียนไม่สามารถลงศึกษาพื้นที่หรือแหล่งการเรียนรู้ได้จริง ท่านจะมีแนวทางปรับปรุงแบบการจัดการเรียนรู้หรือใช้สื่อการเรียนรู้ในลักษณะใด เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

2.9 นอกเหนือจากแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว มีอะไรบ้างที่สามารถเป็นนวัตกรรมการสอนได้ และมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....



แบบสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นายเพชร วงษ์วรรณ

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบของอัตลักษณ์ในงานจิตรกรรมสุปแต่มในชุมชน และเพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์สุปแต่ม
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน ซึ่งข้อมูลจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสัมภาษณ์มี 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน

เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง
“สุปแต่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์..... เวลา.....
สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....

วุฒิการศึกษา.....

สาขาที่สำเร็จการศึกษา..... คณะ.....

อาชีพ..... ตำแหน่ง.....

ประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับสุปแต่มอีสาน.....ปี

ผลงานหรือกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับสุปแต่มอีสาน.....

.....

.....

โทรศัพท์..... E-mail.....

ช่องทางการติดตามอื่น ๆ

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน

ด้านคุณค่าของจิตรกรรมสุปแต่มอีสาน

1. ท่านคิดว่าสิ่งใดคือคุณค่าและอัตลักษณ์ของสุปแต่มอีสานจังหวัดขอนแก่น ที่เห็นสมควรจะถ่ายทอดให้กับเยาวชนได้เรียนรู้

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่าสุปแต่มอีสานสามารถนำมาต่อยอดสู่ผลงานการออกแบบได้ในรูปแบบใดบ้าง

.....

.....

.....

3. สิ่งใดคือเสน่ห์และความโดดเด่นของอุบาสกในจังหวัดขอนแก่นที่แตกต่างจากสถานที่อื่น ๆ

.....

.....

4. ท่านคิดว่าสภาพปัญหาของอุบาสกในจังหวัดขอนแก่นคืออะไร และท่านมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหาอย่างไร

.....

.....

.....

ด้านเนื้อหา

1. ประวัติ ความเป็นมาของอุบาสกในจังหวัดขอนแก่นโดยภาพรวม

.....

.....

.....

2. ลักษณะทางทัศนศิลป์ และเนื้อหาเรื่องราวที่นิยมเขียนบนจิตรกรรมฝาผนัง

.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่าอุบาสกวัดไชยศรี วัดมิ่งมิฬวิทยาการ วัดสนวนวาริพัฒนาราม วัดสระบัวแก้ว มีอัตลักษณ์ที่สอดคล้องและแตกต่างกันอย่างไร

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าวัดต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้น วัดใดมีความเหมาะสมในการลงพื้นที่สำรวจและจัดการเรียนรู้ในชุมชนนั้น เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

5. ท่านคิดว่ามีอัตลักษณ์อุบาสกใดนอกจาก ลักษณะทางทัศนศิลป์ และเนื้อหาเรื่องราว ที่เยาวชนควรศึกษาเพิ่มเติมอีกหรือไม่

.....

.....

.....

6. กรุณาระบุแหล่งการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญ หรือผลงานทางวิชาการเพิ่มเติมเกี่ยวกับ
อัตลักษณ์สู่ป้อมคุ้มบ้านในจังหวัดขอนแก่น ที่ผู้วิจัยควรไปศึกษาเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบบันทึกข้อมูลและรูปภาพ
ลักษณะของอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” ในจังหวัดขอนแก่น

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์
 ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
 คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นายเพชร วงษ์สุวรรณ

วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์

1. เพื่อศึกษารูปแบบของอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในชุมชน
2. เพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม

คำชี้แจง

1. แบบบันทึกข้อมูลและรูปภาพลักษณะของอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” ในจังหวัดขอนแก่นนี้ ดำเนินการเพื่อรวบรวมองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ไปใช้ในงานวิจัย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. แบบบันทึกนี้เป็นเครื่องมือเก็บข้อมูลในการลงสำรวจพื้นที่ 4 สถานที่ ในจังหวัดขอนแก่น ซึ่งประกอบด้วย 1. วัดไชยศรี ชุมชนสาวะถี 2. วัดมณีนิมิตวิทยาการ ชุมชนบ้านลาน 3. วัดสวนวาริพัฒนาราม ชุมชนหัวหนอง 4. วัดสระบัวแก้ว ชุมชนบ้านวังคูณ
3. ประเด็นในการสังเกตและเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 6 ประเด็น ดังนี้
 - ประเด็นที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชน
 - ประเด็นที่ 2 ข้อมูลสิ่งปฏิกูลที่แสดงถึงอัตลักษณ์ชุมชน
 - ประเด็นที่ 3 ลักษณะทางทัศนศิลป์ของจิตรกรรม
 - ประเด็นที่ 4 เนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรม
 - ประเด็นที่ 5 จุดเด่นเฉพาะของจิตรกรรมฮูปแต้ม
 - ประเด็นที่ 6 ข้อสังเกตอื่น ๆ

แบบบันทึกข้อมูลและรูปภาพ
ลักษณะของอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “อุปแต้มอีสาน” ในจังหวัดขอนแก่น

ชื่อลิม(วัด).....

ชื่อสถานที่.....

วันที่..... เวลา.....

ประเด็นที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชน

1.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชน (เช่น ลักษณะสภาพที่ตั้ง การเดินทาง ประวัติพอสั่งเขป ฯ)

.....

.....

ประเด็นที่ 2 ข้อมูลสิ่งบ่งชี้ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ชุมชน

2.1 ลักษณะสภาพทั่วไปของชุมชน

.....

2.2 สิ่งบ่งชี้ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของชุมชนทั้งรูปธรรมและนามธรรม

.....

2.3 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากอุปแต้ม

.....

2.4 ข้อสังเกตเพิ่มเติมในชุมชน

.....

ประเด็นที่ 3 ลักษณะทางทัศนศิลป์ของจิตรกรรม

3.1 ลักษณะการวาดและการจัดองค์ประกอบ

.....

3.2 ลักษณะของรูปร่างรูปทรง

.....

3.3 รูปแบบของการใช้กลุ่มสีหรือคู่สี

.....

ประเด็นที่ 4 เนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรม

4.1 เนื้อหาและวรรณกรรมท้องถิ่นที่ปรากฏในงานจิตรกรรม

.....

4.2 ลำดับวิธีการเล่าเรื่องราวของงานจิตรกรรม

.....

4.3 เนื้อหาเรื่องราวที่เป็นที่นิยมในงานจิตรกรรม

.....

ประเด็นที่ 5 จุดเด่นเฉพาะของจิตรกรรมสุปแต่้ม

5.1 อัตลักษณ์ของสุปแต่้มที่มีความโดดเด่นหรือแตกต่างจากชุมชนอื่น

.....

5.2 ภาพหรือฉากที่สำคัญที่มักจะถูกนำไปใช้ในการเผยแพร่

.....

5.3 ลักษณะของสุปแต่้มที่มีความน่าสนใจในการนำไปใช้ต่อยอดกับงานออกแบบ

.....

ประเด็นที่ 6 ข้อสังเกตอื่น ๆ เช่น ฝีมือช่าง ร่องรอยการชำรุด สภาพแวดล้อมของลิม

.....

.....

.....

.....



ตารางบันทึกภาพสุปแต้ม

ชื่อสิม(วัด).....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อนวัตกรรมการสอนการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

หัวข้อ	รูปภาพฮูปแต้ม
รูปแบบของลิม	
ลักษณะของฮูปแต้ม	ภายในลิม
	ภายนอกลิม 
ภาพที่เป็นเอกลักษณ์	

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์
ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “ฮูปแต้มอีสาน” สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นายเพชร วงษ์สุวรรณ

คำชี้แจง

1. เพื่อศึกษารูปแบบของอัตลักษณ์จิตรกรรมฮูปแต้มในชุมชน
2. เพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้ม

แบบสอบถามความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
- ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการสอน
- ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดเขียนข้อความลงในช่องว่างให้ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ ชาย หญิง
2. ชั้นปีที่
3. สาขาวิชา.....คณะ.....

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการสอน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของนักศึกษามากที่สุด

- | | | |
|---|---------|-------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความพึงพอใจมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มีความพึงพอใจมาก |
| 3 | หมายถึง | มีความพึงพอใจปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อย |
| 1 | หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

ลำดับ	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหาในกิจกรรมทำให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน					
2	เนื้อหาในกิจกรรมทำให้นักศึกษาเข้าใจแนวทางการใช้อัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดในการออกแบบ					
3	นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติและลักษณะทางทัศนศิลป์ของฮูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น					
4	เนื้อหาในกิจกรรมทำให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน					
5	เนื้อหามีความน่าสนใจและมีปริมาณที่เหมาะสม					
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กิจกรรมช่วยส่งเสริมกระบวนการแก้ปัญหาผ่านงานออกแบบ					
7	กิจกรรมทำให้นักศึกษาสามารถใช้อัตลักษณ์ฮูปแต้มมาประยุกต์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้					
8	กิจกรรมการวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชนทำให้นักศึกษาเข้าใจแนวทาง					

ลำดับ	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
	ในการคัดเลือกทุนวัฒนธรรมมาใช้รูปแบบมากขึ้น					
9	กิจกรรมสำรวจชุมชนทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้สภาพบริบทชุมชนต่าง ๆ					
10	มีการจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนอย่างเป็นระบบ น่าสนใจ					
ด้านสื่อการเรียนรู้						
11	ภาพกราฟิกในสื่อการเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ					
12	ภาพกราฟิกและปริมาณเนื้อหา มีความเหมาะสม					
13	สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ให้ความรู้เกี่ยวกับฮูปแต้ม และ สะดวกต่อการศึกษารเรียนรู้ด้วยตนเอง					
14	สื่อช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้สามารถเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น					
15	สื่อสามารถรองรับการเรียนรู้ได้ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
16	นักศึกษามีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนจาก อัตลักษณ์ฮูปแต้มได้					
17	นักศึกษาสามารถสกัดอัตลักษณ์จากทุนวัฒนธรรมมาใช้ต่อยอด ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้					
18	กิจกรรมทำให้นักศึกษามีประสบการณ์ในการวางแผนการ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการออกแบบ					
19	นักศึกษามีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น					
20	นักศึกษามีประสบการณ์ในการนำเสนอผลงานการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากอัตลักษณ์ฮูปแต้ม					

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ภาคผนวก ง
ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน
กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์
และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 018/65

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 640316 การพัฒนานวัตกรรมการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์

จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต่มอีสาน” สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยหลัก นาย พชร วงษ์วรรณ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ
ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki,
the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good
clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม

(รองศาสตราจารย์ ดร. นวลน้อย ตริรัตน์)

ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม

(อาจารย์ ดร. ศยามล เจริญรัตน์)

กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 11 กุมภาพันธ์ 2565

วันหมดอายุ: 10 กุมภาพันธ์ 2566

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
2. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
3. บันทึกข้อความขอกเว้นหนังสือยินยอม/การขอความยินยอม (ถ้ามี)
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการวิจัยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดการเปลี่ยนแปลงประสิทธิผลในสถานที่เก็บข้อมูลต้องแจ้งจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบกรณีเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น



เลขที่โครงการวิจัย 640316
วันที่รับรอง 11 ก.พ. 2565
วันที่หมดอายุ 10 ก.พ. 2566

Digital Certificate



**Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects:
The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts**

Chamchuri 1 Building, Room 114, Phyathai Rd., Wang Mai, Pathumwan, Bangkok

Telephone: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 018/65

Certificate of Research Approval

Research Project Number 640316 DEVELOPMENT OF COMMUNITY PRODUCT DESIGN TEACHING MODEL USING IDENTITY OF MURAL PAINTINGS “HOOP TAEM ISAN” FOR UNDERGRADUATE STUDENTS

Principal Researcher Mr. Pachara Wongchaiwan

Office Faculty of Education, Chulalongkorn University

The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects: The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts at Chulalongkorn University, based on Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines and the Principle of the international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) has approved the execution of the aforementioned research project.

Signature

(Associate Prof. Dr. Nualnoi Treerat)

Chairman

Signature

(Lecturer Dr. Sayamol Charoenratana)

Secretary

Research Project Review Categories: Expedited

Date of approval: 11 February 2022

Expiry date: 10 February 2023

Documents approved by the Committee

1. Information Sheet for the Research Participants
2. Consent to Take Part in Research
3. Exemption from a Letter of Consent/Request for Consent
4. Research tools

Conditions

1. The researcher has acknowledged that it is unethical if he/she collects information for the research before the application for an ethics review has been approved by the Research Ethics Review Committee.
2. If the certificate of the research project expires, the research execution must come to a halt. If the researcher wishes to reapply for approval, he/she has to submit an application for a new certificate at least one month in advance, together with a research progress report.
3. The researcher must conduct the research strictly in accordance with what is specified in the research project.
4. The researcher must only use documents that provide information for the research sampling population/participants, their letters of consent and the letters inviting them to take part in the research (if any) that have been endorsed with the seal of the Committee.
5. If any seriously untoward incident happens to the place where the research information, which has requested the approval of the Committee, is kept, the researcher must report this to the Committee within five working days.
6. If there is any change in the research procedure, the researcher must submit the change for review by the Committee before he/she can continue with his/her research.
7. For a research project of less than one year the researcher must submit a report of research termination (AF 03-13) and an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. For a research project which is a thesis, the researcher must submit an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. This is to be used as evidence of the termination of the project.
8. A research project which has passed the Exemption Review, must observe only the conditions in 1, 6 and 7



Project Number 640316
Date of approval 11 Feb 2022
Expire date 10 Feb 2023

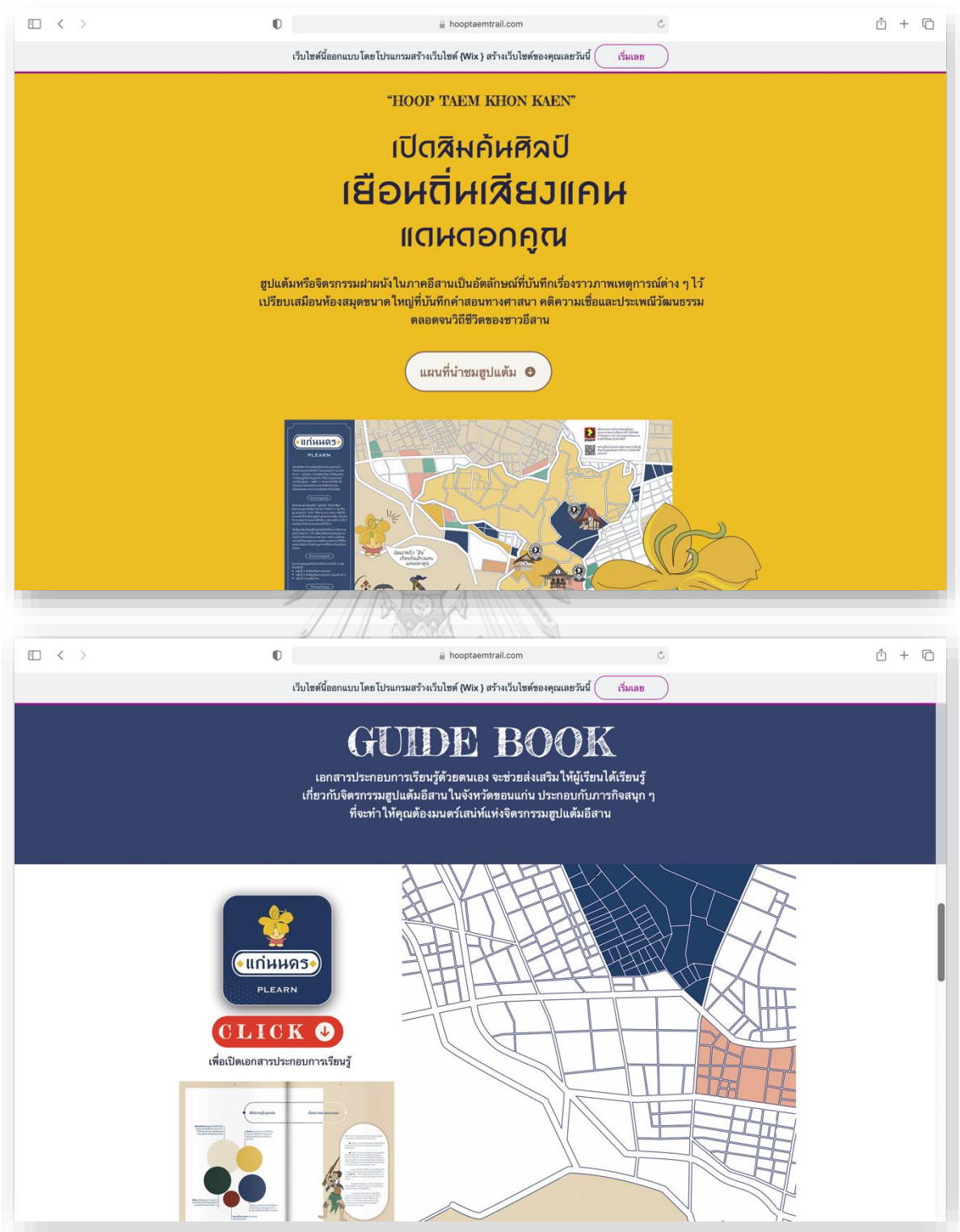
Digital Certificate



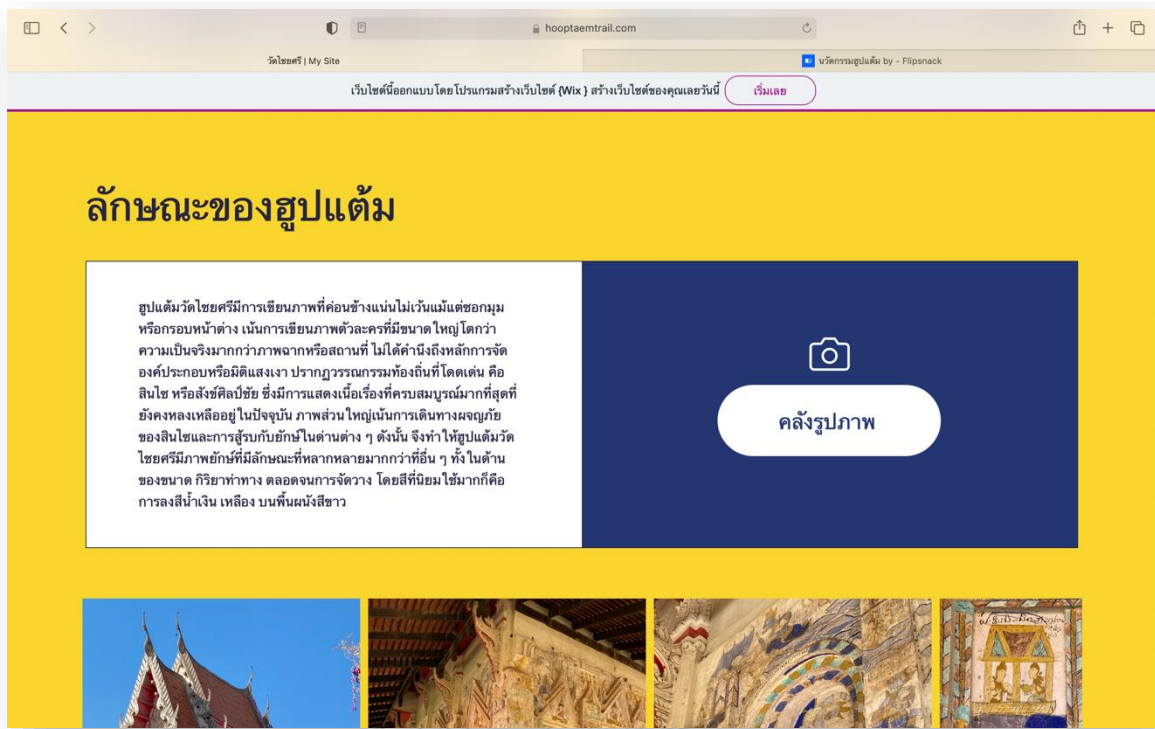
1. เว็บไซต์ประกอบการเรียนรู้ <https://www.hooptaemtrail.com>



ภาพที่ 25 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์หลัก



ภาพที่ 26 ตัวอย่างสื่อออนไลน์ในเว็บไซต์



ภาพที่ 27 ตัวอย่างเว็บไซต์บนมือถือ

2. หนังสืออ่านประกอบการเรียนรู้



ภาพที่ 28 หนังสืออ่านประกอบการเรียนรู้

3. แผนที่เส้นทางการเรียนรู้รูปแบบผสมผสานเทคโนโลยี AR



ภาพที่ 30 แผนที่เส้นทางการเรียนรู้รูปแบบผสมผสานเทคโนโลยี AR

4. ตัวอย่างสไลด์ประกอบการสอน



ภาพที่ 31 ตัวอย่างสไลด์ประกอบการสอน



กิจกรรมที่ 1 : กิจกรรมตอบคำถาม

นักศึกษาคนที่	ประเด็นการพิจารณา			คะแนนรวม
	สภาพปัญหาการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ชุมชน	ความรู้เกี่ยวกับซูปแต้ม	การออกแบบผลิตภัณฑ์ จากทุนทางวัฒนธรรม	
1	4	5	4	13
2	4	4	4	12
3	5	4	4	13
4	4	4	3	11
5	5	4	5	14
6	4	5	4	13
7	5	4	5	14
8	4	4	4	12
9	5	3	4	12
10	4	5	5	14
11	3	5	4	12
12	4	4	4	12
13	5	5	4	14
14	3	4	3	10
15	3	4	4	11
16	4	4	5	13
17	4	4	4	12
18	5	4	5	14
19	4	5	3	12
20	5	3	4	12
21	5	3	4	12
22	5	4	4	13
23	4	4	4	12
24	3	5	5	13
25	4	3	4	11
26	4	4	5	13
27	4	5	4	13
28	4	4	3	11
29	5	4	3	12
30	5	5	4	14
\bar{X}	4.23	4.17	4.10	12.4

กิจกรรมที่ 2 : กิจกรรมวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชน

กลุ่ม	ประเด็นการพิจารณา		คะแนนรวม
	วิเคราะห์สภาพชุมชน และทุนทางวัฒนธรรม	การถอดแบบ อัตลักษณ์สู่ป้ด้ด้ม	
กลุ่มที่ 1	4	4	8
กลุ่มที่ 2	4	4	8
กลุ่มที่ 3	4	5	9
กลุ่มที่ 4	3	4	7
\bar{X}	3.75	4.25	8

กิจกรรมที่ 4 : ประเมินผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

กลุ่ม	ประเด็นการพิจารณา			คะแนนรวม
	ทักษะการ ออกแบบ	การประยุกต์ สู่ป้ด้ด้ม	เทคนิคการ นำเสนอ	
กลุ่มที่ 1	4	4	4	12
กลุ่มที่ 2	5	4	4	13
กลุ่มที่ 3	5	4	5	14
กลุ่มที่ 4	4	5	5	14
\bar{X}	4.5	4.25	4.5	13.25





IDEA
แนวคิดในการออกแบบชุดกาชาเป็นแป้น

Local + **Marketing**

ชุมชนใกล้เคียงวัดไชยศรีจังหวัดขอนแก่น โดดเด่นด้วยวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ โบราณวัตถุ โบราณสถาน ชาวบ้านยังคงทำไร่ซึ่งประเพณีต่างๆ และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

สำรวจสภาพแวดล้อมและทุนทางวัฒนธรรม และนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยคำนึงถึงยุคสมัย รูปแบบ และสไตล์ เพื่อดึงดูดกลุ่มลูกค้าที่หลากหลาย และไม่ทิ้งเอกลักษณ์ของชุมชน

cute simple
NEW DESIGN

ชุดชาที่มีพื้นฐานจาก "ชุดชาแบบจีน" ผสมผสานกับเรียบง่าย น่ารัก ไม่ดูฉาบ

อัตลักษณ์ของรูปแต่มีที่ใช้ในงานออกแบบ

ชุดกาชาเป็นแป้น

ตัวละครช้าง

สีพื้นของรูปเดิม เช่น สีครามและสีขาวม่วง

DETAIL

ชุดกาชาเป็นแป้น

Material
กระเบื้องเคลือบสีที่ทนความร้อนได้ดี เป็นหนัก

Colour

DETAIL

ชุดกาชาเป็นแป้น

Scale
ขนาด

ความโดดเด่น

ชุดกาชาเป็นแป้น

การออกแบบชุดกาชาเป็นแป้น ได้กอดนบมาจากชุดกาชาแบบจีน มีการผสมผสานปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ และสีพื้นของชุดกาชาให้มีรูปร่างน่ารัก ตามภาพรูปแต้มวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น ซึ่งการออกแบบนี้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้บรรจุภัณฑ์ยังมีการนำสีจากรูปแต้มมาใช้ในการออกแบบลวดลายบนบรรจุภัณฑ์ มีความสะอาดและสบายตา รวมทั้งยังมีรูปของผลิตภัณฑ์และรายละเอียดของกาชาบนผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถเห็นรายละเอียดและสามารถตัดสินใจเลือกซื้อได้ง่ายขึ้น

Cute Simple

ภาพที่ 32 ผลงานการออกแบบกลุ่มวัดไชยศรี

FINAL PROJECT

วัดสวนวารีย์พัฒนาราม

ชื่อผลงาน

เกลือสปาขัดผิวสินเธาว์

สโลแกน

ขัดผิวเนียนใส ปลอดภัยไร้สาร ด้วยเกลือสปาสินเธาว์

แนวคิด

ภาพที่ปรากฏในรูป تعبิ์กรรมผ่านสังเก็ท เรื่องราวชีวิตของชาวบ้านตั้งแต่ อดีต-ปัจจุบัน จึงเลือกใช้ลวดลายธรรมชาติเพิ่มความสวยงาม จากดอกไม้ที่อยู่บนลายผนังมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์สปาขัดผิว รวมถึงมีการต่อยอดผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในชุมชนอย่าง เกลือสินเธาว์ นำมาทำเป็นเกลือสปาขัดผิว

การแก้ไข/ต่อยอด

มีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ให้น่าสนใจมากขึ้นโดยการดึงเอาอัตลักษณ์ของสปาเต็มในวัดสวนวารีย์มาเป็นลวดลายของดอกไม้เพิ่มความน่าสนใจ และมีความสวยงามเพิ่มคู่มือวิธีการใช้ และ เพิ่มภาพตัวอย่างสินค้าลงบนบรรจุภัณฑ์ รวมถึงมีการต่อยอดผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในชุมชนอย่างเกลือสินเธาว์ นำมาทำเป็นเกลือสปาขัดผิว

คู่มือการใช้

อัตลักษณ์สปาเต็มที่นำมาออกแบบ

ลายสปาเต็มที่ใช้ คือลวดลายธรรมชาติที่เป็นลายดอกไม้ที่คล้ายดอกบัวตูม

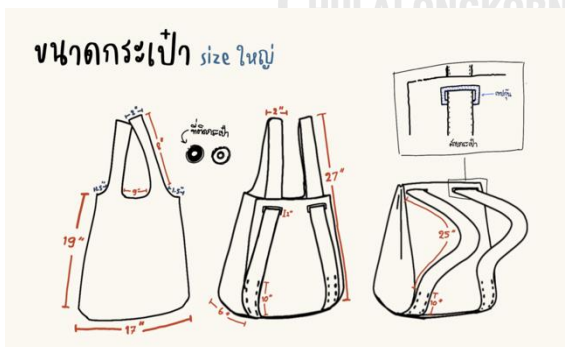
ราคา 169 ₪

กล่อง บรรจุสปาเกลือสปาสินเธาว์ 2 ก้อน ออร์จินอล, มะกรูด

ความโดดเด่นของผลงาน

1. มีการนำลวดลายสปาเต็ม จากลวดลายดอกไม้มาออกแบบและตัดก่อนให้เป็นลวดลายแพ็คเกจที่ดูทันสมัยมากขึ้น
2. มีการต่อยอดผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในชุมชน อย่างเกลือสินเธาว์ นำมาทำเป็นเกลือสปาขัดผิว
3. คุณสมบัติของเกลือสามารถขัดผิวให้เรียบเนียนยิ่งขึ้น
4. สปาเกลือในกล่องสามารถใช้ได้นาน 1-2 เดือน
5. มีกลิ่นหอม
6. ไม่ผสมสารเคมี ไม่ทำให้ระคายเคืองผิว

ภาพที่ 33 ผลงานการออกแบบกลุ่มวัดสวนวารีย์พัฒนาราม

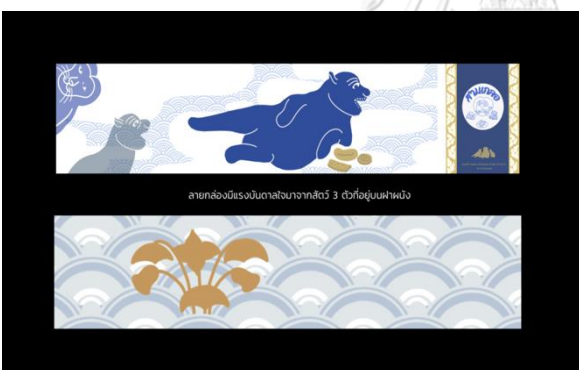


สี
สีที่คัดสรรมา (55% โคน)
สามารถนำกลับมาใช้ใหม่
ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

ลวดลาย
ลวดลายที่ได้ออกมาจากชุมชน
วัดสระบัวแก้ว เช่น สานศิลป์ ภูมิปัญญา
ซึ่งมีความหมายและคุณค่า
อันเป็นที่มาของผ้า

ฟังก์ชัน
2 IN 1

ภาพที่ 34 ผลงานการออกแบบกลุ่มวัดสระบัวแก้ว



ภาพที่ 35 ผลงานการออกแบบของกลุ่มวัดมณีวิทยาราม

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พชร วงษ์วรรณ
วัน เดือน ปี เกิด	28 มกราคม 2540
สถานที่เกิด	จังหวัดชัยภูมิ
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	598 หมู่ที่ 1 ตำบลบ้านเขว้า อำเภอบ้านเขว้า จังหวัดชัยภูมิ 36170
ผลงานตีพิมพ์	- พชร วงษ์วรรณ. (2565). การพัฒนาแนวทางการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง “สุปแต่มอีสาน”. เอกสารประชุมวิชาการ งานประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรมและการออกแบบ ระดับชาติ ครั้งที่ 4, 174-188.
รางวัลที่ได้รับ	- รางวัลเหรียญทองการประกวดผลงานนวัตกรรมสายอุดมศึกษา ระดับ บัณฑิตศึกษา ในมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี พ.ศ.2565 - รางวัลการเขียนข้อเสนอโครงการนวัตกรรมสายอุดมศึกษา (ระดับดีมาก) ระดับ บัณฑิตศึกษา ในมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี พ.ศ.2565 - รางวัลเหรียญทอง การประกวดผลงานนวัตกรรมสายอุดมศึกษา ระดับ บัณฑิตศึกษา ในมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี พ.ศ.2564 - รางวัลการเขียนข้อเสนอโครงการนวัตกรรมสายอุดมศึกษา (ระดับดี) ระดับ บัณฑิตศึกษา ในมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี พ.ศ.2564 - รางวัลดีเด่น ประเภทการนำเสนอผลงานบทความวิจัยและการออกแบบ ในการ ประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรมและการออกแบบ ระดับชาติ ครั้งที่ 4 ประจำปี 2565 - รางวัล NEW MEDIA HONORABLE MENTION จากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สุปแต่มออนไลน์ชุด "มนต์ไชยศรี สาวะถิ่นคร" ในงานประชุมวิชาการระดับชาติ โสต-เทคโนโลยี สัมพันธ์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34 ประจำปี พ.ศ.2564