

รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์



นางสาวปรียศรี พรหมจินดา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2567

LEARNING MODEL TO ENHANCE WEAVING ART AND CRAFT INNOVATORSHIP BASED ON
CREATIVE ECONOMY CONCEPT



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy in Art Education
Department of Art, Music, and Dance Education
Faculty of Education
Chulalongkorn University
Academic Year 2024

หัวข้อวิทยานิพนธ์	รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
โดย	น.ส.ปริยศรี พรหมจินดา
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยศวีร์ สายฟ้า)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ชนิตา รักษ์พลเมือง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล)

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนรู้, นวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน, เศรษฐกิจสร้างสรรค์, นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม

ปริยศรี พรหมจินดา : รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (LEARNING MODEL TO ENHANCE WEAVING ART AND CRAFT INNOVATORSHIP BASED ON CREATIVE ECONOMY CONCEPT) อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสณฉาย บุญญานันต์ , อ.ที่ปรึกษาร่วม: รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของกรณีศึกษา 2) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 3) ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานซึ่งเป็นนักสร้างสรรค์ 5 คนด้วยการสัมภาษณ์และสังเกต ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ และระยะที่ 3 ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตชั้นปีที่ 2 สาขาศิลปศึกษา จำนวน 30 คน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 6 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แบบวัดความรู้ความเข้าใจ แบบประเมินทักษะ แบบประเมินผลงาน แบบวัดความพึงพอใจ และแบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที(t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. นักสร้างสรรค์มีกระบวนการสร้างสรรค์ในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) การตั้งคำถามเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Questioning) 2) การสังเกตตลาดและผู้บริโภค (Observing) 3) การทดลองพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ (Experimenting) 4) การเชื่อมโยงภูมิปัญญาดั้งเดิมกับแนวคิดร่วมสมัย (Associating) 5) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ (Networking) และ 6) การเล่าเรื่อง (Storytelling)

2. รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีชื่อว่า WIL Model (Weaving Innovation Learning Model) ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ 6 กิจกรรม ดังนี้ 1) การเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรม 2) การสร้างแรงบันดาลใจสู่ธุรกิจนวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์ 3) การออกแบบลายสานและการคิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรมจักสาน 4) การฝึกปฏิบัติจักสานร่วมสมัยจากนักสร้างสรรค์มืออาชีพ 5) การสร้างแบรนด์ธุรกิจหัตถกรรมยั่งยืนสู่ตลาดยุคใหม่ และ 6) การนำเสนอวัฒนธรรมหัตถกรรม

3. ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ พบว่า 1) คะแนนความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คะแนนทักษะความเป็นนวัตกรรม 5 ทักษะได้แก่ การเชื่อมโยง การตั้งคำถาม การสร้างเครือข่าย การทดลอง การสังเกต สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) คะแนนผลงานนวัตกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สาขาวิชา ศิลปศึกษา

ลายมือชื่อนิสิต.....

ปีการศึกษา 2567

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก.....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม.....

6281017027 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORDS: Learning Model, Creative Economy, Weaving Arts and Crafts Innovator, Arts and Crafts Innovation

Priyasri Promchinda : LEARNING MODEL TO ENHANCE WEAVING ART AND CRAFT INNOVATORSHIP BASED ON CREATIVE ECONOMY CONCEPT Advisor: Assistant Professor Soamshine Boonyananta, Ph.D. , Co-advisor: Associate Professor Duangkamol Traiwichitkhun, Ph.D.

This research aimed to: 1) study the process of becoming an innovative handicraft weaver based on creative economy concepts through case studies, 2) develop a learning model to promote innovation in handicraft weaving based on creative economy concepts, and 3) examine the effects of using the learning model to promote innovation in handicraft weaving based on creative economy concepts. The research was conducted in 3 phases: Phase 1 involved studying the innovation process through case studies of 5 creators using interviews and observation; Phase 2 focused on developing the learning model; Phase 3 examined the effects of implementing the learning model. The sample consisted of 30 second-year students majoring in Art Education. Learning activities were organized into 4 units over 6 sessions. Data collection instruments included knowledge and understanding tests, skill assessment forms, work evaluation forms, satisfaction questionnaires, and learning model appropriateness evaluation forms. Data were analyzed using frequency, mean, standard deviation, t-test, repeated measures ANOVA, and content analysis.

Research findings:

1. The creators had a creative process for becoming innovative handicraft weavers based on creative economy concepts, consisting of: 1) Questioning for product development, 2) Observing markets and consumers, 3) Experimenting with new product development, 4) Associating traditional wisdom with contemporary concepts, 5) Networking for collaboration, and 6) Storytelling.

2. The developed model was named the WIL Model (Weaving Innovation Learning Model), comprising 4 learning units and 6 activities: 1) Learning cultural heritage, 2) Creating inspiration for creative weaving innovation business, 3) Designing weaving patterns and design thinking for handicraft weaving, 4) Practicing contemporary weaving with professional creators, 5) Creating sustainable handicraft brand business for modern markets, 6) Presenting handicraft innovations.

3. The results of implementing the learning model showed that: 1) post-learning knowledge and understanding scores were significantly higher than pre-learning scores at the .05 statistical level, 2) Innovation skill scores in 5 areas (associating, questioning, networking, experimenting, observing) increased significantly at the .05 statistical level, 3) Innovation work scores increased significantly at the .05 statistical level.

Field of Study Art Education

Student's Signature.....

Academic Year 2024

Advisor's Signature.....

Co-advisor's Signature.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาและความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และรองศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้ให้คำแนะนำ คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ และการตรวจสอบแก้ไขงานวิจัยฉบับนี้ด้วยความเมตตาตลอดระยะเวลาการศึกษา

ขอขอบคุณ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ชนิตา รักษ์พลเมือง ที่กรุณาให้เกียรติมาเป็นประธานในการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความเมตตาและมอบโอกาสที่ดีเรื่อยมา ขอขอบคุณคณาจารย์สาขาศิลปศึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ปณณรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์ รองศาสตราจารย์ พรเทพ เลิศเทวศิริ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ติรณสาร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ รองศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวงษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทรา พรหมพันธุ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริก้อย ชูตาทวิสวัสดิ์ อาจารย์ ดร.สรีดา เจือศรีกุล อาจารย์สุชาติ อัมสำราญ และคณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทุกท่าน ที่ได้มอบความรู้ แนะนำแนวทางในการพัฒนาวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้ให้เกียรติในการตรวจสอบและรับรองคุณภาพเครื่องมือการวิจัย ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปหัตถกรรมจักสาน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างนวัตกรรม ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะอันมีค่าและช่วยให้งานวิจัยมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานที่เป็นกรณีศึกษาที่ได้ให้เกียรติในการให้สัมภาษณ์ แบ่งปันประสบการณ์ ความรู้ และภูมิปัญญาอันล้ำค่าในด้านการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน รวมทั้งให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี โดยเฉพาะการเปิดเผยกระบวนการความคิดและวิธีการทำงานที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้

ขอขอบคุณอาสาสมัครนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่ได้ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยความกระตือรือร้นทำให้ได้ข้อมูลที่มีประโยชน์สำหรับการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิในวงการศิลปหัตถกรรมที่ได้ให้ความร่วมมือและสนับสนุนในการดำเนินการวิจัย รวมทั้งการเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้เข้าไปศึกษาและเรียนรู้ภูมิปัญญาการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างลึกซึ้ง

ขอขอบคุณ ดร.ณชนก หล่อสมบูรณ์ กัลยาณมิตรวิชาการบัณฑิตคนแรกในการศึกษาระดับปริญญาเอก เพื่อน พี่ น้อง และผู้ร่วมงานทุกท่านที่ให้กำลังใจ ช่วยเหลือ และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ตลอดระยะเวลาการศึกษาและการทำวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุน ส่งกำลังใจ และความเข้าใจตลอดระยะเวลาการศึกษา เป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ผลสำเร็จของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันอันเป็นที่รักยิ่ง คณาจารย์ทุกท่าน เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาด้านศิลปศึกษาของประเทศไทยต่อไป ขอน้อมระลึกถึงพระคุณของแหล่งเรียนมา

หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียว

ปรียศิริ พรหมจินดา

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามวิจัย.....	7
วัตถุประสงค์การวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย	7
ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลสำคัญและประชากรที่ใช้ในการวิจัย	8
ขอบเขตด้านเนื้อหา	8
ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา	8
นิยามศัพท์.....	8
ประโยชน์ที่ได้รับ	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
ตอนที่ 1 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) กับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ	12
1.1 การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในต่างประเทศ	13

1.2 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย.....	20
1.3 การพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันด้านศิลปหัตถกรรม.....	24
1.4 งานวิจัยเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	26
ตอนที่ 2 ศิลปหัตถกรรมไทย	28
2.1 หัตถกรรมจักสานในประเทศไทย	30
2.2 หัตถกรรมจักสานสู่การเป็นผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม	36
2.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม	37
2.4 งานวิจัยเกี่ยวกับศิลปหัตถกรรม	37
ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์หัตถกรรม.....	39
3.1 นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม.....	39
3.2 แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	52
3.3 งานวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมและนวัตกรรมศิลป์	61
ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้.....	64
4.1 รูปแบบการเรียนรู้.....	64
4.2 รูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม	65
4.3 รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์	67
4.4 การถอดบทเรียน.....	73
4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และการถอดบทเรียน.....	77
สรุปแนวคิดและทฤษฎีเพื่อการพัฒนากรอบแนวคิดการวิจัย	78
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	82
ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา (R1).....	85
ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (D1).....	89

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม ศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปใช้ (R2 และ D2)	94
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	99
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาระบบการในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา	99
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจัก สานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	129
ตอนที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	161
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	202
สรุปผลการวิจัย	203
อภิปรายผลการวิจัย	209
ข้อเสนอแนะในการวิจัย	219
บรรณานุกรม	222
ภาคผนวก.....	243
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	244
ภาคผนวก ข ตัวอย่างเครื่องมือการวิจัย	246
ภาคผนวก ค สื่อที่ใช้ในรูปแบบการเรียนรู้.....	262
ภาคผนวก ง ตารางเปรียบเทียบผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม.....	264
ภาคผนวก จ หนังสือรับรองจริยธรรมในคน.....	272
ประวัติผู้เขียน	274

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์จุดเน้นนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	18
ตารางที่ 2 ตัวอย่างผลงานศิลปหัตถกรรมไทย.....	43
ตารางที่ 3 ทักษะนวัตกรรมของ Dyer et al., (2011) และแนวทางการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับศิลปหัตถกรรม.....	50
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ความสอดคล้องของ Design Thinking และ SCAMPER Model	56
ตารางที่ 5 การวิเคราะห์องค์ประกอบของทักษะนวัตกรรม โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และ SCAMPER Model จำแนกตามรายทักษะ	58
ตารางที่ 6 การวิเคราะห์องค์ประกอบหลักของ 4 รูปแบบการเรียนรู้	72
ตารางที่ 7 การวิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้และโครงการพัฒนาความเป็นนวัตกรรม	75
ตารางที่ 8 ข้อมูลที่ใช้ในการสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้.....	89
ตารางที่ 9 แผนการเก็บข้อมูลจากการจัดกิจกรรม	95
ตารางที่ 10 การวิเคราะห์ทักษะนวัตกรรมของกรณีศึกษานักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัย จำแนกรายทักษะ.....	125
ตารางที่ 11 การเปรียบเทียบและเชื่อมโยงข้อมูลจากเอกสาร การสังเกต และการสัมภาษณ์ เพื่อพัฒนารอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้.....	129
ตารางที่ 12 การวิเคราะห์โครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมตามองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนของ ทิศนา ขัมมณี (2558).....	140
ตารางที่ 13 การวิเคราะห์โครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบนวัตกรรมตามองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนของ ทิศนา ขัมมณี (2558).....	143
ตารางที่ 14 แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	155
ตารางที่ 15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังเรียนเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	170

ตารางที่ 16 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรม ศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์(ก่อนและหลังเรียน) ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม	171
ตารางที่ 17 ระดับคะแนนเฉลี่ยของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ความเป็นนวัตกรรมจำแนกตามทักษะ และจำนวนครั้งของกิจกรรมการเรียนรู้.....	172
ตารางที่ 18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะความเป็นนวัตกรรม ศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม	175
ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของคะแนนทักษะความเป็นนวัตกรรมของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม.....	178
ตารางที่ 20 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยแบบรายคู่ของทักษะความเป็นนวัตกรรมของผู้เข้าร่วม (Bonferroni test).....	179
ตารางที่ 21 ระดับค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม ศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำแนกตามครั้งของผลงาน.....	182
ตารางที่ 22 แสดงข้อมูลผลการประเมินด้านทักษะเชิงปริมาณรวมกับการสังเกตทักษะจากข้อมูล เชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์แนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทผู้เรียนเชิงรุก	185
ตารางที่ 23 แสดงข้อมูลผลการประเมินด้านทักษะเชิงปริมาณรวมกับการสังเกตทักษะจากข้อมูล เชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทผู้เรียนแบบ รับสาร.....	188
ตารางที่ 24 แสดงข้อมูลผลการประเมินด้านทักษะเชิงปริมาณรวมกับการสังเกตทักษะจากข้อมูล เชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทผู้เรียนขาด ความยั่งยืน.....	191
ตารางที่ 25 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหน่วยที่ 1 มรดกทางวัฒนธรรมคืออะไร.....	196
ตารางที่ 26 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหน่วย ที่ 2 ตอนที่ 1 นวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์ – แรบบันดาลใจสู่ธุรกิจ	197
ตารางที่ 27 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หน่วยที่ 2 ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและการคิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรมจักสาน.....	198

ตารางที่ 28 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หน่วยที่ 2 ตอนที่ 3 ศิลปะจักษณร่วมสมัย – เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มีอาชีพ	199
ตารางที่ 29 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หน่วยที่ 3 ปั้นแบรนด์หัตถกรรมยั่งยืนสู่ตลาดยุคใหม่.....	200
ตารางที่ 30 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หน่วยที่ 4 นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด	201
ตารางที่ 31 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และจำนวนครั้งการจัดกิจกรรมจำแนกตามหน่วยการเรียนรู้.....	206



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 The Business Model Canvas (Osterwalder & Pigneur, 2010)	26
ภาพที่ 2 เครื่องจักรกล 30	30
ภาพที่ 3 เครื่องปั้นดินเผา..... 30	30
ภาพที่ 4 การปักผ้า..... 30	30
ภาพที่ 5 อันดับประเทศที่มีการนำเข้าส่งออกวัตถุดิบจักสานไม้และหวายในปี 2017 (INBAR, 2018)	36
ภาพที่ 6 โคมไม้ไผ่..... 43	43
ภาพที่ 7 ภาพงานสานเตยปาหนัน..... 43	43
ภาพที่ 8 จักสานผักตบชวา 44	44
ภาพที่ 9 ลำโพง..... 44	44
ภาพที่ 10 ถาดก้านจาก..... 45	45
ภาพที่ 11 โมเดลดีเอ็นเอในการเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Dyer, 2011a)..... 47	47
ภาพที่ 12 โมเดลเซกิ (SECI Model) (Nonaka, 1995)..... 60	60
ภาพที่ 13 ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ Teaching Factory (Hasanah & Malik, 2018)..... 69	69
ภาพที่ 14 กรอบแนวคิดการวิจัย 81	81
ภาพที่ 15 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย..... 84	84
ภาพที่ 16 วงจรการแปลงความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) และ ความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) ของศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัย	128
ภาพที่ 17 การพัฒนากรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์..... 136	136
ภาพที่ 18 การพัฒนาโครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์..... 138	138
ภาพที่ 19 ร่างรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์..... 148	148

ภาพที่ 20 Infographic รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	150
ภาพที่ 21 ตัวอย่างแบบบันทึกความรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 และ 2	159
ภาพที่ 22 กิจกรรม "Exploring Living Cultural Heritage มรดกทางวัฒนธรรมคืออะไร"	164
ภาพที่ 23 กิจกรรม "Weaving Innovation" นวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์ แรงบันดาลใจสู่ธุรกิจ 165	
ภาพที่ 24 กิจกรรม "Weave, Think, Create" การออกแบบลายสานและการคิดเชิงออกแบบ ..	166
ภาพที่ 25 กิจกรรม "Beyond Weaving" ศิลปะจักสานร่วมสมัยเรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มืออาชีพ	167
ภาพที่ 26 Craft Your Brand" ปั้นแบรนด์หัตถกรรมยั่งยืนสู่ตลาดยุคใหม่	168
ภาพที่ 27 กิจกรรม Presentation & Exhibit นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด	169
ภาพที่ 28 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อน-หลัง ใช้รูปแบบการเรียนรู้	171
ภาพที่ 29 คะแนนเฉลี่ยของกิจกรรมการเรียนรู้ความเป็นนวัตกรรมจำแนกทักษะ	173
ภาพที่ 30 แผนภูมิแสดงคะแนนทักษะความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำแนกตามทักษะ	177
ภาพที่ 31 แสดงการเปลี่ยนแปลงคะแนนเฉลี่ยของทักษะนวัตกรรม 5 ด้าน จำแนกตามจำนวนการจัดกิจกรรม	181
ภาพที่ 32 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิด	184

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อประเทศไทยในหลายมิติสำคัญ ระบบการผลิตของไทยได้เปลี่ยนแปลงจากการผลิตเพื่อดำรงชีพมาเป็นการผลิตเพื่อการค้า การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดจากการขับเคลื่อนของระบบเศรษฐกิจทุนนิยมเสรีทั่วโลกที่มุ่งเน้นการสร้างผลกำไรสูงสุด (Maximization of Profit) ประกอบกับความก้าวหน้าทางด้านอุตสาหกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีตามแนวคิดกระแสหลัก ความท้าทายเหล่านี้ทำให้ประเทศไทยจำเป็นต้องปรับตัวในสองด้านหลัก ประการแรก คือการปรับตัวทางเศรษฐกิจเพื่อให้หลุดพ้นจากสถานะประเทศกำลังพัฒนา ประการที่สอง คือการพัฒนาด้านสังคมเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน การพัฒนาทางสังคมดังกล่าวต้องเริ่มต้นจากการยกระดับคุณภาพแรงงาน ซึ่งในปัจจุบันยังคงเน้นเพียงการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายตามแนวคิดจากต่างประเทศ โดยขาดการพัฒนาศักยภาพและความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย (สำนักงบประมาณของรัฐบาล, 2563)

กระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ยังก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ภายใต้กระบวนการดังกล่าว ความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากยิ่งขึ้น หรือที่เรียกว่าเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก (Disruptive Technology) องค์กรต่างๆ จึงหันมาพึ่งพาเทคโนโลยีมากขึ้น และด้วยการเข้ามาของระบบอัตโนมัติส่งผลให้แรงงานหลายประเภทถูกเลิกจ้าง สถานการณ์นี้ตอกย้ำให้เห็นถึงความจำเป็นในการเพิ่มพูนองค์ความรู้และทักษะให้แก่แรงงานไทย เพื่อให้สามารถปรับตัวและอยู่รอดในโลกยุคใหม่ที่เต็มไปด้วยความผันผวนและท้าทาย

นับตั้งแต่ปี 2559 รัฐบาลได้ประกาศแนวคิดประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0) เป็นแนวทางในการขับเคลื่อนประเทศ โดยเน้นการสร้างนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืนของเศรษฐกิจ และได้มีการปรับเปลี่ยนหน่วยงานภาครัฐให้สอดคล้องกับนโยบายดังกล่าว เช่น การเปลี่ยนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีหน้าที่เพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2562) รวมถึงมีการควบรวมกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ากับสำนักคณะกรรมการการอุดมศึกษาและสำนักคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ เพื่อก่อตั้งเป็นกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เพื่อส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมในประเทศ (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2562)

นอกจากนี้ยังได้มีการจัดตั้งสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ เมื่อปี 2546 เพื่อทำหน้าที่ส่งเสริม การพัฒนานวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน), มปป.) การ ขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ยุค 4.0 ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้และการศึกษาใน หลากหลายมิติอย่างมีนัยสำคัญ การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วได้สร้างโอกาสและ ความท้าทายใหม่ต่อระบบการศึกษาไทยในการเตรียมความพร้อมแรงงานคุณภาพสูงที่สามารถ ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานในอนาคต เนื่องจากความยั่งยืนได้กลายเป็นกระแสความ ต้องการหลักของผู้บริโภคในโลกยุคใหม่ (Prados-Peña et al., 2024) รูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้ทางเดียวและการท่องจำเนื้อหา กำลังถูกทดแทนด้วยการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์นวัตกรรม ความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบ การศึกษาที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรมมีความสำคัญอย่างยิ่งในบริบทของการสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์นวัตกรรม การเรียนรู้แบบบูรณาการที่เชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีกับการปฏิบัติจริงจึง กลายเป็นแนวทางที่มีความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมรุ่นใหม่ ส่งผลให้สถาบันอุดมศึกษาเริ่มพัฒนา หลักสูตรที่ส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมในหลายมหาวิทยาลัย ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ประเทศไทยได้ ตระหนักถึงความสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศด้วยนวัตกรรม ตลอดจนให้ความสำคัญกับการ พัฒนา “นวัตกรรม (Innovator)”

รัฐบาลไทยได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 12 ที่มีความต่อเนื่องมายังร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 13 อันมีเป้าหมายมุ่งเน้นการ พัฒนากำลังคนให้ตอบสนองความต้องการในการพัฒนาประเทศโดยเปลี่ยนทุกอาชีพให้มีทักษะที่ จำเป็น และเมื่อพิจารณาถึงคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์ในประเทศไทย กลับพบว่า ประชาชนยัง ได้รับโอกาสอย่างไม่เท่าเทียมกันโดยเฉพาะเรื่องการศึกษา โดยยังไม่สามารถพัฒนาทักษะของเยาวชน ที่เป็นผลผลิตทางการศึกษาให้ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน ทำให้ผลกระทบจากความ เหลือล้นนี้ยิ่งทวีความรุนแรงต่อกลุ่มคนเปราะบางอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (ศูนย์วิจัยความเหลื่อมล้ำ, 2563)

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2567) ชี้ให้เห็นสถานการณ์การ ว่างงานในไตรมาส 4 ของปี 2567 ว่า มีผู้ว่างงานจำนวนโดยประมาณ 410,000 คน โดยเป็นผู้ที่ไม่เคย ทำงานมาก่อนจำแนกตามอายุ 20-24 ปี จำนวน 165,900 คน และผู้ว่างงานตามระดับการศึกษา พบว่า ผู้ว่างงานระดับอุดมศึกษาซึ่งเป็นแรงงานที่กำลังจะออกสู่ตลาดมีจำนวน 130,600 คน มีสาเหตุ มาจากมีทักษะแรงงานมีคุณภาพต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งสถานการณ์ดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ ของประเทศไทยในระยะยาว

นอกจากนี้ อุษณีย์ ศรีจันทร์ และคณะ (2563) ได้รายงานการศึกษาและประเมินผลกระทบ ของโควิด-19 ต่อสังคมและเศรษฐกิจไทย เพื่อประมวลความรู้ด้านการจัดการชุดนโยบายและ

มาตรการในการรับมือวิกฤติโรคระบาดโควิด-19 พบว่า บัณฑิตจบใหม่มีทักษะไม่ตรงกับความต้องการของนายจ้างเอกชน และส่วนหนึ่งกำลังประกอบอาชีพต่ำกว่าทักษะที่เรียนมา เป็นไปในทิศทางเดียวกับข้อมูลของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2565) ซึ่งรายงานว่า ผู้ว่างงานที่เป็นแรงงานที่จบการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ไม่เคยทำงานมีจำนวนเพิ่มขึ้นร้อยละ 4.1 โดยส่วนใหญ่ร้อยละ 49.3 จบการศึกษาในสาขาทางด้านธุรกิจและสังคมศาสตร์ และมีจำนวนผู้ว่างงานในสาขาการฝึกหัดครูและศึกษาศาสตร์ถึงร้อยละ 13.9

การขับเคลื่อนประเทศไทยในระยะต่อมามียังคงให้ความสำคัญกับการวางรากฐานการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ด้วยการสนับสนุนการฝึกอบรมทักษะแรงงานให้มีทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต ควบคู่กับการพัฒนาสุขภาพกายและใจของคนไทยให้ดี มีจิตสำนึก รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว บนพื้นฐานสังคมวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง ให้ทุนมนุษย์มีคุณภาพสูงซึ่งจะกลายเป็นทุนสังคมที่สำคัญในการขับเคลื่อนประเทศ

การวางรากฐานแก้วิกฤตของประเทศไทยยังคงดำเนินไปอย่างต่อเนื่องมาถึงกรอบของแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 13 ซึ่งมีเป้าหมายหลักของการพัฒนาในระยะ 5 ปี (2566 - 2570) ที่ครอบคลุม 4 มิติการพัฒนา ได้แก่ 1) มิติภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย 2) มิติโอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม 3) มิติความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติสิ่งแวดล้อม 4) มิติปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศ ซึ่งประกอบด้วย 13 หมายเหตุ โดยในหมายเหตุที่ 1 มีใจความที่ให้ความสำคัญด้านการแปรรูปสินค้าการเกษตร สนับสนุนการเป็นผู้ประกอบการ หมายเหตุที่ 7 ที่เน้นการผลักดันศักยภาพของผู้ประกอบการและหมายเหตุที่ 12 เน้นให้คนไทยมีสมรรถนะสูงเรียนรู้ต่อเนื่อง สนับสนุนให้พัฒนาทักษะอย่างเต็มศักยภาพสอดคล้องกับบริบทโลกยุคใหม่ รวมถึงผลิตทรัพยากรมนุษย์ให้ตรงความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564)

จากการศึกษาเอกสารพบว่า หลายประเทศทั่วโลกรับมือกับสถานการณ์เศรษฐกิจด้วยการนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) มาเป็นกลไกสำคัญในการแก้ปัญหาตั้งแต่ระดับท้องถิ่นจนถึงระดับภูมิภาค ซึ่ง Howkins (2001) นักวิชาการชาวอังกฤษได้ระบุว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือแนวคิดสำคัญที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภาคอุตสาหกรรมการผลิตสินค้าและบริการ ซึ่งแนวคิดนี้เกิดจากรากฐานความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะพิเศษของบุคคล เศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงเป็นการเชื่อมโยงกันเศรษฐกิจ วัฒนธรรม เทคโนโลยี และนวัตกรรม โดยมีพื้นฐานความเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีศักยภาพในตนเอง และมีความสามารถที่จะสร้างและพัฒนาได้ในทุกระดับอาชีพ ถ้าได้รับการสั่งสอนและเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมจะมีประสิทธิภาพ (Anderson, 1974 อ้างถึงใน วรทยา ธรรมกิตติภพ, 2562) อาทิ ประเทศญี่ปุ่นได้กำหนดนโยบาย Cool Japan ที่ใช้วัฒนธรรมนำเศรษฐกิจและมีเป้าหมายเพื่อสะท้อนและสื่อสารความเป็นญี่ปุ่น แนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ของญี่ปุ่นมีการดำเนินการเป็นลำดับขั้นตอนผ่านหน่วยงานหลายภาคส่วน รวมทั้งยังมีการพัฒนาศักยภาพแรงงานให้สอดคล้องกับนโยบายดังกล่าวด้วย (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน, 2556) แสดงให้เห็นว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญของประเทศผู้นำทางนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ในยุคเศรษฐกิจใหม่

การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในบริบทสมัยใหม่ต้องเผชิญกับความท้าทายสำคัญในการสืบทอดภูมิปัญญาดั้งเดิมให้แก่คนรุ่นใหม่ เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่เติบโตขึ้นในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่างความรู้แบบดั้งเดิมที่มักถ่ายทอดผ่านการปฏิบัติจริง ในขณะที่การเรียนรู้ในยุคใหม่มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การบูรณาการระหว่างวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาแบบดั้งเดิมกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลจึงเป็นการสร้างสะพานเชื่อมระหว่างอดีตกับปัจจุบัน เพื่อให้คนรุ่นใหม่สามารถเข้าใจและประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าและตอบสนองความต้องการของตลาดในปัจจุบัน

ประเทศไทยได้เริ่มขับเคลื่อนกรอบทิศทางพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปีที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังที่กระทรวงวัฒนธรรมได้เร่งรัดขับเคลื่อนประเทศในมิติวัฒนธรรม โดยการนำมรดกและทุนทางวัฒนธรรม รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเพิ่มมูลค่าและสื่อสารคุณค่า ให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่ตรงกับความต้องการของตลาด ตลอดจนใช้เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นเศรษฐกิจและพัฒนารูปแบบการแสดงความเป็นไทยให้ร่วมสมัยซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งด้านเศรษฐกิจให้แก่ชุมชนไทย (พัชรินทร์ สิริสุนทร, 2550)

ในปัจจุบัน งานหัตถกรรมได้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะการนำหัตถกรรมจักสานพื้นถิ่นมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างรายได้และส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน ความร่วมมือในการพัฒนาเหล่านี้เกิดจากนักสร้างสรรค์ที่มีความผูกพันกับบ้านเกิด ซึ่งได้ร่วมมือกับชุมชนท้องถิ่น และสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) ในการผลักดันแนวคิดธุรกิจหัตถกรรมร่วมสมัย เพื่อสร้างแรงบันดาลใจแก่กลุ่มนิสิต นักศึกษา นักออกแบบ และผู้ประกอบการรุ่นใหม่ที่กำลังเริ่มต้นสร้างอาชีพ (สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน), 2563) ในขณะเดียวกัน รัฐบาลไทยได้ให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในฐานะกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทุนมนุษย์ให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นในการแข่งขันยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาดั้งเดิมให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์และสามารถต่อยอดทางความคิดสู่นวัตกรรม การส่งเสริมผู้สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมให้มีศักยภาพและสามารถสร้างรายได้จากทักษะของตนเอง จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ควรผลักดันอย่างยิ่ง

ผู้สร้างสรรค์งานหัตถกรรมจักสานหลายรายมีศักยภาพในการยกระดับภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กลายเป็นนวัตกรรมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว สอดคล้องความต้องการของผู้บริโภคทั้งในประเทศและ

ต่างประเทศได้อย่างโดดเด่นในฐานะ "นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม" ที่มีความคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ นอกจากนี้ เรื่องราวชีวิตของผู้สร้างสรรค์เหล่านี้ยังสะท้อนถึงความมุ่งมั่น แรงบันดาลใจ และประสบการณ์จริงที่ถ่ายทอดผ่านงานหัตถกรรม ซึ่งถูกเผยแพร่สู่สาธารณะจนสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้อื่น ทั้งในชุมชนและในวงกว้าง และนำไปสู่การพัฒนาธุรกิจที่สร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม

กรณีศึกษานวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานที่ประสบความสำเร็จนี้จึงเป็นแรงบันดาลใจที่มีคุณค่า ควรค่าแก่การศึกษาและการเก็บข้อมูลเชิงลึกแล้วสังเคราะห์เป็นรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานรุ่นใหม่ที่จะมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ด้วยการนำเอาสินทรัพย์ทางปัญญาในชุมชนมาต่อยอดให้เกิดมูลค่าเพิ่มจะก่อให้เกิดแนวทางการสร้างอาชีพแก่บัณฑิตในปัจจุบันและส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจในท้องถิ่นของตน ซึ่งการส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมในการประกอบกิจการถือเป็นหัวใจในการสร้างธุรกิจใหม่ให้ระบบเศรษฐกิจของประเทศเติบโต สามารถฟื้นตัวและแข็งแรงจากชุมชนฐานราก (สำนักงานโครงการเสริมสร้างผู้ประกอบการใหม่, 2553)

นอกจากนี้ ความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมรุ่นใหม่ จะมีส่วนในการสร้างสรรค์นวัตกรรมในท้องถิ่นของตนก่อให้เกิดประโยชน์ต่อถิ่นฐานภูมิสำเนาในหลายประการ ดังที่ เสรี พงศ์พิศ (2550) ได้ระบุถึงคนรุ่นใหม่ที่ต้องการกลับคืนถิ่นฐานหลังสำเร็จการศึกษาว่า เป็นกลุ่มคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการนำทรัพยากรในชุมชนมาพัฒนาให้เกิดมูลค่า ต้องลงมือทำจริงจึงจะพัฒนาเป็นความรู้ของตนเอง เนื่องจากสามารถนำความรู้จากการเรียนในสถาบันการศึกษามาใช้กับบริบทจริง นวัตกรรมรุ่นใหม่จะมีหน้าที่นำวิธีการและแนวคิดใหม่ไปพัฒนาสินทรัพย์และภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดเป็นนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมรุ่นใหม่ในด้านศิลปหัตถกรรมต้องอาศัยรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ รูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงกับความรู้ทางทฤษฎีจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นแนวทางที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการสร้างสรรค์หัตถกรรม ซึ่งอาศัยทั้งความเข้าใจในเทคนิคการผลิตและความรู้สึกนึกคิดเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแปลงความรู้และทักษะให้กลายเป็นโอกาสทางธุรกิจที่ยั่งยืน การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างนักสร้างสรรค์รุ่นใหม่กับผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จยังเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาศักยภาพและสร้างแรงบันดาลใจในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม นอกจากนี้การพัฒนา

นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จำเป็นต้องอาศัยทักษะพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์และการบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดย Shi and Wang (2024)

ชี้ให้เห็นว่า การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ และข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ร่วมกับ ศิลปหัตถกรรม ช่วยส่งเสริมสมรรถนะด้านนวัตกรรมของผู้เรียน และหล่อหลอมความเป็นนวัตกรรมที่สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้จริง

ผู้วิจัยเล็งเห็นประโยชน์ของการส่งเสริมเยาวชนรุ่นใหม่ให้มีความเป็นนวัตกรรมเพื่อเป้าหมาย ในการสร้างอาชีพ หากเยาวชนที่กำลังจะเข้าสู่ระบบแรงงานได้รับการส่งเสริมองค์ความรู้ใน ความ เป็นนวัตกรรมเพื่อสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมแล้ว จะก่อให้เกิดการบูรณาการความรู้ของตนเองในการ สร้างสรรค์หัตถกรรมจักสานจนเกิดเป็นอาชีพทางเลือกใหม่ที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปหัตถกรรมจักสานที่อยู่คู่กับสังคมการเกษตรมานาน เมื่อเทียบกับ หัตถกรรมประเภทอื่นๆ เช่น ทอผ้า เครื่องเงิน และอัญมณี แล้ว หัตถกรรมจักสานใช้วัตถุดิบที่หาได้ ง่ายในธรรมชาติ มีต้นทุนต่ำกว่าและใช้เวลาการผลิตสั้นกว่า จึงมีคุณค่าในทางศิลปะและสามารถสร้าง มูลค่าได้รวดเร็ว (กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย, 2567) รวมถึงการรวมกลุ่มเพื่อประกอบ การศิลปะในชุมชนช่วยให้เกิดการแบ่งปันทรัพยากร การพัฒนาทักษะร่วมกัน และการผลิตผลงาน ศิลปะที่มีคุณค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคม (Supawinee Charungkiattikul and Eakachat Joneurairatana, 2024) นอกจากนี้ การเรียนรู้ภูมิปัญญานับเป็นการส่งเสริมศิลปะในยุคเศรษฐกิจ ใหม่ในเชิงสังคมและเศรษฐกิจ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในแขนงต่างๆ ในท้องถิ่นร่วมกัน เป็นการสืบสาน ภูมิปัญญาที่นำไปสู่การสร้างอัตลักษณ์ชุมชนและความภาคภูมิใจของชุมชน (Randy Cohen, 2023) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำหลักการของความเป็นนวัตกรรมไปพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การศึกษานี้ใช้วิธี วิทยาการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ในการศึกษาและสังเคราะห์องค์ความรู้ จากกรณีศึกษานักสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจักสาน ซึ่งผู้สร้างสรรค์เหล่านี้มีความเป็น นวัตกรรมและประสบความสำเร็จ จึงเป็นกรณีศึกษาที่เหมาะสมในการพัฒนาเป็นต้นแบบการเรียนรู้ ศิลปหัตถกรรม

การวิจัยครั้งนี้มุ่งหวังที่จะนำข้อค้นพบไปพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็น นวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบาย การพัฒนาประเทศและตอบสนองความต้องการของภาคธุรกิจและชุมชนท้องถิ่น โดยเฉพาะใน การสร้างโอกาสการจ้างงานสำหรับแรงงานจบใหม่และการยกระดับเศรษฐกิจในพื้นที่ ซึ่งผลกระทบ เชิงบวกจากการวิจัยนี้จะส่งผลต่อความเข้มแข็งของเศรษฐกิจฐานราก มีส่วนในการสืบสานองค์ความรู้ หัตถกรรมที่สืบทอดจากบรรพบุรุษ และสามารถต่อยอดผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจากภูมิปัญญา ท้องถิ่นให้ประสบความสำเร็จในระดับสากล นอกจากนี้ ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการพัฒนา

ศักยภาพของผู้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมให้พัฒนาเป็นนวัตกรรม ซึ่งจะเป็นทางออกสำคัญที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนจากศิลปหัตถกรรมไทยอย่างยั่งยืนและมั่นคงต่อไป

คำถามวิจัย

1. กรณีศึกษามีกระบวนการอย่างไรในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2. รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ควรมีลักษณะอย่างไร
3. การนำรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปใช้ในทางปฏิบัติให้ผลลัพธ์อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ขอบเขตของการวิจัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรรมของกรณีศึกษา เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมในงานศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะ 1 การศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา

ระยะ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ระยะ 3 การศึกษาผลการของใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลสำคัญและประชากรที่ใช้ในการวิจัย

- 1.ระยะที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ กรณีศึกษานักสร้างสรรค์ที่มีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จำนวน 5 คน
- 2.ระยะที่ 3 ประชากรคือนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาศิลปศึกษา คณะครู ศาสตร/ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการพัฒนาความเป็นนวัตกรรมด้านศิลปหัตถกรรมจักสาน ครอบคลุมงานจักสานเท่านั้น

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม คือ ความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน ซึ่งประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจ ทักษะความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน และผลงานนวัตกรรม

นิยามศัพท์

รูปแบบการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการ วิธีการ กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผล ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานที่มีความเป็นนวัตกรรม

ความเป็นนวัตกรรม หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมโยง ตั้งคำถาม สังเกต ทดลอง และสร้างเครือข่าย เล่าเรื่องราวอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมจักสานที่มีอยู่ไปประยุกต์ ปรับปรุง หรือพัฒนาขึ้นใหม่ โดยบูรณาการกับองค์ความรู้หลายสาขาวิชาจนสามารถพัฒนาเป็นผลงานหัตถกรรมที่มีความสวยงาม มีประโยชน์ใช้สอย มีรูปลักษณ์และแนวคิดใหม่ มีความร่วมสมัยเกิดคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน

กระบวนการในความเป็นนวัตกรรม หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ของกรณีศึกษาที่เป็นนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานที่ส่งผลให้เกิดทักษะนวัตกรรม 6 ประการ 1) ทักษะการตั้งคำถาม

- 2) ทักษะการสังเกต 3) ทักษะการทดลอง 4) ทักษะการสร้างเครือข่าย 5) ทักษะการเชื่อมโยง
6) ทักษะการเล่าเรื่องเพื่อสร้างสรรค์หัตถกรรมจักสานที่มีความเป็นนวัตกรรม

นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม หมายถึง บุคคลที่นำภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานท้องถิ่นไปประยุกต์ปรับปรุง หรือพัฒนาขึ้นใหม่ บูรณาการกับองค์ความรู้หลายสาขาวิชาอย่างสร้างสรรค์ให้กลายเป็นหัตถกรรมรูปลักษณ์และแนวคิดใหม่ที่มีความร่วมสมัยเกิดคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคและทิศทางการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน

ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม หมายถึง ผลงานศิลปหัตถกรรมจักสานที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาปรับเปลี่ยนการใช้งาน รูปลักษณ์อย่างสร้างสรรค์ ด้วยการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิมไปบูรณาการกับองค์ความรู้หลายสาขาวิชาจนสามารถพัฒนาเป็นหัตถกรรมที่มีความสวยงาม มีประโยชน์ใช้สอย มีรูปลักษณ์ แนวคิดใหม่ ก่อให้เกิดรายได้ มีความร่วมสมัย เกิดคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคและทิศทางการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน

กิจกรรมจักสาน หมายถึง กิจกรรมการสร้างสรรคศิลปหัตถกรรมของบุคคลที่มีการนำภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานท้องถิ่นไปประยุกต์ ปรับปรุง หรือพัฒนาขึ้นใหม่ บูรณาการกับองค์ความรู้หลายสาขาวิชาอย่างสร้างสรรค์ให้กลายเป็นหัตถกรรมรูปลักษณ์และแนวคิดใหม่ที่มีความร่วมสมัยเกิดคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคและทิศทางการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง นโยบายเชิงเศรษฐกิจที่ใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ในการนำภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมจักสานในท้องถิ่นมาพัฒนา บูรณาการกับองค์ความรู้หลายสาขาวิชาให้กลายเป็นหัตถกรรมรูปลักษณ์และแนวคิดใหม่ที่มีความร่วมสมัยสามารถเพิ่มมูลค่าให้แก่ท้องถิ่นสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคและทิศทางการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ประโยชน์เชิงวิชาการ ทำให้ได้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมผลิตภัณฑ์หัตถกรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมถึงแนวทางในการพัฒนารายวิชาหรือหลักสูตรที่ส่งเสริมความสามารถของนิสิตนักศึกษา สำหรับสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่พึงสำเร็จการศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

2. ประโยชน์เชิงปฏิบัติการ ทำให้ได้ขั้นตอนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมสำหรับผู้สอนในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อการประกอบอาชีพอื่นๆในท้องถิ่นของตนเอง รวมถึงผู้สอนในหน่วยงานฝึกอาชีพทำให้เกิดการจัดการกระบวนการสร้างอาชีพในท้องถิ่น

3. ประโยชน์เชิงนโยบาย ทำให้ได้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมสำหรับ
หน่วยงานราชการ และเอกชนระดับท้องถิ่นในด้านส่งเสริมอาชีพ เพื่อนำไปประยุกต์ในการสอนและ
ส่งเสริมเศรษฐกิจให้แก่สมาชิกในชุมชนได้



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) กับการขับเคลื่อนประเทศไทย

- 1.1 การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในต่างประเทศ
- 1.2 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย
- 1.3 การพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันด้านตลาดศิลปหัตถกรรม
- 1.4 งานวิจัยเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 2 ศิลปหัตถกรรมไทย

- 2.1 หัตถกรรมจักสานในประเทศไทย
- 2.2 หัตถกรรมจักสานสู่การเป็นผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม
- 2.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม
- 2.4 งานวิจัยเกี่ยวกับศิลปหัตถกรรม

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมและนวัตกรรมจากภูมิปัญญา

- 3.1 นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม
- 3.2 แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- 3.3 งานวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมและนวัตกรรม

ตอนที่ 4 รูปแบบการเรียนรู้

- 4.1 รูปแบบการเรียนรู้
- 4.2 รูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม
- 4.3 รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 4.4 การถอดบทเรียน
- 4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และการถอดบทเรียน

ตอนที่ 5 กรอบแนวคิดการวิจัย

ตอนที่ 1 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) กับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ

รัฐบาลไทยได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 12 ที่นำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และมีความต่อเนื่องมายัง แผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 13 (2566-2570) ซึ่งได้กำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศบนพื้นฐานของหลักการที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง แนวคิด Resilience เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ (SDGs) และ โมเดลเศรษฐกิจ BCG (Bio – Circular Green Economy) เพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ให้ก้าวจากการเป็นประเทศอุตสาหกรรมสู่การเป็นประเทศแห่งเศรษฐกิจฐานนวัตกรรม

ในขณะที่หลายประเทศทั่วโลกได้นำเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละประเทศ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงกันของเศรษฐกิจ วัฒนธรรม เทคโนโลยี นวัตกรรม และมีการให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

Howkins (2001) เป็นผู้ริเริ่มแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และได้ให้ความหมายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างมูลค่าเกิดจากความคิดของมนุษย์และระบบเศรษฐกิจเกี่ยวข้องกับการใช้จินตนาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่า ให้เกิดคุณลักษณะใหม่ ๆ ที่มากกว่าทรัพยากรแบบดั้งเดิม เช่น ที่ดิน แรงงาน โดยเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นทางเลือกในการพัฒนาที่สามารถดำเนินการได้จริง อาศัยนโยบายที่มีความหลากหลายทางสาขาวิชาอย่างสร้างสรรค์ และการประสานงานระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ แก่นสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์คืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนิยามได้ว่าเป็นวัฏจักรของการสร้างสรรค์ การผลิต และการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และทุนทางปัญญาเป็นปัจจัยหลักในการผลิต องค์การการค้าและการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNCTAD) และโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) ได้จัดจำแนกอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตามบทบาทของพวกเขา ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรม ศิลปะ สื่อ และการสร้างสรรค์เชิงฟังก์ชัน

UNCTAD (2008) เป็นแนวคิดในการพัฒนาและสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ (Creative Assets) ซึ่งประกอบด้วยอุตสาหกรรมที่มีรากฐานจากความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล ทักษะ ความชำนาญ และความสามารถพิเศษ ที่สามารถสร้างมูลค่า เพิ่มการจ้างงาน และส่งต่อสู่คนรุ่นใหม่ผ่านการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา โดย UNCTAD เน้นการใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ดังกล่าวในมิติของการค้าและการพัฒนาเศรษฐกิจ และหากมีการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์จนเกิดนวัตกรรมใหม่ ก็จะถือเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (2561a) ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ว่า คือการพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจและการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

สรุปได้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง แนวคิดการสร้างความเติบโตทางเศรษฐกิจที่ใช้สินทรัพย์ที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ ความชำนาญของบุคคลที่สามารถนำไปสร้างมูลค่าเพิ่ม เพื่อสร้างเป็นทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบผลิตภัณฑ์ ประสิทธิภาพ หรือบริการที่มีมูลค่า ส่งเสริมการสร้างงานและรายได้ ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม องค์ความรู้ของสังคม รวมถึงเทคโนโลยียุคใหม่

1.1 การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในต่างประเทศ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจของหลากหลายประเทศโดยสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจด้วยพื้นฐานของความรู้ นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างความโดดเด่นให้แก่ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product) ผู้วิจัยจึงศึกษาแนวทางการขับเคลื่อนประเทศด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศต่างๆ ใช้เกณฑ์การคัดเลือกที่พิจารณาจากรายชื่อประเทศที่ปรากฏในรายงานการจัดเก็บดัชนีชี้วัดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระดับนานาชาติ (International Level Index) และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) เป็นประเทศที่มีนโยบายโดดเด่นเกี่ยวข้องกับการศึกษารัชนี ดังนี้ (สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน), 2561; สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), มปป)

สหราชอาณาจักร ประเทศผู้นำที่ดำเนินนโยบายพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตั้งแต่การใช้ นโยบาย Cool Britannia จนถึงกลยุทธ์ Create UK ที่จัดทำขึ้นโดย Creative Industries Council ซึ่งเกิดจากความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน รัฐบาลอังกฤษพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล มีหน่วยงานที่ดูแลด้านเทคโนโลยี หรือ Technology Strategy Board จึงถูกเรียกชื่อใหม่ว่า Innovate UK เพื่อสะท้อนบทบาทการสนับสนุนนวัตกรรมใหม่ ๆ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บนพื้นฐานของเทคโนโลยีดิจิทัล ทำหน้าที่นำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมายกระดับและสร้างมูลค่าสินค้าและบริการ สร้างทักษะแรงงาน โดยสร้างเครือข่ายกับภาคเอกชน รวมทั้งมีการจัดตั้งกองทุนสนับสนุนนวัตกรรม ในรูปแบบทุนและการประกวด การให้เงินกู้ มีบริษัทที่ได้รับการส่งเสริมแล้ว กว่า 7,000 บริษัท และมีการสร้างงานกว่า 55,000 ราย

นโยบายสำคัญที่รัฐบาลอังกฤษใช้ในการพัฒนาประเทศ ในช่วงปี พ.ศ. 2558-2562 มุ่งเน้นที่กลยุทธ์เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy Strategy) เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างนวัตกรรม และจัดทำกลยุทธ์การออกแบบในนวัตกรรม (Design in Innovation Strategy) เพื่อส่งเสริมให้ธุรกิจนำการออกแบบไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างนวัตกรรมด้วยการเชื่อมโยงอุตสาหกรรม การออกแบบ และอุตสาหกรรมเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน รวมถึงการสร้างความตระหนักรู้ถึงประโยชน์ของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) การออกแบบบริการ (Service Design) ซึ่งจะช่วยให้ธุรกิจประสบความสำเร็จ และส่งผลดีต่อเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ

ผลจากการดำเนินนโยบายอย่างต่อเนื่อง ทำให้สหราชอาณาจักรมีมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์สูงถึง 124,000 ล้านปอนด์สเตอร์ลิง ในปี 2022 และเติบโตเป็น 125,000 ล้านปอนด์สเตอร์ลิง ในปี 2025 และสามารถจ้างงานได้มากกว่า 2.4 ล้านคน หรือประมาณร้อยละ 7.06 ของแรงงานทั้งประเทศ (DCMS, 2024)

รัฐบาลตั้งเป้าเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในอนาคตอีกภายในปี 2030 และสร้างตำแหน่งงานใหม่จำนวน 1 ล้านตำแหน่ง โดยในปี 2025 ได้จัดสรรงบประมาณ ส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สำหรับธุรกิจ start-up ด้านวิดีโอเกม ดนตรี และภาพยนตร์ของอังกฤษ นอกจากนี้ ยังลงทุนในโครงการ Creative Industries Clusters Programme เพื่อสนับสนุนคลัสเตอร์สร้างสรรค์ใหม่อย่างน้อย 6 พื้นที่ และขยาย Creative Careers Programme เพื่อพัฒนาทักษะและเส้นทางอาชีพสำหรับแรงงานในอุตสาหกรรม (Allwell Uwazuruike, 2025)

สหรัฐอเมริกา ประเทศแนวหน้าในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเฉพาะผ่านนโยบาย A Nation of Makers เริ่มต้นอย่างชัดเจนในปี พ.ศ. 2557 มีการจัดงาน White House Maker Faire ขึ้นที่ทำเนียบขาว เพื่อสนับสนุนกลุ่มคนที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ หรือ เมคเกอร์ (Maker) เช่น เครื่องจักรซีเอ็นซี (CNC router) เครื่องพิมพ์สามมิติ (3D printer) เครื่องตัดเลเซอร์ (Laser cutter) ในการผลิตและประยุกต์ใช้งานด้านต่างๆตามนโยบาย Nation of Makers Initiative ที่มีเป้าหมายในการสร้างผู้ผลิต(Maker) รุ่นใหม่และนักศึกษาที่จะสร้างงานและธุรกิจใหม่ๆให้เกิดขึ้น เพิ่มจำนวนเมคเกอร์ในอนาคต และช่วยให้ผู้ผลิตแก้ปัญหาที่พบในอุตสาหกรรมในปัจจุบัน (The White House, 2014) รวมทั้งการสนับสนุนให้เกิดการสร้างเมคเกอร์รุ่นใหม่ในระบบการศึกษาด้วยการพัฒนาหลักสูตร STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) ที่ส่งเสริมให้เกิดไอเดียและนวัตกรรม เพื่อสนับสนุนกระแสเมคเกอร์ (Maker Movement) ให้กลายเป็นแรงผลักดันของการพัฒนาอุตสาหกรรมการผลิตและขับเคลื่อนเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกา (Nation of Makers, n.d.)

แนวโน้มการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระยะต่อมานั้นเน้นไปที่การสนับสนุนความเท่าเทียมและการลงทุนอย่างมีประสิทธิภาพ (Impact Investing) เช่น แนวทาง Inclusive Creative Economy Strategy ที่ริเริ่มโดย Upstart Co-Lab ด้วยเงินทุน 15,000,000 ดอลลาร์สหรัฐจากนัก

ลงทุน 14 ราย เพื่อสร้างโอกาสแก่กลุ่มผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย โดยเฉพาะผู้หญิงและกลุ่มชาติพันธุ์ (Upstart Co-Lab, 2024) นอกจากนี้อุตสาหกรรม Creator Economy ซึ่งประกอบด้วยผู้ผลิตเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content Creators) ได้เติบโตอย่างรวดเร็วโดยมีมูลค่ากว่า 250,000,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ ในปี 2023 ขยายไปยัง เช่น แฟชั่น ความงาม และวิดีโอเกม นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของสหรัฐอเมริกา สะท้อนแนวคิดแบบ “ประชาชนเป็นผู้สร้าง” (Bottom-up Innovation) โดยเปิดโอกาสให้ผู้คนในสังคมทุกระดับมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจผ่านความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ และการพัฒนานวัตกรรมในบริบทท้องถิ่นอย่างมีส่วนร่วมและยั่งยืน

ประเทศจีน กลยุทธ์ Made in China 2025 ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อแก้ปัญหาค่าแรงการผลิตที่สูงขึ้นและการส่งออกที่ลดลงและการแข่งขันกับประเทศในภูมิภาคเอเชียเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมการผลิตด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย รวมถึงปรับปรุงการใช้ทรัพยากรและพลังงานให้มีประสิทธิภาพ แก้ไขปัญหาด้านคุณภาพของสินค้าจีนโดยกำหนดอุตสาหกรรมเป้าหมายไว้ 10 ประเภท เช่น อุตสาหกรรมรถยนต์ประหยัดพลังงาน (Energy Saving and New Energy Vehicles) อุตสาหกรรมการผลิตอุปกรณ์อากาศยาน (Aerospace Equipment) อุปกรณ์และหุ่นยนต์ควบคุมด้วยตัวเลข (Numerical Control Tools and Robotics) และอุตสาหกรรมยาและอุปกรณ์การแพทย์ (Biological Medicine and Medical Devices) เป็นต้น นอกจากนี้รัฐบาลจีนตั้งเป้าหมายไว้ว่าจะพัฒนาอุตสาหกรรมให้ก้าวขึ้นมาให้ทัดเทียมกับประเทศอุตสาหกรรมสู่การเป็นศูนย์กลางนวัตกรรมของโลกภายใน เมื่อ ปี ค.ศ. 2024 จีนสามารถบรรลุเป้าหมาย อย่างชัดเจน อาทิ การขยายตัวของยานยนต์พลังงานใหม่ (New Energy Vehicles: NEV) รวมถึงความสำเร็จในการผลิตพลังงานหมุนเวียน โดยเฉพาะพลังงานแสงอาทิตย์ และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีหุ่นยนต์และเครื่องจักรกลในภาคเกษตรกรรม อย่างไรก็ตาม เป้าหมายสูงสุดของจีนคือ การยกระดับสถานะจากประเทศผู้ผลิตแบบพึ่งพาแรงงาน ไปสู่ประเทศอุตสาหกรรมที่สามารถแข่งขันในระดับสากล โดยมีวิสัยทัศน์ระยะยาวในการพัฒนาอุตสาหกรรมให้สามารถทัดเทียมกับประเทศอุตสาหกรรมชั้นนำของโลกภายในปี พ.ศ. 2592 ซึ่งครบรอบ 100 ปีของการสถาปนาสาธารณรัฐประชาชนจีน

ญี่ปุ่น ประเทศญี่ปุ่นดำเนินนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ Cool Japan โดยกระทรวงเศรษฐกิจ การค้าและอุตสาหกรรม (Ministry of Economics, Trade and Industry: METI) ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เน้นการส่งออกสินค้าหรือบริการให้เป็นที่ชื่นชอบของผู้คนทั่วโลกโดยสะท้อนลักษณะเฉพาะของญี่ปุ่นเอาไว้ผ่านแนวทางการพัฒนา 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การพัฒนาสินค้าและบริการที่มีศักยภาพในการส่งออก 2) กระตุ้นให้เกิดกระแสญี่ปุ่นนิยมในต่างประเทศ 3) ทำธุรกิจในประเทศเป้าหมาย และ 4) ดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามายังประเทศญี่ปุ่นผ่านโครงการต่างๆ เช่น Anime Tourism ซึ่งได้รับการสนับสนุนเงินทุนจากรัฐบาลญี่ปุ่นและการอำนวยความสะดวก

ความสะดวกในการเปิดเส้นทางท่องเที่ยวตามรอยอนิเมะและมังงะในภูมิภาคต่างๆ เพื่อให้นักท่องเที่ยวโดยเฉพาะชาวต่างประเทศได้เยี่ยมชมสถานที่จริงที่ปรากฏในอนิเมะหรือมังงะที่ชื่นชอบ ญี่ปุ่นยังได้นำแนวคิด Anime ไปแนะนำในพิธีปิดมหกรรมกีฬาโอลิมปิกปี พ.ศ. 2559 ที่ประเทศบราซิล โดยนายกรัฐมนตรีญี่ปุ่น ชินโซะ อาเบะ ได้ปรากฏตัวในชุดของมาริโอ ตัวละครจากวิดีโอเกม พร้อมกับวิดิทัศน์แนะนำโตเกียวโอลิมปิก 2563 ที่ได้มีการนำเอาตัวละครชื่อดังของญี่ปุ่น มาผสมผสานกับการกีฬาตามนโยบาย Cool Japan และในปี 2024–2025 นโยบายดังกล่าวยังคงดำเนินอย่างต่อเนื่อง โดยมีความก้าวหน้าที่สำคัญ ได้แก่ การจัดงาน Cool Japan Showcase Anime Manga Tourism Festival ที่ Expo 2025 ณ โอซาก้า ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อยกระดับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย รายงานระบุว่าจำนวนนักท่องเที่ยวที่เข้าประเทศญี่ปุ่นในช่วงครึ่งหลังของปี 2024 เพิ่มขึ้นร้อยละ 33 โดยมีสาเหตุสำคัญจากกระแสนิยมในอนิเมะและมังงะ ทั้งนี้ รายได้จากการท่องเที่ยวในปี 2024 มีมูลค่ารวมถึง 8.1 ล้านล้านเยน หรือประมาณ 53.3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ กลายเป็นภาคการส่งออกอันดับสองรองจากอุตสาหกรรมยานยนต์ (Cool Japan Fund Inc., n.d.)

เกาหลีใต้ แนวคิด Creative Korea ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมการส่งออกเนื้อหาเกี่ยวกับประเทศเกาหลี (Korea Content) และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เป็นการผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมร่วมสมัย ผ่านภาพยนตร์ ซีรีส์ K-Pop ตลอดจนธุรกิจความงาม รวมถึงพัฒนาด้านนวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการ มุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจด้วยวิสาหกิจเริ่มต้น (Startup) และพัฒนาสินค้าและบริการใหม่ๆ จากความคิดสร้างสรรค์ โดยรัฐบาลกลาง หน่วยงานท้องถิ่นของเกาหลีใต้ และเอกชนได้ร่วมมือกันจัดตั้ง Center for Creative Economy and Innovation (CCEI) กว่า 18 แห่งทั่วประเทศ เพื่อพัฒนานวัตกรรมที่มาจากพื้นฐานทางทรัพยากรที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่นและบริการให้คำปรึกษาในการต่อยอดธุรกิจ สนับสนุนผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) ในประเทศให้สามารถแข่งขันได้ในระดับนานาชาติ ความสำเร็จของยุทธศาสตร์ Creative Korea ปรากฏชัดในกรณีของ Korean Wave หรือ Hallyu ที่ยังคงขยายตัวต่อเนื่องในระดับนานาชาติ โดยในปี 2021 ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมเกาหลี เช่น K-pop และซีรีส์ทาง Netflix สามารถสร้างรายได้จากการส่งออกได้สูงถึง 12.4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ (Brand Finance, 2025) แสดงถึงการเติบโตของอิทธิพลเชิงวัฒนธรรมในระดับโลกอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ แนวโน้มความนิยมศิลปิน K-Pop ในตลาดสากลมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นตัวอย่างของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงพาณิชย์ที่ประสบผลสำเร็จในระดับโลก (UNCTAD, 2024)

สิงคโปร์ ประเทศสิงคโปร์ได้พัฒนาแผน Intelligent Nation 2015 (iN2015) มอบหมายหน่วยงานด้านการพัฒนาเทคโนโลยีโทรคมนาคมของประเทศสิงคโปร์ หรือ Infocomm

Development Authority of Singapore (iDA) ให้กำหนดเป้าหมายใหม่ในการพัฒนาประเทศให้กลายเป็น ‘ชาติอัจฉริยะ’ หรือ Smart Nation ประเทศแรกของโลกด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาแก้ปัญหาต่างๆในประเทศ เช่น ความหนาแน่นของประชากรและการก้าวสู่สังคมผู้สูงอายุ เป็นต้น มีเป้าหมายในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดี การเพิ่มโอกาสและสนับสนุนความเข้มแข็งของชุมชน โดยนโยบาย Smart Nation Initiative จะมุ่งเน้นไปที่อุตสาหกรรมคมนาคมขนส่งและสุขภาพเป็นหลัก พร้อมกับการจัดตั้งสำนักงานเพื่อขับเคลื่อนโดยเฉพาะ คือ Smart Nation Programme Office นอกจากนี้ รัฐบาลยังประกาศใช้แผน Infocomm Media 2025 เพื่อสร้างระบบนิเวศการสื่อสาร (Media Ecosystem) และเพื่อสนับสนุนให้ประชาชนและธุรกิจนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้หวังผลในการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ทำให้ประเทศมีความพร้อมทั้งในด้านเทคโนโลยี ด้านโครงสร้างพื้นฐาน ด้านทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพและการพัฒนาธุรกิจขนาดใหญ่ กลายเป็น ศูนย์กลางเทคโนโลยีนวัตกรรม (Tech innovation hub) และการเป็น Smart Nation ในอีก 10 ปีข้างหน้าอย่างสมบูรณ์ และในปี พ.ศ. 2567 สิงคโปร์ได้เปิดตัวนโยบาย “Smart Nation 2.0” โดยมีนายกรัฐมนตรี ลอว์เรนซ์ หว่อง (Lawrence Wong) เป็นผู้ประกาศวิสัยทัศน์ใหม่ของประเทศ คือ “การใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อเปลี่ยนแปลงอนาคตและสร้างชาติร่วมกัน” ซึ่งครอบคลุมเป้าหมายหลัก 3 ด้าน ได้แก่ (1) Growth หรือการเติบโต โดยเฉพาะในด้าน AI โดยมีการลงทุนในงานวิจัยและพัฒนา รวมถึงทีมพัฒนา AI และผลิตภัณฑ์กว่า 150 ทีมในประเทศ (2) Community หรือการพัฒนาทักษะดิจิทัลของประชาชนเพื่อเสริมสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี และ (3) Trust หรือการสร้างเชื่อมั่นในด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลสิงคโปร์ (Ministry of Digital Development and Information, 2024)

ไต้หวัน กรุงไทเปได้รับเลือกเป็นเจ้าภาพเมืองหลวงแห่งการออกแบบโลกในปี พ.ศ. 2559 (World Design Capital 2016) จากแนวคิด Adaptive City – Design in Motion สนับสนุนให้ทุกภาคให้ความสำคัญกับการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์และนำไปใช้เป็นหลักการดำเนินงาน เช่น การออกแบบอาคาร สถาปัตยกรรม ผังเมืองและกระบวนการความคิด มุ่งมองในการรับมือกับความท้าทายในปัจจุบัน รวมถึงส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อสร้างโมเดลการพัฒนาเมืองใหม่ๆ โดยเริ่มจากกรุงไทเปที่เป็นต้นแบบของการพัฒนาเมืองที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและสามารถช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในไต้หวันให้ดีขึ้นอย่างยั่งยืน

ในปี พ.ศ. 2567 งาน Taiwan Design Expo จัดขึ้นที่เมืองไทหนาน ภายใต้ธีม “The Next 400” เพื่อเฉลิมฉลองครบรอบ 400 ปีการก่อตั้งเมือง มีผู้เข้าชมได้กว่า 4.2 ล้านคน และในเดือนธันวาคม (Taiwan Design Research Institute, 2024) ปี ในปี พ.ศ. 2567 มีการจัดงาน Taiwan Design Week 2024 มุ่งเน้นการนำเสนอแนวคิดเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI-focused) มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอแนวคิดด้านนวัตกรรมดิจิทัลกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการออกแบบร่วม

สมัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของโลกที่ให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีเป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Taiwan Design Expo, 2024)

จะเห็นได้ว่าแนวคิดการขับเคลื่อนประเทศด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในนานาประเทศ จะเป็นการสื่อสารจุดเด่นของแต่ละประเทศ มีการก่อตั้งหน่วยงานเพื่อขับเคลื่อนนโยบาย รวมถึงวางแผนการทำงานแบบเครือข่ายตามภาระหน้าที่เพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากที่สุด นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ ยกย่องคุณภาพชีวิตประชาชนในประเทศ รวมถึงในการพัฒนานวัตกรรมให้ประเทศก้าวสู่การเป็นผู้นำตามนโยบายที่วางไว้ สรุปได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์จุดเน้นนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ประเทศ	กลยุทธ์การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์						เศรษฐกิจท้องถิ่นยั่งยืน
	บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล	นโยบายร่วมมือพหุภาคี	พัฒนาทุนมนุษย์	กลยุทธ์เชิงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์	ส่งเสริมพื้นที่สร้างสรรค์	เชื่อมโยงเศรษฐกิจดิจิทัลและสีเขียว	
สหราชอาณาจักร (Design in Innovation)	✓	✓	✓		✓	✓	
สหรัฐอเมริกา (A Nation of Makers)	✓		✓	✓			
จีน (Made in China 2025)	✓		✓		✓	✓	✓
ญี่ปุ่น (Cool Japan)	✓		✓	✓			
เกาหลีใต้ (Creative Korea)	✓		✓	✓			
สิงคโปร์ (Smart Nation)	✓		✓		✓		
ไต้หวัน (Adaptive City – Design in Motion)	✓	✓	✓		✓	✓	✓

ประเทศผู้นำด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ใช้กลยุทธ์ที่มีความหลากหลาย สรุปเป็นประเด็นหลักตามรายละเอียดดังนี้

การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม เป็นการให้ความสำคัญกับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เข้ากับการผลิตสินค้าและบริการสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มมูลค่าและศักยภาพในการแข่งขันระดับโลก เช่น สหรัฐอเมริกา เน้นนโยบาย Maker และ Digital Innovation ในขณะที่จีนใช้ยุทธศาสตร์ Digital China

นโยบายความร่วมมือพหุภาคี เป็นการใช้นโยบายการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วมโดยประสานภาครัฐ ภาคเอกชน มหาวิทยาลัย และองค์กรวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน เช่น สหราชอาณาจักรมี Creative Industries Council และได้หันมิกซ์ Triple Helix ที่สนับสนุนเยาวชนสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือเชิงระบบ

การพัฒนาทุนมนุษย์ ประเทศผู้นำลงทุนพัฒนาทักษะของแรงงานสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ผ่านระบบอุดมศึกษา โปรแกรมอบรมอาชีพ และการสนับสนุนผู้ประกอบการ เช่น เกาหลีใต้ มี K-Content Academy สิงคโปร์มี SkillsFuture ส่วนไต้หวันสนับสนุนเยาวชนผ่าน TACC+

กลยุทธ์เชิงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ ใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือสำคัญในการผลักดันอัตลักษณ์วัฒนธรรมสู่เวทีโลก เช่น เกาหลีใต้สร้างกระแส Hallyu ผ่าน K-Pop และ K-Drama ญี่ปุ่นใช้ Anime และ Manga เป็นพลังส่งออกวัฒนธรรม ขณะที่สหรัฐอเมริกาใช้ Hollywood และ Tech Culture เป็นเครื่องมือ Soft Power

การส่งเสริมพื้นที่สร้างสรรค์ เป็นการพัฒนา Creative Clusters และ Creative Districts การจัดตั้งเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้ทรัพยากร สถาบัน และชุมชนสามารถร่วมมือกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น สหราชอาณาจักรมี Creative Clusters Programme ไต้หวันมี Creative Parks ส่วนสิงคโปร์พัฒนา Design Orchard

การเชื่อมโยงเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับเศรษฐกิจดิจิทัลและเศรษฐกิจสีเขียว หลายประเทศมุ่งเน้นการพัฒนาออกแบบที่ยั่งยืนและการผลิตเนื้อหาด้วยเทคโนโลยีสะอาด และการใช้เทคโนโลยีเพื่อปกป้องลิขสิทธิ์ทางวัฒนธรรม

เศรษฐกิจท้องถิ่นยั่งยืน เป็นการพัฒนาย่างยั่งยืนได้กลายเป็นกระแสหลักทั่วโลกโดยสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ (Sustainable Development Goals: SDGs) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 12 เรื่อง "การบริโภคและการผลิตที่ยั่งยืน" (Responsible Consumption and Production) ซึ่งมุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ การลดการปล่อยของเสีย และการส่งเสริมการบริโภคที่มีความรับผิดชอบ (United Nations, 2023)

นอกจากนี้ แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) กำลังเป็นแนวคิดสำคัญและถูกนำมาประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างแพร่หลาย โดยเน้นการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความทนทาน สามารถซ่อมแซมได้ และรีไซเคิลได้ การศึกษาของ Prados-Peña et al. (2024) เกี่ยวกับความตั้งใจซื้อผลิตภัณฑ์ทดแทนที่ยั่งยืน พบว่าภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ทดแทนที่เป็น

มิตรต่อสิ่งแวดล้อมและยั่งยืน มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคมีทัศนคติเชิงบวกต่อผลิตภัณฑ์นวัตกรรมที่เน้นความยั่งยืน การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนจำเป็นต้องมีการสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนา โดยเฉพาะในการรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมไว้ขณะเดียวกันก็ปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี การศึกษาของ Yanan Fu (2023) ชี้ให้เห็นว่า การอนุรักษ์และพัฒนาผลิตภัณฑ์พื้นบ้านยังคงเผชิญอุปสรรคด้านงบประมาณ เทคโนโลยี และช่องทางตลาด ซึ่งจำเป็นต้องมีการพัฒนาแนวทางที่หลากหลายและยืดหยุ่นเพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างแท้จริง รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาและมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อย่างยั่งยืน (He and Wen (2024)

1.2 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาต่อยอดความเข้มแข็งของอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพในปัจจุบัน โดยมีความต่อเนื่องมายังร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566- 2570) เริ่มใช้ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2565 ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาต่อยอดความเข้มแข็งของอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพ โดยเฉพาะการส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าและบริการด้วยการใช้นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ พื้นฐานทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย ได้จัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ CEA ในปี 2561 โดยมีบทบาทเพิ่มจากศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) ให้ทำหน้าที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อขับเคลื่อนไปสู่เศรษฐกิจที่สมดุลและยั่งยืนในระยะยาว (สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน), 2561)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) กลายเป็นหนึ่งในแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศไทยในปัจจุบัน โดยเป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีนวัตกรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย โดยเน้นการพัฒนาอย่างสมดุลและยั่งยืนบนพื้นฐานความได้เปรียบของประเทศ ทั้งในด้านความหลากหลายของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรม (สอวช, 2021)

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ กำหนดนิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีนวัตกรรมสมัยใหม่

พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2561 ระบุว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการพัฒนาแบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม (พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) 2561, 2561) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญ คือ 1) องค์ความรู้ 2) ทรัพย์สินทางปัญญา และ 3) เทคโนโลยี ประกอบสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่มีคุณค่าความหมายต่อสังคม

CEA ปฏิบัติภารกิจภายใต้วิสัยทัศน์ "การเป็นผู้นำในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทยสู่เวทีโลก" โดยทำหน้าที่ประสานงานกับหน่วยงานภาครัฐเพื่อผลักดันให้เกิดนโยบายที่เอื้อต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ องค์การได้ดำเนินโครงการสำคัญที่มุ่งยกระดับผู้ประกอบการที่มีศักยภาพสู่ตลาดระดับประเทศและนานาชาติ ได้กำหนดภารกิจหลักใน 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) Creative Business การเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจ 2) Creative People การพัฒนาทักษะและเตรียมความพร้อมบุคลากรสู่เศรษฐกิจแห่งอนาคต 3) Creative Place การพัฒนาและส่งเสริมให้พื้นที่เมืองเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 4) Creative Economy Database การรวบรวมและพัฒนาข้อมูลสารสนเทศเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2561b, 2562c) และยังได้วางแผนปฏิบัติการดำเนินงานในช่วงปี พ.ศ. 2563-2565 และระบุถึงระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย เพื่อแสดงความสัมพันธ์ของหน่วยงานในภาคส่วนต่างๆ ที่สนับสนุนการพัฒนาประเทศในภาคเศรษฐกิจ ดังนี้

1) องค์ประกอบพื้นฐาน (Fundamental) หมายถึง มรดกทางวัฒนธรรม เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ แหล่งประวัติศาสตร์ ความหลากหลายทางชีวภาพ สถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ

2) ผู้ขับเคลื่อน (Drivers) หมายถึง ผู้ที่ทำให้เกิดสินค้าและบริการ ประกอบด้วย ผู้สนับสนุน (Enablers) ได้แก่ หน่วยงานที่ทำหน้าที่สนับสนุนให้การขับเคลื่อนเป็นไปอย่างราบรื่น เช่น ภาครัฐ หน่วยงานการศึกษา หน่วยงานวิจัย ภาคการเงิน และโครงสร้างพื้นฐาน

3) ผู้สร้างสรรค์ (Creators) ได้แก่ ผู้สร้าง ผลงานงาน สินค้า หรือบริการ ประกอบด้วย ชุมชน (Community) แรงงานสร้างสรรค์ (Creative People) ภาคธุรกิจ (Business Sector) และ เครือข่ายสร้างสรรค์ (Network)

4) ตลาด (Market) หมายถึง พื้นที่เป้าหมายเชิงพาณิชย์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งภายในและภายนอกประเทศ ทั้งนี้องค์ประกอบพื้นฐานและผู้ขับเคลื่อน เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้ง 15 สาขา ซึ่งโครงสร้างอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย ประกอบด้วย 15 สาขา ตามที่สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์กำหนดไว้ ได้แก่ 1) งานฝีมือและ

หัตถกรรม 2) ดนตรี 3) ศิลปะการแสดง 4) ทัศนศิลป์ 5) ภาพยนตร์ 6) การแพร่ภาพและกระจายเสียง 7) การพิมพ์ 8) ซอฟต์แวร์ 9) การโฆษณา 10) การออกแบบ 11) การให้บริการ ด้านสถาปัตยกรรม 12) แฟชั่น 13) อาหารไทย 14) การแพทย์แผนไทย และ 15) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การขับเคลื่อนประเทศด้วยศิลปหัตถกรรมและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยระบบนิเวศเศรษฐกิจข้างต้นทำให้เกิดการจัดตั้งหน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง ได้แก่ ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน) หรือต่อมาคือ สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) พ.ศ.2564 หรือ “สศท.” และให้ชื่อภาษาอังกฤษว่า Sustainable Arts and Crafts Institute of Thailand (Public Organization) หรือ SACIT มีหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการประกอบอาชีพเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยอย่างยั่งยืน ควบคู่กับการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ศิลปหัตถกรรมไทย และขยายตลาดศิลปหัตถกรรมไทยทั้งในและส่งออกต่างประเทศเพื่อให้ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยเป็นที่แพร่หลายทั่วโลก โดยกำหนดแนวทางการทำงานที่สอดคล้องกับแผนปฏิบัติการกระทรวงพาณิชย์ ช่วยกันพัฒนาศิลปหัตถกรรมไทย มีความเชื่อมโยงยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน), 2018)

ในปี 2565 ประเทศไทยมีมูลค่าการส่งออกสินค้าสร้างสรรค์ทั้งสิ้น 2.52 แสนล้านบาท คิดเป็น 2.53% ของมูลค่าการส่งออกสินค้าทั้งประเทศ โดยมีการปรับตัวสูงขึ้นจากปีก่อนหน้าถึง 22.7% มูลค่าการส่งออกสินค้าสร้างสรรค์ของไทยมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง

จากการศึกษาแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเน้นศึกษาขอบเขตงานสร้างสรรค์ในสาขา งานฝีมือและศิลปหัตถกรรม (Art crafts) เพื่อศึกษาแนวคิดเชิงนโยบายที่มีการสนับสนุนจากภาครัฐที่ทั่วถึงระดับบุคคล และจากแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในต่างประเทศ พบว่ามีการกำหนดแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการกำหนดโครงสร้างของหน่วยงานให้สอดคล้องกัน เพื่อให้การทำงานมีความสัมพันธ์กันและการขับเคลื่อนอย่างมีสมดุล ในแต่ละภาคส่วนมีความจำเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนี้ยังมีความเข้าใจในบทบาทหน้าที่และความสำคัญของแต่ละภาคส่วนที่เป็นองค์ประกอบและมีความเชื่อมโยงกันอยู่เพื่อให้การทำงานดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน รวมถึงศึกษาองค์ประกอบของระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย ในส่วนของผู้ขับเคลื่อน (Drivers) ที่เป็นผู้สร้างสรรค์ (Creators) มีการสร้างและผลิตผลงาน ผลิตภัณฑ์ หรือบริการ ที่ครอบคลุมผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจกสานที่พัฒนาขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปสร้างมูลค่า สร้างงาน และสามารถส่งต่อไปสู่คนรุ่นใหม่ด้วยการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

เยาวชนกับการยกระดับศิลปหัตถกรรมไทย

ศิลปหัตถกรรมจักสานที่สืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นมาตั้งแต่อดีตกำลังเผชิญความท้าทายในโลกสมัยใหม่ ทั้งด้านความนิยมที่เปลี่ยนแปลงและจำนวนช่างมีอยู่ไม่เพียงพอ นิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษามีบทบาทในการเป็น "นวัตกรศิลปหัตถกรรม" และเป็นกลยุทธ์สำคัญในการอนุรักษ์และต่อยอดงานจักสานและงานฝีมือไทยอย่างยั่งยืน เนื่องจากนวัตกรคือผู้คิดค้น ผู้ทดลองสร้างสิ่งใหม่ๆ ในบริบทของหัตถกรรมคือการพัฒนาหัตถกรรมจากรูปแบบเดิมไปสู่รูปแบบใหม่ที่ตอบสนองผู้บริโภคและผู้ใช้งานในยุคปัจจุบัน กลุ่มนิสิตนักศึกษามีความรู้พื้นฐานที่แข็งแกร่ง มีความเข้าใจในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมความสามารถในการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานจักสาน มีความยืดหยุ่นทางความคิดเปิดรับเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ เปิดรับแนวคิดใหม่ และสามารถเรียนรู้ทักษะหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ นิสิตนักศึกษาจากแต่ละภูมิภาคยังมีความคุ้นเคยกับวัฒนธรรมและหัตถกรรมพื้นบ้านของท้องถิ่นตนเอง ทำให้เข้าใจแก่นแท้ของงานจักสานพื้นเมือง และสามารถนำมาต่อยอดได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ UNESCO ยังได้ประกาศวิสัยทัศน์ของเชียงใหม่ว่าควรมุ่งส่งเสริมให้คนหนุ่มสาวพัฒนาทักษะด้านหัตถกรรมพื้นบ้านควบคู่ไปกับนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้คนกลุ่มนี้เป็นกำลังสำคัญในการผลักดันเมืองสร้างสรรค์ด้านหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านในเครือข่าย UNESCO ให้เป็นรูปธรรม (UNESCO, ไม่ระบุปี) ข้อความนี้เน้นย้ำว่าการมีส่วนร่วมของคนรุ่นใหม่คือกุญแจในการสืบทอดและพัฒนางานฝีมือให้ทันยุคสมัย จึงอาจสรุปได้ว่านิสิตนักศึกษามีแนวโน้มในการเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนงานจักสานไทยในฐานะนวัตกรตามที่กล่าวมาข้างต้น

การจัดการศึกษาเพื่อยกระดับศิลปหัตถกรรมไทยให้แก่เยาวชนไทย

หลักการ การพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นนวัตกรต้องอิงบริบทของการศึกษาระดับอุดมศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้ควรเฉพาะเจาะจงและเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง โดยต้องบูรณาการทักษะศตวรรษที่ 21 (4C) ได้แก่ การสื่อสาร การร่วมมือ การคิดเชิงวิพากษ์ และความคิดสร้างสรรค์ และใช้การประเมินผลแบบ Authentic Assessment คือ การประเมินจากสถานการณ์จริง (Fuldiaratman et al., 2023)

เนื้อหา สามารถใช้ Project-Based Learning ร่วมกับ Flipped Classroom เพื่อเสริมแรงจูงใจและพัฒนาทักษะ ส่งเสริม Hackathon-Based Learning ในรูปแบบกิจกรรม 48-72 ชั่วโมง เพื่อให้เกิดการตื่นตัว โดยนักศึกษาหลากหลายสาขาทำงานร่วมกัน (Cobham et al., 2017) แก้ปัญหาในโลกจริง และนำเสนอผลงานต่อผู้เชี่ยวชาญการเรียนรู้ควรมีลักษณะเปิดโอกาสให้ทำงานเป็นทีม พัฒนาแนวคิดนวัตกรรม และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ประกอบการเรียนรู้เป็นต้น (Fuldiaratman et al., 2023)

ผู้สอน ผู้สอนควรมีความรู้และประสบการณ์ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ ควรได้รับการฝึกอบรมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะ 4C และนวัตกรรม รวมถึงสามารถส่งเสริมการทำงานข้ามสาขาและเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ มากกว่าการบรรยาย (Ogunbodede K. F. et al., 2023)

องค์ประกอบอื่น ๆ สถาบันควรมีโครงสร้างพื้นฐาน และทรัพยากรดิจิทัลที่เหมาะสม ส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัย เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านนวัตกรรม จัดระบบการประเมินผลที่เชื่อมโยงกับทักษะจริงและปัญหาจริงในสังคมเพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาผลงานในสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในโลกแห่งการทำงานจริง

1.3 การพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันด้านศิลปหัตถกรรม

1.3.1 การตลาดศิลปะและการตลาดออนไลน์

จากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อทิศทางธุรกิจและพฤติกรรมผู้บริโภคงานศิลปหัตถกรรม ผู้วิจัยจึงพิจารณาองค์ความรู้สำคัญที่จะส่งเสริมให้ผู้สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมในปัจจุบันซึ่งเป็นลักษณะของการตลาดสร้างสรรค์ จากการศึกษาของ (Ma & Yang, 2018) พบว่างานศิลปะได้รับความนิยมในกลุ่มคนรุ่นใหม่ การประกอบอาชีพอิสระผ่านช่องทางออนไลน์ทำให้ผู้ประกอบการสามารถเพิ่มบทบาทในการเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้ประกอบการไปพร้อมๆกัน และยังจัดจำหน่ายผ่านสื่อออนไลน์ที่มีความหลากหลายได้ เช่น แสดงผลงานออนไลน์ การจัดแสดงผลงาน หัตถกรรม การจัดจำหน่ายงานหัตถกรรมผ่านร้านค้าออนไลน์ รวมถึงการทำกิจกรรมการตลาดเกี่ยวกับศิลปะผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผู้สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจึงจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัล มีความสามารถในการนำเสนอผลงานผ่านสื่อออนไลน์ และสามารถสร้างสรรค์แนวคิดที่ดึงดูดผู้บริโภคในช่องทางที่เหมาะสม นำไปสู่การเพิ่มมูลค่าและสร้างรายได้ให้แก่ธุรกิจศิลปะในที่สุด

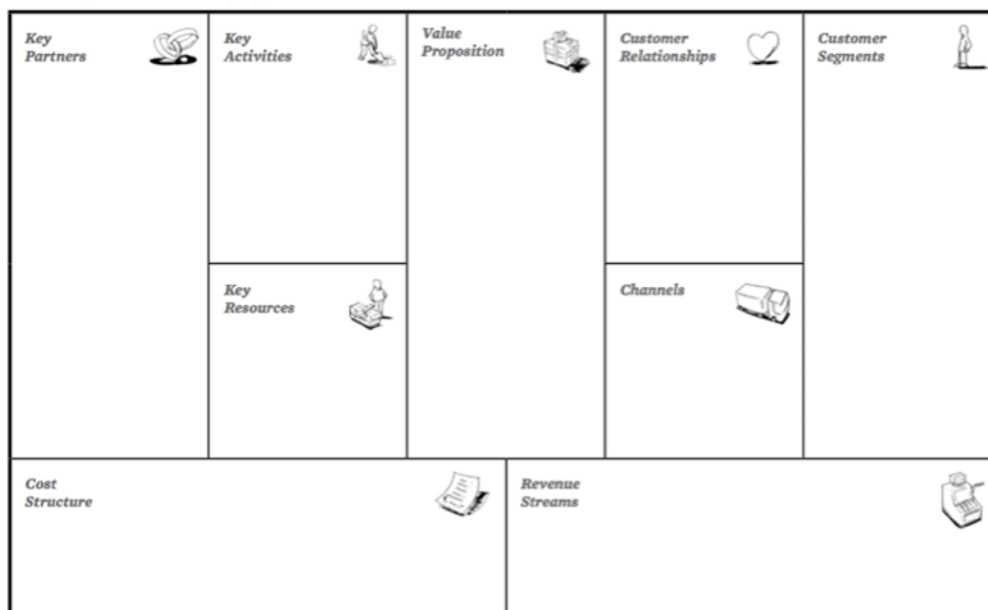
ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลในโลกสมัยใหม่ส่งผลให้ช่องทางออนไลน์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานสู่วงกว้าง สร้างเครือข่าย เพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนาและวางแผนธุรกิจ (นุชจรินทร์ ชอบดำรงธรรม, 2554) นอกจากนี้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ (Social Media) มีความสำคัญต่อการทำธุรกิจศิลปะ รวมถึงระดับความสัมพันธ์ของเครือข่ายออนไลน์กับผู้ประกอบการศิลปะ ผู้บริโภค หอศิลป์และตัวแทนที่ดำเนินการซื้อขายงานศิลปะในระยะยาว ตลอดจนความศรัทธาและความเชื่อมั่นในตัวผู้สร้างผลงานที่มีผลต่อการทำธุรกิจศิลปะประเภทต่างๆ (Rubião., 2018) การสร้างผลงานที่เกิดมูลค่าและ

เปลี่ยนเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างรายได้นี้ หัวใจสำคัญของการทำธุรกิจคือการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและเข้าใจสภาพของตลาดการค้า (ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์, 2017)

นอกจากนี้ งานวิจัยของ (Thom, 2016) พบว่าการเรียนการสอนศิลปะทุกรูปแบบควรส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการศิลปะให้แก่ผู้เรียน โดยควรบรรจุทักษะที่สำคัญ 7 ประการลงไปในหลักสูตร ได้แก่ 1) ทักษะด้านความคิด (Idea Skills) 2) ทักษะด้านโอกาส (Opportunity Skills) 3) ทักษะด้านการคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking) 4) ทักษะด้านการสร้างเครือข่าย (Network Skills) 5) ทักษะด้านการเป็นผู้นำ (Leadership Skills) 6) ทักษะด้านการบริหารเงิน (Financial Skills) 7) ทักษะด้านการขายและการตลาด (Sales and Marketing Skills)

1.3.2 แบบจำลองธุรกิจ (The Business Model Canvas)

แบบจำลองธุรกิจเป็นเครื่องมือที่ช่วยอธิบายองค์ประกอบของธุรกิจเกี่ยวกับการวางแผนกำหนดกลยุทธ์ และการตัดสินใจในทางธุรกิจที่มีทั้งหมด 9 ส่วน ด้วยการทำให้เห็นภาพรวมที่ครบถ้วน ใช้คำถามหลัก 4 ข้อ คือ สินค้าหรือบริการคืออะไร ทำอย่างไร ขายให้ใคร และคุ้มค่าหรือไม่ โดยมีโครงสร้างที่แบ่งออกเป็น 9 ส่วน (building block) ตามองค์ประกอบของธุรกิจ (Osterwalder & Pigneur, 2010) คือ 1) Customer Segments การกำหนดกลุ่มเป้าหมายทางธุรกิจ 2) Value Proposition ระบุว่าผลิตภัณฑ์สร้างคุณค่าให้ผู้บริโภคได้อย่างไร 3) Channels ช่องทางการจัดจำหน่าย ช่องทางการขาย ช่องทางการตลาดและสื่อสารการตลาดและติดต่อกับผู้บริโภค 4) Customer Relationships รูปแบบของความสัมพันธ์กับลูกค้าที่คาดหวังในระดับต่าง ๆ 5) Revenue Streams ผลตอบแทนที่ธุรกิจจะได้รับหลังหักค่าใช้จ่าย 6) Key Resources ทรัพยากรที่สำคัญที่ทำให้แผนธุรกิจเป็นไปตามแผน 7) Key Activities กิจกรรมสำคัญที่ต้องดำเนินการให้บรรลุวัตถุประสงค์ 8) Key Partnerships หุ้นส่วนทางธุรกิจเพื่อประโยชน์สูงสุดของธุรกิจ การลดความเสี่ยง และการได้มาซึ่งทรัพยากรในทางธุรกิจ 9) Cost Structure ต้นทุนทั้งหมดในการดำเนินการตามรูปแบบธุรกิจที่กำหนด ดังแสดงในภาพที่ 1

The Business Model Canvas

ภาพที่ 1 The Business Model Canvas (Osterwalder & Pigneur, 2010)

1.4 งานวิจัยเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Supawinee Charungkiattikul and Eakachat Joneurairatana (2024) ศึกษางานวิจัยเรื่อง บทบาทของศิลปะ หัตถกรรม และการออกแบบในฐานะอำนาจละมุนในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของศิลปะ หัตถกรรม และการออกแบบในฐานะพลังอำนาจละมุน (Soft Power) ที่สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยผ่านกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ประเด็นสำคัญของผลผลิตงานวิจัยในสาขาดังกล่าว การประยุกต์ใช้แนวคิดและวิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน

การดำเนินการวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมและกรณีศึกษาวิจัยระดับปริญญาเอกของมหาวิทยาลัยศิลปากร 3 กรณี ได้แก่ ศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม งานหัตถกรรมเชิงนวัตกรรม และการออกแบบวัฒนธรรม จากการวิเคราะห์พบว่า งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในศิลปะ หัตถกรรม และการออกแบบสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่หลอมรวมวัฒนธรรม เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อยกระดับคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาในกรอบ SDGs เศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว (BCG) และปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (SEP) ซึ่งชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในฐานะเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามนโยบายประเทศไทย 4.0

Gonzalez et al. (2011) ได้ทำการวิจัยเรื่องการส่งเสริมกิจกรรมที่ใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อความยั่งยืนในท้องถิ่น กรณีศึกษา Danube Delta งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษากิจกรรมที่มีศิลปะเป็นฐานในพื้นที่ชุมชนประวัติศาสตร์ที่มีการควบคุมดูแล มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยที่นำไปสู่เศรษฐกิจยั่งยืน แต่มีแนวโน้มในการเสี่ยงที่ชุมชนจะสูญเสียความเป็นอัตลักษณ์และลักษณะพิเศษของสถานที่ไป คณะวิจัยจึงได้เข้าเก็บข้อมูลในพื้นที่และพัฒนากิจกรรมที่มีศิลปะเป็นฐานเกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม ให้ความรู้เกี่ยวกับชุมชน บริบทพื้นที่ ความเป็นอยู่ อาหารการกิน และร่วมดำเนินการกับศิลปินในการจัดกิจกรรมในบริเวณต่างๆบน Danube Delta ผลการวิจัยพบว่าคุณลักษณะของกิจกรรมที่มีศิลปะเป็นฐานที่พัฒนาขึ้นช่วยกระตุ้นและสร้างความแข็งแกร่งให้แก่ความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน และยังมีส่วนช่วยในการปรับตัวทางวัฒนธรรมและสังคมของชุมชนที่มีความไม่เท่าเทียมกันในเชิงเศรษฐกิจและสังคมในพื้นที่ Danube Delta ผู้วิจัยได้เสนอแนะว่าการรักษาความยั่งยืนให้ชุมชนยังต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานหลายภาคส่วน เช่น องค์กรพัฒนาเอกชน ทั้งนี้ชุมชนและผู้มีอำนาจในการกำหนดนโยบายควรหาวิธีในการให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาในท้องถิ่น ข้อค้นพบของงานวิจัยนำไปสู่แนวทางการพัฒนาความยั่งยืนของภาคการท่องเที่ยว และนำไปสู่การสนับสนุนให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะ

Fatin et al. (2019) ได้เข้าร่วมกระบวนการริเริ่มการส่งเสริมผู้ประกอบการของรัฐบาลมาเลเซียในช่วงเวลา พ.ศ. 2559-2563 ผู้วิจัยได้พัฒนาหน่วยการเรียนรู้การสอนทางเลือกเพื่อการถ่ายทอดความรู้และทักษะในการผลิตงานศิลปะเพื่อเศรษฐกิจหรือนำวัสดุใช้แล้วที่สามารถกลับมาสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจได้อีก นักวิจัยจึงได้ออกแบบและพัฒนา Junk Art Module การเรียนรู้สำหรับสตรีที่ว่างงานให้ได้รับความรู้และทักษะในการผลิตงานศิลปะจากวัสดุใช้แล้ว การพัฒนา Junk Art Module ดำเนินการตามแนวคิดของ Design and Developmental Research (DDR) ในการทดลองนี้กลุ่มตัวอย่างคือสตรีว่างงาน 8 คนและผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานของรัฐ 3 คน และได้เข้าทดสอบประสิทธิภาพในการใช้งาน Junk Art Module ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและสตรีว่างงานชี้ให้เห็นว่าเห็นว่าการกลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้และได้ทักษะใหม่ในการผลิตผลิตภัณฑ์ศิลปะโดยใช้สิ่งของรีไซเคิล ซึ่งสามารถพัฒนาเป็นการค้าผ่านธุรกิจออนไลน์ของศูนย์การท่องเที่ยวและตลาดอื่นๆได้ นอกจากนี้ทั้งผู้เชี่ยวชาญและสตรีว่างงานให้ความเห็นในเชิงบวกว่า Junk Art Module ทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับประสบการณ์ในการสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะให้เป็นเป้าหมายที่ยั่งยืนได้ เป้าหมายปลายทางคือเพื่อส่งเสริมศักยภาพทางเศรษฐกิจจากองค์ความรู้ของท้องถิ่นและสตรีว่างงานชี้ให้เห็นว่าเห็นว่าการ Junk Art Module กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้และได้ทักษะใหม่ในการผลิตผลิตภัณฑ์ศิลปะโดยใช้สิ่งของรีไซเคิล ซึ่งสามารถพัฒนาไปสู่การค้าผ่านธุรกิจออนไลน์ของศูนย์การท่องเที่ยวและตลาดอื่น

ๆ ได้ นอกจากนี้ทั้งผู้เชี่ยวชาญและผู้สตรีว่างงานให้ความเห็นในเชิงบวกว่า Junk Art Module ทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับประสบการณ์ในการสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะให้เป็นเป้าหมายที่ยั่งยืนได้

งานวิจัยเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยส่วนใหญ่ให้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเพื่อสร้างความแข็งแกร่งให้แก่ความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชน ด้วยการที่ชุมชนจะอยู่รอดยั่งยืนต้องอาศัยรากเหง้าของวัฒนธรรม ทั้งในแง่การศึกษา เศรษฐกิจและสังคม โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนจะส่งเสริมเศรษฐกิจควบคู่กันไปด้วย อย่างไรก็ตามการทำให้พบว่า การจะส่งเสริมเชิงวัฒนธรรมให้แก่ท้องถิ่น ต้องอาศัยการศึกษาที่มีคุณภาพที่น่าโดยผู้นำหรือตัวแทนในท้องถิ่นที่มีความรู้ ความเข้าใจในบริบทเฉพาะ รวมถึงมีความรู้ร่วมสมัยในการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมในปัจจุบัน ทั้งนี้เป้าหมายปลายทางคือเพื่อส่งเสริมศักยภาพทางเศรษฐกิจจากองค์ความรู้ของท้องถิ่น

ตอนที่ 2 ศิลปหัตถกรรมไทย

ภูมิปัญญาท้องถิ่นและหัตถกรรมไทย

ภูมิปัญญาท้องถิ่น คือสิ่งที่บ่งบอกพื้นฐานความรู้ ประสบการณ์ที่สั่งสมและสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน เป็นกระบวนการทางความคิดและการปฏิบัติ เป็นสติปัญญา เป็นองค์ความรู้ในเชิงกว้างและเชิงลึก เพื่อให้สามารถแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตในท้องถิ่น ทำให้ดำรงชีพและพึ่งพาตนเองอยู่ได้ในสังคมอย่างร่วมสมัย (เสรี พงศ์พิศ, 2550) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวข้องโดยตรงกับวัฒนธรรมซึ่งเป็นความเจริญงอกงามของท้องถิ่นความเจริญงอกงามของชุมชนท้องถิ่น ได้กลายมาเป็นแนวคิดการอาศัยอยู่ร่วมกัน ภูมิปัญญาสามารถสะท้อนปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตพื้นฐาน ซึ่งแสดงออกมาในรูปของวัฒนธรรม ประเพณี ศิลปะ ภาษา วรรณกรรม ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติและเหนือธรรมชาติ ภูมิปัญญาท้องถิ่นจัดเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการพัฒนาชีวิตของคนในชุมชนและสังคม ในด้านเศรษฐกิจและด้านสังคมที่เคียงคู่กันมาตลอด ภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงเป็นปัจจัยพื้นฐานแห่งการดำรงชีพในการพัฒนาสังคมไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน (เกยุราพันธ์, 2561)

งานหัตถกรรม หรือ งานช่าง (Craft หรือ Handicraft) สร้างขึ้นโดยคนในท้องถิ่นจากความคิดสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองการใช้งานด้านประโยชน์ใช้สอย มีการปรับปรุงรูปแบบและวัสดุสืบทอดกันมาอย่างช้านาน เมื่องานช่างดังกล่าวเกิดความอึดตัวด้านการใช้งานเกิดความงามและคุณค่าทางศิลปะ จะเรียกว่า “ศิลปหัตถกรรม” หรือ “หัตถศิลป์” (Art Crafts) ซึ่งมีทั้งความงามและคุณค่าทางศิลปะจัดเป็นศิลปประยุกต์ที่มุ่งประโยชน์ใช้สอย และมีความงาม ผสานความเชื่อ ค่านิยมของชุมชนที่ตกทอดมา เกิดเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ใช้ความรู้สึทางสุนทรียภาพในการสร้างและถ่ายทอดออกมาเห็นถึงภูมิปัญญาของกลุ่มชนนั้น (วัฒนะ จุฑะวิภาต, 2545; วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2540) ใน

งานวิจัยครั้งนี้ศึกษาเกี่ยวกับภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับศิลปหัตถกรรม หรือ หัตถศิลป์ ซึ่งสำนักราชบัณฑิต 2554 ได้ให้ความหมายไว้ว่าเป็นศิลปวัตถุที่เป็นผลงานประเภทศิลปะประยุกต์ มีวัตถุประสงค์และความต้องการในด้านประโยชน์ใช้สอย เช่น งานโลหะ งานถักทอ งานเย็บปักถักร้อย

ศิลปหัตถกรรมเป็นภูมิปัญญาของคนไทยสร้างขึ้น และมีการพัฒนารูปแบบ เทคนิค วิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานตามความชำนาญของช่าง เพื่อตอบสนองประโยชน์ใช้สอย แบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ

1. งานศิลปกรรมชั้นสูง สร้างขึ้นด้วยความประณีตโดยช่างหลวง ที่มีฝีมือละเอียด ประณีต สร้างผลงานสนองพระบรมราชโองการของพระมหากษัตริย์ เช่น งานตกแต่งพระราชวัง สร้างวัด และพระราชพิธีต่าง ๆ อย่างกรมช่างสิบหมู่ที่แบ่งได้ 29 แผนก (สิงห์ไพบูลย์พร, 2541) เช่น กลุ่มงานประติมากรรม กลุ่มจิตรกรรม กลุ่มประณีตศิลป์ กลุ่มงานช่างบุและช่างศิราภรณ์ เป็นต้น

2. งานหัตถกรรมและศิลปกรรมพื้นบ้าน เป็นงานที่ใช้วัสดุที่มีในชุมชน ผลงานมีลักษณะเฉพาะตามขนบธรรมเนียม ประเพณีและวิถีการดำรงชีวิตของแต่ละชุมชน มีความเกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเนื่องจากเป็นวัฒนธรรมที่ตกทอดกันมา ตั้งอยู่บนฐานคุณค่าวัฒนธรรม แสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น ผู้สร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นถือเป็นช่างฝีมือ มีอาชีพในการสร้างรายได้จากงานหัตถศิลป์ มีการผสมผสานภูมิปัญญา ศิลปะ วัฒนธรรมเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันและตอบสนองความต้องการของตลาด การพัฒนาภูมิปัญญาพื้นบ้านจึงควรทำไปพร้อมกับการสร้างค่านิยม สำนึกต่อสังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ซึ่งมีความจำเป็นต่อท้องถิ่น (กองวิจัยทางการศึกษา, 2542a)

หัตถกรรมพื้นบ้านแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก (อารี สุทธิพันธุ์, 2535) ได้แก่ 1) ผลิตภัณฑ์จักสาน เช่น เครื่องมือเครื่องใช้ที่ผลิตจากการจักสาน ถักทอ ด้วยวัสดุทั่วไปในท้องถิ่น 2) ผลิตภัณฑ์จากไม้ ไม้แกะสลัก กะลามะพร้าว 3) ผลิตภัณฑ์จากโลหะ เช่น เงิน ทอง สำริด อลูมิเนียม เป็นต้น 4) ผลิตภัณฑ์งานประดิษฐ์เพื่อใช้สอยในครัวเรือนและประดับตกแต่ง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

หัตถกรรมพื้นบ้านมีความเกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเนื่องจากเป็นวัฒนธรรมที่ตกทอดกันมา ตั้งอยู่บนฐานคุณค่าวัฒนธรรม แสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น ผู้สร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นถือเป็นช่างฝีมือ มีอาชีพในการสร้างรายได้จากงานหัตถกรรม มีการผสมผสานภูมิปัญญา ศิลปะ วัฒนธรรมเข้าด้วยกันเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและตอบสนองความต้องการของตลาด การพัฒนาภูมิปัญญาพื้นบ้านจึงควรทำไปพร้อมกับการสร้างค่านิยม สำนึกต่อสังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ซึ่งมีความจำเป็นต่อท้องถิ่น (กองวิจัยทางการศึกษา, 2542b)



ภาพที่ 2 เครื่องจักสาน

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย

ณ พิพิธภัณฑ์คติชน จ.สงขลา



ภาพที่ 3 เครื่องปั้นดินเผา

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย

ณ เกาะเกร็ด จ.นนทบุรี



ภาพที่ 4 การปักผ้า

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย

ณ พิพิธภัณฑ์คติชน จ.สงขลา

2.1 หัตถกรรมจักสานในประเทศไทย

งานจักสานเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านที่มีบทบาทสำคัญในวิถีชีวิตของคนไทย โดยเป็นทั้งเครื่องมือสำหรับการดำรงชีวิตและเป็นสื่อสะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเชื่อในแต่ละภูมิภาคของประเทศ งานจักสานไทยมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ โดยมีหลักฐานจากแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี ซึ่งมีอายุราว 3,500–4,000 ปี พบลวดลายจักสานปรากฏบนภาชนะดินเผา และมีเศษวัสดุที่สันนิษฐานว่าใช้ในการสาน เช่น เสื่อ และเส้นใยจากพืชพื้นถิ่น (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2024)

ในช่วงสมัยสุโขทัยจนถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้น งานจักสานยังคงเป็นองค์ประกอบสำคัญของชีวิตประจำวันและพิธีกรรมของคนไทย โดยมีการใช้วัสดุจากธรรมชาติ เช่น ไม้ไผ่ หวาย กก ใบลาน และเถาวัลย์ท้องถิ่น มาสร้างสรรค์เป็นภาชนะ เครื่องใช้ และของถวายในพิธีกรรมต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การสานชะลอมสำหรับใส่เครื่องบูชาหรือของขวัญ การสานกระบุงสำหรับใส่ข้าวเปลือก หรือการใช้เสื่อกกในงานบุญและศาสนกิจ ซึ่งสะท้อนทั้งความสามารถในการใช้ทรัพยากรอย่างเหมาะสม และความลึกซึ้งของวัฒนธรรมพื้นบ้าน

ในประเทศไทยมีการพัฒนาเครื่องจักสานจากวัตถุดิบหลายชนิดเพื่อให้ได้ประโยชน์ใช้สอยเหมาะสมกับสภาพภูมิศาสตร์ การประกอบอาชีพ ประเพณีวัฒนธรรมในแต่ละถิ่น เครื่องจักสานในประเทศไทยถูกคิดค้นขึ้นจากบรรพบุรุษจนมีรูปแบบที่เหมาะสมกับการใช้สอย มีคุณค่าทางศิลปะและความงาม สะท้อนชีวิตความเป็นอยู่ จึงเป็นทั้งงานศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาที่มีคุณค่า แม้ว่า

กรรมวิธีในการสานมีความคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ แต่ใช้วัตถุดิบที่ต่างกันตามวัตถุประสงค์การใช้งานทำให้เครื่องจักสานไทยมีเอกลักษณ์ต่างกันไปแต่ละท้องถิ่น

ภาคเหนือ ภูมิประเทศมีลักษณะเป็นอ่างที่มีความอุดมสมบูรณ์ แหล่งเกษตรกรรมอยู่ตามที่ราบลุ่มแม่น้ำและเนินไหล่เขาซึ่งเป็นที่อาศัยของชนกลุ่มน้อยที่เป็นแหล่งผลิตเครื่องมือเครื่องใช้จักสานที่สำคัญ และมีวัฒนธรรมประเพณี ความเป็นอยู่ทำให้มีเครื่องลักษณะเฉพาะ เช่น วัฒนธรรมบริโภคข้าวเหนียว ทำให้เกิดเครื่องจักสานที่เกี่ยวข้องหลายอย่าง มีวัตถุดิบจักสานหลัก เช่น รางถึง ก่องข้าว กระตืบข้าว แอบข้าว ชันโตก เป็นต้น และยังใช้กันอยู่ในครัวเรือนจนทุกวันนี้ โดยบางชิ้นได้ถูกพัฒนาไปเป็นเครื่องใช้ประเภทของตกแต่งบ้าน

ภาคกลาง ที่ราบลุ่มแม่น้ำ อุดมสมบูรณ์กว่าภาคอื่น พื้นที่ส่วนใหญ่ใช้ทำการเกษตรและนิยมปลูกไผ่และมีป่าไผ่จึงใช้เครื่องจักสานหลายชนิดที่ส่วนมากทำจากไผ่ และพบวัตถุดิบอย่างอื่น เช่น ใบลาน ใบตาล หวาย ผักตบชวา และแบ่งเครื่องจักสานตามวัสดุและหน้าที่ใช้สอย โดยเฉพาะไผ่ไผ่เป็นวัตถุดิบที่มีการใช้งานแพร่หลายในภาคกลางมีพื้นที่ที่เหมาะสมแก่การเพาะปลูกไผ่ มีไผ่หลายพันธุ์ที่เหมาะสมแก่การนำมาทำเครื่องจักสาน เช่น ไผ่สีสุกขึ้นเป็นกอแน่น ลำแตกกิ่งตั้งแต่โคน สามารถใช้ประโยชน์ได้หลายอย่าง ไผ่ข้าวหลาม ลำต้นสีเขียวอมวอล แตกกิ่งย่อยขนาดเล็กเท่ากัน ใช้เผาทำข้าวหลาม ก่อสร้างบ้านเรือน ฝาเพดานบ้าน โรงเรือนเลี้ยงสัตว์ ไผ่บางชนิดมีเนื้อลำบางมาก นิยมมาทำฝาบ้าน เครื่องมือจับปลา กระบอกร้า และนำมาแปรรูปสานเป็นภาชนะในครัวเรือน เครื่องตวง เครื่องเรือน เครื่องจับและขังสัตว์ในแหล่งน้ำ เครื่องจักสานจากหวาย เช่น ตะกร้า กระชุก เครื่องจักสานใบลานและใบตาล เช่น จอบ หมวก ตะกร้า ซึ่งในปัจจุบันมีการพัฒนารูปแบบให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น

ภาคอีสาน เป็นพื้นที่ราบสูงกว้างใหญ่เป็นแอ่งกระทะลาดเอียงไปทางตะวันออกเฉียงใต้ลุ่มน้ำโขง และภูเขาเตี้ยทำให้มีลักษณะเป็นแอ่ง และมีแอ่งทางตอนล่าง มีแม่น้ำหลายสายไหลผ่าน โครงสร้างแผ่นดินเป็นดินทรายไม่เก็บน้ำแม้ฝนตกมาก จึงยังมีภาวะแห้งแล้ง ขาดแคลนน้ำในบางพื้นที่ ลักษณะดังกล่าวส่งผลถึงการตั้งถิ่นฐานและการประกอบอาชีพ เช่น การเพาะปลูก เลี้ยงสัตว์ เครื่องปั้น จัปสัตว์น้ำ มีความจำเป็นในการอาศัยเครื่องจักสานเพราะนำวัตถุดิบในท้องถิ่นมาใช้ได้ เช่น ไผ่ที่เหมาะสมในการทำเครื่องมือจับสัตว์และดักสัตว์น้ำ เช่น ไซ ดุ่มดักกบ ปุ่มขังปลา เครื่องจักสานเกี่ยวกับการเลี้ยงไหมและการทอผ้า เช่น กระเบียดปั่นฝ้าย กระดั่งเลี้ยงไหม รวมถึงเครื่องจักสานที่เกี่ยวข้องเครื่องใช้ในบ้าน เช่น เสื่อกก ในภาพรวมเครื่องจักสานของอีสานมีลักษณะเฉพาะ ตั้งแต่วิธีการสาน รูปแบบ ลวดลาย และประโยชน์ใช้สอย

ภาคใต้ มีลักษณะเป็นคาบสมุทรยื่นลงไปในมหาสมุทรอินเดียอ่าวไทย ประกอบด้วยที่ราบลุ่ม แนวสันของคาบสมุทร และภูเขา ทำให้ลักษณะทางภาคใต้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือชายฝั่งตะวันตก มีชายฝั่งติดทะเล ชายฝั่งเว้าแหว่ง ทิวเขาที่สูงต่ำไม่เท่ากัน ไม่เหมาะแก่การเกษตร ประชาชนส่วนใหญ่จึงทำประมง ในบริเวณป่าโกงกางมีเครื่องจักสานจากพืชประจำถิ่น เช่น ใบลำเจียกหรือเตยปาหนัน

ส่วนมากชาวมุสลิมสานเป็นเสื้อ เครื่องใช้ และมีรูปแบบแตกต่างไปจากภาคอื่นชัดเจน ส่วนชายฝั่งชายทะเลตะวันออกมีหาดกว้างกว่า ทิวเขาใหญ่ ชายฝั่งพอกพูนตลอดเวลา เกิดสันทรายปากน้ำที่สมบูรณ์ เหมาะแก่การเกษตรและจอดเรือประมงได้ดี มีชาวจีนอพยพมาตั้งถิ่นฐาน ทำให้ความเป็นอยู่รวมถึงเครื่องจักสานบริเวณนี้มีความผสมผสานแบบไทยและจีน เช่น กระจังเครื่องจักสานที่รูปแบบคล้ายตะกร้าจีน และบริเวณตั้งแต่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ลงไป จะพบเครื่องจักสานทำจากพืชเฉพาะถิ่น เช่น ย่านลิเภา ที่เลาะเอาเฉพาะเปลือกมาจักเป็นเส้นแล้วสานหุ้มโครงที่ทำด้วยหวายหรือไผ่ กระจุเป็นไม้เยื่ออ่อนเป็นข้อมาทุบให้แบนก่อนจะสานเป็นเสื้อ หรือ ประยุกต์เป็นเครื่องใช้ไลฟ์สไตล์ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าเครื่องจักสานแต่ละท้องถิ่นมีเอกลักษณ์ต่างกันไปแล้วสะท้อนให้เห็นถึงสภาพภูมิศาสตร์ของแต่ละท้องถิ่น การดำรงชีวิต ประเพณี ความเชื่อ ตลอดจนศาสนา เครื่องจักสาน ยังสะท้อนให้เห็นถึงความฉลาดในการเลือกวัตถุดิบที่ช่างจักสานมีความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติแล้วนำมาดัดแปลงแต่สนองการใช้สอยได้เป็นอย่างดี เป็นภูมิปัญญาที่ชาวบ้านเรียนรู้จากการสังเกต ทดลอง และลงมือทำสืบทอดกันมาทำให้เครื่องจักสานแต่ละชนิดมีรูปแบบและประโยชน์ใช้สอยที่ลงตัว

หัตถกรรมจักสานไทยในยุคโลกาภิวัตน์

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้งานจักสานไทยยังคงอยู่ได้อย่างเข้มแข็งในยุคโลกาภิวัตน์ คือ การฟื้นฟูและส่งเสริมอย่างจริงจังผ่านโครงการส่งเสริมศิลปาชีพในพระบรมราชินูปถัมภ์ ตามพระราชดำริของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ซึ่งทรงเล็งเห็นถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะในชนบท พระองค์ได้ทรงส่งเสริมให้รื้อฟื้นการสานชะลอม ซึ่งเป็นเครื่องใช้ดั้งเดิมของไทย ให้กลับมามีชีวิตใหม่ในฐานะผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีอัตลักษณ์ สะท้อนความเป็นไทย และสามารถสร้างรายได้อย่างยั่งยืนให้แก่ประชาชนในระดับชุมชน (องค์การมหาชน), 2567)

การส่งเสริมดังกล่าวช่วยอนุรักษ์องค์ความรู้จักสานดั้งเดิมเท่านั้น และเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาไปสู่ งานหัตถกรรมสร้างสรรค์ (Creative Craft) โดยนำภูมิปัญญาพื้นถิ่นมาผสมผสานกับเทคโนโลยีการออกแบบร่วมสมัย

ชุมชนจักสานในแต่ละท้องถิ่นปรับปรุงเทคนิคการผลิต เพิ่มคุณภาพของวัสดุ และพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคร่วมสมัย เช่น การสานกระเปาะแพชชั่นจากวัสดุรีไซเคิล การออกแบบเฟอร์นิเจอร์จักสานผสมผสานกับวัสดุทันสมัย หรือการผลิตของขวัญที่มีบรรจุภัณฑ์จากงานจักสานแบบร่วมสมัย รวมถึงมีการใช้เทคโนโลยีและกระบวนการวิจัยมาร่วมเพื่อพัฒนาคุณภาพ เพื่อเพิ่มเทคนิคความแปลกใหม่และลดขั้นตอนการทำงาน ทำให้ผลิตภัณฑ์จักสานไทยไม่จำกัดอยู่เพียงในระดับของใช้ภายในครัวเรือนเท่านั้นแต่สามารถต่อยอดเป็นสินค้าดีไซน์ เฟอร์นิเจอร์ หรือของตกแต่งบ้านที่ส่งออกไปยังตลาดสากล

ชุมชนบ้านป่าบาง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นตัวอย่างของการใช้ไม้ไผ่พันธุ์เสี้ยะสร้างสรรค์งานจักสานที่มีเอกลักษณ์ผ่านการพัฒนาตลาดซึ่งเพิ่มความแข็งแรงให้ชิ้นงานหัตถกรรม และมีการเคลือบน้ำยาวานิชเพื่อป้องกันความชื้น ผลิตรั้วไม้ที่ได้ครอบคลุมทั้งเครื่องใช้ในบ้านและสินค้าร่วมสมัย เช่น กระเป๋า กระบุง และของตกแต่ง นอกจากนี้ ชุมชนศรีปันคร้ว จังหวัดเชียงใหม่ ใช้เทคนิคการตัดและขัดดอกไม้ไฟให้แนบสนิท แล้วเชื่อมด้วยกาวหรือดินสอพอง ทำให้ชิ้นงานเรียบเนียนไม่มีรอยต่อแข็งแรง น้ำหนักเบา และขึ้นรูปได้หลายแบบ จากที่เคยนิยมใช้ทำขันโตก พาน และภาชนะพื้นบ้าน ปัจจุบันได้พัฒนาเป็นของใช้ร่วมสมัย เช่น โคมไฟ ภาชนะใส่ของ และเฟอร์นิเจอร์ เพิ่มมูลค่าสอดคล้องกับวิถีชีวิตผู้ใช้งานในปัจจุบัน เทคนิคไม้ไผ่ขดยังเป็นโครงสร้างหลักของเครื่องเงินโบราณ 1 ใน 9 สาขา งานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้านอันโดดเด่นของจังหวัดเชียงใหม่ (คุณากร เมืองเดช, 2566)

นอกจากนี้ ยังมีการนำนวัตกรรมมาใช้ในการกระบวนการผลิต เช่น การใช้เครื่องมือช่วยผ่าและเหลาไม้ไผ่ การพิมพ์ลวดลายด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล หรือแม้แต่การออกแบบด้วยโปรแกรม CAD เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความประณีตและมาตรฐานสูงขึ้น ขณะเดียวกัน หลายชุมชนยังให้ความสำคัญกับการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เช่น ไม้ กก ใบลาน เส้นใยธรรมชาติ ตลอดจนวัสดุเหลือใช้จากอุตสาหกรรม เช่น สายรัดพลาสติก และเศษผ้า ซึ่งสะท้อนถึงแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) ที่กำลังเติบโตในแวดวงการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย

งานจักสานไทยได้เปลี่ยนผ่านจากการเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไปสู่การเป็น “หัตถกรรมสร้างสรรค์” (Creative Craft) ที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมในระดับสูง

ทั้งในตลาดภายในประเทศและตลาดต่างประเทศ โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการยกระดับงานและการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ GI (Geographical Indication) ให้มีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ การสร้างแบรนด์ และการตลาดแบบใหม่ เพื่อขยายตลาดให้กับชุมชนและผู้ผลิตระดับรากหญ้า (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2562a)

คุณค่าของหัตถกรรมจักสาน

หัตถกรรมจักสานเป็นศิลปหัตถกรรมที่มีคุณค่าหลากหลายมิติและสะท้อนถึงภูมิปัญญาไทยอย่างชัดเจน โดยสามารถจำแนกคุณค่าของหัตถกรรมจักสานออกเป็นหลักการสำคัญได้ดังนี้

คุณค่าด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น หัตถกรรมจักสานเป็นการสะท้อนภูมิปัญญาไทยที่เกิดจากการสั่งสมความรู้และประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง ช่างหัตถกรรมจำเป็นต้องมีความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับคุณสมบัติของวัตถุดิบ ตั้งแต่กระบวนการคัดเลือกวัตถุดิบอย่างชาญฉลาดไปจนถึงการแปรรูปให้เป็นเครื่องจักสานที่ตอบสนองการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภูมิปัญญาดังกล่าวเกิดจากการเรียนรู้ การสังเกต และการทดลองที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น จนทำให้เครื่องจักสานแต่ละแบบมีความสมบูรณ์และลงตัวในการใช้งาน กระบวนการผลิตยังอาศัยองค์ประกอบจากธรรมชาติ เช่น ความร้อนจาก

แสงแดด การหมักน้ำโคลนเพื่อเพิ่มความคงทน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาการผลิตด้วยมือที่ถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ

คุณค่าด้านเศรษฐกิจและประสิทธิภาพการผลิต หัตถกรรมจักสานมีข้อได้เปรียบด้านต้นทุนการผลิตที่ต่ำ เนื่องจากสามารถสร้างสรรค์ได้จากวัตถุดิบที่หาได้ในท้องถิ่น เวลาที่ใช้ในการผลิตตั้งแต่กระบวนการแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้ายใช้เวลาน้อยกว่าหัตถกรรมพื้นบ้านประเภทอื่น ทำให้เป็นหัตถกรรมที่สามารถสร้างรายได้ในระยะเวลาการผลิตที่สั้น วัตถุดิบส่วนใหญ่เป็นพืชที่สามารถหาได้ในท้องถิ่นหรือแม้แต่วัชพืช ซึ่งสามารถนำมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าได้ ลักษณะเหล่านี้ทำให้หัตถกรรมจักสานเป็นทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับการสร้างธุรกิจเชิงพาณิชย์ด้วยทุนเริ่มต้นที่ไม่สูง

คุณค่าด้านศิลปะและความงาม หัตถกรรมจักสานมีคุณค่าทางศิลปะและความงามที่โดดเด่นทั้งในด้านรูปทรง รูปร่าง และลวดลายที่งดงาม การออกแบบที่แยบยลสามารถสนองการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น ก่องข้าวของภาคเหนือและภาคอีสานที่มีการสานเพื่อใช้เก็บความร้อนได้ดี โดยให้อากาศระบายออกจากตัวภาชนะอย่างช้า ไม่มีหยดน้ำที่ทำให้ข้าวเหนียวแปรสภาพได้เร็ว ความงดงามของเครื่องจักสานแตกต่างกันไปตามแต่ละท้องถิ่น ซึ่งเป็นผลมาจากการทดลองปรับปรุงและสืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้แต่ละท้องถิ่นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

คุณค่าด้านการแสดงออกทางจิตใจ หัตถกรรมจักสานเป็นการแสดงออกทางอารมณ์และจิตใจของช่างหัตถกรรม สะท้อนถึงอารมณ์ที่ละเอียดอ่อนและประณีตที่แฝงอยู่ในกระบวนการผลิตทุกขั้นตอน ตั้งแต่การแปรรูปวัตถุดิบ การเตรียมวัตถุดิบ การเลาหวายให้เป็นเส้นเล็กที่มีความสะอาดเพื่อสานลายที่มีความซับซ้อน การสานและถักที่ทำให้เกิดลวดลายอย่างประณีตและซับซ้อน เช่น ลายดอกพิกุล แสดงให้เห็นถึงความอดทนและความตั้งใจของช่างผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคุณค่าทางจิตวิญญาณที่แยกไม่ออกจากตัวงานศิลปะ

คุณค่าด้านความยั่งยืนและการสืบทอด หัตถกรรมจักสานเป็นศิลปหัตถกรรมที่มีคุณค่าและอายุยาวนานสืบทอดกันมาแต่โบราณ เครื่องสานที่ทำจากไผ่มีคุณสมบัติพิเศษด้วยความยืดหยุ่นและมีคุณค่าในตัวเอง ทำให้เครื่องจักสานมีอายุใช้งานยืนยาว แม้ว่าการผลิตด้วยมือในปัจจุบันจะมีจำนวนลดลงตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เปลี่ยนมาเป็นอุตสาหกรรม แต่ยังคงมีเครื่องมือหลายชิ้นที่ไม่สามารถผลิตแทนด้วยเครื่องจักรกลได้ การทำเครื่องจักสานจึงต้องใช้ความชำนาญและความสามารถเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคุณสมบัติพิเศษที่แตกต่างจากหัตถกรรมอื่น

คุณค่าของหัตถกรรมจักสานที่กล่าวมาแสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากงานหัตถกรรมอื่น ทั้งในด้านการใช้เวลาและต้นทุนการผลิตที่น้อย การใช้วัตถุดิบที่หาได้ในท้องถิ่น และความสามารถในการสร้างรายได้ในระยะเวลาที่สั้น ทำให้หัตถกรรมจักสานมีความยั่งยืนและสืบทอดกันมานับพันปี และยังคงมีความสำคัญในยุคปัจจุบัน

ความท้าทายของหัตถกรรมจักสานไทย

งานจักสานไทยในปัจจุบันยังเผชิญกับความท้าทายหลายด้าน เช่น การเผชิญกับการแข่งขันจากสินค้านำเข้าในตลาดที่มีราคาถูกกว่า การส่งเสริมงานจักสานในยุคปัจจุบันจึงไม่อาจจำกัดอยู่เพียงการอนุรักษ์เชิงวัฒนธรรมเท่านั้น หากต้องเป็นการส่งเสริมเชิงระบบที่บูรณาการการศึกษา นวัตกรรม เทคโนโลยี และการออกแบบเชิงกลยุทธ์ เพื่อให้จักสานไทยสามารถยืนหยัดได้ในระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

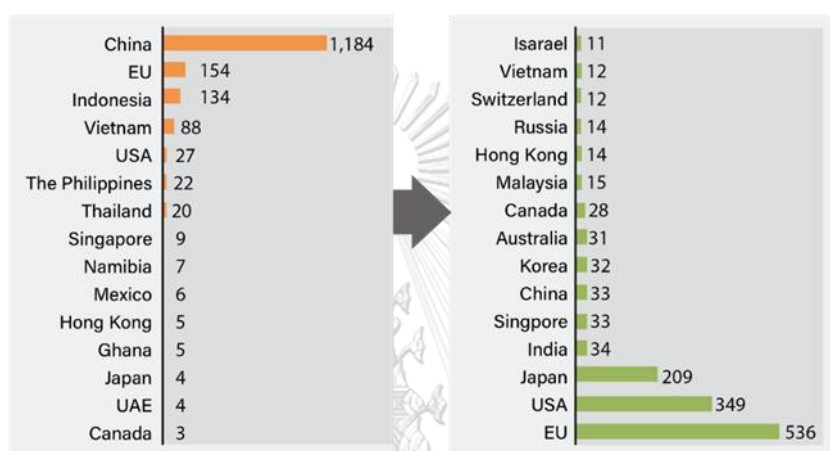
นอกจากนี้ หัตถกรรมจักสานไทยยังเผชิญปัญหาการขาดแคลนแรงงานรุ่นใหม่ที่จะเป็นผู้รับช่วงสืบสานความรู้หัตถกรรมเป็นผลให้การถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ไม่ต่อเนื่อง ทั้งนี้ประเทศไทยมีแรงงานสร้างสรรค์ในปี 2565 จำนวน 963,549 อัตรา ก่อให้เกิดการจ้างงานในภาคอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำนวนมาก แต่ในปี 2566 พบว่า จำนวนแรงงานอาชีพสร้างสรรค์มีแนวโน้มลดลงถึง 11% หรือประมาณ 98,500 คน จากปี 2559 ถึง 2560 (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2562b) รวมถึงความเข้มแข็งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับการพัฒนาคนและการสร้างแรงจูงใจให้คนรุ่นใหม่เข้าสู่อาชีพนี้ หากไม่มีมาตรการสนับสนุนและพัฒนาทักษะอย่างจริงจัง อุตสาหกรรมหัตถกรรมไทยอาจจะสูญเสียกำลังคนและศักยภาพในการแข่งขันระยะยาว (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2567) เนื่องจากสาเหตุหลายประการ ดังนี้

สาเหตุประการแรก เกิดจากกลุ่มผู้ผลิตส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ โดยมีอายุมากที่สุดถึง 91 ปี ทำให้ชุมชนประสบปัญหาการผลิตไม่เพียงพอกับความต้องการและปัญหาการบริหารจัดการสมัยใหม่ การก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุและเศรษฐกิจไทยที่เติบโตช้าลงส่งผลให้แรงงานสร้างสรรค์มีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง (ปริยศรี พรหมจินดา และคณะ, 2568) รวมถึง ชุมชนผลิตหัตถกรรมจักสานในประเทศไทยมีจำนวนลดน้อยลง เนื่องจากการพัฒนาระบบเศรษฐกิจและกิจการงานอุตสาหกรรมของประเทศ ทำให้ชุมชนในหลายท้องถิ่นไม่สามารถปรับตัวเองได้จนต้องสลายกลุ่มไป คนหนุ่มสาวจำนวนมากนิยมเข้าไปทำงานในโรงงานอุตสาหกรรมซึ่งได้ค่าตอบแทนสูงกว่าการทำหัตถกรรมจักสาน (คมเชต เพ็ชรรัตน์ และคณะ, 2561)

สาเหตุประการที่สอง แรงงานอาชีพสร้างสรรค์ที่ลดจำนวนลงมากที่สุดคืองานฝีมือและหัตถกรรม คิดเป็นถึงร้อยละ 80 ของจำนวนแรงงานอาชีพสร้างสรรค์ที่ลดลง รองลงมาคือกลุ่มงานด้านออกแบบ คิดเป็นร้อยละ 18 สาเหตุสำคัญมาจากการที่งานฝีมือและหัตถกรรมเป็นกลุ่มงานฝีมือประณีตที่ต้องใช้เวลาในการบ่มเพาะ ทำให้แรงงานรุ่นใหม่หันเหความสนใจไปทำงานในกลุ่มงานอื่น ๆ ปรากฏการณ์ดังกล่าวส่งผลให้ประเทศไทยเสียเปรียบในแง่ผลิตภาพ เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศอินโดนีเซีย พบว่าอินโดนีเซียมีการจ้างงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ถึง 15.9 ล้านคน ในขณะที่ประเทศไทยมีจำนวนแรงงานสร้างสรรค์เพียง 9.31 แสนคน และมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่องจากการก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ และเศรษฐกิจไทยที่เติบโตช้าลง (พิชญพร โพธิ์สง่า, 2022)

2.2 หัตถกรรมจักสานสู่การเป็นผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม

ประเทศต่างๆในแถบทวีปเอเชีย รวมถึงประเทศไทยเป็นแหล่งผลิตเครื่องจักสานและแหล่งวัตถุดิบเครื่องจักสานที่สำคัญของโลก มีการส่งออกวัตถุดิบจักสานไม้และหวายเป็นอันดับต้นของโลก โดยประเทศไทยมียอดการส่งออกอยู่ในอันดับที่ 7 จำนวน 20 ล้านดอลลาร์สหรัฐ แต่ไม่อยู่ในรายชื่อประเทศที่มียอดการส่งออกผลิตภัณฑ์จักสานแปรรูป (INBAR, 2018) แสดงให้เห็นถึงขีดจำกัดในความสามารถการแข่งขันเพิ่มมูลค่าการพัฒนาหัตถกรรมจักสานในตลาดโลก ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 อันดับประเทศที่มีการนำเข้าส่งออกวัตถุดิบจักสานไม้และหวายในปี 2017 (INBAR, 2018)

ทั้งนี้ประชาชนในชนบทยังคงสภาพสังคมเกษตรกรรมและยังมีการใช้เครื่องมือที่ผลิตขึ้นเองจากวัตถุดิบในท้องถิ่น เครื่องจักสานจึงเป็นหัตถกรรมที่ใช้กันแพร่หลายที่สุดในประเทศ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2540) ในปัจจุบัน หัตถกรรมจักสานถูกพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่เพิ่มมูลค่า ยกกระต๊อบ เศรษฐกิจฐานรากด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์และบ่งบอกคุณค่าทางวัฒนธรรม เป็นผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีลักษณะเฉพาะเริ่มต้นจากภูมิปัญญา ประเพณี และได้รับการต่อยอดด้วยความคิดสร้างสรรค์ (จุฑารัตน์ พรหมทัต, 2562) และแสดงถึงภูมิปัญญาที่มีจุดเด่นคือการใช้วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ได้อย่างกลมกลืน

เครื่องจักสานเกิดจากนำวัสดุมาขัด สาน จนเป็นชิ้นงาน ที่ปัจจุบันใช้กันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากสอดคล้องกับแนวอนุรักษ์ธรรมชาติ ทำให้ชุมชนที่เป็นแหล่งสร้างงานหัตถกรรมหารายได้ เนื่องจากมีวัตถุดิบในท้องถิ่น เป็นการผลิตด้วยมือใช้เครื่องจักรเป็นส่วนน้อย ไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและชุมชน ผลิตภัณฑ์จักสานจากหลายชุมชนได้รับการสนับสนุนและพัฒนาในรูปแบบต่างๆ เกิดความทันสมัย ร่วมสมัย ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในประเทศและต่างประเทศ ทำให้สามารถส่งผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานสร้างรายได้จากลูกค้าต่างประเทศเป็นจำนวนมาก

2.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม

Council. and Lovefrankie. (2018) ได้ทำการศึกษาแนวโน้มของหัตถกรรมยุคดิจิทัลในสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา มาเลเซีย และประเทศไทย พบว่าปัจจัยทางการเมือง สังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อความสำเร็จของการสร้างสรรค์หัตถกรรม โดยประเทศไทยมีความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยว รัฐบาลมีการส่งเสริมให้ผลงานหัตถกรรมเป็นที่รู้จักส่งผลต่อการค้าขายทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงมีการสนับสนุนการลงทุนทางวัฒนธรรม ทั้งนี้เนื่องจากมีแผนการเริ่มขับเคลื่อนเศรษฐกิจวัฒนธรรม มีระบบการบริหาร เกิดหน่วยงานรับผิดชอบที่ชี้ให้เห็นถึงการเห็นคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรม ประเทศไทยยังมีเครือข่ายผู้สร้างสรรค์หัตถกรรมที่แข็งแกร่งจึงส่งต่อข้อมูลความรู้ได้รวดเร็ว มีระบบสนับสนุน และเมื่อต้องเผชิญความท้าทายจะสามารถฟื้นคืนสภาพได้อย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตามพบว่า ผู้สร้างสรรค์หัตถกรรมมีระดับการศึกษาในระดับปานกลาง และยังพบว่า ผู้สร้างสรรค์หัตถกรรมถึงร้อยละ 48 อาศัยอยู่ในชนบทและทำอาชีพเกี่ยวกับการเกษตรควบคู่ไปด้วย และยังมีวิถีชีวิตแบบเกษตรกรรมดั้งเดิมและไม่ได้ปรับเปลี่ยนตามการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่

2.4 งานวิจัยเกี่ยวกับศิลปหัตถกรรม

จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง (2562) ศึกษาเรื่องการจัดการและพัฒนางานภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเชื่อมโยงสู่วิสาหกิจชุมชนในจังหวัดแพร่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นการทำผ้าหม้อห้อมของชาวไทยพวน และเพื่อพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าหม้อห้อมร่วมกับวิสาหกิจชุมชน เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ ใช้วิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) ผลการศึกษาพบว่ากระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น มีทั้งการถ่ายทอดทางตรงและทางอ้อม ได้แก่ การเรียนรู้จากบรรพบุรุษและสมาชิกในครอบครัว เช่น บิดา มารดา ผู้รู้หรือครูภูมิปัญญา ใช้การสอนแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ รูปแบบการถ่ายทอดภูมิปัญญาการทำผ้าหม้อห้อม ประกอบด้วย 3 รูปแบบคือ 1) การถ่ายทอดกันเองภายในครอบครัว จากครูภูมิปัญญาซึ่งเป็นพ่อหรือแม่ถ่ายทอดสู่ลูก ป้า น้าถ่ายทอดสู่หลาน และจากพี่สู่น้อง เป็นการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน 2) การถ่ายทอดภายในชุมชนมีทั้งแบบดั้งเดิมและในระบบการศึกษา 3) การถ่ายทอดภายนอกชุมชน คือบุคคลภายนอกที่สนใจเรียนรู้ภายในชุมชนเอง หรือการถ่ายทอดสู่บุคคลภายนอกชุมชนโดยการสอนของครูภูมิปัญญา โดยมีทั้งการสอนแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ แนวทางการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ควรตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ซึ่งเน้นรูปแบบที่ใช้วัตถุดิบธรรมชาติในท้องถิ่นและมีความร่วมสมัยและการผลิตไม่ซับซ้อน ได้แก่ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่จะให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนนำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อยอดตนเอง ประกอบด้วยเสื้อเครื่องแต่งกาย ของใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น กระเป๋า

Anzelika Smagina and Iveta Ludviga (2020) ศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าของการสร้างสรรค์ หัตถกรรมในด้านงานอดิเรกและธุรกิจในประเทศแลตเวียที่ปัจจุบันมีความเกี่ยวข้องกับ ภาคอุตสาหกรรม มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาคุณค่าของงานหัตถกรรมที่สร้างขึ้นโดย ผู้ประกอบการหัตถกรรม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการสำรวจ 15 กรณี โดยอิงตามกลยุทธ์การวิจัย กรณีศึกษาที่เป็นตัวแทนของผู้ประกอบการหัตถกรรมและกิจการในแลตเวีย ผลการศึกษาพบว่า งาน หัตถกรรมของผู้ประกอบการสร้างมูลค่าที่แตกต่างกัน ได้แก่ ด้านวัตถุดิบ ด้านอุดมคติ ด้านเศรษฐกิจ ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางการพัฒนาความรู้ความเข้าใจให้แก่ ผู้ประกอบการหัตถกรรม นักลงทุน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและหน่วยงานของรัฐ เพื่อสนับสนุนการพัฒนา ผู้ประกอบการและเพื่อประเมินการเติบโตและศักยภาพการกิจการหัตถกรรมที่เกิดขึ้นใหม่

Zhiying Zheng (2025) ศึกษาเรื่อง ระบบการฝึกงานแบบจีนและทรัพยากรการสอน ดิจิทัล: เส้นทาง การสืบทอดงานฝีมือแบบดั้งเดิม มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจการบูรณาการระบบการ ฝึกงานแบบจีนกับทรัพยากรการสอนดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการสืบทอดงานฝีมือแบบดั้งเดิมผ่าน อาชีวศึกษา และแก้ไขปัญหาช่องว่างด้านทักษะและการสูญเสียผู้ถ่ายทอดความรู้ ใช้การวิจัยเชิง คุณภาพประกอบด้วยการวิเคราะห์กรณีศึกษา การสัมภาษณ์เชิงลึก และวิธีการวิจัยเชิงประจักษ์ เพื่อ ตรวจสอบเส้นทาง การนำไปใช้และทิศทางการพัฒนาการสืบทอดงานฝีมือในบริบทอาชีวศึกษา สมัยใหม่ การศึกษาพบว่า ระบบการฝึกงานแบบจีนปรับปรุงความเข้าใจทฤษฎีงานฝีมือและทักษะ อาชีพของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ การจัดระบบการศึกษาที่สอดคล้อง การพัฒนาการรับรู้ตัวตนแบบ คู่ การสร้างกรอบหลักสูตร และการปรับปรุงเนื้อหาการสอนมีส่วนสำคัญต่อความสำเร็จ ทรัพยากร การสอนดิจิทัลสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบโต้ตอบที่ส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และกระตุ้นความกระตือรือร้น การวิจัยพบว่า การบูรณาการระบบการฝึกงานแบบจีนกับทรัพยากร การสอนดิจิทัลมีศักยภาพประยุกต์ใช้กว้างขวางและให้ข้อมูลเชิงลึกสำหรับปฏิรูปอาชีวศึกษาสมัยใหม่ การศึกษาเสนอให้พัฒนาต่อยอดในสาขาการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมอื่นและศึกษาการใช้ เทคโนโลยี Generative AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสืบทอดงานฝีมือแบบดั้งเดิมในยุคดิจิทัล

จะเห็นได้ว่างานวิจัยที่เกี่ยวข้องภูมิปัญญาและศิลปหัตถกรรมข้างต้น ให้ข้อเสนอแนะที่ สำคัญสำหรับการพัฒนานโยบายด้านการอนุรักษ์และส่งเสริมศิลปหัตถกรรม ประกอบด้วยความ จำเป็นในการพัฒนาระบบการศึกษาที่เชื่อมโยงกับชุมชน การสนับสนุนผู้ประกอบการหัตถกรรม การ ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และการสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนาเพื่อตอบสนอง ความต้องการของตลาดสมัยใหม่ งานวิจัยได้สะท้อนให้เห็นว่าการสืบทอดศิลปหัตถกรรมในยุคปัจจุบัน ต้องการแนวทางที่หลากหลายและยืดหยุ่น ซึ่งสามารถรักษาคูณค่าทางวัฒนธรรมไว้ขณะเดียวกันก็ ปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์หัตถกรรม

3.1 นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม

การสร้างเอกลักษณ์ความแตกต่างโดยการผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เป็นการเชื่อมโยงวิถีดั้งเดิมในการทำงานศิลปหัตถกรรมกับนวัตกรรมทางความคิด กลายเป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Culture products) เพื่อสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของไทยให้แตกต่างจากสินค้าทั่วไป เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน และยังเป็นการกระตุ้นให้ภูมิปัญญาไทยพัฒนาไปเป็นนวัตกรรมในเชิงธุรกิจ

ในสถานะการแข่งขันสูงและความรวดเร็วของเทคโนโลยีทำให้มีผลิตภัณฑ์ใหม่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก การพัฒนาหัตถกรรมโดยเฉพาะงานจักสาน ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Culture products) จำนวนมากยังไม่สามารถแข่งขันในตลาดสากลได้ ชุมชนหัตถกรรมจักสานส่วนใหญ่อยู่ในชนบทมีฐานะทางครอบครัวระดับปานกลาง มีการรวมกลุ่มจักสานเป็นอาชีพเสริมซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุและผลิตเพื่อจำหน่ายเป็นหลักทำให้ครอบครัวมีรายได้เพิ่มขึ้น ปัญหาที่พบในงานจักสาน ได้แก่ ผลิตภัณฑ์จักสานไม่ผ่านการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งเกิดจากชาวบ้านไม่มีความรู้ และเทคนิควิธีการจักสานให้มีคุณภาพ (ศศิพร ต่ายคำ, 2558) จะเห็นได้จากการรายงานของกรมพัฒนาชุมชน พบว่าในปี 2561 ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญามียอดจำหน่าย 1.9 แสนล้านบาท แต่มีผลิตภัณฑ์จำนวนกว่า 40% ที่ไม่ผ่านมาตรฐานสากล ซึ่ง สุภารักษ์ จูตระกูล (2563) เสนอแนวทางแก้ไขไว้ ดังนี้ 1) การพัฒนาความรู้ในงานจักสาน 2) การพัฒนาเทคนิควิธีการจักสานให้มีคุณภาพ และ 3) การพัฒนาเครื่องมือเครื่องใช้มาปรับปรุงการทำงานจักสานของชุมชน นอกจากนี้ ยังควรสร้าง “ความใหม่และแตกต่าง” ที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค และมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาให้ไปสู่การเป็นผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรม (Product Innovation)

ที่มาของนวัตกรรม

ในการพัฒนาหัตถกรรมจักสานให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรม ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับสถานการณ์ของนวัตกรรม ความสำคัญ และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจและนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ดังนี้

วิกฤตการณ์ทางการเงินโลกปี 2008 ได้ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อเศรษฐกิจสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะในด้านการจ้างงาน อัตราการว่างงานเพิ่มขึ้นจากต่ำกว่าร้อยละ 5 ในปี 2007 เป็นร้อยละ 10 ในปี 2009 และเป็นอัตราสูงสุดนับตั้งแต่ปี 1983 อัตราการว่างงานและการทำงานแบบไม่เต็มเวลาโดยไม่สมัครใจยังคงอยู่ในระดับสูงแม้หลังจากการฟื้นตัวทางเศรษฐกิจแล้วก็ตาม วิกฤตการณ์ดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่างกันในแต่ละภูมิภาคและอุตสาหกรรม ทำให้เกิดความไม่สอดคล้องของทักษะและ

การปรับตัวของธุรกิจในช่วงกว้าง แรงงานที่ถูกเลิกจ้างได้รับค่าจ้างที่ลดลงในระยะยาว โดยเฉลี่ยแล้วผู้ที่หางานใหม่ได้จะมีรายได้ลดลงร้อยละ 17

สถานการณ์ดังกล่าวยังส่งผลให้ประเทศผู้นำทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยี เช่น สหรัฐอเมริกา และประเทศมหาอำนาจอื่นๆ ต่างแสวงหาแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อที่จะกลับมาสร้างผลกำไรอย่างยั่งยืนและไม่เบียดเบียนสิ่งแวดล้อม สร้างงานให้ประชาชน รวมถึงมุ่งเน้นความสำคัญของนวัตกรรมและการศึกษาเพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน

Friedman T. L. & Mandelbaum (2011) ได้ระบุความท้าทาย 4 ประการที่ประเทศมหาอำนาจ เช่น สหรัฐอเมริกาต้องเผชิญ ได้แก่ 1) โลกาภิวัตน์ 2) การปฏิวัติเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) การขาดดุลงบประมาณอย่างต่อเนื่อง และ 4) รูปแบบการบริโภคพลังงาน โดยเสนอว่าการแก้ไขปัญหามุ่งอาศัยการลงทุนในการศึกษา โครงสร้างพื้นฐานและการวิจัยและพัฒนา รวมถึงการเปิดโอกาสให้กลุ่มทุนที่มีความสามารถมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ และยังได้ระบุถึงแนวโน้มการเกิดกลุ่มประเทศตามแนวทางการส่งเสริมนวัตกรรม 1) กลุ่มประเทศที่กระตุ้นและสนับสนุนจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของประชาชน และ 2) กลุ่มที่เน้นการปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด และมักจะควบคุมการพัฒนาความสามารถเชิงสร้างสรรค์และการริเริ่มแนวคิดที่แตกต่างไปจากเดิม

การจัดอันดับของ Bloomberg BusinessWeek ด้านการเปลี่ยนแปลงในภูมิทัศน์นวัตกรรมโลกในปี 2010 ระบุว่า 50 อันดับแรก ขององค์กรที่มีนวัตกรรมสูงสุด มีจำนวน 15 องค์กรเป็นประเทศในทวีปเอเชีย เพิ่มขึ้นจากจำนวน 5 องค์กรในปี 2006 (Abdulova, 2022) สะท้อนให้เห็นถึงการก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในด้านนวัตกรรมและการพัฒนาเทคโนโลยีของเอเชีย การขับเคลื่อนของประเทศในทวีปเอเชียเป็นไปก้าวหน้าอย่างก้าวกระโดด หนึ่งในผู้นำการพัฒนาเชิงนวัตกรรมได้แก่สาธารณรัฐประชาชนจีนในการปฏิรูประบบการศึกษาเพื่อบ่มเพาะนวัตกรรมและผู้ประกอบการ ที่มีเป้าหมายในการรักษาความสามารถในการแข่งขันระดับโลก และความจำเป็นในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีความสามารถด้านนวัตกรรม การประกอบการ ผ่านการบ่มเพาะสำหรับการเริ่มต้นธุรกิจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม

วิกฤตเศรษฐกิจปี 2008 ได้เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจ การเน้นนวัตกรรมและการศึกษาเพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการนวัตกรรมได้กลายเป็นยุทธศาสตร์หลักของประเทศต่างๆ ในการสร้างความสามารถในการแข่งขันระดับโลก สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์เศรษฐกิจโลกที่นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยขับเคลื่อนหลัก

นวัตกรรมกลายเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการเติบโตและแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจและการพัฒนาสังคมในโลกยุคใหม่ การเข้าใจแนวคิดและกระบวนการของนวัตกรรมจึงมีความจำเป็น

อย่างยิ่ง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษานิยามและแนวคิดพื้นฐานของนวัตกรรม แนวคิดและทักษะความสามารถที่จำเป็นสำหรับการสร้างนวัตกรรมในยุคปัจจุบันของนักศึกษา นักวิชาการและนักเศรษฐศาสตร์ที่มีอิทธิพลต่อองค์ความรู้ด้านนวัตกรรม สรุปได้ดังนี้

3.1.1 แนวคิดพื้นฐานของนวัตกรรม

นักวิชาการด้านเทคโนโลยี เศรษฐศาสตร์ และนวัตกรรม ระดับนานาชาติ ได้กล่าวถึงความหมายของ นวัตกรรมไว้ว่า คือ กระบวนการสร้างสรรค์ การนำแนวคิด เทคโนโลยี วิธีการจัดการใหม่ และเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือแนวทางใหม่ในการให้บริการ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ใหม่สำหรับองค์กรอุตสาหกรรม หรือแม้แต่ระดับโลก (UNCTAD, 2018) แนวคิดเหล่านี้มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างคุณค่าเพิ่มหรือแก้ไขปัญหาในรูปแบบที่แตกต่างจากเดิม หรือเรียกว่า การทำลายล้างเชิงสร้างสรรค์ (Creative Destruction)) ซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนหลักของการพัฒนาเศรษฐกิจ เป็นการนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่ กระบวนการผลิตใหม่ การเปิดตลาดใหม่ การค้นหาแหล่งวัตถุดิบใหม่ หรือการจัดองค์กรใหม่ในอุตสาหกรรม นวัตกรรมไม่ใช่เพียงการประดิษฐ์หรือการค้นพบแต่ต้องมีการนำไปปฏิบัติจริงและสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมหรือองค์กร และนวัตกรรมเป็นกลไกสำคัญที่ผู้ประกอบการใช้ในการสร้าง "การผสมผสานแบบใหม่" เพื่อเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจและสร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจ (Schumpeter, 1934) นวัตกรรม ยังเป็นการแปลงความคิดและการค้นพบใหม่ให้เป็นคุณค่าทางเศรษฐกิจ ไม่ใช่เพียงการประดิษฐ์ แต่เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยความมีระเบียบวินัย การทำงานอย่างเป็นระบบ และการวัดผลอย่างต่อเนื่อง (Drucker, 1985) รวมถึงการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การคิดสร้างสรรค์และมองสิ่งต่างๆ ในมุมที่แตกต่าง (IDEO U, n.d.) ในโลกยุคใหม่นวัตกรรมไม่ได้จำกัดเฉพาะเทคโนโลยีขั้นสูงเท่านั้นแต่รวมถึงนวัตกรรมทางสังคม วัฒนธรรม และองค์กร ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการศึกษาด้านศิลปะ หัตถกรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในบริบทประเทศกำลังพัฒนา (UNCTAD, 2018)

ในขณะที่ในประเทศไทย สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2550) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรม (Innovation) ว่า นวัตกรรม คือ สิ่งที่ทำขึ้นใหม่ให้แตกต่างจากเดิม อาจเป็นความคิด วิธีการ อุปกรณ์ ที่เกิดจากการพัฒนาจากความรู้ ความคิดสร้างสรรค์

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2550) ระบุว่า นวัตกรรมคือ ผลผลิตทางความคิดใหม่ กระบวนการ บริการใหม่ ที่มีความแตกต่างที่มีประโยชน์ต่อบุคคลและสังคม ซึ่งนวัตกรรมจะนำไปสู่การตลาดใหม่ เป็นผลให้องค์กรต่างๆ ให้ความสำคัญในการพัฒนาและลงทุนเชิงนวัตกรรม

C.M. Christensen. (2018) นักวิชาการด้านนวัตกรรมบริหารธุรกิจ ได้พัฒนาทฤษฎีการนวัตกรรมแบบพลิกผัน (Disruptive Innovation Theory) ที่มีอิทธิพลในสาขากลยุทธ์ธุรกิจสมัยใหม่ ได้จำแนกรูปแบบนวัตกรรมออกเป็น 2 ประเภทหลัก ซึ่งมีลักษณะที่ต่างกัน ดังนี้ 1) นวัตกรรมแบบต่อยอด (Sustaining Innovation) หมายถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ กระบวนการ หรือ

บริการที่มีอยู่เดิมให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าในกลุ่มที่มีความต้องการสูง 2) นวัตกรรมแบบพลิกผัน (Disruptive Innovation) หมายถึง การพัฒนาสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เริ่มต้นจากการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งาน มีลักษณะเข้าถึงได้ง่าย ใช้งานง่ายและมีราคาต่ำกว่า และได้รับการพัฒนาจนแทนที่สิ่งเดิม ตัวอย่างของนวัตกรรมแบบพลิกผันได้แก่จากวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่เข้ามาแทนที่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยนิยามความหมายนวัตกรรมตามเกณฑ์ของ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2553) และ UNCTAD (2018) ที่ให้นิยามของนวัตกรรมครอบคลุมถึงนวัตกรรมทางสังคม วัฒนธรรม และองค์กร สำหรับการศึกษาด้านศิลปะ หัตถกรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในบริบทประเทศกำลังพัฒนา แบ่งตามวัตถุประสงค์การนำไปใช้ ได้แก่

1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) หมายถึง นวัตกรรมในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ เช่นสินค้าเพื่อการอุปโภคบริโภค เป็นรูปแบบนวัตกรรมที่แยกแยะได้ชัดเจน เช่น ไม่เคยมีมาก่อน มีความโดดเด่นและมีความต่างไปจากเดิม เป็นนวัตกรรมรูปแบบที่พบบ่อยที่สุด

2. นวัตกรรมบริการ (Service Innovation) คือ แนวคิดการพัฒนาให้มีความใหม่เพื่อสร้างความได้เปรียบทางธุรกิจ และเน้นไปที่ผู้ได้รับการบริการเป็นหลัก

3. นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation กระบวนการของการการดำเนินงานที่มีอยู่ให้ดียิ่งขึ้น หรือ เปลี่ยนแปลงด้านต้นทุน

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเน้นการศึกษา นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) ที่เกิดจากการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะหัตถกรรมจักสาน อาจกล่าวได้ว่าเป็นการพัฒนาหัตถกรรมจักสานให้มีความแปลกใหม่ ไม่เคยมีมาก่อน ต่างไปจากเดิม มีความโดดเด่นทั้งคุณค่าและรูปลักษณ์ ส่งเสริมการสร้างรายได้ พัฒนาสู่ธุรกิจศิลปหัตถกรรมจักสาน ซึ่งมีความสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมของทนายช่างศิลปหัตถกรรมตามแนวทางของสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) หรือ SACIT และยังเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผู้สร้างสรรค์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ปรากฏในฐานข้อมูลออนไลน์ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (2562d) หรือ CEA ผู้วิจัยจึงได้ศึกษานิยามความหมายขององค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวคิดการส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ในปัจจุบันศิลปินและนักออกแบบได้นำภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมไทยดั้งเดิมมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์เครื่องใช้สอยในชีวิตประจำวันได้อย่างหลากหลายนับเป็นการสร้างเอกลักษณ์ในงานออกแบบและส่งเสริมเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของไทย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตัวอย่างผลงานศิลปหัตถกรรมไทย

ผู้ สร้างสรรค์	ชื่อหรือคำอธิบายผลงาน	ภาพผลงาน	หัตถกรรมที่ นำมา ประยุกต์ใช้
กรกต อารมย์ดี	โคมไฟไม้ไผ่ทรงสับปะรดแขวน เพดานที่ได้แรงบันดาลใจจาก รูปทรงของสับปะรดผสมผสาน กับเทคนิคการออกแบบงาน ประติมากรรม เพื่อให้เกิดความ งามในแบบร่วมสมัย	 ภาพที่ 6 โคมไม้ไผ่ ที่มา : https://demarkaward.net/th/demark_winner/detail/18153	การผูกอวน และ การ ออกแบบงาน ประติมากรรม
วิศรุต และ มนัสนันท์ ทวีวร สุวรรณ	เคาท์ท ชุดภาพวาดจากงาน สานเตยปาหนัน	 ภาพที่ 7 ภาพงานสานเตย ปาหนัน ที่มา : https://demarkaward.net/th/demark_winner/detail/18274	การจักสาน เตยปาหนัน

ผู้ สร้างสรรค์	ชื่อหรือคำอธิบายผลงาน	ภาพผลงาน	หัตถกรรมที่ นำมา ประยุกต์ใช้
LINCHAW A	จักสานลีนชวา และของใช้ไลฟ์ สไตล์ปรับเปลี่ยนรูปทรงให้มี ความร่วมสมัย คงทน และใช้ ประโยชน์ได้จริง ใน ชีวิตประจำวัน	 ภาพที่ 8 จักสานผักตบชวา ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติ สิริกิติ์	การจักสาน ผักตบชวา
วิศรุต ทวีวร สุวรรณ	ชาเทल्लीลำโพงทำมือออกแบบ จากการสร้างสรรค์หัตถกรรม หลายวิธี เช่น จักสานเตย ปาหนัน งานมือกลึงไม้ งานดัด เชื่อมโลหะ งานเย็บเครื่องหนัง	 ภาพที่ 9 ลำโพง ที่มา : https://demarkaward.net/th/demark_winner/detail/13065	การจักสาน เตยปาหนัน

ผู้ สร้างสรรค์	ชื่อหรือคำอธิบายผลงาน	ภาพผลงาน	หัตถกรรมที่ นำมา ประยุกต์ใช้
ศุภชัย แก้ว ทนต์	ถาดก้านจากลวดลายกันหอย ต่อยอดจากเทคนิคการสาน ก้านจากทางภาคใต้	 ภาพที่ 10 ถาดก้านจาก ที่มา : https://demarkaward.net/th/demark_winner/detail/10830	การสานก้าน ของภาคใต้

นวัตกรรม (Art Innovation) หมายถึง วัฒนธรรม วิถีชีวิต ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และการออกแบบที่หลอมรวมกันจนเกิดเป็นมูลค่าและคุณค่าใหม่ ตัวอย่างการนำแนวคิด นวัตกรรมไปใช้กับธุรกิจมีปรากฏให้เห็นในหัตถกรรมหลากหลายสาขา เป็นแนวคิดการทดลองเทคนิคใหม่และผสมผสานแนวคิดเรื่องวิถีชีวิตและธรรมชาติตั้งแต่ขั้นตอนการผลิตวัตถุดิบและผสมผสานแนวคิดการออกแบบและความเข้าใจในตลาดบริโภคร่วมสมัย (สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน), มปป.) ซึ่งบทบาทของผู้พัฒนานวัตกรรมนี้มีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของความเป็นนวัตกรรม

CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม

Partnership for 21st Century Learning (P21) ได้พัฒนากรอบแนวคิดที่ครอบคลุมเกี่ยวกับทักษะที่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมีเพื่อการทำงานและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง กรอบแนวคิดนี้เน้นการผสมผสานระหว่างเนื้อหาวิชาการหลักกับทักษะและความสามารถที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานในยุคปัจจุบัน (Partnership for 21st Century Learning, 2015) ทักษะหลักที่ P21 เรียกว่า "4Cs" ประกอบด้วย ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) และการทำงานร่วมกัน (Collaboration) ทักษะเหล่านี้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา การปรับตัว และการสร้างนวัตกรรม

ทักษะที่จำเป็นดังกล่าว ได้แก่ การคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหา การร่วมมือกับเครือข่ายต่างๆ และการนำด้วยการตั้งใจ การปรับตัวและความคล่องแคล่วว่องไว การคิดริเริ่มและการเป็นผู้ประกอบการ การเข้าถึงข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล การสื่อสารทั้งการพูดและการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ และการใฝ่รู้และมีจินตนาการ ทักษะเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของโลก การทำงานและการศึกษาในยุคดิจิทัล ที่ต้องการบุคลากรที่มีความยืดหยุ่น สามารถเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และมีความสามารถในการสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

David Kelley ผู้ก่อตั้งบริษัท IDEO และโรงเรียน d.school ที่มหาวิทยาลัย Stanford ได้พัฒนาแนวทางการออกแบบที่ยึดคนเป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Design) ซึ่งเป็นกระบวนการที่นำความต้องการของมนุษย์มาเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างนวัตกรรมซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในวิธีการสร้างผลิตภัณฑ์และบริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานอย่างแท้จริง IDEO จึงได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในองค์กรที่มีนวัตกรรมสูงสุดของโลก โดยใช้แนวทางการออกแบบที่ยึดคนเป็นศูนย์กลางช่วยหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนสร้างนวัตกรรมและการเจริญเติบโต (IDEO, 2024)

Tim Brown จาก IDEO ได้อธิบายคุณสมบัติ 5 ประการของนักคิดเชิงออกแบบ ได้แก่ 1) การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) ซึ่งเป็นความสามารถในการมองโลกจากมุมมองที่หลากหลายและมีทัศนคติเข้าใจผู้อื่น 2) การมีความคิดเชิงบูรณาการ (Integrative Thinking) คือความสามารถในการมองเห็นทุกมิติของปัญหาและหาวิธีแก้ไขที่เป็นไปได้ 3) การมองโลกในแง่ดี (Optimism) 4) การมีปฏิบัตินิยม (Experimentalism) คือกระบวนการลองผิดลองถูกและการพยายามศึกษาปัญหาและหาทางแก้ไขด้วยวิธีใหม่อย่างสร้างสรรค์ และ 5) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) เพื่อให้เกิดการบูรณาการของความรู้ต่างวิชาหลากหลายสาขาเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ๆ

งานวิจัยนี้ยังแสดงให้เห็นว่าการคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยพันธุกรรมและทักษะที่เรียนรู้ได้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ามนุษย์สามารถพัฒนาความสามารถในการสร้างนวัตกรรมได้ผ่านการฝึกฝนทักษะ

Dyer et al., (2011) ระบุว่า นวัตกรรม คือผู้ที่มีความสามารถในการตั้งคำถามเพื่อค้นหาปัญหา ริเริ่มสร้างสรรค์ ช่างสังเกต มีความรู้จากประสบการณ์ของตนเองและจากสิ่งแวดล้อม และมีความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้เพื่อสร้างสรรค์กระบวนการแก้ปัญหา และเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้ดีขึ้น ซึ่งนวัตกรรมมีทักษะเชี่ยวชาญ 5 ประการ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยนวัตกรรมจะใช้ทักษะ 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1) กลุ่มทักษะเชิงพฤติกรรม และ 2) กลุ่มทักษะเชิงความคิด ในกระบวนการสร้างไอเดียใหม่ เป็นกระบวนการดังภาพที่ 11



ภาพที่ 11 โมเดลตีเอ็นเอในการเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Dyer, 2011a)

กลุ่มทักษะเชิงพฤติกรรม ประกอบด้วย 1) การตั้งคำถามเปิดโอกาสให้นวัตกรรมก้าวออกจากสภาพการณ์ปัจจุบัน และพิจารณาความเสี่ยงและ ความเป็นไปได้ใหม่ๆ โดยจะจับรายละเอียด พฤติกรรมเล็กน้อย ในกิจกรรม ของผู้ใช้งาน ด้วย 2) การสังเกตซึ่งจะช่วยนำไปสู่วิธีใหม่ในการทำสิ่งต่างๆ เปิดประสบการณ์ใหม่และสำรวจ อย่างละเอียดผ่าน 3) การทดลอง ที่จะกระตุ้นให้เกิดไอเดียใหม่ และ 4) การสร้างเครือข่าย กับ กลุ่มคนที่มีพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกันเพื่อรับมุมมองและองค์ความรู้ที่ต่างไปโดยสิ้นเชิง

1. ทักษะการตั้งคำถาม (Questioning) นวัตกรรมมีแนวโน้มที่จะตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ต่อสถานะปัจจุบัน ได้แก่ "เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น" และ "เหตุใดจึงไม่เป็นเช่นนั้น" ซึ่งช่วยกระตุ้นให้เกิดกระบวนการค้นคว้าและความคิดสร้างสรรค์ ทักษะนี้มีความสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ศิลปหัตถกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน

การพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม ได้แก่ กระบวนการจัดการเรียนรู้ได้โดยการส่งเสริมผู้เรียนดังนี้ 1) การตั้งคำถามที่ท้าทายสถานะเดิมให้เกิดมุมมองใหม่และความคิดสร้างสรรค์ เช่น คำถาม "ทำไม" และ "ทำไมไม่" การตั้งคำถามที่มีลักษณะกระตุ้นความคิด เช่น "อะไรคือ...?" "อะไรคือสาเหตุของ...?" "ทำไมถึง...?" และ "อะไรจะเกิดขึ้นถ้า...?". 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดแทรกการแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และอภิปรายร่วมกันทั้งกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น โดยอาจประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้การตั้งคำถามเป็นเครื่องมือในการสืบค้น สังเกต และทดลอง เพื่อเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลจากประเด็นปัญหาต่างๆ 3) ให้ผู้เรียนตั้งคำถามอย่างสม่ำเสมอในสถานการณ์ที่หลากหลายจะช่วยพัฒนาทักษะการตั้งคำถามให้กลายเป็นกระบวนการคิดที่เป็นธรรมชาติและเป็นนิสัย

2.ทักษะการสังเกต (Observing) นวัตกรรมมีแนวโน้มที่จะสังเกตปรากฏการณ์รอบตัวอย่างละเอียดเพื่อค้นหาแนวคิดเชิงนวัตกรรมที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มทางการตลาด ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนารูปแบบและประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม

การพัฒนาทักษะการสังเกต ได้แก่ กิจกรรมการฝึกฝนความละเอียดอ่อนในการรับรู้ โดยเฉพาะเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่นๆ เพื่อค้นพบโอกาสและแนวคิดนวัตกรรมที่ยังไม่ได้รับการตอบสนอง โดยผสมผสานกับการตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ เช่น "เหตุใดบุคคลจึงแสดงพฤติกรรมเช่นนั้น?" หรือ "อะไรเป็นแรงจูงใจเบื้องหลังรูปแบบพฤติกรรมนี้?" เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อเหตุผลของพฤติกรรมต่างๆ แนวทางการสังเกตพฤติกรรมมนุษย์อย่างเป็นระบบ ปรับเป้าหมายไปที่การค้นหาโอกาสทางนวัตกรรม การรับรู้ปรากฏการณ์ทั่วไปในสภาพแวดล้อมรอบตัวแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์แนวคิดและนวัตกรรมที่แปลกใหม่ (Dyer, 2011b)

3.ทักษะการทดลอง (Experimenting) นวัตกรรมมีแนวโน้มที่จะดำเนินการทดลองแนวคิดเชิงนวัตกรรมผ่านกระบวนการสร้างต้นแบบและการทดสอบ ทักษะนี้เอื้อให้เกิดการเรียนรู้จากความล้มเหลวและการปรับปรุงแนวคิดอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาเทคนิคและนวัตกรรมวัสดุสำหรับงานศิลปหัตถกรรม

การพัฒนาทักษะการทดลอง (Experimenting) ได้แก่ การปฏิบัติ กระบวนการลองผิดลองถูกที่เกิดการเรียนรู้จากความไม่สมบูรณ์และข้อผิดพลาด เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ต่อเนื่องควบคู่ไปกับการฝึกฝนการสร้างต้นแบบและการทดสอบแนวความคิดใหม่เพื่อทดสอบประสิทธิภาพและความเป็นไปได้ในสถานการณ์จริง การมีประสบการณ์ผ่านการทำงานในสภาพแวดล้อมที่แตกต่าง การทดลองในชีวิตประจำวัน การทดลองใช้ผลิตภัณฑ์ใหม่ การปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานแบบเดิม การปลูกฝังนิสัยการทดลองให้เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต

4. ทักษะการสร้างเครือข่าย (Networking) นวัตกรรมมีแนวโน้มที่จะสร้างความสัมพันธ์เชิงเครือข่ายกับบุคคลที่มีมุมมองที่หลากหลาย ทักษะนี้ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิดและมุมมองที่เป็นนวัตกรรมซึ่งมีความสำคัญในการสร้างความร่วมมือและการต่อยอดองค์ความรู้ด้านศิลปหัตถกรรม

การพัฒนาทักษะการสร้างเครือข่าย (Networking) ได้แก่ การแลกเปลี่ยนความรู้และมุมมองที่แตกต่าง เปิดโอกาสให้มีปฏิสัมพันธ์และอภิปรายแนวคิดกับผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขา ควบคู่กับการพัฒนาเครือข่ายส่วนบุคคลที่เอื้อต่อการค้นหาแนวคิดนวัตกรรมผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลที่มีภูมิหลัง ความเชี่ยวชาญ และมุมมองที่แตกต่างจากตนเอง ช่วยเปิดโลกทัศน์และส่งเสริมการคิดนอกกรอบ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการสร้างนวัตกรรม การเข้าร่วมโครงการเครือข่ายนวัตกรรมที่จัดตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการที่เชื่อมโยงผู้ประกอบการ ผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษาเพื่อการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และสร้างความร่วมมือ การทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ระดมความคิด แลกเปลี่ยนแนวคิดสร้างสรรค์ช่วยขยายเครือข่าย และพัฒนาทักษะการสื่อสารแนวคิดนวัตกรรม ทั้งนี้การจัดกระบวนการเรียนรู้ควรประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ อาทิ การดำเนินโครงการ การระดมความคิด และการศึกษาดูงานในสถานประกอบการจริง เป็นต้น

กลุ่มทักษะเชิงความคิด ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งนวัตกรรมใช้ทักษะที่

5) การเชื่อมโยงในการบ่มเพาะความรู้ความเข้าใจที่เกิดจากการใช้กลุ่มทักษะเชิงพฤติกรรมทั้ง 4 ร่วมกันจนเกิดไอเดียใหม่

5. ทักษะการเชื่อมโยง (Associating) เป็นการสังเคราะห์ และทำความเข้าใจกับข้อมูลที่ได้รับเข้ามา เชื่อมโยงกับปัญหา ความคิดเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดไอเดียใหม่

ผู้วิจัยจึงนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปเป็นแนวทางการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ทักษะนวัตกรของ Dyer et al., (2011) และแนวทางการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับ ศิลปหัตถกรรม

ทักษะ	คำอธิบาย	แนวทางการพัฒนาทักษะ	การเชื่อมโยงกับบริบทของงานศิลปหัตถกรรม
ทักษะการตั้งคำถาม (Questioning)	การตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ต่อสถานะปัจจุบัน กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และท้าทายแนวคิดเดิม	ส่งเสริมการตั้งคำถาม เช่น คำถาม ทำไม..อะไรจะเกิดขึ้นถ้า.. และการอภิปรายร่วมกัน	กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามกับกระบวนการผลิตและคุณค่าดั้งเดิม เช่น “จะทำให้สินค้าหัตถกรรมตอบโจทย์คนรุ่นใหม่ได้อย่างไร?” หรือ “ทำไมงานจักสานจึงขายได้น้อย?” <u>ตัวอย่าง</u> พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่จากคำถามเรื่องการใช้งานจริง
ทักษะการสังเกต (Observing)	การสังเกตปรากฏการณ์รอบตัวอย่างละเอียด เพื่อเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภคและหาแนวคิดนวัตกรรม	ฝึกสังเกตพฤติกรรมผู้คนและสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นระบบ ควบคู่กับการตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์	ฝึกสังเกตผู้ใช้งานสภาพแวดล้อมของผู้ผลิตและแนวโน้มตลาด เพื่อให้เข้าใจว่าควรปรับเปลี่ยนอย่างไรจึงจะยังคงคุณค่าดั้งเดิมแต่ยังตอบสนองความต้องการปัจจุบัน <u>ตัวอย่าง</u> สังเกตพฤติกรรมผู้บริโภคใน

ทักษะ	คำอธิบาย	แนวทางการพัฒนา ทักษะ	การเชื่อมโยงกับ บริบท ของงาน ศิลปหัตถกรรม
			งานแสดงสินค้า หัตถกรรม สํารวจใน ออนไลน์
ทักษะการทดลอง (Experimenting)	การทดลองผ่านการ สร้างต้นแบบและ ทดสอบ เพื่อเรียนรู้ จากความล้มเหลวและ พัฒนาอย่างต่อเนื่อง	สนับสนุนการทดลอง การปฏิบัติจริง การ สร้างต้นแบบ และ การปรับปรุงจาก ข้อผิดพลาด	สนับสนุนการลองวัสดุ เทคนิค หรือรูปแบบ ใหม่ ๆ ในการทำ หัตถกรรม เช่น การ ย้อมสีธรรมชาติ การ ผสมวัสดุ หรือเทคนิค 3D Printing <u>ตัวอย่าง</u> ทดลอง ออกแบบลายจักสาน หรือโครงสร้างตะกร้า เพื่อให้มีฟังก์ชันใหม่
ทักษะการสร้าง เครือข่าย (Networking)	การสร้างความสัมพันธ์ กับผู้อื่นในหลากหลาย มุมมองเพื่อ แลกเปลี่ยนแนวคิด และต่อยอดนวัตกรรม	จัดกิจกรรม แลกเปลี่ยนความคิด กับผู้เชี่ยวชาญและ บุคคลหลากหลาย ทำงานในบริบทที่ หลากหลาย	ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนกับช่างฝีมือ นัก ออกแบบ หรือนักการ ตลาด เพื่อพัฒนาต่อ ยอดศิลปหัตถกรรมให้ เข้าถึงตลาดและ ร่วมมือข้ามศาสตร์ <u>ตัวอย่าง</u> จัดเวิร์กช็อป หรือเข้าร่วมโครงการ กับนักออกแบบหรือ ผู้ประกอบการ

ทักษะ	คำอธิบาย	แนวทางการพัฒนา ทักษะ	การเชื่อมโยงกับ บริบท ของงาน ศิลปหัตถกรรม
ทักษะการ เชื่อมโยง (Associating)	การบูรณาการแนวคิด ที่แตกต่างเพื่อ แก้ปัญหาหรือสร้าง นวัตกรรมใหม่ ช่วย เชื่อมโยงข้อมูลจาก หลากหลายศาสตร์	ใช้ Mind Mapping เพื่อเชื่อมโยงแนวคิด กระตุ้นการคิด วิเคราะห์และ สังเคราะห์	การบูรณาการความรู้ จากศาสตร์อื่น เช่น เทคโนโลยี, วัฒนธรรม ร่วมสมัย, หรือแนวคิด การออกแบบ มา ผสมผสานกับภูมิ ปัญญาท้องถิ่น เพื่อ พัฒนางานจักสานหรือ ศิลปหัตถกรรมให้ น่าสนใจและร่วมสมัย มากขึ้น <u>ตัวอย่าง</u> การใช้วัสดุ ใหม่ร่วมกับเทคนิค ดั้งเดิม

3.2 แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

3.2.1 การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) (Brown, 2009)

เป็นกระบวนการคิดเชิงความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดเป้าหมาย พัฒนาขึ้นโดย Tim Brown ผู้ที่เป็น CEO ของ IDEO องค์กรที่เสนอแนวคิด Design Thinking ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างโดยเฉพาะในภาคธุรกิจและนวัตกรรม เนื่องจากมุ่งเน้นทำความเข้าใจผู้ใช้ มีจุดเด่นในการแก้ปัญหาที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ซึ่งช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสถานการณ์ปัจจุบันไปสู่สถานะที่ดีกว่า อาทิ รูปแบบของผลิตภัณฑ์ บริการ กระบวนการใหม่ การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีคิดที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมโดยใช้กระบวนการที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง กล่าวคือ เริ่มต้นจากความเข้าใจความต้องการของผู้คนอย่างลึกซึ้ง แล้วจึงพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาที่สนองความต้องการเหล่านั้น โดยคำนึงถึงปัจจัยสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) ความปรารถนาของผู้คน (desirability) 2) ความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยี (feasibility) และ 3) ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ (viability) การคิดเชิงออกแบบ

ได้รับการพัฒนาจากนักวิชาการและสถาบันการศึกษาต่างๆเนื่องจากมีศักยภาพเชิงกลยุทธ์ในการแก้ไขความท้าทายร่วมสมัย การคิดเชิงออกแบบจึงเป็นกระบวนการที่สมารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในวงกว้าง ทั้งในบริบทของการศึกษา ธุรกิจ สังคม เป็นต้น

กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลักที่เรียกว่าโมเดล EDIPT และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งาน ได้ดังนี้

1. การเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (Empathize) ขั้นตอนแรกที่มีมุ่งเน้นการทำความเข้าใจผู้ใช้และปัญหาของพวกเขาอย่างลึกซึ้ง โดยการสังเกต สัมภาษณ์ และมีส่วนร่วมกับผู้ใช้ ผ่านการสร้างแผนที่ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy map) เพื่อเข้าใจความคิด ความรู้สึก การกระทำ และความต้องการของผู้ใช้ การเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก และมุมมองของผู้ใช้เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการพัฒนาการแก้ปัญหาที่มีศักยภาพ จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสำรวจวิถีชีวิตของผู้ใช้ เป้าหมายทางอารมณ์ ความต้องการสินค้าในยุคใหม่

2. การกำหนดปัญหา (Define) การสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนแรกเพื่อกำหนดปัญหาที่แท้จริง ผลลัพธ์คือการสร้างตัวตนของผู้ใช้ (User Persona) มุมมอง (Point of view) และปัญหาและความต้องการของผู้ใช้งาน (Pain Points) เพื่อให้เข้าใจความต้องการและความท้าทายของผู้ใช้อย่างชัดเจน การกำหนดปัญหาอย่างถูกต้องจะนำไปสู่การหาทางแก้ไขที่ตรงจุด นำมากำหนดปัญหาของการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม เช่น ทำอย่างไรให้จักสานดั้งเดิมเข้ากับบ้านโมเดิร์นได้

3. การระดมความคิด (Ideate) ขั้นการระดมความคิดและเสนอแนวทางที่หลากหลายในการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ในขั้นตอนก่อนหน้านี้ โดยใช้คำถาม จะเป็นอย่างไรถ้า... (how-might-we questions) และเทคนิคการจัดลำดับความสำคัญของแนวคิด รวมถึงการสร้างผังการใช้งาน ในขั้นตอนนี้ต้องเปิดกว้างต่อแนวคิดทุกรูปแบบโดยไม่ตัดสินหรือวิพากษ์วิจารณ์ในเบื้องต้น รวมถึงการ ระดมความคิด เช่น หัตถกรรมรูปแบบใหม่ วัสดุรีไซเคิล สีสนร่วมสมัย

4. การสร้างต้นแบบ (Prototype) ขั้นตอนที่เกี่ยวกับการนำแนวคิดที่ได้เลือกมาสร้างเป็นต้นแบบที่จับต้องได้ เพื่อทดสอบความเป็นไปได้และประสิทธิภาพของโซลูชัน การสร้างต้นแบบช่วยให้สามารถแสดงแนวคิดในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม สำนวจความเป็นไปได้ และเตรียมความพร้อมสำหรับการทดสอบกับผู้ใช้ ทดลองออกแบบและสร้างต้นแบบหัตถกรรมเพื่อตรวจสอบแนวคิด อาทิ การทดลองวัสดุ

5. การทดสอบ (Test) ขั้นตอนการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้จริงเพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะและปรับปรุง สะท้อนถึงลักษณะการทำงานแบบวนซ้ำของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ นำไปให้กลุ่มเป้าหมายทดลองใช้ และนำความเห็นไปปรับปรุงผลงานหัตถกรรม ซึ่งการทดสอบนี้อาจนำไปสู่การปรับปรุงต้นแบบหรือรวมถึงการกำหนดปัญหาใหม่

กระบวนการคิดเชิงออกแบบทั้ง 5 ขั้นตอน สามารถวนซ้ำและย้อนกลับไประหว่างขั้นตอนต่างๆ ได้ตามความเหมาะสมซึ่งช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถปรับปรุงแนวคิดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด โดยกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ สามารถนำมาใช้ในการสร้าง นวัตกรรมศิลปหัตถกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพเนื่องจากเป็นกระบวนการคิดที่มุ่งเน้น การทำความเข้าใจผู้ใช้ (Empathy) การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีคุณค่า ผ่านกระบวนการซ้ำ (Iterative Process) ซึ่งสอดคล้องกับบริบทของงานศิลปหัตถกรรมที่กำลังปรับตัวสู่ความร่วมมือและตลาดใหม่ ๆ

3.2.2 SCAMPER Model (Institute for Manufacturing, 2016)

SCAMPER Model เป็นเทคนิคการคิดสร้างสรรค์พัฒนาขึ้นโดย Alex Osborn ในปี 1953 และได้รับการต่อยอดโดย Bob Eberle ในปี 1971 โดยการนำลักษณะแรกของแต่ละประเภทคำถามมาสร้างเป็นชื่อย่อที่จดจำง่ายการปรับปรุงนี้ทำให้เทคนิคมีความเป็นระบบมากขึ้นและสามารถนำไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการทำงานที่หลากหลาย SCAMPER Model เป็นเทคนิคการคิดเชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยในการพัฒนาความคิดใหม่ๆ สำหรับผลิตภัณฑ์ บริการ และการแก้ปัญหาต่างๆ โดยใช้ชุดคำถามที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นการคิดนอกกรอบและความท้าทายสถานะปัจจุบัน

โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรม ตรวจสอบและวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรม จะช่วยให้เกิดนวัตกรรมจากภูมิปัญญา ประกอบไปด้วย 7 วิธีการดังนี้

S- Substitute การหาสิ่งทดแทนส่วนประกอบ วัสดุ หรือกระบวนการมาแทนที่สิ่งเดิมที่มีอยู่ การหาสิ่งใหม่มาทดแทนหรือแทนที่สิ่งที่มีอยู่แล้ว เช่น การทดแทนวัสดุ กระบวนการผลิต เทคโนโลยี แนวคิดที่ใช้ในผลิตภัณฑ์หรือบริการ คำถามที่ใช้ในการกระตุ้นความคิดสำหรับการทดแทนมีหลากหลาย เช่น "สามารถใช้อะไรหรือวัตถุใดมาทดแทนได้บ้าง" "มีวัสดุหรือทรัพยากรอะไรบ้างที่สามารถนำมาทดแทนเพื่อปรับปรุงผลิตภัณฑ์" และ "สามารถใช้ผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการอื่นใดได้บ้าง" ช่วยให้ผู้ใช้เทคนิคสามารถมองเห็นทางเลือกใหม่ๆ ที่อาจไม่เคยคิดถึงมาก่อน

C- Combine การรวมแนวคิดหรือผลิตภัณฑ์ ที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกันเพื่อสร้างสิ่งใหม่ นำสิ่งต่างๆ มาผสมผสานกันจนเกิดสิ่งใหม่ที่มีคุณค่าเพิ่มขึ้น การรวมฟังก์ชัน การรวมผลิตภัณฑ์ หรือการรวมกระบวนการที่แตกต่างกันเข้าด้วยกัน ต้องการการคิดเชิงระบบและการมองเห็นความเป็นไปได้ในการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน คำถามที่สำคัญในการกระตุ้นความคิดสำหรับการผสมผสาน เช่น "สิ่งใดบ้างที่สามารถนำมารวมกันเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่" "การรวมกันของแนวคิดใดจะสร้างคุณค่าเพิ่ม" และ "ฟังก์ชันใดบ้างที่สามารถผสมผสานเข้าด้วยกันได้" ที่ต้องอาศัยการเข้าใจลึกซึ้งถึงความต้องการของผู้ใช้และการมองเห็นโอกาสในการสร้างสิ่งใหม่

A - Adapt การปรับเปลี่ยนเป็นการเอาแนวคิดหรือสิ่งใหม่ๆ มาปรับใช้ให้เข้ากับสิ่งเดิม หรือการปรับผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการส่วนใดให้สามารถใช้งานได้ดีขึ้น เน้นการเรียนรู้จากสิ่งที่มีอยู่แล้วและนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ต้องการการเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงสภาพแวดล้อมและความต้องการที่เปลี่ยนไป คำถามสำคัญสำหรับการปรับเปลี่ยน เช่น "แนวคิดใดจากสาขาอื่นที่สามารถนำมาปรับใช้ได้" "ผลิตภัณฑ์หรือบริการนี้สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองความต้องการใหม่ได้อย่างไร" และ "การปรับเปลี่ยนใดจะทำให้เกิดความได้เปรียบในการแข่งขัน" การปรับเปลี่ยนที่เกิดจากการสังเกตและการเรียนรู้จากแนวทางปฏิบัติที่ดีในสาขาอื่นๆ

M - Modify/Magnify/Minify การดัดแปลง ขยาย ลด ปรับเปลี่ยนคุณสมบัติของสิ่งที่มีอยู่ เป็นการเปลี่ยนแปลงคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการเพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานมากขึ้น การขยายเป็นการเพิ่มขนาด ความสามารถ หรือฟังก์ชันให้มากขึ้น การลดเป็นการตัดหรือลดส่วนที่ไม่จำเป็นออกเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

P - Put to Another Use การประยุกต์ใช้สิ่งที่มีอยู่ในบริบทใหม่ การคิดหาวิธีนำความรู้ กระบวนการ หรือผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ไปใช้งานอื่นๆ ที่แตกต่างจากเดิม เน้นการมองหาโอกาสในการสร้างมูลค่าเพิ่มจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว โดยต้องการการคิดเชิงสร้างสรรค์และการมองเห็นความเป็นไปได้ในมุมมองที่แตกต่าง คำถามที่ใช้ในการประยุกต์ใช้ เช่น "ผลิตภัณฑ์หรือบริการนี้สามารถนำไปใช้ในงานอื่นใดได้บ้าง" "กระบวนการหรือเทคโนโลยีนี้สามารถนำไปแก้ปัญหาในสาขาอื่นได้หรือไม่" และ "ทักษะหรือความรู้นี้สามารถนำไปสร้างคุณค่าในบริบทใหม่ได้อย่างไร" การประยุกต์ใช้ที่ดีเกิดจากการเข้าใจลึกซึ้งถึงหลักการพื้นฐานและการมองเห็นความต้องการในตลาดใหม่

E - Eliminate การตัดทิ้ง กำจัดส่วนที่ไม่จำเป็นออก หรือกำจัดองค์ประกอบบางอย่างซึ่งเป็นการลดขนาด การกำจัด หรือตัดบางสิ่งบางอย่างออกเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่ดีกว่าเดิม อาศัยหลักการการลดหรือตัดออกสามารถสร้างมูลค่าได้มากกว่าการเพิ่มเติม อาศัยการวิเคราะห์อย่างรอบคอบเพื่อระบุส่วนที่ไม่จำเป็นหรือส่วนที่สร้างความซับซ้อนโดยไม่จำเป็น คำถามใช้ในการตัดทิ้ง เช่น "จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเราตัดบางส่วนออก" "มีวิธีอื่นที่จะทำให้เราสัมฤทธิ์ผลได้โดยไม่ใช้วิธีการที่เราเคยทำหรือไม่" และ "ส่วนใดของผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการที่สามารถลดหรือตัดออกได้โดยไม่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพ" การตัดทิ้งลดความซับซ้อน ลดต้นทุน และเพิ่มความสะดวกในการใช้งาน

R - Reverse/Rearrange การนำขั้นตอน กระบวนการ และวิธีการของสิ่งที่มีอยู่มาจัดระบบ สลับที่ หรือทำด้วยวิธีการย้อนกลับ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ทำทาสสมมติฐานและการทำงานที่เคยชินจากการคิดนอกกรอบและการทดลองแนวทางใหม่คำถามสร้างการจัดเรียงใหม่และการย้อนกลับ เช่น "จะเกิดอะไรถ้าเรากลับทิศทางการทำงานหรือลำดับการทำงานใหม่" "เราจะทำให้เกิดผลในทางตรงกันข้ามได้อย่างไร" และ "การเปลี่ยนแปลงลำดับหรือโครงสร้างจะสร้างคุณค่าใหม่ได้"

หรือไม่" การจัดเรียงใหม่และการย้อนกลับนำไปสู่นวัตกรรมที่ก้าวล้ำและการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในอุตสาหกรรม

เทคนิค SCAMPER Model ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ผ่านการตั้งคำถามเพื่อพัฒนาแนวคิด ผลิตภัณฑ์ หรือบริการใหม่ๆ เป็นการคิดแบบแตกกระจาย (Divergent thinking) ที่มักใช้ในช่วงเริ่มต้นของการสร้างแนวคิด (Ideation) และมักถูกนำมาใช้เป็นวิธีการระดมความคิด (brainstorming) ในการพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการ แนวคิด และผลิตภัณฑ์โดยการตั้งคำถามตามแนวทางของ SCAMPER Model ช่วยเปลี่ยนแปลงสถานการณ์และค้นพบโอกาสใหม่ ๆ ได้ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ความสอดคล้องของ Design Thinking และ SCAMPER Model

หัวข้อการวิเคราะห์	Design Thinking	SCAMPER Model
จุดเด่น	- เน้นแก้ปัญหาให้ผู้ใช้งานมนุษย์เป็นศูนย์กลาง - กระบวนการสามารถวนซ้ำและย้อนกลับได้ - คำนึงถึงปัจจัยสำคัญ 3 ประการ (ความต้องการใช้งาน เทคโนโลยี ธุรกิจ)	- โครงสร้างเข้าใจง่าย ยืดหยุ่นและเป็นระบบ - ไม่ต้องการการฝึกอบรมที่ซับซ้อน - ใช้คำถามเป็นเครื่องมือหลักที่เข้าถึงง่าย
เป้าหมาย	- สร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่าแก้ปัญหาโดยมีผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง - สร้างผลิตภัณฑ์ บริการ และกระบวนการใหม่เพื่อสถานะที่ดีกว่า	- กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรม - สร้างแนวคิดใหม่ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ - สร้างทางเลือกที่หลากหลาย - ค้นพบโซลูชันที่เหมาะสมที่สุดผ่านการตั้งคำถาม
ความท้าทายในการนำไปใช้	- ต้องการทักษะเฉพาะ เวลาและทรัพยากรมากในการทำความเข้าใจผู้ใช้	- ผู้ใช้อาจมองเป็นเพียงเครื่องมือตั้งคำถามธรรมดา - ต้องการการฝึกฝนในการตั้งคำถามที่เหมาะสม

	- กระบวนการวนซ้ำอาจใช้เวลานานกว่าที่คาดการณ์ - ต้องการความเชี่ยวชาญในการตีความข้อมูลเชิงคุณภาพ	- ต้องการการคิดวิเคราะห์เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่เรียบง่าย
ประโยชน์ต่อผู้เรียน	- พัฒนาทักษะการทำความเข้าใจผู้อื่น - เรียนรู้การคิดเชิงระบบและแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ - ฝึกการวิจัย การสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ - พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม	- พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ - ฝึกการตั้งคำถามที่หลากหลาย - เรียนรู้การมองปัญหาจากมุมมองที่แตกต่าง - สร้างความมั่นใจในการคิดนอกกรอบ - พัฒนาการสำรวจทางเลือกที่หลากหลาย
การประยุกต์ใช้ด้านศิลปหัตถกรรม	- สำรวจวิถีชีวิตผู้ใช้เพื่อเข้าใจความต้องการอย่างลึกซึ้ง - กำหนดปัญหาการผสมผสานจักสานดั้งเดิมกับความร่วมสมัย - ระดมความคิดหาหัตถกรรมรูปแบบใหม่ - ทดลองวัสดุรีไซเคิลและร่วมสมัย - ทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย	- ทดแทนวัสดุดั้งเดิมด้วยวัสดุใหม่ - ผสมผสานเทคนิคดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ - ปรับรูปแบบให้เข้ากับไลฟ์สไตล์ร่วมสมัย - ดัดแปลงขนาดและสัดส่วนให้เหมาะสม - ประยุกต์ใช้หัตถกรรมดั้งเดิมในบริบทใหม่ - ตัดทิ้งส่วนที่ไม่จำเป็นเพื่อความทันสมัย

ผู้วิจัยวิเคราะห์เปรียบเทียบความสอดคล้องระหว่างทักษะนวัตกรรม กับ การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking และ SCAMPER Model พบว่า การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking เป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะนวัตกรรม และเป็นกระบวนการคิดเชิงความรู้ความเข้าใจสอดคล้องกับการสร้างผลิตภัณฑ์หัตถกรรมใหม่ที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะของผู้ใช้งาน โดยเน้นการสังเกตทดลองและทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ในขณะที่ SCAMPER Model มีจุดเด่นในการเชื่อมโยงและการ

ตั้งคำถาม เป็นแนวความคิดการปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วให้มีความทันสมัยและน่าสนใจมากขึ้น จึงมีความเป็นไปได้ในการนำทั้งสองแนวคิดมาใช้ร่วมกันเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาในงานศิลปหัตถกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ฯ รายละเอียด ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์องค์ประกอบของทักษะนวัตกรรม โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และ SCAMPER Model จำแนกตามรายทักษะ

ทักษะนวัตกรรม	Design Thinking	SCAMPER Model
การตั้งคำถาม (Questioning) การตั้งคำถามที่ท้าทายความคิด ทั่วไปเพื่อสร้างมุมมอง ความ เชื่อมโยง และทิศทางใหม่	ใช้คำถาม "เราจะทำอย่างไร" “หากว่าเรา...” ในขั้นตอนการ ระดมความคิด (Ideate การตั้ง คำถามเพื่อกำหนดปัญหาที่ แท้จริงในขั้นตอน Define	เป็นการตั้งคำถามเป็นหลัก แต่ละ ตัวอักษรแทนกลุ่มคำถามที่ท้าทาย ความคิดเดิม S/C/A/M/P/E/R
การสังเกต (Observing) การสังเกตพฤติกรรมลูกค้า คู่แข่ง และสภาพแวดล้อม เพื่อระบุ วิธีการใหม่ในการดำเนินงาน	ขั้นตอนการเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (Empathize) เน้นการสังเกต สัมภาษณ์ และสร้างแผนที่ ความเห็นอกเห็นใจ เป็นพื้นฐาน สำคัญของกระบวนการ	ต้องอาศัยการสังเกตสิ่งแวดล้อม และผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ แต่ไม่ได้เน้น เป็นหลัก
การทดลอง (Experimenting) การสร้างประสบการณ์เชิง โต้ตอบและการทดลองแนวทาง ใหม่เพื่อค้นหาข้อมูลเชิงลึก	ขั้นตอน Prototype และ Test เป็นการทดลองเป็นระบบ การ ทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้จริง	การประยุกต์ใช้ SCAMPER Model คือการทดลองในตัวเอง ทุกองค์ประกอบเปิดโอกาส ทดลองแนวทางใหม่
การสร้างเครือข่าย (Networking) การพบปะและแลกเปลี่ยน แนวคิดกับบุคคลที่มีมุมมองและ ประสบการณ์ที่หลากหลาย	เน้นการทำงานร่วมกันในทีม หลากหลาย การสัมภาษณ์ผู้ใช้ การทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย	สามารถใช้เป็นเครื่องมือระดม ความคิดร่วมกัน แต่ไม่ได้เน้นการ สร้างเครือข่ายโดยตรง
การเชื่อมโยง (Associating) การสร้างเชื่อมโยงระหว่าง คำถาม ปัญหา หรือแนวคิดจาก สาขาที่แตกต่างกัน เพื่อค้นพบ ทิศทางใหม่	กระบวนการคำนึงถึงปัจจัยสาม มิติ (ความต้องการผู้ใช้ เทคโนโลยี ธุรกิจ) ต้องการการ เชื่อมโยงข้อมูลข้ามสาขา กา	ทุกองค์ประกอบของ SCAMPER Model มุ่งสร้างความเชื่อมโยง ใหม่ โดยเฉพาะ Combine และ Adapt ที่เชื่อมโยงแนวคิดข้าม สาขา

ทักษะนวัตกรรม	Design Thinking	SCAMPER Model
	รวนซ้ำระหว่างขั้นตอนสร้าง ความเชื่อมโยงใหม่	

การประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking และ SCAMPER Model

จะช่วยยกระดับงานศิลปหัตถกรรมให้มีความทันสมัยและสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยรักษาคูณค่าดั้งเดิมไว้พร้อมกับการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่

ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาในรูปแบบสวยงามเฉพาะตามแต่ละท้องถิ่น มีคุณค่าจากการสาน ถัก ทอด้วยมือ หากแต่บางชิ้นยังขาดรูปแบบที่ร่วมสมัยหรือสอดคล้องกับความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภคในปัจจุบันการออกแบบควบคู่ไปกับการตลาดสร้างสรรค์จึงเป็นแนวทางที่ส่งเสริมผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมให้ไปสู่สากลได้ อริญ วานิชกร (2559) ได้ระบุถึงการสร้างองค์ความรู้ในการออกแบบภูมิปัญญา และได้อธิบายว่า ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคล หรือเป็นความรู้แบบฝังลึก (Tacit Knowledge) ดังนั้นการศึกษาข้อมูลในการออกแบบจึงต้องอาศัยการทำความเข้าใจจากประสบการณ์จริงกับชุมชนเจ้าของภูมิปัญญา เช่น การลงพื้นที่และการมีส่วนร่วมกับชุมชน เพื่อสร้างความเข้าใจ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของภูมิปัญญา

3.2.3 การสร้างองค์ความรู้ของ SECI Model (Nonaka, 1995)

เป็นโมเดลการสร้างความรู้ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่ออธิบายกระบวนการสร้างและแปลงความรู้ในองค์กร ประกอบด้วย 4 กระบวนการหลักดังนี้

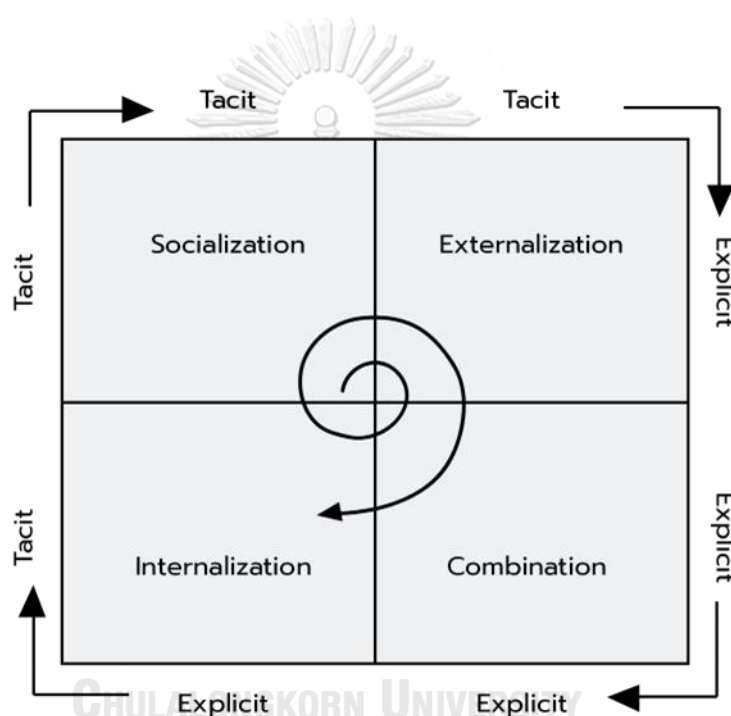
1. Socialization เป็นการแปลงความรู้แบบฝังลึกไปสู่ความรู้แบบฝังลึก (Tacit Knowledge) อาทิ การแลกเปลี่ยนความรู้ฝังลึกที่สั่งสมอยู่ในปราชญ์ชุมชนหรือผู้รู้ทางภูมิปัญญาผ่านการปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยตรง ช่วยในการถ่ายทอดความรู้และทักษะด้านหัตถกรรมจากช่างฝีมือรุ่นเก่าสู่รุ่นใหม่ผ่านการสังเกต การฝึกฝน และการทำงานร่วมกัน ในการศึกษาครั้งนี้คือ นวัตกรรมผู้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม รวมถึงช่างหัตถกรรม

2. Externalization เป็นการแปลงความรู้แบบฝังลึกให้เป็นความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) โดยการอธิบาย บันทึก หรือสื่อสารออกมาในรูปแบบที่เข้าใจได้ หรือเป็นการสกัดความรู้ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร ช่วยในการบันทึกเทคนิค วิธีการ และภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมให้เป็นคู่มือหรือเอกสารที่สามารถเผยแพร่และเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ซึ่งความรู้ทั้งสองแบบจะเกิดขึ้นได้กับทั้งบุคคล ชุมชน หรือระหว่างชุมชน

3. Combination เป็นการผสมผสานความรู้ การรวบรวมและจัดระบบความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) จากแหล่งต่างๆ เพื่อสร้างความรู้ใหม่ ช่วยในการรวบรวมและจัดระบบความรู้ด้านเหตุการณ์จากแหล่งต่างๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่หรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของตลาด

4. Internalization เป็นการนำความรู้ชัดแจ้งไปปฏิบัติจนเกิดเป็นความรู้แบบฝังลึกของแต่ละบุคคล ช่วยให้ผู้เรียนรู้สามารถนำความรู้ด้านเหตุการณ์ไปฝึกฝนและปฏิบัติจริง จนเกิดเป็นทักษะและความเชี่ยวชาญของตนเอง

รายละเอียดปรากฏในภาพที่ 12



ภาพที่ 12 โมเดลเซกิ (SECI Model) (Nonaka, 1995)

3.2.4 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา

กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาจะมุ่งหาอัตลักษณ์ท้องถิ่น การออกแบบที่ดีจะสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกให้แก่ชุมชน เช่น เรื่องราวการสืบทอด ฝีมือแรงงาน วัสดุ สิ่งแวดล้อม ฉะนั้นผู้สร้างสรรค์และออกแบบจะต้องคำนึงถึงคุณค่าของชุมชนเป็นสำคัญ โดยมีกระบวนการดังนี้ (อรัญ วาณิชกร, 2559)

- 1) สร้างแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการศึกษาเชิงรูปธรรม เส้นสายรูปร่าง

รูปทรง และศึกษาเชิงนามธรรม เช่น คุณค่า ความหมาย ปรัชญา โดยบันทึกเป็นภาพแสดงอารมณ์ (Mood Board)

- 2) ร่างภาพเพื่อศึกษารูปทรงจากหลากหลายมุมมองเพื่อศึกษารูปทรงของผลิตภัณฑ์
- 3) ตัดทอนรายละเอียด ให้เรียบง่าย (Simplicity Form) เป็นสากลและร่วมสมัย
- 4) ถ่ายทอดสัญลักษณ์รูปทรงเพื่อคลี่คลายองค์ประกอบและเรียบเรียงใหม่
- 5) จัดเตรียมองค์ประกอบขั้นสูง
- 6) พิจารณาประโยชน์ใช้สอยในปัจจุบัน
- 7) ออกแบบเพื่อเชื่อมโยงพฤติกรรมการใช้งานและประโยชน์ใช้สอยรูปแบบใหม่
- 8) ผลิตต้นแบบ (Prototype) เพื่อตรวจสอบและประเมินผลการออกแบบ

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์นี้ จะเป็นขั้นกระบวนการที่สามารถวนกลับมาที่จุดเริ่มแรกได้เพื่อทำการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ดียิ่งๆขึ้นไป ทั้งนี้รูปแบบการแลกเปลี่ยนความรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรม มีความสอดคล้องกับการถ่ายโอนความรู้และจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อได้มีการนำไปใช้ปฏิบัติจริง (Knowledge Transfer and Utilization) จากงานวิจัยของ (Tsai, 2001) ทำการศึกษาการถ่ายโอนความรู้ของ 60 องค์กร พบว่าการถ่ายโอนความรู้มีผลทางบวกต่อศักยภาพและการสร้างนวัตกรรมขององค์กร ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้และประสบการณ์ที่ได้รับ โดยขั้นตอนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น (David. Kolb, 1984) ประกอบด้วย 1) ประสบการณ์เชิงรูปธรรมที่ได้รับ (Concrete Experience) ที่เกิดจากการเรียนการสอน การอ่าน การทดลอง การพูดคุย 2) การสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective Observation) การเก็บข้อมูลและความรู้ที่ได้รับ เช่น การบันทึก การเขียนสรุป การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน 3) การสรุปความรู้ (Abstract Conceptualization) การแสดงความรู้ออกมาเป็นรูปธรรม เช่น แปลงเป็นภาพ กรอบแนวคิด รูปแบบ และสามารถนำเสนอผล 4) การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation) การนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปเป็นฐานในการเรียนรู้ขั้นต่อไป

3.3 งานวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมและนวัตกรรมศิลป์

ปิยนันต์ คล้ายจันทร์ และประทุม ทองไตรรัตน์ (2564) ศึกษาเรื่องรูปแบบการเสริมสร้างความเป็น นวัตกรรมสำหรับหลักสูตรปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเอกชนในประเทศไทย เพื่อศึกษากอบแนวคิดความเป็นนวัตกรรมและวิธีการเสริมสร้างความเป็นนวัตกรรมของมหาวิทยาลัยเอกชน และเพื่อศึกษาสภาพที่พึงประสงค์ในการเสริมสร้างความเป็นนวัตกรรมสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเอกชนในประเทศไทย และเพื่อพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างความเป็นนวัตกรรมสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเอกชนในประเทศไทย ใช้วิธีวิทยาการวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินกรอบแนวคิด แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินรูปแบบ

เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้บริหารมหาวิทยาลัยเอกชน 2 แห่ง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่มีหลักสูตรการผลิตบัณฑิตสายสังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คัดเลือกจากเกณฑ์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น คือ 1) กรอบแนวคิดความเป็นนวัตกรรมและวิธีการเสริมสร้างนวัตกรรม ด้านการบริหารวิชาการ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ แนวคิดการสร้างนวัตกรรม และทักษะในการค้นพบความคิดสร้างสรรค์ 2) สภาพที่พึงประสงค์ ได้แก่ การเข้าใจและกำหนดปัญหา การกำหนดกลยุทธ์เพื่อพัฒนานวัตกรรม คุณลักษณะนวัตกรรม ได้แก่ การตั้งคำถาม การสังเกต การทดลอง การสร้างเครือข่าย การใช้เทคโนโลยี 3) รูปแบบการเสริมสร้างความเป็นนวัตกรรม ประกอบด้วย ปัจจัยนำเข้าคือการพัฒนาเป้าหมายความเป็นนวัตกรรม กระบวนการเสริมสร้างความเป็นนวัตกรรม และผลผลิตสมรรถนะความเป็นนวัตกรรม

Thirtha (2016) ศึกษาเกี่ยวกับทักษะของนวัตกรรม (Innovator Skills – A Comparative Analysis) เพื่อวิเคราะห์กระบวนการของการพัฒนานวัตกรรมของนวัตกรรม และเปรียบเทียบทักษะของนวัตกรรมผู้พัฒนานวัตกรรมและผู้จัดการนวัตกรรม ใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างคือของนวัตกรรมผู้พัฒนานวัตกรรมและผู้จัดการนวัตกรรมที่ทำงานเกี่ยวข้องโดยตรงกับนวัตกรรมหรือการจัดการนวัตกรรมในอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ สินค้าอุปโภคบริโภค อุตสาหกรรมยานยนต์ การบินและอวกาศ การแพทย์ วิสาหกิจเริ่มต้น การธนาคาร การค้าปลีก และพลังงาน ผลการวิจัยพบว่าทักษะนวัตกรรมประกอบด้วยทักษะหลักประกอบด้วย การสังเกต การระบุแนวทางการแก้ปัญหา ความสามารถในการทดลอง การตรวจสอบปัญหาและแนวทางแก้ไข การสร้างเครือข่าย และทักษะรอง ประกอบด้วย ความหลงใหลในการหาวิธีใหม่ ความเข้าใจถึงปัจจัยพื้นฐาน กล้าเสี่ยง การมีสัญชาตญาณ ความเพียรพยายามในการได้มาซึ่งผลสำเร็จ การคิดค้นอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งทักษะดังกล่าวเป็นการจัดอันดับทักษะโดยกลุ่มตัวอย่าง ทำให้สามารถเปรียบเทียบความแตกต่างของทักษะที่สำคัญของนวัตกรรมและผู้จัดการนวัตกรรม และได้แนวทางในการอธิบายทักษะของนวัตกรรมเพื่อนำไปใช้อุตสาหกรรมในด้าน การระบุ การประเมินและการพัฒนานวัตกรรม

Shi and Wang (2024) ศึกษาการบูรณาการความรู้และการปฏิบัติในการผสมผสานศิลปะและงานฝีมือในการศึกษาสุนทรียศาสตร์ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยชิงเต๋าทรงให้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการนำแนวคิดบูรณาการความรู้และการปฏิบัติมาใช้ในการจัดการศึกษาสุนทรียศาสตร์ที่ผสมผสานศิลปะและงานฝีมือ และตรวจสอบแบบจำลองการศึกษาสุนทรียศาสตร์แบบบูรณาการสี่วัฒนธรรม ได้แก่ วัฒนธรรมดั้งเดิม วัฒนธรรมการปฏิวัติ วัฒนธรรมงานฝีมือ และวัฒนธรรมนวัตกรรม วิธีวิจัยคือการศึกษากาณศึกษาโดยใช้แนวทางเชิงระบบที่ประกอบด้วยกรอบแบบระดับบนสุด ตรรกะการเชื่อมโยง และการรับประกันการดำเนินงาน เพื่อสร้างหลักสูตรการศึกษาสุนทรียศาสตร์ที่

บูรณาการสุนทรียศาสตร์ วัฒนธรรม ศิลปะ วิศวกรรม และเทคโนโลยี ผลการวิจัยพบว่า มหาวิทยาลัยพัฒนาระบบการศึกษาสุนทรียศาสตร์แบบหนึ่งองค์การสามมิติที่บูรณาการห้องเรียน-โรงเรียน-สังคม และระบบหลักสูตรที่วัฒนธรรมที่ผสมผสานศิลปะและงานฝีมือ หลักสูตรครอบคลุมทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ มีนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมชมรมกว่า 90 ชมรมและสมาชิกเกือบ 7,000 คน การวิจัยนำเสนอแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่เปลี่ยนจากการเรียนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวไปสู่การผสมผสานทรัพยากรออนไลน์และกิจกรรมปฏิบัติออนไลน์ การบูรณาการหลักสูตรเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลขนาดใหญ่เข้ากับศิลปกรรม ส่งผลให้เกิดแนวทางใหม่ในการพัฒนาความสามารถด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาผ่านการผสมผสานระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี

N. Bharati (2025) ศึกษาเรื่องอิทธิพลของการปฏิบัติด้านงานฝีมือและการออกแบบในการศึกษา มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาผลกระทบของการบูรณาการงานฝีมือและการออกแบบในระบบการศึกษาต่อการพัฒนาความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหาของผู้เรียน การศึกษามุ่งเน้นการตรวจสอบการส่งเสริมการเจริญเติบโตทางปัญญาและอารมณ์ผ่านการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ รวมถึงการศึกษาวิธีการผสมผสานงานฝีมือแบบดั้งเดิมกับเทคนิคการออกแบบร่วมสมัยเพื่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างครบถ้วน การศึกษานี้ใช้แนวทางการวิจัยเอกสาร โดยการทบทวนวรรณกรรมอย่างครอบคลุมจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ประกอบด้วยการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์กรณีศึกษาจากสถาบันการศึกษาต่างๆ และการตรวจสอบกรอบแนวคิดการศึกษาร่วมสมัย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีการศึกษาที่สำคัญ เช่น แนวคิดของ Dewey เกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และทฤษฎีการสร้างความรู้ของ Piaget เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับประสิทธิผลของการปฏิบัติงานฝีมือและการออกแบบในบริบทการศึกษา งานวิจัยพบว่า การบูรณาการงานฝีมือและการออกแบบในหลักสูตรการศึกษาส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาความสามารถหลายด้านของผู้เรียน การปฏิบัติเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์ ขณะเดียวกันก็พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติของวัสดุและกระบวนการผลิต การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติช่วยส่งเสริมการเจริญเติบโตทางอารมณ์และการแสดงออกของตนเอง นอกจากนี้ การผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบสหวิทยาการที่เชื่อมโยงศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน สร้างบุคลากรที่มีทักษะนวัตกรรม ความสามารถในการทำงานร่วมกัน และความยืดหยุ่นในการปรับตัวซึ่งจำเป็นสำหรับการสนับสนุนการเติบโตทางเศรษฐกิจและการพัฒนาสังคมในโลกยุคใหม่

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องนี้ เน้นย้ำถึงการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบสหวิทยาการที่เชื่อมโยงศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ผลลัพธ์ที่ได้คือการพัฒนาผู้เรียนที่มีทักษะนวัตกรรม ความสามารถในการทำงานร่วมกัน และความยืดหยุ่นในการปรับตัว ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่จำเป็นสำหรับ

การสนับสนุนการเติบโตทางเศรษฐกิจและการพัฒนาสังคม ข้อค้นพบสำคัญชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถสร้างแนวทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพโดยรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมไว้และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้

4.1 รูปแบบการเรียนรู้

รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Model) หมายถึงกรอบแนวคิดหรือระบบที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ โดยอาศัยหลักการทางจิตวิทยาและการศึกษามาประยุกต์ใช้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายตามศักยภาพของแต่ละบุคคล ซึ่งแสดงออกมาเป็นแผนผังคำอธิบาย ไต่อะแกรม หรือ แผนภาพ เพื่อช่วยให้เข้าใจมากขึ้น โดยทั่วไปรูปแบบทางการศึกษาที่ใช้กันอยู่จะเป็นรูปแบบเชิงสาเหตุ (Causal Model) และเรียกว่ารูปแบบการเรียนการสอน เป็นลักษณะของการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบตามปรัชญา ทฤษฎี หรือหลักการ ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบหรือวิธีการสอนนั้นๆ และต้องได้รับการพิสูจน์ถึงประสิทธิภาพ จึงอาจสรุปนิยามของรูปแบบทางการศึกษาได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอน คือสภาพลักษณะของการเรียนการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญที่มีการจัดไว้เป็นอย่างเป็นระเบียบตามหลักการและทฤษฎี ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ (ทิตินา แคมมณี, 2558) ดังนี้

1. แนวคิดพื้นฐานและหลักการ เป็นแนวคิดหรือหลักการพื้นฐานที่รองรับรูปแบบการเรียนการสอน
2. วัตถุประสงค์ แสดงเป้าหมายของรูปแบบการเรียนการสอน
3. กระบวนการเรียนรู้หรือขั้นตอนสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. ผลของการใช้รูปแบบหรือ วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

รูปแบบการเรียนรู้สามารถใช้เป็นแบบแผนในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้น โดยรูปแบบการเรียนรู้สำหรับอุดมศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียนให้สอดคล้องกับความต้องการในศตวรรษที่ 21 โดยมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและใช้ประโยชน์จากประสบการณ์ของตนเอง (สิดาพร คำสด, 2559)
2. การเรียนรู้แบบเปิดที่ผู้เรียนสามารถกำหนดเนื้อหา เวลา สถานที่ และวิธีการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ บูรณาการความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา (Cronin, 2017)

3. การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ ใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning Project-based Learning และ Problem-based Learning การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ อาทิ การใช้สื่อออนไลน์ และการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล (หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562)

การพัฒนาทักษะสำหรับอนาคต มุ่งเน้นทักษะด้านเทคโนโลยี ทักษะทางสังคมและอารมณ์ และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการประเมินผลตามสภาพจริง ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย และสะท้อนความสามารถจริงของผู้เรียน (หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562)

4.2 รูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นการพัฒนาความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงศึกษาพบว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

4.2.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซินเนกติก (Synectic Instruction Model)

1. แนวคิดพื้นฐานและหลักการ รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ หรือ Synectic Instructional Model (Gordon, 1961) พัฒนาขึ้นโดย William J.J. Gordon และ George M. Prince ในทศวรรษ 1950 ที่ Arther D. Little Invention Design Unit ซินเนกติกส์ โมเดล เป็นเทคนิคการแก้ปัญหาที่มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะในกลุ่มคนที่มีความเชี่ยวชาญหลากหลาย แนวคิดตั้งอยู่บนพื้นฐานว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถถูกพัฒนาและกระตุ้นได้ผ่านกระบวนการทางจิตที่หลายคนอาจไม่ตระหนักรู้ ซึ่งเดิมทีได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อธุรกิจอุตสาหกรรมสำหรับกลุ่มคนที่ทำหน้าที่พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่และต่อมา Joyce B. R. & Weil M (1986) ได้นำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน มุ่งส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้มีความคิดต่างไปจากเดิม โดยใช้กิจกรรมเชิงอุปมาอุปไมย (Metaphoric activity) เพื่อสร้างโครงสร้างที่ช่วยให้บุคคลสร้างความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดที่ดูเหมือนไม่เกี่ยวข้องกัน เพื่อนำไปสู่มุมมองและการแก้ปัญหาใหม่ๆ ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น สถานการณ์นี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิด 3 แบบ คือ 1) การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) การเปรียบเทียบตรงๆ ระหว่างสิ่งหรือแนวคิดที่แตกต่างกัน แต่มีลักษณะบางอย่างคล้ายกัน 2) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) ผู้เรียนสวมบทบาทเป็นวัตถุหรือแนวคิดที่กำลังศึกษา เพื่อทำความเข้าใจจากมุมมองภายใน และ 3) การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compresses conflict) การผสมผสานแนวคิดที่ขัดแย้งกันเพื่อสร้างมุมมองใหม่ วิธีการนี้มีประโยชน์เป็นพิเศษสำหรับเรียนรู้สร้างสรรค์และการเรียนศิลปะ

2. วัตถุประสงค์ มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ช่วยให้เกิดแนวคิดที่ใหม่แตกต่างจากเดิม และสามารถนำมาไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

3. กระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 6 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงานที่ต้องการให้ทำตามปกติ เสร็จแล้วให้เก็บงานไว้

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง ผู้สอนให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนความต่าง

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) โดยให้ผู้เรียนสมมติตนเองว่าเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งและแสดงความรู้สึกออกมาว่าจะรู้สึกอย่างไร ผู้สอนจดคำตอบของผู้เรียนไว้

ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง (Compresses conflict) ผู้สอนให้ผู้เรียนนำคำที่ได้จากข้อ 2-3 มาประกอบกันเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัวเอง

ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน ผู้สอนให้ผู้เรียนนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้น 1 ออกมาทบทวนใหม่จากขั้นที่ 5 มาใช้ ทำให้งานของตนเองมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

4. ผลของการใช้รูปแบบหรือการประเมินผล ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ และสามารถนำความคิดไปใช้ในงาน ทำให้ผลงานมีความแปลกใหม่ น่าสนใจมากขึ้น

นอกจากนี้การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับศิลปหัตถกรรมจักสาน กระบวนการสำคัญในการเรียนรู้คือฝึกปฏิบัติจักสานให้สวยงามโดดเด่นจากความชำนาญจนสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้ผู้วิจัยจึงศึกษารูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติสำหรับครูวิชาชีพ ของ นวลจิตต์ เขาวีรติพงศ์ (2535) ที่เน้นทักษะการปฏิบัติโดยอาศัยแนวคิดและหลักการการปฏิบัติทักษะ 9 ประการ ดังนี้

4.2.2 รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวของนวลจิตต์ เขาวีรติพงศ์ (2535)

1. แนวคิดพื้นฐานและหลักการ มีสาระสรุปได้ว่าการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการปฏิบัติที่ดีต้องเริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์ชิ้นงานที่มอบหมายให้ผู้เรียนทำ ให้ฝึกทำในส่วนย่อยๆแต่ละส่วนให้ได้ และลำดับงานจากง่ายไปยาก และให้ผู้เรียนทำงานแต่ละส่วนให้ได้ ก่อนที่จะลงมือทำงานผู้เรียนต้องมีความเข้าใจในงาน รวมถึงได้เรียนรู้ลักษณะการทำงานที่ดีด้วย แล้วจึงให้ผู้เรียนฝึกทำงานด้วยตนเอง โดยจัดสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับการทำงานจริง จัดลำดับงานดังนี้ ลำดับการเรียนรู้จากง่ายไปยาก เริ่มจากให้รับรู้งาน ปรับตัวให้พร้อม ลองทำโดยการเลียนแบบ ลองผิดลองถูก แล้วจึงให้ฝึกทำเองจน

เกิดความชำนาญ สามารถทำได้โดยอัตโนมัติ และผู้เรียนควรได้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการปรับปรุงงานเป็นระยะ และควรได้รับการประเมินด้านความถูกต้อง ความชำนาญ และลักษณะนิสัยการทำงานด้วย

2. วัตถุประสงค์ มุ่งพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานที่ทำและเกิดทักษะสามารถทำงานได้อย่างชำนาญ มีเจตคติและลักษณะนิสัยในการทำงานที่ดี

3. กระบวนการเรียนรู้ ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยพิจารณาวิธีการสอน การสอนทฤษฎีก่อนสอนงานปฏิบัติ เนื่องจากการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมมีรายละเอียดที่ซับซ้อน และประกอบด้วยเนื้อหาหลายส่วน เช่น การทำความเข้าใจธรรมชาติของวัตถุดิบ การศึกษาลวดลายและหัตถกรรม เป็นต้น มีการดำเนินขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ แนะนำงานและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเห็นคุณค่าในงานนั้น

ขั้นที่ 2 ขั้นให้ความรู้ ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงาน และควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามจนกระทั่งเกิดความเข้าใจ

ขั้นที่ 3 ขั้นให้ฝึกปฏิบัติ ผู้เรียนลงมือทำงาน เริ่มให้ทำตามหรือเลียนแบบ แล้วจึงให้ทำเอง โดยผู้สอนคอยสังเกตและให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นระยะ จนกระทั่งผู้เรียนทำได้ถูก และฝึกทำจนชำนาญ

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ ผู้สอนประเมินทักษะปฏิบัติ ลักษณะนิสัยการทำงาน

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผลความคงทนของการเรียนรู้ เป็นขั้นตรวจสอบว่าการเรียนของผู้เรียนยั่งยืนหรือไม่ หากปฏิบัติงานได้อย่างชำนาญ ผู้เรียนควรจะทำสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีและนาน

4.3 รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวปฏิบัติ นโยบายการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการในต่างประเทศ และพบแนวคิดที่น่าสนใจดังนี้

4.3.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานการผลิต Teaching Factory Learning (TEFA)

1.แนวคิดพื้นฐานและหลักการ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ในโรงเรียนอาชีวศึกษาที่รวมองค์ความรู้จากสถานศึกษากับประสบการณ์การทำงานจริงในอุตสาหกรรม โดยเน้นการสร้างทักษะที่จำเป็นและการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน โดยบูรณาการด้านการผลิตหรือการบริการที่ใช้การผลิตเป็นฐาน และนำกระบวนการระบบผลิตและสิ่งที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมมาใช้เป็นบรรยากาศการเรียนการสอน รวมถึงเป็นวิธีส่งเสริมให้สถานศึกษาได้พัฒนาผู้เรียนโดยการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการผลิตสินค้าที่มีคุณภาพในบรรยากาศจริง และได้ประเมินคุณภาพของผลลัพธ์ทางการศึกษาในระบบอุตสาหกรรม รูปแบบการเรียนรู้ TEFA มี

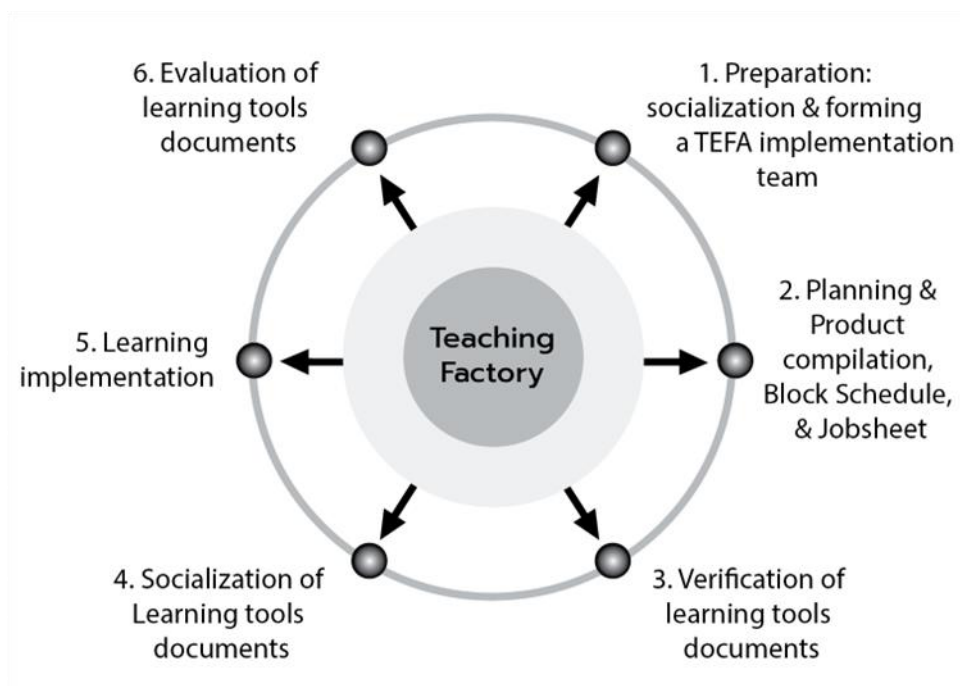
เป้าหมายเพื่อเตรียมความพร้อมทรัพยากรบุคคลระดับเยาวชนให้มีคุณภาพสอดคล้องกับแนวทางในการพัฒนาชาติ (Maksum et al., 2025)

2.วัตถุประสงค์ 1) มุ่งส่งเสริมทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการอุตสาหกรรมให้แก่ผู้เรียนโดยใช้มาตรฐานการทำงานจริง เช่นกระบวนการผลิตและระเบียบปฏิบัติ 2) พัฒนาคุณลักษณะการทำงานเสมือนในระบบอุตสาหกรรม เช่น ความรับผิดชอบ ทักษะการแก้ปัญหาและระเบียบวินัย 3) ส่งเสริมการมีรายได้ให้แก่ผู้เรียนและสถานศึกษาผ่านการผลิตสินค้าหรือบริการที่สามารถจำหน่ายได้จริง

3.กระบวนการเรียนรู้ และองค์ประกอบสำคัญ คือ 1) ผู้เรียนทำหน้าที่แรงงานในกระบวนการผลิต 2) ผู้สอน ทำหน้าที่ผู้ประสานงาน ที่ปรึกษาและประเมินผล 3) โครงสร้างพื้นฐาน ได้แก่ อุปกรณ์และพื้นที่ปฏิบัติการที่ได้มาตรฐานอุตสาหกรรม

รัฐบาลประเทศอินโดนีเซียนำนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาขับเคลื่อนประเทศและนำ TEFA มาเริ่มบูรณาการเข้ากับหลักสูตรสถานศึกษาในระดับมัธยมปลายและอาชีวศึกษา ทั้งนี้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ส่งเสริมให้เยาวชนนำองค์ความรู้ของกระบวนการผลิตไปสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของการเป็นผู้ประกอบการ ประกอบกับเยาวชนมีความพร้อมในการเรียนรู้เทคโนโลยีที่นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมได้ (Hasanah & Malik, 2018) การปรับใช้หลักสูตรที่มุ่งเตรียมความพร้อมให้เยาวชนในการเป็นผู้ประกอบการในสถานศึกษาจึงมีความจำเป็นต่อการเพิ่มผลผลิตทางเศรษฐกิจในอนาคตและนับเป็นการลงทุนทางการศึกษาที่สอดคล้องกับนโยบายทางเศรษฐกิจที่มีความคุ้มค่าในระยะยาว ดังแสดงในภาพ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 13 ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ Teaching Factory (Hasanah & Malik, 2018)

จากภาพ แสดงให้เห็นถึงกระบวนการที่ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ซึ่งมีความสอดคล้องกับ Project based learning ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีเป้าหมายในการสร้างผลผลิตที่เป็นนวัตกรรม (Swaramarinda D & Nurmalasari, 2017)

4.3.2 รูปแบบการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project based Learning หรือ PBL)

1. แนวคิดพื้นฐานและหลักการ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจใคร่รู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกันเลือกทำโครงการที่ตนสนใจแล้วใช้ทักษะกระบวนการและปัญญาหลายๆด้าน มีการวางแผนในการศึกษาอย่างละเอียด โดยร่วมกันสำรวจ สังเกต และกำหนดเรื่องที่ตนสนใจ มีการวางแผนในการทำโครงการร่วมกัน ศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็นทำให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และการแสวงหาข้อมูล อีกทั้งยังได้ใช้ทักษะเทคโนโลยี สำหรับการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนเกิดแนวทางในการแก้ปัญหา ลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานที่วางไว้จนได้ข้อค้นพบหรือนวัตกรรมเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ แล้วจึงสะท้อนความรู้และนำเสนอต่อสาธารณชน และนำผลงานและประสบการณ์ทั้งหมดมาอภิปรายแลกเปลี่ยน ความรู้ และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ที่ได้รับทั้งหมด จึงมีความเหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (Bell S., 2010; Capraro et al., 2013)

2. วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและความสามารถที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการแก้ปัญหาที่มีความหมายในชีวิตจริง ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการทำงานเป็นทีม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการค้นคว้า การตั้งคำถาม และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะได้พัฒนาความรู้และทักษะในการบูรณาการข้ามสาขาวิชา (Interdisciplinary Learning) เพื่อแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงและพร้อมรับมือกับความท้าทายในอนาคต

3. กระบวนการเรียนรู้ และองค์ประกอบสำคัญ กระบวนการจัดการเรียนแบบโครงการมีลำดับขั้น ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมาย เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนและผู้เรียนเตรียมความพร้อมร่วมกันกำหนดขอบเขต จุดมุ่งหมายและทิศทางการดำเนินงานของการทำโครงการให้ชัดเจน โดยผู้สอนระบุขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้

ขั้นกำหนดโครงการ เป็นขั้นที่ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันขบคิดและนำเสนอแนวคิดโครงการที่น่าสนใจ ที่มีความสอดคล้องกับเป้าหมาย มีความเป็นไปได้ในการทำโครงการมากนักน้อยเพียงใด มีความเหมาะสมกับความสามารถ ความถนัด ความสนใจที่วางไว้ อาจทำเป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะของโครงการ

ขั้นวางแผนการดำเนินงาน เป็นขั้นที่ผู้ทำโครงการร่วมกันค้นหาแนวทางการทำงานให้ประสบความสำเร็จลุล่วง ได้แก่การเขียนโครงการที่ประกอบด้วย วัตถุประสงค์โครงการ วิธีดำเนินงาน อุปกรณ์ งบประมาณ ระยะเวลาการดำเนินงาน และวิธีการประเมินผลโครงการ

ขั้นปฏิบัติโครงการ เป็นขั้นที่ผู้ทำโครงการลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ ตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามความเหมาะสม ร่วมบูรณาการความรู้ ทักษะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ ในขั้นตอนนี้สามารถค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ใหม่ๆที่เหมาะสมทั้งที่ผู้สอนเตรียมไว้และผู้เรียนค้นคว้าเองเพิ่มเติม ในส่วนของการปฏิบัติจริง ผู้สอนมักจะจบโครงการเมื่อได้ผลงานเรียบร้อยแล้ว แต่ขั้นตอนที่ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบโครงการประสบความสำเร็จคือขั้นนำเสนอผลงานและขั้นประเมินผลงาน

ขั้นนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนที่เมื่อได้ข้อค้นพบ สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมจากโครงการแล้วมาจัดแสดงภายในสถานศึกษา อาจเป็นในรูปแบบนิทรรศการทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์เพื่อเผยแพร่ผลงาน ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนควรจะได้สรุปผลการดำเนินงาน ประมวลความรู้ด้วยตนเองแล้วจึงนำเสนอผลงานเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และควรได้แสดงออกถึงความสามารถในการทำโครงการ ผู้สอนจะมีโอกาสได้ร่วมให้คำแนะนำเพื่อปรับแก้ไขก่อนเข้าสู่ขั้นตอนสุดท้าย

ชั้นประเมินผลโครงการ เป็นขั้นที่ผู้สอนวัดประเมินผลในด้านต่างๆทั้งผลงาน และการปฏิบัติงานของผู้เรียนตามสภาพจริง เช่น ความถูกต้อง ความร่วมมือในการทำงาน ความสามารถในการนำความรู้ ทักษะต่างๆ ไปใช้

จากการศึกษาการเรียนรู้ที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่ารูปแบบการเรียนรู้ Teaching Factory และ การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project based Learning หรือ PBL) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจและความชอบของผู้เรียนเอง ส่งเสริมให้ได้ใช้ความคิดในการสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแนวคิดรูปแบบการเรียนรู้ แต่ละแบบมีความสอดคล้องกับลักษณะการพัฒนานวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน ดังนี้

1.รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซินเนกติก (Synectic Instructional Model) ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยเฉพาะในกระบวนการสร้างแนวคิดใหม่ในการออกแบบ หัตถกรรม เช่น การคิดคำคู่ขัดแย้งและการเปรียบเทียบเชิงเปรียบเทียบ ซึ่งสอดคล้องกับการที่ผู้ผลิตต้องสร้างเอกลักษณ์ในงานของตนเอง

2.รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวของนวลจิตต์ เขาวงกตพิงศ์ เน้นกระบวนการฝึกฝนที่เป็นขั้นตอน ซึ่งพบว่าผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จมักเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติจริงและเกิดความชำนาญจากประสบการณ์

3.รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานการผลิต Teaching Factory Learning (TEFA) จากการสัมภาษณ์พบว่าผู้เรียนต้องเผชิญสภาพจริงในการผลิต เช่น การควบคุมคุณภาพ การออกแบบให้ตอบโจทย์ตลาด ซึ่งแนวคิด TEFA ที่จำลองสถานการณ์อุตสาหกรรมจึงตอบโจทย์อย่างมาก

4.รูปแบบการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) พบว่าผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีจากการแก้ปัญหาและพัฒนาโครงงานจริง เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยใช้วัสดุท้องถิ่น ซึ่งกระบวนการนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานกลุ่ม และการสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ได้ดี

จากรายละเอียดของ 4 รูปแบบการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์องค์ประกอบหลักของ 4 รูปแบบ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์องค์ประกอบหลักของ 4 รูปแบบการเรียนรู้

รูปแบบ	จุดเด่น	เป้าหมาย	ความท้าทายในการนำไปใช้	ประโยชน์ต่อผู้เรียน	การประยุกต์ใช้ด้านศิลปหัตถกรรม
1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซินเนกติก (Synectic Instruction Model) (Gordon & Prince, 1961)	ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเปรียบเทียบ การเปลี่ยนมุมมอง การเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ	กระตุ้นความคิดใหม่ สร้างนวัตกรรม เชื่อมโยงแนวคิดที่ไม่เกี่ยวข้องกัน เพื่อสร้างแนวทางแก้ปัญหาใหม่	จำเป็นต้องมีผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญ ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการนาน	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเอกลักษณ์งาน หัตถกรรม	การพัฒนาแบบ ลวดลายจักสานใหม่ การบูรณาการเทคนิคดั้งเดิมกับแนวคิดร่วมสมัย
2. รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวของ นวลจิตต์ เชาวเกียรติพงษ์ (2535)	ฝึกปฏิบัติจริงตามขั้นตอน การดูสาธิต ทดลองทำ พัฒนาทักษะ ทำซ้ำจนเกิดความชำนาญ	พัฒนาทักษะวิชาชีพแบบลงมือทำจริง	มีข้อจำกัดด้านความคิดสร้างสรรค์ ต้องการทรัพยากรสนับสนุน	สร้าง ทักษะวิชาชีพ ที่มั่นคง มีความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดแรงงาน	การฝึกปฏิบัติ เทคนิคการจักสาน พื้นฐาน การควบคุมคุณภาพ การสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

รูปแบบ	จุดเด่น	เป้าหมาย	ความท้าทายในการนำไปใช้	ประโยชน์ต่อผู้เรียน	การประยุกต์ใช้ด้านศิลปหัตถกรรม
3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานการผลิต Teaching Factory Learning (TEFA)	การเรียนรู้ผ่านการผลิตชิ้นงานจริง ใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือเสริม	สร้างแรงจูงใจและประสบการณ์จริง	ต้องการการลงทุนสูง ต้องมีความร่วมมือจากภาคอุตสาหกรรม	พัฒนาสมรรถนะในอาชีพจริง	การผลิตสินค้าตามคำสั่งซื้อจริง การพัฒนาช่องทางการตลาด
4. รูปแบบการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL)	เรียนรู้ผ่านโครงงานจริงที่เน้นการแก้ปัญหาบูรณาการความรู้ข้ามสาขาวิชา	พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม	จำเป็นต้องมีการแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ความสำเร็จขึ้นอยู่กับแรงจูงใจของผู้เรียน	พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นทีม	การพัฒนาโครงงานผลิตภัณฑ์จักสาน การวิจัยและพัฒनावัตถุธรรมชาติใหม่ การสร้างตราสินค้าจักสานร่วมสมัย

การพัฒนานวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ต้องการการบูรณาการรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบการเรียนรู้ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อหาจุดเด่น ข้อจำกัด รวมถึงแนวทางที่เหมาะสมการประยุกต์ใช้ในบริบทของศิลปหัตถกรรมจักสาน

4.4 การถอดบทเรียน

การถอดบทเรียนเป็นแนวคิดและเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ที่ได้จากการสกัดข้อมูลจากประสบการณ์การปฏิบัติ เป็นกระบวนการที่ดึงเอาชุดความรู้ออกมาใช้เป็นแนวทางต้นทุนในการ

ทำงาน และเป็นวิธีการหนึ่งของการจัดการความรู้ และผลประโยชน์ร่วมกัน และมีการเรียนรู้ (กรีซ อินทราทิพย์ และอรยา พูลทรัพย์, มปป.)

การถอดบทเรียนเป็นการทบทวนกระบวนการทำงานเพื่อการตัดสินใจทำให้เกิดความผิดพลาดและลดต้นทุนให้น้อยที่สุด บทเรียนที่สกัดออกมาจึงเป็นข้อมูลที่สำคัญมาก และสามารถนำไปปรับปรุงเทคนิคการทำงาน ส่งผลต่อคุณภาพการดำเนินงาน ซึ่งการถอดบทเรียนสามารถทำได้ จาก 1) มุมมองบทเรียนที่เป็นความล้มเหลวเพื่อแก้ไขปัญหาและป้องกันการเกิดซ้ำ และ 2) มุมมองจากความสำเร็จว่าเกิดจากปัจจัยใด และจะพัฒนาให้ผลงานดียิ่งขึ้นได้อย่างไร

วิธีการถอดบทเรียนสามารถกระทำได้ 3 ช่วง (วรางคณา จันทรคง, 2557) ดังนี้ 1) การถอดบทเรียนก่อนการดำเนินการ เป็นการเรียนรู้เพื่อป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น 2) การถอดบทเรียนระหว่างดำเนินการ เป็นการเรียนรู้ระหว่างดำเนินงาน 3) การถอดบทเรียนหลังการดำเนินการ เป็นการเรียนรู้เพื่อการดำเนินงานในครั้งต่อไป

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการถอดบทเรียนจากความสำเร็จของกรณีศึกษาด้านศิลปหัตถกรรมจักสาน จึงเป็นการเรียนรู้เพื่อสกัดความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) เช่น ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการสร้างสรรค์หัตถกรรมจักสานเป็นความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคล หรือเป็นความรู้แบบฝังลึก (Tacit Knowledge) มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อสรุปเป็นความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) และใช้วิธีวิทยาการถอดบทเรียนแบบการเรียนรู้จากบทเรียนที่ดีหรือวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านศิลปหัตถกรรมจักสาน ซึ่งเป็นแนวคิดการทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง (Learning by doing) และความรู้ที่ได้จะนำมาเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติสู่ความสำเร็จ

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้กำหนดกรอบในการถอดบทเรียนด้านความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมเพิ่มเติม โดยยึดกรอบแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมของ Dyer (2011b) ที่ประกอบด้วยทักษะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ 1) การเชื่อมโยง (Associating) 2) การตั้งคำถาม (Questioning) 3) การสังเกต (Observing) 4) การทดลอง (Experimenting) และ 5) การสร้างเครือข่าย (Networking)

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศในโครงการวิจัยและพัฒนาคือกลยุทธ์ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์มากที่สุด เพราะเป็นแนวทางเพื่อให้บรรลุการปฏิบัติที่ดี ในกรณีศึกษาวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศของบุคคลเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงของผู้ที่ประสบความสำเร็จในด้านนั้นๆ อย่างไรก็ตาม ควรพึงระวังในการวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากการรับรู้และตีความของบุคคลในแต่ละสังคมอาจมีความแตกต่างกัน (ศุภวัทย์ พลายน้อย, 2562) นอกจากนี้ การถอดบทเรียนในปัจจุบันเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีประโยชน์ต่อองค์กรเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะภาคธุรกิจที่ให้ความสนใจการเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case Study) เนื่องจากภายใต้ความซับซ้อนของบริบทสังคมในปัจจุบันทำให้ไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ด้วยความรู้เชิงทฤษฎีทั่วไปได้ ซึ่งในกรณีศึกษาอาจเป็น บุคคล องค์กร หรือเหตุการณ์ที่ปรากฏขึ้น จะใช้ข้อมูลที่หลากหลาย มี

จุดเน้นเชิงลึกอิงกับบริบท เนื่องจากการศึกษาอย่างเข้มข้นจะช่วยให้ได้ข้อมูลในการระบุปรากฏการณ์ แนวคิด และหลักการที่จะนำไปสู่ทฤษฎีรวมทั้งนำไปสนับสนุนความจริงเชิงทฤษฎีได้

ในการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้และการถอดบทเรียน ผู้วิจัยศึกษาโครงการ พัฒนาความเป็นนวัตกรรมของ โกศล ภูศรี (2564) วสันต์ สุทธาวาส (2558) และ Sugiarto (2019) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้และโครงการพัฒนาความเป็นนวัตกรรม

ผู้วิจัย	รูปแบบโครงการ	เนื้อหาความรู้/ หลักการ	กระบวนการเรียนรู้	ระยะเวลา	ข้อสังเกต
โกศล ภูศรี (2564)	กลยุทธ์การพัฒนา ความเป็นนวัตกรรม ของครูโรงเรียน มัธยมศึกษาสังกัด สำนักงาน คณะกรรมการ การศึกษาพื้นฐาน	ความรู้และ ทักษะ ความเป็น นวัตกรรม 5 ทักษะ	การลงมือปฏิบัติงาน และสถานการณ์จริง ระบบพี่เลี้ยง ฝึกอบรมสัมมนา	126 ชม 36 ชม 18 ชม	ระยะ เวลานาน เครื่องมือ ประเมิน 5 ฉบับ
วสันต์ สุทธาวาส (2558)	โปรแกรม เสริมสร้าง ศักยภาพความ เป็นนวัตกรรม การศึกษา	ความเป็นนวัต กรการศึกษา	การฝึกอบรมเข้มข้น (Intensive Training) <u>ขั้นที่ 1</u> เพิ่มพูนความ พร้อม (Acquiring) <u>ขั้นที่ 2</u> ประยุกต์ สร้างสรรค์ (Applying) <u>ขั้นที่ 3</u> การประเมิน คุณค่านวัตกรรม (Appraising)	5 ชม 7 ชม 2 ชม	ระยะเวลา สั้นใช้ เครื่องมือ ประเมิน 5 ฉบับ -ปฏิกริยา ตอบสนอง -ความรู้ -คุณลักษณะ ะ -ความ เปลี่ยนแปลง ลง -ผลงาน นวัตกรรม

ผู้วิจัย	รูปแบบโครงการ	เนื้อหาความรู้/ หลักการ	กระบวนการเรียนรู้	ระยะเวลา	ข้อสังเกต
Sugiarto (2019) Innovation Camp	ค่ายนวัตกรรม จำนวนผู้เข้าร่วม กิจกรรม กลุ่ม 19 กลุ่ม รวม 95 คน	ความรู้ สหสาขาวิชา ได้แก่ คณิตศาสตร์ ผู้ประกอบการ (Entrepreneur) ความรู้เกี่ยวกับ โลก (Global literacy) ทักษะ ความคิด สร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจ รณญาณ การสื่อสาร ทำงานร่วมกับ ผู้อื่น	<u>วันที่ 1</u> เว็รค์ช็อป ร่วมกับวิทยากร กระบวนการ (Facilitator) <u>วันที่ 2</u> เว็รค์ช็อป ร่วมกับนักเรียน <u>วันที่ 3</u> กิจกรรม เสริมสร้างทีม <u>วันที่ 4</u> ประชุมและ นำเสนอแนวคิด ปฏิบัติงาน นำเสนอแนวคิด ปฏิบัติงาน <u>วันที่ 5</u> ประชุมและนำเสนอ แนวคิด ปฏิบัติงาน ประเมินผลงาน	5 วัน	ผู้เรียนได้ฝึก สมาธิ การ สงสัยใคร่รู้ ความ ยืดหยุ่น ภาวะผู้นำ จริยธรรม

ผู้วิจัยวิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้และโครงการพัฒนาความเป็นนวัตกรรม พบองค์ประกอบหลักดังนี้

- 1) รูปแบบโครงการ เป็นการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อสร้างนวัตกรรมผ่านกระบวนการ การคิด ลงมือทำ ทดลอง และนำเสนอ
- 2) หลักการ ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง มีเป้าหมายชัดเจน ฝึกคิดสร้างสรรค์ และมีความเข้าใจตลาดและผู้ใช้งาน
- 3) กระบวนการเรียนรู้ เป็นขั้นตอน เริ่มจากการสร้างแรงบันดาลใจหรือจุดประกายความคิด ฝึกฝนทักษะทั้งการออกแบบ การคิด ได้เรียนรู้แล้วพัฒนาเป็นโครงการหรือผลงานนวัตกรรม
- 4) ระยะเวลา มีความยืดหยุ่นได้ตามผู้เรียน เช่น แบบระยะสั้นโดยประมาณ 30 ชั่วโมง ทั้งแบบออนไลน์และออนไซต์

อย่างไรก็ตาม รูปแบบการเรียนรู้และโครงการพัฒนาความเป็นนวัตกรรมต้องมีการจัดการที่ดี อุปกรณ์ที่สามารถประยุกต์ใช้เพื่อเอื้อต่อการเรียนการสอน ควรมีความสอดคล้องกับความสนใจของ

ผู้เรียนภายใต้กรอบระยะเวลาที่เหมาะสม ช่วงวัยของผู้เรียน มีผู้สอนที่เข้าใจแนวทาง และการประเมิน ต้องครอบคลุมทั้งคุณภาพงาน และกระบวนการ

ผู้วิจัยวิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้และโครงการพัฒนาความเป็นนวัตกรรม พบองค์ประกอบหลักดังนี้

1) รูปแบบโครงการ เป็นการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อสร้างนวัตกรรมผ่าน กระบวน การคิด ลงมือทำ ทดลอง และนำเสนอ

2) หลักการ ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง มีเป้าหมายชัดเจน ฝึกคิดสร้างสรรค์ และมีความ เข้าใจตลาดและผู้ใช้งาน

3) กระบวนการเรียนรู้ เป็นขั้นตอน เริ่มจากการสร้างแรงบันดาลใจหรือจุดประกาย ความคิด ฝึกฝนทักษะทั้งการออกแบบ การคิด ได้เรียนรู้แล้วพัฒนาเป็นโครงการหรือผลงานนวัตกรรม

4) ระยะเวลา มีความยืดหยุ่นได้ตามผู้เรียน เช่น แบบระยะสั้นโดยประมาณ 30 ชั่วโมง ทั้งแบบออนไลน์และออนไซต์

อย่างไรก็ตาม รูปแบบการเรียนรู้และโครงการพัฒนาความเป็นนวัตกรรมต้องมีการจัดการที่ดี อุปกรณ์ที่สามารถประยุกต์ใช้เพื่อเอื้อต่อการเรียนการสอน ควรมีความสอดคล้องกับความสนใจของ ผู้เรียนภายใต้กรอบระยะเวลาที่เหมาะสม ช่วงวัยของผู้เรียน มีผู้สอนที่เข้าใจแนวทาง และการประเมิน ต้องครอบคลุมทั้งคุณภาพงาน และกระบวนการ

4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และการถอดบทเรียน

สายสุตา เตียเจริญ และคณะ (2560) ศึกษาเรื่องรูปแบบการบริหารจัดการความรู้ ภูมิ ปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และความยั่งยืนของชุมชน พบว่า รูปแบบการบริหารจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษาเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และความยั่งยืนของชุมชน ประกอบด้วย 1) การสร้างความตระหนัก 2) การแสวงหาและการสร้าง ความรู้ 3) การจัดเก็บความรู้อย่างเป็นระบบ 4) การเข้าถึงและการแลกเปลี่ยนความรู้ และ 5) การ นำไปใช้ ซึ่งการจัดการความรู้เป็นการรวบรวมข้อมูลความรู้ที่มีอยู่กระจัดกระจาย อาจอยู่กับตัวบุคคล หรือเอกสาร มาพัฒนาจัดเก็บให้เป็นระบบเพื่อให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้นั้นได้ เพื่อให้ สามารถนำข้อมูลความรู้นั้นๆมาพัฒนาตนเอง พัฒนาหน่วยงาน ทั้งนี้ในการที่จะบริหารจัดการความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ประสบความสำเร็จได้นั้นต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจของบุคคลทุกฝ่ายเพื่อที่จะ รวบรวมและจัดเก็บองค์ความรู้ให้เกิดการนำไปใช้ต่อยอดต่อไป

Aparna Katre (2020) ศึกษาเรื่องการสอนและการเรียนรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา การเรียนรู้ระหว่างประเทศแบบร่วมมือกันทางออนไลน์ (Collaborative Online International Learning : COIL) เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์กำหนด

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารด้วยภาพ เสียง การเขียนเพื่อเชื่อมโยงผู้เรียนจากต่างสถานที่และวัฒนธรรมโดยมหาวิทยาลัยมินนิโซตา คูลุท เป็นเจ้าภาพดำเนินการเรียนการสอนในรายวิชา CUE 1001 ร่วมกับโครงการการจัดการอุตสาหกรรมวัฒนธรรมร่วมกับโครงการการจัดการอุตสาหกรรมวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยโอเชียนแห่งประเทศไทย มีระยะการเรียนการสอน 1 ภาคการศึกษา เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม การประเมินโครงงานชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมเมื่อสร้างแนวคิดเกี่ยวกับบริการและผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนากรอบความคิดข้ามวัฒนธรรมและทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมต่างวัฒนธรรม ซึ่งสถาบันอุดมศึกษาสามารถนำแนวคิด COIL ไปประยุกต์ใช้ได้หลายด้าน และยังได้ศึกษาเปรียบเทียบวิธีการแบบดั้งเดิมและแบบใช้ COIL และพบว่า COIL ช่วยส่งเสริมการรับรู้ระหว่างวัฒนธรรมและการเรียนรู้ที่มีความเป็นสากลในระดับอุดมศึกษา

สรุปแนวคิดและทฤษฎีเพื่อการพัฒนากรอบแนวคิดการวิจัย

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้กลายเป็นกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศต่างๆ ทั่วโลก หลังจากวิกฤตการณ์ทางการเงินโลกทำให้ประเทศผู้นำทางเศรษฐกิจต้องแสวงหาแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืนและสร้างงานให้ประชาชน แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เน้นการสร้างมูลค่าจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์และการใช้จินตนาการเชิงสร้างสรรค์ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางและถูกนำมาเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในหลายประเทศและประสบความสำเร็จอย่างโดดเด่นด้วยมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์สูง ขณะที่ประเทศในแถบเอเชียแสดงให้เห็นถึงการก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในด้านนวัตกรรม

รัฐบาลไทยได้นำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่สังคมก้าวหน้าและเศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน การจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทยแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจจริงของรัฐบาลอย่างใดก็ตาม ประเทศไทยยังคงมีมูลค่าการส่งออกสินค้าสร้างสรรค์ยังสามารถพัฒนาได้อีกมาก

ภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมไทยโดยเฉพาะศิลปหัตถกรรมจักสาน เป็นหนึ่งในทุนทางวัฒนธรรมที่กำลังเผชิญกับวิกฤตการณ์ที่รุนแรงและต้องการการแก้ไขอย่างเร่งด่วน ปัญหาหลักเกิดจากผู้ผลิตส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ ทำให้เกิดปัญหาการผลิตไม่เพียงพอกับความต้องการและการบริหารจัดการที่ไม่ทันสมัย การก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุและเศรษฐกิจไทยที่เติบโตช้าลงส่งผลให้แรงงานสร้างสรรค์มีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง แรงงานอาชีพสร้างสรรค์ที่ลดจำนวนลงมากที่สุดคืองานฝีมือและหัตถกรรม จำนวนแรงงานอาชีพสร้างสรรค์ที่ลดลง เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศเพื่อนบ้านแสดง

ให้เห็นถึงความเสียเปรียบในเชิงการแข่งขัน นอกจากนี้ชุมชนผลิตหัตถกรรมจักสานในประเทศไทยมีจำนวนลดน้อยลงเนื่องจากคนหนุ่มสาวจำนวนมากนิยมเข้าไปทำงานในโรงงานอุตสาหกรรมซึ่งได้ค่าตอบแทนสูงกว่าการทำหัตถกรรมจักสาน นำไปสู่ความจำเป็นเร่งด่วนของการสร้างนวัตกรรม สอดคล้องกับวิกฤตการณ์ทางการเงินโลกซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจ

นวัตกรรมได้กลายเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการเติบโตและแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจ และการพัฒนาสังคมในโลกยุคใหม่ โดยเสนอว่าการแก้ไขปัญหาต้องอาศัยการลงทุนในการศึกษา โครงสร้างพื้นฐาน และการวิจัยและพัฒนา สำหรับบริบทศิลปหัตถกรรมไทย ความจำเป็นของการสร้างนวัตกรรมมีความเร่งด่วนเป็นพิเศษ เนื่องจากต้องการการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาให้ไปสู่การเป็นผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรมเพื่อสร้างความใหม่และแตกต่างที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค โดยศิลปหัตถกรรมจักสานที่พัฒนาขึ้นเกิดจากการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับความรู้หลายสาขาวิชา ให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่สวยงาม ใช้งานได้จริง มีแนวคิดใหม่ สร้างรายได้ และมีมูลค่าเพิ่ม พร้อมตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและแนวโน้มโลกปัจจุบัน

นิสิตศึกษาระดับอุดมศึกษาถือเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักที่มีศักยภาพในความเป็นนวัตกรรม ศิลปหัตถกรรมและเป็นกลยุทธ์สำคัญในการยกระดับศิลปหัตถกรรมไทย กลุ่มนี้มีความได้เปรียบในการเชื่อมโยงภูมิปัญญาดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่และความเข้าใจตลาดร่วมสมัย ความเข้มแข็งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับการพัฒนาคนและการสร้างแรงจูงใจให้คนรุ่นใหม่เข้าสู่อาชีพนี้ หากไม่มีมาตรการสนับสนุนและพัฒนาทักษะอย่างจริงจัง อุตสาหกรรมหัตถกรรมไทยอาจจะสูญเสียกำลังคน และศักยภาพในการแข่งขันระยะยาว การหานิสิตนักศึกษาเข้ามามีบทบาทในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจึงเป็นแนวทางที่จำเป็นและมีความเป็นไปได้สูงในการแก้ไขปัญหาการขาดแคลนแรงงานสร้างสรรค์ในภาคหัตถกรรม ทั้งนี้ทักษะนวัตกรรม 5 ประการ ได้แก่ 1) การตั้งคำถาม 2) การสังเกต 3) การทดลอง 4) การเชื่อมโยง 5) การสร้างเครือข่าย เป็นทักษะจากการศึกษาผู้ประสบความสำเร็จในธุรกิจนวัตกรรมได้ถูกนำมาเป็นแนวคิดหลักเพื่อพัฒนาความเป็นนวัตกรรมด้านศิลปหัตถกรรมจักสาน

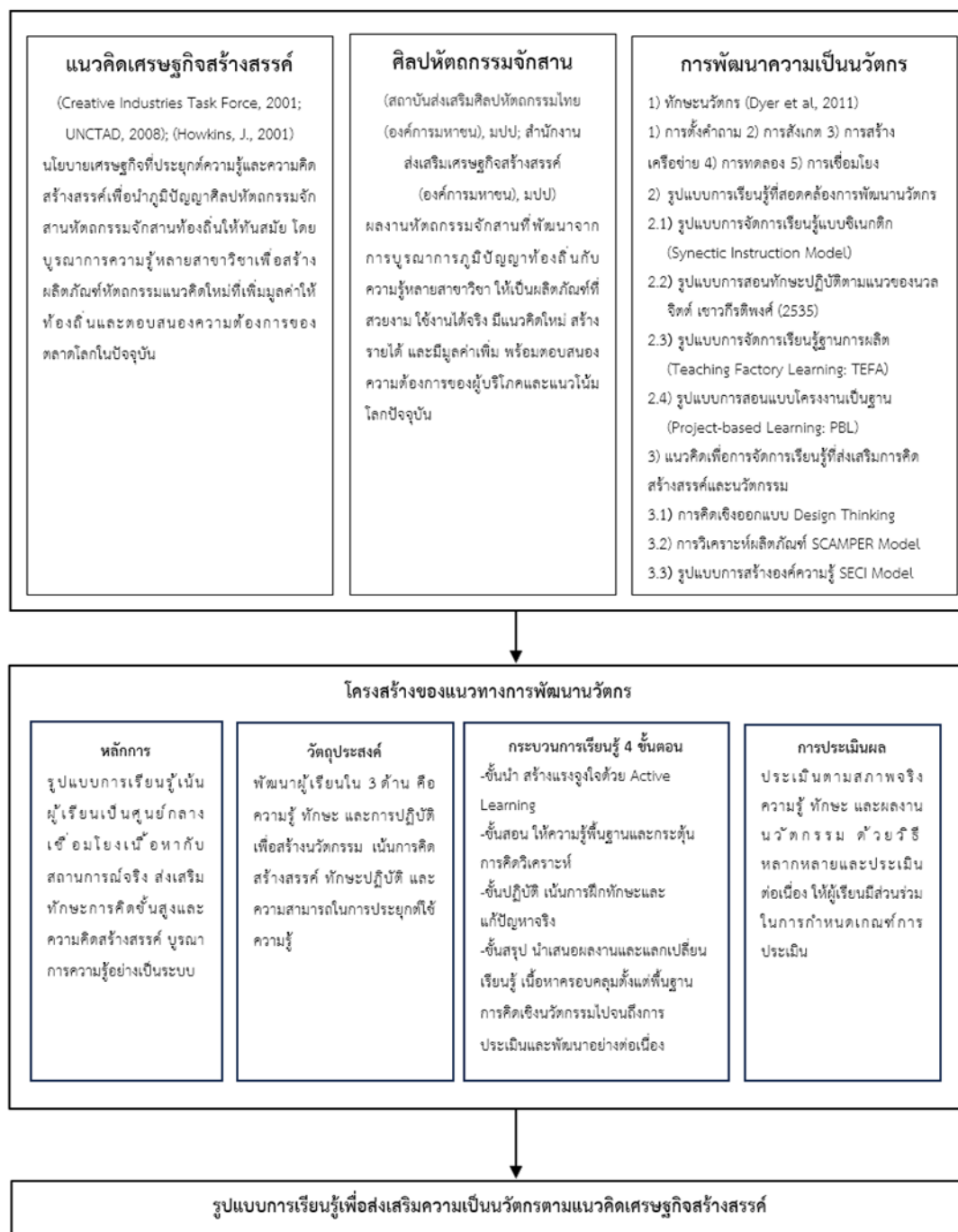
นอกจากนี้ยังพบ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรมและแนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ที่เหมาะสมกับการนำไปเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนานวัตกรรมศิลปหัตถกรรม เนื่องจากมีจุดร่วมในการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ และการสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรม

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ 1) การคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซินเนกติก (Synectic Instruction Model) ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมเชิงอุปมาอุปไมยและการเปรียบเทียบ 2) การคิดบูรณาการทักษะอาชีพ ได้แก่

รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวของนวลจิตต์ เซวศิริพิพงศ์ (2535) ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจากชั้นพื้นฐานจนเกิดความชำนาญ 3) การผลิต ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานการผลิต (Teaching Factory Learning: TEFA) ผู้เรียนได้เชื่อมโยงการเรียนรู้กับสถานการณ์จริงในอุตสาหกรรมและส่งเสริมการมีรายได้ผ่านการผลิตสินค้าหรือบริการที่สามารถจำหน่ายได้จริง 4) การพัฒนาโครงการ ได้แก่ รูปแบบการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ผู้เรียนได้ร่วมกันเลือกทำโครงการที่ตนสนใจและใช้ทักษะกระบวนการหลายด้าน

แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นแนวคิดเพื่อการออกแบบที่ยืดหยุ่นใช้เป็นศูนย์กลาง ใช้ในกระบวนการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา ได้แก่ 1) การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking กระบวนการคิดที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ครอบคลุมการเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การกำหนดปัญหา การระดมความคิด การสร้างต้นแบบ และการทดสอบ 2) เครื่องมือช่วยวิเคราะห์และปรับปรุงแนวคิดเดิม ผ่านการตั้งคำถาม ได้แก่ การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ SCAMPER Model (Manufacturing, 2016) ช่วยให้ฝึกคิดนอกกรอบและมองหาทางเลือกใหม่ๆ ในการแก้ปัญหา ได้ฝึกตั้งคำถามและวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เห็นโอกาสในการปรับปรุงพัฒนา 3) กระบวนการแลกเปลี่ยนและสร้างความรู้ รูปแบบการสร้างองค์ความรู้ SECI Model (Nonaka, 1995) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และถ่ายทอดความรู้

จากการวิเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ข้างต้น นำไปสู่แนวทางในการพัฒนานวัตกรรม ที่ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผล ที่นำไปสู่รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการเชื่อมระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับความต้องการของเศรษฐกิจสมัยใหม่ เพื่อการแก้ไขปัญหาการขาดแคลนแรงงานสร้างสรรค์และยกระดับศักยภาพการแข่งขันของอุตสาหกรรมหัตถกรรมไทยอย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศและแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่มุ่งสู่การเป็นประเทศแห่งเศรษฐกิจฐานนวัตกรรมที่ยั่งยืน



ภาพที่ 14 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้เทคนิควิธีเชิงคุณภาพและปริมาณ เพื่อศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษาที่เป็นนักสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยวิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา เป็นการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาเครื่องมือในการศึกษาภูมิหลัง กระบวนการเรียนรู้ วิธีการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรม การแก้ปัญหาของกรณีศึกษา ด้วยเทคนิควิธีต่อไปนี้

1. การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกกรณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
2. การวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตกรณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จำนวน 5 คน
3. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) และการสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยใช้การวิเคราะห์พหุกรณีศึกษา (Multiple Case Study)

การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการนำองค์ความรู้จากระยะที่ 1 มาพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

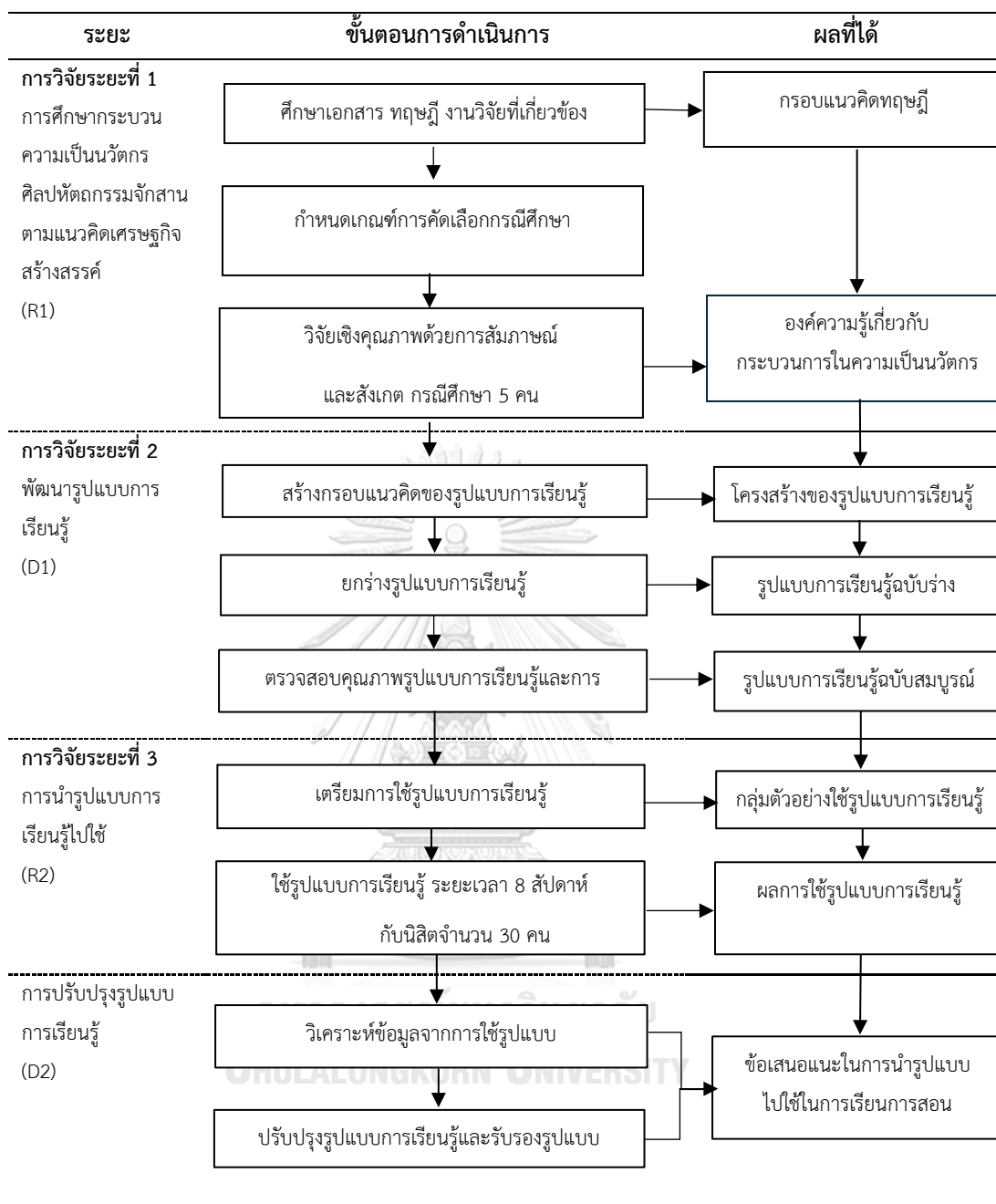
1. การสร้างกรอบแนวคิดของรูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหาความรู้ การจัดกิจกรรม และการประเมินผล
2. การยกร่างรูปแบบการเรียนรู้

3. การสร้างเครื่องมือการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) แบบวัดความรู้ความเข้าใจ 2) แบบประเมินทักษะนวัตกร 3) แบบประเมินผลงานนวัตกรรม 4) แบบประเมินความพึงพอใจ และ 5) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ
4. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และนำไปปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

การวิจัยระยะที่ 3 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกร ศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการนำรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และศึกษาผลที่เกิดขึ้น รายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การเตรียมใช้รูปแบบการเรียนรู้ โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คนที่เป็น นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาศิลปศึกษา
 2. จัดกิจกรรมตามหน่วยการเรียนรู้ 6 ครั้ง พร้อมเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือที่พัฒนาขึ้น
 3. ใช้รูปแบบการเรียนรู้ระยะเวลา 8 สัปดาห์ และดำเนินการเก็บข้อมูล
 4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการใช้จริง ด้านความรู้ความเข้าใจเพื่อเปรียบเทียบแบบก่อนเรียน (Pre-test) ระหว่างเรียน (Observation) และหลังเรียน (Post-test)
 5. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินด้านทักษะและผลงาน ตรวจสอบความตรงและความเชื่อมั่นของข้อมูล
 6. ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ และนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับรองรูปแบบฉบับสมบูรณ์
- วิธีดำเนินการวิจัย สามารถสรุปเป็นแผนผังได้ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 15 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา (R1)

ระยะที่ 1 เป็นการศึกษากระบวนการความเป็นนวัตกรรมโดยผู้วิจัยศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากการศึกษาเอกสารและการวิเคราะห์ผลจากพหุกรณีศึกษามาพิจารณาร่วมกันและใช้หลักการแทนที่ความสามารถ (Replication Logic) ในการเลือกกรณีศึกษา การค้นพบจากพหุกรณีศึกษาจะทำให้ข้อค้นพบจากการวิจัยมีความชัดเจนมากขึ้น (Yin, 1994 อ้างถึงใน โสมฉาย บุญญานันต์, 2549) โดยเป็นการศึกษาผู้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จ มีแนวปฏิบัติที่ดี เพื่อเก็บข้อมูล สัมภาษณ์เชิงลึก สังเกตแนวการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน ศึกษาบริบทและสภาพแวดล้อม เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบแต่ละกรณีศึกษา และสังเคราะห์องค์ความรู้จากรายกรณีศึกษา เพื่อสรุปประเด็นองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน ดังนี้

1. การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

เป็นการศึกษาข้อมูลในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยจากเอกสารของไทยและต่างประเทศ ทั้งจากห้องสมุดและฐานข้อมูลออนไลน์ เพื่อสังเคราะห์กรอบแนวคิดที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ รวมถึงเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยในระยะที่ 1 เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์และสังเกต

1.1 ประเด็นที่ศึกษาประกอบด้วย

- 1.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของต่างประเทศและไทย
- 1.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมและการสร้างนวัตกรรม
- 1.1.3 ศิลปหัตถกรรมและหัตถกรรมไทย ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์หัตถกรรมผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญา
- 1.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม
- 1.1.5 รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศและการถอดบทเรียน

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเอกสาร วิเคราะห์โดยจัดหมู่และวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของข้อมูลโดยอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้ได้กรอบแนวคิดและทฤษฎีในการคัดเลือกกรณีศึกษา

2. การวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์และการสังเกตกรณีศึกษา

เป็นการศึกษากระบวนการเป็นนวัตกรของกรณีศึกษาที่เป็นนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานที่มีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศและจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีในข้อที่ 1.1 – 1.2 ได้นำมากำหนดตามเกณฑ์ในการคัดเลือกกรณีศึกษา

2.1 การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลที่เป็นกรณีศึกษา ใช้แนวคิดการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเลือกกรณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) โดยยึดจุดมุ่งหมายของการศึกษาเป็นหลักเพื่อให้ได้ตัวแทนที่ดี มีความเป็นแบบอย่างความสำเร็จหลากหลาย ผู้วิจัยจึงใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และใช้การเก็บข้อมูลเป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและลงพื้นที่ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความตรง รวมถึงต้องได้รับความยินยอมจากกรณีศึกษาที่เป็นนักสร้างสรรค์ โดยเกณฑ์การคัดเลือกกรณีศึกษาผู้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 เป็นบุคคลที่มีแนวปฏิบัติที่ดีหรือได้รับรางวัลในระดับประเทศ และ/หรือนานาชาติเกี่ยวกับภูมิปัญญา ศิลปหัตถกรรม หรือได้รับการยกย่องว่าเป็นแบบอย่างที่ดี มีผลงานออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ศิลปหัตถกรรมที่โดดเด่น

2.1.2 มีการพัฒนา ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ศิลปหัตถกรรมที่มีความโดดเด่น มีความเป็นนวัตศิลป์ และ/หรือสร้างรายได้ให้ท้องถิ่นเป็นที่รู้จักอย่างต่อเนื่อง ไม่นต่ำกว่า 3 ปี

2.1.3 มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพผลงานและพัฒนาชีวิตสมาชิกในชุมชน

2.1.4 พัฒนาศิลปหัตถกรรมไทยจากวัสดุธรรมชาติ และ/หรือมีการพัฒนาผลงานนวัตกรรมจากวัสดุธรรมชาติเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นโดดเด่น และ/หรือวัสดุแนวคิดเพื่อความยั่งยืน

2.1.5 มีการดำเนินธุรกิจศิลปหัตถกรรมจักสานจำหน่ายในและต่างประเทศ

2.1.6 มีความสนใจและยินยอมในการเข้าร่วมการวิจัยและให้สัมภาษณ์

ผู้วิจัยกำหนดแนวทางการดำเนินการคัดเข้าออกของกรณีศึกษาตามหลักจริยธรรมในคน โดยเริ่มติดต่อผ่านช่องทางการติดต่อที่มีการแจ้งไว้ในช่องทางสาธารณะ หากกรณีศึกษาที่เป็นนักสร้างสรรค์ไม่ยินยอมเข้าร่วมการวิจัย สามารถถอนตัวออกจากกรวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัย หรือการถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยแต่อย่างใด ผู้วิจัยจะดำเนินการทำลายข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนร่วมการวิจัยที่ปรากฏลักษณะกายภาพทางร่างกายแล้วสามารถระบุตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยได้ภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 1 ปี ด้วยการลบไฟล์ที่ได้จากการเก็บข้อมูลแบบถาวร ในส่วนของข้อมูลที่ไม่สามารถระบุตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย จะถูกใช้เป็นภาพประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย เช่น ภาพผลงาน ภาพขณะปฏิบัติงานกิจกรรมที่ไม่สามารถระบุตัวตนได้ ซึ่งข้อมูลส่วนนี้จะถูกเก็บรักษาไว้

ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ และผู้วิจัยจะดำเนินการทำลายข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนร่วมการวิจัยที่ปรากฏลักษณะกายภาพทางร่างกายแล้วสามารถระบุตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยได้ภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 1 ปี ด้วยการลบไฟล์ที่ได้จากการเก็บข้อมูลแบบถาวร

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์นักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน และ แบบสังเกตนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน รายละเอียด ดังนี้ (ตัวอย่างเครื่องมือแสดงในภาคผนวก ข)

2.2.1 แบบสัมภาษณ์ มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-dept Interview) มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด มีโครงสร้าง แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 8 ข้อ ได้แก่ ชื่อ นามสกุล อายุ ระดับการศึกษา สาขาที่สำเร็จการศึกษา สถานที่ทำงาน ระยะเวลาการทำงาน รางวัลเกี่ยวกับหัตถกรรมที่เคยได้รับ และช่องทางการติดต่อ

ตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน จำนวน 3 ข้อ เกี่ยวกับประวัติ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่มีความเกี่ยวข้องกับหัตถกรรม วิธีการถ่ายทอดความรู้ศิลปหัตถกรรมจักสาน

ตอนที่ 3 ความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำนวน 14 ข้อ ประกอบด้วย ด้านการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน ด้านความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน และด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นและเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ศิลปหัตถกรรมจักสาน ความคิดเห็นที่มีต่อการดำเนินธุรกิจเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเด็นอื่นๆ ข้อคิดเห็นและเสนอแนะเพิ่มเติม

2.2.2 แบบสังเกตผู้สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน มีลักษณะเป็นแบบบันทึกข้อมูลปลายเปิดแบบความเรียงที่ให้เติมข้อความลงในช่องว่างที่กำหนด แบ่งเป็นประเด็นการสังเกต เป็น 4 ตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไป 2) ขั้นตอนการทำงาน 3) ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น 4) การปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

2.3 การตรวจสอบคุณภาพแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต

2.3.1 ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน โดยเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ทำงานหรือการสอนในสาขาที่กำหนดไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำแนกตามความเชี่ยวชาญ 5 ด้าน ได้แก่ 1) นักวิชาการด้านศิลปศึกษา 2) นักวิชาการด้านศิลปหัตถกรรมจักสาน 3) นักวิชาการด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) นักวิชาการด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 5) นักวิชาการด้านการสร้างนวัตกรรม (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก ก)

ผู้วิจัยวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ ด้วยการหาค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ผลการตรวจสอบพบว่า มีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือทั้งฉบับเท่ากับ 1.0 แสดงว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา สามารถนำไปใช้งานได้ ทั้งนี้ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะที่มีประโยชน์ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงด้านการใช้ภาษา แนะนำให้เรียบเรียงข้อคำถามในรูปแบบสัมภาษณ์ฯ ให้เกิดความเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง ก่อนนำไปทดลองใช้กับบุคคลที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการนิศึกษาเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของเครื่องมือ

2.3.2 ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปเข้ารับการพิจารณาจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รูปแบบการพิจารณาทบทวนแบบลดขั้นตอน ได้รับใบรับรองเลขที่ COA No. 131/67 ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงจรรยาบรรณของนักวิจัย และให้การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วม กลุ่มตัวอย่างจะต้องได้รับการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการศึกษา วิธีการเก็บข้อมูล และประโยชน์ที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากการเข้าร่วม พร้อมทั้งชี้แจงสิทธิของกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างเก็บข้อมูลหากมีอิสระที่จะไม่ตอบคำถามหากไม่สะดวกใจ และสามารถซักถามข้อข้องใจเพิ่มเติมจนกระจ่าง และสามารถยุติการเข้าเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผลต่อผู้วิจัย และตัวอย่างไม่สูญเสียผลประโยชน์ใด ๆ ทั้งสิ้นและข้อมูลในการสัมภาษณ์จะถูกเก็บไว้เป็นความลับไม่นำมาเปิดเผยชื่อและนำผลประเมินที่ได้สรุปออกมาเป็นภาพรวมเพื่อใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์อื่นนอกจากของการศึกษานี้เท่านั้น

2.4 การเก็บข้อมูลกรณีศึกษาด้วยการสัมภาษณ์และการสังเกต ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน ไปใช้เก็บข้อมูลภาคสนามเพื่อศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา โดยดำเนินการระหว่างเดือนมีนาคม - มิถุนายน พ.ศ. 2567

2.4.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยทำการติดต่อขออนุญาตเก็บข้อมูลการวิจัยไปยังกรณีศึกษาโดยติดต่อผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อบันทึกหมายวันเวลา ตามวันและเวลาดังนี้

นักสร้างสรรค์ 1 เก็บข้อมูลวันที่ 22 และ 25-26 มีนาคม 2567

นักสร้างสรรค์ 2 เก็บข้อมูลวันที่ 10-11 เมษายน 2567

นักสร้างสรรค์ 3 เก็บข้อมูลวันที่ 15 และ 17 พฤษภาคม 2567

นักสร้างสรรค์ 4 เก็บข้อมูลวันที่ 24-26 พฤษภาคม 2567

นักสร้างสรรค์ 5 เก็บข้อมูลวันที่ 7 และ 14 มิถุนายน 2567

2.5 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการจำแนกประเภทเป็นขั้นตอนตามเหตุการณ์ต่อเนื่องกันไป แบ่งข้อมูลตามแนวทฤษฎีที่ศึกษาไว้แล้วสรุปข้อมูลด้วยการหาข้อสรุปแบบ

อุปนิสัย ร่วมกับการวิเคราะห์บริบทของสิ่งที่ศึกษา แล้วจึงสังเคราะห์องค์ความรู้จากกรณีศึกษา และตรวจสอบข้อมูลกับผู้ให้ข้อมูลโดยตรง และตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า จากนั้นผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เพื่อจัดหมวดหมู่ จำแนกประเภทเพื่อตั้งรหัสตามตัวแปรที่ศึกษา

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (D1)

ระยะที่ 2 เป็นระยะการนำข้อมูลจากการวิจัยระยะที่ 1 มาดำเนินการในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ การสร้างกรอบแนวคิดของรูปแบบการเรียนรู้ การยกร่าง รูปแบบการเรียนรู้ การตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาสังเคราะห์เป็นรูปแบบการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดที่กำหนดไว้ และพัฒนาเครื่องมือการวิจัยสำหรับระยะที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การสร้างกรอบแนวคิดของรูปแบบการเรียนรู้

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดและทฤษฎี เกี่ยวกับพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และได้ข้อสรุปเป็นโครงสร้าง หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการ ประเมินผล ของรูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วยโครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้ รายละเอียดดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ข้อมูลที่ใช้ในการสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้

องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้	ข้อมูลที่ใช้การสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้
หลักการ	ผลจากการวิจัยระยะที่ 1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย
โครงสร้าง	แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้
เนื้อหา	ผลจากการวิจัยระยะที่ 1 เอกสารเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การสร้างนวัตกรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์
กระบวนการเรียนรู้	เอกสารเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้
ลักษณะของกิจกรรม	ผลจากการวิจัยระยะที่ 1 เอกสารเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนานวัตกรรม การสร้างหัตถกรรม

องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้	ข้อมูลที่ใช้การสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้
การประเมินผล	เอกสารเกี่ยวกับแนวทางการประเมินและวัดผล

จากกรอบแนวคิดในตาราง ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ใช้การสังเคราะห์ไปพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ในขั้นตอนต่อไป

2. การยกร่างรูปแบบการเรียนรู้

เป็นการนำข้อมูลการวิจัยจากระยะที่ 1 มาสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ ตามกรอบแนวคิดที่วางแผนไว้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ผู้วิจัยใช้ข้อมูลการศึกษามายกร่างรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการสังเคราะห์ทักษะความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน จากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร เกี่ยวกับนโยบาย เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการพัฒนานวัตกรรม มาวิเคราะห์ร่วมกับ ผลการวิจัย ระยะที่ 1 โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

2.1.1 การศึกษา นโยบาย วิธีการ เชิงเศรษฐกิจที่เกี่ยวกับนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ศิลปะหัตถกรรม ของหน่วยงานภาครัฐ วิเคราะห์ทักษะและความเป็นนวัตกรรม จากนั้นนำมาเปรียบเทียบและหาความเชื่อมโยงร่วมกับผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ และการสังเกตกรณีศึกษาในการวิจัยระยะที่ 1 ประเด็นในการศึกษา ได้แก่ 1) การส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมโดยหน่วยงานภาครัฐ 2) การสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน 3) แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้แนวคิดที่สอดคล้องกัน แล้วจึงกำหนดเกณฑ์ของทักษะนวัตกรรม และผลงานนวัตกรรมที่ใช้ในการวัดประเมินผล

2.1.2 ผู้วิจัยสังเคราะห์กรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย เนื้อหาความรู้ กระบวนการเรียนรู้ การจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล และความร่วมมือจากหน่วยงานภายนอก โดยนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาแล้วจึงปรับปรุงแก้ไข

2.1.3 ผู้วิจัยสังเคราะห์โครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้ โดยยึดโครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้ของทศนา แหมมณี (2558) ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหาความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

2.1.4 ผู้วิจัยสังเคราะห์หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล จากการศึกษาเอกสาร ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยในระยะที่ 1

2.1.5 ผู้วิจัยสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้และเนื้อหาความรู้ จาก 3 ส่วน ดังนี้

1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งประกอบด้วย 1) แนวคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซินเนกติก (Synectic Instruction Model) 2) แนวคิดบูรณาการทักษะอาชีพ ได้แก่ รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวของนวลจิตต์ เขาวีรติพงศ์ (2535) 3) แนวคิดการผลิต ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานการผลิต (Teaching Factory Learning: TEFA) 4) แนวคิดโครงการ ได้แก่ รูปแบบการสอนแบบโครงการเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL)

2) แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งประกอบด้วย 1) การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking (Tim Brown, 2009) 2) เครื่องมือช่วยวิเคราะห์และปรับปรุงแนวคิดเดิมผ่านการตั้งคำถาม ได้แก่ การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ SCAMPER Model (Institute for Manufacturing, 2016) 3) โมเดลกระบวนการแลกเปลี่ยนและสร้างความรู้รูปแบบการสร้างองค์ความรู้ SECI Model (Nonaka, 1995)

3) แนวคิดจากการสัมภาษณ์และสังเกตของกรณีศึกษาในการวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยวิเคราะห์ด้วยการจัดหมวดหมู่เนื้อหา จำแนกประเภท นำมาลำดับเป็นเนื้อหาความรู้การพัฒนาความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน

จากนั้นผู้วิจัยสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้และเนื้อหาความรู้ จาก 3 ส่วน มาพัฒนาสื่อประกอบรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรม และแบบบันทึกความรู้

3. การพัฒนาร่างรูปแบบการเรียนรู้

เป็นการนำข้อมูลจากขั้นตอนทั้งหมดมาพัฒนาร่างรูปแบบการเรียนรู้

3.1 ผู้วิจัยนำขั้นตอนที่ 2.1.1 – 2.1.5 มาสรุปเพื่อสังเคราะห์เป็นร่างรูปแบบการเรียนรู้และสื่อประกอบรูปแบบการเรียนรู้

3.2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ และออกแบบเป็นร่างรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ Weaving Innovation Learning Model (WIL Model) แล้วจึงนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้วิจัยทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ (ร่างรูปแบบแสดงในบทที่ 4)

4. การตรวจสอบคุณภาพของร่างรูปแบบการเรียนรู้

ผู้วิจัยนำร่างรูปแบบการเรียนรู้ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก ก) ได้พิจารณาและประเมินความเหมาะสมและความตรงเชิงเนื้อหา ก่อนการนำไปใช้

4.1 แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินรูปแบบการเรียนรู้ มีเป็นลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 3 ข้อ ประกอบด้วยเนื้อหา 2 ตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ประเมินความเหมาะสม 2) ระดับความ

คิดเห็นต่อรูปแบบ 3) ข้อเสนอแนะ ซึ่งในการประเมินความเหมาะสม ประกอบด้วย การประเมินองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ และสื่อประกอบการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรม และ แบบบันทึกความรู้ (ตัวอย่างสื่อประกอบการเรียนรู้ แสดงในภาคผนวก ค)

ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา IOC พบว่า มีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือทั้งฉบับเท่ากับ 1.0 แสดงว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา สามารถนำไปใช้งานได้ ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ซึ่งผู้วิจัยได้นำปรับปรุง ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษาในหน่วยการเรียนรู้โดยให้ระบุผลการเรียนรู้หรือผลงาน 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำให้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับผู้เรียนวัยรุ่น

5. การพัฒนาและตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เป็นการพัฒนาเครื่องมือการวิจัยสำหรับใช้ในการวิจัยระยะที่ 3 เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย เครื่องมือที่ใช้การวิจัยมีรายละเอียดดังนี้ (ตัวอย่างเครื่องมือแสดงในภาคผนวก ข)

5.1 แบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์(ก่อนและหลังเรียน) มีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบมีตัวเลือก (Multiple Choice Question) จำนวน 25 ข้อ เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียน

ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา IOC โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน พบว่า มีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือทั้งฉบับเท่ากับ 0.97 แปลว่าสามารถนำไปใช้ได้ รายการประเมินมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการวัด ค่าความยาก P (Difficulty Index) เท่ากับ 0.54 มีระดับความยากอยู่ในระดับปานกลาง สามารถนำไปใช้ได้ ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะว่าสามารถใช้เป็นแบบวัดความรู้รูปแบบออนไลน์เพื่อความสะดวกในการประเมินและเก็บข้อมูล

5.2 แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมโดยพี่เลี้ยงหรือวิทยากร มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ แบ่ง 2 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และ ตอนที่ 2 ประกอบด้วย 5 ตอนย่อย จำนวนทั้งสิ้น 18 ข้อ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ ชื่อผู้ประเมิน ครั้งที่ประเมิน และชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ตอนที่ 2 การประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรม 5 ทักษะ จำนวน 15 ข้อแบ่งออกเป็น 5 ตอน ได้แก่ 1) การตั้งคำถาม จำนวน 3 ข้อ 2) การคิดเชื่อมโยง จำนวน 3 ข้อ 3) การสังเกต จำนวน 3 ข้อ 4) การสร้างเครือข่าย จำนวน 3 ข้อ 5) การทดลอง จำนวน 3 ข้อ

ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา IOC พบว่า มีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือทั้งฉบับเท่ากับ 0.97 แสดงว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา สามารถนำไปใช้งานได้ และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มคนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน พบว่ามีค่าความเที่ยงระหว่างผู้ประเมิน (Interrater Reliability) เท่ากับ 0.741 ซึ่งอยู่

ในระดับปานกลางถึงดี ตามเกณฑ์ของ Koo และ Li (2016) แสดงว่ารายการประเมินมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการวัด

5.3 แบบประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมโดยพี่เลี้ยงหรือวิทยากร มีลักษณะเป็น มาตรฐานประมาณค่า 4 ระดับ แบ่ง 2 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และ ตอนที่ 2 ประกอบด้วย 5 ตอนย่อย จำนวนทั้งสิ้น 18 ข้อ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ ชื่อผู้ประเมิน ครั้งที่ประเมิน และชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ตอนที่ 2 การประเมินผลงานนวัตกรรม 5 ด้าน จำนวน 15 ข้อแบ่งออกเป็น 5 ตอน ได้แก่ 1) การนำภูมิปัญญาและวัสดุท้องถิ่นดั้งเดิมไปพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่ จำนวน 3 ข้อ 2) การพัฒนาปรับเปลี่ยนการใช้งานรูปลักษณะอย่างสร้างสรรค์ จำนวน 3 ข้อ 3) การบูรณาการองค์ความรู้หลายสาขาวิชาในการพัฒนาผลงาน จำนวน 3 ข้อ 4) การผลิตและการออกแบบ แสดงถึงความเข้าใจในตลาดบริโภคร่วมสมัย จำนวน 3 และ ข้อ 5) ความเป็นไปได้ในการสร้างมูลค่าและก่อให้เกิดรายได้ จำนวน 3 ข้อ

ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา IOC พบว่า มีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือทั้งฉบับเท่ากับ 0.97 แสดงว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา สามารถนำไปใช้งานได้ และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มคนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่ามีค่าความเที่ยงระหว่างผู้ประเมิน (Interrater Reliability) เท่ากับ 0.986 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางถึงดี ตามเกณฑ์ของ Koo และ Li (2016) แสดงว่า รายการประเมินมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการวัด

5.4 แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม มีลักษณะเป็นมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับจำนวน 15 ข้อ ประกอบด้วยเนื้อหา 3 ตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 2) ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม และ 3) ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม จำนวน 7 ข้อ

ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา IOC พบว่า มีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือทั้งฉบับเท่ากับ 1.0 แสดงว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา สามารถนำไปใช้งานได้ ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปพิจารณา โดยแนะนำว่าสามารถใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัยของผู้ประเมินความพึงพอใจที่เป็นวัยรุ่น และสามารถใช้เป็นรูปแบบออนไลน์เพื่อความสะดวกในการประเมินและเก็บข้อมูล

6. ผู้วิจัยนำเครื่องมือการวิจัยที่พัฒนาขึ้นในระยะที่ 2 ไปขอรับพิจารณาจาก คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบันชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ 2) แบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 3)

แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรโดยพี่เลี้ยงหรือวิทยากร 4) แบบประเมินผลงานนวัตกรรม ศิลปหัตถกรรมโดยพี่เลี้ยงหรือวิทยากร 5) แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม เครื่องมือ การวิจัยได้รับการพิจารณาทบทวนแบบลดขั้นตอน ได้รับใบรับรองเลขที่ COA No. 245/68

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปใช้ (R2 และ D2)

1. การเตรียมการใช้รูปแบบการเรียนรู้ และการใช้รูปแบบการเรียนรู้ (R2)

เป็นการเตรียมจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 30 คน ระยะเวลา 8 สัปดาห์ ผู้วิจัยนำรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเครื่องมือการวิจัยที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยระยะที่ 2 มาดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 การเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้วิธีการอาสาสมัคร (Voluntary Selection) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย คือ นิสิตชั้นปีที่ 2 สาขา ศิลปศึกษาจำนวน 30 คน ผู้วิจัยทำการประชาสัมพันธ์รับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านทางออนไลน์ มี ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 30 คน โดยต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

- 1) กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาศิลปศึกษา หรือเทียบเท่า
- 2) มีความสนใจด้านศิลปะและหัตถกรรมไทย
- 3) มีความสนใจการประกอบอาชีพที่สร้างรายได้ด้วยตนเอง ซึ่งมีพื้นฐานและบริบท

การเรียนรู้สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ที่ต้องการศึกษา

หลังจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมรับทราบเงื่อนไขคุณสมบัติแล้ว พบว่า ผู้มีคุณสมบัติเหมาะสม และเต็มใจเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอตามเป้าหมายของการวิจัย จำนวน 30 คน โดยการเข้าร่วม กิจกรรมเป็นไปโดยความสมัครใจของนิสิตแต่ละคน

1.2 ผู้วิจัยกำหนดแนวทางการดำเนินการคัดเข้า-ออกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามหลัก จริยธรรมในคน หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่ยินยอมเข้าร่วมการวิจัย สามารถถอนตัวออกจากการวิจัย เมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัย หรือการถอนตัวออกจาก โครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยแต่อย่างใด ผู้วิจัยจะดำเนินการทำลาย ข้อมูลทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ที่ปรากฏลักษณะกายภาพทางร่างกายแล้วสามารถระบุ ตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยได้ภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 1 ปี ด้วยการลบไฟล์ที่ได้จากการ เก็บข้อมูลแบบถาวร ในส่วนของข้อมูลที่ไม่สามารถระบุตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย จะถูกใช้เป็น ภาพประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย เช่น ภาพผลงาน ภาพผลการทำแบบประเมินและแบบวัด ภาพ

ขณะปฏิบัติกิจกรรมที่ไม่สามารถระบุตัวตนได้ ซึ่งข้อมูลส่วนนี้จะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ และผู้วิจัยจะดำเนินการทำลายข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนร่วมการวิจัยที่ปรากฏลักษณะกายภาพทางร่างกายแล้วสามารถระบุตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยได้ภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 1 ปี ด้วยการลบไฟล์ที่ได้จากการเก็บข้อมูลแบบถาวร

2. การใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (R2)

2.1 ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็น นวัตกรรม ศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.2 ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงกำหนดแผนการเรียนรู้และจำนวนครั้งการจัดกิจกรรมของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 หน่วย (ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมแสดงในภาคผนวก ค) ซึ่งผู้วิจัยวางแผนการเก็บข้อมูล มีรายละเอียดดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 แผนการเก็บข้อมูลจากการจัดกิจกรรม

หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรม	เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูลระยะที่ 3			
		แบบวัดความรู้ก่อนและหลังเรียน	แบบประเมินทักษะนวัตกรรม	แบบประเมินผลงานนวัตกรรม	แบบประเมินความพึงพอใจ
หน่วยที่ 1	กิจกรรมครั้งที่ 1	✓	✓		✓
หน่วยที่ 2	กิจกรรมครั้งที่ 2		✓		✓
	กิจกรรมครั้งที่ 3		✓		✓
	กิจกรรมครั้งที่ 4		✓	✓	✓
หน่วยที่ 3	กิจกรรมครั้งที่ 5		✓		✓
หน่วยที่ 4	กิจกรรมครั้งที่ 6	✓	✓	✓	✓

2.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมก่อนเรียน (Pre-Test) ในกิจกรรมครั้งที่ 1 และทำแบบวัดความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมหลังทำกิจกรรมทุกครั้ง โดยผู้วิจัยและทีมวิทยากรและพี่เลี้ยงทำการประเมินทักษะนวัตกรรมและผลงานนวัตกรรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมหลังเรียน (Post-Test) หลังเข้าร่วมกิจกรรมครั้งสุดท้าย

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการใช้รูปแบบ (R2)

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น สถิติเชิงพรรณนา ในการบรรยายลักษณะข้อมูลพื้นฐาน และเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในการเป็น นวัตกรรมก่อนและ

หลังทำกิจกรรม เปรียบเทียบผลงานนวัตกรรม ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การทดสอบค่าสถิติ Paired sample t-test และเปรียบเทียบทักษะความเป็นนวัตกรรม ด้วยการใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated Measure ANOVA)

3.1 แบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรม ใช้สถิติเชิงพรรณนา สำหรับบรรยายลักษณะข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง (One Group Pre-test – Post-test Design) เพื่อศึกษาผลของรูปแบบการเรียนรู้ที่มีต่อการพัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน โดยโครงสร้างของรูปแบบการทดลองสามารถแสดงได้ดังนี้

กลุ่มทดลอง (Experimental Group)	การวัดก่อน เรียน (Pre-test)	การได้รับกิจกรรม (Treatment / X)	การวัดหลังเรียน (Post-test)
	O ₁	X	O ₂

โดยที่

O₁ หมายถึง การวัดความรู้และทักษะก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Pre-test)

X หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้

O₂ หมายถึง การวัดความรู้และทักษะหลังการเข้าร่วมกิจกรรม (Post-test)

3.2 แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรม ใช้สถิติ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated Measure ANOVA) มีเกณฑ์การประเมินแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้

ช่วงคะแนนรวม	ระดับการประเมิน	คำอธิบาย
3.51 – 4.00	ดีมาก	แสดงศักยภาพความเป็นนวัตกรรมในระดับสูงมาก
2.51 – 3.50	ดี	มีทักษะความเป็นนวัตกรรมดี สามารถพัฒนาได้
1.51 – 2.50	ปานกลาง	บางด้านที่ยังไม่โดดเด่น ต้องส่งเสริมเพิ่มเติม

1.00 – 1.50	ควรปรับปรุง	ต้องได้รับการพัฒนาในหลายด้าน ของความเป็นนวัตกรรม
-------------	-------------	---

3.3 แบบประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม ใช้สถิติ ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) มีเกณฑ์การประเมินแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้

ช่วงคะแนนรวม	ระดับการประเมิน	คำอธิบาย
3.51 – 4.00	ดีมาก	ผลงานโดดเด่น มีความคิด สร้างสรรค์ การผลิต และ ศักยภาพเชิงพาณิชย์
2.51 – 3.50	ดี	มีคุณภาพที่ดี มีจุดเด่นบางด้าน แต่ยังพัฒนาต่อยอดได้อีก
1.51 – 2.50	ปานกลาง	ผลงานอยู่ในระดับพื้นฐาน มี ความพยายาม แต่ยังไม่สมบูรณ์ ในหลายจุด
1.00 – 1.50	ควรปรับปรุง	ต้องพัฒนาเพิ่มเติมอย่างชัดเจน ทั้งด้านแนวคิด รูปแบบ และ ศักยภาพในอนาคต

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม ใช้สถิติ ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เกณฑ์การประเมินแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ช่วงคะแนนรวม	การแปลความหมาย
4.50 – 5.00	พึงพอใจในระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49	พึงพอใจในระดับมาก
2.50 – 3.49	พึงพอใจในระดับปานกลาง
1.50 – 2.49	พึงพอใจในระดับน้อย
1.00 – 1.49	พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

4. ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้และรับรองรูปแบบ (D2)

ผู้วิจัยนำผลการจัดกิจกรรมมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้โดยนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้ได้ข้อสรุปสุดท้ายของรูปแบบการเรียนรู้ที่เสร็จ

สมบูรณ์ แล้วจึงนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมจักสานตาม
แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยเริ่มจากการศึกษาสภาพปัจจุบันและแนวปฏิบัติของนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานที่ประสบความสำเร็จเพื่อทำความเข้าใจกระบวนการและปัจจัยที่นำไปสู่ความเป็นนวัตกร จากนั้นจึงนำองค์ความรู้ที่ได้มาพัฒนาเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีฐานคิดมั่นคงและสอดคล้องกับความต้องการของภาคปฏิบัติ และทดสอบประสิทธิผลของรูปแบบที่พัฒนาขึ้นเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและศักยภาพในการนำไปใช้ประโยชน์ โดยผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอข้อมูล ตามระยะการวิจัยและวัตถุประสงค์ของการวิจัย เป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 ผลการศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา

การวิจัยระยะที่ 1 มุ่งเน้นการศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมผ่านกรณีศึกษาเพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานในประเทศไทย ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ 2 ประเภท ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบสังเกต เพื่อศึกษาพฤติกรรมและกระบวนการทำงานของผู้สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานซึ่งเป็นกรณีศึกษา 5 คน ผลการศึกษา มีดังนี้

1.1 ข้อมูลที่ได้จากการเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์และการสังเกต

ผลการสัมภาษณ์และการสังเกต

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลจากการสัมภาษณ์และผลการสังเกตกรณีศึกษา 5 คน โดยแบ่งข้อมูลของกรณีศึกษาออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ภูมิหลังของนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน 2) กระบวนการสู่ความเป็นนวัตกร 3) ความเป็นนวัตกรและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รายละเอียดดังนี้

นักสร้างสรรค์ 1

ภูมิหลังของนักสร้างสรรค์ 1

นักสร้างสรรค์ 1 เป็นนักออกแบบและศิลปินหัตถกรรมที่มีชื่อเสียงในระดับชาติและนานาชาติ ปัจจุบันอาศัยอยู่ในชุมชนชาวประมง อำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี โดยได้ทำงานด้านหัตถกรรมมาแล้วประมาณ 19-20 ปี

นักสร้างสรรค์ 1 สำเร็จการศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิตโดยเริ่มต้นจากปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาจิตรกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยบูรพา ศึกษาต่อปริญญาโทสาขาประยุกต์ศิลป์ และปริญญาเอกในสาขาการจัดการศิลปะ และมีพื้นฐานความรู้ที่แข็งแกร่งในด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ และกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ความสนใจในศิลปะของนักสร้างสรรค์ 1 เริ่มต้นตั้งแต่เด็ก โดยได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมในจังหวัดเพชรบุรีที่แวดล้อมไปด้วยศิลปวัฒนธรรม เช่น วัด และประเพณีท้องถิ่นต่างๆ โดยได้เข้าร่วมการประกวดวาดภาพตั้งแต่ชั้นประถมศึกษา และได้รับรางวัลจนเป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อนฝูง

จุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตของนักสร้างสรรค์ 1 เกิดขึ้นเมื่อเริ่มศึกษาเทคนิคการมัดผูกไม้ไผ่ระหว่างเรียนปริญญาโท โดยได้เรียนรู้จากช่างพื้นบ้านในท้องถิ่น รวมถึงการศึกษาจากตำราและการลงมือปฏิบัติจริง กระบวนการเรียนรู้นี้ทำให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งถึงคุณสมบัติของวัสดุ เทคนิคการเลือกไม้ไผ่ การเหลา และวิธีการมัดผูกที่ถูกต้อง โดยได้พัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์โดยผสมผสานความรู้ทางศิลปะสมัยใหม่เข้ากับภูมิปัญญาพื้นบ้าน โดยใช้รูปทรงจากธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจ เช่น รูปทรงในธรรมชาติและโครงสร้างของสัตว์ต่างๆ ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการผสมผสานความรู้ระดับสูงจากการเรียนเข้ากับความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

"สองอย่างก็คือเรียน Folk ที่เป็นศิลปะไทยพื้นบ้านแล้วเรียนความเป็น Modern Art เอามาผสมกัน มันคือความเป็นสากลจากความเป็นพื้นฐานรากหญ้าเป็นรากของเราเป็นพ่อแม่ปู่ย่าตายายเป็นที่เกิดของเรานี้คือสิ่งที่เราเกิดมางั้นเอาสองอันมา Combine กัน"

นักสร้างสรรค์ 1, งานแสดงสินค้า, 22 มีนาคม 2567

คำให้สัมภาษณ์มีความสอดคล้องสิ่งที่ผู้วิจัยสังเกตได้จากพื้นที่ทำงานของนักสร้างสรรค์ 1 โดยพบภาพร่างหัตถกรรมจักสานคล้ายรังผึ้งที่ถูกพิมพ์ออกมาจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติ และพบส่วนแบบร่างสามมิติประกอบขึ้นด้วยมือ ทำจากไม้ไผ่ที่ถูกตัดเป็นชิ้นเล็กๆวางอยู่ข้างเคียง และ กำลังจะถูกประกอบขึ้นเป็นรูปทรงสามมิติมีลักษณะคล้ายรังผึ้ง

นักสร้างสรรค์ 1 ได้รับการยกย่องในระดับชาติและนานาชาติอย่างมากมาย รางวัลสำคัญที่ได้รับ ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ สาขาสถาปัตยกรรม ประจำปี 2560 จากกระทรวงวัฒนธรรม รางวัลจากงาน Hong Kong Design Week Grand Award รางวัล PM Award และ รางวัล Designer of the Year จากมหาวิทยาลัยศิลปากรร่วมกับกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ รวมถึงรางวัลจากประเทศฝรั่งเศสและต่างประเทศอื่นๆ ผลงานของนักสร้างสรรค์ 1 ได้รับความนิยมในตลาดสากล โดยเฉพาะในประเทศฝรั่งเศสและสหรัฐอเมริกา ทำให้สามารถส่งออกผลงานไปยังแบรนด์ชั้นนำระดับโลก เช่น Hermès และ Louis Vuitton

นอกจากความสำเร็จส่วนตัวแล้ว นักสร้างสรรค์ 1 ยังมุ่งเน้นการสร้างงานสร้างรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่น โดยได้จัดตั้งระบบการผลิตที่เปิดโอกาสให้ชาวบ้านมีส่วนร่วม ตั้งแต่การปลูกและตัดไม้ไผ่ การเตรียมวัตถุดิบ การประกอบชิ้นงาน ไปจนถึงการติดตั้งและการตลาด

นักสร้างสรรค์ 1 มีแผนการสร้างศูนย์การเรียนรู้หัตถกรรมที่บ้านเพชรบุรี เพื่อผลิตนักออกแบบรุ่นใหม่ที่สามารถนำความรู้ไปพัฒนาหัตถกรรมในพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศ เขาเชื่อว่าประเทศไทยมีศักยภาพด้านวัตถุดิบธรรมชาติและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถพัฒนาให้เป็นผลิตภัณฑ์มีมูลค่าสูงได้

ปรัชญาในการทำงานของนักสร้างสรรค์ 1 มุ่งเน้นการผสมผสานระหว่างศิลปะกับการใช้งานจริง โดยให้สัดส่วนศิลปะ 80% และการใช้งาน 20% เพื่อให้ผลงานมีทั้งคุณค่าทางสุนทรียะและสามารถตอบสนองความต้องการของตลาด จากประสบการณ์ทำงานมากกว่า 20 ปี นักสร้างสรรค์ 1 ได้สร้างตัวอย่างที่ชัดเจนว่าหัตถกรรมไทยสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ หากมีการออกแบบและการจัดการที่เหมาะสม พร้อมทั้งการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่คนรุ่นใหม่

กระบวนการสู่ความเป็นนวัตกรรม

นักสร้างสรรค์ 1 เริ่มต้นจากการมีพื้นฐานศิลปะที่แข็งแกร่งตั้งแต่เด็ก ชอบวาดภาพและได้รับการยอมรับ จากนั้นศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีสาขาจิตรกรรม ปริญญาโทสาขาประยุกต์ศิลป์ และปริญญาเอกสาขาการจัดการศิลปะ ซึ่งให้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ และกระบวนการสร้างสรรค์

ในระหว่างการเรียนประยุกต์ศิลป์ อาจารย์ให้ทำงานด้วยไม้ไผ่ นักสร้างสรรค์ 1 พบว่าตนเองมีความถนัดในการทำงานหัตถกรรมมากกว่างานจิตรกรรม ทำให้เกิดการเปลี่ยนทิศทางการศึกษาไปสู่ศิลปหัตถกรรม นักสร้างสรรค์ 1 กลับไปศึกษาเทคนิคการมัดผูกจากช่างท้องถิ่น

จาก "ก่ง" เรียนรู้การทำวาว การทำเครื่องประมงพื้นบ้าน และเทคนิคการมัดผูกแบบดั้งเดิม ทำให้เกิดความเข้าใจถึงรากเหง้าของวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยใช้วิธีการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) Learning-based (การเรียนรู้จากหนังสือและการสังเกต) 2) Practice-based (การลงมือปฏิบัติจริง) และ 3) Expert-based (การกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญผ่านประสบการณ์) กระบวนการนี้ทำให้เกิดคำถามและการค้นหาคำตอบอย่างต่อเนื่อง ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นจนเกิดอัตลักษณ์เฉพาะตัว

"Learning base และ Practice based ก็คือพอเวลาเรามีการทดลองแล้วเกิดเป็นการประสบการณ์ พอประสบการณ์มากๆ เกิดเป็นทักษะ มีความเชี่ยวชาญ มีความชำนาญก็เป็น Expert พอเป็น Expert ก็ดีใจน่ะ... เป็นเรื่องของสไตล์ส่วนตัว และพอเป็นส่วนตัวเลยเป็น Personal ได้ ทีนี้พอ Personal มันหลากหลายเข้ากลายเป็น Original เป็นต้นแบบ"

นักสร้างสรรค์ 1, สำนักงาน, 25 มีนาคม 2567

นักสร้างสรรค์ 1 พัฒนาระบวนการสร้างสรรค์ที่มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ การคิดออกแบบและสร้างแนวคิด การวาดภาพ การทำแบบร่าง การสร้างงานสามมิติ การกำหนดกระบวนการผลิตและไหมไลน์ และการคำนวณราคาจนถึงลูกค้า โดยมองว่านวัตกรรมหัตถกรรมคือการทำให้งานศิลปะมีการใช้งาน ทำให้สามารถสร้างรายได้และเข้าถึงตลาดได้ง่ายขึ้น และสร้างเครือข่ายที่ครอบคลุมตั้งแต่การจัดหาวัตถุดิบ เช่น ไม้ไผ่จากชุมชน การมีช่างฝีมือซึ่งเป็นคนในท้องถิ่น การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ไปจนถึงการตลาดในระดับสากล ทำให้เกิดการสร้างงานและรายได้ให้กับชุมชน ข้อมูลนี้มีความสอดคล้องกับคำบอกเล่าของทีมงานฝ่ายผลิตว่า นักสร้างสรรค์ 1 จะเป็นผู้วางแผนงานตามความต้องการของลูกค้า และศึกษาข้อมูลพื้นฐานเพื่อสร้างแนวคิดการออกแบบและร่างภาพขึ้นมา เช่น ลายการผูกและการมัด โดยเจ้าหน้าที่ผู้ช่วยของนักสร้างสรรค์ 1 จะนำเป็นรูปแบบจำลอง 3 มิติขนาดย่อส่วนเพื่อทดสอบความเป็นไปได้ ตามที่นักสร้างสรรค์ร่างไว้ เพื่อวางแผนระยะเวลาการผลิตและวางแผนงบประมาณสรุปค่าใช้จ่าย

ความเป็นนวัตกรรมและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นักสร้างสรรค์ 1 พัฒนานวัตกรรมผ่านการผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นกับความรู้สากล โดยเริ่มจากการเรียนรู้เทคนิคการมัดผูกไม้ไผ่แบบชาวประมงและการทำวาวจุฬาในท้องถิ่นเพชรบุรี จากนั้นนำความรู้ทางประยุกต์ศิลป์และการออกแบบมาประยุกต์ใช้ โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนาที่เป็นระบบ ตั้งแต่การศึกษาวัสตุ การทดลองเทคนิค การสร้างโมเดลจนถึงการผลิตผลงานจริง

นวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 1 สร้างมูลค่าเพิ่มให้วัตถุดิบท้องถิ่น การสร้างมูลค่าเพิ่มนี้เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการผลิตที่เป็นเอกลักษณ์ และการสร้างแบรนด์ที่แข็งแกร่ง ผลงานของเขาได้รับการยอมรับในเวทีสากล ทำให้สามารถเข้าถึงตลาดระดับโลก ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์และสร้างประสบการณ์ให้ผู้บริโภค โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ที่มีทั้งความงามและมีประโยชน์ใช้สอย และจะเล็งเห็นโอกาสในการพัฒนาวัสดุเหลือใช้จากอุตสาหกรรมผ่านการออกแบบ แสดงให้เห็นว่าการออกแบบสามารถเพิ่มมูลค่าได้หลายเท่า โดยกล่าวว่า

"ไม้ไผ่ 80 ร้อยเดียว ขายได้หมื่นนึง....ขายฝรั่งด้วย... ทำให้คน 40 คนได้ตั้งค์...ทำแค่ศิลปะประมาณซัก 80% แต่มีฟังก์ชัน 20% มันจะทำให้มีโอกาสนในการทำตลาดได้..."

นักสร้างสรรค์ 1, สำนักงาน, 25 มีนาคม 2567

นักสร้างสรรค์ 1 สร้างระบบนิเวศเศรษฐกิจที่ครอบคลุมห่วงโซ่คุณค่าตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ เริ่มจากเกษตรกรผู้ปลูกไม้ไผ่ ช่างตัดไม้ไผ่ ช่างเหลาไม้ไผ่ ช่างประกอบ ช่างโครงสร้าง ไปจนถึงการตลาดและการจัดจำหน่าย งานหนึ่งชิ้นสามารถสร้างงานให้คนได้ถึง 40 คน เขายังพัฒนารูปแบบรายได้ที่หลากหลาย ได้แก่ รายได้ประจำวัน รายได้ประจำสัปดาห์ เช่น ผลิตภัณฑ์ รายได้ประจำเดือน และรายได้ประจำปี เช่น โครงการขนาดใหญ่เพื่อสร้างความมั่นคงทางรายได้ ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการสร้างเสริมเศรษฐกิจชุมชนจากการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม

"นี่คือระบบนิเวศของ Product หนึ่งชิ้น...มันพาดพิงกับใครบ้าง นี่คือระบบของเศรษฐกิจ... Art Economy เนี่ยมันเกี่ยวข้องกับเรื่องของคนที่เป็ช่าง ช่างวัสดุ และทักษะวิชา"

นักสร้างสรรค์ 1, สำนักงาน, 26 มีนาคม 2567

นักสร้างสรรค์ 1 วางแผนในอนาคตว่าต้องการสร้างโรงเรียนสำหรับสอนหัตถกรรมสร้างสรรค์ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนกลับไปพัฒนาชุมชนของตนเอง เนื่องจากทุกภูมิภาคของประเทศไทยมีทรัพยากรธรรมชาติและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่แตกต่างกันทำให้เกิดการขยายผลของนวัตกรรมอย่างยั่งยืน กระบวนการนวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 1 แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างความรู้สมัยใหม่กับภูมิปัญญาดั้งเดิม การมีวิสัยทัศน์ในการสร้างมูลค่าเพิ่ม และการคำนึงถึงความยั่งยืนของชุมชนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้วิจัยพบว่า มีความสอดคล้องกับข้อมูลจากเจ้าหน้าที่ผู้ช่วยของนัก

สร้างสรรค์ 1 ที่เล่าว่าทุกๆปีจะมีการเปิดรับนักศึกษาสาขาออกแบบจากหลายมหาวิทยาลัยทั่วประเทศมาร่วมฝึกปฏิบัติการวิชาชีพหัตถกรรมที่โรงงานหัตถกรรมของนักสร้างสรรค์ 1 และมีการสร้างเครือข่ายกับสถาบันการศึกษาเพื่อส่งเสริมนักศึกษาสาขาออกแบบที่สนใจการสร้างสรรค์หัตถกรรมสร้างสรรค์

การขยายผลนี้จะช่วยกระจายโอกาสทางเศรษฐกิจไปยังพื้นที่ต่างๆ และสร้างเครือข่ายนวัตกรรมหัตถกรรมระดับประเทศ ซึ่งจะส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในตลาดโลก แสดงให้เห็นว่า การพัฒนานวัตกรรมที่อิงจากภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสูงได้ หากมีการประยุกต์ใช้ความรู้สมัยใหม่อย่างเหมาะสม มีการสร้างแบรนด์ที่แข็งแกร่ง และสามารถเข้าถึงตลาดสากลได้ นอกจากนี้ การสร้างระบบนิเวศที่ครอบคลุมและการถ่ายทอดความรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการขยายผลกระทบทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน

นักสร้างสรรค์ 2

ภูมิหลังของนักสร้างสรรค์ 2

นักสร้างสรรค์ 2 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรม ด้านเทคโนโลยีงานไม้ ณ ประเทศฝรั่งเศส การศึกษาในต่างประเทศได้หล่อหลอมมุมมองเกี่ยวกับการใช้วัสดุธรรมชาติและความยั่งยืน โดยเฉพาะในช่วงที่สหภาพยุโรปกำลังส่งเสริมการใช้ไม้เป็นวัสดุก่อสร้างเพื่อสิ่งแวดล้อม เมื่อกลับมาประเทศไทย นักสร้างสรรค์ 2 พบว่างานสถาปัตยกรรมในประเทศไม่เป็นที่นิยม เป็นผลให้เลือกที่จะทำงานเป็นนักออกแบบให้กับแบรนด์ไม้สักไทยชื่อ "เฟลโด" การตัดสินใจนี้นำไปสู่จุดเปลี่ยนสำคัญในอาชีพของเขา

จากการทำงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ นักสร้างสรรค์ 2 ได้รับโอกาสแสดงผลงานในต่างประเทศ และได้รับการติดต่อจากแบรนด์ของประเทศฝรั่งเศสและเบลเยียม ให้ออกแบบผลิตภัณฑ์ความสำเร็จในระดับสากลนี้นำไปสู่การได้รับการติดต่อจากภาครัฐไทยในการพัฒนางานหัตถกรรมในชุมชนต่างๆ ผลงานของนักสร้างสรรค์ 2 ได้รับการยอมรับทั้งในไทย เช่น รางวัล Prime Minister Award และในระดับสากล โดยได้รับรางวัล รางวัล DEmark Award และ รางวัล Designer of the Year ปี 2019 จากมหาวิทยาลัยศิลปากรร่วมกับกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ รวมถึง รางวัล T-mark จากญี่ปุ่นและมาเลเซีย นอกจากนี้ยังได้รับเกียรติให้เป็นตัวแทนของ Asian Master Craft ให้กับประเทศไทยร่วมกับกลุ่มประเทศอาเซียน

จากประสบการณ์การทำงานกับชุมชนหัตถกรรม นักสร้างสรรค์ 2 พบปัญหาที่งานหัตถกรรมคุณภาพดีที่พัฒนาขึ้นไม่สามารถขายได้ในตลาดเดิมของชุมชน เนื่องจากราคาที่สูงเกินไป สอดคล้องกับกำลังซื้อของตลาดท้องถิ่น เพื่อแก้ปัญหา นักสร้างสรรค์ 2 จึงก่อตั้งแกลเลอรีขึ้น โดยมีเป้าหมายเป็นช่องทางในการนำงานหัตถกรรมที่พัฒนาร่วมกับชุมชนไปสู่ตลาดที่เหมาะสม โดยเฉพาะตลาดต่างชาติที่มีกำลังซื้อและความเข้าใจในคุณค่าของงานหัตถกรรม

นักสร้างสรรค์ 2 มีปรัชญาการทำงานที่เน้นการศึกษาประวัติศาสตร์เป็นพื้นฐาน โดยเปรียบตัวเองว่าเป็น "อินเดียนา โจนส์" จึงศึกษาประวัติศาสตร์ของเทคนิคหัตถกรรมแต่ละแห่งต่างประเทศ และต้องการค้นหาเรื่องราวในอดีตและนำมาเล่าให้คนปัจจุบันได้รู้จัก ดังคำให้สัมภาษณ์ในการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในงานออกแบบอย่างลึกซึ้ง ว่า

"เราคืออินเดียนาโจนส์ตอนเด็ก แล้วเราก็อยากจะแบบเดินทางไปเป็นแบบไปเจอสถานที่ที่มันแบบสูญหายไปจากโลกที่คนไม่รู้จักรู้จัก แล้วก็เอาเรื่องราวในพื้นที่ตรงนั้นกลับมาเล่าใหม่...เท่าที่เราทำงานมา จริง ๆ แล้วเราทำงานกับประวัติศาสตร์เป็นหลัก คือคนที่เอาเรื่องราวในอดีตนะครับ เอามาให้คนปัจจุบันได้รู้จัก..."

นักสร้างสรรค์ 2, สำนักงาน, 15 พฤษภาคม 2567

นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญของการเข้าใจประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา การทำงานร่วมกับชุมชน และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เข้าถึงตลาดต่างประเทศได้

"วัฒนธรรมแต่ละชุมชน ไม่ใช่แค่การใช้งาน แต่มันเป็นเรื่องของความเชื่อด้วย... ถ้าเป็นวัฒนธรรมแบบของอีสานซึ่งที่อยู่กับพวกกลุ่มของชาวกูย ชาวมอญ ก็จะมีลายที่เรียกว่าลายขี้เหล็ก...การนำประวัติศาสตร์มาสร้างเรื่องราวในผลิตภัณฑ์...เราก็เลยเอาต้นไม้นี้มาสร้างเป็นเรื่องราวเพื่อให้คนในปัจจุบันได้เล่าเรื่องได้เข้าใจเรื่องใบนี้..."

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

"จริง ๆ แล้วการเป็น Product Designer ต้องสามารถเล่าเรื่องProduct ได้นะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องนอกจากวิธีการผลิตแล้ว มันก็เล่าเรื่องของประวัติศาสตร์หรือว่าวัฒนธรรมได้ด้วย"

"ประวัติศาสตร์เรื่องของการแก้ไขปัญหาชุมชนแล้วก็เข้าใจประเด็นของปัญหา แล้วก็นำมาสู่ตลาดที่เป็นตลาดของชาวต่างชาติให้ได้รู้จักงานศิลปะไทยครับ...อย่างแรกเลย รากฐานทางประวัติศาสตร์นะครับ แล้วก็ถัดมาเค้าก็ต้องเข้าใจว่าตัวUser... เค้าก็ต้องเข้าใจเรื่องของงาน Apply Art ว่าทำยังไงเอาศิลปะมาสร้างกระตุ้นความรู้สึกสร้างประสบการณ์ให้ลูกค้าจดจำได้"

นักสร้างสรรค์ 2, สำนักงาน, 15 พฤษภาคม 2567

นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากการศึกษาเอกสารและหนังสืออ้างอิงทั้งของไทยและต่างประเทศ ดังคำให้สัมภาษณ์

“เราลงพื้นที่ชุมชนจริงแต่ว่าสิ่งที่เราต้องทำอะครบคือเราต้องซื้อหนังสือที่เป็น reference ไว้ด้วย”

นักสร้างสรรค์ 2, สำนักงาน, 16 พฤษภาคม 2567

คำให้สัมภาษณ์ของนักสร้างสรรค์ 2 มีความสอดคล้องกับลักษณะการจัดวางหนังสือตำราภาษาไทยและต่างประเทศจำนวนมากวางเรียงอยู่บนชั้นวางหนังสือทางด้านซ้ายของห้องสำนักงานซึ่งเป็นห้องติดกับส่วนโซว์รูม รวมถึงยังพบเห็นหนังสือภาพเหตุการณ์และสมุดที่มีภาพร่างของเหตุการณ์โดยถูกวางซ้อนกันบนโต๊ะทำงาน

การทำงานของนักสร้างสรรค์ 2 มุ่งเน้นการเข้าใจถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรมของแต่ละชุมชน และนำความรู้นั้นมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่สื่อสารเรื่องราวได้นอกจากนี้ นักสร้างสรรค์ 2 ยังให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์ให้กับลูกค้า ด้วยการเล่าเรื่องผ่านผลิตภัณฑ์และการสร้างการเชื่อมโยงทางอารมณ์กับลูกค้าเป็นสิ่งสำคัญในการทำให้งานหัตถกรรมไทยได้รับการยอมรับ ซึ่งการเล่าเรื่องนี้สอดคล้องกับการจัดแสดงการทำงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม โดยมีการจัดวางแผ่นหนังที่มีการฉลุเป็นลวดลาย ค้อนไม้ มีดแกะหนัง เขียงแกะหนัง วางบนโต๊ะเคียงข้างกับหัตถกรรมโคมไฟรูปทรงงูฉลามเป็นลวดลาย พร้อมด้วยป้ายบอกรายละเอียดของผลิตภัณฑ์

ปัจจุบัน นักสร้างสรรค์ 2 ทำงานร่วมกับช่างหัตถกรรมจากประมาณ 13 ชุมชนทั่วประเทศ โดยยึดหลักการส่งงานไปให้ชุมชนแทนการตั้งโรงงานรวมศูนย์ วิธีการนี้ช่วยให้ช่างหัตถกรรมสามารถทำงานในพื้นที่ชุมชนของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

นักสร้างสรรค์ 2 มองว่างานหัตถกรรมจะมีบทบาทสำคัญในอนาคต เมื่อทรัพยากรธรรมชาติลดน้อยลง โดยเชื่อว่าหัตถกรรมเป็นทางออกที่ยั่งยืนเนื่องจากไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีหรือพลังงานจากฟอสซิลมากนัก และสามารถใช้วัสดุท้องถิ่นในการผลิตผ่านงานของนักสร้างสรรค์ 2 แกลเลอรี ที่ช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชนหัตถกรรม และเป็นการอนุรักษ์และส่งต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นไปสู่คนรุ่นใหม่และตลาดโลก ทำให้งานหัตถกรรมไทยได้รับการยอมรับและมีมูลค่าที่สูงขึ้นในเวทีสากล

กระบวนการสู่ความเป็นนวัตกรรม

นักสร้างสรรค์ 2 มีกระบวนการนวัตกรรมเริ่มจากการลงพื้นที่ชุมชนเพื่อทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการที่แท้จริง โดยไม่ใช่เพียงการออกแบบเพื่อภาพลักษณ์ แต่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาการตลาดที่ชุมชนเผชิญอยู่ ปัจจุบันนักสร้างสรรค์ 2 ทำงานร่วมกับช่างหัตถกรรมจาก 13 ชุมชนทั่ว

ประเทศ และจากประสบการณ์การทำงานกับโครงการภาครัฐ จึงได้เรียนรู้แนวทางการออกแบบที่สร้างสมดุลระหว่างคุณภาพทางศิลปะและความสามารถในการเข้าถึงของกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์จึงเริ่มจากการศึกษาตลาดก่อน จากนั้นจึงออกแบบให้เหมาะสมกับราคาและความต้องการของลูกค้า

นวัตกรรมสำคัญของนักสร้างสรรค์ 2 คือการสร้างประสบการณ์จากเรื่องราวประวัติศาสตร์ การให้ลูกค้าได้นักสร้างสรรค์ 2 กระบวนการผลิต และการสร้างบรรยากาศที่เชื่อมโยงผลิตภัณฑ์เข้ากับวัฒนธรรม เช่น การใช้เครื่องเงินเสิร์ฟอาหาร พร้อมเล่าเรื่องราวที่มาที่ไปของภาชนะแต่ละชิ้น ดังที่มีการจัดวางเครื่องเงินที่มีลวดลายเป็นคำภาษาอังกฤษสีทองว่า “Bon Appetite” วางเคียงข้างกับป้ายบอกรายละเอียดผลิตภัณฑ์ ด้วยเหตุนี้จึงเลือกเน้นตลาดต่างชาติเป็นหลัก เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับหัตถกรรมไทย และใช้การยอมรับจากต่างชาติเป็นแรงกระตุ้นให้คนไทยเห็นคุณค่าของงานหัตถกรรมของตนเอง ซึ่งเป็นกลยุทธ์ "Reverse Psychology" ที่ช่วยยกระดับการรับรู้ของคนไทยต่องานหัตถกรรม

การที่นักสร้างสรรค์ 2 มีพื้นฐานด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์ทำให้สามารถวิเคราะห์คุณสมบัติของวัสดุอย่างเป็นระบบ รวมถึงการคิดในเชิงโครงสร้างและการใช้งานจริง ทำให้การออกแบบคำนึงถึงทั้งความสวยงาม การใช้งาน และความยั่งยืนของวัสดุ กระบวนการนวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 2 จึงเป็นการผสมผสานระหว่างการศึกษาประวัติศาสตร์ การเข้าใจตลาด การทำงานร่วมกับชุมชน และการสร้างประสบการณ์ที่ครบวงจร ซึ่งทำให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหัตถกรรมไทยในตลาดสากลได้อย่างยั่งยืน ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการลงพื้นที่ศึกษาดูงานทำให้ได้เรียนรู้เรื่องวัสดุ เทคนิค และการพัฒนาผลิตภัณฑ์

"วัสดุประเภทไหนเอามาทำจักสานก่อนนะ... วัสดุประเภทไหนเอามาทำการจักสานแบบใดได้บ้าง ...ขนาดของวัสดุขนาดไหนเอามาทำจักสานอะไรได้บ้าง...ต้องมีคุณสมบัติในการเข้าใจเรื่องของการผลิต แล้วก็การนำเสนอสินค้าสู่ตลาดด้วย ต้องมีทั้งสองหรือยัง ถ้าไม่สามารถนำมาซื้อสินค้าสู่ตลาดได้ก็เป็นแค่ผู้ผลิต"

นักสร้างสรรค์ 2, สำนักงาน, 16 พฤษภาคม 2567

นักสร้างสรรค์ 2 มองนวัตกรรมว่าเป็น "การนำเสนอสิ่งใหม่ๆ สู่สายตา" โดยเน้นว่านวัตกรรมไม่ใช่เทคโนโลยีใหม่ แต่เป็นการนำเทคโนโลยีที่มีอยู่มาใช้ให้คนทั่วไปเห็นและสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้จริง ซึ่งต้องมีองค์ประกอบสำคัญคือ วิธีการเลือกเทคโนโลยีและวิธีการนำเสนอสู่ตลาด โดยใช้กระบวนการที่เริ่มต้นจากการศึกษาประวัติศาสตร์เป็นหลัก โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1) การศึกษาองค์ความรู้พื้นฐาน ครอบคลุมการศึกษาวัสดุ ขนาดของวัสดุ และวัฒนธรรมในการแปรรูปวัสดุ ร่วมกับการลงพื้นที่เพื่อเรียนรู้จากช่างหัตถกรรมและชุมชนโดยตรง
- 2) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของตลาด โดยเน้นการเข้าใจกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริงและการสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้บริโภค แทนการมองเพียงฟังก์ชันการใช้งาน
- 3) การผสมผสานองค์ความรู้ดั้งเดิมกับการออกแบบสมัยใหม่ โดยนำเทคนิคและกรรมวิธีโบราณมาพัฒนาให้เหมาะสมกับรูปแบบการใช้งานในปัจจุบัน

นอกจากนี้ นักสร้างสรรค์ 2 สร้างมูลค่าผ่านการยกระดับหัตถกรรมไทยสู่ตลาดสากล เพื่อสร้างการยอมรับและเพิ่มคุณค่าของผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะส่งผลย้อนกลับมาสร้างความภาคภูมิใจให้กับคนไทยและกระตุ้นให้เกิดการสืบทอดองค์ความรู้ รวมถึงการสร้างระบบธุรกิจที่ยั่งยืนโดยไม่เปิดโรงงาน แต่ส่งงานไปให้ชุมชนทำ เพื่อให้ช่างหัตถกรรมสามารถทำงานในพื้นที่ชุมชนของตนเองได้ ทั้งยังช่วยรักษาวินัยชีวิตและความสัมพันธ์ทางสังคมไว้

ความเป็นนวัตกรรมและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นักสร้างสรรค์ 2 มองว่าหัตถกรรมควรกลายเป็นตัวขับเคลื่อนการท่องเที่ยวหลัก ไม่ใช่เป็นเพียงของฝากหรือสินค้าเสริม โดยการพัฒนาพื้นที่แหล่งวัตถุดิบธรรมชาติให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ที่ครบวงจร ตั้งแต่การชมธรรมชาติ การเรียนรู้กระบวนการผลิต ไปจนถึงการซื้อผลิตภัณฑ์ การมองหัตถกรรมเป็นทางเลือกสำคัญสำหรับอนาคตของโลก เมื่อทรัพยากรธรรมชาติหมดลง เพราะหัตถกรรมสามารถสร้างมูลค่าจากวัสดุที่มีอยู่รอบตัวโดยไม่ต้องใช้พลังงานสูงหรือเทคโนโลยีซับซ้อน ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์และสร้างประสบการณ์ให้ผู้บริโภค โดยกล่าวว่า

"งานหัตถกรรมเนาะ ผมว่าอย่างแรกก็เรื่องของการท่องเที่ยว จะไม่ได้หมายถึงว่าการเป็นของชำร่วยนะ คือเราควรจะมีผลิตภัณฑ์งานหัตถกรรมให้มันกลายเป็นฮีโร่ แทนแค่เป็นของเสริม...ทำปากก ทำเออูมิทัศน์ของต้นกกหรือปากกให้มันเป็นธรรมชาติที่สวยงาม...ถ้าเราผลักดันให้งานหัตถกรรมหรือพื้นที่ทำหัตถกรรมเนี่ยมันกลายเป็นพื้นที่สร้างประสบการณ์...พื้นที่ทางเศรษฐกิจตัวหลักแทนการท่องเที่ยวเป็นตัวหลัก แล้วให้หัตถกรรมเป็นของฝากของการท่องเที่ยว"

นักสร้างสรรค์ 2, สำนักงาน, 15 พฤษภาคม 2567

นักสร้างสรรค์ 2 เผชิญกับความท้าทายในการจัดการคุณภาพงานจากช่างหัตถกรรมที่กระจายอยู่ในหลายพื้นที่ รวมถึงปัญหาโครงสร้างการสนับสนุนจากภาครัฐที่ยังไม่เอื้อต่อการพัฒนา

ธุรกิจอย่างยั่งยืน แนวทางแก้ไขที่นักสร้างสรรค์ 2 เสนอคือการปรับโครงสร้างการสนับสนุนให้คล้ายกับระบบของประเทศฝรั่งเศส ที่มีการสนับสนุนผ่านระบบเช่าพื้นที่ราคาถูกในย่านท่องเที่ยว และการปรับระบบธนาคารให้สามารถปล่อยสินเชื่อแก่ผู้ประกอบการที่ด้อยเครดิตได้ง่ายขึ้น แสดงให้เห็นว่า นักสร้างสรรค์ 2 มองนวัตกรรมเป็นมากกว่าการสร้างสิ่งใหม่ซึ่งเป็นการสร้างระบบนิเวศที่ครบวงจรสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ยั่งยืนและสร้างประโยชน์ให้กับทุกภาคส่วนในสังคม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตนักสร้างสรรค์ 2 พบว่า เริ่มจากการออกแบบนวัตกรรมตามความต้องการของลูกค้าและออกแบบจากการศึกษาข้อมูลก่อนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะข้อมูลประวัติศาสตร์จากหนังสือและการลงพื้นที่ เลือกวัสดุที่แสดงถึงภูมิปัญญาดั้งเดิม ใช้เทคนิคร่วมสมัยและปรับรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้ร่วมสมัย ร่างแบบอนุรักษ์ภูมิปัญญาดั้งเดิม มีการทำงานร่วมกับช่างฝีมือที่มีความเชี่ยวชาญ เขียนแบบให้ช่างทำตามแบบ และในสำนักงานขายมีนวัตกรรมและขายเครื่องดื่ม ในภาพรวมของการปฏิบัติงานมีการดำเนินงานในลักษณะองค์กร โดยทำหน้าที่ควบคุมวัสดุ แบบร่าง การผลิตและการปฏิบัติของทีมงาน หากเกิดปัญหาในขั้นตอนต่างๆ จะเป็นผู้วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา จะเป็นผู้วางแผนแก้ปัญหาด้วยตนเองและทำงานเป็นทีม แล้วนำประสบการณ์ครั้งก่อนมาประยุกต์ พูดคุยกับทีมงานด้วยคำพูดสุภาพ

นักสร้างสรรค์ 3

ภูมิหลังของนักสร้างสรรค์ 3

นักสร้างสรรค์ 3 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาออกแบบอุตสาหกรรม จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เริ่มต้นสนใจด้านนวัตกรรมจากการเรียนวิชาเรียนในชั้นปีที่ 3 ได้มีโอกาสไปลงพื้นที่ ต.บางเจ้าฉ่า จังหวัดอ่างทอง ทำให้ได้เรียนรู้การสานและขึ้นขอบวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมที่ไม่เร่งรีบ หลังจบการศึกษา นักสร้างสรรค์ 3 ได้ทำโครงการที่จับคู่เกี่ยวกับการอนุรักษ์และพัฒนาพื้นผิวดั้งเดิม ก่อนเข้าทำงานที่บริษัท Yothaka (โยธกา) เป็นเวลา 3 ปี ระหว่างนี้จึงมีโอกาสพัฒนาทักษะการออกแบบและเรียนรู้กระบวนการผลิตเฟอร์นิเจอร์จากงานหัตถกรรม

จนกระทั่งในปี 2559 นักสร้างสรรค์ 3 ก่อตั้งบริษัทของตนเองโดยรับงานออกแบบคอนเทนต์ นิทรรศการ และเป็นนักออกแบบฟรีแลนซ์ให้กับองค์กรต่างๆ ในช่วงเวลานี้ นักสร้างสรรค์ 3 ยังได้ร่วมทำงาน "อีสานออฟเจกต์" กับกรมส่งเสริมการค้าส่งออก ทำให้มีโอกาสพัฒนาชุมชนกว่า 50 แห่งในภาคอีสาน

จากประสบการณ์การทำงานร่วมกับภาครัฐ ได้เรียนรู้ถึงความท้าทายในการขับเคลื่อนงานพัฒนาชุมชน ซึ่งมักต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับนโยบายที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ จึงเป็นแรงผลักดันให้ตัดสินใจออกเดินทางเพื่อศึกษางานหัตถกรรมในหลายประเทศ อาทิ อินโดนีเซียและโมร็อกโก รวมถึงหันมาทำงานด้านการสอนในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์สู่รุ่นน้อง

ปี 2562 เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญเมื่อคุณสุวรรณ โยธกา ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนคนสำคัญ และแนะนำให้สร้างแบรนด์หัตถกรรมขึ้นมาเอง ซึ่งคือจุดกำเนิดของแบรนด์ของนักสร้างสรรค์ 3 ที่มีแนวคิดรวบรวมอัตลักษณ์ทั่วโลกมารวมกัน แทนที่จะจำกัดตัวเองเฉพาะความเป็นไทย

แบรนด์ของนักสร้างสรรค์ 3 เริ่มต้นด้วยการวางแผนส่งออกผ่านไพรซ์มียไทยเพื่อลดต้นทุนการขนส่ง แต่ประสบปัญหาจากสถานการณ์โควิด-19 ทำให้ต้องปรับกลยุทธ์มาเน้นตลาดภายในประเทศแทน ปัจจุบันจึงดำเนินธุรกิจโดยเป็นร่วมงานกับโรงงานต่างๆ ในเชียงใหม่ และกำลังสร้างพื้นที่ แกลเลอรีเพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านหัตถกรรม

นักสร้างสรรค์ 3 มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมหัตถกรรมไทยตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ โดยเฉพาะการปรับปรุงคุณภาพวัตถุดิบและการสร้างมาตรฐานที่สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ และเชื่อมั่นว่าหัตถกรรมจะกลับมาเป็นที่ต้องการในอนาคต เมื่อผู้คนต้องการสัมผัสกับสิ่งที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น

กระบวนการสู่ความเป็นนวัตกรรม

กระบวนการนวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 3 เริ่มต้นจากการลงไปเรียนรู้ในชุมชนจริง ตั้งแต่สมัยเรียนที่ได้ไปอยู่ ต.บางเจ้าฉ่า 10 วัน เรียนรู้การสาน จนถึงการทำโครงการ "อีสานออฟเจกต์" ที่ลงไปพัฒนาชุมชนประมาณ 50 แห่ง ใน 3 ปี โดยเชื่อว่าการได้สัมผัสกับงานหัตถกรรมจริงและเข้าใจวิถีชีวิตของช่างฝีมือเป็นรากฐานสำคัญของการสร้างนวัตกรรม และแทนที่จะคิดค้นสิ่งใหม่ทั้งหมด นักสร้างสรรค์ 3 มักใช้วิธีการ "การบูรณาการเทคนิค" โดยนำเอาเทคนิคดั้งเดิมมาปรับใช้ในรูปแบบใหม่ เช่น การเอาเทคนิคการมัดปากกระบอกมาใช้กับหม้อฟาง หรือการประยุกต์ลายสานต่างๆ มาใช้กับวัสดุสมัยใหม่ กระบวนการนี้ช่วยให้นักสร้างสรรค์ 3 สามารถรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมไว้ พร้อมทั้งสร้างความร่วมสมัย ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการผสมผสานเทคนิคดั้งเดิมมาปรับใช้ในรูปแบบใหม่ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

"ผมจะโชว์เทคนิคนั้นขึ้นมา อย่างเช่นที่เอาไปขายคือมันจะเป็นการมัด มัดปากกระบอก แต่ผมเอามามัดกับพวกหม้อฟางแล้วก็สร้างฟอร์มใหม่...คนชอบไปบอกว่าไทยมันคือต้องแบบสนุกสนุก...แต่ว่ามันถึงมันควรจะแบบมีค่าที่ลึกกว่านั้นมัย...แผนปลายทางก็คือเราอยากจะ เราอยากจะกระจายงานไปให้ชุมชนได้... พวกตัวเล็กเล็กมันจะมีชิ้นเล็กๆเนี่ยถอดได้ยกไปทำได้"

นักสร้างสรรค์ 3, โชว์รูม, 10 เมษายน 2567

จากกระบวนการสร้างสรรค์ข้างต้น เป็นผลให้นักสร้างสรรค์ 3 ได้รับรางวัล Designer of the Year สาขา Furniture Design และรางวัล DEmark Award จากสำนักงานส่งเสริมการค้าและการออกแบบ (DEmark) และผลงานวิจัยมากมายร่วมกับชุมชน

นักสร้างสรรค์ 3 ให้ความสำคัญกับนวัตกรรมเฉพาะด้านการออกแบบและกลยุทธ์ทางธุรกิจ โดยแบ่งผลิตภัณฑ์เป็นหลายกลุ่มตามการใช้งาน ได้แก่ กลุ่มผลิตภัณฑ์ที่ใช้เล่าเรื่องแบรนด์ ตักกลุ่มผลิตภัณฑ์ที่สร้างกำไรและขายง่าย และกลุ่มทดลองที่ใช้ดึงดูดความสนใจ การวางกลยุทธ์แบบนี้ทำให้สามารถสร้างความยั่งยืนทางธุรกิจพร้อมกับการสร้างสรรค์ และเมื่อต้องต่อสู้กับวิกฤติโควิด นักสร้างสรรค์ 3 สามารถปรับกลยุทธ์จากการส่งออกมาเป็นการขายในประเทศ และเปลี่ยนจากการผลิตชิ้นเล็กที่ส่งไปรษณีย์ได้มาเป็นเฟอร์นิเจอร์ขนาดใหญ่ที่เหมาะสมกับตลาดไทย ความสามารถในการอ่านสถานการณ์และปรับตัวอย่างรวดเร็วนี้เป็นส่วนสำคัญของกระบวนการนวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 3 ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับความเข้าใจตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคในตลาดที่เหมาะสม

"จริงๆคนน่าจะคิดว่าก๊อปปี้อะ ก๊อปปี้กับมีดีไซน์คนจะไม่เข้าใจ... คือถ้ามันขายดีเพราะว่าคนมันรีเลทได้ง่าย...ในขณะที่เดียวกันผมมีช่วงฝีมือที่แจ่มมากเพราะฉะนั้นมันจะเป็นความสมัยใหม่แต่ทำงานมันประณีตกว่าคนอื่น...ถ้าความแพ้กับฝรั่งคือฝรั่งไม่มีทางทำแบบนี้ได้...ซึ่งเป็นจุดแข็งที่ช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์...มันต้องภูมิใจในตัวเองก่อน ชอบมันก็ถูกต้องครับ คนนี้เข้ามาเห็นคุณค่า มันต้องเอาตัวไปอยู่ในจุดที่ถูกต้อง"

นักสร้างสรรค์ 3, โซว์รูม, 10 เมษายน 2567

นักสร้างสรรค์ 3 มองนวัตกรรมในแง่ของระบบทั้งหมด ตั้งแต่การพัฒนาวัตถุดิบต้นน้ำ การปรับปรุงกระบวนการผลิต ไปจนถึงการสร้างระบบนิเวศ นักสร้างสรรค์ 3 เน้นว่านวัตกรรมที่แท้จริงควรเริ่มที่ต้นน้ำ เช่น การทำให้วัตถุดิบมีคุณภาพดีขึ้น การใช้เทคโนโลยีช่วยลดความยากลำบากในการผลิต รวมถึงเน้นกระบวนการนวัตกรรมและการทำงานแบบเครือข่าย อาทิ การทำงานร่วมกับโรงงานที่เป็นคู่ค้าทางธุรกิจ การสร้างชุมชนศิลปินและนักออกแบบ หรือการเปิดพื้นที่แกลเลอรีเพื่อเป็นศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเชื่อว่าการสร้างนวัตกรรมที่ยั่งยืนต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ซึ่งมีความสอดคล้องกับข้อมูลของทีมงานผู้ดูแลโซว์รูมที่มีการแจ้งเตือนเกี่ยวกับการประชุมร่วมกับศิลปินและแกลเลอรีแสดงผลงานศิลปะ

นักสร้างสรรค์ 3 ให้ความสำคัญกับการจดบันทึกและการถ่ายทอดความรู้ โดยเล็งเห็นว่าการขาดการบันทึกเป็นปัญหาใหญ่ของวงการหัตถกรรมไทย และพยายามทำหนังสือเพื่อบันทึกเทคนิค

และกระบวนการทำงานของช่างฝีมือ การสร้างองค์ความรู้ที่เป็นระบบนี้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างนวัตกรรมที่ยั่งยืน

กระบวนการสู่ความเป็นนวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 3 จึงเป็นการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้จากภูมิปัญญาดั้งเดิม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ การคิดเชิงกลยุทธ์ทางธุรกิจ และการสร้างระบบนิเวศที่สนับสนุนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งหมดนี้ทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ มีความร่วมสมัย และสามารถอยู่รอดในตลาดได้อย่างยั่งยืน

นักสร้างสรรค์ 3 พัฒนาตนเองให้เป็นนวัตกรรมผ่านการลงพื้นที่ โดยเริ่มต้นจากการศึกษาหัตถกรรมในชุมชนตั้งแต่สมัยเรียน โดยผ่านโครงการต่างๆ กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการออกแบบ และสร้างความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและปัญหาของชุมชน ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านการลงพื้นที่จริง การทำโครงการวิจัยร่วมกับชุมชนจำนวนมาก ทั้งในฐานะนักศึกษา นักวิจัย และผู้ประกอบการ

"ผมร่วมงานกับชุมชนเยอะครับผม ผมว่าหลักหลักคือมันคือชุมชนเลยแหละครับ ที่ที่อาจารย์เขาพาไปลงอะไรอย่างเงี้ยครับแล้วก็ แล้วมันก็การ Experiment เยอะ... ที่กรมส่งเสริมการส่งออกครับ เขาสนับสนุนให้ลงมาที่อีสานเพราะว่าอีสานเนี่ย มันเป็นภาคที่ยากจนที่สุดนะแล้วก็มีคราฟต์เยอะ ก็เอาคราฟต์เหล่านี้ไปที่ฝรั่งเศสในไทย และใน 3 ปีนั้นก็ได้ทำประมาณ 50 ชุมชน อย่างเงี้ยใช้ก็ลงไปแล้วก็ไป Develop มาเลย"

นักสร้างสรรค์ 3, สำนักงาน, 11 เมษายน 2567

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบรนด์ของนักสร้างสรรค์ 3 แสดงให้เห็นการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ใช่การคัดลอก แต่เป็นการผสมผสานเทคนิคจากหลายวัฒนธรรม เช่น การนำเทคนิคการสานมาประยุกต์ใช้กับวัสดุใหม่ หรือการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ได้แรงบันดาลใจจากเก้าอี้โทเน็ต (Thonet) แต่ใช้ฝีมือช่างไทย ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์บูรณาการระหว่างความต้องการของตลาด และการต่อยอดเทคนิคดั้งเดิม โดยคำนึงถึงทั้งความสวยงาม ประโยชน์ใช้สอย และความเป็นไปได้ทางการตลาด

"ตอนเนี่ยผมก็ต้องอาร์มแชร์มากขึ้นเพราะผมรู้ว่าอาร์มแชร์เป็นตัวที่ Margin สูงแล้วคนซื้อได้ง่าย"

นักสร้างสรรค์ 3, โซว์รูม, 10 เมษายน 2567

การผลิตผลงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดนี้ มีความสอดคล้องกับการแสดงผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเก่าอิโตะเนตหลากหลายสีสันทันที่บริเวณประตูกระจกส่วนจัดแสดงผลิตภัณฑ์ตกแต่งหน้าต่างวูม (Window Display) เพื่อดึงดูดความสนใจ รวมถึงมีเก้าอี้โตะเนตจำนวนมากที่ด้านในวูม

ความเป็นนวัตกรรมและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นักสร้างสรรค์ 3 สร้างผลิตภัณฑ์ และระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์ ได้แก่ การเปิดร้าน การจัดนิทรรศการ การสร้างชุมชนผู้สนใจงานหัตถกรรม และการให้โอกาสช่างฝีมือทำงานที่บ้านเพื่อรายได้เสริม วิธีการนี้สร้างมูลค่าเพิ่มทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม มีการวางแผนธุรกิจไม่พึ่งพารายได้จากแหล่งเดียว แต่ทำหลายบทบาท ได้แก่ การเป็นนักร้องแบบ การรับงานฟรีแลนซ์ การสอน การจัดนิทรรศการ และการขายผลิตภัณฑ์ แนวทางนี้สะท้อนลักษณะของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ต้องอาศัยความหลากหลายในการสร้างรายได้

นักสร้างสรรค์ 3 ยังมองว่าหัตถกรรมไทยมีศักยภาพในการเป็น Soft Power ของประเทศ ยังต้องการรวบรวมและการนำเสนอที่เป็นระบบ นักสร้างสรรค์ 3 เสนอให้มีการจัดทำเอกสารและการเผยแพร่ผลงานอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างการยอมรับในระดับสากล ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความเป็นนวัตกรรมในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้องการการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ และการสร้างระบบและกระบวนการทำงานที่เชื่อมโยงตั้งแต่ชุมชนฐานรากไปจนถึงตลาดสากล โดยคำนึงถึงทั้งมิติเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาเพื่อการอนุรักษ์

"ทุกวันนี้หนังสือที่ผมใช้ชื่อ เป็นหนังสือเล่มบางๆชื่อว่าลายสานไทย ทำมาตั้งแต่ 50-60 ปีที่แล้ว ยังใช้อยู่เลยเพราะว่ามันสำคัญในการแบบต่อยอดไลน์ แต่ว่ามันไม่มีการจดบันทึกเลย... ผมก็เลยแบบรู้สึกว่ามันจะหายไปเรื่อยๆเพราะว่าคนไม่ได้ให้ความสำคัญ...ได้ทำโปรเจกต์ชื่ออีสานออฟเจกต์ ที่กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ สนับสนุนให้ลงไปที่อีสานเพราะว่าอีสานเนี่ยมันเป็นภาคที่ยากจนที่สุดนะ แล้วก็มีคลาสเยอะ ก็เอา Craft เหล่านี้ไปที่ฝรั่งเศสในไทยและใน 3 ปีนั้นก็ทำได้ประมาณ 50 ชุมชน...จริงแล้ว Craft มัน Solid มาก มันแค่เส้นแบ่งเฉยๆว่าแบบอะไรคือของประเทศนี้ ประเทศนั้น แต่ว่าทุกที่ก็ตายเหมือนกัน...ก็เลยรู้สึกถ้าเราจะรักษามันไว้ก็อาจจะเห็นแก่ตัวนิดนึง แต่ก็เลยบอกว่า Craft มันเป็นเรื่องของคน...แล้วเราก็เอาของทั่วโลกมารวมกัน ว่ามันจะได้สร้าง Audience ที่มันมี Target มากขึ้น"

นักสร้างสรรค์ 3, สำนักงาน, 11 เมษายน 2567

นักสร้างสรรค์ 3 จะการทำงานร่วมกับช่างฝีมือที่มีความเชี่ยวชาญ โดยเขียนแบบให้ช่างทำตาม พัฒนาชิ้นงานร่วมกัน ช่างแต่ละคนจะมีวิธีจัดบันทึกและเทคนิคการทำงานเฉพาะตัว และให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นทีม มีปฏิสัมพันธ์กับทีมงานด้วยการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน คือ ส่วนออกแบบฝ่ายการผลิต และฝ่ายการขาย โดยจะเป็นผู้ควบคุมการปฏิบัติของทีมงานด้วยตนเอง ซึ่งกระบวนการทำงานของนักสร้างสรรค์ 3 สอดคล้องกับวิธีการที่นักสร้างสรรค์ 3 สื่อสารอย่างชัดเจนกับทีมงานด้วยน้ำเสียงเป็นมิตร ยิ้มแย้มแจ่มใส และเป็นกันเองในขณะที่สอบถามความคืบหน้าของส่วนที่มอบหมายให้ทีมงานแต่ละฝ่าย และยังมีการแบ่งพื้นที่ของสำนักงานให้แต่ละฝ่ายทำงานอย่างชัดเจน

นักสร้างสรรค์ 4

ภูมิหลังของนักสร้างสรรค์ 4

นักสร้างสรรค์ 4 สำเร็จการศึกษาด้านการออกแบบอุตสาหกรรมจากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยในระหว่างการศึกษามีความสนใจในการออกแบบยานยนต์ หลังจากได้เรียนวิชาการออกแบบยานยนต์ ในปี 3 หลังจบการศึกษา เขาเริ่มต้นอาชีพที่บริษัทสามมิตรมอเตอร์ในตำแหน่งออกแบบอุปกรณ์เสริมรถยนต์ ประสบการณ์การทำงานในช่วงแรกทำให้เขาตระหนักว่าการแข่งขันในอุตสาหกรรมยานยนต์ของไทยยังตามหลังประเทศพัฒนาแล้ว ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับพื้นฐานการทำงานจากการเรียนและการทำงานออกแบบอุตสาหกรรม

"คือจบออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม Product Design ของมัณฑนศิลป์ อันนี้ศิลปินกร จะใช้คำว่า Product Design...ที่นี้หลักการมันคือเรียนอย่างนั้นนะ แต่ว่าถ้าถามว่าไ้ตอนเรียนเนี่ย ก็ทำได้ไม่ค่อยดี คือไม่เข้าใจ แล้วก็ไม่ค่อยแปลกๆ เหมือนกับว่าทำมาแล้วมันก็ไม่ค่อยอินด้วย คือช่วงนั้นออกแบบผลิตภัณฑ์ มันจะแบบว่าเรียบเกลี้ยงโมเดิร์นเนอะ มันก็จะแบบว่ามีนิมอลไปอย่างเงี้ย Philip Stark แบบคลีนๆ ออกแบบ นิตพลาสติคมา แล้วแบบมีจุด 3 จุด มีเส้นนิดนิด ก็ตอนเรียนก็ไม่ได้ทำได้ดีนะ อย่างมากก็ C B อะไอย่างเงี้ยนะไม่เคย A ไม่เข้าใจ"

นักสร้างสรรค์ 4, งานแสดงสินค้า, 24 พฤษภาคม 2567

จุดเปลี่ยนแรกเกิดขึ้นเมื่อเขาได้เดินทางไป Bangkok International Gift Fair และพบกับผลงานหัตถกรรมของแบรนด์ Oriental Design ซึ่งใช้วัสดุธรรมชาติอย่างผักตบชวาทำเป็นเฟอร์นิเจอร์และของตกแต่ง การเห็นผลงานเหล่านี้ทำให้เขาตระหนักว่าไทยมีภูมิปัญญาและวัสดุท้องถิ่นที่เป็นจุดแข็งเฉพาะตัว และสามารถนำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าได้

เขาจึงตัดสินใจเริ่มทำงานที่บันยันทรีแกลเลอรี ซึ่งเป็นบริษัทที่เชี่ยวชาญด้านหัตถกรรม และของตกแต่งระดับสูง การทำงานที่นี่เป็นระยะเวลา 10 ปีครึ่งทำให้เขาได้ประสบการณ์ในการ พัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและการเดินทางไปศึกษาดูงานในประเทศต่างๆ ทั้งในเอเชียและยุโรป ดัง คำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการลงพื้นที่ศึกษาดูงานในฐานะผู้ซื้อและการเก็บข้อมูลจากงานแสดงสินค้า ต่างๆ ทำให้ได้เรียนรู้องค์ความรู้เฉพาะทางด้านวัสดุ เทคนิค และแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ส่งผล ต่อการสร้างสรรค์ผลงานและความเข้าใจความต้องการของตลาด

"ตอนที่ทำอยู่ที่โรงแรม เราก็ก็นั่งเรือไป ทำงานแบบเป็นทริปเลย คือเป็นทริป เชียงใหม่เนี่ยไปทุกปี ปีละหนึ่งทริป ทริปละประมาณ 5 วัน ไปลงพื้นที่ไปลงพื้นที่ เลย แบบไม่แค่น้ำร้อนนะ เจาะลิกไปข้างในเลยนะ เจาะลิกไปถึงแบบหลังบ้าน โรงงานมันก็ทำใจไม่ถึงไปอย่างนั้นเลย"

"อันที่หนึ่งเป็นดีไซน์เนอร์โครงการ เราก็มักมีโอกาสได้เจอผู้ประกอบการ เจอวัสดุ เพิ่มขึ้นอีก เจอผู้ประกอบการเพิ่มขึ้นอีก ...หลายๆตัวเนี่ย อย่างเช่น กรงนกเนี่ย ก็ เจอจากโครงการอยู่ 2 โครงการ ก็ได้เข้าไปพัฒนา แล้วเราเข้าไปคลุกคลี"

"อันที่สอง คือเราอาจจะไม่ใช่ผู้เรียน ผู้ทำ ผู้เรียน ผู้แก้ไข มันเอง เราอาจจะต้อง ว่าจ้างอีกทีหนึ่งที่เป็นมืออาชีพที่เข้ามาทำเรื่องนี้ ถ้าเราเป็นมืออาชีพด้านงาน ออกแบบ เราก็ให้ผู้มืออาชีพด้านอื่นทำอีกเรื่องหนึ่ง"

"อีกอันหนึ่งก็อาจจะจะเป็นวัสดุที่เราสนใจเอง เช่น กลุ่มผู้ประกอบการโอท็อป เข้ามา ออกร้านโอท็อป เราก็จะมาเก็บข้อมูลวัสดุ ข้อมูลวัสดุเจ้านี้มีอันนั้น เจ้านั้นมีอันนี้ เสร็จปั๊บถ้าเราสนใจ เราก็ก็นั่งเรือไป"

นักสร้างสรรค์ 4, งานแสดงสินค้า, 24 พฤษภาคม 2567

หลังจากสะสมประสบการณ์เพียงพอ เขาตัดสินใจลาออกจากงานและกลับไปยังบ้านเกิด ที่จังหวัดนครศรีธรรมราช ด้วยแรงบันดาลใจที่ต้องการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น เขาเริ่มทำงานกับ ชุมชนท้องถิ่นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานจากกรงนก

ความสำเร็จครั้งสำคัญเกิดขึ้นเมื่องานออกแบบโคมไฟจากเทคนิคกรงนกของเขาได้รับ รางวัลชนะเลิศในการประกวด ซึ่งนำไปสู่การก่อตั้งบริษัท "นักคิดดีไซน์" ภายใต้แบรนด์ "TIMA" ผลงานของเขาได้รับการยอมรับในระดับสากล โดยเคยนำไปจัดแสดงที่งาน Milan Design Week ใน

ประเทศอิตาลี รวมถึงได้รับรางวัลชนะเลิศ Innovative Craft Design Award โดย SACICT รางวัล DEmark Award รางวัล Designer of the Year Awards (Product Design) ปี 2017 จากมหาวิทยาลัยศิลปากรและกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์

ปัจจุบันเขาดำเนินธุรกิจออกแบบและผลิตผลิตภัณฑ์หัตถกรรมพร้อมทั้งให้คำปรึกษาโครงการพัฒนาหัตถกรรมต่างๆ โดยมีเป้าหมายที่จะขยายการทำงานไปยังวัสดุท้องถิ่นอื่นๆ และสร้างศูนย์ความคิดสร้างสรรค์ในท้องถิ่นเพื่อส่งต่อความรู้และประสบการณ์สู่คนรุ่นใหม่

กระบวนการสู่ความเป็นนวัตกรรม

นักสร้างสรรค์ 4 กำหนดกรอบแนวคิดของนวัตกรรมบนพื้นฐานของหลักการสองประการคือ "ความใหม่" และ "ความแตกต่าง" เนื่องจากสิ่งใหม่เพียงอย่างเดียวไม่สามารถสร้างความโดดเด่นได้หากขาดความแตกต่างที่ชัดเจน ในทำนองเดียวกัน ความแตกต่างโดยไม่มี ความใหม่ก็ไม่สามารถสร้างผลกระทบที่มีนัยสำคัญได้ ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรม

"นวัตกรรมเป็นผู้คิดค้น ผู้ทดลองสร้างสิ่งใหม่ๆ ถ้าเป็นนวัตกรรมเรื่องงานหัตถกรรมมันคือการสร้างสิ่งใหม่ๆของงานหัตถกรรมจากรูปแบบเดิมไปสู่รูปแบบใหม่ ที่มันตอบสนองผู้ผู้บริโภค ผู้ใช้งานในยุคปัจจุบัน"

นักสร้างสรรค์ 4, งานแสดงสินค้า, 24 พฤษภาคม 2567

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 4 อาศัยการผสมผสานองค์ความรู้ 3 ประเภทหลัก ได้แก่ องค์ความรู้ดั้งเดิมที่สั่งสมมาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากเทคโนโลยีและแนวคิดสมัยใหม่ และองค์ความรู้ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การบูรณาการเหล่านี้ช่วยให้เขาสามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและตอบสนองความต้องการของตลาดสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนานวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 4 เริ่มต้นจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมและการลงพื้นที่เพื่อทำความเข้าใจกับวัสดุและเทคนิคการผลิตท้องถิ่น เขาใช้เวลาศึกษาและทำงานร่วมกับชุมชนเพื่อเรียนรู้กระบวนการผลิตดั้งเดิม จากนั้นจึงวิเคราะห์หาจุดที่สามารถพัฒนาหรือประยุกต์ใช้เทคนิคใหม่เข้าไปได้เพื่อมองเห็นโอกาสที่ยังไม่ถูกใช้ประโยชน์ จากนั้นเข้าสู่กระบวนการทดลองและการสร้างต้นแบบอย่างเป็นระบบ ตัวอย่างที่ชัดเจนคือการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเทคนิคกรงนก เขาใช้เวลาหลายรอบในการทดลองการสานด้วยวัสดุใหม่ การปรับเปลี่ยนเทคนิค และการทดสอบความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ และปรับปรุงหลายครั้งก่อนที่จะได้ผลลัพธ์ที่น่าพอใจ ข้อมูลนี้มีความสอดคล้องกับคำบอกเล่าของผู้ช่วยของนักสร้างสรรค์ 4 ว่า ต้องทำงานกับช่างหัตถกรรมหลายคนเนื่องจากการผลิตมีหลายขั้นตอนและใช้เวลามากโดยนักสร้างสรรค์ 4 ให้ความสำคัญกับการตรวจสอบคุณภาพ

จุดเด่นของกระบวนการสร้างนวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 4 คือการใช้ความรู้และเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับหัตถกรรมดั้งเดิม เช่น การนำเทคนิคการถักเชือกมาใช้ในการสานไม้ไผ่ หรือการใช้วัสดุพลาสติกกรีซเคลือบแทนวัสดุธรรมชาติบางส่วน เพื่อช่วยแก้ปัญหาข้อจำกัดของวัสดุ ดั้งเดิมและเปิดโอกาสสำหรับการใช้งานในรูปแบบใหม่ ผู้วิจัยได้เห็นต้นแบบหัตถกรรมที่สร้างขึ้นจาก วัสดุหลายวัสดุ บางชิ้นสร้างขึ้นจากการผสมวัสดุ เช่น กาบหมากและเชือกอวน ไผ่และผ้าปาเต๊ะ วางตั้งอยู่ บนโต๊ะในสำนักงาน ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการมองวัสดุในมุมใหม่

"เอาคิดแค่ Material มา คือแตกมันเลยว่ามันคือ material อันนี้ แต่ไม่ใช่วิธี เดิมได้มัย ใช้วิธีอื่น หรือวิธีที่เคยทำได้มัย...การใช้วัสดุเหลือใช้จากอุตสาหกรรม... เรื่องพลาสติกที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม คือพลาสติกที่เป็น Waste จากอุตสาหกรรม เป็นพลาสติกที่เกิดจากตะเข็บโน้นนี่นั่นต่างๆ ที่มันเหลือเศษอะ แล้วเขาก็จับมา Upcycling ให้มีชีวิตใหม่"

นักสร้างสรรค์ 4, สำนักงาน, 25 พฤษภาคม 2567

ในขั้นตอนการผลิตจริง นักสร้างสรรค์ 4 ให้ความสำคัญกับการสร้างมาตรฐานและการ ควบคุมคุณภาพอย่างเป็นระบบ โดยพัฒนากระบวนการตรวจสอบคุณภาพหลายขั้นตอนเพื่อให้แน่ใจ ว่าผลิตภัณฑ์ที่ได้มีคุณภาพสม่ำเสมอและตรงตามความต้องการของลูกค้า กระบวนการนี้รวมถึงการ ฝึกอบรมชุมชนผู้ผลิตให้มีความเข้าใจในมาตรฐานคุณภาพและวิธีการผลิตที่ถูกต้อง สอดคล้องกับคำ บอกล่าของ ผู้ช่วยของนักสร้างสรรค์ 4 เกี่ยวกับขั้นตอนการตรวจสอบความทนทานของวิธีการบรรจุ และวัสดุที่ใช้ในการห่อผลิตภัณฑ์เพื่อป้องกันความเสียหายระหว่างการขนส่งไปยังลูกค้า

ส่วนสำคัญของกระบวนการนวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 4 คือการสร้างเรื่องราวที่ น่าสนใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ เขาตระหนักว่าการมีผลิตภัณฑ์ที่ดีเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ แต่ต้อง สามารถสื่อสารถึงที่มาที่ไป กระบวนการผลิต และคุณค่าของผลิตภัณฑ์ให้ลูกค้าเข้าใจและเกิดความ ประทับใจ การสร้างเรื่องราวนี้นี้ช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์และสร้างความแตกต่างจากคู่แข่งใน ตลาด

กระบวนการนวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 4 จึงเป็นแนวทางที่ครอบคลุมและเป็นระบบ ซึ่งผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ การทดลอง การประยุกต์เทคโนโลยี และการสร้างมูลค่าเพิ่มอย่างมี ประสิทธิภาพ ที่ช่วยยกระดับภูมิปัญญาท้องถิ่นให้สามารถแข่งขันในตลาดสากลได้อย่างยั่งยืน

ความเป็นนวัตกรรมและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นักสร้างสรรค์ 4 แสดงให้เห็นว่ากระบวนการความเป็นนวัตกรรมในหัตถกรรมสามารถสร้าง มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้ จากการวิเคราะห์ของเขา นวัตกรรมจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการผสมผสาน 3

องค์ประกอบหลัก คือ 1) องค์ความรู้ดั้งเดิม 2) องค์ความรู้ใหม่ และ 3) กระบวนการสร้างสรรค์ การบูรณาการเหล่านี้ช่วยยกระดับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจากการใช้งานพื้นฐานสู่ผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าสูงในตลาดศิลปะและการออกแบบ

ประสบการณ์ของนักสร้างสรรค์ 4 ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทรงนกเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการใช้นวัตกรรมในการเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจ ผลิตภัณฑ์ที่เดิมมีมูลค่าในระดับหลักร้อยถึงหลักพันบาท สามารถยกระดับเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าหลักแสนถึงหลักล้านบาทได้ การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดจากการประยุกต์หลักการออกแบบสมัยใหม่เข้ากับเทคนิคการผลิตดั้งเดิม ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและตอบสนองความต้องการของตลาดระดับสูง ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์และสร้างประสบการณ์ให้ผู้บริโภค โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ที่มีทั้งความงามและประโยชน์ใช้สอย โดยกล่าวว่า

“ในด้านมูลค่าเนี่ยจากเดิมเนี่ยที่ สมมุติหลักร้อยหลักพันนะ เราสามารถทำงานโปรเจกแบบหลักแสน จะหลักล้านอะไรอย่างเงี้ยครับ... มูลค่ามัน สูงขึ้นนะในเชิงเศรษฐกิจสูงขึ้นกว่านั้นจริงจริงครับ ด้วยงานสร้างสรรค์”

นักสร้างสรรค์ 4, สำนักงาน, 25 พฤษภาคม 2567

แนวทางของนักสร้างสรรค์ 4 แสดงให้เห็นการสร้างระบบนิเวศที่เชื่อมโยงการผลิตในระดับชุมชนกับตลาดสากล ผ่านกระบวนการที่เขาเรียกว่า "วิวัฒนาการ" ซึ่งแตกต่างจากการพัฒนาแบบค่อยเป็นค่อยไป นวัตกรรมทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นที่ช่วยให้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสามารถก้าวกระโดดไปสู่ระดับที่สูงขึ้นได้อย่างรวดเร็ว การทำงานของเขาช่วยสร้างตลาดใหม่และขยายโอกาสทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนท้องถิ่น

แนวคิดของนักสร้างสรรค์ 3 เกี่ยวกับการใช้นวัตกรรมสามประเภท ได้แก่ 1) เทคโนโลยีใหม่ 2) การคิดสร้างสรรค์ และ 3) การผสมผสานวัสดุ แสดงให้เห็นแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ยั่งยืน การนำเทคนิคการถักเชือกมาประยุกต์ใช้กับการทำกรงนก รวมถึงการใช้วัสดุรีไซเคิลจากอุตสาหกรรมพลาสติก เป็นตัวอย่างของการสร้างนวัตกรรมที่ตอบสนองทั้งความต้องการด้านสิ่งแวดล้อมและการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวคิดในการต่อยอดงานหัตถกรรมดั้งเดิมหลายรูปแบบเพื่อสืบทอดภูมิปัญญา เช่น การผสมผสานกับวัสดุใหม่เพื่อสร้างรูปแบบที่แตกต่างที่สามารถสร้างชิ้นร่วมกับชุมชนได้

"หัตถกรรม Mix ได้นะคู่กับโลหะได้คู่ กับอันนี้ได้ มันแล้วแต่เราจะไ้เง้ย คู่กับเส้น
พลาสติกได้...ผลิตภัณฑ์งานหัตถกรรมให้มันกลายเป็นฮีโร่ แทนแค่เป็นของเสริม"

นักสร้างสรรค์ 4, สำนักงาน, 25 พฤษภาคม 2567

ประสบการณ์ของนักสร้างสรรค์ 4 ที่นำผลงานไปจัดแสดงที่งาน Milan Design Week และได้รับการตอบรับจากตลาดยุโรป แสดงให้เห็นศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยในการแข่งขันระดับสากล การที่ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถสร้างความประทับใจและได้รับการยอมรับในตลาดที่มีมาตรฐานสูง เป็นหลักฐานที่ชัดเจนว่ากระบวนการนวัตกรรมสามารถเป็นสะพานเชื่อมระหว่างความเป็นท้องถิ่นกับความเป็นสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การทำงานของนักสร้างสรรค์ 4 จึงเป็นตัวอย่างที่สำคัญของการใช้กระบวนการนวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยอาศัยการผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิม เทคโนโลยีสมัยใหม่ และกระบวนการออกแบบที่เป็นระบบ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและโอกาสทางเศรษฐกิจในระดับทั้งท้องถิ่นและสากล

ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตนักสร้างสรรค์ 4 พบว่า เริ่มการทำงานจากการออกแบบหัตถกรรมตามความต้องการของลูกค้า ทำความเข้าใจความต้องการ แล้วจึงค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่ง วิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียด พัฒนาแนวความคิดในการออกแบบ ทำแบบร่าง ทดลองผลิต นำไปขอความคิดเห็นจากผู้ผลิต แล้วจึงผลิตจริงโดยวางแผนการผลิตอย่างละเอียด มีระบบควบคุมคุณภาพเข้มงวด ทำงานกับทีมงานด้วยการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอนตามประเภทของงานหัตถกรรม และเป็นผู้นำ ควบคุมการปฏิบัติงานของทีมงานหัตถกรรม รวมถึงให้คำแนะนำอย่างเป็นกันเอง การคุยงานกับช่างใช้ภาษาได้เป็นภาษาสื่อสารหลัก และเมื่อพบปัญหาในการทำงาน จะลงมือแก้ไขปัญหาร่วมกับทีมงาน ตามประเภทของปัญหา ซึ่งส่วนมากเป็นผู้แก้ไขเอง นำประสบการณ์จากครั้งก่อนมาประยุกต์

นักสร้างสรรค์ 5

ภูมิหลังของนักสร้างสรรค์ 5

นักสร้างสรรค์ 5 เป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมจากวัสดุเหลือใช้ สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏ สุพรรณบุรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มีความชอบในการสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นตั้งแต่วัยเด็ก ผ่านการเล่นและทดลองกับวัสดุต่าง ๆ ที่พบเจอในชีวิตประจำวัน หลังจบการศึกษา นักสร้างสรรค์ 5 เริ่มต้นอาชีพในวงการโฆษณาในตำแหน่งครีเอทีฟสายอีเวนต์ และทำงานต่อเนื่องมาเกือบสี่สิบปี ประสบการณ์ในการจัดงานอีเวนต์ทำให้เขาเห็นปัญหาการเหลือทิ้งของวัสดุหลังงานจบลง ซึ่งส่วนใหญ่จะถูกทิ้งหรือเก็บไว้ในโกดังโดยไม่ได้ใช้ประโยชน์ ประสบการณ์นี้

กลายเป็นแรงบันดาลใจสำคัญที่นำไปสู่การก่อตั้งสตูดิโอออกแบบ ซึ่งมุ่งเน้นการนำวัสดุเหลือใช้จากองค์กรต่าง ๆ มาพัฒนาเป็นนวัตกรรมใหม่หรืองานศิลปะที่เปลี่ยนบทบาทและหน้าที่ของวัสดุเดิม

จุดเปลี่ยนสำคัญที่สร้างชื่อเสียงให้กับนักสร้างสรรค์ 5 คือโคมไฟ "พุดเดิ้ล" ที่สร้างจากลูกบอลคริสต์มาสเหลือใช้หลังจากงานอีเวนต์ โคมไฟนี้มีความพิเศษที่สามารถเปลี่ยนรูปร่างได้ถึง 14 ท่าด้วยระบบยางซิลิโคน แม้จะประสบปัญหาด้านต้นทุนการผลิตและการตลาดในช่วงแรก แต่ได้รับความสนใจจากสื่อ AD Day และนำไปสู่โอกาสจัดแสดงขายที่สยามดิสคัฟเวอรี ความสำเร็จครั้งนี้เป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้นักสร้างสรรค์ 5 หันมาทำงานในรูปแบบโปรเจกต์มากกว่าการผลิตเพื่อขาย โดยรับงานจากลูกค้าที่ต้องการแก้ปัญหาวัสดุเหลือใช้ผ่านความคิดสร้างสรรค์

แนวคิดหลักคือการ "ใช้วัสดุเดิมโดยไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก" หรือที่เรียกว่า "ซื้อ ๆ" โดยไม่ย่อย หลอม หรือแปรรูปวัสดุ แต่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการมองเห็นศักยภาพใหม่ของวัสดุเหล่านั้น การทำงานของเขามุ่งเน้นให้คนเห็นที่มาที่ไปของวัสดุต้นฉบับ ทำให้เกิดการตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งที่เคยถูกมองว่าไร้ประโยชน์ และนักสร้างสรรค์ 5 เชื่อว่านวัตกรรมไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่ซับซ้อนหรือใช้เทคโนโลยีสูง แต่สามารถเกิดขึ้นได้จากการมองเห็นสิ่งเดิมในมุมใหม่และการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่แล้วอย่างสร้างสรรค์ โดยได้รับรางวัลด้านออกแบบความคิดสร้างสรรค์ และการยอมรับในการใช้วัสดุเหลือใช้ นวัตกรรมการออกแบบยังยืนจากภาครัฐและเอกชนมากมาย ดังคำให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการมองเห็นโอกาสใหม่ และการพัฒนานวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีขั้นสูง

"นวัตกรรมก็น่าจะเป็นสิ่งใหม่ แต่สิ่งใหม่ที่เนี้ย...ถ้าเกิดสิ่งใหม่โดยการที่จะต้องไม่ไปเบียดเบียนอะไรในโลก...ถ้านวัตกรรมนั้นมันต้องดีเลิศมากๆ หรือว่าช่วยโลกได้อย่างมาก...คุณจะเป็นนวัตกรรมที่ดีอะ มันก็ต้องคิดถึงผลกระทบทุกอย่างที่คุณจะผลิตอะ อย่างแรกก็คงคงเป็นเรื่องความคิดสร้างสรรค์ กับสองคือ มันคงเป็นความของโลกใบนี้มั้ง...ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีสูง เราใช้ความคิดสร้างสรรค์ใส่เข้าไปมากกว่า ทำน้อยอะแต่ได้มาก มันสนุกดี...ทุกอย่างเลยบนโลกเนี้ยว่ามันสามารถทำหน้าที่ได้อีกอย่างหนึ่งเห็นของที่บางอย่างบนโลกนี้ มันเกิดขึ้นมาแล้ว"

นักสร้างสรรค์ 5, บ้านพัก, 7 มิถุนายน 2567

ตลอดการทำงาน นักสร้างสรรค์ 5 ได้พัฒนารูปแบบการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน โดยเฉพาะการร่วมมือกับ PDM แปรนต์หัตถกรรมเชิงอุตสาหกรรมที่ประสบความสำเร็จในกลยุทธ์การขาย ในการผลิตกระเป๋าไฟท้าย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจที่ว่าไม่มีธุรกิจใดเชี่ยวชาญเก่งครบทุกด้าน และความสำเร็จมาจากการประสานงานที่ดีระหว่างผู้ที่มีความเชี่ยวชาญต่างกัน

นักสร้างสรรค์ 5 มองว่าประเทศไทยมีศักยภาพในการเป็นผู้นำด้านการจัดการวัสดุเหลือใช้ เนื่องจากเป็นฐานการผลิตที่สำคัญและมีวัสดุเหลือจากกระบวนการผลิตเป็นจำนวนมาก เขาเสนอให้มีการเชื่อมโยงระหว่างสถาบันการศึกษา โรงงานผลิต และนักออกแบบ เพื่อสร้างระบบนิเวศที่สนับสนุนการใช้วัสดุเหลือใช้อย่างสร้างสรรค์ ข้อเสนอสำคัญของเขาคือการปรับหลักสูตรการศึกษาให้รวมการศึกษาดูงานในโรงงานและการทำงานกับวัสดุเหลือใช้ เพื่อฝึกให้นักศึกษาเข้าใจกระบวนการผลิตและเห็นโอกาสในการสร้างคุณค่าจากสิ่งที่เหลือทิ้ง

กระบวนการสู่ความเป็นนวัตกรรม

นักสร้างสรรค์ 5 เชื่อว่านวัตกรรมที่แท้จริงต้องเกิดจากความชอบและความสนใจของแต่ละบุคคลเป็นหลัก ไม่สามารถบังคับให้ใครเป็นนวัตกรรมในสิ่งที่ไม่ชอบได้ เพราะความชอบจะนำไปสู่ความใฝ่ฝันและความอยากหมกมุ่นในสิ่งนั้น และเมื่อมีความชอบแล้ว จะนำไปสู่การสะสมประสบการณ์ทุกอย่างจากสิ่งที่ชอบ เช่น หากชอบฟุตบอลก็จะฝึกเตะบอล ลงสนามเล่นทุกวัน ซึ่งเป็นการสร้างคลังความรู้ในหัวผ่านการทำจริง

จากการใช้เวลามากมายในสิ่งที่ชอบ จะเกิดคำถามและความสงสัยเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ เช่น ทำไมรองเท้าฟุตบอลต้องเป็นปุ่มกลม ทำไมไม่เป็นสามเหลี่ยม การเกิดคำถามเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นของนวัตกรรม นักสร้างสรรค์ 5 เน้นการทดลองทำและการเล่นกับวัสดุต่างๆ เพื่อค้นหาคุณสมบัติและความเป็นไปได้ใหม่ๆ ตัวอย่างเช่น การทดลองกับรังไข่พลาสติกเพื่อทำโคมไฟโดยใช้ความรู้ที่ว่ามันทำจากกระดาษและสามารถปั้นใหม่ได้เมื่อโดนน้ำ ดังที่ผู้วิจัยพบผลงานต้นแบบหลายชิ้นที่กำลังอยู่ในขั้นตอนการพัฒนาวางอยู่บนโต๊ะในห้องทำงาน มีลักษณะเป็นมูมงานประดิษฐ์ทดลองเนื่องจากมีอุปกรณ์ช่างวางอยู่หลายชิ้น และงานหัตถกรรมที่ประกอบขึ้นจากวัสดุหลายประเภท ซึ่งโดยส่วนมาก นักสร้างสรรค์ 5 สนใจการใช้วัสดุเหลือทิ้งจากโรงงานต่างๆ มาสร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่ โดยมองว่าทุกโรงงานมีของเหลือทิ้งอยู่แล้ว และการนำมาใช้ใหม่จะช่วยลดปัญหาขยะและสร้างคุณค่าใหม่

อย่างไรก็ตาม นักสร้างสรรค์ 5 พบปัญหาด้านการดำเนินธุรกิจ เช่น การจัดการสต็อกและปริมาณสินค้า แต่พวกเขาแก้ไขด้วยการหาพันธมิตรที่เชี่ยวชาญและสร้างความร่วมมือ มองเห็นปัญหาในการขาดการสื่อสารระหว่างผู้ประกอบการที่มีวัสดุเหลือทิ้งกับนักออกแบบที่สามารถคิดหาวิธีนำไปใช้ประโยชน์ การเชื่อมโยงสองกลุ่มนี้จะสร้างนวัตกรรมใหม่ที่มีประโยชน์

นักสร้างสรรค์ 5 มองว่าการใช้วัสดุเหลือทิ้งสร้างสรรค์นวัตกรรมสอดคล้องกับกระแสรักษ์โลกที่กำลังเป็นที่นิยม หากประเทศไทยสามารถเป็นผู้นำด้านนี้ได้ จะสร้างความโดดเด่นในเวทีโลกและส่งผลดีต่อเศรษฐกิจในระยะยาว เนื่องจากประเทศไทยเป็นฐานการผลิตที่มีวัสดุเหลือทิ้งจำนวนมากอยู่แล้ว กระบวนการนวัตกรรมของ นักสร้างสรรค์ 5 จึงเป็นแนวทางที่เชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม และการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจเข้าด้วยกัน โดยเน้นการเริ่มต้นจากความสนใจของแต่ละบุคคลและพัฒนาผ่านการลงมือทำจริง

ความเป็นนวัตกรรมและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นักสร้างสรรค์ 5 เริ่มต้นจากความชอบและการมองเห็นโอกาสในสิ่งที่คนอื่นมองข้าม กระบวนการนวัตกรรมของพวกเขาไม่ได้เกิดจากการแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ล่วงหน้า แต่เกิดจากการมองเห็นศักยภาพของวัสดุเหลือใช้จากการทำงานโฆษณาและอีเวนต์ ความสามารถในการ "เห็นสิ่งที่คนอื่นไม่เห็น" ผู้วิจัยได้พบเห็นเศษวัสดุจำแนกประเภท ใส่อยู่ในกล่อง เช่น โลหะ พลาสติก ไม้ เส้นเชือก วัสดุธรรมชาติ เป็นต้น รวมถึงการจัดวางอุปกรณ์การทำงานประเภทต่างๆอย่างเป็นระบบ และยังมีผลงานที่สร้างสรรค์สำเร็จแล้วจัดแสดงวางอยู่ที่มุมต่างๆของห้องสตูดิโอ ซึ่งกระบวนการนี้กลายเป็นจุดแข็งหลักในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ ดังคำให้สัมภาษณ์โดยกล่าวว่า

"เวลาลูกค้าเสร็จงานแล้วในอีเวนท์เนี่ยส่วนใหญ่ก็จะทิ้ง...เราเห็นแล้วเราเสียดาย...ทุกทีมันต้องมีการไม่ผ่าน QC ทุกการทำธุรกิจอะไรก็แล้วแต่มันจะมีของทิ้งไว้เสมอ...เราไม่ได้ประดิษฐ์ประดิษฐ์...เราแค่เห็นบางอันมันเป็นอะไร เราก็แค่ประกอบมันง่าย ๆ"

นักสร้างสรรค์ 5, สตูดิโอ, 14 มิถุนายน 2567

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักสร้างสรรค์ 5 คือการเติบโตควบคู่กับกระแสรักษ์โลกที่เพิ่มขึ้น ทำให้ธุรกิจของพวกเขาได้รับการสนับสนุนโดยไม่ได้ตั้งใจไว้ล่วงหน้า ลูกค้าเริ่มมองเห็นคุณค่าของการใช้วัสดุเหลือใช้ในการสร้างผลงานศิลปะและผลิตภัณฑ์ใหม่ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมที่แท้จริงต้องสอดคล้องกับความต้องการของสังคมในยุคนั้น

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ประสบความสำเร็จคือการสร้างความร่วมมือกับพันธมิตรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน การทำงานร่วมกับ PDM ในการผลิตกระเป๋าไฟฟ้า หรือการเชื่อมต่อกับโรงงานต่าง ๆ ที่มีวัสดุเหลือใช้ เป็นตัวอย่างของการสร้างระบบเศรษฐกิจแบบหมุนเวียน (Circular Economy) ที่ทุกฝ่ายได้ประโยชน์

การมองเห็นโอกาสในการขยายผลไปสู่ระดับประเทศ โดยเสนอให้ประเทศไทยเป็นผู้นำด้านการจัดการวัสดุเหลือใช้ เนื่องจากประเทศไทยเป็นฐานการผลิตที่สำคัญและมีวัสดุเหลือใช้จำนวนมาก หากสามารถสร้างระบบการเชื่อมต่อระหว่างผู้ผลิตกับนักออกแบบได้อย่างเป็นระบบ จะสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศได้

ความเชื่อมโยงระหว่างนวัตกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักสร้างสรรค์ 5 อยู่ที่ยังการสร้างคุณค่าจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว แทนที่จะต้องใช้ทรัพยากรใหม่ วิธีการนี้ไม่เพียงแต่ลดต้นทุนการผลิตเท่านั้น แต่ยังสร้างความแตกต่างทางการตลาดและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

นวัตกรรมของนักสร้างสรรค์ 5 จึงเป็นตัวอย่างที่ดีของการสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีความยั่งยืน โดยการเปลี่ยนมุมมองจากการมองขยะเป็นปัญหา ไปเป็นการมองวัสดุเหลือใช้เป็นโอกาสในการสร้างสรรค์และสร้างรายได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของเศรษฐกิจโลกที่เน้นความยั่งยืนและการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกต ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ สรุปเป็นประเด็นได้ 4 ประเด็นสำคัญดังนี้

1. สรุปข้อมูลพื้นฐานของนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน นักสร้างสรรค์ทั้ง 5 คน มีจุดร่วมใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

- 1) ด้านการศึกษา นักสร้างสรรค์ทุกคนมีพื้นฐานการศึกษาในสายศิลปะและการออกแบบ โดยมีวุฒิการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาตรีจนถึงปริญญาเอก แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของพื้นฐานทางวิชาการในการพัฒนาความเป็นนวัตกรรม
- 2) ด้านประสบการณ์ ประสบการณ์การทำงานโดยเฉลี่ย 16.8 ปี โดยทุกคนมีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการสั่งสมประสบการณ์ในการพัฒนาความเชี่ยวชาญ
- 3) ด้านการได้รับการยอมรับ นักสร้างสรรค์ทุกคนได้รับรางวัลและการยอมรับในระดับชาติหรือนานาชาติ ซึ่งยืนยันถึงคุณภาพและมาตรฐานของผลงานที่สามารถแข่งขันได้ในระดับสากล

2. สรุปข้อมูลการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน

นักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานทั้ง 5 คน ได้เรียนรู้หรือรับการถ่ายทอดความรู้ศิลปหัตถกรรมจักสานด้วยหลากหลายวิธี ได้แก่ 1) การเรียนรู้จากการศึกษาเอกสารและหนังสืออ้างอิงทั้งของไทยและต่างประเทศ 2) การลงพื้นที่ศึกษาดูงานในฐานะผู้ซื้อและการเก็บข้อมูลจากงานแสดงสินค้าต่างๆ ทำให้ได้เรียนรู้เรื่องวัสดุ เทคนิค และการพัฒนาผลิตภัณฑ์

การเรียนรู้ของนักสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากหลากหลายแหล่งที่มีความเชื่อมโยงกัน โดยเริ่มจากการศึกษาเอกสารและหนังสืออ้างอิงทั้งของไทยและต่างประเทศเพื่อสร้างพื้นฐานความรู้เชิงทฤษฎี จากนั้นจึงต่อยอดด้วยการเรียนรู้เชิงปฏิบัติผ่านการลงพื้นที่จริงและการทำโครงการร่วมกับชุมชน ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในบริบทและกระบวนการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การลงพื้นที่ศึกษาดูงานในฐานะผู้ซื้อและการเก็บข้อมูลจากงานแสดงสินค้าต่างๆ ยังเป็นอีกช่องทางสำคัญที่ทำให้ให้นักสร้างสรรค์ได้เรียนรู้องค์ความรู้เฉพาะทางด้านวัสดุ เทคนิค และแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานและความเข้าใจความต้องการของตลาด

3. สรุปข้อมูลความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน

นักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานทั้ง 5 คน มีกระบวนการสร้างสรรค์แสดงถึงความเป็นนวัตกรรมที่หลากหลาย ได้แก่ 1) นวัตกรรมสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นจนเกิดอัตลักษณ์เฉพาะตัว 2) นวัตกรรมจะใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการมองเห็นโอกาสใหม่ และการพัฒนานวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีขั้นสูง 3) นวัตกรรมมีกระบวนการสร้างสรรค์บูรณาการระหว่างความต้องการทางธุรกิจ การสร้างนวัตกรรมในการออกแบบ และการต่อยอดเทคนิคดั้งเดิม โดยคำนึงถึงทั้งความสวยงาม ประโยชน์ใช้สอย และความเป็นไปได้ทางการตลาด 4) นวัตกรรมให้ความสำคัญของการเข้าใจประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา การทำงานร่วมกับชุมชน และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เข้าถึงตลาดต่างประเทศได้

นักสร้างสรรค์มีกระบวนการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นจนเกิดอัตลักษณ์เฉพาะตัว ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการมองเห็นโอกาสใหม่ พัฒนานวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมโดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีขั้นสูง นอกจากนี้ บูรณาการระหว่างความต้องการทางธุรกิจ การสร้างนวัตกรรมในการออกแบบ และการต่อยอดเทคนิคดั้งเดิมที่คำนึงถึงความสวยงาม ประโยชน์ใช้สอย ความเป็นไปได้ทางการตลาด และให้ความสำคัญกับการเข้าใจประวัติศาสตร์และภูมิปัญญา ควบคู่ไปกับการทำงานร่วมกับชุมชนและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สามารถเข้าถึงตลาดต่างประเทศ

4. สรุปข้อมูลเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นักสร้างสรรค์ทั้ง 5 ท่าน กล่าวถึง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเล็งเห็นความสำคัญของการรักษาภูมิปัญญาดั้งเดิมที่ชุมชนมีอยู่ และนำมาผสมผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เน้นการใช้วัตถุดิบธรรมชาติเป็นจุดขาย คำนึงถึงการพัฒนาอย่างยั่งยืนและการรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจผ่านงานหัตถกรรมที่สร้างประสบการณ์ให้ผู้บริโภค ได้แก่ 1) การสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์และสร้างประสบการณ์ให้ผู้บริโภค โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ที่มีทั้งความงามและมีประโยชน์ใช้สอย และจะเล็งเห็นโอกาสในการพัฒนาวัสดุเหลือใช้จากอุตสาหกรรมผ่านการออกแบบ แสดงให้เห็นว่าการออกแบบสามารถเพิ่มมูลค่าได้หลายเท่า 2) นักสร้างสรรค์มีแนวคิดในการต่อยอดงานหัตถกรรมดั้งเดิมหลายรูปแบบเพื่อสืบทอดภูมิปัญญา เช่น การผสมผสานกับวัสดุใหม่เพื่อสร้างรูปแบบที่แตกต่างที่สามารถสร้างขึ้นร่วมกับชุมชนได้ 3) ในการสร้างมูลค่าต้องมีความเข้าใจตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค การออกแบบควรมีความสอดคล้องกับสิ่งที่คุ้นเคย ผลิตด้วยความประณีต และจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในตลาดที่เหมาะสม

นักสร้างสรรค์สร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์สามารถเพื่อสร้างประสบการณ์ให้ผู้บริโภค โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ที่ให้ความสำคัญของความงามเข้ากับประโยชน์ใช้สอย เล็งเห็นโอกาสในการพัฒนาวัสดุเหลือใช้จากอุตสาหกรรมผ่านกระบวนการออกแบบที่ช่วยเพิ่มมูลค่า นอกจากนี้ยังต่อยอดงานหัตถกรรมดั้งเดิมในหลากหลายรูปแบบเพื่อสืบทอดภูมิปัญญา เช่น

การผสมผสานกับวัสดุใหม่เพื่อสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์แตกต่างและสามารถผลิตร่วมกับชุมชนได้ โดยการสร้างมูลค่าที่จำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค การออกแบบควรมีความสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้บริโภคคุ้นเคย ผลิตด้วยความประณีต และจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในตลาดที่เหมาะสม

1.2 การวิเคราะห์ทักษะความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัย

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการนำผลจากการเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ทักษะความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัย สรุปได้ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์ทักษะนวัตกรของกรณีศึกษานักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัย จำแนกรายทักษะ

ทักษะของ นวัตกร	นัก สร้างสรรค์ 1	นัก สร้างสรรค์ 2	นัก สร้างสรรค์ 3	นัก สร้างสรรค์ 4	นัก สร้างสรรค์ 5
1. การ เชื่อมโยง ภูมิปัญญา กับ นวัตกรรม (Associatin g)	เชื่อมโยง ศิลปะดั้งเดิม กับการ ออกแบบ ร่วมสมัย	เชื่อมโยง ประวัติศาสตร์ กับคน ปัจจุบัน	เชื่อมโยง เทคนิคจัก สานดั้งเดิม กับการ ออกแบบ ร่วมสมัย	เชื่อมโยง ความรู้ อุตสาหกรรม กับ หัตถกรรมที่ ใช้วัสดุอื่น ๆ เช่น โลหะ พลาสติก เป็นต้น	เชื่อมโยง วัสดุเหลือใช้ กับการสร้าง ผลิตภัณฑ์ ใหม่ มองเห็น ประโยชน์ ใหม่ในสิ่งที่ ถูกทิ้ง
2. การตั้ง คำถามเพื่อ พัฒนา ผลิตภัณฑ์ (Questioni ng)	ตั้งคำถาม เกี่ยวกับการ สร้าง มูลค่าเพิ่ม จากงาน หัตถกรรม	ตั้งคำถาม เกี่ยวกับการ ฟื้นฟูภูมิ ปัญญาที่ กำลังสูญ หายและการ นำมาเล่า	ตั้งคำถาม เกี่ยวกับการ ผสมผสาน วัฒนธรรม จากทั่วโลก	ตั้งคำถาม เกี่ยวกับการ ใช้วัสดุแต่ไม่ ใช้วิธีเดิม	ตั้งคำถาม เกี่ยวกับการ ใช้วัสดุเหลือ ใช้

ทักษะของ นักวัดกร	นัก สร้างสรรค์ 1	นัก สร้างสรรค์ 2	นัก สร้างสรรค์ 3	นัก สร้างสรรค์ 4	นัก สร้างสรรค์ 5
		ใหม่ให้ น่าสนใจ			
3. การ สังเกต ตลาดและ ผู้บริโภค (Observing)	สังเกตภูมิ ปัญญา ท้องถิ่นและ ศิลปะในวัด ศึกษา เทคนิคการ จักสาน ดั้งเดิม	สังเกต รายละเอียด ทาง ประวัติศาสตร์ และ วัฒนธรรม	สังเกตวิถี ชีวิตของ ชุมชน หัตถกรรมที่ เรียบง่าย ลง พื้นที่ศึกษา ชุมชน	สังเกตเก็บ ข้อมูลจาก ชุมชนและ งานแสดง สินค้า	สังเกต คุณสมบัติ วัสดุเหลือใช้ จากงานอ ื่น
4. การสร้าง เครือข่าย ความร่วมมือ (Networking)	สร้าง เครือข่ายกับ แบรนด์ ระดับโลก และช่างฝีมือ ท้องถิ่น	ทำงาน ร่วมกับ ชุมชน หัตถกรรม และสร้าง เครือข่าย ช่างฝีมือที่มี คุณภาพ	สร้าง เครือข่าย ความร่วมมือ ในวงการ ออกแบบ และทำงาน ร่วมกับ ชุมชน จำนวนมาก	สร้าง เครือข่าย และความ ร่วมมือกับ ผู้ทรงคุณวุฒิ ในด้านต่าง ๆ	สร้างความ ร่วมมือกับ ผู้ผลิตที่ เชี่ยวชาญใน กรณีที่ต้อง ผลิตปริมาณ มาก
5. การ ทดลอง พัฒนา ผลิตภัณฑ์ (Experimenting)	ทดลอง พัฒนา เทคนิคไม้ไผ่ และวัสดุ ธรรมชาติ เน้นการ เรียนรู้และ	ทดลอง พัฒนา ผลิตภัณฑ์ ใหม่ผ่าน การศึกษา ค้นคว้าและ ลงพื้นที่เก็บ ข้อมูล	ทดลองและ พัฒนาวัสดุ และเทคนิค ใหม่	ทดลองใช้ วัสดุเหลือใช้ จาก อุตสาหกรรม	เน้นการ เรียนรู้ผ่าน การทดลอง การลงมือทำ และพัฒนา ด้วยเทคนิค ต่าง ๆ

ทักษะของ นัก นวัตกรรม	นัก สร้างสรรค์ 1	นัก สร้างสรรค์ 2	นัก สร้างสรรค์ 3	นัก สร้างสรรค์ 4	นัก สร้างสรรค์ 5
	การลงมือ ปฏิบัติ				

จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่า นักสร้างสรรค์มีทักษะสำคัญที่สอดคล้องกับแนวคิดทักษะ
ความเป็นนวัตกรรมในบริบทของศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัยได้ ดังนี้

1. ทักษะการเชื่อมโยง (Associating) เป็นการเชื่อมโยงภูมิปัญญากับนวัตกรรมนัก
สร้างสรรค์ทุกคนมีความ สามารถในการเชื่อมโยงภูมิปัญญาดั้งเดิมกับแนวคิดร่วมสมัย เชื่อมโยงองค์
ความรู้หลากหลายศาสตร์ และเชื่อมโยงวัสดุกับความต้องการของผู้บริโภคสมัยใหม่

2. ทักษะการตั้งคำถาม (Questioning) เป็นการตั้งคำถามเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ นัก
สร้างสรรค์ทั้งหมดตั้งคำถามเกี่ยวกับการสร้างมูลค่าเพิ่ม การใช้วัสดุในมิติใหม่ และการรักษาภูมิ
ปัญญาให้ยั่งยืน

3. ทักษะการสังเกต (Observing) เป็นการสังเกตวัสดุ การสร้างสรรค์ที่นำไปสู่ประโยชน์
ทางการตลาดและความเข้าใจผู้บริโภค) ทุกคนใช้การสังเกตอย่างละเอียดในการเก็บข้อมูล ไม่ว่าจะเป็น
เป็นการสังเกตวัสดุ เทคนิคดั้งเดิม วิถีชีวิตชุมชน หรือแนวโน้มการตลาด

4. ทักษะการสร้างเครือข่าย (Networking) เป็นการสร้างความร่วมมือกับนักสร้างสรรค์ทุก
คนให้มีความสำคัญกับการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ ทั้งกับช่างฝีมือ ชุมชน ผู้ทรงคุณวุฒิ และตลาด
ระดับสากล

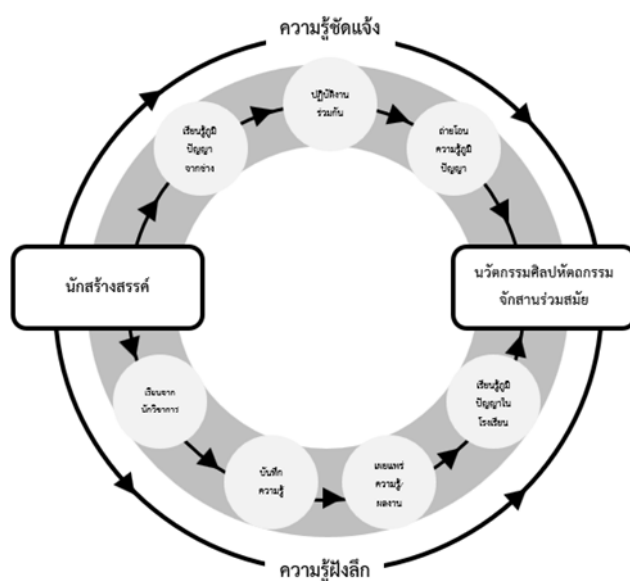
5. ทักษะการทดลอง (Experimenting) เป็นการทดลองพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นส่วนสำคัญ
ของกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นการทดลองเทคนิค วัสดุ หรือรูปแบบใหม่ ๆ

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า นักสร้างสรรค์ทั้ง 5 คน มีความโดดเด่นในการสื่อสารเรื่องราวของ
ศิลปหัตถกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้น ที่สอดคล้องกับ ทักษะการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่แสดงถึงความ
เข้าใจในความต้องการของผู้บริโภค และสามารถในการสื่อสารคุณค่าและเรื่องราวของศิลปหัตถกรรม
ที่สร้างขึ้นไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนักสร้างสรรค์มีทักษะนวัตกรรมมีความโดดเด่น
ที่ต่างกันไป สะท้อนถึงแนวทางการสร้างนวัตกรรมของแต่ละคนที่แตกต่างกัน

จากการวิเคราะห์กระบวนการความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัย พบว่าแนวทาง
การสร้างสรรค์นวัตกรรมมีความหลากหลายและแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานที่
ดำเนินการ ซึ่งแต่ละประเภทงานจะอาศัยกระบวนการที่เหมาะสมกับบริบทเฉพาะตน

ผู้วิจัยวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมทำให้ได้ประเด็นที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการสร้างสรรค์ในบริบทศิลปหัตถกรรม ได้แก่ 1) การถ่ายทอดความรู้และทักษะ มีแนวโน้มเรียนรู้ผ่านระบบการศึกษาและการวิจัย และเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับช่างฝีมือโดยตรง ซึ่งเป็นวิธีการถ่ายทอดความรู้ในงานหัตถกรรมที่มีทั้งความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) และ ความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) อย่างชัดเจน 2) ความสมดุลระหว่างคุณค่าทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางธุรกิจ นักสร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์คุณค่าทางวัฒนธรรมและความยั่งยืน และมุ่งเน้นการพัฒนาเชิงธุรกิจและการตลาดในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นความท้าทายในงานศิลปหัตถกรรมร่วมสมัยที่ต้องรักษาอัตลักษณ์แต่ต้องอยู่รอดในเชิงธุรกิจ 3) คุณสมบัติของวัสดุและเทคนิคการสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับวัสดุและเทคนิคในจุดต่าง ๆ ของกระบวนการ มีการทดลองพัฒนาเทคนิคการสังเกตวัสดุ ศึกษาคุณสมบัติ และความสัมพันธ์ระหว่างช่างฝีมือกับวัสดุเป็นประเด็นสำคัญของงานศิลปหัตถกรรม

กระบวนการที่เกิดขึ้นสลับกันไปมาเป็นกระบวนการพัฒนาความเป็นนวัตกรรม ขึ้นอยู่กับ
บริบทและวิธีการทำงานของแต่ละคน ดังแสดงในภาพที่ 16



ภาพที่ 16 วงจรการแปลงความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) และ ความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) ของศิลปินทัศนกรรมจักษุสาธิตร่วมสมัย

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร ทฤษฎี เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน ตามแนวคิดเศรษฐกิจที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทยและต่างประเทศ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นนวัตกรในประเด็นที่เชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยและการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้

ผู้วิจัยนำผลจากการวิจัยระยะที่ 1 มาพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.1 การยกร่างรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.1.1 ผู้วิจัยพัฒนารอบแนวคิดด้วยการวิเคราะห์ เชื่อมโยง สังเคราะห์ข้อมูลได้แก่ 1) ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนโยบายภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรม การสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน ความรู้ด้านนวัตกรรม และแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) ข้อมูลจากการศึกษาเชิงคุณภาพ ผลการศึกษา ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 การเปรียบเทียบและเชื่อมโยงข้อมูลจากเอกสาร การสังเกต และการสัมภาษณ์ เพื่อพัฒนารอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้

ประเด็นที่ศึกษา	ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร	ข้อมูลจากการสัมภาษณ์	ข้อมูลจากการสังเกต	สรุปความเชื่อมโยง
การส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมโดยหน่วยงานภาครัฐ	1.เน้นการพัฒนา นวัตกรรมที่นำไปสู่ การทำธุรกิจได้จริง 2.เน้นมิติทางสังคม และการพัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา สังคมและความยั่งยืน 3.มีการผสมผสาน ระหว่างออนไลน์ และออนไลน์ช่วยให้ เข้าถึงได้ง่ายและมี ประสิทธิภาพ	1.ภาครัฐควร ส่งเสริมนโยบายให้ ความต่อเนื่องและ สอดคล้องกับการ พัฒนาที่ยั่งยืน 2.โครงการของ ภาครัฐมุ่งเน้นการ แก้ปัญหาได้จริง ควรการจัดสรร งบประมาณให้ ทัวถึง 3.การกระจาย โอกาสไม่ทั่วถึง	-	1.การพัฒนานวัตกรที่แก้ปัญหา สังคมและความ ยั่งยืนนำไปสู่การ ทำธุรกิจได้จริง 2.การเรียนรู้ได้ทั้ง ออนไลน์และ ออนไลน์ 3.กระจายโอกาส และสร้างเครือข่าย ให้ทั่วถึง 4.มีการติดตาม ผลลัพธ์เชิงพาณิชย์

ประเด็นที่ ศึกษา	ข้อมูลจาก การศึกษาเอกสาร	ข้อมูลจากการ สัมภาษณ์	ข้อมูลจากการ สังเกต	สรุปความ เชื่อมโยง
	4.ให้ความสำคัญกับ การสร้างเครือข่าย ระหว่างภาคส่วน ต่างๆ ซึ่งเป็นปัจจัย สำคัญในการพัฒนา นวัตกรรม 5.ใช้ระยะเวลาและ ความเข้มข้นและ เป้าหมายที่แตกต่าง กัน	ขาดการติดตาม ผลลัพธ์ด้าน ยอดขายและความ ยั่งยืน 4.การต่อยอดเชิง พาณิชย์หลังจบงาน แสดงสินค้ายังไม่ ยั่งยืน		
การสร้างสรรค์ ศิลปหัตถกรรม จักสาน	1.หัตถกรรมภูมิ ปัญญาท้องถิ่น แบ่งเป็น จักสาน ไม้ โลหะ และงาน ประดิษฐ์ 2.คุณค่าและ ความสำคัญสะท้อน ภูมิปัญญาในการ เลือกวัสดุและการ ผลิต มีต้นทุนการผลิตต่ำ ใช้วัสดุท้องถิ่น 3. มีคุณค่าทาง ศิลปะและความงาม แสดงอารมณ์และ ความประณีตของ ช่าง 4.ความท้าทายใน ปัจจุบัน ประเทศไทยส่งออก วัตถุดิบมากกว่า ผลิตภัณฑ์แปรรูป	1.ออกแบบตาม ความต้องการลูกค้า และการวิเคราะห์ ตลาด 2.ผสมผสานภูมิ ปัญหาดั้งเดิมกับ การออกแบบร่วม สมัย 3.ศึกษาข้อมูล พื้นฐานและ ประวัติศาสตร์ 4.สร้างเอกลักษณ์ เฉพาะตัวในงาน 5.มีเครือข่ายความ ร่วมมือกับช่างฝีมือ และชุมชน 6.ปัญหาการรักษา คุณภาพงานฝีมือ การหาและรักษา ช่างฝีมือที่มีคุณภาพ ต้องการสร้างความ เข้าใจในมูลค่างาน	<u>กระบวนการ ทำงาน</u> 1.การทดลองลอง ผิดลองถูก 2. พัฒนาแนวคิด และทำแบบร่าง ก่อนสร้าง แบบจำลอง 3 มิติ 3. ควบคุม คุณภาพการผลิต <u>การทำงานเป็น ทีม</u> 1. มีการแบ่งงาน ตามความ เชี่ยวชาญ ผู้ขายรับผิดชอบ งานที่ต้องใช้แรง ผู้หญิงทำงาน ละเอียด 2. มีผู้ช่วยที่มี ความรู้ด้านศิลปะ ช่วยทำแบบร่าง	1.งานหัตถกรรม ไทยสะท้อนภูมิ ปัญญาการใช้วัสดุ ท้องถิ่นที่มีต้นทุน ต่ำและความงาม ทางศิลปะ 2.การพัฒนา ผลิตภัณฑ์ต้อง ผสมผสานภูมิ ปัญหาดั้งเดิมกับ การออกแบบร่วม สมัย ผ่าน กระบวนการศึกษา ข้อมูล วิเคราะห์ ตลาด และพัฒนา แบบร่างสู่ แบบจำลองสามมิติ มีการแบ่งงานตาม ความเชี่ยวชาญ ระหว่างงานใช้แรง และงานละเอียด 3.ความท้าทาย หลักคือการรักษา

ประเด็นที่ ศึกษา	ข้อมูลจาก การศึกษาเอกสาร	ข้อมูลจากการ สัมภาษณ์	ข้อมูลจากการ สังเกต	สรุปความ เชื่อมโยง
	5.ต้องพัฒนาให้ ตอบสนองตลาด สมัยใหม่ ผู้ผลิตส่วนใหญ่อยู่ ในชนบทและยังคง วิถีเกษตรดั้งเดิม ขาดความร่วมมือ	หัตถกรรมให้กับ ผู้บริโภค	3.จ้าง ผู้ทรงคุณวุฒิ เฉพาะด้าน สำหรับงาน บริหารจัดการ <u>การแก้ปัญหา</u> 1.แก้ไขปัญหา ด้วยตนเองโดยใช้ ประสบการณ์เดิม 2.ปรึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ เฉพาะทางเมื่อ จำเป็น 3.มีการวางแผน ป้องกันปัญหา จากประสบการณ์ ที่ผ่านมา	คุณภาพงานและ ช่างฝีมือ การ ส่งออกที่เน้น วัตถุดิบมากกว่า ผลิตภัณฑ์แปรรูป และการพัฒนา ผู้ผลิตในชนบทให้ สร้างงานร่วมสมัย แก้ปัญหาโดยใช้ ประสบการณ์ ปรึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ และ สร้างเครือข่าย ความร่วมมือกับ ชุมชน
ความรู้ เกี่ยวกับความ เป็น นวัตกรรม ศิลปหัตถกรรม	ทักษะสำคัญของ นวัตกรรม 1. การเชื่อมโยง ความรู้หลายศาสตร์ 2. การตั้งคำถามเพื่อ ค้นหาแนวคิดใหม่ 3. การสังเกตและ วิเคราะห์พฤติกรรม ผู้บริโภค 4.การสร้าง เครือข่ายกับ ผู้ทรงคุณวุฒิต่าง สาขา 5. การทดลอง ผ่านการสร้าง ต้นแบบ <u>กระบวนการพัฒนา ผลิตภัณฑ์</u>	1. การเรียนรู้จาก ผู้ทรงคุณวุฒิ 1.1 ฝึกปฏิบัติกับครู ช่างผู้ทรงคุณวุฒิ 1.2 รับคำแนะนำ จากนวัตกรรมที่มี ประสบการณ์ 1.3 แลกเปลี่ยน เรียนรู้กับช่างฝีมือ ในชุมชน 2. การเรียนรู้ผ่าน การปฏิบัติจริง 2.1 ทดลองพัฒนา วัสดุและเทคนิคใหม่ 2.2 สร้างต้นแบบ ผลิตภัณฑ์	1. การเชื่อมโยง ความรู้หลาย ศาสตร์ 2. การเรียนรู้จาก การลงมือทำ 3. การสังเกตและ วิเคราะห์อย่าง เป็นระบบ 4. การทดลอง ลองผิดลองถูก 5.การ แลกเปลี่ยน ประสบการณ์	1.นวัตกรรมต้อง เชื่อมโยงความรู้ จากหลายศาสตร์ พัฒนาทักษะการ ตั้งคำถาม และ วิเคราะห์ พฤติกรรมผู้บริโภค การเรียนรู้เกิดขึ้น ผ่านการฝึกปฏิบัติ กับผู้ทรงคุณวุฒิ ลงมือทำจริง และ แลกเปลี่ยน ประสบการณ์กับ ชุมชน 2.การพัฒนา ผลิตภัณฑ์เริ่มจาก

ประเด็นที่ ศึกษา	ข้อมูลจาก การศึกษาเอกสาร	ข้อมูลจากการ สัมภาษณ์	ข้อมูลจากการ สังเกต	สรุปความ เชื่อมโยง
	1. สร้างแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาท้องถิ่น 2. ศึกษารูปทรงและตัดตอนให้เรียบง่าย 3. พัฒนารูปแบบให้ร่วมสมัย 4. เชื่อมโยงประโยชน์ใช้งานกับพฤติกรรมผู้ใช้ 5. สร้างและทดสอบต้นแบบการถ่ายทอดความรู้ 1. ผสานความรู้ฝังลึกกับความรู้ชัดแจ้ง 2. เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง 3. สะท้อนและสรุปความรู้ 4. ประยุกต์ใช้ความรู้ในการพัฒนาต่อยอด	2.3 ทดสอบตลาดจริง 3. การเรียนรู้ผ่านการศึกษาดูงาน 3.1 ลงพื้นที่ชุมชนหัตถกรรม 3.2 ศึกษากรณีตัวอย่างความสำเร็จ 3.3 เยี่ยมชมสถานประกอบการ 4. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 4.1 ทำงานร่วมกับชุมชนและพัฒนาโครงการกลุ่ม 4.2 แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม 5. การเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์ 5.1 วิเคราะห์โอกาสทางนวัตกรรม 5.2 พัฒนาแผนธุรกิจ 5.2 ออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่		การสร้างแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาท้องถิ่น พัฒนารูปแบบให้ร่วมสมัย และทดสอบตลาด โดย ผสานความรู้ฝังลึกกับความรู้ชัดแจ้งเข้าด้วยกัน ผ่านการทำงานร่วมกับชุมชนและการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การเรียนรู้ 5 รูปแบบหลัก 2.1 การเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิ ฝึกกับครูช่าง คำแนะนำจากนวัตกรรม 2.2 การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ทดลองพัฒนาวัสดุ สร้างต้นแบบ ทดสอบตลาด 2.3 การเรียนรู้ผ่านการศึกษาดูงาน ลงพื้นที่ชุมชน ศึกษากรณีตัวอย่าง เยี่ยมชมสถานประกอบการ

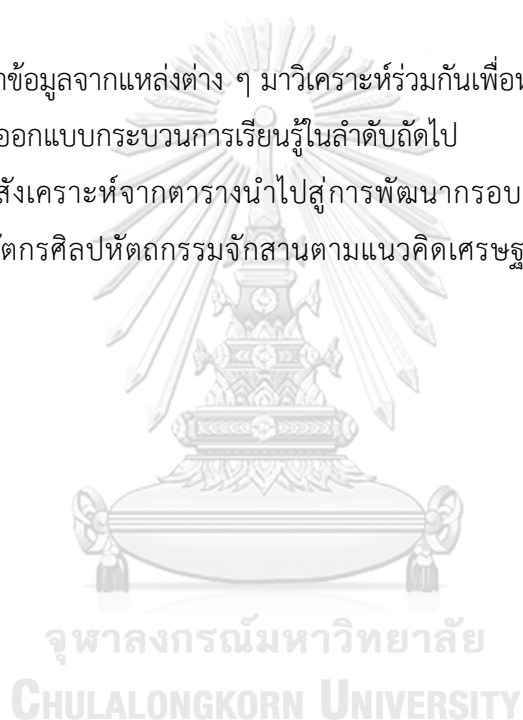
ประเด็นที่ ศึกษา	ข้อมูลจาก การศึกษาเอกสาร	ข้อมูลจากการ สัมภาษณ์	ข้อมูลจากการ สังเกต	สรุปความ เชื่อมโยง
				2.4 การเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกับ ชุมชน แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น 2.5 การเรียนรู้ผ่าน การวิเคราะห์และ สังเคราะห์ วิเคราะห์โอกาส พัฒนาแผนธุรกิจ ออกแบบ ผลิตภัณฑ์
แนวคิด เศรษฐกิจ สร้างสรรค์	1.นโยบาย ระดับประเทศการมี เป้าหมายเฉพาะที่ ชัดเจน สหรัฐมุง สร้าง Makers รุ่ ใหม่ผ่านการศึกษา STEM จินกำหนด 10 อุตสาหกรรม เป้าหมายที่ชัดเจน ญี่ปุ่น/เกาหลีเน้น ส่งออกวัฒนธรรม ผ่านสื่อบันเทิง 2.ไทยมีเป้าหมาย กว้างในการพัฒนา หลายด้านพร้อมกัน ธุรกิจ บุคลากร พื้นที่เมือง และ ฐานข้อมูล 3.ระบบนิเวศ เศรษฐกิจสร้างสรรค์	1. การสร้าง มูลค่าเพิ่มด้วยการ ออกแบบ 1.1 ยกระดับจาก วัตถุดิบพื้นฐานสู่ ผลิตภัณฑ์มูลค่าสูง 1.2 ผสมผสานวัสดุ ดั้งเดิมกับนวัตกรรม การออกแบบ 1.3 พัฒนาจากฐาน ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ ตลาดสากล/soft power 2. การสร้างระบบ นิเวศทางธุรกิจ เชื่อมโยงผู้ผลิต วัตถุดิบ ช่างฝีมือ นักออกแบบ และ ตลาด 2.1สร้างรายได้ หลายระดับ (รายวัน	1. การสร้าง มูลค่าเพิ่มด้วยการ ออกแบบ 2. รักษาอัต ลักษณ์ท้องถิ่น ควบคู่กับการ พัฒนา 3. ใช้ทรัพยากร อย่างคุ้มค่าและ สร้างสรรค์ 4. เชื่อมโยง ช่างฝีมือ นัก ออกแบบ ตลาด และผู้ผลิตวัตถุดิบ หรือสรรหา วัตถุดิบเอง	1.การพัฒนา เศรษฐกิจที่เน้น การสร้างมูลค่าเพิ่ม ผ่านความคิด สร้างสรรค์และ นวัตกรรม โดย ยกระดับผลิตภัณฑ์ พื้นฐานให้มีมูลค่า สูงขึ้นด้วยการ ผสมผสานภูมิ ปัญญาท้องถิ่นกับ การออกแบบ สมัยใหม่ 2.การขับเคลื่อน ต้องอาศัยความ ร่วมมือจากทุกภาค ส่วน ทั้งผู้ผลิต วัตถุดิบ ช่างฝีมือ นักออกแบบ และ ตลาด โดยมี ภาครัฐ

ประเด็นที่ ศึกษา	ข้อมูลจาก การศึกษาเอกสาร	ข้อมูลจากการ สัมภาษณ์	ข้อมูลจากการ สังเกต	สรุปความ เชื่อมโยง
	องค์ประกอบ พื้นฐาน มรดก วัฒนธรรม เอกลักษณ์ 4.ผู้ขับเคลื่อน: หน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา ภาคการเงิน 5.ผู้สร้างสรรค์: ชุมชน แรงงาน สร้างสรรค์ ภาค ธุรกิจ 6.ตลาด: เป้าหมาย เชิงพาณิชย์ทั้งใน และต่างประเทศ	รายสัปดาห์ ราย เดือน รายปี) 2.2 พัฒนาเครือข่าย ความร่วมมือ ระหว่างชุมชนและ ภาครัฐกิจ 3. การขยายโอกาส ทางการตลาด เจาะตลาด ต่างประเทศผ่าน งานแฟร์และ นิทรรศการ 3.1 สร้างแบรนด์ ระดับสากล 3.2 พัฒนาการ ท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ 4. การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ 4.1 ยกระดับทักษะ และรายได้ของ แรงงานท้องถิ่น 4.2 สร้างโอกาสการ จ้างงานในชุมชน ถ่ายทอดความรู้และ พัฒนาบุคลากรรุ่น ใหม่ 5. ความยั่งยืนและ การแข่งขัน 5.1 พัฒนาควบคู่ รักษาอัตลักษณ์ ท้องถิ่น		สถาบันการศึกษา และภาคการเงิน เป็นผู้สนับสนุน แต่ ละประเทศมี จุดเน้นต่างกัน เช่น สหรัฐฯเน้น STEM จีนเน้น อุตสาหกรรม เป้าหมาย ญี่ปุ่น และเกาหลีเน้น ส่งออกวัฒนธรรม ขณะที่ไทยพัฒนา หลายด้านพร้อม กัน 3.การพัฒนาต้อง คำนึงถึงการ ยกระดับทักษะ แรงงาน การสร้าง โอกาสในชุมชน และการขยาย ตลาดทั้งในและ ต่างประเทศ โดย ใช้ทรัพยากรอย่าง คุ้มค่าและรักษาอัต ลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อสร้างความ ได้เปรียบในการ แข่งขันอย่างยั่งยืน

ประเด็นที่ ศึกษา	ข้อมูลจาก การศึกษาเอกสาร	ข้อมูลจากการ สัมภาษณ์	ข้อมูลจากการ สังเกต	สรุปความ เชื่อมโยง
		5.2 ใช้ทรัพยากร อย่างคุ้มค่าและ สร้างสรรค์ 5.3 สร้างความ ได้เปรียบในการ แข่งขันระดับ ภูมิภาค		

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มาวิเคราะห์ร่วมกันเพื่อหาประเด็นร่วมที่มีนัยสำคัญเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในลำดับถัดไป

ผลการสังเคราะห์จากตารางนำไปสู่การพัฒนากรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีกระบวนการดังภาพที่ 17





ภาพที่ 17 การพัฒนารอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปเป็น 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. **เนื้อหาความรู้** การเรียนรู้เริ่มจากการสร้างความเข้าใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ และมรดกทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะงานหัตถกรรมไทยที่ใช้วัสดุท้องถิ่นต้นทุนต่ำกับ ความงามทางศิลปะ การเรียนรู้เกิดขึ้นจากหลายรูปแบบ ทั้งการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิ การลงมือ ปฏิบัติ การศึกษาดูงาน การมีส่วนร่วมกับชุมชน และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสารอย่างเป็นระบบ
2. **กระบวนการเรียนรู้** การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นนวัตกรรมต้องส่งเสริมให้เกิดการ เชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายศาสตร์ การศึกษาวัสดุ กระบวนการผลิต และพฤติกรรมของผู้บริโภค รวมถึงการพัฒนาแบบร่างและต้นแบบอย่างเป็นขั้นตอน จากพื้นฐานไปสู่ซับซ้อน จากง่ายไปยาก โดย

อาศัยทั้งภูมิปัญญาดั้งเดิมและแนวทางการออกแบบร่วมสมัย ตลอดจนการแบ่งงานตามความเชี่ยวชาญและความเข้าใจในเรื่องราวของผลิตภัณฑ์

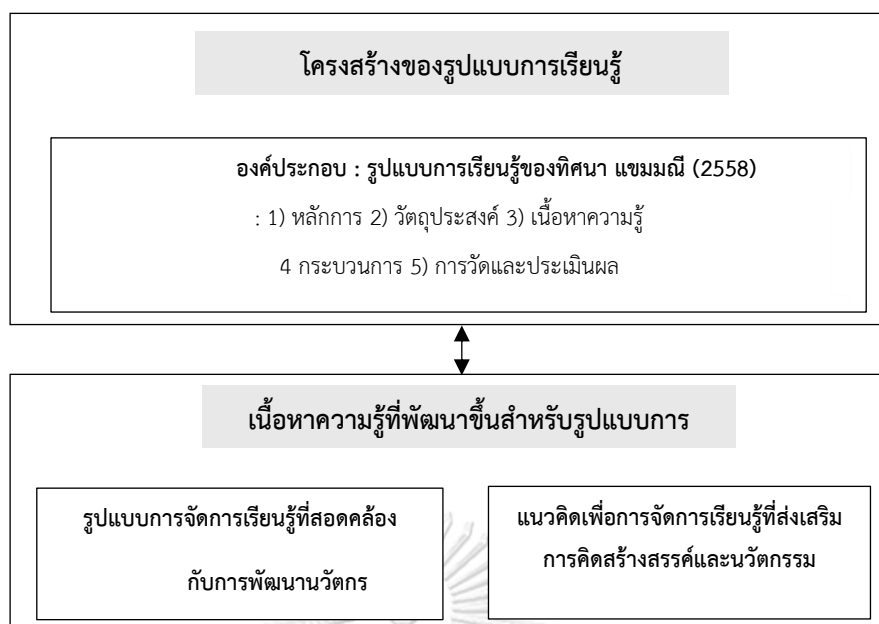
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน การจัดการเรียนรู้ควรตอบสนองต่อความท้าทายในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์สอดคล้องลักษณะผู้เรียน และการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับกลยุทธ์การตลาด ผ่านกิจกรรมที่อิงปัญหาและร่วมมือกับเครือข่ายในชุมชน

4. การวัดและประเมินผล ควรเน้นการประเมินผลที่สะท้อนถึงความสามารถในการสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ปัญหาสังคม สร้างความยั่งยืน และมีศักยภาพต่อยอดในเชิงธุรกิจ การจัดการเรียนรู้ควรมีความยืดหยุ่น รองรับทั้งรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อกระจายโอกาสอย่างทั่วถึง

5. ความร่วมมือจากภาครัฐและเอกชน การพัฒนานวัตกรรมในบริบทหัตถกรรมจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหลากหลายภาคส่วน ทั้งผู้ผลิตวัตถุดิบ ช่างฝีมือ นักออกแบบ หน่วยงานภาครัฐ ภาคการศึกษา และภาคเอกชน เพื่อยกระดับทักษะแรงงาน สร้างอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรม และขยายโอกาสทางตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน

2.1.2 โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยสรุปองค์ความรู้สำคัญจากการศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องแล้ว และได้กรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพัฒนาโครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้โดยยึดองค์ประกอบตามรูปแบบฯ ของทศนา แคมมณี (2558) จากนั้นผู้วิจัยทำการวิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนานวัตกรรม และ แนวคิดการออกแบบเชิงนวัตกรรม เพื่อกำหนด หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหาความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ของรูปแบบการเรียนรู้ ดังภาพที่ 18



ภาพที่ 18 การพัฒนาโครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม
จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.1.2.1 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ ผู้วิจัยศึกษาโครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้ของทีศนา แชมมณี (2558) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมดังนี้

- 1) หลักการ เป็นแนวคิดพื้นฐานที่รองรับรูปแบบการเรียนการสอน
- 2) วัตถุประสงค์ แสดงเป้าหมายของรูปแบบการเรียนการสอน
- 3) เนื้อหาความรู้ องค์ความรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอน
- 4) กระบวนการเรียนรู้หรือขั้นตอนสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 5) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.1.2.2 ผู้วิจัยศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรมเพื่อวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการแผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) ผู้วิจัยวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม และแนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเพื่อพัฒนาเนื้อหากระบวนการ การวัดและประเมินผลของรูปแบบการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน รายละเอียดดังนี้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวการพัฒนานวัตกรรม

- 1) แนวคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซินเนกติก (Synectic Instruction Model)

2) แนวคิดบูรณาการทักษะอาชีพ ได้แก่ รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติ ตามแนวของ นวลจิตต์ เซาว์กิริติพงศ์ (2535)

3) แนวคิดการผลิต ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานการผลิต (Teaching Factory Learning: TEFA)

4) แนวคิดโครงงาน ได้แก่ รูปแบบการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project- based Learning: PBL)

แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

1) กรอบแนวคิดเพื่อการออกแบบที่ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ใช้ใน กระบวนการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาได้แก่ การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking เพื่อฝึกให้ ผู้เรียนได้เข้าใจปัญหาของผู้ใช้งานกำหนดปัญหา ระดมแนวคิด ทดลองสร้างต้นแบบ หรือแนวคิดใหม่ๆ รวมถึงฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยบูรณาการเข้ากับกระบวนการของรูปแบบการเรียนรู้

2) เครื่องมือช่วยวิเคราะห์และปรับปรุงแนวคิดเดิม ผ่านการตั้งคำถาม ได้แก่ การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ SCAMPER Model (Institute of Manufacturing, 2016) ช่วยฝึก คิดนอกกรอบและมองหาทางเลือกใหม่ๆ ในการแก้ปัญหา ได้ฝึกตั้งคำถามและวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ อย่างเป็นระบบ เห็นโอกาสในการปรับปรุง พัฒนา หรือต่อยอดสิ่งที่มีอยู่เดิม ด้วยทักษะการคิดเชิง นวัตกรรม (Innovation Mindset) ผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน ทั้งเดี่ยวและกลุ่ม

3) โมเดลกระบวนการแลกเปลี่ยนและสร้างความรู้ รูปแบบการสร้างองค์ ความรู้ SECI Model (Nonaka, 1995) กระบวนการสร้างและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) กับความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และ เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ฝึกการถ่ายทอดความรู้และแนวคิดของตนเองออกมาเป็นรูปธรรมจากแหล่งต่างๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ นำความรู้ที่ได้ไปทดลองใช้จริงจนเกิดความชำนาญ เกิดกระบวนการเรียนรู้ ต่อเนื่องและพัฒนาทักษะนวัตกรรมอย่างยั่งยืน

ผู้วิจัยนำผลการศึกษาจากในระยะที่ 1 มาวิเคราะห์ร่วมกับรูปแบบการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับแนวการพัฒนาสร้างสรรค์และแนวคิดการออกแบบเชิงนวัตกรรม เพื่อนำไปพัฒนา เป็นเนื้อหาของรูปแบบการเรียนรู้ทั้ง 6 หน่วยการเรียนรู้

ผู้วิจัยวิเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนา นวัตกรรม และแนวคิดการออกแบบเชิงนวัตกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการ สังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนา นวัตกรรม

การวิเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนา นวัตกรรม ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 การวิเคราะห์โครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนานวัตกรรม ตามองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนของ ทิศนา แคมมณี (2558)

รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับการ พัฒนานวัตกรรม	องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้			
	หลักการ	วัตถุประสงค์	กระบวนการเรียนรู้ และเนื้อหาความรู้	การประเมินผล
1) รูปแบบการ เรียนการสอน กระบวนการ ความคิด สร้างสรรค์ (Synectic Instruction Model)	กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด การคิด 3 แบบ - คิดเปรียบเทียบ แบบตรง - คิดเปรียบเทียบ บุคคลกับสิ่งของ - คิดคำคู่ขัด เปรียบเทียบ	พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ให้มี ความคิดต่างไป จากเดิม	- ชี้นำ - ขั้นตอนเปรียบเทียบ - แบบตรง - ขั้นตอนเปรียบเทียบ บุคคลกับสิ่งของ - ขั้นตอนสร้างอุปมาคำ คู่ขัดแย้ง - ขั้นตอนอธิบาย ความหมายของคำคู่ ขัดแย้ง ชี้นำความคิด ใหม่มาสร้างสรรค์งาน	-การ ประเมินผลงาน เชิงสร้างสรรค์ ใช้ Scoring Rubrics -การใช้แบบวัด คิดสร้างสรรค์ -การประเมิน ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ก่อนเรียนและ หลังเรียน -การประเมิน ความพึงพอใจ ของผู้เรียน ใช้ แบบสอบถาม -การใช้แบบ สังเกต พฤติกรรม
2) รูปแบบการ สอนทักษะปฏิบัติ ตามแนวของ นวลจิตต์ เชาว กิริติพงศ์ (2535)	การปฏิบัติที่ดีเริ่มจาก การวิเคราะห์เข้าใจ งาน ลำดับการเรียนรู้ จากง่ายไปยาก ลอง ทำโดยการเลียนแบบ ลองผิดถูก แล้วทำเอง จนเกิดความชำนาญ	พัฒนาความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับงานที่ทำ และเกิดทักษะ ชำนาญ มีเจตคติ และลักษณะนิสัย ในการทำงานที่ดี	-ชี้นำให้เกิดความ สนใจ -ขั้นให้ความรู้ -ขั้นให้ฝึกปฏิบัติ -ขั้นประเมินผลความรู้ -ขั้นประเมินความ คงทนของความรู้	-การทดสอบ ภาคปฏิบัติ -การ ประเมินผลงาน หรือชิ้นงานที่ สร้างขึ้น -การวัด ผลสัมฤทธิ์

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม	องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้			
	หลักการ	วัตถุประสงค์	กระบวนการเรียนรู้และเนื้อหาความรู้	การประเมินผล
				ทางการเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน -การประเมินทักษะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการปฏิบัติงาน
3) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานการผลิต (Teaching Factory Learning: TEFA)	การนำกระบวนการผลิตและบรรยากาศจริงในระบบอุตสาหกรรมมาใช้ในการเรียนการสอน	เพื่อเตรียมความพร้อมให้สามารถทำงานได้จริงในภาคอุตสาหกรรมโดยการจำลองสภาพแวดล้อมและกระบวนการทำงานจริงมาไว้ในสถานศึกษา	-การเตรียมการ -การวางแผนและผลิตภัณฑ์ -การตรวจสอบเอกสารเครื่องมือการเรียนรู้ -การฝึกฝนการใช้เครื่องมือการเรียนรู้ -การนำการเรียนรู้ไปใช้ -การประเมินผลการเรียนรู้	ใช้แบบจำลองการประเมิน CIPP -เก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกตและการศึกษาเอกสาร -ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อประเมินประสิทธิผลของการเรียนรู้ภาคปฏิบัติในการบรรลุเป้าหมายของการศึกษายาอาชีพ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม	องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้			
	หลักการ	วัตถุประสงค์	กระบวนการเรียนรู้และเนื้อหาความรู้	การประเมินผล
4) รูปแบบการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL)	-เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีส่วนร่วมในการออกแบบและดำเนินโครงการ -เชื่อมโยงกับชีวิตจริง แก้ปัญหาหรือตอบคำถามที่ซับซ้อนในโลกจริง -ใช้คำถามนำทาง กระตุ้นการค้นคว้าหาความรู้ -เน้นการสืบเสาะหาความรู้อย่างลึกซึ้งและต่อเนื่อง -ประเมินผลตามสภาพจริง - ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ - บูรณาการความรู้จากหลายสาขาวิชา	เพื่อให้เกิดทักษะสามารถคิดวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหา ลงมือปฏิบัติ	-ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมาย -ขั้นกำหนดโครงงาน -ขั้นวางแผนการดำเนินงาน -ขั้นปฏิบัติ -ขั้นนำเสนอผลงาน -ขั้นประเมินผล	-ประเมินครอบคลุมการเรียนรู้ในหลายมิติเป็นระยะตลอดกระบวนการ -ประเมินทั้งทักษะทางวิชาการและทักษะชีวิต -การประเมินผลงานหรือชิ้นงานที่สร้างขึ้นและมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์การประเมิน -ประเมินเป็นระยะตลอดกระบวนการทำโครงงาน

การวิเคราะห์องค์ประกอบของแนวคิดการออกแบบเชิงนวัตกรรมที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 การวิเคราะห์โครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบนวัตกรรมตามองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนของ ทิศนา แคมมณี (2558)

แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้			
	หลักการ	วัตถุประสงค์	กระบวนการเรียนรู้และเนื้อหาความรู้	การประเมินผล
การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	เน้นการเข้าใจปัญหาของผู้ใช้และการสร้างโซลูชันที่ตอบสนองความต้องการจริง	เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจปัญหา กำหนดปัญหา ระดมแนวคิด และสร้างต้นแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- Empathize - Define - Ideate - Prototype - Test	- การประเมินความเข้าใจปัญหาผู้ใช้ - การประเมินการกำหนดปัญหา - การประเมินความคิดสร้างสรรค์ - การประเมินต้นแบบการประเมินการทำงานร่วมกัน
การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ SCAMPER Model (Institute of Manufacturing, 2016)	ฝึกการคิดนอกกรอบและมองหาทางเลือกใหม่ในการแก้ปัญหา	เพื่อฝึกให้ผู้เรียนตั้งคำถามและวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบ เห็นโอกาสในการปรับปรุงพัฒนา	- Substitute - Combine - Adapt - Modify - Put to other uses - Eliminate - Reverse	- การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ - การประเมินการตั้งคำถามอย่างเป็นระบบ - การประเมินทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม - การประเมินการนำเสนอแนวคิดใหม่

แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้			
	หลักการ	วัตถุประสงค์	กระบวนการเรียนรู้และเนื้อหาความรู้	การประเมินผล
รูปแบบการสร้างองค์ความรู้ SECI Model (Nonaka, 1995)	การสร้างและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่าง Tacit Knowledge และ Explicit Knowledge	เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ถ่ายทอดความรู้ และสร้างองค์ความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง	- Socialization - Externalization - Combination - Internalization	- การประเมินการแลกเปลี่ยนความรู้ - การประเมินการประเมินการถ่ายทอดความรู้ - การประเมินการสร้างองค์ความรู้ใหม่ - การประเมินการนำความรู้ไปใช้ - การประเมินกระบวนการเรียนรู้ต่อเนื่อง

ผู้วิจัยสังเคราะห์โครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมได้ดังนี้

1. หลักการ

รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนี้มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้เรียนในฐานะผู้แสวงหา สร้าง และประมวลผลความรู้ด้วยตนเอง มากกว่าการเป็นผู้รับสารเชิงรับ ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ตั้งแต่การตั้งคำถาม การอภิปราย การทดลอง ไปจนถึงการสร้างสรรคผลงานที่มีความหมายในบริบทจริง เชื่อมโยงเนื้อหา กับสถานการณ์จริง เช่น ตัวอย่างปัญหาในชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น โจทย์จากบริบทศิลปหัตถกรรมร่วมสมัย หรือกระแสการเปลี่ยนแปลงด้านสิ่งแวดล้อมของโลก

รูปแบบการเรียนรู้ยังมุ่งพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การคิดวิเคราะห์ และความคิดสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมที่ทำทาย เช่น การแก้ปัญหา การออกแบบต้นแบบ การสร้างนวัตกรรม และการนำเสนอ ผลงานทั้งนี้ เนื้อหาการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบจากง่ายไปสู่ซับซ้อน

กระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมการบูรณาการความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา (Multidisciplinary Integration) เช่น ศิลปะ วัฒนธรรม เทคโนโลยี การประกอบธุรกิจ และความยั่งยืน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจปัญหาเชิงองค์รวมและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในสถานการณ์ที่หลากหลาย

ผลลัพธ์ของกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดตามหลักการนี้คือ ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างรอบด้าน มีความพร้อมในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และทัศนคติ เพื่อก้าวสู่การเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์

รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมุ่งพัฒนาผู้เรียนใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ด้านความรู้ความเข้าใจความเป็นนวัตกรรม 2) ด้านทักษะความเป็นนวัตกรรม 3) ด้านการปฏิบัติเพื่อพัฒนานวัตกรรม โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ มีทักษะปฏิบัติและความชำนาญในงานอาชีพ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้ เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในอนาคต

3. กระบวนการเรียนรู้

มีลักษณะดังนี้

ขั้นนำ การสร้างความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนด้วยกิจกรรม Active Learning การตั้งคำถามปลายเปิด กิจกรรมกลุ่ม เกมจำลองสถานการณ์ เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนรู้สึกเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่กำลังจะเรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงประสบการณ์หรือความรู้เดิมออกมา

ขั้นสอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปูพื้นฐานความเข้าใจในเนื้อหาสำคัญของหน่วย ผ่านการอธิบาย แสดงตัวอย่าง หรือการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา โดยควบคู่กับการ กระตุ้นกระบวนการคิดขั้นสูง เช่น การคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถามเชิงลึก และร่วมกับการอภิปรายในชั้นเรียน ผู้สอนจะใช้คำถามปลายเปิด เช่น “ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น” หรือ “หากเปลี่ยนวิธีจะเกิดอะไรขึ้น” เพื่อกระตุ้นการตั้งข้อสังเกตและการเชื่อมโยงเหตุผลของผู้เรียน

ขั้นลงมือปฏิบัติ ได้แก่ การฝึกทักษะ การทำโครงการ การแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง เรียนรู้จากการลงมือทำจริงผ่านกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติ เช่น การทำโครงการ การผลิตชิ้นงาน การแก้ปัญหาเชิงออกแบบ หรือการลงพื้นที่ศึกษาและเก็บข้อมูลเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทั้งเชิงเทคนิค และเชิงนวัตกรรม และสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้ในบริบทจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นสรุป ผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สะท้อนคิด และสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น เพื่อสรุปองค์ความรู้ที่ได้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มในขั้นนี้ยังส่งเสริมให้เกิดการวิเคราะห์และปรับปรุงต่อเนื่อง ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนานวัตกรรม เช่น การประเมินต้นแบบ การพัฒนาแนวคิดซ้ำ (Iterative Process) และการบูรณาการความรู้ข้ามหมวด

4. เนื้อหาความรู้

เนื้อหาของรูปแบบการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ส่วนสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

- 1) มรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจักสาน
- 2) แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 3) ทักษะนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน
- 4) แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- 5) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวการพัฒนานวัตกรรม

5. การวัดและประเมินผล

รูปแบบการเรียนรู้ให้ความสำคัญกับการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งเป็นกระบวนการประเมินที่สะท้อนถึงความสามารถของผู้เรียนในบริบทที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง มีความต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรม การให้คำแนะนำขณะเรียน ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยผู้เรียนจะได้รับข้อมูลย้อนกลับเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาตนเองได้ทันที รวมถึงส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการกำหนดเกณฑ์การประเมิน เช่น การสะท้อนผลตนเอง และการประเมินจากเพื่อน เพื่อให้การประเมินมีความโปร่งใสและสะท้อนศักยภาพที่แท้จริงของผู้เรียน

โดยมุ่งเน้นการประเมินที่ครอบคลุม 3 ด้าน มีรายละเอียดดังนี้

ด้านความรู้ ผู้เรียนจะได้รับการประเมินความเข้าใจในเนื้อหา แนวคิด และความรู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปหัตถกรรมจักสาน เช่น ความรู้ด้านวัสดุ เทคนิคการผลิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินส่วนความรู้ ได้แก่ แบบบันทึกความรู้ แบบฝึกหัด แบบสอบถามก่อน-หลังเรียน และการอธิบายด้วยตนเอง เพื่อสะท้อนการเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

ด้านทักษะ การประเมินทักษะเน้นการสังเกตพฤติกรรมการทำงานของผู้เรียน เช่น การฝึกใช้เครื่องมือ เทคนิคการจักสาน การสร้างต้นแบบ หรือการทำงานร่วมกับผู้อื่น เครื่องมือที่ใช้ประกอบ เช่น แบบสังเกตพฤติกรรม แบบบันทึกการฝึกปฏิบัติ และการให้คะแนนจากครูผู้สอนหรือเพื่อนร่วมกลุ่ม

ด้านผลงานนวัตกรรม ประเมินความสามารถในการออกแบบ พัฒนา และนำเสนอ ผลงานที่มีลักษณะเป็นนวัตกรรม เช่น ชิ้นงานจักสานร่วมสมัย ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ หรือแนวคิดเชิง พาณิชย์ ใช้วิธีประเมินโดยอิงเกณฑ์ โดยพิจารณาทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้เชิงธุรกิจ ความสามารถในการแก้ปัญหา คุณค่าทางวัฒนธรรมและบูรณาการภูมิปัญญา

จากกระบวนการ กรอบแนวคิดที่สังเคราะห์ได้ ผู้วิจัยนำมาผสมผสานกับข้อมูลการวิจัยใน ระยะที่ 1 ที่เป็นองค์ความรู้จากกรณีศึกษา เพื่อพัฒนารูปแบบฉบับร่าง ดังภาพที่ 19





ผู้วิจัยนำรูปแบบฉบับร่างไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ ทำการปรับปรุงและพัฒนาเป็นฉบับสมบูรณ์ และให้ชื่อว่า WIL Model (Weaving Innovation Learning Model) โดยเสนอในรูปแบบ Infographic ประกอบความเรียง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน

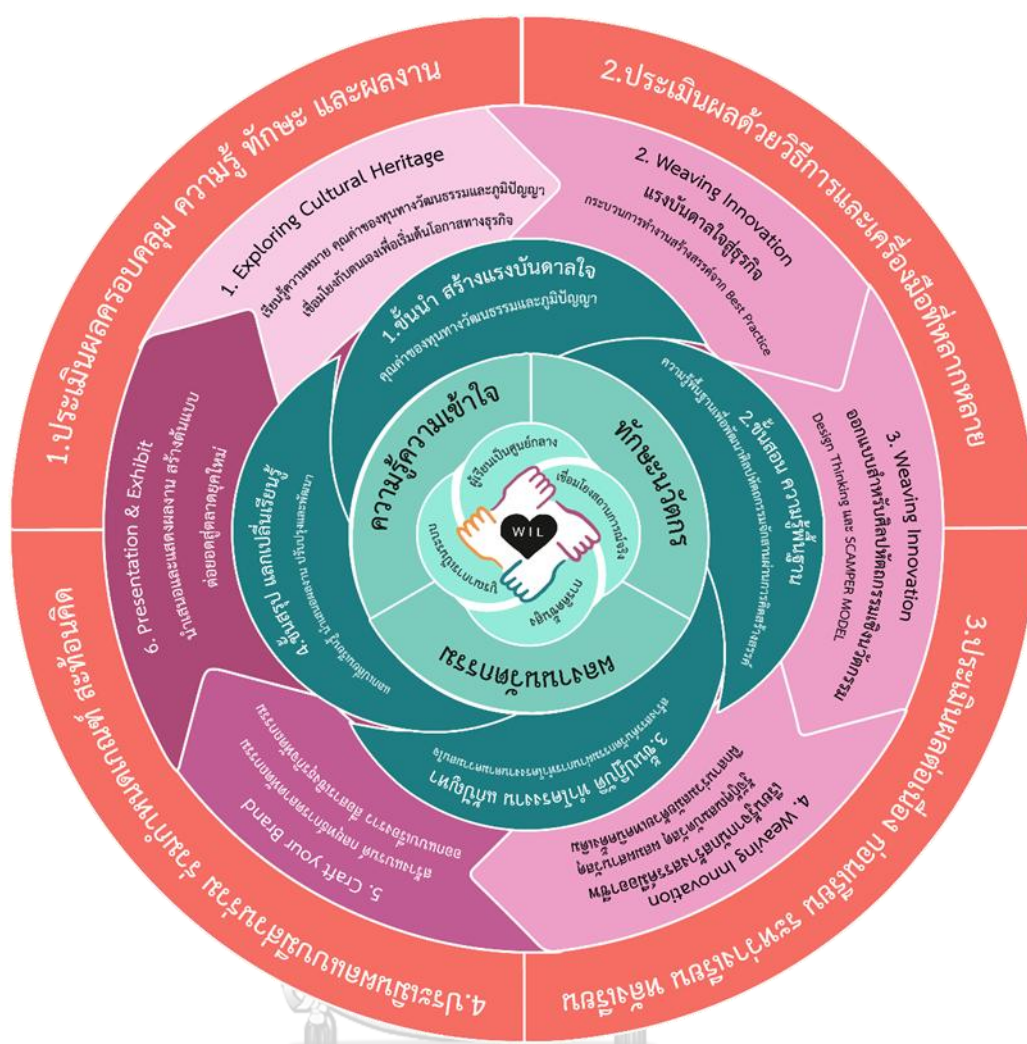
ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Weaving Innovation Learning Model (WIL Model)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถสร้างนวัตกรรมได้จากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีหลักสำคัญคือการเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายศาสตร์ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และการบูรณาการองค์ความรู้ด้านการออกแบบร่วมสมัยกับภูมิปัญญาดั้งเดิม การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมทักษะความเป็นนวัตกรรม อาทิ ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการสังเกต ทักษะการทดลอง ทักษะการเชื่อมโยงข้อมูล และทักษะการสร้างเครือข่าย ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา และมีศักยภาพในการขยายผลสู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งในระดับชุมชนและระดับประเทศอย่างยั่งยืน

การพัฒนา WIL Model (Weaving Innovation Learning Model) เป็นการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ของนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานที่ประสบความสำเร็จ โดยมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาเป็น “นวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน” ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจและเข้าถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Experiential Learning) เช่น การลงพื้นที่การเรียนรู้จากนวัตกรรม การทดลองสร้างต้นแบบ และการทดสอบตลาดจริง

กระบวนการเรียนรู้ของ WIL Model เน้นแนวทาง Learning by Doing ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูก สะท้อนคิด และพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง โดยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการผลิตหัตถกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการเชื่อมโยงงานหัตถกรรมกับบริบททางเศรษฐกิจร่วมสมัย อันนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมและสามารถต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้จริง โดยนำเสนอเป็น Infographic ดังภาพที่ 20



ภาพที่ 20 Infographic รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรม
จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

WIL Model ได้รับการออกแบบด้วยการเชื่อมโยงองค์ความรู้ในการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเป็นนักตรรกศิลป์หัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ มีลักษณะเป็นดอกไม้ 5 ชั้น ใจกลางของเปรียบเหมือนใจการนำ WIL Model ไปใช้ ให้พิจารณาจากศูนย์กลางของ WIL Model คือ

WIL Model เปรียบเสมือนดอกไม้แห่งวัตรกรรมการเรียนรู้ที่แบ่งบานจากภายในสู่ภายนอก ผ่านจุดศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีจุดศูนย์กลาง ซึ่งเปรียบเสมือนหัวใจของกลีบดอกไม้ที่แบ่งบาน แบ่งออกเป็น 4 กลีบชั้นซ้อนกันตามลำดับ ดังนี้

ชั้นที่ 1 กลับแกนกลางชั้นในสีเขียวอ่อน เป็นการเรียนรู้เริ่มจากการพัฒนาผู้เรียนเป็น
ศูนย์กลางให้มีกระบวนการคิดขั้นสูงเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดเชิง

นวัตกรรม สามารถบูรณาการองค์ความรู้หลากหลายศาสตร์ต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้แก่กิจกรรมการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับชีวิตจริงหรือปัญหาจริงในชุมชนท้องถิ่น หรืออาชีพที่มีคุณค่าต่อทั้งผู้เรียนและสังคมซึ่งเป็นแก่นของหลักการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 กลับชั้นกลางสี่เหลี่ยมล้อมรอบแกนกลาง เป็นการพัฒนาผู้เรียน 3 ด้าน ได้แก่

1) ความรู้ความเข้าใจ เป็นการพัฒนาพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นนวัตกร ศิลปหัตถกรรมจักสาน

2) ทักษะความเป็นนวัตกร เป็นการพัฒนาผู้เรียนมีความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสาน ได้แก่ ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการสังเกต ทักษะทดลอง ทักษะการเชื่อมโยง ทักษะการสร้างเครือข่าย

3) ผลงานนวัตกรรม เป็นผลงานศิลปหัตถกรรมจักสานที่มีความเป็นนวัตกรที่ผู้เรียนสร้างขึ้นที่หล่อหลอมผ่านความรู้ความเข้าใจและทักษะความเป็นนวัตกร

ขั้นที่ 3 กลับสี่เหลี่ยมเข้มเป็นชั้นที่ล้อมรอบกลับชั้นใน กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพผู้เรียนใน 4 ชั้น **กระบวนการเรียนรู้** ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ของ WIL Model ถูกออกแบบให้ผู้เรียนได้รับความรู้เป็นขั้นตอน ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก **1) ขั้นนำ** เป็นขั้นสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความสนใจด้วยองค์ความรู้เกี่ยวกับคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา **2) ขั้นสอน** เป็นการให้ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการพัฒนาศิลปหัตถกรรมจักสานผ่านการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ **3) ขั้นปฏิบัติ** เป็นขั้นที่ฝึกฝนผู้เรียนให้สร้างสรรค์นวัตกรรมผ่านการทำโครงการตามความสนใจของผู้เรียน **4) ขั้นสรุปและแลกเปลี่ยนเรียนรู้** เป็นขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การนำเสนอผลงานเพื่อปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้สมบูรณ์

ขั้นที่ 4 กลับสี่เหลี่ยมอ่อนไปสี่เหลี่ยมเข้ม เปรียบเหมือนความรู้ขั้นพื้นฐานไปสู่ความซับซ้อนซึ่งเนื้อหาการเรียนรู้ของ WIL Model ครอบคลุมการสร้างความรู้ การพัฒนาทักษะนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสาน และสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้สำคัญตามลำดับ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Exploring Living Cultural Heritage - มรดกทางวัฒนธรรมคืออะไร เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับความหมายและคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในฐานะฐานความรู้และแรงบันดาลใจพื้นฐานในการสร้างสรรค์หัตถกรรม ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายเชิงวัฒนธรรมของงานจักสานไทย คุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและในการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาไทย ผ่านการเชื่อมโยงเรื่องราวของตนเองและเล็งเห็นโอกาสทางธุรกิจ ให้ชื่อว่า

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เป็นองค์ความรู้การสร้างสรรคและออกแบบศิลปหัตถกรรมจักสาน ประกอบด้วย 4 หน่วยย่อย ดังนี้

หน่วยย่อยที่ 2.1 Weaving Innovation นวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์ – แรงบันดาลใจสู่ธุรกิจ การสร้างแรงบันดาลใจและกระบวนการทำงานสร้างสรรค์จากนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จเพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ที่คุ้นเคย และเรียนรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์จากต้นน้ำสู่ปลายน้ำ เรียนรู้คุณสมบัติวัสดุและการผสมผสานวัสดุจนสามารถสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานที่สร้างทั้งคุณค่าและรายได้ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของชุมชน

หน่วยย่อยที่ 2.2 Weave, Think, Create - การออกแบบลายสานและการคิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรมจักสาน เป็นการเรียนรู้การใช้เครื่องมือการคิดให้สามารถบูรณาการความรู้จากหลากหลายศาสตร์ ทั้งด้านศิลปะและการออกแบบลวดลาย รูปทรง และหัตถกรรมจักสาน แนวคิดใหม่ ออกแบบลายสาน ด้วยกระบวนการ Design Thinking SCAMPER Model เพื่อสื่อสารแนวคิดผ่านลวดลายร่วมสมัย

หน่วยย่อยที่ 2.3 Beyond Weaving - ศิลปะจักสานร่วมสมัยเรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มืออาชีพ การฝึกปฏิบัติสร้างสร้งงานจักสาน ผ่านการเรียนรู้คุณสมบัติ ของวัสดุ ทดลองวิเคราะห์และทดลองกับวัสดุใหม่ เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มืออาชีพ เช่น การผสมผสานเส้นใยธรรมชาติกับวัสดุรีไซเคิล เทคนิคการสาน การเปลี่ยนแปลงรูปทรง และการประยุกต์ใช้เครื่องมือ หรือการออกแบบโครงสร้างที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคสมัยใหม่ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในขั้นนี้จะใช้แนวคิด Design Thinking ที่เน้นการเข้าใจปัญหา การระดมความคิด การสร้างต้นแบบ ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกใหม่แต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 Craft Your Brand - ปั้นแบรนด์หัตถกรรมยั่งยืนสู่ตลาดยุคใหม่ เป็นการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเพื่อการประกอบธุรกิจศิลปหัตถกรรมจักสาน เรียนรู้การสร้างแบรนด์สินค้าหัตถกรรม กลยุทธ์การตลาดด้วยเครื่องมือทางการตลาด การวางแผนธุรกิจเบื้องต้น การทดลองขาย การตั้งราคาต้นทุน และแนวคิดด้านความยั่งยืน เห็นโอกาสทางการตลาด สามารถเชื่อมโยงความรู้ข้ามสาขา เข้าใจปัญหาอย่างรอบด้าน และมองเห็นโอกาสใหม่ในการสร้างมูลค่าเพิ่มจากหัตถกรรมท้องถิ่น จากการเป็น “ผู้เรียนหัตถกรรม” ไปสู่ “นวัตกรศิลปหัตถกรรม” ที่สามารถออกแบบเรื่องราวแบรนด์และสื่อสารเชิงธุรกิจได้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Presentation & Exhibit – นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพเชิงพาณิชย์ เช่น การนำเสนอผลิตภัณฑ์จักสานร่วมสมัยอย่างมืออาชีพ การสร้างต้นแบบสินค้าท้องถิ่น และ โดยเรียนรู้ผ่าน และการพิจารณาแนวทางการขยายตลาด รับคำแนะนำและประสบการณ์ตรงจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างอัตลักษณ์และนวัตกรรม และการต่อยอดผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาดยุคใหม่

เนื้อหาการเรียนรู้ของกลีบชั้นที่ 4 ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความเข้าใจในความเป็นนวัตกรรมที่มีทักษะสามารถสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานที่มีความเป็นนวัตกรรมนำไปสู่เชิงพาณิชย์

ชั้นที่ 5 กลีบชั้นนอกสีส้ม เป็นการวัดและประเมินผลประกอบด้วย 4 ลักษณะ

1. การวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมพัฒนาการของผู้เรียนได้แก่ 1) ด้านความรู้ ความเข้าใจในองค์ความรู้สำคัญพื้นฐานที่ส่งเสริมความเป็นนวัตกรรม 2) ด้านทักษะความเป็นนวัตกรรม 5 ด้าน เพื่อแสดงถึงพัฒนาการในความเป็นนวัตกรรม และ 3) ด้านผลงานนวัตกรรม เป็นประเมินคุณภาพและความเป็นนวัตกรรมของศิลปหัตถกรรมจักสานที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้น

2. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย และรอบด้าน ได้แก่ การใช้แบบวัดความรู้ความเข้าใจ การสังเกตพฤติกรรมด้วยแบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน การประเมินผลงานด้วยการใช้แบบประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน

3. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่องเพื่อสะท้อนศักยภาพและพัฒนาการของผู้เรียน 1) ประเมินก่อนเรียนเพื่อทราบพื้นฐานของผู้เรียนแต่ละคน 2) ประเมินระหว่างเรียนเพื่อให้ผู้เรียนรับข้อมูลป้อนกลับเพื่อนำไปพัฒนาตนเองเต็มศักยภาพ 3) ประเมินหลังเรียน เป็นการประเมินผลลัพธ์ภาพรวมในการเรียนรู้

4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์และร่วมสะท้อนศักยภาพของตนเองในบริบทใกล้เคียงกับโลกแห่งการทำงานจริง

WIL Model จึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนให้สามารถ คิดอย่างนวัตกรรม สร้างสรรค์อย่างมืออาชีพ และสื่อสารได้อย่างมีความหมาย บนฐานของภูมิปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับโลกปัจจุบันอันเป็นเป้าหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มุ่งสร้างความยั่งยืนทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ

จุดเด่นของ WIL Model

1. การเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับนวัตกรรมร่วมสมัยอย่างกลมกลืน ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาแบบยั่งยืนในบริบทศิลปหัตถกรรมไทย ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจรากเหง้าทางวัฒนธรรม ความหมายของลวดลาย วัสดุ และรูปแบบงานฝีมือ พร้อมกับนำองค์ความรู้เหล่านี้มาประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดด้านการออกแบบร่วมสมัย เทคโนโลยี หรือการตลาด เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความร่วมสมัยโดยไม่ทิ้งรากฐานอัตลักษณ์เดิม

2. การสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชุมชน โดยกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาแนวคิดใหม่ การสร้างแบรนด์สินค้าท้องถิ่น และการต่อยอดภูมิปัญญาไปสู่ผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าเพิ่ม ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดในระดับกว้าง ทั้งในเชิงสังคมและเศรษฐกิจ ตลอดจนเป็นการ

เสริมสร้างความภูมิใจในท้องถิ่น และช่วยรักษามรดกวัฒนธรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับการใช้จริงในชุมชน

3. การพัฒนาทักษะนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ การทดลอง การแก้ปัญหา และการพัฒนาผลงานจริง ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนตั้งแต่กระบวนการสำรวจปัญหาไปจนถึงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยใช้แนวคิดที่ยืดหยุ่น เช่น Design Thinking SCAMPER Model หรือ SECI Model ซึ่งช่วยกระตุ้นให้เกิดการคิดสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงทั้งจากประสบการณ์ตรงและภูมิปัญญาเดิม

4. การประเมินผลแบบองค์รวมและหลากหลายมิติ ให้ความสำคัญกับการประเมินกระบวนการคิด การทำงานจริง และผลลัพธ์ของชิ้นงาน ผ่านเครื่องมือหลากหลาย เช่น แบบสังเกต หรือการสะท้อนคิด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ซึ่งช่วยเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองและความเข้าใจต่อเป้าหมายการเรียนรู้ในเชิงลึก

5. ความยืดหยุ่นและสามารถปรับใช้ได้ตามบริบทและระดับของผู้เรียน ได้แก่ เยาวชน นักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้ประกอบการในชุมชน ซึ่งสามารถออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย โดยปรับเนื้อหา ระยะเวลา และวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพื้นฐาน ความสนใจ และศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน นับเป็นลักษณะเด่นที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

2.2 สื่อที่ใช้ในรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.2.1 รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อออกแบบแบบบันทึกความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ และในแต่ละหน่วยประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก ได้แก่

1) แผนการจัดกิจกรรมและเนื้อหาของรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ ส่วนที่ 2) แบบบันทึกความรู้กิจกรรมรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบฟอร์มที่มีโครงสร้างชัดเจน ผู้เรียนสามารถบันทึกและเติมคำในช่องว่างหัวข้อสำคัญ เช่น ชื่อกิจกรรม เนื้อหาความรู้ที่ได้รับ ข้อคิดหรือข้อเสนอแนะ ร่างภาพ ออกแบบอย่างง่าย ซึ่งผู้เรียนได้สะท้อนความรู้ ความเข้าใจ ทบทวนการเรียนรู้ และนำข้อมูลไปใช้ในในอนาคต ทั้งนี้แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แสดงดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม
จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

หน่วย	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	การประเมินผล และผลผลิต
ครั้งที่ 1 หน่วย 1 Exploring Living Cultural Heritage มรดกทาง วัฒนธรรมคือ อะไร	1. เพื่อให้เข้าใจ ความหมายและ ประเภทของมรดก ทางวัฒนธรรม 2. เพื่อส่งเสริมการ คิดวิเคราะห์และ การแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น 3. เพื่อสร้างความ ตระหนักถึง ความสำคัญของ การอนุรักษ์มรดก ทางวัฒนธรรม	การเรียนรู้มรดก ทางวัฒนธรรม - ภูมิปัญญา ภูมิ ประเทศและ คุณค่าทาง วัฒนธรรมของ ศิลปหัตถกรรม จักสานไทย ดั้งเดิม - ทรัพยากรใน ชุมชน คุณสมบัติ และประโยชน์ใช้ สอย	1.กิจกรรมการเรียนรู้ มรดกทางวัฒนธรรม รู้จักทรัพยากรของ ชุมชนและท้องถิ่น - มรดกวัฒนธรรมคือ อะไร - ค้นหา มรดก วัฒนธรรม 2.การอภิปรายกลุ่ม และแลกเปลี่ยน ความรู้	- แบบทดสอบ ความรู้ - (ก่อนเรียน) - ประเมิน ทักษะด้วยการ สังเกต - แบบประเมิน ความพึงพอใจ - สะท้อน กิจกรรมและ บันทึกความรู้ <u>ผลผลิตจาก</u> <u>ผู้เรียน</u> -การบันทึก ความรู้
ครั้งที่ 2 หน่วย 2 Weaving Innovation ตอนที่ 1 นวัตกรรมจัก สานสร้างสรรค์ - แรงบันดาลใจ สู่ธุรกิจ	1. เพื่อเข้าใจ แนวคิดและแรง บันดาลใจของนัก ออกแบบที่ประสบ ความสำเร็จในการ สร้างนวัตกรรม หัตถกรรม 2. เพื่อวิเคราะห์ เทคนิคและ กระบวนการ ออกแบบที่ช่วย เปลี่ยนงาน หัตถกรรมเป็น	กระบวนการ สร้างสรรค์ ศิลปหัตถกรรม ของนัก สร้างสรรค์	1.กิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์ กระบวนการ ออกแบบสู่ ความสำเร็จของนัก สร้างสรรค์ - ถอดรหัสงานจักสาน - เปิดมุมมองจักสาน - ปลดล็อกไอเดียจัก สานสร้างสรรค์ 2.การอภิปรายกลุ่ม และแลกเปลี่ยน ความรู้	- ประเมิน ทักษะด้วยการ สังเกต - แบบประเมิน ความพึงพอใจ - สะท้อน กิจกรรมและ บันทึกความรู้ - ทดสอบก่อน เรียน <u>ผลผลิตจาก</u> <u>ผู้เรียน</u>

หน่วย	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	การประเมินผล และผลผลิต
	ผลิตภัณฑ์เชิง พาณิชย์			- การบันทึก ความรู้ - การทัศนศึกษา
ครั้งที่ 3 หน่วย 2 Weave, Think, Create ตอนที่ 2 การออกแบบ ลายสานและ การคิดเชิง ออกแบบ สำหรับ ศิลปหัตถกรรม จักสาน	1. เพื่อ ประยุกต์ใช้ SCAMPER Model ในการ พัฒนาลวดลาย จักสาน 2. เพื่อทำ ความเข้าใจ ลวดลายจักสาน พื้นฐาน 3. เพื่อ ออกแบบ ลวดลายจักสาน ที่สอดคล้องกับ ความต้องการ ของผู้บริโภค 4. เพื่อฝึก คิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ใน การพัฒนา ศิลปหัตถกรรม ให้เหมาะกับ ปัจจุบัน	การออกแบบ ลวดลายและการ สานชั้นพื้นฐาน และการคิดเชิง ออกแบบสำหรับ ศิลปหัตถกรรม จักสาน การประยุกต์ใช้ SCAMPER Model เชื่อมโยงสู่การ จักสาน	กิจกรรมการเรียนรู้ - ปลอดภัยไอเดีย สร้างสรรค์ - SCAMPER Recap - Weave & Design Challenge – ปรับ ลายสานให้ทันสมัย	- ประเมิน ทักษะด้วยการ สังเกต - แบบประเมิน ความพึงพอใจ - สะท้อน กิจกรรมและ บันทึกความรู้ <u>ผลผลิตจาก ผู้เรียน</u> - การบันทึก ความรู้ - การทัศนศึกษา
ครั้งที่ 4 หน่วย 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 ศิลปะจักสาน	1. เพื่อ เรียนรู้เทคนิคจัก สานร่วมสมัย และฝึกคิดเชิง สร้างสรรค์เพื่อ	ฝึกปฏิบัติเทคนิค จักสานร่วมสมัย ด้วยการใช้วัสดุ หลากหลาย	กิจกรรมปฏิบัติงาน สานสร้างสรรค์จาก วัสดุหลากหลาย - จักสานที่ก้าวสู่ยุค ใหม่	- แบบประเมิน - ผลงาน ประเมินทักษะ ด้วยการสังเกต - แบบประเมิน ความพึงพอใจ

หน่วย	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	การประเมินผล และผลผลิต
ร่วมสมัย – เรียนรู้จากนัก สร้างสรรค์มือ อาชีพ	ต่อยอด ผลิตภัณฑ์ 2. เพื่อฝึก ทักษะการสาน ผลิตภัณฑ์ชั้น พื้นฐานและการ ทดลองใช้วัสดุ ต่าง ๆ 3. เพื่อ ทดลองผสมวัสดุ ธรรมชาติกับ วัสดุอื่น ๆ เพื่อ สร้างพื้นผิวและ ลวดลายที่ แตกต่าง		- จักสานชิ้นพื้นฐาน - รู้จักวัสดุและเทคนิค เบื้องต้น - Weave & Mix - ผสมวัสดุสร้างสรรค์ จักสานรูปแบบใหม่	- สะท้อน กิจกรรมและ บันทึกความรู้ <u>ผลผลิตจาก</u> <u>ผู้เรียน</u> - ผลงานจักสาน ชิ้นที่ 1 (แบบร่างและ ผลงาน) - การบันทึก ความรู้
<u>ครั้งที่ 5</u> หน่วย 3 Craft Your Brand - บันแบรด์ หัตถกรรม ยั่งยืนสู่ตลาด ยุคใหม่	1. เพื่อ เรียนรู้การ พัฒนาผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมร่วม สมัยที่ตอบสนอง ภายใต้แนวคิด ความยั่งยืน 2. เพื่อฝึกใช้ Business Model Canvas และเพื่อเข้าใจ พฤติกรรม ผู้บริโภค 3. เพื่อ เรียนรู้การสร้าง แบรด์ หัตถกรรมด้วย Story Telling,	การวิเคราะห์ ตลาดและ พฤติกรรม ผู้บริโภค Business Model Canvas คืออะไร ช่วย การทำตลาดได้ อย่างไร สร้างแนวคิดแบ รด์ ออกแบบ ภาพลักษณ์แบ รด์ วางกลยุทธ์ การตลาด	-กิจกรรมวิเคราะห์ ตลาดด้วยเทคโนโลยี ดิจิทัล - ทิศทางผลิตภัณฑ์ ยั่งยืน - เวิร์คช็อป Business Model Canvas สำหรับ ธุรกิจหัตถกรรม -วิเคราะห์พฤติกรรม ผู้บริโภค กลุ่มเป้าหมายและ ตำแหน่งทางการ ตลาด - Brand Storytelling Workshop	- ประเมิน ทักษะด้วยการ สังเกต - แบบประเมิน ความพึงพอใจ - สะท้อน กิจกรรมและ บันทึกความรู้ <u>ผลผลิตจาก</u> <u>ผู้เรียน</u> - การบันทึก ความรู้

หน่วย	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	การประเมินผล และผลผลิต
	Brand Design และ Market Strategy		ฝึกเล่าเรื่องราว เบื้องหลังผลิตภัณฑ์ -ออกแบบอัตลักษณ์ แบรนด์ -พัฒนากลยุทธ์ การตลาดและ ช่องทางการจัด จำหน่าย	
ครั้งที่ 6 หน่วย 4 Presentation & Exhibit - นวัตกรรม หัตถกรรมสู่ ตลาด	1.พัฒนาทักษะการ นำเสนอแนวคิด ผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมเชิง นวัตกรรม (Product Presentation) 2.เพื่อให้ผู้เรียนได้ แสดงแนวคิด มี ประสบการณ์จาก การนิทรรศการ และการนำเสนอ ผลงาน 3. เพื่อพัฒนา ทักษะ Brand Storytelling, Marketing Strategy	นำเสนอผลงาน เชิงนวัตกรรม และแสดงแผน ธุรกิจของ ศิลปหัตถกรรม จักสาน	- กิจกรรม Craft Innovation Showcase - กิจกรรม Perfect Presentation - การจัดแสดงผลงาน และนำเสนอแผน ธุรกิจเพื่อรับความ คิดเห็น	- แบบทดสอบ ความรู้ - (หลังเรียน) - แบบประเมิน - ผลงาน ประเมินทักษะ ด้วยการสังเกต - แบบประเมิน ความพึงพอใจ - สะท้อน กิจกรรมและ บันทึกความรู้ - ทดสอบหลัง เรียน <u>ผลผลิตจาก ผู้เรียน</u> - ผลงานจักสาน ชิ้นที่ 2 (ผลงาน แผนการตลาด และแผนการ นำเสนอเชิง ธุรกิจ)

ตัวอย่างของแบบบันทึกความรู้มีลักษณะดังนี้ (สื่อที่ใช้ในรูปแบบการเรียนรู้แสดงในภาคผนวก ค)



ภาพที่ 21 ตัวอย่างแบบบันทึกความรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 และ 2

2.2.2 แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ใช้มาตรฐานค่าของลิเคิร์ต เป็น 4 ระดับ แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบฯ แบ่งเป็น 3 ตอน 1) ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ประเมินความเหมาะสม 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในแต่ละหน่วย ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหา การนำเนื้อหาไปใช้ 3) ประเด็นอื่นๆและข้อคิดเห็นและเสนอแนะเพิ่มเติม ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและยืนยันรูปแบบการเรียนรู้ฯ โดยขอคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ผู้ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้

2.3 เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้า เอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์(ก่อนและหลังเรียน) 2) แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมโดยเลี้ยงหรือวิทยากร 3) แบบประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมโดยพี่เลี้ยงหรือวิทยากร และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม

2.3.1 แบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (ก่อนและหลังเรียน)

มีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบมีตัวเลือก (Multiple Choice Question) จำนวน 25 ข้อ เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน เลือกคำตอบที่ถูกต้อง 1 ตัวเลือกจากทั้งหมด 4 ตัวเลือกที่กำหนดไว้ คำตอบที่ถูกต้อง 1 ตัวเลือก ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิด 0 คะแนน ผู้วิจัยนำไปประยุกต์ในรูปแบบบอร์ดเกมออนไลน์ Quizwhizzer เพื่อสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

2.3.2 แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมโดยเลี้ยงหรือวิทยากร

มีลักษณะเป็น แบบประเมินโดยใช้มาตรวัดแบบ 4 ระดับ มีเกณฑ์ย่อย 3 ข้อ รวม 15 ข้อ ประกอบด้วย 5 ประเด็น ได้แก่ 1) ทักษะการตั้งคำถาม 2) ทักษะการเชื่อมโยง 3) ทักษะการสังเกต 4) ทักษะการสร้างเครือข่าย และ 5) ทักษะการทดลอง และมีส่วนของข้อเสนอแนะเพื่อให้ผู้ประเมินสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับเชิงคุณภาพสำหรับผู้เรียนแต่ละบุคคล ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการใช้แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมโดยเลี้ยงหรือวิทยากร โดยแบบประเมินทักษะฯ ได้รับการประเมินผู้ทรงคุณวุฒิจากจำนวน 5 คน และได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปพิจารณา และผู้วิจัยนำแบบประเมินทักษะไปปรับปรุงและหลังจากประเมิน ผู้วิจัยจึงได้นำไปยืนยันประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คนจาก 5 คนที่เคยประเมิน

2.3.3 แบบประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมโดยพี่เลี้ยงหรือวิทยากร มีลักษณะเป็นประเมินโดยใช้มาตรวัดแบบ 4 ระดับ มีเกณฑ์ย่อย 3 ข้อ รวม 15 ข้อ ประกอบด้วย 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การนำภูมิปัญญาและวัสดุท้องถิ่นดั้งเดิมไปพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่ 2) การพัฒนาปรับเปลี่ยนการใช้งานรูปลักษณ์อย่างสร้างสรรค์ 3) การบูรณาการองค์ความรู้หลายสาขาวิชาในการพัฒนาผลงาน 4) การผลิตและการออกแบบ แสดงถึงความเข้าใจในตลาดบริโภคร่วมสมัย และ 5) ความเป็นไปได้ในการสร้างมูลค่าและก่อให้เกิดรายได้

นอกจากนี้ยังมีส่วนของข้อเสนอแนะเพื่อให้ผู้ประเมินสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับเชิงคุณภาพสำหรับผู้เรียนแต่ละบุคคล

2.3.4 แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม มีลักษณะเป็นแบบประเมินโดยใช้มาตรวัด 4 ระดับ ประกอบด้วย 5 ประเด็น ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน เพศ อายุ ระดับการศึกษา สาขาวิชาที่ศึกษา ตอนที่ 2 ความพึงพอใจสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ตอนที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ข้อ 3 เพื่อทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ว่า

มีการศึกษาและมุ่งพัฒนาผู้เรียนใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านทักษะ 3) ด้านการปฏิบัติเพื่อพัฒนานวัตกร และรายงานผลความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยนำเสนอผลของการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ว่า ดังนี้

3.1 กิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ผู้วิจัยนำรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเครื่องมือวิจัยที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และประเมินความเหมาะสมของรูปแบบในทางปฏิบัติ การทดลองดำเนินการจัดกิจกรรมกับกลุ่มเข้าร่วมกิจกรรมที่ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบทดสอบและข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์และการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้โดยกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดคือ นิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาในสาขาศิลปศึกษา ระดับอุดมศึกษาจำนวน 30 คน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 6 ครั้ง ระยะเวลาครั้งละ 3 ชั่วโมง จำนวน 5 ครั้ง และระยะเวลาครั้งละ 6 ชั่วโมงจำนวน 1 ครั้ง รวมระยะเวลาการเรียนรู้ 24 ชั่วโมง

ผู้วิจัยรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยวิธีการอาสาสมัคร (Voluntary Selection) และด้วยการประชาสัมพันธ์รับสมัครทางออนไลน์ให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมและมีความสมัครใจ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 30 คน เป็นเพศชาย 11 คน เพศหญิง 19 คนอายุ 19-21 ปี ผู้วิจัยแจ้งเกณฑ์การคัดเลือกแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบด้วย 3 ข้อ ได้แก่ 1) กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาศิลปศึกษาหรือเทียบเท่า 2) มีความสนใจด้านศิลปะและหัตถกรรมไทย และ 3) มีความสนใจการประกอบอาชีพที่สร้างรายได้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางการดำเนินการคัดเลือกและออกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามหลักจริยธรรมในคน หากไม่ยินยอมเข้าร่วมการวิจัย สามารถถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือการถอนตัวออกจากโครงการวิจัยจะไม่มีผลกระทบต่อผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยแต่อย่างใด ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ ผู้วิจัยสำรวจข้อมูลเบื้องต้นพบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพื้นฐานประสบการณ์และความรู้ในหลากหลายมิติที่สามารถจำแนกได้ดังนี้

1) ด้านการทำหัตถกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการทำหัตถกรรมในระดับพื้นฐานแบบไม่ต่อเนื่องและเกิดขึ้นเป็นครั้งคราว มีประสบการณ์กับกิจกรรมหัตถกรรมในลักษณะที่ไม่สม่ำเสมอหรือขาดความต่อเนื่อง ขณะที่ผู้เข้าร่วมที่ไม่เคยมีประสบการณ์ในด้านนี้คิดเป็นสัดส่วนที่น้อยกว่า

2) ประสบการณ์เฉพาะด้านงานจักสาน พบว่าส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในระดับปานกลางซึ่งส่วนใหญ่ได้รับการสัมผัสผ่านกิจกรรมในสถานศึกษา เช่น การเรียนในคาบวิชาศิลปะหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร

3) ความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในด้านความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่มีความรู้ในระดับพื้นฐาน โดยเคยได้ยินเกี่ยวกับนโยบายและแนวคิดดังกล่าว แต่ยังขาดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและครอบคลุม มีเพียงส่วนน้อยที่ไม่เคยมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับแนวคิดนี้มาก่อน

4) แรงจูงใจในการประกอบอาชีพอิสระ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความสนใจในการประกอบอาชีพอิสระในระดับสูง ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยหลายประการ ได้แก่ แนวโน้มความนิยมในการมีอาชีพเสริมในกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน ความต้องการในการพัฒนาอาชีพเสริมที่สอดคล้องกับสาขาวิชาที่กำลังศึกษา ความชื่นชอบงานด้านหัตถกรรม ความต้องการในการเรียนรู้ทักษะใหม่และการวางแผนเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับทางเลือกอาชีพในอนาคต โดยเฉพาะในกรณีที่ยังไม่สามารถประกอบอาชีพตรงตามสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาได้และมีแผนจะกลับไปประกอบอาชีพที่ภูมิลำเนา

ข้อมูลของหน่วยการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประกอบด้วย 6 หน่วยการเรียนรู้ที่จัดเรียงลำดับอย่างเป็นระบบจากความรู้พื้นฐานไปสู่การประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ เนื่องจากน้ำหนักของเนื้อหาและความซับซ้อนของแต่ละหน่วยมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงกำหนดจำนวนครั้งการจัดกิจกรรมของแต่ละหน่วยให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของเนื้อหาการจัดกิจกรรมทั้งหมดแบ่งออกเป็น 4 หน่วยการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาการทำกิจกรรมของแต่ละหน่วยไม่เท่าเพื่อแสดงถึงการต้องการเวลาในการพัฒนาทักษะที่แตกต่างกันของแต่ละหน่วยตลอดการดำเนินกิจกรรมทั้งสิ้น 6 ครั้ง รายละเอียดดังนี้

ครั้งที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 จัดกิจกรรม วันที่ 14 มีนาคม 2568

ครั้งที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 จัดกิจกรรม วันที่ 21 มีนาคม และ 4, 18 เมษายน 2568

ครั้งที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 จัดกิจกรรม วันที่ 25 เมษายน 2568

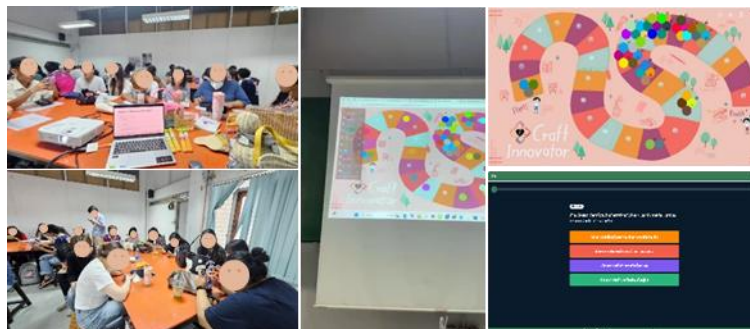
ครั้งที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 จัดกิจกรรม วันที่ 16 พฤษภาคม 2568

ทั้งนี้ผู้วิจัยและทีมวิทยากรร่วมกับพี่เลี้ยงได้ทำการสังเกตและประเมินพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยใช้แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น เพื่อติดตามความก้าวหน้าและพัฒนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ทดสอบความรู้ความเข้าใจก่อนเรียนในกิจกรรมครั้งที่ 1 และหลังเรียนในครั้งที่ 6 และประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมหลังเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้ง มีรายละเอียดของกิจกรรมดังนี้

หน่วยที่ 1 "Exploring Living Cultural Heritage มรดกทางวัฒนธรรมคืออะไร"

มีการจัดกิจกรรม 1 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าร่วมจำนวน 30 คน เนื้อหาสำคัญคือการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งประกอบด้วยการฟังบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียนแบบเชิงรุก (Active Learning) ผลผลิตจากการเรียนรู้คือบันทึกความรู้ที่สะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับรากฐานทางวัฒนธรรมของศิลปวัฒนธรรมจกสถาน มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจความหมายและประเภทของมรดกทางวัฒนธรรม 2) เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ 3) เพื่อสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม

กิจกรรมเริ่มต้นด้วยการทำแบบวัดความรู้ก่อนเรียน (Pre-test) นำเข้าสู่บทเรียนโดยผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับแนวคิดมรดกทางวัฒนธรรม แล้วจึงอธิบาย ความหมาย ความสำคัญ และประเภทของมรดกทางวัฒนธรรม เช่น ศิลปะ ดนตรี วิถีชีวิต ภาษา และหัตถกรรมจกสถานไทยที่สะท้อนภูมิปัญญา ความเชื่อ และสภาพภูมิประเทศของแต่ละพื้นที่ จากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับโจทย์ในการค้นหาทรัพยากรของชุมชน เช่น วัสดุที่ใช้ในการจกสถาน คุณสมบัติของวัสดุที่พบได้ในท้องถิ่น คุณค่าและการใช้งานผลิตภัณฑ์จกสถาน ภายหลังการสำรวจข้อมูล ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมอภิปรายกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อนำเสนอข้อมูลที่ค้นพบพร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ลักษณะเด่นของมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ต่าง ๆ กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ประเมินผลการเรียนรู้โดยประเมินพฤติกรรมและทักษะนวัตกรรมผ่านการสังเกต และผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบันทึกความรู้เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ทักษะที่ได้ฝึกฝนคือ ทักษะการสังเกต ทักษะการตั้งคำถาม และทักษะการเชื่อมโยง



ภาพที่ 22 กิจกรรม "Exploring Living Cultural Heritage มรดกทางวัฒนธรรมคืออะไร"

หน่วยที่ 2 "Weaving Innovation" นวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์ แรงบันดาลใจสู่ธุรกิจ มีการจัด 3 ครั้งการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นแกนหลักของการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ เนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบและสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรม ดังนี้

กิจกรรมครั้งที่ 2 แรงบันดาลใจสู่ธุรกิจพบ ดร.กรกต อารมย์ดี ซึ่งเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมที่มีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ มีการจัดกิจกรรม 1 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าร่วมจำนวน 30 คน เนื้อหาสำคัญคือการเรียนรู้และทำความเข้าใจกับนวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์และการค้นหาแรงบันดาลใจสู่ธุรกิจ ดำเนินการผ่านกิจกรรมทัศนศึกษา พบปะนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานที่ประสบความสำเร็จจนพัฒนาเป็นธุรกิจที่มีความมั่นคงระดับนานาชาติ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เห็นกระบวนการสู่ความสำเร็จของนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน กิจกรรมมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจแนวคิด แรงบันดาลใจ และเทคนิคการออกแบบของนักสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนางานหัตถกรรมพื้นบ้านให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ที่มีมูลค่าเพิ่ม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้เนื้อหาหลักเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ของนักออกแบบ ผ่านการวิเคราะห์กรณีศึกษาจริง โดยแบ่งเป็นช่วงกิจกรรมย่อย ได้แก่ 1) กิจกรรม “ถอดรหัสงานจักสาน” เพื่อเข้าใจรากฐานของภูมิปัญญาเดิม 2) กิจกรรม “เปิดมุมมองจักสาน” เพื่อสำรวจศักยภาพในการพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ และ 3) กิจกรรม “ปลดล็อกไอเดียจักสานสร้างสรรค์” เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้แนวคิดออกแบบร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น จากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกับการอภิปรายกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชื่อมโยงประสบการณ์ โดยการประเมินผลด้วยการสังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรมแบบประเมินความพึงพอใจ การบันทึกความรู้ กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีประสบการณ์จากทัศนศึกษาซึ่งจะช่วยต่อยอดความเข้าใจเกี่ยวกับนวัตกรรมหัตถกรรมเชิงสร้างสรรค์ในโลกปัจจุบัน ทักษะที่ได้ฝึกฝนคือ ทักษะการสังเกต ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการเชื่อมโยง และทักษะการสร้างเครือข่าย



ภาพที่ 23 กิจกรรม "Weaving Innovation" นวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์ แรงบันดาลใจสู่ธุรกิจ

กิจกรรมครั้งที่ 3 หน่วย "Weave, Think, Create" การออกแบบลายสานและการคิดเชิงออกแบบ มีการจัดกิจกรรม 1 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าร่วมจำนวน 30 คน เนื้อหาสำคัญคือการเรียนรู้การออกแบบลายสานและการประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการประยุกต์ใช้เครื่องมือ SCAMPER Model เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจลวดลายจักสานพื้นฐาน ตลอดจนสามารถออกแบบลวดลายใหม่ที่ร่วมสมัยบนฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น กิจกรรมมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประยุกต์ใช้ SCAMPER Model ในการพัฒนาลวดลายจักสานสามารถทำความเข้าใจลวดลายจักสานพื้นฐาน และออกแบบลวดลายจักสานที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค

เนื้อหาของกิจกรรมประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับลวดลายและเทคนิคการสานขั้นพื้นฐาน การทำความเข้าใจมิติของศิลปหัตถกรรมในบริบทใหม่ และการเรียนรู้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ กระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตั้งคำถาม วิเคราะห์ และทดลองปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของลวดลายเดิมให้เกิดรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับยุคสมัย กิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) กิจกรรมปลดล็อกไอเดียสร้างสรรค์ – SCAMPER Recap ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ทบทวนแนวคิดของ SCAMPER Model และทดลองประยุกต์ใช้แต่ละองค์ประกอบของโมเดล (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, Rearrange) กับลวดลายจักสานที่มีอยู่เดิม เพื่อสร้างความคิดใหม่และสร้างทางเลือกที่หลากหลาย 2) กิจกรรม Weave & Design Challenge – ปรับลายสานให้ทันสมัย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือออกแบบลวดลายจักสาน โดยใช้หลักการของ SCAMPER Model ผสมผสานกับการคิดเชิงออกแบบ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีเอกลักษณ์ และสามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน โดยการประเมินผลด้วยการสังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรม แบบประเมินความพึงพอใจ การเขียนบันทึกความรู้ ทักษะที่ได้ฝึกฝน คือ ทักษะการสังเกต ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการทดลอง และทักษะการเชื่อมโยง



ภาพที่ 24 กิจกรรม "Weave, Think, Create" การออกแบบลายสานและการคิดเชิงออกแบบ

กิจกรรมครั้งที่ 4 หน่วย "Beyond Weaving" ศิลปะจักสานร่วมสมัยเรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มืออาชีพ เป็นกิจกรรมที่ให้ปฏิบัติงานในชั้นเรียน มีการจัดกิจกรรม 1 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าร่วมจำนวน 30 คน เนื้อหาสำคัญคือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้แนวทางใหม่ของการพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานในยุคปัจจุบัน โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และการฝึกคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้สามารถออกแบบผลงานจักสานที่มีเอกลักษณ์และสอดคล้องความต้องการผู้บริโภคสมัยใหม่ กิจกรรมมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกฝนทั้งทักษะพื้นฐานและการคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ การเรียนรู้เทคนิคการสานร่วมสมัยจากนักสร้างสรรค์มืออาชีพ การทดลองใช้วัสดุที่หลากหลาย รวมถึงการผสมวัสดุธรรมชาติเข้ากับวัสดุอื่น ๆ เพื่อสร้างพื้นผิวและลวดลายที่แปลกใหม่ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสู่ระดับที่สามารถแข่งขันได้ในตลาดร่วมสมัย กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ ครอบคลุมทั้งทักษะช่างและแนวคิดเชิงออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ 1) จักสานที่ก้าวสู่ยุคใหม่ เปิดมุมมองใหม่ของจักสานร่วมสมัยจากตัวอย่างผลงานนักร้องออกแบบและศิลปินมืออาชีพ 2) จักสานขั้นพื้นฐาน ได้ฝึกฝนเทคนิคเบื้องต้น เช่น การสานแบบขัด การสานแนวตั้งแนวนอน พร้อมทั้งเรียนรู้คุณสมบัติวัสดุธรรมชาติและวัสดุทางเลือก 3) ทดลองสร้างสรรค์โดยการผสมผสานวัสดุจักสานตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ประเมินผลโดยการสังเกตพฤติกรรมเพื่อประเมินทักษะ ผลงานหัตถกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมและบันทึกความรู้ ผลผลิตที่ได้จากกิจกรรมนี้ คือผลงานหัตถกรรมจักสานจากการออกแบบด้วยตนเองในกิจกรรมครั้งก่อนซึ่งประกอบด้วยแบบร่างความคิดและผลงานจริง ทักษะที่ได้ฝึกฝนคือ ทักษะการสังเกต ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการทดลอง ทักษะการเชื่อมโยง และทักษะการสร้างเครือข่าย



ภาพที่ 25 กิจกรรม "Beyond Weaving" ศิลปะจักสานร่วมสมัยเรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มืออาชีพ

หน่วยที่ 3 การพัฒนาแบรนด์และการตลาด จัดกิจกรรม 1 ครั้ง ผ่านหน่วยการเรียนรู้ "Craft Your Brand" ปั่นแบรนด์หัตถกรรมยั่งยืนสู่ตลาดยุคใหม่ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าร่วมจำนวน 30 คน เนื้อหาสำคัญคือการสร้างแบรนด์หัตถกรรมยั่งยืนสู่ตลาดยุคใหม่ โดยศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการตลาดยุคดิจิทัล กิจกรรมประกอบด้วยการเรียนรู้ในชั้นเรียนและการสำรวจตลาดจริง รูปแบบกิจกรรมมีการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับการเรียนด้านการพัฒนาแบรนด์ การตลาด และแนวคิดความยั่งยืนด้วยกันอย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง กิจกรรมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมโดยคำนึงถึงความยั่งยืนทั้งในด้านวัสดุ กระบวนการผลิต และการสื่อสารกับผู้บริโภค พร้อมฝึกการใช้เครื่องมือการตลาด Business Model Canvas เพื่อเข้าใจภาพรวมของธุรกิจ ตลอดจนเรียนรู้พฤติกรรมผู้บริโภคและการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดในยุคดิจิทัล เนื้อหาการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ 1) การสร้างแบรนด์ด้วยเรื่องเล่า (Storytelling) 2) การออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์ (Brand Design) 3) การวางแผนกลยุทธ์การตลาด (Market Strategy) โดยเนื้อหาจะเชื่อมโยงกับการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสำรวจตลาด และการออกแบบโมเดลธุรกิจที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นภาพรวมของแนวทางการสร้างธุรกิจหัตถกรรมในโลกยุคใหม่ ประเมินผลโดยการสังเกตพฤติกรรมเพื่อประเมินทักษะ ผลงานหัตถกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมและบันทึกความรู้ ผลผลิตที่ได้จากกิจกรรมนี้ ได้แก่ ผลงานหัตถกรรมจักสาน แผนการตลาด ทักษะที่ได้ฝึกฝนคือ ทักษะการสังเกต ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการเชื่อมโยง และทักษะการสร้างเครือข่าย



ภาพที่ 26 Craft Your Brand" ปั่นแบรนด์หัตถกรรมยั่งยืนสู่ตลาดยุคใหม่

หน่วยที่ 4 การนำเสนอและจัดแสดงนวัตกรรม หน่วยการเรียนรู้ "Presentation & Exhibit" นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าร่วมจำนวน 30 คน เนื้อหาสำคัญคือการนำเสนอ นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด

จัดขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะสำคัญให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในด้านการนำเสนอผลงาน การสื่อสารแนวคิดผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ และการเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดจริง ผ่านการจัดแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการ พร้อมการถ่ายทอดแนวคิดผ่านแผนธุรกิจอย่างเป็นระบบ โดยกิจกรรมนี้เป็นบทสรุปของกิจกรรมในช่วงที่ผ่านมา กิจกรรมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการนำเสนอผลิตภัณฑ์หัตถกรรมร่วมสมัยอย่างมืออาชีพ การสร้างประสบการณ์จากการจัดแสดงผลงานในนิทรรศการ และการฝึกฝนการเล่าเรื่องแบรนด์ (Brand Storytelling) ควบคู่กับการวางกลยุทธ์การตลาดที่ตอบโจทย์ผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้มีโอกาสประเมินตนเองในบริบทจริง และได้รับข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานในอนาคต

กิจกรรมเริ่มต้น โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำการจัดแสดงนิทรรศการและการนำเสนอแผนธุรกิจและผลงานนวัตกรรมจักสานที่ได้พัฒนาขึ้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกฝนในด้านการพูด การจัดลำดับเนื้อหา การใช้สื่อประกอบการนำเสนอ และการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชม โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแบรนด์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถปรับปรุงและต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมกับตลาดจริงมากยิ่งขึ้น

การประเมินผลกิจกรรมใช้เครื่องมือที่หลากหลาย ได้แก่ การทดสอบความรู้หลังเรียน (Post-test) การประเมินผลงานผ่านการสังเกต และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผลผลิตจากกิจกรรมนี้ คือผลงานชิ้นที่ 2 ซึ่งประกอบด้วยผลงานหัตถกรรม แผนการตลาด และแผนการนำเสนอเชิงธุรกิจ โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกฝนทั้งในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ การวางแผนกลยุทธ์ และการสื่อสารเพื่อสร้างคุณค่าให้กับผลงานของตน ทักษะที่ได้ฝึกฝนคือ ทักษะการสังเกต ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการเชื่อมโยง และทักษะการสร้างเครือข่าย



ภาพที่ 27 กิจกรรม Presentation & Exhibit นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด

3.2 ผลการวิเคราะห์ความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านความรู้

ผลการประเมินความรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

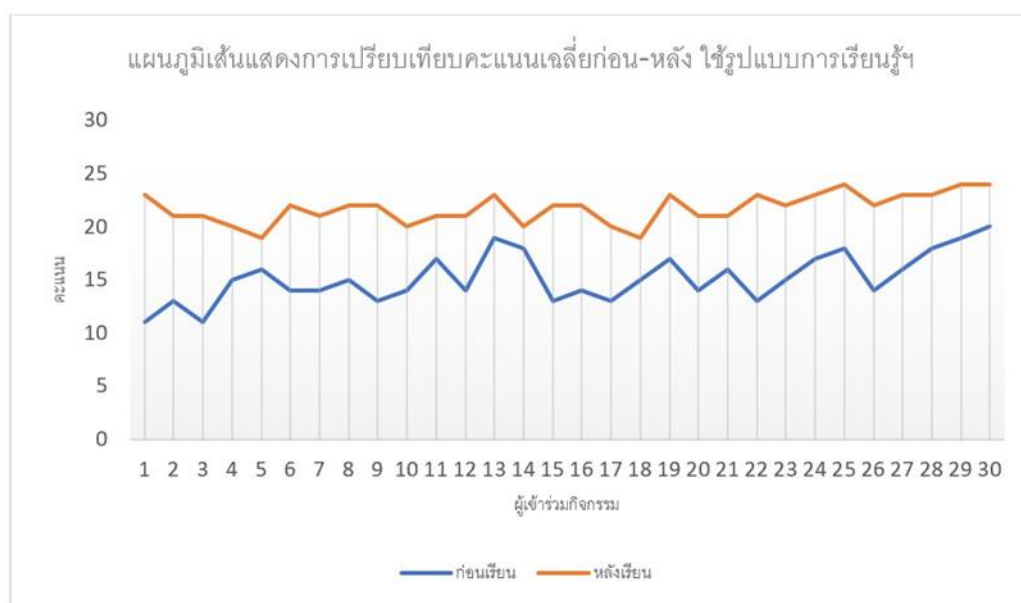
เป็นการศึกษาแบบกลุ่มเดียววัดผลความรู้ความเข้าใจก่อนและหลัง (One-group Pre-test Post-test Design) กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 30 คน ทำการวัดผลก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยแบบทดสอบปรนัยจำนวน 25 ข้อ เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้อง 1 ตัวเลือกจากทั้งหมด 4 ตัวเลือกที่กำหนดไว้ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและสถิติทดสอบสมมติฐานแบบ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน (Paired Sample t-test) แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนต่ำสุด และคะแนนสูงสุด ของคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้ ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังเรียนเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

รายการ	N	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	คะแนน ต่ำสุด	คะแนนสูงสุด
ก่อนเรียน (Pre-test)	30	15.20	2.33	11	20
หลังเรียน (Post-Test)	30	21.73	1.41	19	24
ผลต่าง (หลัง-ก่อน)	30	6.53	2.24	2	12

จากตารางที่ 15 พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้รูปแบบการเรียนรู้อยู่ที่ 15.20 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.33 คะแนน โดยมีคะแนนต่ำสุด 11 คะแนน และคะแนนสูงสุด 20 คะแนน หลังจากการใช้รูปแบบการเรียนรู้ พบว่าคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 21.73 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.41 คะแนน โดยมีคะแนนต่ำสุด 19 คะแนน และคะแนนสูงสุด 24 คะแนน การเปลี่ยนแปลงของคะแนนแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยของผลต่าง 6.53 คะแนน นอกจากนี้ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนหลังเรียนที่ลดลงจาก 2.33 เป็น 1.41 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่สม่ำเสมอและใกล้เคียงกันมากขึ้น

CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 28 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อน-หลัง ใช้รูปแบบการเรียนรู้

การเปลี่ยนแปลงของคะแนนแสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยของผลต่าง 6.53 คะแนน นอกจากนี้ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนหลังเรียนที่ลดลงจาก 2.33 เป็น 1.41 แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่สม่ำเสมอและใกล้เคียงกันมากขึ้น

ตารางที่ 16 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์(ก่อนและหลังเรียน) ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

สถิติ	ค่าสถิติ	เกณฑ์
ค่าสถิติ t	15.98	> 2.045
ค่านัยสำคัญ (p-value)	$p < .001^*$	< .05
ขนาดอิทธิพล (Cohen's d)	2.92	> 0.8

* $p < .001$

จากตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ t-test แบบ Dependent พบว่า ผลการเรียนรู้หลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 15.98, p < .001$) โดยมีค่าขนาดอิทธิพล Cohen's d เท่ากับ 2.92 ซึ่งจัดอยู่ในระดับใหญ่มาก

3.3 ผลการวิเคราะห์ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านทักษะ

การวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมของนักศึกษาที่เข้าร่วมการเรียนรู้รูปแบบศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการศึกษาพัฒนาการของทักษะความเป็นนวัตกรรมประเมินโดยใช้มาตรวัดแบบ 4 ระดับ มีเกณฑ์ย่อย 3 ข้อ รวม 15 ข้อ ประกอบด้วย 5 ประเด็น ได้แก่ 1) ทักษะการตั้งคำถาม 2) ทักษะการเชื่อมโยง 3) ทักษะการสังเกต 4) ทักษะการสร้างเครือข่าย และ 5) ทักษะการทดลอง โดยการวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการใช้แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมฯ เป็นการเก็บข้อมูลเชิงพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ที่เข้าร่วมการเรียนรู้ผ่านการสังเกตอย่างต่อเนื่องและประเมินผลด้านทักษะโดยเลี้ยงหรือวิทยากรจำนวน 3 คน แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยเพื่อวัดระดับทักษะ แบ่งการประเมินเป็น 4 ระดับ โดยแบ่งระดับการประเมินแบ่งเป็น 4 ระดับ ดีมาก (4 คะแนน) ดี (3 คะแนน) ปานกลาง (2 คะแนน) และควรปรับปรุง (1 คะแนน)

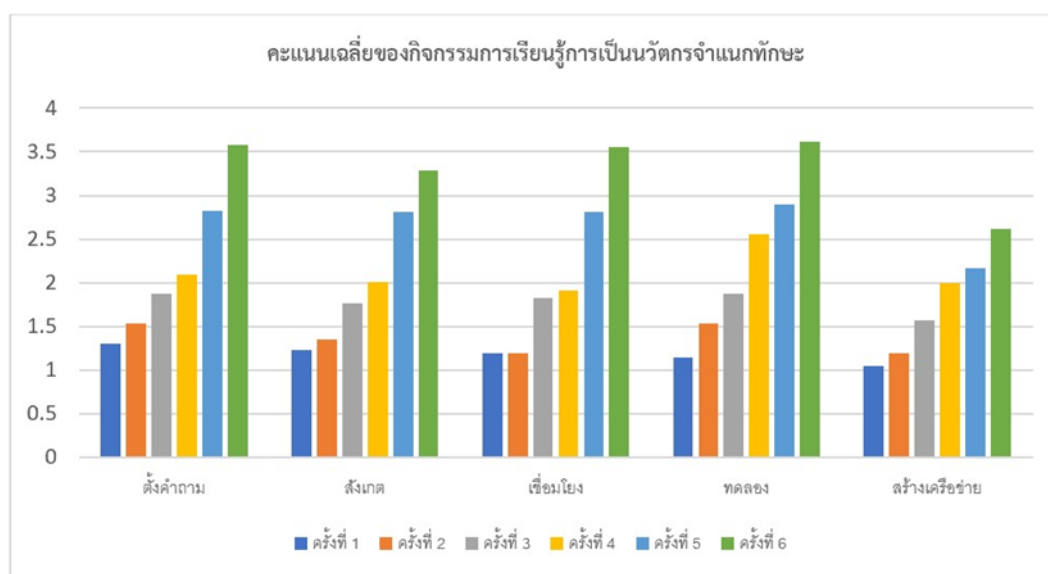
ระดับคะแนนเฉลี่ยด้านทักษะความเป็นนวัตกรรม

ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ของทักษะความเป็นนวัตกรรมทั้ง 5 ด้าน จากภารกิจกรรม 6 ครั้ง แสดงให้เห็นแนวโน้มการพัฒนาที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกทักษะ ดังแสดงในตารางที่ 17

ตารางที่ 17 ระดับคะแนนเฉลี่ยของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ความเป็นนวัตกรรมจำแนกตามทักษะและจำนวนครั้งของกิจกรรมการเรียนรู้

ทักษะความเป็นนวัตกรรม	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6
ทักษะการตั้งคำถาม	1.30	1.53	1.87	2.09	2.82	3.58
ทักษะการสังเกต	1.23	1.35	1.76	2.01	2.81	3.29
ทักษะการเชื่อมโยง	1.19	1.19	1.83	1.91	2.81	3.56
ทักษะการทดลอง	1.14	1.53	1.87	2.56	2.90	3.61
ทักษะการสร้างเครือข่าย	1.04	1.19	1.57	1.99	2.16	2.62

จากตารางที่ 17 พบว่า ในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยของทักษะความเป็นนวัตกรรมอยู่ในระดับต่ำ มีค่าอยู่ระหว่าง 1.04 ถึง 1.30 แสดงถึงระดับทักษะเริ่มต้นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม หลังจบสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งที่ 6 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยของทุกทักษะเพิ่มขึ้น โดยทักษะการทดลองมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 3.61 และทักษะการสร้างเครือข่ายมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดอยู่ที่ 2.62



ภาพที่ 29 คะแนนเฉลี่ยของกิจกรรมการเรียนรู้ความเป็นนวัตกรรมจำแนกทักษะ

3.4 ผลการวิเคราะห์ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักษณตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านทักษะ จำแนกรายทักษะ

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักษณตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการใช้แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม ประกอบด้วยทักษะความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม 5 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะการตั้งคำถาม 2) ทักษะการสังเกต 3) ทักษะการสร้างเครือข่าย 4) ทักษะการทดลอง และ 5) ทักษะการเชื่อมโยง ซึ่งประเมินทักษะโดยพี่เลี้ยงหรือวิทยากรจากการเก็บข้อมูลเชิงพฤติกรรมในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ที่เข้าร่วมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักษณตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านการสังเกตอย่างต่อเนื่องจำนวน 6 ครั้ง ผลการศึกษามีรายละเอียดดังนี้

SD = 0.27) ครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 1.87, SD = 0.27) ครั้งที่ 4 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 2.09, SD = 0.25) ครั้งที่ 5 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 2.82, SD = 0.38) และครั้งที่ 6 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 3.58, SD = 0.32)

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม
จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีคะแนนทักษะการสร้างเครือข่ายหลังเข้าร่วมการเรียนรู้ฯ ใน
ครั้งที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปรับปรุง ($\bar{X} = 1.04$, SD = 0.11) ครั้งที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ
ปรับปรุง ($\bar{X} = 1.19$, SD = 0.24) ครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.57$, SD = 0.35)
ครั้งที่ 4 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.99$, SD = 0.54) ครั้งที่ 5 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปาน
กลาง ($\bar{X} = 2.16$, SD = 0.47) และครั้งที่ 6 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.62$, SD = 0.55)

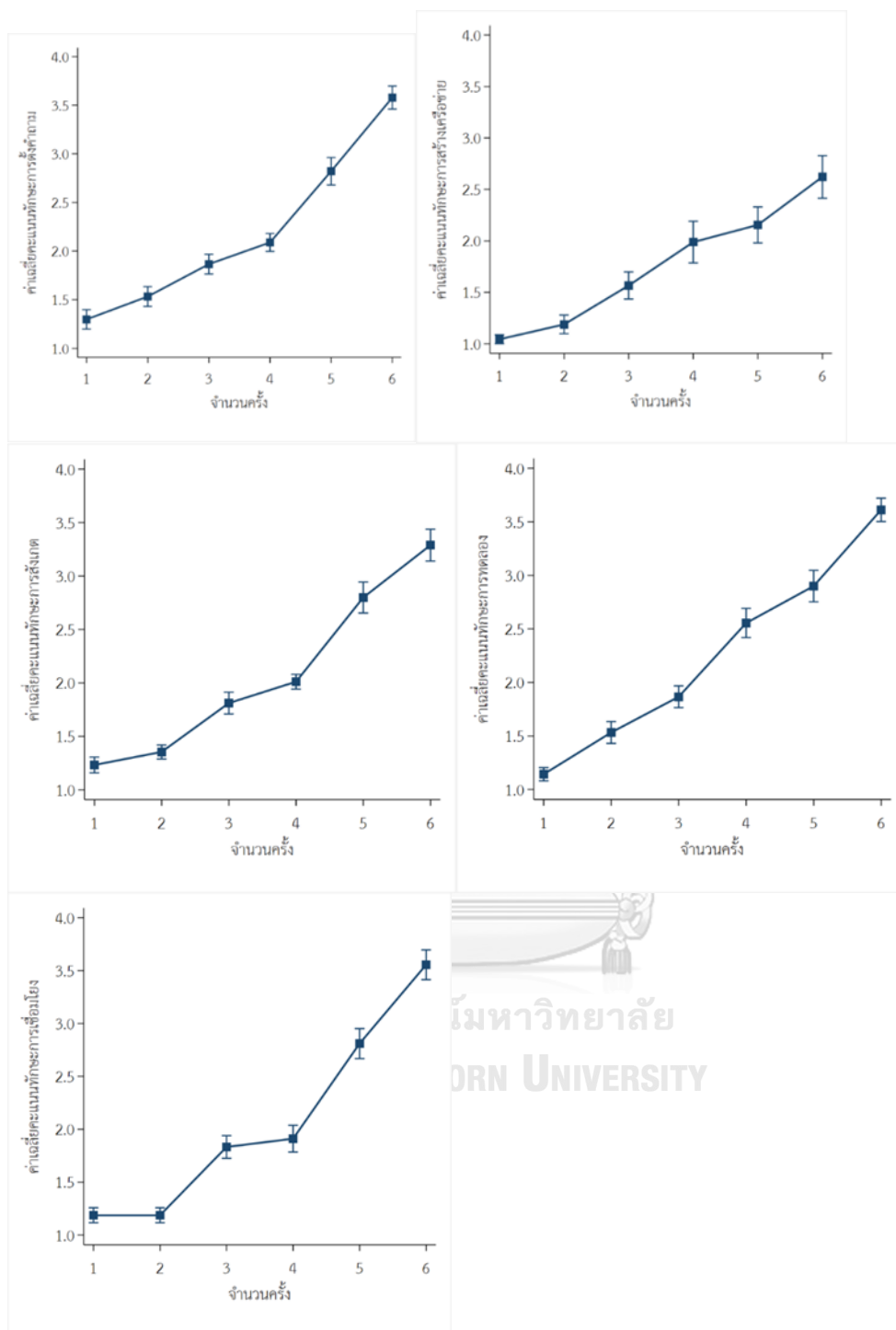
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เข้าร่วมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีคะแนนทักษะการเชื่อมโยงหลังเข้าร่วมการเรียนรู้ฯ ในครั้งที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปรับปรุง ($\bar{X} = 1.19$, SD = 0.19) ครั้งที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปรับปรุง ($\bar{X} = 1.19$, SD = 0.19) ครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.83$, SD = 0.29) ครั้งที่ 4 มี

ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.91$, $SD = 0.34$) ครั้งที่ 5 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.81$, $SD = 0.38$) และครั้งที่ 6 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 3.56$, $SD = 0.38$)

ตารางที่ 18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรม
จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ทักษะ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	คะแนน ต่ำสุด	คะแนนสูงสุด
ทักษะการตั้งคำถาม				
ครั้งที่ 1	1.30	0.27	1.00	2.00
ครั้งที่ 2	1.53	0.27	1.00	2.00
ครั้งที่ 3	1.87	0.27	1.33	2.33
ครั้งที่ 4	2.09	0.25	1.67	3.00
ครั้งที่ 5	2.82	0.38	2.00	3.67
ครั้งที่ 6	3.58	0.32	3.00	4.00
ทักษะการสังเกต				
ครั้งที่ 1	1.23	0.20	1.00	1.67
ครั้งที่ 2	1.35	0.17	1.00	1.67
ครั้งที่ 3	1.81	0.27	1.33	2.00
ครั้งที่ 4	2.01	0.18	1.67	2.33
ครั้งที่ 5	2.80	0.39	2.00	3.67
ครั้งที่ 6	3.29	0.40	2.67	4.00
ทักษะการสร้าง เครือข่าย				
ครั้งที่ 1	1.04	0.11	1.00	1.33
ครั้งที่ 2	1.19	0.24	1.00	1.67
ครั้งที่ 3	1.57	0.35	1.00	2.00
ครั้งที่ 4	1.99	0.54	1.00	3.33
ครั้งที่ 5	2.16	0.47	1.33	3.67

ทักษะ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	คะแนน ต่ำสุด	คะแนนสูงสุด
ครั้งที่ 6	2.62	0.55	2.00	4.00
ทักษะการทดลอง				
ครั้งที่ 1	1.14	0.17	1.00	1.33
ครั้งที่ 2	1.53	0.27	1.00	2.00
ครั้งที่ 3	1.87	0.27	1.33	2.33
ครั้งที่ 4	2.56	0.37	2.00	3.00
ครั้งที่ 5	2.90	0.39	2.33	4.00
ครั้งที่ 6	3.61	0.29	3.00	4.00
ทักษะการเชื่อมโยง				
ครั้งที่ 1	1.19	0.19	1.00	1.67
ครั้งที่ 2	1.19	0.19	1.00	1.67
ครั้งที่ 3	1.83	0.29	1.33	2.33
ครั้งที่ 4	1.91	0.34	1.33	2.67
ครั้งที่ 5	2.81	0.38	2.00	3.67
ครั้งที่ 6	3.56	0.38	3.00	4.00
Abbreviations: SD, standard deviation; Min., minimum; Max., maximum.				



ภาพที่ 30 แผนภูมิแสดงคะแนนทักษะความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำแนกตามทักษะ

การประเมินพัฒนาการของทักษะความเป็นนวัตกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การประเมินพัฒนาการของทักษะความเป็นนวัตกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการประเมินแบบต่อเนื่องจำนวน 6 ครั้ง ผู้วิจัยใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated Measures ANOVA) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยในแต่ละทักษะและใช้การเปรียบเทียบรายคู่ (Bonferroni test) และเพื่อระบุช่วงเวลาที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ดังแสดงในตารางที่ 19

ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของคะแนนทักษะความเป็นนวัตกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

แหล่งความแปรปรวน	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p-value
ทักษะการตั้งคำถาม					
เวลา (จำนวนครั้ง)	110.05	3.72	29.59	324.52	<0.001*
ความคลาดเคลื่อน	9.83	107.84	0.09		
ทักษะการสังเกต					
เวลา (จำนวนครั้ง)	99.10	2.88	34.44	282.51	<0.001*
ความคลาดเคลื่อน	10.17	83.46	0.12		
ทักษะการสร้างเครือข่าย					
เวลา (จำนวนครั้ง)	54.84	2.36	23.27	117.32	<0.001*
ความคลาดเคลื่อน	13.56	68.35	0.20		
ทักษะการทดลอง					
เวลา (จำนวนครั้ง)	127.67	3.72	34.30	338.56	<0.001*
ความคลาดเคลื่อน	10.94	107.95	0.10		
ทักษะการเชื่อมโยง					
เวลา (จำนวนครั้ง)	131.84	2.19	60.32	343.60	<0.001*
ความคลาดเคลื่อน	11.13	63.38	0.18		

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated Measures ANOVA) ผลการวิเคราะห์พบว่า คะแนนเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในทุกทักษะ ได้แก่ การตั้งคำถาม ($F = 324.52$, $p < 0.001$), การสังเกต ($F = 282.51$, $p < 0.001$), การสร้างเครือข่าย ($F = 117.32$, $p < 0.001$), การ

ทดลอง ($F = 338.56, p < 0.001$) และการเชื่อมโยง ($F = 343.60, p < 0.001$) มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิเคราะห์พบว่า คะแนนเฉลี่ยของทั้ง 5 ทักษะ ได้แก่ การตั้งคำถาม การสังเกต การสร้างเครือข่าย การทดลอง และการเชื่อมโยง มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) สะท้อนถึงการพัฒนาทักษะต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนรู้

การวิเคราะห์ผลการเปลี่ยนแปลงของคะแนนทักษะแต่ละด้าน

ตารางที่ 20 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยแบบรายคู่ของทักษะความเป็นนวัตกรรมของผู้เข้าร่วม (Bonferroni test)

ทักษะ	คู่เปรียบเทียบ	p-value	ผลลัพธ์
ตั้งคำถาม	1 กับ 2	0.005	✓ เปลี่ยนแปลง
ตั้งคำถาม	1 กับ 3	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
ตั้งคำถาม	1 กับ 4	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
ตั้งคำถาม	1 กับ 5	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
ตั้งคำถาม	1 กับ 6	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
สังเกต	1 กับ 2	0.087	✗ ไม่เปลี่ยนแปลง
สังเกต	1 กับ 3	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
สังเกต	1 กับ 4	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
สังเกต	1 กับ 5	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
สังเกต	1 กับ 6	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
สร้างเครือข่าย	1 กับ 2	0.011	✓ เปลี่ยนแปลง
สร้างเครือข่าย	1 กับ 3	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
สร้างเครือข่าย	1 กับ 4	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
สร้างเครือข่าย	1 กับ 5	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
สร้างเครือข่าย	1 กับ 6	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
ทดลอง	1 กับ 2	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
ทดลอง	1 กับ 3	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
ทดลอง	1 กับ 4	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
ทดลอง	1 กับ 5	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง

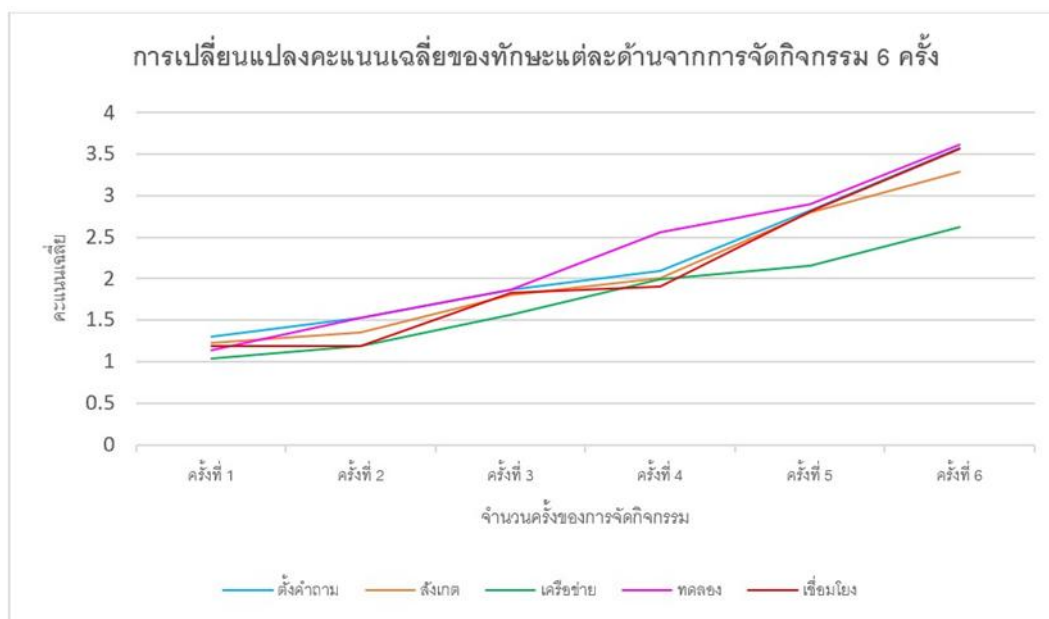
ทักษะ	คู่เปรียบเทียบ	p-value	ผลลัพธ์
ทดลอง	1 กับ 6	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
เชื่อมโยง	1 กับ 2	NA	✗ ไม่เปลี่ยนแปลง
เชื่อมโยง	1 กับ 3	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
เชื่อมโยง	1 กับ 4	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
เชื่อมโยง	1 กับ 5	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง
เชื่อมโยง	1 กับ 6	<0.001	✓ เปลี่ยนแปลง

จากการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนทักษะการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมของนักศึกษาในแต่ละช่วงเวลาการเรียนรู้ โดยการใช้การเปรียบเทียบแบบรายคู่ด้วยวิธี Bonferroni ผลการวิเคราะห์พบว่า ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการทดลอง และ ทักษะการสร้างเครือข่าย มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) ตั้งแต่การเรียนรู้ครั้งที่ 2 เป็นต้นไป จึงอาจสรุปได้ว่าทักษะเหล่านี้ตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง

ทักษะการสังเกต พบว่า ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเด่นชัดในครั้งที่ 2 ($p = 0.087$) แต่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญตั้งแต่ครั้งที่ 3 เป็นต้นไป สะท้อนให้เห็นว่าทักษะนี้อาจต้องการระยะเวลาในการฝึกฝนและสะสมประสบการณ์มากขึ้น

ทักษะการเชื่อมโยง ไม่แสดงการเปลี่ยนแปลงในครั้งที่ 2 (คะแนนเท่ากัน) แต่แสดงพัฒนาการอย่างชัดเจนตั้งแต่กิจกรรมครั้งที่ 3 เป็นต้นไป ดังแสดงในแผนภาพที่ 28

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 31 แสดงการเปลี่ยนแปลงคะแนนเฉลี่ยของทักษะนวัตกรรม 5 ด้าน
จำแนกตามจำนวนการจัดกิจกรรม

จากการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าทักษะแต่ละด้านมีรูปแบบการพัฒนาแตกต่างกันตามลักษณะของทักษะและระยะเวลาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะทักษะที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์และการลงมือปฏิบัติ เช่น การทดลอง และตั้งคำถาม มีการตอบสนองอย่างรวดเร็วต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างมีเป้าหมาย

3.5 ผลการวิเคราะห์ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านผลงานนวัตกรรมเชิงปริมาณ จำแนกรายด้านตาม ครั้งของผลงาน

การวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

รูปแบบศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านผลงานนวัตกรรมมุ่งเน้นการศึกษาความเป็นนวัตกรรมของผลงานศิลปหัตถกรรมจักสาน แบบประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมโดยพี่เลี้ยงหรือวิทยากร ประเมินโดยใช้มาตรวัดแบบ 4 ระดับ มีเกณฑ์ย่อย 3 ข้อ รวม 15 ข้อ ประกอบด้วย 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การนำภูมิปัญญาและวัสดุท้องถิ่นดั้งเดิมไปพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่ 2) การพัฒนาปรับเปลี่ยนการใช้งาน รูปลักษณะอย่างสร้างสรรค์ 3) การบูรณาการองค์ความรู้หลายสาขาวิชาในการพัฒนาผลงาน 4) การผลิตและการออกแบบ แสดงถึงความเข้าใจในตลาดบริโภค

ร่วมสมัย และ 5) ความเป็นไปได้ในการสร้างมูลค่าและก่อให้เกิดรายได้ โดยการวิเคราะห์เชิงปริมาณ เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการใช้แบบประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานโดยพี่เลี้ยง หรือวิทยากร 3 คน โดยแบ่งระดับการประเมินแบ่งเป็น 4 ระดับ ดีมาก (4 คะแนน) ดี (3 คะแนน) ปานกลาง (2 คะแนน) และควรปรับปรุง (1 คะแนน)

การเก็บข้อมูลเชิงพฤติกรรมผ่านการสังเกตอย่างต่อเนื่อง จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ที่สร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 จากการจัดกิจกรรมครั้งที่ 4 และผลงานชิ้นที่ 2 จากการจัดกิจกรรมครั้งที่ 6 มีรายละเอียดดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ระดับค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำแนกตามครั้งของผลงาน

ด้านการประเมิน	งานชิ้นที่ 1 จากกิจกรรมครั้งที่ 4			งานชิ้นที่ 2 จากกิจกรรมครั้งที่ 6		
	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	ระดับ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	ระดับ
ภูมิปัญญา	2.08	0.13	ปานกลาง	3.67	0.28	ดีมาก
ปรับ รูปลักษณ์	2.00 (ปานกลาง)	0.07		3.42 (ดี)	0.44	ดี
บูรณา การ ความรู้	1.93	0.14	ปานกลาง	3.49	0.44	ดี
ความ เข้าใจ ตลาด	1.99	0.43	ปานกลาง	3.58	0.43	ดีมาก
เป็นไปได้ ทางธุรกิจ	1.52	0.31	ปานกลาง	3.49	0.52	ดี
เฉลี่ยรวม	1.90	0.21	ปานกลาง	3.53	0.42	ดีมาก

การวิเคราะห์เปรียบเทียบคุณภาพผลงานระหว่างผลงานชิ้นที่ 1 ที่สร้างในการจัดกิจกรรมครั้งที่ 4 กับผลงานชิ้นที่ 2 ที่สร้างในการจัดกิจกรรมครั้งที่ 6 แสดงให้เห็นการพัฒนาในทุกด้านการ

ประเมิน ผลงานพัฒนาจากระดับปานกลางไปสู่ระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยของผลงานเพิ่มขึ้นในทุกด้าน 1.63 คะแนน

ผลงานพัฒนาจากระดับปานกลางไปสู่ระดับดีมาก ผลงานจากการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 4 มีค่าเฉลี่ยของผลงานทั้ง 2 ชั้น 1.90 คะแนน มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.21 มีค่าเฉลี่ยของผลงานเพิ่มขึ้นในทุกด้าน 1.63 คะแนน ผลงานพัฒนาจากระดับปานกลางไปสู่ระดับดีมาก

ด้านที่มีเพิ่มขึ้นมากที่สุดคือด้านความเป็นไปได้ในธุรกิจ คะแนนเพิ่มขึ้นจาก 1.52 เป็น 3.49 คะแนน เพื่อขึ้น 1.97 คะแนน ด้านภูมิปัญญาและด้านความเข้าใจตลาดแสดงการพัฒนาในระดับสูง โดยเพิ่มขึ้น 1.59 คะแนนเท่ากัน ด้านภูมิปัญญาพัฒนาจาก 2.08 เป็น 3.67 คะแนน ในขณะที่ด้านความเข้าใจตลาดพัฒนาจาก 1.99 เป็น 3.58 คะแนน การพัฒนาคุณชาตินี้แสดงให้เห็นความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการบูรณาการภูมิปัญญาดั้งเดิมเข้ากับความเข้าใจในความต้องการของตลาดสมัยใหม่

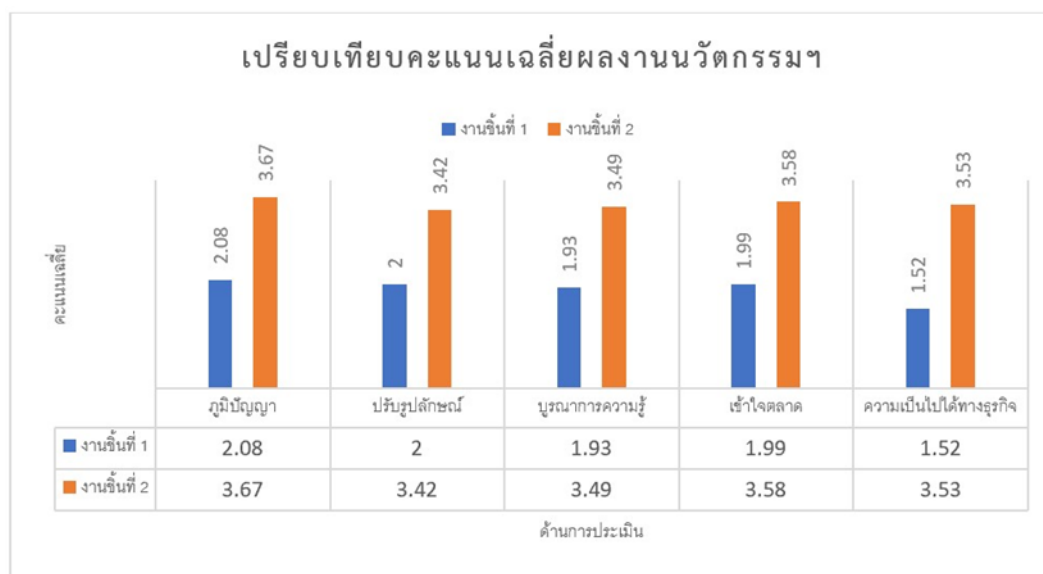
ด้านภูมิปัญญา การนำภูมิปัญญาและวัสดุท้องถิ่นดั้งเดิมไปพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่ ผลงานชิ้นที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย 2.08 คะแนน ผลงานระดับปานกลาง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.13 ช่วงคะแนนตั้งแต่ 2.00 ถึง 2.33 คะแนน ผลงานระดับปานกลาง ผลงานชิ้นที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.67 คะแนน ผลงานระดับดีมาก มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.28

ด้านการปรับปรุงลักษณะ บ่งชี้ถึงการพัฒนาปรับเปลี่ยนการใช้งาน รูปลักษณะอย่างสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย 2.00 คะแนน ผลงานระดับปานกลาง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.07 ช่วงคะแนนตั้งแต่ 1.77 ถึง 2.22 คะแนน ผลงานชิ้นที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.42 คะแนน ผลงานระดับดี ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44

ด้านการบูรณาการความรู้ บ่งชี้ถึงการบูรณาการองค์ความรู้หลายสาขาวิชาในการพัฒนา ผลงาน ผลงานชิ้นที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย 1.93 คะแนน ผลงานระดับปานกลาง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.14 ช่วงคะแนนตั้งแต่ 1.55 ถึง 2.11 คะแนน ผลงานชิ้นที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.49 คะแนน ผลงานระดับดี ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44

ด้านการเข้าใจตลาด การผลิตและการออกแบบ บ่งชี้ถึงความเข้าใจในตลาดบริโภคร่วมสมัย ผลงานชิ้นที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย 1.99 คะแนน ผลงานระดับปานกลาง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.43 ช่วงคะแนนตั้งแต่ 1.44 ถึง 2.33 คะแนน ผลงานชิ้นที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.58 คะแนน ผลงานระดับดีมาก ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.43

ด้านความเป็นไปได้ทางธุรกิจ บ่งชี้ถึงความเป็นไปได้ในการสร้างมูลค่าและก่อให้เกิดรายได้ ผลงานชิ้นที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย 1.52 คะแนน ผลงานระดับปานกลาง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.31 ช่วงคะแนนตั้งแต่ 1.00 ถึง 2.00 คะแนน ผลงานชิ้นที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.49 คะแนน ผลงานระดับดี ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52



ภาพที่ 32 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักษุตามแนวคิด

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จำแนกตามผลงาน

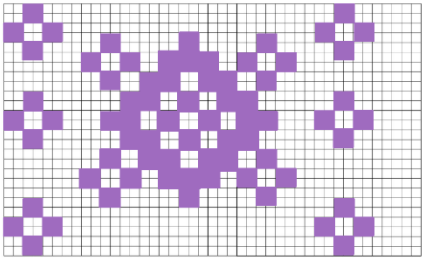
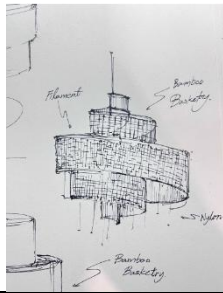
3.6 ผลการวิเคราะห์การใช้รูปแบบการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักษุตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้านผลงานนวัตกรรมเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์พัฒนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการใช้รูปแบบการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักษุตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านทักษะครั้งนี้ได้ดำเนินการแบบบูรณาการที่รวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ภาพรวมที่สมบูรณ์และสะท้อนความซับซ้อนของกระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริง

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรมตัวแทน 3 คน ที่แสดงรูปแบบการพัฒนาที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ได้แก่ 1) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S24 เป็นผู้เรียนเชิงรุกที่แสดงพัฒนาการสูงและพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่โดดเด่น 2) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S04 เป็นผู้เรียนแบบผู้รับสารที่มีการพัฒนาแบบค่อยเป็นค่อยไปแต่คงเส้นคงวา และ 3) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S01 เป็นผู้เรียนขาดความยั่งยืนที่เริ่มต้นด้วยศักยภาพสูงแต่พบความท้าทายในช่วงท้าย

3.6.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม S24 ตัวแทนกลุ่มผู้เรียนเชิงรุก

ตารางที่ 22 แสดงข้อมูลผลการประเมินด้านทักษะเชิงปริมาณร่วมกับการสังเกตทักษะจากข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์แนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทผู้เรียนเชิงรุก

หัวข้อ	แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม S24 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S24 เพศชาย อายุ 20 ปี ภูมิลำเนาจังหวัดสุราษฎร์ธานี	
ภาพ/ลักษณะผลงาน	หน่วย 2 Weave, Think, Create ตอนที่ 2 กิจกรรม Weave & Design สร้างสรรค์ลวดลายใหม่ 	หน่วย 2 Weave, Think, Create ตอนที่ 2 กิจกรรม Weave & Design ปลดล็อกไอเดีย จักสานสร้างสรรค์ - SCAMPER Challenge 
	หน่วย 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 Weave & Mix - ผสมวัสดุ สร้างสรรค์จักสานรูปแบบใหม่ 	หน่วย 4 Presentation & Exhibit – นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด 
การวิเคราะห์เชิง	หน่วย 2 แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ความรู้จากกิจกรรมการบรรยายและภาคสนาม โดยพัฒนาจากการสร้างลวดลายทั่วไป การใช้องค์ความรู้ด้านการออกแบบเพื่อพัฒนาหัตถกรรมสร้างสรรค์ มีการทดลองใช้เทคนิคใหม่ และ	

หัวข้อ	แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม S24 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S24 เพศชาย อายุ 20 ปี ภูมิลำเนาจังหวัดสุราษฎร์ธานี						
เปรียบเทียบ	สะท้อนให้เห็นถึงการบูรณาการและเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายศาสตร์ในหน่วย 4 อย่างชัดเจน						
คะแนนทักษะ		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6
	การตั้งคำถาม	1.67	2.00	2.00	3.00	3.67	4.00
	การสังเกต	1.33	1.33	2.00	2.33	3.67	4.00
	เครือข่าย	1.00	1.67	2.00	3.33	3.67	4.00
	ทดลอง	1.33	2.00	2.00	3.00	4.00	4.00
	เชื่อมโยง	1.33	1.33	2.00	2.67	3.67	4.00
ข้อความสะท้อนคิด	“ตอนแรกยังसानไม่เป็น ไม่ค่อยมีไอเดีย แต่ชอบออกแบบ เลย์เอาท์สังเกต แล้วลองทำ แล้วพอเห็นงานพี่เค้าก็ชอบวิธีคิดเค้ามาก”			“เอาไอเดียที่สนใจและกำลังทดลองอยู่มาใช้กับงานสานได้ไหม ตอนนี้กำลังทำงานกับเพื่อนคณะอื่นใน Lab เลย์เอาท์ลอง สนใจเรื่องสิ่งแวดล้อมในทะเล”			
การตีความร่วม	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านความรู้ และทักษะ และการประยุกต์ใช้ความรู้จากหน่วย คะแนนทักษะสะท้อนถึงการมีส่วนร่วมที่ลึกซึ้งขึ้น						

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม S24 แสดงให้เห็นถึงการเติบโตและการพัฒนาการที่โดดเด่นทั้งในด้านผลงานนวัตกรรมและพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยสามารถเชื่อมโยงและบูรณาการทักษะนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รายละเอียดดังนี้

1) ทักษะการตั้งคำถาม (Questioning) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเริ่มต้นด้วยความไม่มั่นใจในตนเอง และตั้งคำถามกับตัวแบบงานสานดั้งเดิมว่า “จะต่อยอดได้อย่างไร” ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนานวัตกรรม โดยเฉพาะในกิจกรรม SCAMPER Challenge ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตั้งคำถามว่าจะแปรรูปตะกร้าเดิมให้ใช้งานหลากหลายขึ้นได้หรือไม่ คำถามเหล่านี้นำไปสู่การออกแบบที่มีความสร้างสรรค์สูงในภายหลัง

2) ทักษะการสังเกต (Observing) ในกิจกรรมภาคสนามและการบรรยาย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพฤติกรรมในการจดบันทึก ลอกลาย และตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับรูปแบบลายสาน รวมถึงการศึกษาการนำวัสดุธรรมชาติมาประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ ช่วยสร้างรากฐานความเข้าใจที่ก่อนจะนำไปสู่การทดลองและการประยุกต์ใช้จริง

3) ทักษะการเชื่อมโยง (Associating) ผู้เข้าร่วมกิจกรรม S24 แสดงการบูรณาการองค์ความรู้จากหลากหลายศาสตร์ ทั้งจากการบรรยายในห้องเรียนและประสบการณ์จากกิจกรรมภาคสนาม มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน "Reshell" ที่มีแนวคิดผสมผสานระหว่าง Recycle และ Turtle Shell กระดองของเต่าทะเลที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาสิ่งแวดล้อม ผลงานชิ้นนี้สะท้อนถึงการผสมผสานแนวคิดความยั่งยืนเข้ากับการสร้างสรรค์หัตถกรรมร่วมสมัยได้อย่างลงตัว

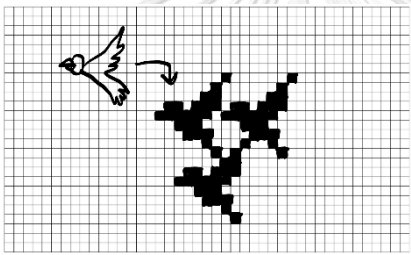
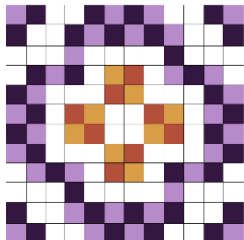
4) ทักษะการทดลอง (Experimenting) พิจารณาผลงานจากหน่วยที่ 3 และ 4 แสดงให้เห็นถึงการทดลองและการสำรวจอย่างต่อเนื่องและมีจุดมุ่งหมาย โดยเฉพาะในการสร้างรูปแบบใหม่จากการผสมผสานวัสดุ ซึ่งประกอบด้วยการพัฒนาเทคนิคการสานและการใช้วัสดุใหม่อย่างสร้างสรรค์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความรู้สึกระบอบการนี้โดยระบุว่า "พอได้ลองทำเอง สนุกกับการลองวัสดุใหม่ ๆ" ซึ่งสะท้อนถึงการเรียนรู้ผ่านการลองผิดลองถูกอย่างมีความสุข

5) ทักษะการสร้างเครือข่าย (Networking) ในช่วงท้ายของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม S24 แสดงทัศนคติที่เปิดกว้างและกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้และการบูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมถาม-ตอบ การทดลองและพัฒนาต้นแบบร่วมกัน รวมถึงการสังเคราะห์ความคิดเห็นจากการจัดแสดงนิทรรศการ การรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานเอกชนด้านการออกแบบและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการเรียนรู้จากคำแนะนำของพี่เลี้ยงและวิทยากร การบูรณาการเครือข่ายนี้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม S24 สามารถพัฒนาแนวคิดและเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมให้มีความสมบูรณ์และครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์จากผลงานของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม S24 แม้ในครั้งแรกได้วาดลวดลายของการสร้างสรรค์ผลงานที่ยังไม่ได้แสดงการคิดต่อยอดจากลวดลายเดิมที่มีอยู่ชัดเจนนัก แต่ในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้เนื่องจากมีเป้าหมายในการนวัตกรรมใหม่ที่มีแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ แสดงถึงมีการนำวัสดุใหม่ที่มีกระบวนการ Upcycling วัสดุจากขยะทะเลมาผสมผสาน และสร้างรูปทรงใหม่ รวมถึงแนวคิด Reshell ที่ไม่เคยมีในห้องเรียน และนำเสนอผลงานผ่านภาพร่าง นิทรรศการ และการอธิบายแนวคิดได้อย่างชัดเจนความเป็นไปได้ในการใช้จริง ผลงานออกแบบมาให้ใช้งานได้จริงในตลาดเป้าหมาย

3.6.2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S04 ตัวแทนกลุ่มผู้เรียนแบบรับสาร

ตารางที่ 23 แสดงข้อมูลผลการประเมินด้านทักษะเชิงปริมาณร่วมกับการสังเกตทักษะจากข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทผู้เรียนแบบรับสาร

หัวข้อ	แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม S04 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S04 เพศชาย อายุ 21 ปี ภูมิลำเนาจังหวัดกรุงเทพมหานคร	
ภาพ/ลักษณะผลงาน	หน่วย 2 Weave, Think, Create ตอนที่ 2 กิจกรรม Weave & Design สร้างสรรค์ลวดลายใหม่ 	หน่วย 2 Weave, Think, Create ตอนที่ 2 กิจกรรม Weave & Design ปลดล็อกไอเดีย จักสานสร้างสรรค์ - SCAMPER Challenge 
	หน่วย 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 Weave & Mix – ผสมวัสดุ สร้างสรรค์จักสานรูปแบบใหม่ 	หน่วย 4 Presentation & Exhibit – นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด 

หัวข้อ	แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม S04 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S04 เพศชาย อายุ 21 ปี ภูมิลำเนาจังหวัดกรุงเทพมหานคร					
การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ	หน่วย 2 แสดงให้เห็นถึงการสร้างลวดลายและรูปร่างที่พบเห็นได้ทั่วไป มีจากการประยุกต์ใช้ความรู้จากกิจกรรมการบรรยายแต่ไม่ได้แสดงถึงการการใช้ความรู้จากภาคสนาม หน่วย 4 สร้างหัตถกรรมรูปร่างที่พบเห็นได้ทั่วไป มีการใช้องค์ความรู้ด้านการออกแบบและการตลาดเพื่อพัฒนาหัตถกรรมสร้างสรรค์ มีการบูรณาการและเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายศาสตร์แต่ไม่ชัดเจน					
คะแนนทักษะ	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6
การตั้งคำถาม	1.33	1.67	2.00	2.00	2.33	3.67
การสังเกต	1.33	1.67	2.00	2.00	2.33	3.00
เครือข่าย	1.00	1.00	1.00	1.67	2.00	2.33
ทดลอง	1.00	1.67	2.00	2.33	2.33	3.67
เชื่อมโยง	1.33	1.33	2.00	2.00	2.33	3.33
ข้อความสะท้อนคิด	ตอนแรกยังไม่เป็น ไม่ค่อยมีไอเดีย แต่ชอบออกแบบ เลย์ค้อยๆ สังเกต แล้วลองทำ แล้วพอเห็นงานพี่เค้าก็ชอบวิธีคิดเค้ามาก			สนใจจะทำเกี่ยวกับเกมเพราะเข้าถึงวัยรุ่นได้ง่าย		

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S04 แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาศักยภาพด้านความเป็นนวัตกรรมที่สามารถดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนจนสำเร็จครบถ้วน และกำลังอยู่ในระยะของการพัฒนาความลึกซึ้งเชิงแนวคิดและการประยุกต์ใช้ทักษะนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น รายละเอียดดังนี้

1) ทักษะการตั้งคำถาม (Questioning) จากการสะท้อนความคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ระบุว่า "ตอนแรกยังไม่เป็น ไม่ค่อยมีไอเดีย แต่ช่วงออกแบบเลย์ค้อยๆ สนุก" แสดงให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้และการปรับตัวที่เป็นธรรมชาติ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกำลังพัฒนาพฤติกรรมการตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์ โดยมีหลักฐานชัดเจนของการพัฒนาทัศนคติเชิงบวกและความมั่นใจที่เพิ่มขึ้นในระหว่างกระบวนการออกแบบร่วมกับสมาชิกกลุ่ม

2) ทักษะการสังเกต (Observing) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความสามารถในการรับรู้และประยุกต์ใช้รูปแบบและลวดลายจากสิ่งแวดล้อมในการออกแบบ เช่น การสร้างสรรค์ชิ้นงาน "กล่อง" และ "กระเป๋" ซึ่งสะท้อนถึงการเริ่มต้นจากสิ่งที่คุ้นเคยในบริบทชุมชน ทักษะด้านนี้แสดงการ

รับรู้และประมวลผลข้อมูลในระดับพื้นฐานที่มั่นคง และมีโอกาสพัฒนาไปสู่การสังเกตและวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของนวัตกรรมในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

3) ทักษะการเชื่อมโยง (Associating) การวิเคราะห์ผลงานในกิจกรรมที่ 2 ถึง 4 เผยให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมกำลังสร้างพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้รูปทรงและวัสดุแบบดั้งเดิม ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีโอกาสดำเนินการเชื่อมโยงแนวคิดระหว่างปัญหา แรงบันดาลใจ และผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบ รวมถึงการสร้างเรื่องราวที่นำไปสู่นวัตกรรม

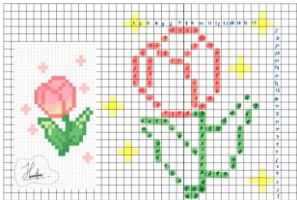
4) ทักษะการทดลอง (Experimenting) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้แสดงการเริ่มต้นการทดลองผ่านการ "ผสมผสานวัสดุ" ในกิจกรรมหน่วย 3 ซึ่งเป็นสัญญาณของการเปิดใจต่อการสำรวจทักษะด้านนี้ที่มีศักยภาพในการพัฒนาไปสู่การทดลองใช้เทคนิคและแนวทางใหม่อย่างเป็นระบบ เช่น การจัดวางรูปทรงในรูปแบบใหม่ การปรับเปลี่ยนฟังก์ชันการใช้งาน หรือการออกแบบเชิงแนวคิด

5) ทักษะการสร้างเครือข่าย (Networking) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความตระหนักในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ตามที่ปรากฏจากความคิดเห็นที่ว่า "สนใจจะทำเกี่ยวกับเกมเพราะเข้าถึงวัยรุ่นได้ง่าย" ซึ่งสะท้อนถึงการเริ่มต้นของความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารและการเชื่อมต่อกับผู้อื่น ทักษะด้านนี้กำลังอยู่ในขั้นตอนของการสร้างหลักฐานเชิงพฤติกรรมที่แสดงถึงการประยุกต์ใช้เครือข่ายความรู้และความคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์จากผลงานของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม S04 พบว่า ผลงานสะท้อนการเริ่มต้นจากกรอบแนวคิดที่คุ้นเคย ทั้งในด้านการออกแบบ รูปแบบ หรือฟังก์ชันที่แตกต่างจากต้นแบบเดิม ผลงานแสดงลักษณะที่สามารถนำไปใช้งานได้จริงในระดับพื้นฐาน ยังไม่แสดงการพลิกแพลงหรือพัฒนาให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ ในด้านการประยุกต์ใช้และความแปลกใหม่ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังไม่แสดงถึงการใช้ความรู้หรือประสบการณ์จากกิจกรรมภาคสนามมาปรับใช้ได้อย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตาม ผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม S04 มีความเป็นไปได้ในการใช้จริง เช่น การผลิตกล่องหรือตะกร้า แต่มีโอกาสดำเนินการนำเสนอแนวคิดที่มีตรรกะและเรื่องราวของแนวคิดให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการสร้างความแตกต่างหรือสร้างคุณค่าใหม่ในมิติของนวัตกรรมร่วมสมัยให้ชัดเจน

3.6.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S01 ตัวแทนกลุ่มผู้เรียนขาดความยั่งยืน

ตารางที่ 24 แสดงข้อมูลผลการประเมินด้านทักษะเชิงปริมาณร่วมกับการสังเกตทักษะจากข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทผู้เรียนขาดความยั่งยืน

หัวข้อ	แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม S01 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S01 เพศชาย อายุ 20 ปี ภูมิลำเนาจังหวัดอุทัยธานี	
ภาพ/ลักษณะผลงาน	หน่วย 2 Weave, Think, Create ตอนที่ 2 กิจกรรม Weave & Design สร้างสรรค์ลวดลายใหม่ 	หน่วย 2 Weave, Think, Create ตอนที่ 2 กิจกรรม Weave & Design ปลดล็อกไอเดีย จักสานสร้างสรรค์ - SCAMPER Challenge  
	หน่วย 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 Weave & Mix – ผสมวัสดุ สร้างสรรค์จักสานรูปแบบใหม่ 	หน่วย 4 Presentation & Exhibit – นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด

หัวข้อ	แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม S01 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S01 เพศชาย อายุ 20 ปี ภูมิลำเนาจังหวัดอุทัยธานี						
							
การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ	หน่วย 2 แสดงให้เห็นถึงการสร้างสวดลายและรูปร่างที่มีการประยุกต์อย่างเป็นระบบ ผ่านการถอดรหัสเพื่อออกแบบใหม่ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งเกิดจากการประยุกต์ใช้ความรู้จากกิจกรรมการบรรยายและการออกแบบที่ได้รับการพัฒนาจากการใช้ความรู้จากภาคสนาม หน่วย 4 สร้างหัตถกรรมรูปร่างที่พบเห็นได้ทั่วไป ขาดการปรับแต่งให้แตกต่างจากเดิมและเลือกใช้วัสดุที่ขาดความกลมกลืน ขาดการเชื่อมโยงความรู้หลากหลายศาสตร์จึงทำให้ความเป็นไปได้ทางธุรกิจในระดับปานกลาง						
คะแนนทักษะ		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6
	การตั้งคำถาม	1.33	1.67	2.00	2.33	2.33	3.00
	การสังเกต	1.33	1.67	2.33	2.00	2.33	3.00
	เครือข่าย	1.00	1.33	2.00	1.67	2.00	2.33
	ทดลอง	1.00	1.67	2.00	3.00	2.33	3.33
	เชื่อมโยง	1.33	1.33	2.00	2.00	2.33	3.00

หัวข้อ	แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม S01 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรหัส S01 เพศชาย อายุ 20 ปี ภูมิลำเนาจังหวัดอุทัยธานี	
ข้อความสะท้อนคิด	พอได้ดูวิดีโอผลงานจากนักออกแบบที่มีชื่อเสียง รู้สึกได้แรงบันดาลใจมาก คิดว่าถ้าเราตั้งใจทำ เราก็คงทำได้แบบนั้นบ้าง หัตถกรรมมันเก่า เราไม่ได้ใช้หรอก แต่พอเห็นคนเอามาทำให้ทันสมัยและขายได้ราคาดี แล้วสวยมาก รู้สึกว่าถ้าเราลองทำดู เราอาจจะสร้างอะไรที่เจ๋งได้เหมือนกัน	งานที่วางแผนจะทำนั้นใช้เวลาเยอะมากจริงๆ ทำคนเดียวแน่นอนว่าไม่ทันแน่ๆ เลยต้องขอให้เพื่อนๆ ในกลุ่มมาช่วยกัน สุดท้ายผลงานที่ออกมาก็ไม่ใช่ว่าที่เราอยากได้ 100% แต่ก็เข้าใจนะขอบคุณเพื่อนๆ ที่ช่วยกันทำถึงผลงานจะไม่เหมือนที่ฝันไว้ แต่ก็ดีใจที่ได้ช่วยกัน อยากเบิกตัวช่างสานมาทำตามแบบที่คิดไว้ในหัว

ศักยภาพด้านความเป็นนวัตกรรมที่สามารถดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนจนสำเร็จครบถ้วน และกำลังอยู่ในระยะของการพัฒนาความลึกซึ้งเชิงแนวคิดและการประยุกต์ใช้ทักษะนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น รายละเอียดดังนี้

1) ทักษะการตั้งคำถาม (Questioning) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงการพัฒนาทักษะการตั้งคำถามอย่างมีนัยสำคัญ โดยเริ่มจากการตั้งคำถามเบื้องต้นที่ไม่เป็นระบบไปสู่การตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์ที่มีทิศทาง การเปลี่ยนแปลงทัศนคติจากการมองหัตถกรรมเป็น "สิ่งเก่า" ไปสู่การตั้งคำถามว่า "เราจะพัฒนาให้ทันสมัยได้อย่างไร" แสดงถึงการพัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์และการมองเห็นโอกาส ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของนักออกแบบที่มีชื่อเสียงและเริ่มตั้งคำถามเกี่ยวกับศักยภาพของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงานที่คล้ายคลึงกัน

2) ทักษะการสังเกต (Observing) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงการสังเกตเปลี่ยนแปลงจากการสังเกตผิวเผินไปสู่การสังเกตเชิงลึกและเชิงวิเคราะห์ สามารถสังเกตการเปลี่ยนแปลงของมูลค่าหัตถกรรมเมื่อได้รับการพัฒนาให้ทันสมัย ความซับซ้อนของกระบวนการผลิตและข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากร นำไปสู่การตระหนักถึงความจำเป็นในการใช้ทีมงานและการประสานงานที่มีประสิทธิภาพ แม้ว่าการนำไปปฏิบัติจริงจะยังไม่บรรลุผลตามที่คาดหวัง

3) ทักษะการเชื่อมโยง (Associating) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในหน่วย 2 ที่แสดงการเชื่อมโยงความรู้จากภาคสนามกับการออกแบบและการสร้างลวดลายใหม่ อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ผลงานในหน่วย 4 ชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดในการเชื่อมโยงความรู้ข้ามศาสตร์ ซึ่งส่งผลต่อความเป็นไปได้ทางธุรกิจที่อยู่ในระดับปานกลาง ทักษะนี้ยังต้องการการพัฒนาเพิ่มเติมในด้านการบูรณาการความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา

4) ทักษะการทดลอง (Experimenting) ทักษะการทดลองเป็นจุดแข็งหลักของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยแสดงการเติบโตสูงสุดในทุกทักษะ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความในการลองผิดลองถูกและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ผลงานในหน่วย 2 สะท้อนถึงการทดลองสร้างลวดลายและการผสมผสานวัสดุอย่างเป็นระบบ ความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงและการยอมรับความเสี่ยงทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถพัฒนานวัตกรรมที่มีเอกลักษณ์ ทักษะนี้เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับความเป็นนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จ

5) ทักษะการสร้างเครือข่าย (Networking) ทักษะการสร้างเครือข่ายเป็นด้านที่ต้องการพัฒนามากที่สุด แม้ว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะตระหนักถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีมและสามารถขอความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมงานได้ แต่การประสานงานและการสื่อสารให้ได้ผลงานตามที่ต้องการยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ผลงานสุดท้ายที่ไม่เป็นไปตามความคาดหวังและความปรารถนาที่จะมีช่างผู้ทรงคุณวุฒิมาช่วยงานสะท้อนถึงความต้องการในการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการสร้างความร่วมมือที่มีประสิทธิผล

การวิเคราะห์จากผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม S01 พบว่า แสดงศักยภาพในความเป็นนวัตกรรมที่มุ่งเน้นการทดลองและการสร้างสรรค์ โดยมีพื้นฐานทักษะที่แข็งแกร่งในด้านการตั้งคำถาม การสังเกต และการเชื่อมโยง การพัฒนาต่อไปควรมุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์เพื่อให้สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ไปสู่ผลลัพธ์ที่สมบูรณ์และมีความเป็นไปได้ทางธุรกิจสูงขึ้น แต่มีโอกาสดำเนินการนำเสนอแนวคิดที่มีตรรกะและเรื่องราวของแนวคิดให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการสร้างความแตกต่างหรือสร้างคุณค่าใหม่ให้ชัดเจน

3.7 ผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม

ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม จำนวน 1 ฉบับ เพื่อเก็บข้อมูลความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 6 ครั้ง มีลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วยเนื้อหา 3 ตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 2) ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม และ 3) ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม จำนวน 7 ข้อ ได้แก่ 1) ความต้องการสร้างสรรค์นวัตกรรม 2) ความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้จริง 3) ความสนใจสร้างรายได้ 4) คุณภาพวิทยากร 5) รูปแบบกิจกรรม 6) ความเหมาะสมของระยะเวลา และ 7) ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

ผลการประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งสิ้น 6 ครั้ง ผู้วิจัย
นำเสนอข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังตารางที่ 25



ตารางที่ 25 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหน่วยที่ 1 มรดกทางวัฒนธรรมคืออะไร

รายการ	จำนวน ผู้ตอบ	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
1.ความต้องการ สร้างสรรค์นวัตกรรม ศิลปหัตถกรรมจัก สาน	30	100	4.33	1.15	พึงพอใจมาก
2.นำไปสร้างสรรค์ หัตถกรรมจักสานได้ จริง	30	100	4.17	1.09	พึงพอใจมาก
3.อยากสร้างรายได้	30	100	4.03	1.13	พึงพอใจมาก
4.วิทยากร	30	100	4.43	1.04	พึงพอใจมาก
5.รูปแบบของกิจกรรม	30	100	4.37	1.10	พึงพอใจมาก
6.ระยะเวลาในการจัด กิจกรรม	30	100	4.20	1.03	พึงพอใจมาก
7.วัสดุอุปกรณ์ในการ จัดกิจกรรม	30	100	4.20	1.03	พึงพอใจมาก

หน่วย 1 มีผู้ตอบแบบสอบถาม 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของกลุ่มตัวอย่าง ค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.03-4.43 คะแนน ระดับความพึงพอใจในระดับมาก ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.03 – 1.15 รายการประเมินด้านวิทยากรได้รับการประเมินสูงสุดที่ 4.43 คะแนน รองลงมาคือด้านการสร้างความต้องการในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ 4.33 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับปริมาณการเขียนบันทึกความรู้

ตารางที่ 26 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมหน่วย ที่ 2 ตอนที่ 1 นวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์ – แร่บันดาลใจสู่ธุรกิจ

รายการ	จำนวนผู้ตอบ	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1.ความต้องการ สร้างสรรค์นวัตกรรม ศิลปหัตถกรรมจัก สาน	24	80	4.42	0.97	พึงพอใจ มาก
2.นำไปสร้างสรรค์ หัตถกรรมจักสานได้ จริง	24	80	4.42	0.88	พึงพอใจ มาก
3.อยากสร้างรายได้	24	80	4.29	0.90	พึงพอใจ มาก
4.วิทยากร	24	80	4.46	0.78	พึงพอใจ มาก
5.รูปแบบของกิจกรรม	24	80	4.38	0.77	พึงพอใจ มาก
6.ระยะเวลาในการจัด กิจกรรม	24	80	4.41	0.72	พึงพอใจ มาก
7.วัสดุอุปกรณ์ในการจัด กิจกรรม	24	80	4.20	0.93	พึงพอใจ มาก

หน่วยที่ 2 มีผู้ตอบแบบสอบถาม 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ของกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.20-4.46 คะแนน ระดับความพึงพอใจระดับมาก ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.72-0.97 วิทยากรได้รับการประเมินสูงสุดที่ 4.46 คะแนน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความพึงพอใจมาก และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับสภาพอากาศในห้องเรียนส่งผลต่อความตื่นตัวในการเรียนรู้

ตารางที่ 27 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
หน่วยที่ 2 ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและการคิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรมจักสาน

รายการ	จำนวน ผู้ตอบ	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
1.ความต้องการสร้างสรรค์ นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม จักสาน	29	96.67	4.28	0.75	พึงพอใจ มาก
2.นำไปสร้างสรรค์ หัตถกรรมจักสานได้จริง	29	96.67	4.31	0.71	พึงพอใจ มาก
3.อยากสร้างรายได้	29	96.67	4.14	0.92	พึงพอใจ มาก
4.วิทยากร	29	96.67	4.69	0.47	พึงพอใจ มากที่สุด
5.รูปแบบของกิจกรรม	29	96.67	4.17	0.80	พึงพอใจ มาก
6.ระยะเวลาในการจัด กิจกรรม	29	96.67	4.21	0.77	พึงพอใจ มาก
7.วัสดุอุปกรณ์ในการจัด กิจกรรม	29	96.67	4.41	0.73	พึงพอใจ มาก

หน่วยที่ 2 ตอนที่ 2 มีผู้ตอบแบบสอบถาม 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 ค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.14-4.69 คะแนน ระดับความพึงพอใจมาก โดยวิทยากรได้รับการประเมินในระดับพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.69 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47-0.92 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความพึงพอใจมากและมากที่สุด ไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตารางที่ 28 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หน่วยที่ 2 ตอนที่ 3 ศิลปะจักสานร่วมสมัย – เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มืออาชีพ

รายการ	จำนวนผู้ตอบ	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
ความต้องการสร้างสรรค์นวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน	28	93.33	4.39	0.83	พึงพอใจมาก
นำไปสร้างสรรค์หัตถกรรมจักสานได้จริง	28	93.33	4.21	0.99	พึงพอใจมาก
อยากสร้างรายได้	28	93.33	4.25	0.92	พึงพอใจมาก
วิทยากร	28	93.33	4.50	0.92	พึงพอใจมากที่สุด
รูปแบบของกิจกรรม	28	93.33	4.32	0.90	พึงพอใจมาก
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	28	93.33	4.50	0.74	พึงพอใจมากที่สุด
วัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม	28	93.33	4.21	0.91	พึงพอใจมาก

หน่วยที่ 2 ตอนที่ 2 มีผู้ตอบแบบสอบถาม 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 ค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.21-4.50 คะแนน ระดับความพึงพอใจมาก โดยวิทยากรและระยะเวลาในการจัดกิจกรรมได้รับการประเมินในระดับพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.50 คะแนนเท่ากัน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในช่วง 0.74-0.99 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความพึงพอใจมากถึงมากที่สุด มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้เน้นการเพิ่มเวลาและการจัดเตรียมอุปกรณ์ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

ตารางที่ 29 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หน่วยที่ 3
ป็นแบรนด์หัตถกรรมยั่งยืนสู่ตลาดยุคใหม่

รายการ	จำนวน ผู้ตอบ	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
ความต้องการสร้างสรรค์ นวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจัก สาน	27	90	4.44	0.8	พึงพอใจ มาก
นำไปสร้างสรรค์หัตถกรรมจัก สานได้จริง	27	90	4.26	0.9	พึงพอใจ มาก
อยากสร้างรายได้	27	90	4.26	0.9	พึงพอใจ มาก
วิทยากร	27	90	4.63	0.84	พึงพอใจ มากที่สุด
รูปแบบของกิจกรรม	27	90	4.22	0.93	พึงพอใจ มาก
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	27	90	4.44	0.75	พึงพอใจ มาก
วัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม	27	90	4.26	0.76	พึงพอใจ มาก

หน่วยที่ 3 มีผู้ตอบแบบสอบถาม 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90 ค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.22-4.63
คะแนน ระดับความพึงพอใจมากและมากที่สุด ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในช่วง 0.75-0.93 ผู้เข้าร่วม
กิจกรรมความพึงพอใจระดับความพึงพอใจมากถึงมากที่สุด มีข้อเสนอแนะส่วนใหญ่ ไม่พบปัญหา มี
การระบุว่ากิจกรรมสนุก สร้างความพึงพอใจเชิงบรรยากาศ

ตารางที่ 30 ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม หน่วยที่ 4
นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด

รายการ	จำนวน ผู้ตอบ	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
ความต้องการสร้างสรรค์ นวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจัก สาน	26	86.70	4.69	0.47	พึงพอใจ มากที่สุด
นำไปสร้างสรรค์หัตถกรรมจัก สานได้จริง	26	86.70	4.69	0.47	พึงพอใจ มากที่สุด
วิทยากร	26	86.70	4.54	0.58	พึงพอใจ มากที่สุด
รูปแบบของกิจกรรม	26	86.70	4.77	0.43	พึงพอใจ มากที่สุด
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	26	86.70	4.69	0.55	พึงพอใจ มากที่สุด
วัสดุอุปกรณ์ในการจัด กิจกรรม	26	86.70	4.54	0.86	พึงพอใจ มากที่สุด

หน่วยที่ 3 มีผู้ตอบแบบสอบถาม 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.90 ระดับความพึงพอใจมากที่สุดในทุกรายการประเมิน รูปแบบของกิจกรรมได้รับการประเมินสูงสุดที่ 4.77 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.43-0.86 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่ากิจกรรมมีประโยชน์ทั้งด้านการต่อยอดผลงานจริง การเรียนรู้ผ่าน แร้งบันดาลใจจากการออกแบบจักสาน และการได้รับคำแนะนำจากวิทยากรที่มีประสบการณ์

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3) เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา (R1) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคือกรณีศึกษาสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และ 2) แบบสังเกต

ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (D1) เป็นการนำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาพัฒนาเป็นรูปแบบการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้

2) แบบวัดความรู้ความเข้าใจ (ก่อนและหลังเรียน) 3) แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกร 4) แบบประเมินผลงานนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสาน 5) แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม

ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (R2) และ (D2) กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาในสาขาศิลปศึกษา ระดับอุดมศึกษา จำนวน 30 คน เข้าร่วมด้วยวิธีอาสาสมัคร วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสถิติ

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยเป็น 3 ตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 กระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา

ผู้วิจัยทำการศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตกรณีศึกษาที่เป็นนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน จำนวน 5 คน เพื่อนำข้อมูลมาสังเคราะห์ กระบวนการเรียนรู้ที่ต้องเน้นการบูรณาการองค์ความรู้หลากหลายศาสตร์ การถ่ายทอดภูมิปัญญาทั้งแบบชัดแจ้งและฝังลึก การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนการพัฒนาทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ผลการวิจัยระยะที่ 1 สรุปได้ดังนี้

1. ภูมิหลังและคุณลักษณะของนักสร้างสรรค์ ทั้ง 5 คน มีพื้นฐานการศึกษาในด้านศิลปะและการออกแบบตั้งแต่ระดับปริญญาตรีถึงปริญญาเอก และมีประสบการณ์ทำงานมากกว่า 10 ปี

2. นักสร้างสรรค์มีกระบวนการเรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ การศึกษาเอกสาร หนังสืออ้างอิงทั้งไทยและต่างประเทศ การลงพื้นที่จริง การทำโครงการร่วมกับชุมชน และการเก็บข้อมูลจากงานแสดงสินค้า วิธีเหล่านี้ช่วยให้เกิดความเข้าใจทั้งเชิงทฤษฎีและปฏิบัติในบริบทของงานจักสาน ตลอดจนเข้าใจความต้องการของตลาดและผู้บริโภคอย่างลึกซึ้ง

3. นักสร้างสรรค์มีกระบวนการสร้างสรรค์ในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วยการมีทักษะสำคัญดังนี้ 1) การตั้งคำถามเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Questioning) 2) การสังเกตตลาดและผู้บริโภค (Observing) 3) การทดลองพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ (Experimenting) 4) การเชื่อมโยงภูมิปัญญาดั้งเดิมกับแนวคิดร่วมสมัย (Associating) 5) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ (Networking) และ 6) การเล่าเรื่อง (Storytelling)

4. การบูรณาการภูมิปัญญา วัสดุ และเทคนิค นักสร้างสรรค์แต่ละคนมีจุดเด่นในการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน เช่น การใช้วัสดุเหลือใช้และการมองวัสดุในมุมใหม่ การเชื่อมโยงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมกับงานออกแบบ การผสมผสานความรู้จากการศึกษาในระบบกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และการทำงานร่วมกับชุมชนอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผลงานมีอัตลักษณ์เฉพาะตัวและตอบโจทย์ทั้งด้านศิลปะ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ

5. แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการเพิ่มมูลค่างานจักสาน นักสร้างสรรค์เห็นความสำคัญของการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นการใช้วัตถุดิบธรรมชาติและวัสดุเหลือใช้ การออกแบบที่ผสมผสานความงามกับประโยชน์ใช้สอย และการสร้างประสบการณ์ให้ผู้บริโภค ทั้งนี้ การเข้าใจตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ตรงความต้องการและสามารถแข่งขันในตลาดได้

6. ความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมศิลปหัตถกรรม ได้แก่ การพัฒนาคุณภาพช่างฝีมือและคุณภาพผลงาน การสร้างแรงจูงใจให้ช่างฝีมือร่วมงานได้อย่างยั่งยืน การจัดการต้นทุนเมื่อผลิตจำนวนน้อย และการสร้างความเข้าใจในมูลค่างานหัตถกรรมให้กับผู้บริโภค นักสร้างสรรค์ต้องบริหารจัดการทั้งด้านการผลิตและการตลาดอย่างสมดุลเพื่อความยั่งยืน

7. นักสร้างสรรค์มีกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้เกิดขึ้นทั้งในระบบการศึกษาและการปฏิสัมพันธ์กับช่างฝีมือโดยตรง มีการผสมผสานความสมดุลระหว่างคุณค่าทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางธุรกิจ ให้ความสำคัญกับคุณสมบัติของวัสดุและเทคนิคการสร้างสรรค์ และมีกระบวนการสร้างสรรค์เป็นแบบวนซ้ำ (Iterative Design Process) เป็นวงจรการแปลงความรู้ความรู้อัตนัย (Explicit Knowledge) และ ความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) ของศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัย

8. ประเด็นที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ในบริบทศิลปหัตถกรรม ได้แก่ 1) การถ่ายทอดความรู้และทักษะ มีแนวโน้มเรียนรู้ผ่านระบบการศึกษาและการวิจัย และเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับช่างฝีมือโดยตรง 2) ความสมดุลของคุณค่าทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางธุรกิจ 3) การศึกษาคุณสมบัติของวัสดุและเทคนิคการสร้างสรรค์ และความสัมพันธ์ระหว่างช่างฝีมือโดยนักสร้างสรรค์จะผสมผสานการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การทดลอง และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ เพื่อพัฒนานวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทสมัยใหม่ แต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิมของงานหัตถกรรมไทย ซึ่งนักสร้างสรรค์ทุกคนต่างมีการผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับการออกแบบร่วมสมัย โดยให้ความสำคัญกับการรักษามาตรฐานคุณภาพงานฝีมือและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากการวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยสรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรเป็นรูปแบบที่พัฒนาผู้เรียนด้านกระบวนการคิด ความรู้ ทักษะความเป็นนวัตกร และการสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์เชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

1. การสังเคราะห์องค์ความรู้จากกรณีศึกษาที่เป็นนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และศิลปหัตถกรรมของประเทศไทย
2. แนวคิดทฤษฎีหลักทักษะความเป็นนวัตกรของ Dyer et al. (2011)
3. แนวคิดเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ประกอบด้วย (1) การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking (2) การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ SCAMPER Model (Institute of Manufacturing, 2016) (3) โมเดลกระบวนการแลกเปลี่ยนและสร้างความรู้ รูปแบบการสร้างองค์ความรู้ SECI Model (Nonaka, 1995)
4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนานวัตกร ประกอบด้วย (1) แนวคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซินเนกติก (Synectic Instruction Model) (2) แนวคิดบูรณาการทักษะอาชีพ ได้แก่ รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวของนวลจิตต์ เขาวงกตพิงค์ (2535) (3) แนวคิดการผลิต ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานการผลิต (Teaching Factory Learning: TEFA) (4) แนวคิดโครงงาน ได้แก่ รูปแบบการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL)

การสังเคราะห์หลักการและโครงสร้างของรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบดังนี้

1. โครงสร้างและองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นยึดโครงสร้างตามแนวคิดของทิสนา แคมมณี (2558) ซึ่งประกอบด้วยสี่องค์ประกอบหลักที่เป็นรากฐานสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
2. หลักการ คือ การจัดการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเชื่อมโยงเนื้อหา กับสถานการณ์จริง การส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูงทั้งการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา และการจัดลำดับการเรียนรู้อย่างเป็นระบบจากง่ายไปยากเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ

3. วัตถุประสงค์ คือการพัฒนาผู้เรียนใน 3 มิติหลัก ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และ ด้านผลงานนวัตกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ มีทักษะปฏิบัติและความชำนาญในงานอาชีพ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง

4. กระบวนการเรียนรู้ กำหนดขั้นตอนการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. ชี้นำ เพื่อสร้างความสนใจและแรงจูงใจด้วยกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning)
2. ชี้นำสอน เพื่อให้ความรู้พื้นฐานและกระตุ้นการคิดด้วยคำถามเชิงวิเคราะห์
3. ชี้นำลงมือปฏิบัติ เพื่อการฝึกทักษะ ปฏิบัติ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง
4. ชี้นำสรุป เพื่อการนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เชื่อมโยงความรู้ระหว่างกัน
5. รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้เรียงลำดับเนื้อหา จากความรู้จำเป็นขั้นพื้นฐานไปสู่การประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ ผู้วิจัยกำหนดแผนการเรียนรู้และ จำนวนครั้งการจัดกิจกรรมของแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีความแตกต่างกัน ได้แก่ หน่วยที่ 1 จัดกิจกรรม 1 ครั้ง หน่วยที่ 2 จัดกิจกรรม 3 ครั้ง หน่วยที่ 3 จัดกิจกรรม 1 ครั้ง และหน่วยที่ 4 จัดกิจกรรม 1 ครั้ง รวมจำนวนการจัดกิจกรรมทั้งสิ้น 6 ครั้ง รวม 4 หน่วยการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังตารางที่ 31

ตารางที่ 31 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และจำนวนครั้งการจัดกิจกรรมจำแนกตามหน่วยการเรียนรู้

กิจกรรม ครั้งที่	หน่วย	เนื้อหาความรู้	หน่วย	กิจกรรม	ผลงาน
1	1	ทุนทาง วัฒนธรรม ภูมิ ปัญญา	Exploring Living Cultural Heritage	ฟังบรรยาย และกิจกรรม ในชั้นเรียน	บันทึกความรู้
2	2	การสร้างสรรค์ ศิลปหัตถกรรม	Weaving Innovation ตอน - นวัตกรรม จักสานสร้างสรรค์ - แรงบันดาลใจสู่ ธุรกิจ	ทัศนศึกษา	บันทึกความรู้

กิจกรรม ครั้งที่	หน่วย	เนื้อหาความรู้	หน่วย	กิจกรรม	ผลงาน
3	2	การสร้างสรรค์ ศิลปหัตถกรรม	Weave, Think, Create ตอน - การ ออกแบบลายสาน และการคิดเชิง ออกแบบสำหรับ ศิลปหัตถกรรมจัก สาน	ฟังบรรยาย และกิจกรรม ในชั้นเรียน	บันทึกความรู้
4	2	การสร้างสรรค์ ศิลปหัตถกรรม	Beyond Weaving ตอนที่ 3 ศิลปะจัก สานร่วมสมัย - เรียนรู้จากนัก สร้างสรรค์มือ อาชีพ	ปฏิบัติงานใน ชั้นเรียน	บันทึกความรู้ ผลงาน ศิลปหัตถกรรม
5	3	การตลาดยุค ดิจิทัล	Craft Your Brand - ปั้นแบรนด์ หัตถกรรมยั่งยืนสู่ ตลาดยุคใหม่	กิจกรรมในชั้น เรียนและ สำรวจตลาด	บันทึกความรู้
6	4	การนำเสนอ นวัตกรรม	Presentation & Exhibit - นวัตกรรม หัตถกรรมสู่ตลาด	กิจกรรมในชั้น เรียน	บันทึกความรู้ ผลงาน นวัตกรรม แผนการตลาด

6. การประเมินผล เน้นการประเมินตามสภาพจริงที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ นวัตกรรมและผลงานนวัตกรรม โดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย มีการประเมินอย่างต่อเนื่อง ตลอดกระบวนการเรียนรู้ เครื่องมือประเมิน ประกอบด้วย 1) แบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรม(ก่อนและหลังเรียน) 2) แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3) แบบประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม

ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์แสดงให้เห็นการพัฒนาที่เป็นระบบและครอบคลุม รูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมีโครงสร้างที่ชัดเจน พัฒนาจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ผลการพัฒนานี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การวิจัยระยะที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านการดำเนินการทดลองภายใต้การสังเกตและประเมินของพี่เลี้ยงและวิทยากร ผลการทดลองใช้สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลการประเมินความรู้ความเข้าใจของความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดำเนินการด้วยแบบทดสอบแบบเลือกตอบจำนวน 25 ข้อ ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นการพัฒนาอย่างชัดเจน คะแนนเฉลี่ยก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ 15.20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.33 คะแนน หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 21.73 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.41 คะแนน ด้านความรู้ความเข้าใจมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 6.53 คะแนน แสดงถึงการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพของผู้เข้าร่วมกิจกรรม การเปลี่ยนแปลงของคะแนนเฉลี่ยของความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังเรียนแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่สม่ำเสมอและใกล้เคียงกันมากขึ้น

2. ผลการประเมินทักษะนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดำเนินการผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ 6 หน่วย เพื่อทดสอบการเปลี่ยนแปลงของทักษะนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 5 ด้าน ประกอบด้วย ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการสังเกต ทักษะการทดลอง ทักษะการเชื่อมโยง และทักษะการสร้างเครือข่าย ผลการประเมินแสดงให้เห็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในทุกทักษะ โดยเริ่มต้นจากระดับคะแนนต่ำในกิจกรรมครั้งที่ 1 และพัฒนาสู่ระดับดีในกิจกรรมครั้งที่ 6 ทักษะการทดลองมีการพัฒนาสูงสุด จากค่าเฉลี่ย

1.14 เป็น 3.61 คะแนน ทักษะการตั้งคำถาม การเชื่อมโยง และการสังเกตพัฒนาในระดับใกล้เคียงกัน จาก 1.19-1.30 เป็น 3.29-3.58 คะแนน ส่วนทักษะการสร้างเครือข่ายเพิ่มขึ้นจาก 1.04 เป็น 2.62 คะแนน แต่ยังคงเป็นทักษะที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

นอกจากนี้ พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มีทักษะความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรม จักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์สูงขึ้นตั้งแต่กิจกรรมครั้งที่ 2 และเห็นได้ชัดเจนในการเข้าร่วม กิจกรรมครั้งที่ 5 เป็นต้นไป โดยจำแนกตาม ความรู้ความเข้าใจ ทักษะความเป็นนวัตกร ทักษะและ พฤติกรรม และผลงานนวัตกรรม

3. ผลการประเมินผลงานนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดำเนินการผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน 2 ครั้งและการสะท้อนคิดจากแบบบันทึกความรู้ ผลการ ประเมินแสดงให้เห็นการพัฒนาในทุกด้าน โดยเปรียบเทียบระหว่างผลงานชิ้นที่ 1 ในกิจกรรมครั้งที่ 4 กับผลงานชิ้นที่ 2 ในกิจกรรมครั้งที่ 6 โดยคุณภาพผลงานพัฒนาจากระดับปานกลางสู่ระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 1.63 คะแนนในทุกด้าน ด้านความเป็นไปได้ในธุรกิจมีการพัฒนาสูงสุด เพิ่มขึ้น 1.97 คะแนน ตามด้วยด้านภูมิปัญญา ด้านการเข้าใจตลาด และด้านการบูรณาการความรู้ ที่เพิ่มขึ้นใน ระดับใกล้เคียงกันระหว่าง 1.56-1.59 คะแนน ส่วนด้านการปรับปรุงลักษณะเพิ่มขึ้น 1.52 คะแนน

4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ 7 ด้าน ได้แก่ ความต้องการ สร้างสรรค์นวัตกรรม ความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้จริง ความสนใจสร้างรายได้ คุณภาพวิทยากร รูปแบบกิจกรรม ความเหมาะสมของระยะเวลา และความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ ความพึงพอใจโดย คะแนนเฉลี่ยทุกด้านไม่ต่ำกว่า 4.0 คะแนน และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในหน่วยท้าย ๆ จนถึงระดับพึงพอใจ มากที่สุดประเด็นที่ได้รับการประเมินสูงสุดคือ ด้านวิทยากร ได้รับการประเมินสูงสุดหรือใกล้เคียงกับ คะแนนสูงสุด

ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ พบว่า ผลการศึกษานับสนุนความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบ การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษาและการพัฒนานวัตกรรมด้านศิลปหัตถกรรม

อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ตามวัตถุประสงค์การ วิจัย ได้แก่ 1) เพื่อศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ของกรณีศึกษา 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกร ศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1) ผลจากการศึกษากระบวนการในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของกรณีศึกษา

จากผลการวิจัย สรุปได้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมของนักสร้างสรรค์ เป็นผลมาจากการมีประสบการณ์ทำงาน และความเชี่ยวชาญในระยะยาว และนำประสบการณ์สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมที่ได้รับมาประยุกต์ใช้กับการทำงานซึ่งมีอิทธิพลต่อการพัฒนาทักษะ การสร้างความมั่นใจ และการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และผลงานที่นำไปสู่ความสำเร็จในอาชีพได้อย่างยั่งยืน (Indah ayu Johanda PUTRI, 2020) ซึ่งทฤษฎีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ (Componential Theory of Creativity) ระบุว่า ทักษะเฉพาะทางและความเชี่ยวชาญ คือ ปัจจัยหลักที่ทำให้บุคคลสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ได้มากขึ้น โดยผู้ที่มีประสบการณ์และความรู้จะมีทางเลือกในการสร้างสรรค์ที่หลากหลายกว่า (Kukkonen & Bolden, 2022) และผู้ที่มีประสบการณ์ในสายงานศิลปหัตถกรรมเป็นเวลานานจึงมักสามารถพัฒนาทักษะ เทคนิค และมุมมองใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง (Justine Martine Mselles, 2022) ทั้งนี้พื้นฐานทางวิชาการและประสบการณ์ในสายงานเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรมในงานศิลปหัตถกรรมจักสาน การเรียนรู้ในการสร้างสร้งงานศิลปหัตถกรรมจึงต้องอาศัยการฝึกฝนเพื่อสั่งสมประสบการณ์ และเปิดรับความรู้ใหม่อยู่เสมอ

นักสร้างสรรค์เชื่อมโยงทฤษฎีเข้ากับประสบการณ์จริงได้ ด้วยวิธีการที่หลากหลายอย่างเหมาะสมกับแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง สอดคล้องกับ Bharati (2025) ที่ได้กล่าวว่าการบูรณาการงานฝีมือและการออกแบบในระบบการศึกษาส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทางปัญญาและอารมณ์ การศึกษาเอกสารและการลงพื้นที่จริงแสดงให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้เชิงทฤษฎีและเชิงประสบการณ์ จนเกิดผลงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผลงานหรือผลิตภัณฑ์แตกต่างโดดเด่น มีความหมายและคุณค่า สร้างความสัมพันธ์กับผู้บริโภค สามารถแข่งขันได้อย่างยั่งยืนในสังคมและตลาด (สิริชัย ดีเลิศ, 2556)

นักสร้างสรรค์มองเห็นคุณค่าในสิ่งที่ผู้อื่นมองข้าม แสดงถึงความเป็นนวัตกรรมร่วมสมัยเกิดมุมมองใหม่ด้วยวิธีคิดสร้างสรรค์ ดังเช่น ที่นักสร้างสรรค์ใช้ทำสิ่งหลายคนคุ้นเคยให้กลายเป็นต้นทุนวัฒนธรรมแนวคิดร่วมสมัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดแนวคิด Reframing ตามทฤษฎี Cognitive Flexibility (Spiro et al., 1992) ที่เป็นการเปลี่ยนมุมมอง ทัศนคติใหม่เพื่อสร้างคุณค่าใหม่ และแนวคิด Effectuation (Sarasvathy, 2001) การเริ่มจากสิ่งที่มีอยู่และต่อยอดเป็นโอกาสใหม่ ดังเช่น นวัตกรรมจะเริ่มจากสิ่งที่มีและปรับเปลี่ยนเป็นสิ่งใหม่ แนวคิดที่นี้สามารถนำมาประยุกต์ให้นักเรียนวิเคราะห์วัตถุดิบหรือวัตถุดิบท้องถิ่นแล้วตั้งโจทย์ให้ตีความใหม่ควบคู่ไปกับใช้เครื่องมือสร้างสรรค์ให้คิด

นอกรอบ เช่น SCAMPER Model เพื่อจุดประกายการสร้างสรรคั้วตุติบหรือหัตถกรรมดั้งเดิมในท้องถิ่นให้เกิดมุมมองใหม่

นักสร้างสรรค์มีกระบวนการสร้างสรรค์ในความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และทักษะสำคัญ 6 ประการ ประกอบด้วย 1) การเชื่อมโยงความรู้ 2) การตั้งคำถามเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ 3) การสังเกตการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค 4) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ 5) การทดลองพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ และ (6) การเล่าเรื่อง (Storytelling) โดยทักษะเหล่านี้สนับสนุนการสร้างมูลค่าเพิ่มจากคุณค่าและเรื่องราวความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (Tim Brown, 2009) สอดคล้องกับแนวคิดการตลาดเชิงมูลค่า (Value-based Marketing) ที่เน้นการสร้างคุณค่าและความหมายให้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการ ซึ่งเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างความแตกต่างและการได้เปรียบในการแข่งขันระดับสากล โดยเฉพาะการสื่อสารถึงเอกลักษณ์ของหัตถกรรมไทยเป็นการใช้เรื่องราวในการสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมที่สร้างความได้เปรียบในการแข่งขันระดับนานาชาติ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2563)

นักสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จมีความสามารถในการประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบ เช่น การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการทำความเข้าใจปัญหาและพัฒนาผลงานอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อสร้างการแลกเปลี่ยนความรู้และการโอนถ่ายประสบการณ์ การบูรณาการระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ ในขณะที่ทักษะสำคัญของนักสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จ 6 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะการเชื่อมโยงความรู้ 2) ทักษะการตั้งคำถามเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ 3) ทักษะการสังเกตการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค 4) ทักษะการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ 5) ทักษะการทดลองพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ และ 6) ทักษะการเล่าเรื่องเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและความแตกต่างให้กับผลงาน

จากการสังเกตการทำงานของนักสร้างสรรค์ พบว่า นักสร้างสรรค์แม้จะเป็นเจ้ากิจการก็มักให้ความกันเองกับเพื่อนร่วมงานโดยเฉพาะกับช่างหัตถกรรมทำให้บรรยากาศในการทำงานไม่เคร่งเครียด แสดงถึงความเข้าใจพฤติกรรมและความสามารถของกันและกัน เป็นเครือข่ายความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น การสร้างสรรค์หัตถกรรมจึงเป็นไปอย่างราบรื่น เป็นไปในทิศทางเดียวกับการศึกษาของ Pasarakonda et al. (2025) ที่ระบุถึง ความคุ้นเคยสร้างความเชื่อมั่น ลดความลังเลในการมอบหมายงาน ช่วยให้สมาชิกไม่ต้องเริ่มต้นสร้างความเข้าใจซึ่งกันและกันใหม่ทุกครั้งที่ร่วมทีม จึงประหยัดเวลาและลดความสับสนในการทำงาน

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการผสมผสานระหว่างประสบการณ์ทำงานระยะยาวและความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง ตามทฤษฎีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญเป็นปัจจัยหลักที่ขับเคลื่อนการสร้างสรรคั้วตุติบผลงานใหม่ โดยผู้ที่มีประสบการณ์มากจะมี

ทางเลือกและแนวทางในการสร้างสรรค์ที่หลากหลายและลึกซึ้งกว่า การส่งเสริมความคุ้นเคยระหว่างสมาชิก ช่วยสร้างพื้นฐานทางจิตวิทยาให้เกิดความไว้วางใจ การสื่อสารที่ราบรื่น และการประสานงานอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเมื่อผนวกเข้ากับกระบวนการสอนนวัตกรรม เช่น Design Thinking หรือ Project-Based Learning จะช่วยให้ผู้เรียนร่วมมือกันคิดค้น ทดลอง และสร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วและได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพสูง

2) ผลการพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่า การส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์จริง ส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง ใช้การบูรณาการความรู้หลากหลายสาขา มีการจัดลำดับการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อการส่งเสริมกระบวนการคิด ความรู้ ทักษะความเป็นนวัตกรรม และการสร้างสรรค์นวัตกรรม

รูปแบบการเรียนรู้ WIL Model (Weaving Innovation Learning) มีจุดเด่น คือ

1) การเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับนวัตกรรมร่วมสมัย 2) การสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชุมชน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาแนวคิดใหม่ 3) การพัฒนาทักษะนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ การทดลอง การแก้ปัญหา และการพัฒนาผลงานจริงโดยใช้หลากหลายแนวคิดที่กระตุ้นให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงทั้งจากประสบการณ์ตรงและภูมิปัญญาเดิม 4) การประเมินผลแบบองค์รวมและหลายมิติ ให้ความสำคัญกับการประเมินกระบวนการคิด การทำงานจริง และผลลัพธ์ของชิ้นงาน ผ่านเครื่องมือหลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์การประเมิน 5) ความยืดหยุ่นปรับใช้ได้ตามบริบทและระดับของผู้เรียน โดยปรับเนื้อหาระยะเวลา และวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพื้นฐาน ความสนใจ และศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

แนวคิดหลักที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบประกอบด้วย 4 ส่วนสำคัญ ได้แก่ (1) การสังเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษานวัตกรรมศิลปหัตถกรรมและนโยบายระดับชาติที่เกี่ยวข้อง (2) แนวคิดทักษะความเป็นนวัตกรรมของ Dyer et al. (2011) ได้แก่ ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการสังเกต ทักษะการทดลอง ทักษะการเชื่อมโยง และทักษะการสร้างเครือข่าย (3) แนวคิดการสร้างนวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น SCAMPER Model, และ Design Thinking และ (4) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการลงมือปฏิบัติ เช่น Syntectic Instructional Model, การเรียนรู้แบบ Teaching Factory, การเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL) และแนวคิดการเรียนการสอนเชิงทักษะของนวลจิตต์ เชาวศิริพิงศ์ (2535) อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้แนวคิดการสร้างนวัตกรรมควรต้องพิจารณาหลายประการ เช่น SECI Model (Nonaka, 1995) สามารถนำมาใช้ในองค์กรธุรกิจได้

หลากหลายรูปแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรธุรกิจที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาทดแทนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Salyani Osman et al., 2016) ในวัฒนธรรมที่แตกต่าง การใช้ SECI Model ต้องการการทำงานร่วมกันเป็นพื้นฐานซึ่งแตกต่างจากบริบทการเรียนรู้ศิลปหัตถกรรมที่เน้นการถ่ายทอดจากครูสู่ศิษย์แบบตัวต่อตัว (Cheng, 2021)

มีโครงสร้างประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก หลักการ วัตถุประสงค์ และการประเมินผล เนื้อหาหลักของรูปแบบประกอบด้วย 4 ส่วนสำคัญ ได้แก่ กรณีศึกษานักสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จ ทฤษฎีการสร้างนวัตกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กระบวนการพัฒนาทักษะนวัตกรรม และแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมศิลปหัตถกรรมร่วมสมัย เน้นการจัดการระยะเวลากิจกรรมให้เหมาะสม และจัดกิจกรรมให้มีความต่อเนื่องต่อความต้องการของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

เนื้อหาในรูปแบบการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 6 หน่วยที่เรียงลำดับจากความรู้พื้นฐานไปสู่การประยุกต์ใช้ ประกอบด้วย (1) Exploring Living Cultural Heritage – มรดกทางวัฒนธรรมคืออะไร (2) Weaving Innovation นวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจสู่ธุรกิจ (3) Weave, Think, Create – การออกแบบลายสานและการคิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรมจักสาน (4) Beyond Weaving – ศิลปะจักสานร่วมสมัยเรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มืออาชีพ (5) Craft Your Brand - ปั้นแบรนด์หัตถกรรมยั่งยืนสู่ตลาดยุคใหม่ และ (6) Presentation & Exhibit – นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด ในแต่ละหน่วยจะมีแผนกิจกรรม เนื้อหาหลัก และแบบบันทึกความรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสะท้อนคิด ทบทวนการเรียนรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หน่วยการเรียนรู้มีการทบทวนและเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างบทเรียน เพื่อให้เกิดการทวนซ้ำและความต่อเนื่อง ผลการประเมินทั้ง 3 ด้านจึงแสดงแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป สอดคล้องกับ Bransford (2000) ที่พบว่า การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่เน้นการทบทวนและเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างบทเรียน ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและความจำระยะยาวของผู้เรียน นอกจากนี้การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิและเน้นย้ำให้มีสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ผู้เรียนกลุ่มเจนเอเรชั่น Z ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี มีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ และมีความแตกต่างระหว่างบุคคลสูง มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น เรียนรู้ด้วยตนเอง แบบร่วมมือที่สามารถเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น และแบบหลีกเลี่ยงที่ตามแบบแผน จากการศึกษาของ Mohd Ishak et al. (2022) และ Hidayat et al. (2024) พบว่า ผู้เรียนเจนเอเรชั่น Z มีรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างจากเดิม โดยต้องการการเรียนรู้แบบเชิงปฏิสัมพันธ์ และผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม ทำให้รูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมไม่สามารถตอบสนองความต้องการได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ อรรถัย รุ่งวชิรา และคณะ (2564) ชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในแนวทางการจัดการศึกษาสมัยใหม่ เช่น การเน้นให้

ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการใช้การเรียนรู้แบบประสบการณ์ตรง สอดคล้องกับ McLeod (2025); Shafi et al. (2022) ที่ชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนจากแนวทางการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้ไปสู่การสร้างความรู้ร่วมกันสะท้อนความตระหนักถึงความสำคัญของการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับนวัตกรรมสมัยใหม่ เพื่อรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในขณะเดียวกันกับการสร้างมูลค่าเศรษฐกิจ

กระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เรียน 2) ชี้นำเรียนรู้เนื้อหาเพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานและกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ 3) ชี้นำปฏิบัติเพื่อฝึกฝนทักษะและแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง และ 4) ชี้นำสรุปเพื่อการสะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน รูปแบบนี้ใช้วิธีการประเมินผลแบบองค์รวม ด้านความรู้ ทักษะ และผลงานนวัตกรรม ผ่านการใช้เครื่องมือที่หลากหลายและเน้นการประเมินตามสภาพจริงตลอดกระบวนการเรียนรู้

การประเมินผลแบบองค์รวมสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและมีหลายมิติ เป็นการจดจำความรู้และการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะคิด และความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทจริง และสนับสนุนทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner (2011) ว่า ความฉลาดมีหลายรูปแบบและไม่สามารถวัดได้ด้วยการทดสอบแบบดั้งเดิมเพียงอย่างเดียว รูปแบบการเรียนรู้นี้จึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงศักยภาพผ่านช่องทางที่หลากหลาย ตั้งแต่การสร้างสรรค์ผลงาน การแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ไปจนถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของรูปแบบการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวโน้มการศึกษาในประเทศไทยที่เน้นการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังที่ Mangkhang (2024) และ Thumjaroen (2024) ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพลเมืองควมบูรณาการด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม WN Jazmina W. Ariffin et al. (2023) ได้ให้ข้อคิดว่า การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่มาใช้กับงานหัตถกรรม อาจกระทบต่อความเป็นต้นฉบับของหัตถกรรมและทักษะดั้งเดิมของช่างฝีมือ หากนวัตกรรมไปทดแทนกระบวนการผลิตที่ต้องใช้ทักษะเฉพาะ เช่น การใช้เครื่องจักรแทนการสานมือ อาจทำให้เกิดการต่อต้านจากชุมชนผู้ผลิตดั้งเดิม แต่ทั้งนี้การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้จำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทแวดล้อม ความเชื่อที่มีความแตกต่าง รวมถึงการเคารพวัฒนธรรมดั้งเดิมเพื่อให้การนำไปงานเกิดประโยชน์สูงสุด

3) ผลการศึกษาการใช้รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผลการประเมินความรู้ความเข้าใจของความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การเปลี่ยนแปลงของคะแนนเฉลี่ยของความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังเรียนแสดง

ให้เห็นประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ที่สม่ำเสมอและใกล้เคียงกันมากขึ้น ทั้งนี้เนื้อหาและกระบวนการของรูปแบบการเรียนรู้มีการออกแบบให้เป็นลำดับขั้นตอน

จากง่ายไปยาก ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ด้วยการบันทึกความรู้ วิเคราะห์ความรู้ แล้วนำไปใช้จริงในคาบเรียนถัดไป สอดคล้องกับ สิริกร ทิตยวงษ์ และมาเรียม นิลพันธุ์ (2564) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ PILLARS พบว่า หลังจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ PILLARS Model ผู้เรียนมีการคะแนนเฉลี่ยของความรู้ความเข้าใจวิทยาศาสตร์และระดับนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเทียบกับก่อนเรียนเป็นผลจากรูปแบบการเรียนรู้ที่ออกแบบให้ได้เรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนจากง่ายไปยาก มีการบูรณาการความรู้ และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนและนำความรู้ไปใช้จริงส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ที่สม่ำเสมอ

ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมซึ่งอาจสะท้อนถึงคุณลักษณะเฉพาะของนิสิตศิลปศึกษาที่มีพื้นฐานความสามารถทางศิลปะ การคิดสร้างสรรค์ และทักษะการวิจัยที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องจากการเรียนในหลักสูตรครุศาสตร์ซึ่งส่งเสริมการเข้าใจเชิงระบบ การตั้งคำถาม และการเชื่อมโยงองค์ความรู้จากหลายมิติอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเมื่อมีโอกาสได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการที่ยืดหยุ่นและให้พื้นที่กับการลงมือทำจริง อย่างไรก็ตาม ยังพบว่า นิสิตบางคนยังต้องการการชี้แนะเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถคิดนอกกรอบหรือกล้าออกแบบสิ่งใหม่ ซึ่งอาจสะท้อนถึงลักษณะเฉพาะของการฝึกฝนในบริบทวิชาชีพครูที่ให้ความสำคัญกับความถูกต้อง ความรับผิดชอบ และกระบวนการประเมินที่เป็นระบบ อันอาจทำให้ผู้เรียนบางคนยังรู้สึกไม่มั่นใจเมื่อต้องออกนอกกรอบการเรียนรู้แบบเดิม งานวิจัยของ Lee and Park (2021) ชี้ให้เห็นว่า นิสิตครุศาสตร์มักมีความสามารถทางวิเคราะห์สูง แต่กลับลังเลเมื่อต้องเผชิญกับพื้นที่เสี่ยงในการทดลองสิ่งใหม่ ขณะที่ Zeichner (2013) เสนอว่าการเป็นครูที่สะท้อนคิดได้ต้องอาศัยพื้นที่แห่งการทดลองและปลอดภัยในการล้มเหลว ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้หากกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเปิดพื้นที่ สนับสนุนความกล้าทดลอง และไม่เน้นเฉพาะผลลัพธ์ที่ถูกต้องเท่านั้น

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นนิสิตศิลปศึกษามีความสามารถทางศิลปะ มีพื้นฐานความเข้าใจผู้คนจากการเรียนในหลักสูตรครุศาสตร์ มีความสามารถในการเชื่อมโยงศิลปะกับวิชาอื่นๆ ทำให้มีแนวโน้มในการสร้างนวัตกรรมที่ผสมผสานความรู้จากหลายสาขาได้ (Sabpasri et al., 2023) จากพฤติกรรมการตั้งคำถามและผลงานนวัตกรรมที่นำเสนอในการจัดกิจกรรม ผู้วิจัย พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถสร้างแบรนด์หัตถกรรมที่ให้ความสำคัญกับการแก้ปัญหาสังคมและมีความหมายต่อผู้ใช้งานจึงมีทั้งอัตลักษณ์ ความยั่งยืน และความคิดสร้างสรรค์ ผลงานของนิสิตหลายโครงการที่มีผลประเมินในระดับสูง เป็นโครงการมีเป้าหมายเพื่อแก้ไขปัญหาสังคม อาทิ โครงการเกี่ยวกับพัฒนาวัสดุเพื่อบรรเทาปัญหาข้าวล้นตลาด โครงการเกี่ยวกับพัฒนาหัตถกรรมเพื่อการอนุรักษ์ทะเล ทั้งนี้ได้เข้าร่วมกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นและมีโอกาสให้ใช้กระบวนการค้นคว้าเชิงลึก วิเคราะห์และ

สังเคราะห์เชิงวิชาการจากหลายศาสตร์ การทดลองสร้างนวัตกรรมเพื่อศึกษาผลการใช้งาน ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบนวัตกรรม รวมถึงได้เรียนรู้เรื่องการสร้างธุรกิจที่ควบรวมแนวคิดเพื่อสังคมและวัฒนธรรม จึงเกิดความเข้าใจว่าการอนุรักษ์กับการทำธุรกิจสามารถสร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่าต่อสังคมและก่อให้เกิดรายได้ สอดคล้องกับความหมายของนวัตกรรมเพื่อสังคม (Social Innovation) Phillips et al. (2008) และ OECD (2024) ที่ระบุว่า นวัตกรรมเพื่อสังคมคือแนวทางในการแก้ไขปัญหาความต้องการทางสังคมที่ยังไม่ได้รับการตอบสนองโดยออกแบบร่วมกับผู้ที่ได้รับผลกระทบและมุ่งสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ครอบคลุมและเป็นระบบ อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนด้านนวัตกรรมให้แก่ผู้เรียนที่มีความสนใจหลากหลายต้องผสมผสานระหว่าง ความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการแก้ปัญหาอย่างมี (Runco & Jaeger, 2012) การส่งเสริมผู้เรียนให้สร้างนวัตกรรมได้ควรปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน ได้แก่ นักศึกษาจิตรศิลป์ (Fine Art) ควรได้ฝึกการคิดอย่างเป็นระบบในงานสร้างสรรค์ ในขณะที่ผู้เรียนในสาขาทั่วไปมีโอกาสใช้จุดเด่นของตนและได้คิดนอกกรอบในการสร้างจินตนาการ และใช้เครื่องมือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ Design Thinking หรือ การเรียนรู้แบบ STEAM รวมถึงได้เรียนรู้สภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้ทดลอง มีแนวโน้มว่าสามารถสร้างนวัตกรรมที่ใช้งานได้จริงและส่งผลเชิงบวกต่อสังคม (Gu et al., 2023)

รูปแบบการเรียนรู้มุ่งเน้นการประเมินผลผู้เรียนในมิติที่หลากหลายอย่างครอบคลุม ทั้งด้านความรู้ ผลงานนวัตกรรม และทักษะความเป็นนวัตกรรม โดยยึดหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จากการเรียนรู้เนื้อหาในชั้นเรียน การค้นคว้าเพิ่มเติม และแสดงออกผ่านกระบวนการผลิตชิ้นงานนวัตกรรม สะท้อนถึงความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นตามแนวทางของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ โดย Seymour Papert (1993) ที่พบว่า ผู้เรียนจะเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น หากได้ลงมือสร้างสิ่งของที่มีความหมายสำหรับตนเอง

ผลการประเมินความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจ ทักษะนวัตกรรม และผลงานนวัตกรรม มีแนวโน้มแสดงพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อหน่วยการเรียนรู้มีการวางแผนให้มีช่วงเวลาในการทบทวน เชื่อมโยง และย้ำเนื้อหาสำคัญจากบทเรียนในแต่ละช่วงอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้เกิดการสะสมและประมวลผลความรู้จากประสบการณ์การเรียนรู้ตลอดทั้งกระบวนการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Earl (2003) ที่ระบุว่า การประเมินผลเชิงองค์รวม ให้ความสำคัญกับการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนในทุกมิติ ทั้งด้านความรู้ ความสามารถ และพฤติกรรมเชิงคุณภาพ ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ การตั้งคำถาม การร่วมมือ และการสร้างสรรค์ที่สะท้อนความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

ผลการประเมินด้านทักษะ พบว่า ทักษะการทดลอง เป็นทักษะที่เปลี่ยนแปลงเร็วที่สุดและชัดเจนที่สุด สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ David Kolb (1984) ระบุว่า การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทดลองจริงจะช่วยให้เกิดการพัฒนาศักยภาพอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสะท้อนถึงกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนลงมือทดลองและปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพตั้งแต่เริ่มต้น ทักษะการตั้งคำถามและทักษะสร้างเครือข่าย แสดงการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตั้งแต่ครั้งที่ 2 ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ A. Bandura (1977) เสนอว่า ทักษะการสร้างเครือข่ายพัฒนาจำเป็นต้องผ่านกิจกรรมกลุ่มและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการตั้งคำถามก่อนพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างมูลค่าเพิ่มได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่ทักษะการสังเกตและทักษะการเชื่อมโยงต้องการความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและต้องใช้เวลาในการฝึกฝน ต้องการความเข้าใจที่ลึกซึ้งและประสบการณ์การเรียนรู้ที่สะสมกัน ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพที่ความหลากหลาย เป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการศึกษาของ Ericsson K. A. & Charness (1994) ที่ระบุว่า การพัฒนาทักษะการสังเกตจำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องควบคู่ไปกับการสร้างความรู้เชิงลึกในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาจึงควรทำซ้ำอย่างต่อเนื่องจนเกิดความชำนาญ

ผู้วิจัยยังพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีผลการเรียนรู้ดีขึ้น ได้แก่ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทผู้เรียนเชิงรุกที่มีความโดดเด่นทั้งด้านความรู้ การสร้างผลงานนวัตกรรม มีทักษะและการแสดงออกพฤติกรรมเชิงนวัตกรรม โดยผู้เรียน S24 มีลักษณะการเรียนรู้เชิงรุกทั้งในและนอกชั้นเรียน แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการตั้งคำถาม ทดลองเทคนิคใหม่ด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้ข้ามศาสตร์ สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ และนำเสนอผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และคุณค่าทางนวัตกรรมอย่างชัดเจน จากข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่าผู้เรียนเชิงรุกเริ่มต้นด้วยความไม่มั่นใจจึงเริ่มลงมือทำแต่ค้นคว้าหาคำตอบด้วยการทดลอง เชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายศาสตร์ ทำให้ได้แนวคิดใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเจนเนอเรชัน Z ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผลที่เกิดขึ้นนี้สนับสนุน Eberhardt (2017) ที่ชี้ว่าเจนเนอเรชัน Z มีแนวโน้มเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง ชอบทดลองสิ่งใหม่ สนใจการค้นคว้าด้วยตนเอง และต้องการเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายแหล่ง

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทที่สอง ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้รับสาร (Passive Learning) มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ที่แม้จะสามารถผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นพื้นฐานได้ ด้วยการผลิตผลงานที่เรียบร้อยและครบถ้วนตามโจทย์ แต่ยังขาดพฤติกรรมบ่งชี้ถึงความรู้ริเริ่ม การค้นคว้าเพิ่มเติม หรือการแสดงความคิดสร้างสรรค์นอกเหนือจากกรอบที่กำหนดไว้ และยังไม่มีการตั้งคำถามที่ท้าทายซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะความเป็นนวัตกรรม สะท้อนวัฒนธรรมการ

เรียนรู้ที่เน้นการทำตามแบบฝึกมากกว่าการทดลอง อาจขาดความกล้าในการคิดนอกกรอบจึงมุ่งเน้นพัฒนาผลงานปลายทางมากกว่ากระบวนการตั้งคำถาม ค้นคว้า สร้างสรรค์ หากพิจารณา Bloom's Taxonomy การที่ผู้เรียนผลิตผลงานตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายเป็นระดับ “Apply” การส่งเสริมผู้เรียนกลุ่มนี้ควรเป็นการสร้างความท้าทายให้การเรียนรู้พัฒนาไปสู่ระดับสูง เช่น การวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์ ในขณะที่การตั้งคำถาม คิดนอกกรอบ และริเริ่มนวัตกรรมอยู่ในระดับ “Create” รวมถึง กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถาม ค้นหาคำตอบ และสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ เน้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามท้าทายและค้นคว้าเพิ่มเติมสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ (Inquiry Based Learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนประเภทผู้รับสาร รวมถึงให้พื้นที่ทดลองที่ไม่เน้นความถูกต้องให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูก

นอกจากนี้กลุ่มผู้เรียนที่ขาดความยั่งยืน แสดงการเริ่มต้นที่ดีแต่ขาดความต่อเนื่อง พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มในฐานะผู้สนับสนุนมากกว่าผู้นำ อาจส่งผลต่อการแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ และทำให้ความคิดเห็นของสมาชิกกลุ่มบางคนมีอิทธิพลเหนือกว่า จึงควรส่งเสริมภาวะผู้นำและการกล้าแสดงออกในบริบทการทำงานร่วมกัน สอดคล้องกับ Johnson and Johnson (2009) กล่าวว่าบทบาทในกลุ่มและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกมีผลต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ Fredricks et al. (2004) ที่พบว่าแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมมีความสำคัญต่อความสำเร็จทางการเรียน ในการส่งเสริมกลุ่มผู้เรียนที่ขาดความยั่งยืน ควรส่งเสริมให้ได้แสดงความคิดเห็นของตนเองและมีโอกาสได้ลงมือทำ ในลักษณะงานเดี่ยวเพื่อเปิดโอกาสให้แสดงศักยภาพและความคิดสร้างสรรค์อย่างไม่มีเงื่อนไขและหลีกเลี่ยงการพึ่งพากลุ่ม

จากผลที่เกิดขึ้น การจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนในยุคดิจิทัลโดยเฉพาะระดับอุดมศึกษา หรือผู้เรียนเจนเอเรชั่น Z ที่เติบโตมาท่ามกลางสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ มีรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างจากกลุ่มคนรุ่นก่อนอย่างชัดเจน มีความต้องการแนวทางการสอนที่ยืดหยุ่น ทันสมัย และสามารถเชื่อมโยงกับบริบทในชีวิตจริง เช่น การประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อสร้างรายได้หรือแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง (Hidayat et al., 2024) โดยร้อยละ 75 ของนักศึกษาเจนเอเรชั่น Z นิยมการเรียนรู้แบบ Multimodal ซึ่งผสมผสานการรับรู้หลายรูปแบบเข้าด้วยกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Kinesthetic learning) ที่ได้รับความนิยมสูงสุด (Mohd Ishak.N et al., 2022) แสดงให้เห็นถึงความต้องการในการมีส่วนร่วมกับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและตอบสนองต่อความชอบเฉพาะตัว การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนกลุ่มนี้จึงควรเน้นรูปแบบที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เช่น การเรียนรู้ผ่านเกม สถานการณ์จำลอง หรือโครงงานสร้างสรรค์ ซึ่งช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Hidayat et al., 2024)

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 4 หน่วย สะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เข้าร่วมประเมินความพึงพอใจในระดับ พึงพอใจมาก ถึง พึงพอใจมากที่สุด ในทุกหัวข้อการประเมิน แสดงถึงการยอมรับต่อเนื้อหา รูปแบบกิจกรรม และคุณภาพของวิทยากร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kirkpatrick (1998) ที่เน้นการประเมินผลการเรียนรู้ในระดับแรก (Reaction) คือ ความรู้สึกตอบสนองของผู้เรียนต่อประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับ การที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินคุณภาพวิทยากรในระดับสูงอย่างสม่ำเสมอ (ค่าเฉลี่ย 4.43 – 4.69) สะท้อนบทบาทสำคัญของวิทยากรในฐานะผู้ชี้นำ (More Knowledgeable Other) ตามแนวคิด Social Constructivism ของ Vygotsky (1978) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่มีความรู้มากกว่า ซึ่งในการศึกษานี้ วิทยากรทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำ ตั้งคำถามร่วมกับผู้เรียน และสร้างแรงบันดาลใจช่วยนำผู้เรียนไปสู่เขตพัฒนาการใกล้เคียง หรือ Zone of Proximal Development (ZPD) ซึ่งเป็นช่วงที่ผู้เรียนสามารถแสดงความสามารถได้เมื่อได้รับการสนับสนุนที่เหมาะสม ผลการประเมินนี้ยืนยันว่าผู้เรียนมีศักยภาพที่สามารถพัฒนาได้ หากได้รับการชี้แนะในบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกัน ด้านความเชื่อมโยงกับโลกแห่งความจริง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความพึงพอใจสูงในประเด็นการนำไปประยุกต์ใช้จริง และ โอกาสในการสร้างรายได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง (Authentic Learning) และบริบทที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ทันที (Herrington et al., 2014) การที่กิจกรรมส่งเสริมการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับแนวคิดเชิงนวัตกรรมยังแสดงถึงการวางรากฐานของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชุมชน (UNCTAD, 2018)

ข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วม เช่น ความเหมาะสมของระยะเวลา และปริมาณการเขียนบันทึกความรู้ สะท้อนความตระหนักของผู้เรียนต่อคุณภาพกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Experiential Learning ของ Kolb ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความเข้าใจใหม่ (Kolb, 1984) กล่าวคือ ความเห็นของ ผู้เรียนมีการสะท้อนประสบการณ์และเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ แต่เริ่มมองเห็นว่าทำอย่างไรจึงจะเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลไปใช้

จากผลการวิจัยที่พบว่า WIL Model เป็นการเรียนรู้แบบองค์รวมที่ต้องใช้ ตามลำดับขั้น จากศูนย์กลางสู่ภายนอก การใช้โดยไม่ยึดหลักการและลำดับ อาจทำให้โมเดลนี้ไม่เกิดผลเชิงนวัตกรรม และอาจกลายเป็นเพียงกิจกรรมแบบผิวเผินที่ไม่พัฒนาศักยภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การนำ WIL Model ไปใช้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ควรดำเนินการเป็นขั้นตอน เนื่องจากเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างคล้ายดอกไม้ซึ่งประกอบด้วยกลีบเรียงลำดับจาก ศูนย์กลางสู่ภายนอก ควรรักษาลำดับขั้นของกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้การพัฒนาผู้เรียนเป็นไปอย่าง สอดคล้องกับเป้าหมายของการส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมด้านศิลปหัตถกรรมจักสาน

2. การเรียนรู้ต้องเริ่มจากศูนย์กลางของโมเดลเพื่อยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยการใช้การ คิดขั้นสูงและบูรณาการความรู้เป็นระบบเพื่อเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงซึ่งช่วยให้ผู้สอนสามารถ ออกแบบกิจกรรมได้อย่างมีทิศทางไปถึงเป้าหมาย

3. การจัดการเรียนตามหน่วยการเรียนรู้เรียงลำดับตามกระบวนการ ควรใช้โมเดลใน ลักษณะองค์รวม ไม่ควรแยกเฉพาะบางส่วน โดยผู้เรียนจะเริ่มจากการเข้าใจบริบทและทุนวัฒนธรรม ฝึกทักษะที่จำเป็น แล้วจึงสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนแนวคิดริเริ่มและการประยุกต์ภูมิปัญญาให้ร่วม สมัยและต่อยอดเชิงพาณิชย์ เนื่องจากกิจกรรมในแต่ละหน่วยถูกออกแบบให้มีการเชื่อมโยงกันเพื่อ สร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้ง การจัดการเรียนรู้จึงไม่ควรแยกส่วน

4. การประเมินผลควรสอดคล้องกับแต่ละขั้นของการเรียนรู้ โดยใช้เครื่องมือที่ หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนผล และการประเมินผลงานจริง และเนื่องจากในแต่ละหน่วย มีความยืดหยุ่นในการจัดสรรเวลาและทรัพยากร สามารถสร้างแรงจูงใจกับผู้เรียนด้วยการให้รางวัล และสามารถปรับรายละเอียดของเนื้อหาให้เข้ากับบริบทของท้องถิ่น อย่างไรก็ตามในหน่วยการเรียนรู้ Weaving Innovation นวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์ – แร้งบันดาลใจสู่ธุรกิจ เป็นการสร้างแรงบันดาลใจและกระบวนการทำงานสร้างสรรค์จากนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จ ควรให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ ตรงกับนักสร้างสรรค์หัตถกรรมที่ประสบความสำเร็จ มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ ทั้งนี้สามารถสืบค้นได้ จากคลังข้อมูล <https://archive.sacit.or.th/>

5. การติดตามผลในระยะยาว การประเมินความสามารถในการนำความรู้และทักษะไป ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง สร้างโอกาสให้ผู้เรียนนำผลงานไปต่อยอดเป็นธุรกิจจริง ส่งเสริมให้ ผู้เรียนนำทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในโครงการจริงหรือการสร้างธุรกิจขนาดเล็กจะช่วยยกระดับ ความสามารถและสร้างความมั่นใจในการประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การพัฒนา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมถึงสนับสนุนการเผยแพร่ผลงานและการเข้าร่วมการประกวด หรือโครงการ บ่มเพาะที่จัดโดยหน่วยงานภายนอก

6. การพัฒนาทักษะเฉพาะด้านจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะเฉพาะด้าน เช่น การสร้าง เครือข่ายต้องการเวลาและโอกาสในการฝึกฝนมากกว่าทักษะอื่น การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้า กับกระบวนการเรียนรู้จะช่วยเสริมสร้างทักษะผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่กลุ่มคนรุ่นใหม่คุ้นเคย จัด กิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะการออกแบบและการปรับเปลี่ยนรูปแบบ เนื่องจากต้องการการ ปรับปรุงและเวลาในการพัฒนาวิจัยและพัฒนา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาขยายขอบเขตไปยังศิลปหัตถกรรมประเภทอื่นที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เช่น งานเซรามิก งานไม้แกะสลัก งานโลหะ และงานผ้าทอ และการศึกษาในบริบทที่หลากหลายเพื่อประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้และปรับปรุงให้เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของแต่ละประเภทหัตถกรรม
2. ควรมีการศึกษาในกลุ่มประชากรที่แตกต่างกัน เช่น ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา อาชีวศึกษาผู้ประกอบการในชุมชนท้องถิ่น และผู้สูงอายุ และมีการศึกษาข้ามวัฒนธรรมจะช่วยให้ความเข้าใจถึงการปรับใช้รูปแบบการเรียนรู้ในบริบทสากลและการแลกเปลี่ยนภูมิปัญญาระหว่างประเทศ
3. ควรมีการศึกษาเชิงลึกในทักษะเฉพาะด้าน เช่น ทักษะการสร้างเครือข่าย มีพัฒนาการน้อยที่สุด ทักษะการสร้างเครือข่ายเป็นทักษะสำคัญในการเชื่อมโยงกับผู้บริโภค คู่ค้า และผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ ทักษะการเล่าเรื่องเป็นทักษะสนับสนุนที่สำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมและพัฒนาความสามารถในการสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายของผลงานให้กับผู้บริโภค
4. ควรมีการศึกษาการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หรือการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ที่รองรับการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นและการเข้าถึงของรูปแบบการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี Virtual Reality หรือ Augmented Reality ในการสอนเทคนิคการจักสานสามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพและเข้าใจขั้นตอนการทำงานได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
5. ควรมีการศึกษาผลกระทบระยะยาวเพื่อติดตามผู้เรียนหลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้ เช่น ความยั่งยืนของทักษะและการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ความสามารถสร้างธุรกิจหรือพัฒนาอาชีพจากความรู้อันที่ได้รับ

บรรณานุกรม

กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย. (2567). เครื่องสานไทย 2 (ส. เ. นารัตน์ราชกัญญา, Ed.).
ไซเบอร์พริ้นท์กรุ๊ป จำกัด.

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2562). รู้จักกระทรวงดิจิทัล.

<https://www.mdes.go.th/about>

กริช อินทราทิพย์ และอรยา พูลทรัพย์. (มปป.). การถอดบทเรียน. วิทยาลัยพยาบาลกองทัพบก.

<https://rtanc.ac.th/wp-content/uploads/2018/05/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%96%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%A2%E0%B8%97%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99-v1.2.pdf>

กองวิจัยทางการศึกษา. (2542a). ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน. กรมวิชาการ.

กองวิจัยทางการศึกษา. (2542b). ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ. กรมวิชาการ.

เกตุราพันธ์, ล. (2561). รูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น กรณีศึกษา :
อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 13(2), 75-85.

โกศล ภูศรี. (2564). กลยุทธ์การพัฒนาความเป็นนวัตกรรมของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].

คมเชต เพ็ชรรัตน์ และคณะ. (2561). การอนุรักษ์และสร้างสรรค์หัตถกรรมจักสานของศูนย์ส่งเสริม
ฝีมือจักสานด้วยไม้ไผ่ ในอำเภอนันทนาค จังหวัดชลบุรี. 11(1). <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/118398>

- คุณากร เมืองเดช. (2566). ว่าด้วยหัตถกรรมจากไม้ไผ่ ที่มากกว่าดีไซน์และลายสวย. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). Retrieved 13 พฤษภาคม 2567 from https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=34230
- จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง. (2562). การจัดการและพัฒนาองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเชื่อมโยงสู่วิสาหกิจชุมชนในจังหวัดแพร่: 70 กรณีการทำผ้าหม้อห้อมของชาวไทยพวน. วารสารพัฒนาสังคม, ปีที่ 22 ฉบับที่ 1 / 2563, 69-80.
http://ssde.nida.ac.th/images/jsd/Y22_1/4_Jiraphat_Kaewsritthong.pdf
- จุฑารัตน์ พรหมทัต. (2562). *BLUE Economy* เทรนด์ใหม่ที่ได้ได้รับความสนใจในระดับโลก. สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า. Retrieved เมษายน from http://www.tpso.moc.go.th/sites/default/files/tpso_journal_feb_62_issue_91.pdf.
- เขาวงกตพิงศ์, น. (2535). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติสำหรับครูวิชาชีพ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวลจิตต์ เขาวงกตพิงศ์. (2535). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติสำหรับครูวิชาชีพ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- นุชจรินทร์ ขอบดำรงธรรม. (2554). อิทธิพลของสื่อโฆษณาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อกระบวนการตอบสนองของผู้บริโภค. วารสารศรีนครินทร์วิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 3(6)
- ปรียศรี พรหมจินดา และคณะ. (2568). การศึกษากระบวนการพัฒนาความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัย
- ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พหุกรณีศึกษา. วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม, 9(5), 107-122.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSC/article/view/284101>
- ปิยนันต์ คล้ายจันทร์ และประทุม ทองไธรัตน์. (2564). วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ. Retrieved 10 มิถุนายน 2565 from <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/article/download/253171/172195/913902>

พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) 2561. (2561). ราชกิจจานุเบกษา [https://www.cea.or.th/wp-](https://www.cea.or.th/wp-content/uploads/2018/12/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%81%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%A8%E0%B8%A3%E0%B8%A9%E0%B8%90%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B9%8C.pdf)

นุเบกษา [https://www.cea.or.th/wp-](https://www.cea.or.th/wp-content/uploads/2018/12/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%81%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%A8%E0%B8%A3%E0%B8%A9%E0%B8%90%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B9%8C.pdf)

[content/uploads/2018/12/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%81%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%A8%E0%B8%A3%E0%B8%A9%E0%B8%90%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B9%8C.pdf](https://www.cea.or.th/wp-content/uploads/2018/12/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%81%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%A8%E0%B8%A3%E0%B8%A9%E0%B8%90%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B9%8C.pdf)

พัชรินทร์ สิริสุนทร. (2550). ชุมชนปฏิบัติการด้านการเรียนรู้ : แนวคิด เทคนิค และกระบวนการ (1 ed.). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิชญพร โพธิ์สง่า. (2022). ส่องอนาคต... เศรษฐกิจสร้างสรรค์ แรงงานสร้างสรรค์ขาดแคลน อุปสรรค *Soft power* ของไทย. ศูนย์สื่อสารวาระทางสังคมและนโยบายสาธารณะ องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย (สำนักงานใหญ่).

Retrieved 2023, 20 June from <https://theactive.thaipbs.or.th/data/creative-economy-shortage>

วรัทยา ธรรมกิตติภพ. (2562). คุณลักษณะของผู้ประกอบการสร้างสรรค์และกิจกรรมเตรียมความพร้อมสู่การเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม, 14(2), 109-123.

วรางคณา จันทรงค์. (2557). การถอดบทเรียน ตอนที่ 1. จุลสารสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพออนไลน์(1).

<https://www.stou.ac.th/schools/shs/booklet/book571/rsearch571.pdf>

วสันต์ สุทธาวาส. (2558). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างศักยภาพความเป็นนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร].

วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2545). ศิลปะพื้นบ้าน. ลิขสิทธิ์.

วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. (2540). ชุมชนศิลปหัตถกรรมไทยเครื่องจักสานไทย. โอ.เอส.พริ้นติ้งส์.

ศศิพร ต่ายคำ. (2558). การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าของวิสาหกิจชุมชน จังหวัดราชบุรี. มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 8(1).

ศุภวัลย์ พลายน้อย. (2562). นานาวิธีวิทยาการถอดบทเรียนและการสังเคราะห์ความรู้. ศูนย์พัฒนา ศักยภาพภาคีด้านการสร้างเสริมสุขภาพ (THAP).
https://dol.thaihealth.or.th/resourcecenter/sites/default/files/documents/book_naanaawithii_suphwaly_2562.pdf

ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. (2017). แนวทางการพัฒนาสิ่งพิมพ์ออนไลน์ในยุคดิจิทัล. วารสารนิทัศน์ ภาษาและการสื่อสาร 21(29), 37-55.

ศูนย์วิจัยความเหลื่อมล้ำ. (2563). รายงานสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำ 2563.
<http://www.crisp.econ.tu.ac.th/crisp/research/668>

สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน). (2018). ประวัติความเป็นมาสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน). <https://www.sacit.or.th/th/about-sacit1>

สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน). (2561). ประวัติความเป็นมาสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) <https://www.sacit.or.th/th/about-sacit1>

สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน). (2563). SACICT WAR CRAFT สงครามทำมือ. สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน). Retrieved April from <https://www.sacit.or.th/th/detail/2021-05-18-16-33-28?event-project=1>

สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน). (มปป.). ประวัติความเป็นมา สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน). <https://www.sacit.or.th/th/detail/1027>

สอวช. (2021). *Creative Economy* พาเศรษฐกิจไทยก้าวไกลสู่สากล. สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.). Retrieved 2024, 2 June from <https://www.nxpo.or.th/th/9440/>

สำนักงานโครงการเสริมสร้างผู้ประกอบการใหม่. (2553). โครงการฝึกอบรมผู้ประกอบการใหม่. (2553). โครงการฝึกอบรมผู้ประกอบการใหม่. (2553). โครงการฝึกอบรมผู้ประกอบการใหม่. (2553).

เสริมสร้างผู้ประกอบการใหม่ <http://www.nec.ru.ac.th>

สายสุตา เตียเจริญ และคณะ. (2560). รูปแบบการบริหารจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นใน

สถานศึกษาเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และความยั่งยืนของชุมชน. 10(3), 1371-1392.

สำนักงบประมาณของรัฐบาล. (2563).

https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parbudget/ewt_dl_link.php?nid=942

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). ก้าวแรกการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็น

ฐาน (*Project-Based Learning: PBL*) (Vol. 1). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น

พื้นฐาน สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน.

<https://www.obec.go.th/archives/510216>

สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน. (2556). *Cool Japan* ยกกระแสนญี่ปุ่น.

https://www.boi.go.th/upload/content/creative_jap_meti_today_1213_86907.pdf

สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2024). แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง

<https://worldheritagesite.onep.go.th/sitedetail/15>

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2550). สุตยอนวัตกรรมไทย. สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2553). การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร (พิมพ์ครั้งที่ 3)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (มปป.). ความเป็นมา คณะรัฐมนตรีได้มีมติ เมื่อวันที่ 26 สิงหาคม 2546 อนุมัติการจัดตั้ง “สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (สนช.)”.

<https://www.nia.or.th/%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B9%87%E0%B8%99%E0%B8%A1%E0%B8%B2.html>

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2562). พรบ.การจัดตั้ง

กระทรวง อว. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.

<https://www.ops.go.th/th/aboutus/legal-ops/82-act/2138-mhesi-laws>

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2550). นวัตกรรม. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

<http://legacy.orst.go.th/?knowledge=%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1-%E0%B9%91%E0%B9%97-%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%99-%E0%B9%92%E0%B9%95%E0%B9%95%E0%B9%90#:~:text=%E0%B8%84%E0%B8%B3%E0%B8%A7%E0%B9%88%E0%B8%B2%20%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1%20%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%81.%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B9%89%E0%B9%84%E0%B8%82%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A8%E0%B8%B6%E0%B8%81%E0%B8%A9%E0%B8%B2>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2561a). แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริม

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563 – 2565.

<https://www.cea.or.th/corporate-governance/plan-and-report>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2561b). แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริม

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563 – 2565

<https://www.cea.or.th/corporate-governance/plan-and-report>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2562a). รายงานการศึกษาการพัฒนา

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขางานฝีมือและหัตถกรรม ปี 2562.

<https://resource.tcdc.or.th/ebook/CEA.Crafts.Strategy.Report.pdf>

89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B9%8C%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%90%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%B0%E0%B8%A0%E0%B8%B9%E0%B8%A1%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%A8%E0%B8%99%E0%B9%8C%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B9%88%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B9%80%E0%B8%A8%E0%B8%A3%E0%B8%A9%E0%B8%90%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%81

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2567). ภาวะสังคมไทยไตรมาสหนึ่ง ปี 2567.

https://www.nesdc.go.th/download/Social/Social_Report/2567_q1_004_presentation.pdf

สิงห์ไพบูลย์พร, อ. (2541). ช่างสิบหมู่ : ศิลปกรรมไทยโบราณ. บริษัทเอส.ที.พี.เวิลด์ มีเดีย.

สิริกร ทิตยวงษ์ และมาเรียม นิลพันธุ์. (2564). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และทักษะอาชีพสำหรับนักเรียนประถมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 19(1), 448-462.

สิริชัย ดีเลิศ. (2556). อัตลักษณ์แห่งตัวตนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในมุมมองของอาจารย์กลุ่มศิลปะ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร เพชรบุรี วารสารวิชาการ *Veridian E-Journal* 6(3), 337-345.

สุภารักษ์ จูตระกูล. (2563). นวัตกรรมสินค้าภูมิปัญญาไทยเชิงสร้างสรรค์กับการตลาดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 24(1), 234-246.

เสรี พงศ์พิศ. (2550). วิสาหกิจชุมชน กลไกเศรษฐกิจฐานราก. เอดิชั่นเพรส โปรดักส์.

โสมฉาย บุญญานันต์. (2549). การพัฒนาทฤษฎีโปรแกรมการปลูกฝังจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อม: การวิจัยพหุเทศกรณีเพื่อการออกแบบและประเมินโครงการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/56738>

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (*Active Learning*). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf

อรทัย รุ่งวชิรา และคณะ. (2564). การจัดการเรียนรู้อยู่ในโลกยุคใหม่เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะคนยุคใหม่ วารสารครุทรรศน์ (*Online*) 1(1). <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JER/article/view/250486>

อรัญ วาณิชกร. (2559). การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อารี สุทธิพันธุ์. (2535). ศิลปนิยม. โอเดียนสโตร์.

อุษณีย์ ศรีจันทร์ และคณะ. (2563). วิถีชีวิตโควิด-19 ในกลุ่มเยาวชนว่างงาน-นอกระบบการศึกษา: ปัญหาที่ยังไม่ได้รับการแก้ไขจากรัฐ. สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ). Retrieved May from <https://tdri.or.th/2021/10/the-neet-generation-at-the-age-of-covid-19/>

(องค์การมหาชน), ส. (2567). ขอเผยแพร่พระราชกรณียกิจด้านศิลปาชีพ เพื่อร่วมเฉลิมพระเกียรติ 92 พรรษาพระพันปีหลวง และสำนักในพระมหากษัตริย์คุณ

<https://www.cea.or.th/en/news-updates/12-Aug-2024>

ภาษาอังกฤษ

A. Bandura. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.

Abdulova, S. (2022). World rankings as tool of evaluating performance investment in innovations and development strategy selection. *Vestnik of Astrakhan State Technical University. Series: Economics*, 12.

Allwell Uwazuruike. (2025). *Creative Industries*

<https://researchbriefings.files.parliament.uk/documents/CDP-2025-0017/CDP-2025-0017.pdf>

Anzelika Smagina and Iveta Ludviga. (2020). *RURAL ENVIRONMENT. EDUCATION. PERSONALITY.*

https://llu.fb.luu.lv/conference/REEP/2020/Latvia_REEP_2020_proceedings_No13_online-366-378.pdf

Aparna Katre. (2020). Creative Economy Teaching and Learning–A Collaborative Online International Learning Case. *International Education Studies*, 13(7), 145-155. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n7p145>

Bell S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future *The clearing house*, 83(2), 39-43.

Bharati. (2025). The Influence of Craft and Design Practices in Education. *International Journal of Social Science and Economic Research*, 10(3), 1148-1154. <https://doi.org/10.46609/IJSSER.2025.v10i03.023>

Bharati, N. (2025). The Influence of Craft and Design Practices in Education *International Journal of Social Science and Economic Research*, 10(03), 1148 - 1154. <https://doi.org/10.46609/IJSSER.2025.v10i03.023>

Brand Finance. (2025). *Hallyu wave lifts South Korea in Global Soft Power Index 2025*. <https://brandfinance.com/press-releases/hallyu-wave-lifts-south-korea-in-global-soft-power-index-2025>

Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. . (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. National Academy Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.17226/9853>.

Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollins. <https://books.google.co.th/books?id=x7PjWyVUoVAC>

C.M. Christensen., R. M., Elizabeth J. Altman and Jonathan E. Palmer. (2018). *Disruptive Innovation: An Intellectual History and Directions for Future*

Research. *Journal of Management Studies*, 55(7).

<https://doi.org/10.1111/joms.12349>

Capraro, R., Capraro, M., & Morgan, J. (2013). *STEM Project-Based Learning: An Integrated Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Approach*.

Cheng, E. C. K. (2021). Knowledge management for improving school strategic planning. *Educational Management Administration & Leadership*, 49(5), 824-840. <https://doi.org/10.1177/1741143220918255>

Cobham, Gowen, D. a., Jacques, C. a., Laurel, K. a., & S., J. a. R. (2017). FROM APPFEST TO ENTREPRENEURS: USING A HACKATHON EVENT TO SEED A UNIVERSITY STUDENT-LED ENTERPRISE. 11th International Technology, Education and Development Conference, Valencia, Spain.

Cool Japan Fund Inc. (n.d.). *Investment Projects*. Cool Japan Fund Inc. Retrieved May 19, 2025 from https://www.cj-fund.co.jp/en/investment/deal_list/

Council., B., & Lovefrankie. (2018). *CRAFTING FUTURES: Artisans in a ditigal world A research study in Myanmar, Malaysia and Thailand*. British Council. Retrieved 11 January from www.britishcouncil.org

Cronin. (2017). Openness and Praxis: Exploring the Use of Open Educational Practices in Higher Education. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i5.3096>

DCMS, C. I. E. E. (2024). *UK creative industries add £124bn to UK economy*. <https://www.thecreativeindustries.co.uk/site-content/uk-creative-industries-add-ps124bn-to-uk-economy>

Drucker, P. F. (1985). *Innovation and Entrepreneurship*. Harper & Row. <https://books.google.co.th/books?id=y8VjugEACAAJ>

- Dyer, J., Gregersen, H., & Christensen, C. M. (2011). *The Innovator's DNA: Mastering the Five Skills of Disruptive Innovators*. Harvard Business Review Press.
<https://books.google.co.th/books?id=ktYt-mVuETYC>
- Dyer, J., Gregersen, H. B., & Christensen, C. M. . (2011a). *The innovator's DNA: mastering the five skills of disruptive innovators*. Harvard Business Press.
- Dyer, J., Gregersen, H. B., & Christensen, C. M. . (2011b). *The innovator's DNA: mastering the five skills of disruptive innovators*. Harvard Business Press.
- Earl, L. M. (2003). *Assessment As Learning: Using Classroom Assessment to Maximize Student Learning*. SAGE Publications.
<https://books.google.co.th/books?id=DbDEuqBsn-gC>
- Eberhardt, D. (2017). Generation Z Goes to College: An Opportunity to Reflect on Contemporary Traditional College Students: By Corey Seemiller and Meghan Grace, 2016. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 220 pp. *Journal of College and Character*, 18, 221-223. <https://doi.org/10.1080/2194587X.2017.1338583>
- Ericsson K. A. & Charness, N. (1994). Expert performance: Its structure and acquisition. *American Psychologist*, 49(8), 725-747.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0003-066X.49.8.725>
- Fatin, N., Siti, Z., & Maaruf, S. (2019). Creative Knowledge Transfer using Junk Art to Promotes Sustainable Development Goals. *Asian Journal of University Education*, 15(1).
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Friedman T. L. & Mandelbaum, M. (2011). *That used to be us : how America fell behind in the world it invented and how we can come back*. Farrar, Straus, and Giroux.

- Fuldiaratman, Fuldiaratman, Ekaputra, & Firdiawan. (2023). Analysis of Students' 4C Skills Based on Project Based Learning through Chemo Entrepreneurship Media. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(3), 454-459. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline2057>
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books. <https://books.google.co.th/books?id=2IEfFSYouKUC>
- Gonzalez, S., Metzler, J., & Newton, M. (2011). The Influence of a Simulated 'Pep Talk' on Athlete Inspiration, Situational Motivation, and Emotion. *International Journal of Sports Science and Coaching*, 6, 445-460. <https://doi.org/10.1260/1747-9541.6.3.445>
- Gordon. (1961). *Synectics: The development of creative capacity*. Harper.
- Gu, X., Tong, D., Shi, P., Zou, Y., Yuan, H., Chen, C., & Zhao, G. (2023). Incorporating STEAM activities into creativity training in higher education. *Thinking Skills and Creativity*, 50, 101395. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101395>
- Hasanah, H., & Malik, M. N. (2018). *Teaching Factory-Based for Entrepreneurship Learning Model in Vocational High Schools*.
- He, Z., & Wen, C. (2024). Construction of digital creation development model of intangible cultural heritage crafts in China. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1745. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-04331-4>
- Herrington, J., Reeves, T. C., & Oliver, R. (2014). Authentic Learning Environments. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 401-412). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_32
- Hidayat, R., Qi, T. Y., Ariffin, P. N. a. B. T., Hadzri, M. H. B. M., Chin, L. M., Ning, J. L. X., & Nasir, N. (2024). Online game-based learning in mathematics education

among Generation Z: A systematic review. *International Electronic Journal of Mathematics Education*. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 19(1). <https://www.iejme.com/article/online-game-based-learning-in-mathematics-education-among-generation-z-a-systematic-review-14024>

Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Penguin Group USA

IDEO U. (n.d.). *Claudia Kotchka on Innovation and Creativity*. Retrieved June 11, 2025 from <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/claudia-kotchka-on-innovation-and-creativity>

INBAR, I. B. a. R. O. (2018). *The 2017 Annual Report outlines INBAR's activities including programmes and publications*. Retrieved 11 May from https://www.inbar.int/resources/inbar_publications/inbar-annual-report-2017/

Indah ayu Johanda PUTRI. (2020). THE EFFECT OF WORK EXPERIENCE AND CHARACTERISTICS OF JOBS ON EMPLOYEE WORK ACHIEVEMENT IN SHIPPING COMPANY *Social Sciences and Education Research Review* 285-302. <https://orcid.org/0000-0001-9853-8113>

Institute for Manufacturing. (2016). *Osborn's checklist*. <https://www.ifm.eng.cam.ac.uk/research/dmg/tools-and-techniques/osborns-checklist/>

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379. <https://doi.org/10.3102/0013189x09339057>

Joyce B. R. & Weil M. (1986). *Models of teaching*. Prentice-Hall.

Justine Martine Mselle. (2022). Craftsmen Learning Trajectory in the Construction Sector: An Analysis of

Everyday Craftsmen Work Practices. *International Journal of Social Science Research and Review* 5(11). <http://dx.doi.org/10.47814/ijssrr.v6i11.636>

Kirkpatrick, D. L. (1998). The Four Levels of Evaluation. In S. M. Brown & C. J. Seidner (Eds.), *Evaluating Corporate Training: Models and Issues* (pp. 95-112). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4850-4_5

Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development* (Vol. 1).

Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*.

Kukkonen, T., & Bolden, B. (2022). Nurturing Creativity in the Visual Arts Classroom Understanding Teacher Strategies through Amabile's Componential Theory. *The Canadian Review of Art Education*, 49, 46-62. <https://doi.org/10.26443/crae.v49i1.166>

Lee, H. K., & Park, J. E. (2021). Designing a new empathy-oriented prototyping toolkit for the design thinking process: creativity and design sensibility. *International Journal of Art & Design Education*, 40(2), 324-341.

Ma, X., & Yang, S. (2018). Airtasker and the Australian freelance workers: The reflections on the gig economy. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 5(7) 35-45.

Maksum, H., Purwanto, W., Siman, Triono, S., & Hasan, H. (2025). Enhancing Student Achievement through a Digital Learning Module: The TEFA-T Model in a Teaching Factory of Automotive Vocational Education. *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, 19, 115-127.

Mangkhang, C. (2024). Creative Economy Learning Management to Promote Sustainable Citizenship for Secondary School Students in the Upper Northern Special Economic Development Zones, Thailand. *Higher Education Studies*, 14(2), 14-26.

<https://ccsenet.org/journal/index.php/hes/article/view/0/49876>

Manufacturing, I. f. (2016). *Osborn's checklist*.

<https://www.ifm.eng.cam.ac.uk/research/dmg/tools-and-techniques/osborns-checklist/>

McLeod, S. A. (2025). *Constructivism as a theory for teaching and learning*.

SimplyPsychology. <https://www.simplypsychology.org/constructivism.html>

Ministry of Digital Development and Information. (2024). *Launch of Smart Nation 2*.

Government of Singapore. Retrieved March 3, 2025 from

<https://www.mddi.gov.sg/newsroom/smart-nation-2-press-release>

Mohd Ishak.N, Ranganathan, H., & Harikrishnan, K. (2022). Learning Preferences of Generation Z Undergraduates at the University of Cyberjaya. *Journal of Learning for Development*, 9(2).

<https://doi.org/https://doi.org/10.56059/jl4d.v9i2.584>

Nation of Makers. (n.d.). *Nation of makers, Our Mission*. Retrieved 2023, June 2 from

<https://www.nationofmakers.us/mission-and-vision>

Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The knowledge-creating company*. Oxford University Press.

OECD. (2024). *Social economy and social innovation*. Retrieved July 7, 2025 from

<https://www.oecd.org/en/topics/social-economy-and-social-innovation.html>

Ogunbodede K. F., O., E. T., A., K., & G., O. O. (2023). Digital competencies and the 21st century skills of university teachers in Nigeria. *EUROPEAN JOURNAL OF*

INTERACTIVE MULTIMEDIA AND EDUCATION, 4(2).

<https://doi.org/https://doi.org/10.30935/ejimed/13966>

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. John Wiley and Sons, Inc. .

Pasarakonda, S., Maynard, T., Schmutz, J. B., Lüthold, P., & Grote, G. (2025). How Team Familiarity Mitigates Negative Consequences of Team Composition Disruptions: An Analysis of Premier League Teams. *Group & Organization Management*, 50(3), 840-895. <https://doi.org/10.1177/10596011231193176>

Phills, J., deiglmeier, K., & Miller, D. (2008). Rediscovering Social Innovation. *Stanford Soc. Innov. Rev.*, 6.

Prados-Peña, M. B., Gálvez-Sánchez, F. J., Núñez-Cacho, P., & Molina-Moreno, V. (2024). Intention to purchase sustainable craft products: a moderated mediation analysis of the adoption of sustainability in the craft sector. *Environment, Development and Sustainability*, 26(1), 775-797. <https://doi.org/10.1007/s10668-022-02732-6>

Randy Cohen. (2023). *Arts & Economic Prosperity 6*. A. f. t. Arts. https://nmculture.org/assets/files/reports/AEP6_NationalReport.pdf

Rubião., R. M. (2018). A Short but deep dive into the economics of Arts: Art Entrepreneurs in a Peripheral Market. *Artivate. A Journal of Entrepreneurship in the Arts*, 7(2), 3-26.

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>

Sabpasri, P., Makpa, P., Klaysang, D., Sangkharat, K., Sritongsuk, K., Kamonwuttipong, P., Boonsong, P., Jintalai, W., Senchantichai, V., & Chomjumjang, S. (2023). INNOVATION IN ARTS EDUCATION TEACHING: นวัตกรรมกับการสอนศิลปศึกษา.

Journal of Education and Innovation, 25(1), 366-377. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/246611

Salyani Osman, Zin, N. A. M., Ramli, R. Z., & Ahmad, N. A. (2016). The Development and Evaluation of W-Songket Courseware using Cognitive Apprenticeship Strategy. *Asia-Pacific Journal of Information Technology and Multimedia* 5(2). <https://doi.org/dx.doi.org/10.17576/apjitm-2016-0502-01>

Sarasvathy, S. (2001). Causation and Effectuation: Toward A Theoretical Shift from Economic Inevitability to Entrepreneurial Contingency. *The Academy of Management Review*, 26. <https://doi.org/10.5465/AMR.2001.4378020>

Schumpeter, J. A. (1934). *The Theory of Economic Development: An Inquiry into Profits, Capital, Credit, Interest, and the Business Cycle*. . Harvard University Press.

Seymour Papert. (1993). *The children's machine: rethinking school in the age of the computer*. New York : BasicBooks.

Shafi, M., Szopik-Depczyńska, K., Cheba, K., Ciliberto, C., Depczyński, R., & Ioppolo, G. (2022). Innovation in traditional handicraft companies towards sustainable development. A systematic literature review. *Technological and Economic Development of Economy*, 28(6), 1589–1621. <https://doi.org/10.3846/tede.2022.17085>

Shi, L. a., & Wang, Y. (2024). Research and Practice of Integrated Knowledge and Action, Art and Craft Fusion in Aesthetic Education A Case Study of Qingdao Huanghai University. *Education Reform and Development*.

Spiro, R., Feltovich, P. J., Jacobson, M., & Coulson, R. (1992). Cognitive Flexibility, Constructivism, and Hypertext: Random Access Instruction for Advanced Knowledge Acquisition in Ill-Structured Domains. *Constructivism and the technology of instruction: A conversation*, 35, 57.

- Sugiarto, T. O., Susanne & Kongdro, Handrich & Nørskov, Jesper. . (2019). *Innovation Camp – what, why and how?* .
https://www.researchgate.net/publication/341434208_Innovation_Camp_-_what_why_and_how
- Supawinee Charungkiattikul and Eakachat Joneurairatana. (2024). Art, Craft and Design as a Soft Power toward Creative Economy in Thailand *Journal of MCU Peace Studies*, 12(1), 1-13. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/journal-peace/issue/view/17668https://so03.tci-thaijo.org/index.php/journal-peace/article/view/267998>
- Swaramarinda D, R., & Nurmallasari, D. (2017). Development of Creative Economy Learning Model: Based ICT Subject in Entrepreneurship at Vocational High School in West Java. *Advanced Science Letters*, 23(11), 10715–10720.
- Taiwan Design Expo. (2024). *The 2024 Taiwan Design Expo has officially closed! Over its 16-day run, the exhibition has attracted more than 4.2 million visitors and generated an estimated value of 5 billion!* Taiwan Design Expo.
 Retrieved May 13, 2025 from
<https://designexpo.org.tw/designexpo/en/news/27>
- Taiwan Design Research Institute. (2024). *Taiwan Design Week 2024 Explores AI-Driven Design, Partners with Poland to Shape the Future*
<https://www.tdri.org.tw/en/news/450>
- The White House, O. o. t. P. S. (2014). *FACT SHEET: President Obama to Host First-Ever White House Maker Faire*. The White House President Barack Obama.
 Retrieved 2023, June 2 from <https://obamawhitehouse.archives.gov/the-press-office/2014/06/18/fact-sheet-president-obama-host-first-ever-white-house-maker-faire>

- Thirtha, S. (2016). A 3-Dimensional Innovation model for business impact. 3rd International Conference on Multidisciplinary Research & Practice, India.
- Thom, M. (2016). Crucial Skills for the Entrepreneurial Success of Fine Artists. *Artivate*, 5(1), 3-24.
- Thumjaroen, N. (2024). *Gifted Vocational Education: A Case Study on Thai Musical Instrument Craftsmanship*. Chitralada Technology Institute.
<https://www.onec.go.th/us.php/home/view/Newseng/5834>
- Tim Brown. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollins.
<https://books.google.co.th/books?id=x7PjWyVUoVAC>
- Tsai, W. (2001). Knowledge transfer in intra-organizational networks: Effects of network position and absorptive capacity on business unit innovation and performance. *Academy of Management Journal*(44(5)), 996-1004.
- UNCTAD, U. N. C. f. T. a. D. (2008). Creative Economy Report 2008: The challenge of assessing the creative economy towards informed policy-making. https://unctad.org/en/Docs/ditc20082cer_en.pdf United Nations Conference for Trade and Development (2010)
- UNCTAD, U. N. C. o. T. a. D. (2018). *Technology and innovation report 2018: Harnessing frontier technologies for sustainable development*. . United Nations.
 . <https://unctad.org/webflyer/technology-and-innovation-report-2018>
- UNCTAD, U. N. C. o. T. a. D. (2024). *K-pop blueprint: Drawing inspiration from South Korea's creative industries*. UN Trade and Development (UNCTAD). Retrieved May 13, 2025 from <https://unctad.org/news/k-pop-blueprint-drawing-inspiration-south-koreas-creative-industries>

United Nations. (2023). *Goal 12: Ensure sustainable consumption and production patterns*. Retrieved May 13, 2025 from <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-consumption-production/>

Upstart Co-Lab. (2024). *2024 Report Inclusive Creative Economy Strategy*. U. Co-Lab. https://upstartco-lab.org/wp-content/uploads/2025/05/Upstart-Co-Lab_2024-ICES-Report_Final.pdf

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

WN Jazmina W. Ariffin, Shahfiq, S., Ahmad, F., Ibrahim, A., & Ghazalli, F. S. (2023). Handicraft Innovations: A Strategic Approach to Preserving Intangible Cultural Heritage of Malaysia. *Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements*, 10(7). https://isvshome.com/pdf/ISVS_10-7/ISVSej_10.7.6.pdf

Yanan Fu. (2023). Analysis of the Transmission and Development of Traditional Handicrafts in Intangible Cultural Heritage. *Frontiers in Art Research*, 5(5), 23-29. <https://francis-press.com/papers/10174>

Yin, R. K. (1994). Discovering the future of the case study method in evaluation research. *Evaluation Practice*, 15(3), 283-290. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0886-1633\(94\)90023-X](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0886-1633(94)90023-X)

Zeichner, K. M., & Liston, D.P., . (2013). *Reflective Teaching: An Introduction* (2nd ed.). Routledge. [https://doi.org/ https://doi.org/10.4324/9780203771136](https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203771136)

Zhiying Zheng. (2025). Chinese-style Apprenticeship System and Digital Teaching Resources: The Inheritance Path of Traditional Crafts. *Higher Education Studies*, 15(3). <https://doi.org/10.5539/hes.v15n3p10>





รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 ท่าน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ หลาวทอง
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรัชย์ เอกพลาการ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรันยา เสี่ยงอารมณ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. รองศาสตราจารย์ ดร.คณิศ วงษ์ระวี
คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
6. อาจารย์จรัสศักดิ์ จิตรโรจนรักษ์
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถมศึกษา)
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน
สาขาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
8. อาจารย์ ดร.สุชาติ ทองสีมา
สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
9. อาจารย์ ดร.ชนกมณัฐ รักษาเกียรติ
ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการ ด้านออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์ บริษัท ดี อัล เคมี จำกัด
10. อาจารย์พงษ์พันธ์ สุริยภัทร
ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม บริษัท Interaction design studio จำกัด



แบบสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน

คำชี้แจง

ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยนี้ เนื่องจากท่านเป็นผู้สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานและมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมการวิจัยจะใช้เวลาประมาณ 1 – 2 ชั่วโมง ซึ่งระหว่างการสัมภาษณ์จะมีการหยุดพักเป็นเวลา 10 นาที หลังจากผู้เข้าร่วมวิจัยให้สัมภาษณ์ไปแล้ว 30 นาที

แบบสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจักสานเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป แบบสัมภาษณ์กรณีศึกษาด้านการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

- | | |
|---|--------------|
| <u>ตอนที่ 1</u> ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ | จำนวน 8 ข้อ |
| <u>ตอนที่ 2</u> การสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน | จำนวน 3 ข้อ |
| <u>ตอนที่ 3</u> ความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | จำนวน 14 ข้อ |
| <u>ตอนที่ 4</u> ข้อคิดเห็นและเสนอแนะเพิ่มเติม | จำนวน 1 ข้อ |

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

- 1) ชื่อ - สกุล ผู้ให้สัมภาษณ์
- 2) อายุ.....
- 3) ระดับการศึกษา.....
- ☐ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ปริญญาตรี ☐สูงกว่าปริญญาตรี
- 4) สาขาที่สำเร็จการศึกษา.....
- 5) สถานที่ทำงาน.....
- 6) ระยะเวลาการทำงาน.....
- 7) รางวัลเกี่ยวกับหัตถกรรมที่เคยได้รับ.....
- 8) ช่องทางการติดต่อ.....

ตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน

- 1) ประวัติของท่านตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่มีความเกี่ยวข้องกับหัตถกรรม ความเป็นมาอย่างไร
- 2) การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจักสานของท่านมีความเป็นมาอย่างไร
- 3) ท่านได้เรียนรู้หรือรับการถ่ายทอดความรู้ศิลปหัตถกรรมจักสานด้วยวิธีใดบ้าง อย่างไร

ตอนที่ 3 ความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ด้านการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน

- 1) กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานของท่านเป็นอย่างไร
- 2) ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจักสานของท่านมีความเป็นโดดเด่นในเรื่องใด
- 3) คุณค่าของผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจักสานในท้องถิ่นคืออะไร

ด้านความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน

- 4) จากมุมมองของท่านนวัตกรรมคืออะไร
- 5) จากมุมมองของท่านนวัตกรรมคือใคร มีคุณสมบัติสำคัญอะไรบ้าง
- 6) ศิลปหัตถกรรมที่มีความเป็นนวัตกรรมมีลักษณะอย่างไร
- 7) องค์ความรู้ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจักสานของท่านคืออะไร
อย่างไร
- 8) แนวคิดนวัตกรรมส่งผลอย่างไรต่อการสร้างสรรค์หัตถกรรม
- 9) การสร้างเยาวชนให้เป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมควรทำอย่างไร มีกระบวนการอะไรบ้าง
- 10) ท่านมีวิธีจัดการอุปสรรคในการดำเนินธุรกิจและสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานอย่างไร

ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

- 11) ในมุมมองของท่าน แนวโน้มหรือกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานมีอะไรบ้าง อย่างไร
- 12) ท่านคิดว่านวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานส่งผลต่อเศรษฐกิจไทยอย่างไร
- 13) ท่านมีมุมมองต่อนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานของไทยในเวทีโลกอย่างไร
- 14) ท่านวางแผนการพัฒนานวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานในอนาคตไว้อย่างไร

ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นและเสนอแนะเพิ่มเติม

- 1) ข้อคิดเห็นและเสนอแนะเพิ่มเติม

แบบสังเกตการณ์ศึกษาผู้สร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสาน

คำชี้แจง

ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยนี้ เนื่องจากเนื่องจากท่านเป็นนักสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานร่วมสมัย การสังเกตผู้เข้าร่วมการวิจัยจะใช้เวลาประมาณ 2 – 3 ชั่วโมง จำนวน 1 ครั้ง

ผู้สังเกต..... สถานที่.....

วัน.....ที่.....เดือน.....ปี..... เวลาบันทึก.....สังเกตครั้งที่.....

ข้อมูลทั่วไป.....

.....

ขั้นตอนการทำงาน.....

.....

ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น.....

.....

.....

การปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวัน.....

.....

แบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้
เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ประเมินความเหมาะสม

ชื่อ - สกุล ผู้ประเมิน.....

อายุ.....

วุฒิการศึกษา

☐ปริญญาตรี ☐ปริญญาโท ☐ปริญญาเอก ☐อื่นๆโปรดระบุ.....

สาขาวิชา.....

ตำแหน่งปัจจุบัน.....

สถานที่ทำงาน.....

ช่องทางการติดต่อ.....

ความคิดเห็นเกี่ยวกับ (ร่าง) “รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์”

ข้อ		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ชื่อ(ร่าง)รูปแบบ						
	(ร่าง) “รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสานตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์”						
2	โมดูล มรดกทางวัฒนธรรมคืออะไร						
	1.1 วัตถุประสงค์						
	1.2 เนื้อหา						
	1.3 การนำเนื้อหาไปใช้						
3	โมดูล 2 ตอนที่ 1 นวัตกรรมจักสานสร้างสรรค์ - แรงบันดาลใจสู่ธุรกิจ						
	3.1 วัตถุประสงค์						
	3.2 เนื้อหา						
	3.3 การนำเนื้อหาไปใช้						

ข้อ		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
4	โมดูล 2 ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและคิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรมจักสาน						
	4.1 วัตถุประสงค์						
	4.2 เนื้อหา						
	4.3 การนำเนื้อหาไปใช้						
5	โมดูล 2 ตอนที่ 3 เรียนรู้จักสานจากนักสร้างสรรค์						
	5.1 วัตถุประสงค์						
	5.2 เนื้อหา						
	5.3 การนำเนื้อหาไปใช้						
6	โมดูล 3 ศิลปหัตถกรรมสู่ตลาดยุคใหม่						
	5.1 วัตถุประสงค์						
	5.2 เนื้อหา						
	5.3 การนำเนื้อหาไปใช้						
7	โมดูล 4 นำเสนอนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมสู่โลกยุคใหม่						
	5.1 วัตถุประสงค์						
	5.2 เนื้อหา						
	5.3 การนำเนื้อหาไปใช้						
6	ประเด็นอื่นๆ						
7	ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม						

แบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน
ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (ก่อนและหลังเรียน)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ - สกุลอายุ.....
 ระดับการศึกษา
 คณะที่ศึกษา.....สาขาวิชา.....

ตอนที่ 2 ขอให้ท่าน x ลงบนคำตอบที่ถูกต้องมากที่สุด

1.ถ้าเราต้องการนำตะกร้าลายโบราณมาพัฒนาเป็นสินค้าใหม่ วิธีการใดมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จมากที่สุด
 (คำตอบ ค)

- ก. นำลวดลายมาใช้ทั้งหมดโดยไม่เปลี่ยนแปลงอะไรเลย
- ข. ทำเหมือนเดิมทุกอย่างแต่ใช้สีสะท้อนแสงให้ดูทันสมัย
- ค. ดัดแปลงลวดลายให้เข้ากับไลฟ์สไตล์คนรุ่นใหม่แต่ยังคงเอกลักษณ์เดิม
- ง. เปลี่ยนลวดลายทั้งหมดให้ดูทันสมัยที่สุด

2.อะไรคือจุดเด่นที่ทำให้สินค้าวัฒนธรรมขายได้ราคาดีในตลาดโลก (คำตอบ ข)

- ก. ราคาถูกกว่าสินค้าที่ผลิตจากโรงงาน
- ข. มีเรื่องราว ประวัติความเป็นมา และความพิเศษเฉพาะตัว
- ค. สามารถผลิตได้เป็นจำนวนมากเหมือนกันทุกชิ้น
- ง. มีการรับประกันสินค้าอย่างเป็นทางการ

3.คนรุ่นใหม่ที่ต้องการทำธุรกิจจากรถทางวัฒนธรรม ควรเริ่มต้นอย่างไร? (คำตอบ ค)

- ก. ซื้อมือถือหรือแท็บเล็ตจากชาวบ้านในพื้นที่
- ข. ทำการตลาดออนไลน์อย่างเดียว ไม่ต้องสนใจผลิตภัณฑ์มาก
- ค. เรียนรู้จากผู้รู้ในชุมชน เข้าใจคุณค่าและภูมิปัญญา แล้วค่อยต่อยอดด้วยไอเดียใหม่ๆ
- ง. ลองเลียนแบบผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วแต่ทำให้ราคาถูกลง

4."นวัตกรรม" คืออะไร (คำตอบคือ ก.)

- ก. การคิดอะไรใหม่ๆ และทำออกมาเป็นของใช้หรือวิธีการที่ไม่เคยมีมาก่อน
- ข. แค่การออกแบบกล่องหรือถุงสวยๆ ให้ของที่ขาย
- ค. การโฆษณาหรือขายไอเดียและของต่างๆ
- ง. การลอกเลียนแบบความคิดหรือสินค้าของคนอื่น

5. ขั้นตอนแรกในการสร้างนวัตกรรมคืออะไร (คำตอบคือ ก.)

- ก. การสร้างความคิดหรือไอเดียใหม่
- ข. การสำรวจความต้องการของตลาด
- ค. การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์
- ง. การวางแผนการตลาดและการเผยแพร่

6. ทำไมเราต้องสร้างต้นแบบ (Prototype) ในขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม (คำตอบคือ ก.)

- ก. เพื่อทดลองใช้งานและปรับปรุงไอเดียให้ดีขึ้น
- ข. เพื่อใช้ในการนำเสนอแก่นักลงทุนเพื่อขอเงินทุน
- ค. เพื่อนำไปใช้ในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์
- ง. เพื่อยุติกระบวนการออกแบบและเริ่มการผลิตจริง

7. นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์เกี่ยวข้องกันอย่างไร (คำตอบคือ ข.)

- ก. ทั้งนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์เป็นการศึกษาโดยใช้ตัวเลขและสถิติ
- ข. ทั้งสองอย่างเกี่ยวข้องกับการคิดค้นและสร้างสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน
- ค. นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์เป็นคำที่มีความหมายเดียวกัน สามารถใช้แทนกันได้
- ง. นวัตกรรมเป็นเพียงส่วนหนึ่งของสิ่งประดิษฐ์เท่านั้น

8. ใครที่เราเรียกว่า “นวัตกร” ได้อย่างเหมาะสมมากที่สุด (คำตอบ ข)

- ก. คนที่อดทน มุ่งมั่น และมีแรงบันดาลใจสูง
- ข. คนที่ริเริ่มเรียนรู้และลงมือทำสิ่งใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน
- ค. คนที่ช่างสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัวอย่างละเอียด
- ง. คนที่มีความรู้กว้างขวางและมีความคิดสร้างสรรค์

9. ทักษะใดของนวัตกรที่ช่วยให้ในการคิดอะไรใหม่ๆ แตกต่างจากเดิม และเชื่อมโยงความคิดเพื่อสร้างความรู้ใหม่ (คำตอบคือ ก.)

- ก. ทักษะการเชื่อมโยงความคิดต่างๆ เข้าด้วยกัน
- ข. ทักษะการสังเกตสิ่งรอบตัวอย่างละเอียด
- ค. ทักษะการตั้งคำถามกับสิ่งต่างๆ
- ง. ทักษะการสร้างเครือข่ายกับผู้อื่น

10. ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของทักษะการทำงานร่วมกันที่สำคัญสำหรับนวัตกร (คำตอบ ค)

- ก. ปฏิเสธการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีมุมมองหรือวิธีการทำงานที่แตกต่าง
- ข. ไม่ให้การยอมรับหรือเครดิตต่อความคิดที่มาจากผู้อื่น
- ค. เคารพความเชี่ยวชาญและการมีส่วนร่วมของผู้ร่วมงาน
- ง. หลีกเลี่ยงการสื่อสารกับสมาชิกในทีมเพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้ง

11. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่ทักษะที่สำคัญสำหรับนักวาดกร (คำตอบ ง)
- ความคิดสร้างสรรค์
 - การคิดเชิงกลยุทธ์
 - ความยืดหยุ่น
 - ความยึดมั่นในแนวคิดของตน
12. ข้อใดคือเป้าหมายสำคัญของนักกรส่วนใหญ่ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม (คำตอบ ค)
- ผลกำไร
 - สถานะทางสังคม
 - ต้องการแก้ปัญหา
 - ชอบการแข่งขัน
13. ศิลปหัตถกรรมจักสานสร้างประโยชน์ต่อสังคมไทยอย่างไร (คำตอบ ง)
- อุตสาหกรรมที่ยั่งยืนและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
 - โอกาสการจ้างงานในท้องถิ่น
 - อนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและเทคนิคดั้งเดิม
 - ทุกข้อที่กล่าวมา
14. ข้อใดคือนิยามที่เหมาะสมของนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม (คำตอบ ค)
- การอนุรักษ์เทคนิคศิลปหัตถกรรมแบบดั้งเดิม
 - การพัฒนาตลาดใหม่สำหรับผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม
 - การบูรณาการเทคนิคศิลปหัตถกรรมแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่เข้าด้วยกัน
 - การส่งเสริมผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมที่ผลิตจำนวนมาก
15. นวัตกรรมศิลปหัตถกรรมช่วยส่งเสริมความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างไร (คำตอบ ค)
- ส่งเสริมการผลิตผลิตภัณฑ์ศิลปะและงานฝีมือจำนวนมาก
 - อาศัยเทคนิคและการออกแบบแบบดั้งเดิมเท่านั้น
 - ผสมผสานเทคนิคและวัสดุแบบดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีและการออกแบบที่ทันสมัย
 - เน้นที่การออกแบบและเทคนิคดั้งเดิม

16. การสร้างศิลปหัตถกรรมที่ใช้เทคนิคแบบดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีทันสมัยส่งผลให้เกิดสิ่งใดน้อยที่สุด (คำตอบ ง)
- การอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม
 - การสร้างการออกแบบใหม่และนวัตกรรม
 - การเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต
 - การลดต้นทุนวัตถุดิบ
17. ข้อใดคือตัวอย่างของวัสดุที่ศิลปินและนักออกแบบสามารถใช้เพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปหัตถกรรม (คำตอบ ง)
- ไม้ไผ่ หวาย กก
 - ขวดพลาสติก แปรรูปเป็นเส้นใย
 - สายไฟเก่า นำมาถักทอเป็นเครื่องประดับ
 - ขยะเคมีอันตราย เช่น แบตเตอรี่เก่า
18. ข้อใดแสดงให้เห็นถึงกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมศิลปหัตถกรรม? (คำตอบ ง)
- ความต้องการผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมผลักดันให้มีการใช้วัสดุที่ยั่งยืน
 - การร่วมมือระหว่างชุมชนหัตถกรรมและนักออกแบบต่างวัฒนธรรม นำไปสู่การสร้างงานหัตถกรรมที่ผสมผสานเทคนิคแบบดั้งเดิมเข้ากับการออกแบบที่ทันสมัยจนเกิดแนวคิดใหม่
 - แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียและอีคอมเมิร์ซช่วยนำเสนอผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสู่กลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น ส่งผลให้ธุรกิจสามารถเติบโตได้
 - ทุกข้อที่กล่าวมา
19. ข้อใดคือความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (คำตอบ ก)
- เศรษฐกิจที่อยู่บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
 - เศรษฐกิจที่พึ่งพาการเกษตร
 - เศรษฐกิจที่อิงกับการท่องเที่ยว
 - เศรษฐกิจที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของทรัพยากรธรรมชาติ
20. ข้อใดไม่ใช่ตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย? (คำตอบ ก)
- นิคมอุตสาหกรรม ลาดกระบัง นิคมอุตสาหกรรมตั้งอยู่ใกล้กับท่าอากาศยานนานาชาติสุวรรณภูมิ
 - โครงการบางกอกอาร์ต เบียนนาเล่ เทศกาลศิลปะนานาชาติที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวและส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
 - เทศกาล Bangkok Design Week ที่รวบรวมผลงานการออกแบบจากนักออกแบบไทยและนานาชาติ
 - บ้านจิม ทอมป์สัน พิพิธภัณฑ์และศูนย์การเรียนรู้ผ้าไหมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

21. ข้อใดไม่ใช่ผลของนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยตรงที่ส่งผลต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทย

(คำตอบ ง)

- ก. การสร้างโอกาสทางอาชีพใหม่ให้กับคนไทย
- ข. การสร้างรายได้จากการส่งออกผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์
- ค. การนำไปสู่ความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ
- ง. การลดภาษีนำเข้าสินค้าอุปโภคบริโภคจากต่างประเทศ

22. ข้อใดไม่ใช่กลยุทธ์ที่นำมาใช้เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในหมู่คนรุ่นใหม่ในประเทศไทย (คำตอบ ง)

- ก. การส่งเสริมการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรมการศึกษาและการฝึกอบรม
- ข. การจัดหาเงินทุนและการสนับสนุนสำหรับสตาร์ทอัพเชิงสร้างสรรค์
- ค. การสร้างแพลตฟอร์มสำหรับการทำงานร่วมกันและการแบ่งปันความรู้ระหว่างผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์
- ง. การจำกัดโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรสร้างสรรค์เฉพาะกลุ่มบุคคลบางประเภท

23. กลยุทธ์ใดสำคัญที่สุดในการสร้างแบรนด์ผลิตภัณฑ์จักสานไทยให้ประสบความสำเร็จในตลาดนานาชาติ (คำตอบ ค)

- ก. การปรับเปลี่ยนรูปแบบผลิตภัณฑ์ทั้งหมดตามความต้องการของตลาด โดยไม่คำนึงถึงเอกลักษณ์ดั้งเดิม
- ข. การเน้นการผลิตในปริมาณมากและตั้งราคาต่ำเพื่อแข่งขันด้านต้นทุน
- ค. การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิมร่วมกับการออกแบบร่วมสมัย พร้อมนำเสนอเรื่องราวและคุณค่าของผลิตภัณฑ์
- ง. การลอกเลียนแบบผลิตภัณฑ์จักสานจากต่างประเทศที่กำลังได้รับความนิยมในตลาดโลก

24. ข้อใดคือเทคนิค การนำไปใช้อย่างอื่น (Put to other uses) มาประยุกต์กับกระติบข้าวเหนียวแบบดั้งเดิมที่สร้างสรรค์และมีมูลค่าเพิ่มมากที่สุด (คำตอบ ก)

- ก. นำกระติบข้าวเหนียวมาใช้เป็นโคมไฟแขวนที่ให้แสงสว่าง สะท้อนลวดลายจักสานออกมาเป็นเงาสวยงาม
- ข. นำกระติบข้าวเหนียวมาใช้เป็นบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าอาหารแปรรูปเพื่อการส่งออก
- ค. นำกระติบข้าวเหนียวมาเป็นส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์โดยตัดเป็นชิ้นๆ แล้วนำมาประกอบใหม่
- ง. นำกระติบข้าวเหนียวมาย่อขนาดเป็นของที่ระลึกจำลองขนาดเล็กสำหรับนักท่องเที่ยว

25. การใช้เทคนิค "Magnify/Modify" กับชิ้นวางของจักสานไม้ไผ่ ข้อใดพัฒนาได้ตอบใจกับผู้บริโภคปัจจุบันดีที่สุด (คำตอบ ข)

- ก. เพิ่มขนาดและความแข็งแรงให้รองรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น ทีวี ลำโพง
- ข. ดัดแปลงให้ถอดประกอบได้ ปรับเปลี่ยนรูปแบบตามต้องการ แต่ยังคงเทคนิคจักสานดั้งเดิม
- ค. ขยายช่องว่างระหว่างลายสานให้ห่างขึ้น เพื่อลดการใช้วัสดุและน้ำหนัก
- ง. เพิ่มล้อเลื่อนให้เคลื่อนย้ายสะดวก แต่ใช้วัสดุสังเคราะห์แทนไม้ไผ่ทั้งหมด

แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรมโดยเลี้ยงหรือวิทยากร

ชื่อผู้ประเมิน.....ประเมินครั้งที่.....

ชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด

1.การตั้งคำถาม การตั้งประเด็นคำถามที่เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดแนวคิดที่สร้างสรรค์ หรือเป็นสิ่งใหม่					
เกณฑ์ย่อย	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง(2)	ควรปรับปรุง (1)	รวม
1.1 ตั้งคำถามที่ท้าทายสมมติฐานเดิม	☐ ตั้งคำถามเชิงลึกเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และท้าทายมุมมองเดิม	☐ ตั้งคำถามเจาะประเด็น มีมุมมองใหม่ชัดเจน	☐ ตั้งคำถามทั่วไป เสริมข้อมูลบางส่วน	☐ ไม่ตั้งคำถามหรือยึดติดกับสิ่งที่มี	
1.2 ตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อสำรวจแนวทางใหม่	☐ ตั้งคำถามปลายเปิดที่กระตุ้นการคิดหลายทางมองเห็นโอกาสใหม่	☐ ตั้งคำถามปลายเปิดที่ต่อยอดการเรียนรู้	☐ ตั้งคำถามแบบมีตัวเลือกจำกัด ไม่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแสดงความความคิดเห็นเพิ่มเติม	☐ ตั้งคำถามปิดไม่กระตุ้นให้คิด	
1.3 ตั้งคำถามเชื่อมโยงบริบทต่างๆ	☐ เชื่อมโยงหลากหลายบริบทอย่างสร้างสรรค์	☐ คำถามเชื่อมโยงเรื่องใกล้เคียง	☐ คำถามไม่เกี่ยวข้องหรือไม่เชื่อมโยงกับเนื้อหา	☐ ไม่สามารถเชื่อมโยงคำถามกับเนื้อหา	
2.การคิดเชื่อมโยง มีทักษะเชื่อมโยงความรู้ แนวคิด เทคโนโลยีเข้าด้วยกัน นำมาสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมได้					
เกณฑ์ย่อย	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง(2)	ควรปรับปรุง (1)	รวม
2.1 เชื่อมโยงองค์ความรู้หลากหลาย	☐ เชื่อมโยงความรู้ผสมผสานหลายศาสตร์อย่างสร้างสรรค์	☐ เชื่อมโยงความรู้ผสมผสานหลายได้ดี	☐ เชื่อมโยงบางส่วน	☐ ใช้องค์ความรู้แบบแยกส่วนหรือ จำกัด	
2.2 คิดแนวทางใหม่ในการแก้ปัญหา	☐ เสนอวิธีใหม่ที่แตกต่างอย่างสร้างสรรค์	☐ มีแนวคิดใหม่มีความน่าสนใจ	☐ มีแนวคิดใหม่แต่ยังไม่ชัดเจน	☐ ใช้แนวทางซ้ำเดิมไม่มีการปรับปรุง	

2.3 กล้าเสนอแนวคิดสร้างสรรค์	☐ กล้าเสนอไอเดียใหม่อย่างมั่นใจและสร้างสรรค์	☐ เสนอไอเดียอย่างเปิดเผย	☐ เสนอไอเดียแต่ยังลังเล	☐ ไม่กล้าเสนอหรือรอผู้อื่นตลอด	
3.การสังเกต แสดงออกและเห็นความแตกต่างที่จะทำให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่					
เกณฑ์ย่อย	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง(2)	ควรปรับปรุง (1)	รวม
3.1 มองเห็นรายละเอียดที่คนทั่วไปมองข้าม	☐ เห็นรายละเอียดย่อยที่มีความหมายและลึกซึ้ง	☐ เห็นจุดสำคัญ	☐ เห็นภาพรวมแต่ไม่ละเอียด	☐ ไม่ใส่ใจรายละเอียด	
3.2 วิเคราะห์จากสิ่งที่สังเกตได้	☐ สังเกตแล้ววิเคราะห์ต่อยอดอย่างสร้างสรรค์	☐ สังเกตและวิเคราะห์ประเด็นหลัก	☐ มองผิวเผินวิเคราะห์บางส่วน	☐ ไม่สามารถวิเคราะห์หรือแปลความได้	
3.3 เชื่อมโยงสิ่งที่สังเกตกับองค์ความรู้	☐ อธิบายสิ่งที่สังเกตเชื่อมกับทฤษฎีหรือประสบการณ์ได้ดี	☐ เชื่อมโยงบางส่วน	☐ เชื่อมโยงไม่ชัดเจน	☐ ไม่สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เห็น	
4. การสร้างเครือข่าย มีทักษะในการประสานความสัมพันธ์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้					
เกณฑ์ย่อย	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง(2)	ควรปรับปรุง (1)	รวม
4.1 ร่วมมือทำงานกลุ่ม แสวงหาความรู้จากคนที่หลากหลาย	☐ ร่วมมือเพื่อเรียนรู้มุมมองใหม่ อย่างกระตือรือร้น	☐ มีส่วนร่วมและช่วยเหลือผู้อื่น	☐ ร่วมมือบางเวลา	☐ อยู่กับกลุ่มเดิม หรือแยกตัว ไม่ทำงานกับผู้อื่น	
4.2 แลกเปลี่ยนความคิดเห็นข้ามศาสตร์	☐ เปิดรับและแลกเปลี่ยนอย่างสร้างสรรค์กับคนจากหลากหลายด้านความรู้	☐ แลกเปลี่ยนกับเพื่อนหลากหลายมุมมอง	☐ แลกเปลี่ยนกับผู้อื่นเฉพาะมุมมอง	☐ ขาดการพูดคุยหรือไม่สนใจแลกเปลี่ยน	
4.3 ถามเพื่อสร้างเครือข่ายความรู้	☐ สื่อสารชัดเจน เปิดประเด็น เพื่อขยายความเข้าใจในบริบทใหม่	☐ สื่อสารเพื่อเรียนรู้จากคนอื่น	☐ สื่อสารเพื่อยืนยันสิ่งที่รู้	☐ สื่อสารไม่ชัดเจน ไม่กล้าถาม	

5. การทดลอง นำความรู้ทักษะและประสบการณ์จากการทดลองมาพัฒนางาน					
เกณฑ์ย่อย	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง(2)	ควรปรับปรุง (1)	รวม
5.1 ทดลอง หลากหลายวิธี	☐ ทดลองเอง กล้า ลองผิดลองถูก	☐ ทดลองตาม คำแนะนำ	☐ ทดลองบ้าง ปรับเล็กน้อย	☐ ไม่ทดลอง หรือรอคนอื่น ทำก่อน	
5.2 ปรับเปลี่ยน จากผลการทดลอง	☐ พัฒนาผลงานจาก คำแนะนำ ข้อผิดพลาด	☐ แก้ไขบ้างจาก การลองทำ	☐ ปรับเปลี่ยนเล็ กน้อย	☐ ไม่ ปรับเปลี่ยน แม้พบ ข้อผิดพลาด	
5.3 สรุปผลและ สะท้อนสิ่งที่เรียนรู้	☐ สะท้อนแนวคิดที่ เรียนรู้อย่างเป็นระบบ และลึกซึ้ง	☐ สรุปประเด็น หลักสำคัญ	☐ สรุปได้ บางส่วน	☐ ไม่สามารถ สรุปหรือ สะท้อนอะไร ได้	
รวมคะแนน	 คะแนน				
เกณฑ์การ ประเมิน	☐ ระดับดีมาก 3.51 – 4.00 คะแนน ☐ ระดับดี 2.51 – 3.50 คะแนน ☐ ระดับปานกลาง 1.51 – 2.50 คะแนน ☐ ระดับปรับปรุง 1.00 – 1.50 คะแนน				

ข้อเสนอแนะ.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม

คำชี้แจง แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- | | |
|--|-------------|
| ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน | จำนวน 6 ข้อ |
| ตอนที่ 2 ความพึงพอใจสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม | จำนวน 7 ข้อ |
| ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม | จำนวน 2 ข้อ |

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามข้อมูลความเป็นจริง

- เพศ ☐ 1) หญิง ☐ 2) ชาย ☐ 3) ไม่ระบุ
- อายุ ☐ 1) ต่ำกว่า 20 ปี ☐ 2) 20-25 ปี ☐ 3) มากกว่า 25 ปี
- กำลังศึกษา ☐ 1) ปริญญาตรี ☐ 2) ปริญญาโท ☐ 3) ปริญญาเอก
- คณะที่ศึกษา ☐ โปรดระบุ.....
- สาขาวิชา ☐ โปรดระบุ.....
- ภูมิลำเนาที่ท่านอยู่อาศัย จังหวัด.....

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึกอยากสร้างสรรค์นวัตกรรมศิลปหัตถกรรมจักสาน					
2. กิจกรรมจะช่วยให้ท่านนำไปสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมจักสานได้จริง					
3. กิจกรรมช่วยให้ท่านรู้สึกอยากสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมจักสานเพื่อสร้างรายได้					
4. วิทยากรมีความเหมาะสม					
5. รูปแบบในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม					
6. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
7. วัสดุ อุปกรณ์และสื่อในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

1. ปัญหาหรืออุปสรรคในการทำกิจกรรม

.....

.....

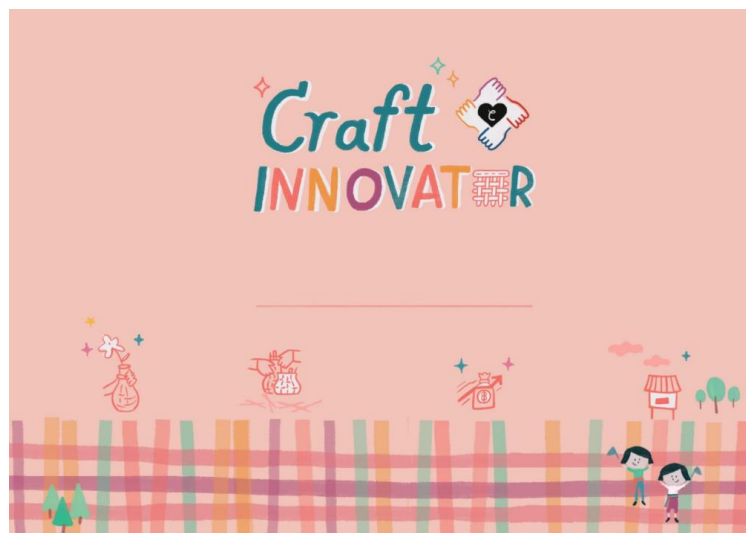
2. ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมสำหรับการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

.....

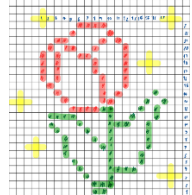
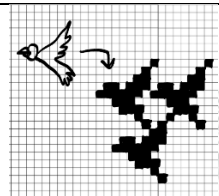
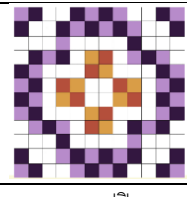
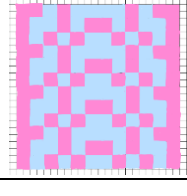
.....

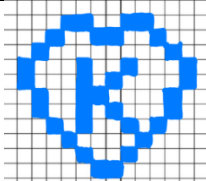
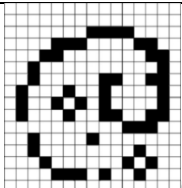
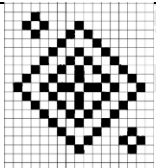
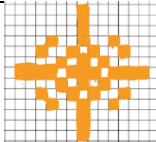


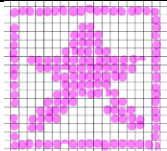
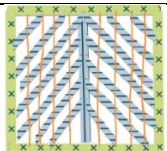
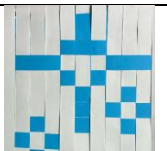
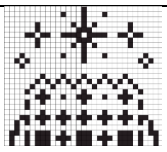
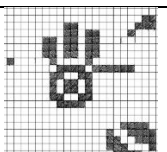


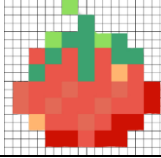
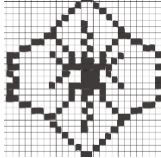
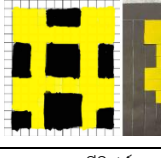
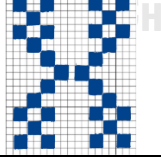
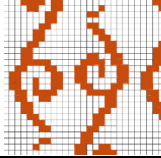


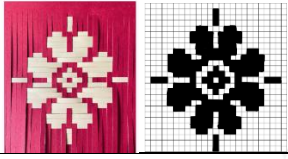
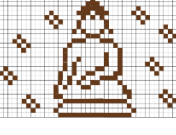
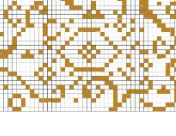
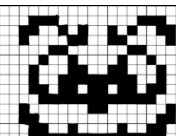


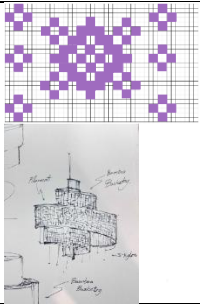
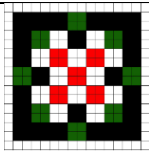
ที่	กิจกรรม 2 โมดูล 2 Weave,Think, Create ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและการ คิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรม	กิจกรรม 4 โมดูล 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 ศิลปะจักสานร่วมสมัย เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มือ อาชีพ	กิจกรรม 6 โมดูล 4 Presentation & Exhibit นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด
1			
	ดอกไม้ ลวดลายที่เข้าถึงผู้คนได้ด้วยความ สวยงาม สี และรูปลักษณ์	สานผักตบหุ้มขวดน้ำ ตกแต่งด้วยเชือกปอมปอม	สายสาน โคมไฟภูมิปัญญาไทย
	1.67 ระดับปานกลาง	2.33 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
2			
	การบูรณประยุคตีให้น่าสนใจผ่านตัวละคร ชื่อดังและมีสีสันที่น่ารักและผู้คนรู้จักอยู่แล้ว	สานผักตบผสมเชือกปอมปอมและ ไหมพรม	สายสาน โคมไฟภูมิปัญญาไทย
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	2.67 ระดับดี
3			
	รูปร่างนกที่ถูกตัดจนเพื่อความมินิมอลและ สร้างลายที่ต่อเนื่องกัน	หูกหิ้วขวดน้ำทำจากผักตบสานแต่ง ด้วยเชือก	สายสาน โคมไฟภูมิปัญญาไทย
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
4			
	ลวดลายกราฟิกจากกระเบื้อง	สานผักตบแต่งเชือกและเศษผ้า	ไทยยาคราฟต์กล่องกระจูด เก็บของอเนกประสงค์แรงบันดาลใจ จาก Minecraft
	1.67 ระดับปานกลาง	2 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
5			

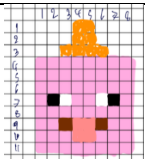
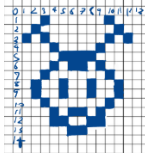
ที่	กิจกรรม 2 โมดูล 2 Weave,Think, Create ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและการ คิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรม	กิจกรรม 4 โมดูล 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 ศิลปะจักสานร่วมสมัย เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มือ อาชีพ	กิจกรรม 6 โมดูล 4 Presentation & Exhibit นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด
	ดอกไม้ที่เรียงซ้อนกัน	ผักตบชวาสานหุ้มขวด	ไทยยาคราฟต์กล่องกระจูด เก็บของอเนกประสงค์แรงบันดาลใจ จาก Minecraft
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
6			
	อักษรย่อชื่อเล่นของตัวเอง	สานผักตบแต่งเชือกและเศษผ้า	ไทยยาคราฟต์กล่องกระจูด เก็บของอเนกประสงค์แรงบันดาลใจ จาก Minecraft
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
7			
	ลายลูกคลื่นที่โค้งรับกัน เพื่อเป็นการเรียงต่อกัน	แจกันสานผักตบแต่งเศษผ้าและผัก ตบสลับสี	ถุงตบ ถุงเชือกถัก ผสมวัสดุกำพริ้ว
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3.33 ระดับดี
8			
	ลายจากดาวบนท้องฟ้าในเพลงราตรีประดับ ดาว	แจกันหรือที่ใส่ปากกา ผักตบชวา	ถุงตบ ถุงเชือกถัก ผสมวัสดุกำพริ้ว
	1 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3.33 ระดับดี
9			
	ลายของดวงดาวให้มีความน่ารัก สดใส	แจกันสานผักตบแต่งเศษผ้าและ ปอมปอม	ถุงตบ ถุงเชือกถัก ผสมวัสดุกำพริ้ว
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3.33 ระดับดี

ที่	กิจกรรม 2 โมดูล 2 Weave,Think, Create ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและการ คิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรม	กิจกรรม 4 โมดูล 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 ศิลปะจักสานร่วมสมัย เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มือ อาชีพ	กิจกรรม 6 โมดูล 4 Presentation & Exhibit นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด
10			
	ลายร่วมสมัยเข้าถึงง่ายและน่ารัก	ผักตบสานเป็นปลอกหุ้มขวดน้ำ	Odorabag ซะลมจักสานเครื่อง หอมแต่งบ้าน ลาย Wagara
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3.67 ระดับดีมาก
11			
	มาจากลายทอผ้า	ผักตบสานเป็นห่อแกล้งกันจากขวด	Odorabag ซะลมจักสานเครื่อง หอมแต่งบ้าน ลาย Wagara
	1 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3.67 ระดับดีมาก
12			
	ลายดาวฤกษ์	กระบอกใส่ปากกาตั้งโต๊ะ ตกแต่งเศษผ้า	SAAN กรอบรูป ดัดแปลงจากงอบ
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	4 ระดับดีมาก
13			
	มงกุฎดวงดาวเป็นประกายระยิบระยับ วัยรุ่นเข้าถึงง่าย	จักสานผักตบชวา ตกแต่งขวด	โคมไฟห้อยเพดานดัดแปลงจากกระดัง และวัสดุรีไซเคิล
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3.33 ระดับดี
14			
		ผักตบสานสลักกับเศษผ้า	โคมไฟห้อยเพดานดัดแปลงจากกระดัง และวัสดุรีไซเคิล

ที่	กิจกรรม 2 โมดูล 2 Weave,Think, Create ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและการ คิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรม	กิจกรรม 4 โมดูล 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 ศิลปะจักสานร่วมสมัย เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มือ อาชีพ	กิจกรรม 6 โมดูล 4 Presentation & Exhibit นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3.33 ระดับดี
15			
	มะเขือเทศที่คนนิยมและชอบกินมากๆ	แจกันทรงสูง	โคมไฟตั้งพื้นแรงบันดาลใจจากชมพูพันธุ์ทิพย์ปักมือ
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
16			
	ดอกไม้ประยุกต์	ผักตบชวาตกแต่งเศษวัสดุ	โคมไฟตั้งพื้นแรงบันดาลใจจากชมพูพันธุ์ทิพย์ปักมือ
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
17			
	อารยธรรมอียิปต์และเกมโปเกมอน	กระบอกใส่ปากกา	โคมไฟตั้งพื้นแรงบันดาลใจจากชมพูพันธุ์ทิพย์ปักมือ
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
18			
	แพทเทิร์นเซลล์เชื่อมต่อกันได้	ผักตบชวาและเศษผ้าห่อขวด	TailTail หมวกขายหาด ดัดแปลงจากโครงถอบแรงบันดาลใจจากปลา
	1.67 ระดับปานกลาง	2 ระดับปานกลาง	3.33 ระดับดี
19			
	ลายสานดั้งเดิมเข้ากับรูปทรงเรขาคณิตหรือ ตัวอักษรที่มีเอกลักษณ์เฉพาะผู้ซื้อ	ผักตบชวาและเศษผ้าห่อขวด	TailTail หมวกขายหาด

ที่	กิจกรรม 2 โมดูล 2 Weave,Think, Create ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและการ คิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรม	กิจกรรม 4 โมดูล 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 ศิลปะจักสานร่วมสมัย เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มือ อาชีพ	กิจกรรม 6 โมดูล 4 Presentation & Exhibit นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด
			ดัดแปลงจากโครงงอบแรงบันดาลใจ จากปลา
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	1.67 ระดับปานกลาง	2.67 ระดับดี
20			
	ดอกไม้มีชีวิตชีวา	ผักตบชวา เชือกปอมปอม เศษไหม พรม หุ้มขวดน้ำ	TailTail หมวกชายหาด ดัดแปลงจากโครงงอบแรงบันดาลใจ จากปลา
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
21			
	ลวดลายพระพุทธรูปสื่อถึงความสงบ ความ ศรัทธา และความมั่นคง เป็นการนำความ เชื่อมาผสมผสานงานฝีมือ และลายขีดตาแมว ช่วยเพิ่มความเป็นเอกลักษณ์ เสริมเรื่องราว ทางวัฒนธรรม	แจกันผักตบชวาคัดแต่ง ไหมพรม เศษผ้า และเชือกสี	Heartcrafted Rattan Bag กระเป๋าทวยตกแต่งไหมพรม
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	1.67 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
22			
	ลายตาแมวดั้งเดิม ตีความใหม่เป็น ดวงตากลางจักรวาล ผสมสัญลักษณ์ของ ดวงดาวพระจันทร์และคลื่นพลัง	ขวดน้ำตกแต่งผักตบชวา เชือกและเศษไหมพรม	Heartcrafted Rattan Bag กระเป๋าทวยตกแต่งไหมพรม
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	1.67 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
23			
	ยักษ์จากรามเกียรติ์ ตัดทอนให้ดูมินิมอล	แจกันทรงสูงผสมเศษผ้าและ เชือกสี	Heartcrafted Rattan Bag กระเป๋าทวยตกแต่งไหมพรม

ที่	กิจกรรม 2 โมดูล 2 Weave,Think, Create ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและการ คิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรม	กิจกรรม 4 โมดูล 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 ศิลปะจักสานร่วมสมัย เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มือ อาชีพ	กิจกรรม 6 โมดูล 4 Presentation & Exhibit นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	1.67 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
24			
	ลายราชวัตรโคม ลายผ้าพระราชทานใน สมเด็จพระจุลจอมเกล้าฯ ลายผ้าประจำ จังหวัดสุราษฎร์	แจกันผักตบชวาทรงสูงสานวิธี พื้นฐาน ไม่ตกแต่งวัสดุ ต้องการโชว์ เนื้อผักตบชวา	Reshell x Thai โคมไฟตกแต่ง วัสดุ Upcycling Sea Anemone Pattern
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2.33 ระดับปานกลาง	4 ระดับดีมาก
25			
	ลายจากเสือเพื่อทำที่รองแก้ว	ผักตบชวาสานหุ้มแก้วน้ำ มีหูหิ้วด้านบน	Reshell x Thai โคมไฟตกแต่ง วัสดุ Upcycling Sea Anemone Pattern
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2.33 ระดับปานกลาง	4 ระดับดีมาก
26			
	ปรับให้เป็น 8 bit	ขวดน้ำผักตบชวาสาน	สานใจ จักสานดินทางเลือก วัสดุยั่งยืน ปั่นเป็นเครื่องจักสานร่วม สมัย
	1.67 ระดับปานกลาง	2.33 ระดับปานกลาง	4 ระดับดีมาก
27			
	มาจากวัดและเจดีย์ในประเทศไทย	แจกันวัสดุจากธรรมชาติ ตกแต่งด้วยวัสดุเหลือใช้	สานใจ จักสานดินทางเลือก

ที่	กิจกรรม 2 โมดูล 2 Weave,Think, Create ตอนที่ 2 การออกแบบลายสานและการ คิดเชิงออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรม	กิจกรรม 4 โมดูล 2 Beyond Weaving ตอนที่ 3 ศิลปะจักสานร่วมสมัย เรียนรู้จากนักสร้างสรรค์มือ อาชีพ	กิจกรรม 6 โมดูล 4 Presentation & Exhibit นวัตกรรมหัตถกรรมสู่ตลาด
	ปรับให้เป็น 8 bit		วัสดุยั่งยืน ปั่นเป็นเครื่องจักสานร่วม สมัย
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2.33 ระดับปานกลาง	3.67 ระดับดีมาก
28			
	ลายหมอนาน่ารักสำหรับคนรักการเล่น เกมมายคราฟ	ผักตบสานทรงตะกร้าจิ๋ว	Arsa – จอบผ้าแปลงกาย เปลี่ยนชุด ตกแต่ง DIY ดัดแปลงจากโครงงอบ
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3.67 ระดับดีมาก
29			
	ต้นคริสต์มาสที่สื่อถึงเทศกาล แห่งการให้	แจกันผักตบขาว	Arsa – จอบผ้าแปลงกาย เปลี่ยนชุด ตกแต่ง DIY ดัดแปลงจากโครงงอบ
	1.33 ระดับควรปรับปรุง	2 ระดับปานกลาง	3.67 ระดับดีมาก
30			
	ทำลวดลายให้น่ารัก ทันสมัย	ขวดหุ้มด้วยผักตบขาวสาน	Arsa – จอบผ้าแปลงกาย เปลี่ยนชุด ตกแต่ง DIY ดัดแปลงจากโครงงอบ
	1.67 ระดับปานกลาง	2 ระดับปานกลาง	3 ระดับดี
รวม	ค่าเฉลี่ย 1.35	ค่าเฉลี่ย 2.01	ค่าเฉลี่ย 3.29





คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน จุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาคารจตุรพัก 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.chula.ac.th

COA No. 131/67

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 670055 รูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นนักคิดเชิงนวัตกรรมข้ามศาสตร์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้วิจัยหลัก นางสาว ปิยศิริ พรหมใจเภา
หน่วยงาน คณะครูศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน จุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ 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 ศรีรัตน์)
ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม 
(อาจารย์ ดร. ศยามล เจริญรัตน์)
กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาบทวน: แบบหลักฐานโดยตรง

วันที่รับรอง: 12 มีนาคม 2567 **วันหมดอายุ:** 11 มีนาคม 2568

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

- เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
- หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
- ประวัติผู้วิจัย (CV)
- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข

- ผู้วิจัยต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของ พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย
- การเก็บข้อมูลต้องเป็นไปอย่างโปร่งใส และต้องมีการแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องทราบล่วงหน้า
- การเก็บข้อมูลต้องเป็นไปอย่างโปร่งใส และต้องมีการแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องทราบล่วงหน้า
- การเก็บข้อมูลต้องเป็นไปอย่างโปร่งใส และต้องมีการแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องทราบล่วงหน้า
- การเก็บข้อมูลต้องเป็นไปอย่างโปร่งใส และต้องมีการแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องทราบล่วงหน้า
- การเก็บข้อมูลต้องเป็นไปอย่างโปร่งใส และต้องมีการแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องทราบล่วงหน้า
- การเก็บข้อมูลต้องเป็นไปอย่างโปร่งใส และต้องมีการแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องทราบล่วงหน้า
- การเก็บข้อมูลต้องเป็นไปอย่างโปร่งใส และต้องมีการแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องทราบล่วงหน้า



Digital Certificate

เลขที่โครงการวิจัย 670055
วันที่รับรอง 12 มี.ค. 2567
วันหมดอายุ 11 มี.ค. 2568



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
Chumchuri 1 Building, Room 114, Phayathai Rd., Wang Mai, Pathumwan, Bangkok
Telephone: 02-218-3210 Email: curec2.chula.ac.th

COA No. 245/68

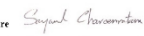
Certificate of Research Approval

Research Project Number 670055 LEARNING MODEL TO ENHANCE WEAVING ART AND CRAFT INNOVATIONSHIP BASED ON CREATIVE ECONOMY CONCEPT

Principal Researcher Ms. Priyari Promchinda
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 Principles 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)
Chair

Signature 
(Asst. Prof. Dr. Sayamol Charnernratana)
Secretary

Research Project Review Categories: Expedited

Date of approval: 7 March 2025 **Expiry date:** 6 March 2026

Documents approved by the Committee

- Information Sheet for the Research Participants
- Consent to Take Part in Research
- The researcher's CV and experience to show his/her ability to conduct this research
- Research tools

Conditions

- The researcher has acknowledged that it is unethical if he/she collects information for the research before the approval for an ethics review has been approved by the Research Ethics Review Committee.
- If the completion of the research project requires the research execution must come in a half of the researcher's ability to supply for approval, he/she has to submit an application for a new approval at least one month in advance together with a research progress report.
- The researcher must conduct the research strictly in accordance with what is provided in the research proposal.
- The researcher must only use the information that has been provided for the research involving human subjects, their letters of consent and the letters of approval from the Research Ethics Review Committee.
- If any research results are to be published or otherwise made public, the researcher must submit the approval of the Committee in advance.
- 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.
- If a research project is delayed more than 6 months, the researcher must submit a report of research continuation (AR-REU) and an extension of the research execution within 15 days of the research being completed. For a research project which is a short-term, the researcher must submit an extension of the research execution within 15 days of the research being completed. It is to be noted that the extension of the completion of the project.
- If a research project which has passed the Research Ethics Review Committee must comply with the conditions in 1 to 7.



Digital Certificate

Project Number 670055
Date of approval 07 Mar 2025
Expiry date 06 Mar 2026

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ปรียศรี พรหมจินดา
วัน เดือน ปี เกิด	5 ธันวาคม
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา (เกียรตินิยมอันดับ 2) คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลปศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

