

รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี



นางสาวปิยะทิพย์ สุริยันต์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

TEACHING MODELS USING COMMUNITY - BASED LEARNING
IN LOCAL PRODUCTS DESIGN COURSE FOR UNDERGRADUATE STUDENTS

Miss Piyathip Suriyan



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Art Education

Department of Art Music and Dance Education

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2015

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนใน
รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี

โดย

นางสาวปิยะทิพย์ สุริยันต์

สาขาวิชา

ศิลปศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร. อินทิรา พรมพันธุ์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. บัญชา ชลาภิรมย์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร. อินทิรา พรมพันธุ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธเนศ ภิรมย์การ)

ปิยะทิพย์ สุริยันต์ : รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (TEACHING MODELS USING COMMUNITY - BASED LEARNING IN LOCAL PRODUCTS DESIGN COURSE FOR UNDERGRADUATE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร. อินทิรา พรหมพันธุ์, 198 หน้า.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิธีการดำเนินวิจัย ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอนคือ 1) การศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 2) ลงพื้นที่สังเกตการสอน 3) วิเคราะห์และพัฒนารูปแบบ 4) สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ โดยมีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยทั้งหมด 4 กลุ่ม คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน 3) ผู้นำชุมชนที่มีส่วนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการสอน 4) ผู้เรียนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต และแบบบันทึกภาคสนาม สำหรับการพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แสดงความคิดเห็นและรับรองตรวจสอบรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน พบว่า สามารถแบ่งรูปแบบการสอน ได้ดังนี้ 1) จำแนกตามบริบทของชุมชนคือ ชุมชนเมือง และชุมชนชนบท 2) จำแนกตามระยะเวลา ซึ่งประกอบไปด้วย ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว 3) สถานที่ตั้งของสถานศึกษา ได้แก่ มหาวิทยาลัยในเมืองกรุงเทพและปริมณฑล และมหาวิทยาลัยประจำจังหวัด 4) จำแนกตามลักษณะการร่วมมือกับชุมชน ได้แก่ การร่วมมือกันเฉพาะองค์ความรู้กับการร่วมมือกันทั้งองค์ความรู้และการออกแบบร่วมกับชุมชน ผลการพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน มี 6 องค์ประกอบได้แก่ ชุมชน นักศึกษา อาจารย์ เนื้อหา การออกแบบ การสร้างชิ้นงาน และมี 5 ขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมการ 2) ขั้นลงชุมชน 3) ขั้นออกแบบ 4) ขั้นสร้างชิ้นงาน และ 5) ขั้นประเมินผล

ภาควิชา ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา ศิลปศึกษา ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ปีการศึกษา 2558

5783402327 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORDS: TEACHING MODELS / LOCAL PRODUCTS DESIGN / COMMUNITY-BASED LEARNING

PIYATHIP SURIYAN: TEACHING MODELS USING COMMUNITY - BASED LEARNING IN LOCAL PRODUCTS DESIGN COURSE FOR UNDERGRADUATE STUDENTS.
ADVISOR: INTIRA PHROMPAN, Ph.D., 198 pp.

The purposes of this research were to 1) study teaching model using community-based learning in local product design course 2) develop the teaching model using community-based learning in local product design course. The methodology of this research comprised with 4 main parts: Purposive sampling is applied with 4 groups of sample, including; 1) teaching specialists in Local product design 2) designer specialises in community product design 3) community leaders and 4) students in local product design course. This research uses questionnaire, observation form and field record as tool for data collecting. For the development of teaching model using community-based learning, three experts in teaching of product design have commented and improved the teaching model using community-based learning in local product design course.

The study teaching model based on the concept of learning communities that can break the pattern of teaching that: 1) By the context of the community's urban and rural communities, 2) By period. Which consisted of short, medium and long term 3) The location of the school, including University in Bangkok and its vicinity. Universities and provincial 4) By partnership with the community, including collaboration with specialized knowledge, collaboration and knowledge sharing and design community. The development of a model taught by the learning base community has six elements, including community college students, faculty, content, design, create, and has five steps: 1) preparation, 2) the community, 3) Design 4). to create jobs, and 5) evaluation.

Department: Art Music and Dance Student's Signature

Education Advisor's Signature

Field of Study: Art Education

Academic Year: 2015

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยการให้ความช่วยเหลือแนะนำของ อาจารย์ ดร. อินทิรา พรหมพันธุ์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำข้อคิดเห็น ตรวจสอบ และแก้ไขร่างวิทยานิพนธ์มาโดยตลอด ผู้เขียนจึงขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ ที่กรุณาให้เกียรติเป็นประธาน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธเนศ ภิรมย์การ เป็นกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้กรุณาตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และ รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร ที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำในทุก ๆ ด้าน ตลอดจน นางสาวกรวรรณ ทับทิมดี และนางสาววาสนี สุขแล้ว ที่ช่วยเหลือในการลงพื้นที่ รวมถึงเพื่อนร่วมรุ่นระดับมหาบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปศึกษา รุ่นที่ 30 ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสม อีกทั้งเจ้าหน้าที่สาขาวิชาศิลปศึกษา ที่มีส่วนช่วยในการอำนวยความสะดวก ตลอดจนค้นคว้าหาข้อมูลในการจัดทำวิทยานิพนธ์ของผู้เขียนครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ท้ายนี้ผู้เขียนขอน้อมรำลึกถึงอำนาจarmiของคุณพระศรีรัตนตรัย และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายที่อยู่ในสากลโลก อันเป็นที่พึ่งให้ผู้เขียนมีสติปัญญาในการจัดทำวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้เขียนขอให้เป็นกตเวทิตาแต่บิดา มารดา ครอบครัวของผู้เขียน ตลอดจนผู้เขียน หนังสือ และบทความต่าง ๆ ที่ให้ความรู้แก่ผู้เขียนจนสามารถให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ.....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์	11
1.1 ความหมายและความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	11
1.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559).....	13
2. แนวคิดทฤษฎีการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา.....	16
2.1 การสอนในระดับอุดมศึกษา	16
2.2 ธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	19
2.3 องค์ประกอบของการสอน	20
3. การพัฒนารูปแบบการสอน	21

3.1 ความหมายของรูปแบบการสอน.....	21
3.2 หลักการพัฒนารูปแบบการสอน	22
3.3 องค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการสอน	25
3.4 ขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบการสอน	26
3.5 การนำเสนอรูปแบบการสอน	27
4. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	28
4.1 แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่21	28
4.2 แนวคิดสี่เสาหลักของการเรียนรู้.....	30
5. การสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์	32
5.1 การเรียนการสอนออกแบบ	32
5.2 วิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	34
5.3 กระบวนการออกแบบ	35
6. บริบทชุมชน และผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น.....	39
6.1 ความหมายของชุมชน.....	39
6.2 ประเภทของชุมชน	42
6.3 ความหมายผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น.....	46
7. การจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน	49
7.1 การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (community – based learning).....	49
7.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL	49
7.3 แนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน	50
7.4 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	52
7.5 การมีส่วนร่วม ทฤษฎีการมีส่วนร่วม.....	57
8. การจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น.....	59

8.1 การจัดการเรียนการสอนรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น.....	59
8.2 กิจกรรมการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชน	61
สรุปวิเคราะห์ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย	63
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	65
9.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการเรียนรู้ออนไลน์ชุมชน	65
9.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นหรือผลิตภัณฑ์ชุมชน	69
9.3 งานวิจัยต่างประเทศ.....	74
บทที่ 3 วิธีการดำเนินวิจัย	77
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	77
1.1 ศึกษาจากเอกสารปฐมภูมิ	78
1.2 ศึกษาจากคำอธิบายรายวิชา.....	78
1.3 ศึกษาจากกิจกรรมการสอนโครงการ	78
1.4 ศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ.....	78
1.4.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	78
1.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	79
1.4.3 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	80
1.4.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย	81
1.4.5 การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย	81
ขั้นตอนที่ 2 การลงพื้นที่.....	82
2.1 ระเบียบวิธีวิจัย	82
2.2 พื้นที่ศึกษา.....	82
2.3 วิธีการเก็บข้อมูล.....	82
2.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	82

2.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	83
2.6 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย.....	83
2.7 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย.....	84
2.8 การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย.....	84
ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนารูปแบบการสอน.....	84
3.1 การวิเคราะห์เนื้อหา.....	84
3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์.....	85
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม.....	85
3.4 การพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน.....	85
3.4.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	85
3.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	86
3.4.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย.....	86
3.4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย.....	86
ขั้นตอนที่ 4 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	86
ผังขั้นตอนการวิจัย.....	87
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	88
ตอนที่ 1 ผลการศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน.....	88
1.1 ผลการศึกษาวเคราะห์ สังเคราะห์ จากเอกสารปฐมภูมิ สำหรับกรอบแนวคิดหลัก .	89
1.2 ผลการศึกษาวเคราะห์ สังเคราะห์ จากแผนการสอนรายวิชา (Course Syllabus).	91
1.3 ผลการศึกษาวเคราะห์ สังเคราะห์ จากกิจกรรมโครงการออกแบบร่วมกับชุมชน	93
1.4 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน.....	97
1.5 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น..	99
1.6 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของผู้นำชุมชน.....	103

1.7 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียน	105
1.8 ผลการสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอน.....	107
1.9 ผลการสังเกตลักษณะกายภาพของชุมชน.....	112
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน.....	116
2.1 ผลการพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน	116
2.2 ผลการตรวจรับรองรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน	124
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	140
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	140
5.1.1 สรุปผลการศึกษารูปแบบการสอน.....	140
5.1.2 สรุปผลการพัฒนารูปแบบการสอน.....	141
แผนผังสรุปแนวคิดการพัฒนารูปแบบการสอนฯ.....	143
5.2 อภิปรายผล	146
5.2.1 อภิปรายผลการศึกษารูปแบบการสอน.....	146
5.2.2 อภิปรายผลการพัฒนารูปแบบการสอน.....	147
5.3 ข้อเสนอแนะ	150
5.3.1 ข้อเสนอแนะการนำรูปแบบไปใช้	150
5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	150
รายการอ้างอิง	151
ภาคผนวก.....	159
ภาคผนวก ก กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	160
ภาคผนวก ข รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	162
ภาคผนวก ค รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	164
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	166

ภาคผนวก จ รูปแบบการสอนและตัวอย่างแผนการสอน.....	184
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	198



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	การวิเคราะห์แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	16
ตารางที่ 2	การวิเคราะห์แนวคิดการสอนในระดับอุดมศึกษา	18
ตารางที่ 3	แสดงองค์ประกอบของรูปแบบการสอน.....	26
ตารางที่ 4	การนำแนวคิดของสี่เสาหลักของการเรียนรู้ไปใช้กับการศึกษา.....	30
ตารางที่ 5	การวิเคราะห์แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.....	32
ตารางที่ 6	วิเคราะห์การสอนนอกแบบผลิตภัณฑ์.....	39
ตารางที่ 7	วิเคราะห์รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน.....	58
ตารางที่ 8	สรุปขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน.....	89
ตารางที่ 9	วิเคราะห์ แผนการสอนรายวิชา (Course syllabus).....	91
ตารางที่ 10	วิเคราะห์กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนนอกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีส่วนร่วมกับชุมชน	93
ตารางที่ 11	สถานภาพทั่วไปผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	97
ตารางที่ 12	สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน.....	98
ตารางที่ 13	สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนนอกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น.....	100
ตารางที่ 14	สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนนอกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น.....	101
ตารางที่ 15	สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน	103
ตารางที่ 16	สรุปผลความคิดเห็นของผู้นำชุมชน	104
ตารางที่ 17	สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ผู้เรียน	105
ตารางที่ 18	สรุปผลความคิดเห็นจากผู้เรียน	106
ตารางที่ 19	สรุปผลการสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น.....	107
ตารางที่ 20	สรุปผลการสังเกตการณ์บ้านศิลปะเอเชียปูนปั้น อ.ชัชวาลย์ สหสพาศน์	108

ตารางที่ 21	สรุปผลการสังเกตการณ์ กลุ่มพวงมโหตร ชุมชนวัดทรงธรรม	110
ตารางที่ 22	ผลการศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยจำแนกตามลักษณะชุมชน ระยะเวลา และลักษณะสถานศึกษา	114
ตารางที่ 23	สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบรูปแบบและคะแนนเฉลี่ย	124
ตารางที่ 24	วิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย ของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น	141



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 1 แผนผังชุมชนปูนปั้นเพชรบุรี (บ้านศิลปะเอเชียปูนปั้น อ.ชะวาลย์ สหัชพาสน์)	112
รูปที่ 2 แผนผังชุมชนทำพวงมโหตร วัดทรงธรรม.....	113
รูปที่ 3 แผนผังรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน	127



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่เน้นการสร้างสินค้าและบริการใหม่ๆ ด้วยการเชื่อมโยงรากฐานทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาของสังคม ผสานกับความรู้ เทคโนโลยีที่นำไปสู่กระบวนการ “คิดอย่างสร้างสรรค์” และ “สร้างแรงบันดาลใจจากรากฐานทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา” เพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจที่เชื่อมโยงไปสู่การสร้างคุณค่าทางสังคม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.), 2552) ซึ่งแนวคิดนี้ส่งผลต่อการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม ดังจะเห็นได้จากในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry) เป็นอุตสาหกรรมที่มีอัตราการเจริญเติบโตรวดเร็วที่สุดของประเทศพัฒนาแล้ว เช่น สหภาพยุโรป อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีอัตราการขยายตัวร้อยละ 12 ซึ่งสูงกว่าอัตราการขยายตัวของเศรษฐกิจโดยรวมและมีอัตราการจ้างงานประมาณ 4.7 ล้านคน ในปี 2547 ในสหรัฐอเมริกาอุตสาหกรรมลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งมีมูลค่าถึง 1,388 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ คิดเป็นร้อยละ 11.12 ของ GDP และมีการจ้างงานประมาณ 40 ล้านคนหรือคิดเป็นร้อยละ 30 ของการจ้างงานทั้งหมดในสหรัฐอเมริกา เป็นต้น (Howkins, 2552)

ในด้านสถานการณ์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย พบว่า ระหว่างปี พ.ศ.2545-2550 มูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทย มีมูลค่าโดยเฉลี่ย 769,511.17 ล้านบาท โดยแบ่งออกตามกลุ่มได้ดังนี้ กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบมีมูลค่าโดยเฉลี่ยสูงสุดคือ 487,949.17 ล้านบาท กลุ่มมรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติมีมูลค่าโดยเฉลี่ยรองลงมาคือ 216,985.00 ล้านบาทกลุ่มสื่อมีมูลค่าโดยเฉลี่ย 64,045.33 ล้านบาท และกลุ่มศิลปะมีมูลค่าโดยเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ 531.66 ล้านบาท หากพิจารณาจากอัตราการขยายตัวของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทย พบว่าระหว่างปี พ.ศ. 2545-2550 ขยายตัวโดยเฉลี่ยร้อยละ 6.03 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.), 2552) จากข้อมูลข้างต้นเมื่อพิจารณาสัดส่วนมูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทยพบว่า ในระหว่างปี พ.ศ. 2545-2550 กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบมีสัดส่วนโดยเฉลี่ยสูงสุด

จากที่กล่าวมาข้างต้นเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.), 2554) ที่มีพันธกิจที่กล่าวถึงการพัฒนาการผลิตและบริการด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างชัดเจน คือ การมุ่งพัฒนาฐานการผลิตและบริการให้เข้มแข็งและมีคุณภาพบนฐานความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญา สร้างความมั่นคงด้านอาหารและพลังงาน ปรับ

โครงสร้างการผลิตและการบริโภคให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมพร้อมสร้างความเชื่อมโยงกับประเทศในภูมิภาคเพื่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม

อาจกล่าวได้ว่าแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559) ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นแผนพัฒนาฯ ที่มุ่งพัฒนาคนเป็นศูนย์กลางโดยใช้องค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาทุกภาคส่วน โดยเฉพาะการพัฒนาภาคการผลิตซึ่งเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สำคัญที่สุดโดยได้มุ่งเน้นการนำ “ความคิดสร้างสรรค์” เข้ามาพัฒนาผลิตภาพในการผลิตสินค้าและบริการ จึงอาจกล่าวได้ว่าแผนพัฒนาฯ ฉบับนี้ได้้นำ “แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์” มาเป็นแนวคิดหลักในการพัฒนาด้านเศรษฐกิจของประเทศนั่นเอง อย่างไรก็ตาม การขับเคลื่อนให้ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไปสู่การปฏิบัติได้ทั่วทั้งประเทศนั้นจำเป็นต้องอาศัยการขับเคลื่อนความรู้ในเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการศึกษารูปแบบต่างๆ

การศึกษาระดับอุดมศึกษาเป็นการศึกษาหลังจากระดับการศึกษาตอนปลาย มุ่งพัฒนาความเจริญงอกงามทางสติปัญญาและความคิดเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ สร้างสรรค์คนในระดับวิชาการและวิชาชีพชั้นสูงเพื่อพัฒนาประเทศ และพัฒนาคนให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้และความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตอันมีคุณค่าแก่ บุคคล สังคม และประเทศชาติ

องค์ประกอบที่สำคัญและจำเป็นเพื่อในการเรียนรู้ของนักเรียนทักษะในศตวรรษที่ 21 คือ สนับสนุนให้รวมทรัพยากรของชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน ช่วยให้มีอาชีพในชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียน ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างชุมชนของผู้ปฏิบัติงานโดยการหันหน้าเข้าหากันการสื่อสารเสมือนและผสม สนับสนุนการเรียนรู้ชุมชนมีอาชีพที่ช่วยให้การศึกษาเพื่อการทำงานร่วมกันแบ่งปันแนวทางปฏิบัติที่ดีและบูรณาการทักษะในศตวรรษที่ 21 ในการปฏิบัติในชั้นเรียน สนับสนุนการติดต่อกับชุมชนและการมีส่วนระหว่างต่างชาติในการเรียนรู้โดยตรง ลักษณะของหลักสูตรในศตวรรษที่ 21 จะเป็นหลักสูตรที่เน้นคุณลักษณะเชิงวิพากษ์ (critical attributes) เชิงสหวิทยาการ (interdisciplinary) ยึดโครงการเป็นฐาน (project-based) และขับเคลื่อนด้วยการวิจัย (research-driven) เชื่อมโยงท้องถิ่นชุมชนเข้ากับภาค ประเทศ และโลก ในบางโอกาสนักเรียนสามารถร่วมมือ (collaboration) กับโครงการต่าง ๆ ทั่วโลก เป็นหลักสูตรที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง พหุปัญญา เทคโนโลยีและมัลติมีเดีย ความรู้พื้นฐานเชิงพหุสำหรับศตวรรษที่ 21 และการประเมินผลตามสภาพจริง รวมทั้งการเรียนรู้จากการให้บริการ (service) ก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญภาพของห้องเรียน จะขยายกลายเป็นชุมชนที่ใหญ่ขึ้น (greater community) นักเรียนมีคุณลักษณะเป็นผู้ชี้นำตนเองได้ (self-directed) มีการทำงานทั้งอย่างเป็นอิสระและอย่างร่วมมือกันคนอื่น หลักสูตรและการสอนจะมีลักษณะท้าทายสำหรับนักเรียนทุกคน และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล หลักสูตรจะไม่เน้นการยึดตำราเป็นตัวขับเคลื่อน

(textbook-driven) หรือแบบแยกส่วน (fragmented) เช่นในอดีต แต่จะเป็นหลักสูตรแบบยึด
 โครงงานและการบูรณาการ การสอนทักษะและเนื้อหาจะไม่เป็นจุดหมายปลายทาง (as an end)
 เช่นที่เคยเป็นมา แต่นักเรียนจะต้องมีการเรียนรู้ผ่านการวิจัยและการปฏิบัติในโครงงาน การเรียนรู้
 จากตำราจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ความรู้ (knowledge) จะไม่หมายถึงการจดจำข้อเท็จจริงหรือ
 ตัวเลข แต่จะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการวิจัยและการปฏิบัติโดยเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เก่า
 ที่มีอยู่ ทักษะและเนื้อหาที่ได้รับจะเกี่ยวข้องและมีความจำเป็นต่อการปฏิบัติในโครงงาน จะไม่จบลง
 ตรงที่การได้รับทักษะและเนื้อหาแล้วเท่านั้น การประเมินผลจะเปลี่ยนจากการประเมินความจำและ
 ความไม่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจต่อการนำไปปฏิบัติได้จริง ไปเป็นการประเมินที่ผู้ถูกประเมินมีส่วนร่วม
 ในการประเมินตนเองด้วย (self-assessment) ทักษะที่คาดหวังสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่เรียนรู้ผ่าน
 หลักสูตรที่เป็นสหวิทยาการ บูรณาการ ยึดโครงงานเป็นฐาน และอื่นๆ ดังกล่าวจะเน้นเรื่อง 1) ทักษะ
 การเรียนรู้และนวัตกรรม (learning and innovation skills) 2) ทักษะชีวิตและอาชีพ (life and
 career skills) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (information, media and technology
 skills) ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นได้จากความร่วมมือ (collaboration) ในการทำงานเป็นทีม การคิดเชิง
 วิพากษ์ (critical thinking) ในปัญหาที่ซับซ้อน การนำเสนอด้วยวาจาและด้วยการเขียน การใช้
 เทคโนโลยี ความเป็นพลเมืองดี การฝึกปฏิบัติอาชีพ การวิจัย และการปฏิบัติสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมา
 ข้างต้น

สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environment)

(1) สร้างสรรค์แนวปฏิบัติทางการเรียน การรับการสนับสนุนจากบุคลากรและสภาพแวดล้อมทาง
 กายภาพที่เกื้อหนุน เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผล (2) สนับสนุนทางวิชาชีพแก่ชุมชนทั้งใน
 ด้านการให้การศึกษา การมีส่วนร่วม การแบ่งปันสิ่งปฏิบัติที่เป็นเลิศระหว่างกันรวมทั้งการบูรณาการ
 หลอมรวมทักษะหลากหลายสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน (3) สร้างผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริง
 ตามบริบท โดยเฉพาะการเรียนแบบโครงงาน (4) สร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ
 หรือแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (5) ออกแบบระบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมทั้งการเรียนเป็นกลุ่มหรือ
 การเรียนรายบุคคล และ (6) นำไปสู่การพัฒนาและขยายผลสู่ชุมชนทั้งในรูปแบบการเผชิญหน้าหรือ
 ระบบออนไลน์

การส่งเสริมประชาชนให้เข้าถึงองค์ความรู้สำคัญ เพื่อสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรม โดยยังคง
 รักษาเอกลักษณ์ท้องถิ่นและสามารถต่อยอดผลิตภัณฑ์สู่การส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชนให้มั่นคง เพื่อเป็น
 ปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมประเทศได้อย่างยั่งยืน อีกทั้งสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตและ
 บริบททางสังคมวัฒนธรรมของชุมชนที่เข้มแข็ง จำเป็นอย่างยิ่งทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน และ
 ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ควรสร้างองค์ความรู้สำคัญด้านภูมิปัญญาทางศิลปหัตถกรรมบนพื้นฐาน
 การพึ่งตนเองชุมชน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ในการ

พัฒนาความสามารถ การสร้างเจตคติที่ดีของประชาชน เพื่อจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นให้มีคุณภาพเพิ่มศักยภาพของชุมชน

การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปพัฒนาศิลปหัตถกรรม สอดคล้องกับหลักฐานพื้นฐาน 3 ประการของโครงสร้างหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่สากล การพึ่งตนเองได้ มีความคิดสร้างสรรค์และการสร้างทรัพยากรมนุษย์ เป็นแนวคิดมาจากเศรษฐกิจพอเพียง คือ การพึ่งตนเอง ชุมชนเข้มแข็ง ภูมิปัญญาและคุณภาพชีวิต โดยรัฐบาลได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการดำเนินงานโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างงาน สร้างรายได้แก่ชุมชน สร้างความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน ให้สามารถคิดเองทำเองในการพัฒนาชุมชน เสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยสอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมในท้องถิ่น (บุญอนันต์ พินัยทรัพย์, 2549)

Community Based Learning (CBL) คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสถานการณ์จริงของชุมชน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ในการเชื่อมโยงความรู้จากทฤษฎีกับความเป็นจริงหรือเรียนรู้จากชุมชน ในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงหรือการปฏิบัติงานในชุมชนการเข้าถึงปัญหา การแก้ปัญหาชุมชนในการให้บริการในศาสตร์ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกับชุมชน (Fischer & etc, 2007)

การสร้างสังคมความรู้และสังคมภูมิปัญญา คือแนวทางสำคัญของแผนการศึกษาแห่งชาติ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษา, 2553) แต่สังคมภูมิปัญญาและสังคมความรู้ที่แท้จริงควรมาจาก ฐานรากของสังคม และการพัฒนาอย่างบูรณาการต้องเอาพื้นที่เป็นตัวตั้ง เพราะชุมชนคือฐานรากของประเทศ ถ้าชุมชนทั้งหมดเข้มแข็งทุกด้าน ทั้งเศรษฐกิจ จิตใจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การศึกษา ประชาธิปไตย ประเทศไทยก็จะมั่นคง (ประเวศ วะสี, 2555)

การจัดการศึกษาฐานชุมชน หรือการจัดการศึกษาโดยใช้ฐานชุมชน มีแนวความคิดต่อประเด็นพัฒนาการของการจัดการศึกษาในระบบของไทยว่า โรงเรียนหรือสถานศึกษาเป็นแหล่งผลิตขนาดใหญ่ สถานศึกษาเป็นกลไกการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศให้ก้าวทันโลก การศึกษาทำให้คนไทยรู้เท่าทัน ประเทศมีความเจริญก้าวหน้า และในสังคมแข่งขัน คนไทยให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพชีวิต สามารถใช้ความรู้จัดการตนเองได้เพิ่มมากขึ้น แต่ในทางกลับกัน แบบแผนการจัดการศึกษาโดยสถานศึกษาได้แยกคนออกจากชุมชน สังคม วัฒนธรรม จิตวิญญาณของความเป็นท้องถิ่น จนลืมหากเหง้า วิถีชีวิตและความเป็นตัวตนเกือบสิ้นเชิง แยกการศึกษาออกจากครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น วัด ศาสนสถาน ที่มีบรรพบุรุษ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และคุณธรรมศีลธรรมเป็นกลไกเชื่อมโยงคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (พิณสุตา สิริธรงค์ศรี, 2555)

การเรียนการสอนศิลปะภาคปฏิบัติเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อน เพราะเป็นการเรียนรู้ทางด้านทักษะ ซึ่งเป็นการสร้างความสามารถของการใช้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ กระบวนการองค์ประกอบศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ และสุนทรียศาสตร์ ทั้งนี้ผู้สอนมีหน้าที่กำหนดกระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงส่วนประกอบของการสอน คือ การวางแผน การดำเนินการสอน วิธีการสอน สื่อการสอน และการวัดประเมินผล การเรียนออกแบบต้องฝึกทักษะการปฏิบัติโดยเริ่มต้นจากทักษะพื้นฐานไปจนถึงทักษะที่ซับซ้อน ดังงานวิจัยของ จุฑามาศ เจริญพงษ์มาลา (2541) ที่ว่า การจัดการเรียนการสอน ควรใช้เทคนิคการเรียนการสอนเน้นทักษะและการปฏิบัติงานจริง กิจกรรมการเรียนการสอนจะเน้นการวางแผนและการดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน ฝึกทักษะทางด้าน การปฏิบัติการออกแบบจนถึงขั้นตอนต้นแบบได้ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนออกแบบควรใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย สาธิต และปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล ให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงาน การออกแบบ และมีการวิพากษ์วิจารณ์ผลงาน และการเรียนการสอนเน้นฝึกผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ (สักรินทร์ อินทรวงค์, 2543) สอดคล้องกับ ตรัยภพ บุญรอด (2536) ที่ว่า การทำงานปฏิบัติในสาขาวิชาออกแบบ ควรให้ผู้เรียนทำงานครบถ้วนกระบวนการออกแบบมากที่สุด เพื่อผลงานที่สมบูรณ์ การสอนควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์เพื่อปรับปรุง หรือสร้างสิ่งใหม่ เพื่อให้ นักออกแบบที่มีความรู้ความสามารถในกาแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและมีเหตุผล มีการปฏิบัติงานด้วยหลักวิชาการที่มีการวางแผนอย่างรอบคอบ ซึ่งก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย (จุฑามาศ เจริญพงษ์มาลา, 2541) สอดคล้องกับงานวิจัยของ (โยธิน จีกำแหง, 2543) ที่พบว่า การสอนให้ผู้เรียนเข้าใจการปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการเรียนการสอนออกแบบจึงควรมีแนวทางให้ผู้เรียนได้ ปฏิบัติงานจริง ตามกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เพื่อสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตาม วัตถุประสงค์ และมีคุณภาพ

งานวิจัยครั้งนี้จึงต้องการศึกษารูปแบบการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามบริบท ต่างๆที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมกับชุมชน และพัฒนารูปแบบการสอนการออกแบบ ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนตามแนวคิดการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมกับชุมชนหรือฐานชุมชน ในระดับปริญญาตรี โดยการจัดรูปแบบตามแนวคิดฐานชุมชน สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (2555-2559) และสอดคล้องกับการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการ มีส่วนร่วม สนับสนุนให้รวมทรัพยากรของชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน สนับสนุนการเรียนรู้ชุมชนมีอาชีพที่ช่วยให้การศึกษาเพื่อการทำงานร่วมกันแบ่งปันแนวทางปฏิบัติที่ ดี สร้างผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริงตามบริบท และนำไปสู่การพัฒนาและขยายผลสู่ชุมชน ทั้งในรูปแบบการเผชิญหน้าหรือระบบออนไลน์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย การศึกษารูปแบบการสอน รายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีดังนี้

1. การศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยศึกษาจากมหาวิทยาลัยภาคีรัฐในประเทศไทยที่มีหลักสูตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นที่มีแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน จากนั้น ลงพื้นที่เก็บข้อมูล จากรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นที่มีแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ที่มีการจัดการเรียนการสอนในภาคปลาย ปีการศึกษา 2558
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ที่มีประสบการณ์ในการทำงานออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนมากกว่า 5 ปี อาจารย์ผู้สอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นที่มีประสบการณ์สอนมากกว่า 5 ปี ผู้นำชุมชนที่มีส่วนร่วมกับผลิตภัณฑ์ชุมชน และนักศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์
3. แนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน Community Based Learning (CBL) เป็นแนวคิดหลักในการพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสถานการณ์จริงของชุมชน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการเชื่อมโยงความรู้จากทฤษฎีกับความเป็นจริงหรือเรียนรู้จากชุมชน ในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงหรือการปฏิบัติงานในชุมชนการเข้าถึงปัญหา

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบการสอน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ประกอบด้วยกระบวนการหรือขั้นตอนในการเรียนการสอน รวมทั้งวิธีการสอนแบบต่างๆที่ช่วยให้สภาพการเรียนการสอนเป็นไปในทางที่ดีขึ้น
2. การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีจุดมุ่งหมายทางการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยเน้น ศิลปหัตถกรรม (Art and Crafts) เป็นงานออกแบบศิลปะที่

ทำด้วยมือเป็นหลัก ออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นจำนวนไม่มาก พอเพียงตามความต้องการเท่านั้น ลักษณะรูปแบบจึงแตกต่างกันออกไปตามวัสดุที่มีในท้องถิ่น

3. แนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน Community Based Learning (CBL) เป็นแนวคิดหลักในการพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสถานการณ์จริงของชุมชน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ในการเชื่อมโยงความรู้จากทฤษฎีกับความเป็นจริงหรือเรียนรู้จากชุมชน ในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงหรือการปฏิบัติงานในชุมชนการเข้าถึงปัญหา

4. การออกแบบร่วมกับชุมชน หมายถึง การที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบร่วมกับคนในชุมชนในทุกขั้นตอนหรือแค่บางขั้นตอน ผลงานการออกแบบที่ออกมาจะเป็นผลงานร่วมกันระหว่างนักออกแบบกับคนในชุมชน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้เป็นแนวทางสำหรับอาจารย์ในการวางแผนการสอนให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วม มีการแก้ไขปัญหาประสบการณ์จริง ตามทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. ส่งเสริมแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (2555-2559) โดยเน้นการใช้แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีร่วมกับภูมิปัญญาของคนไทยจนก่อให้เกิดนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์
3. อาจารย์ที่สอนรายวิชาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสามารถนำรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนไปปรับใช้ในการสอนได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิด การเรียนรู้ฐานชุมชน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์
 - 1.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559)
2. แนวคิดทฤษฎีของการสอนในระดับอุดมศึกษา
 - 2.1 การสอนในระดับอุดมศึกษา
 - 2.2 ธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
 - 2.3 องค์ประกอบของการสอน
3. รูปแบบการสอน
 - 3.1 ความหมายของรูปแบบการสอน
 - 3.2 หลักการพัฒนารูปแบบการสอน
 - 3.3 องค์ประกอบสำคัญในการพัฒนารูปแบบการสอน
4. การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21
 - 4.1 แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - 4.2 แนวคิดสี่เสาทางการศึกษา
5. การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์
 - 5.1 การเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์
 - 5.2 วิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
 - 5.3 กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์
6. บริบทชุมชน และ ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - 6.1 ความหมายของชุมชน
 - 6.2 ประเภทของชุมชน บริบทชุมชน
 - 6.3 ความหมายของของผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
7. การจัดการศึกษาฐานชุมชน
 - 7.1 การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
 - 7.2 วัตถุประสงค์การจัดการศึกษาฐานชุมชน

- 7.3 ขั้นตอนการจัดการศึกษาฐานชุมชน
- 7.4 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
- 7.5 การมีส่วนร่วมและทฤษฎีการมีส่วนร่วม
- 8. การจัดการเรียนการสอนนอกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - 8.1 การจัดการเรียนการสอนนอกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นในระดับปริญญาตรี
 - 8.2 กิจกรรมการเรียนการสอนนอกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชน
- 9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษาฐานชุมชน
 - 9.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
 - 9.3 งานวิจัยต่างประเทศ

การศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษา รูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิด การเรียนรู้ฐานชุมชน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เริ่มตั้งแต่แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ซึ่งอยู่ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจ แห่งชาติฉบับที่ 11 (2555-2559) เป็นการพัฒนาเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจาก ความคิดสร้างสรรค์ อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด โดยแนวคิดการสอนในระดับอุดมศึกษา คือการมุ่งพัฒนาความเจริญงอกงามทางสติปัญญาและ ความคิดเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้และความ เข้าใจในศิลปวัฒนธรรม สร้างผู้ที่มีความรู้ความสามารถทักษะเฉพาะในสามวิชาวิชาชีพเน้นการเสาะ แสวงหาความจริง การเรียนการสอนจึงเป็นการพัฒนาให้เกิดทักษะ โดยมีการจัดรูปแบบการสอนที่ สอดคล้อง หลากหลายรูปแบบ รูปแบบการสอนคือ แบบแผนของการจัดการเรียนการสอนที่จัดขึ้น อย่างเป็นระบบ มีหลักปรัชญา หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อต่างๆ โดยอาศัยวิธีสอน สามารถ นำไปใช้เป็นแนวทางการสอนของครู ซึ่งแต่ละรูปแบบจะต้องกำหนดรายละเอียด เกี่ยวกับการ เตรียมการสอนของครู การดำเนินการสอน และการประเมินผล เพื่อให้ทราบถึงวิธีที่จะทำให้ผู้เรียน บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ เน้น การศึกษาผ่านปวงชน เน้นการร่วมมือจากปวงชน เป็นการศึกษาที่เน้นวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือและ การเรียนรู้แบบรวมพลังการเรียนรู้ ด้านการสอนเน้นการสอนที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้เอง สำหรับ ผู้เรียนหลักสูตรการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น บัณฑิตที่จบหลักสูตรนี้จะต้องเป็นนักออกแบบที่มีความรู้ ด้านคุณค่า และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งการที่ผู้เรียนมีความเข้าใจการปฏิบัติตามขั้นตอนกระบวนการ ออกแบบ ทำให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งด้านวิเคราะห์ข้อมูล การสังเคราะห์ และการประเมินผล ชุมชนคือ กลุ่มคนที่มาอยู่รวมกันในพื้นที่หรือบริเวณเดียวกัน มีวิถี การดำเนินชีวิตที่คล้ายกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันอยู่ภายใต้กฎระเบียบกฎเกณฑ์เดียวกัน ประเภท

ของชุมชนสามารถแบ่งโดยใช้เกณฑ์ได้หลากหลาย ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้ได้เลือกเกณฑ์ในการแบ่งชุมชนคือหลักการแบ่งตามลักษณะความสัมพันธ์ของคนในชุมชน คือชุมชนเมือง และชุมชนชนบท ซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน คือสินค้าที่ทำมาจากงานศิลปหัตถกรรม ของแต่ละท้องถิ่นจึงมีลักษณะเป็นสินค้าหัตถกรรมพื้นเมือง โดยใช้วัสดุที่หาได้ภายในท้องถิ่น ส่วนใหญ่เป็นการผลิตกันในครัวเรือน เพื่อให้ได้สินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น รวมทั้งสะท้อนถึงศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นเมือง ลักษณะสินค้าส่วนใหญ่เน้นประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community based Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นแหล่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือเป็นกระบวนการสอนในชุมชนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ที่กำหนดจากชุมชนภายใต้การมีส่วนร่วมของชุมชนทางด้านกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผล งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเรื่อง การศึกษารูปแบบการสอน รายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน สำหรับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษาแบ่งกลุ่มงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ 3 กลุ่ม คือ 1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดฐานชุมชน มี 9 เรื่อง 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นหรือผลิตภัณฑ์ชุมชน 11 เรื่อง 3. งานวิจัยต่างประเทศ 7 เรื่อง จากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวความคิดฐานชุมชน และการเรียนการสอนออกแบบ การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นพบว่า การจัดการเรียนรู้ฐานชุมชนจะให้ ผู้เรียนได้มีประสบการณ์จริง ในการแก้ไขปัญหา ได้ค้นพบองค์ความรู้พร้อมทั้งได้ฝึกการเรียนรู้เป็นทีม ซึ่งจากงานวิจัยที่ได้ศึกษาการใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้มีหลากหลายสาขาวิชาชีพที่นำไปใช้ ในการจัดการเรียนการสอน สำหรับการเรียนการสอนออกแบบควรส่งเสริมให้มีรูปแบบที่เป็นระบบเพื่อพัฒนากระบวนการคิด เน้นการแลกเปลี่ยนความคิด และประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ในประเด็นด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์นี้จะเสนอประเด็นต่างๆ 2 ประเด็น ประกอบด้วย ความหมายและความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559)

1.1 ความหมายและความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นคำที่มีบุคคลและองค์กรที่เกี่ยวข้องให้ความหมายไว้ภายใต้บริบทของการพัฒนาทางเศรษฐกิจและทรัพย์สินทางปัญญา ดังนี้

Howkins (2001) ได้ให้ความหมายในบริบทของการขับเคลื่อนการพัฒนาทางเศรษฐกิจว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ สอดคล้องกับองค์การความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา UNCTAD (2008) ที่ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่า

เป็นแนวความคิดในการพัฒนาและสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยแนวคิดต่างๆ ดังนี้ 1) เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นการสนับสนุนให้เกิดการสร้างรายได้ การสร้างงาน และการส่งออกสินค้าที่สนับสนุนการพัฒนาในด้านสังคม ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการพัฒนามนุษย์ 2) เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นการผสมผสานระหว่างแนวคิดด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมและ เทคโนโลยี ทรัพย์สินทางปัญญา และเป้าหมายทางการท่องเที่ยว 3) เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลุ่มของกิจกรรมทางเศรษฐกิจฐานความรู้ซึ่งเป็นมิติของการพัฒนาที่เชื่อมโยงระหว่างระดับจุลภาคและมหภาคในระบบเศรษฐกิจทั้งหมด 4) เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นการพัฒนานวัตกรรมที่มาจากสหสาขาวิชา เครื่องมือ กิจกรรมต่างๆ อย่างเหมาะสม 5) หัวใจของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” คือ “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์”

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า UNCTAD ได้นิยามความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ชัดเจนเป็นรูปธรรมมากขึ้น ประกอบด้วยปัจจัยสำคัญ 4 ปัจจัย ดังนี้ 1) การเชื่อมโยงเป้าหมายด้านวัฒนธรรมของชาติกับเทคโนโลยี และการค้าระหว่างประเทศ 2) การวิเคราะห์และจัดการกับความไม่สมดุลต่างๆ ในการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศกำลังพัฒนา 3) การสนับสนุนให้เกิดการเชื่อมทางการสร้างสรรค์ (Creative Nexus) ที่เชื่อมโยงระหว่างการลงทุน เทคโนโลยี การประกอบการและการค้า และ 4) การสร้างนโยบายด้านนวัตกรรมที่ชัดเจนที่ยกระดับเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา กล่าวโดยสรุป แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ UNCTAD ในปัจจุบันมุ่งเน้นบทบาทของความสร้างสรรค์ที่เป็นพลังขับเคลื่อนวงจรทางเศรษฐกิจที่ครอบคลุมการพัฒนา เศรษฐกิจและวัฒนธรรมอย่างสัมพันธ์กัน ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืนที่ทั้งเศรษฐกิจและวัฒนธรรมต้องเติบโตไปพร้อมกัน (UNCTAD, 2008)

สหราชอาณาจักร ซึ่งเป็นประเทศต้นแบบที่ได้รับการยอมรับให้เป็น “ศูนย์กลางความสร้างสรรค์ของโลก” (World Creative Hub) ได้ให้ความหมายในบริบทของทรัพย์สินทางปัญญา ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ เศรษฐกิจที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล ทักษะความชำนาญ และความสามารถพิเศษ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างความมั่งคั่งและสร้างงาน ให้เกิดขึ้นได้ โดยที่สามารถส่งเสริมและส่งผ่านจากรุ่นเก่าสู่รุ่นใหม่ด้วยการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา สอดคล้องกับองค์การยูเนสโก UNESCO (2005) ที่ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่า ประกอบไปด้วยอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด ทั้งในรูปแบบสินค้าและบริการที่ต้องอาศัยความพยายามในการสร้างสรรคงานไม่ว่าจะเป็นการทำให้ขึ้นมาโดยทันทีในขณะนั้นหรือผ่านกระบวนการผลิตมาก่อน และองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO) ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่า เป็นอุตสาหกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ความชำนาญ และความสามารถที่มีศักยภาพในการสร้างงานและความมั่งคั่งโดยการผลิตและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา

ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ใช้กันในประเทศไทยครอบคลุมบริบทต่างๆ ข้างต้นโดยในประเทศไทย เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง องค์ประกอบร่วมของแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยี นวัตกรรมสมัยใหม่ (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2551)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจทั่วโลก ดังจะเห็นได้จากการขยายตัวของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในโลกในช่วงเวลา 5 ปีที่ผ่านมา โดยเศรษฐกิจสร้างสรรค์นี้สร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่องในการค้าโลก ตั้งแต่ช่วง 2000 จนถึงปัจจุบัน การค้าในสินค้าและบริการสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วถึงร้อยละ 8.79 ต่อปี จำแนกได้เป็นมูลค่าการส่งออกสินค้าเชิงสร้างสรรค์ของโลก 424.4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี ค.ศ. 2005เปรียบเทียบกับ 227.5 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี ค.ศ. 1996 ในขณะที่การบริการสร้างสรรค์ก็มีการเติบโตสูงถึงร้อยละ 8.8 ต่อปี ซึ่งตัวเลขดังกล่าวปรากฏอยู่ทั่วทุกมุมโลกและคาดว่าจะยังคงสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในทศวรรษหน้า

1.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559)

แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 เป็นแผนยุทธศาสตร์ที่ชี้กรอบทิศทางการพัฒนาประเทศระยะปานกลาง และมีแนวทางดำเนินการเพื่อบรรลุถึงวิสัยทัศน์ระยะยาวดังกล่าว โดยมีปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นปรัชญานำทางในการบริหารและพัฒนาประเทศซึ่งมี แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาประเทศดังนี้

1. ยึดหลักการปฏิบัติตาม “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

2. ยึดแนวความคิดการพัฒนาแบบบูรณาการเป็นองค์รวมที่มี “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” ซึ่งมีหลักการสำคัญ คือ

1.1 ปรับวิถีคิดและวิธีการพัฒนาจากแยกส่วนตามภารกิจและหน้าที่มาเป็นแบบบูรณาการเชื่อมโยงทุกมิติเป็นองค์รวมที่มีคนเป็นศูนย์กลางและมีวิถีชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างสอดคล้อง ตามสภาพแวดล้อม ไม่รบกวนเบียดเบียนสิ่งแวดล้อมให้เกิดการเสียสมดุล

1.2 ปรับกระบวนการพัฒนาให้เชื่อมโยงและเกิดบูรณาการระหว่าง “บนลงล่าง” และ “ล่างขึ้นบน” ให้สามารถตอบสนองการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ระดับชาติ ระดับพื้นที่ ระดับท้องถิ่นและชุมชนได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึง “การมีส่วนร่วมของประชาชน” ในกระบวนการพัฒนา

1.3 ยึดหลัก “ภูมิสังคม” ตามความแตกต่างหลากหลายทางธรรมชาติและวัฒนธรรมตามสภาพแวดล้อมของพื้นที่และวิถีชีวิตของชุมชนและสังคมนั้นๆ โดยเฉพาะความแตกต่างระหว่างภูมิภาค และระหว่างชนบทกับเมือง

1.4 พัฒนาอย่างเป็นไปตามลำดับขั้นตอน เริ่มต้นจากการพึ่งตนเองให้ได้ก่อนแล้วจึงพัฒนาไปสู่การรวมกลุ่มพึ่งพากันและกันและสร้างเครือข่ายการพัฒนาเชื่อมโยงสู่ภายนอกเพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาอย่างสมดุลและยั่งยืนในระยะต่อไป

3. พัฒนาประเทศสู่ความสมดุลและเชื่อมโยงทุกมิติของการพัฒนาอย่างบูรณาการและเป็นองค์รวม ทั้งมิติตัวคน สังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และการเมือง

4. ยึดวิสัยทัศน์ปี พ.ศ.2570 เป็นเป้าหมายซึ่งจะส่งผลให้บรรลุการพัฒนาที่อยู่บนรากฐานของสังคมไทยที่มุ่งการพัฒนาบนหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงโดยมีสถาบันพระมหากษัตริย์เป็นเสาหลักของความเป็นปึกแผ่นของคนในชาติ ครอบครัวยุคใหม่มีความสุขเป็นพื้นฐานที่สร้างคนเป็นคนดี ชุมชนมีความเข้มแข็งและมีบทบาทในการพัฒนา ระบบเศรษฐกิจมีเสถียรภาพและมีความสามารถในการแข่งขัน มีการบริการสาธารณะที่มีคุณภาพ มีกฎ ระเบียบและกฎหมายที่บังคับใช้อย่างเป็นธรรมและประเทศไทยมีความเชื่อมโยงกับประเทศในภูมิภาคและอยู่ร่วมกันอย่างสมานฉันท์บนพื้นฐานของการพึ่งพาและผลประโยชน์ร่วมกัน

แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ว่า “สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขด้วยความเสมอภาค เป็นธรรม และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง” โดยมีพันธกิจ ดังนี้

1. สร้างสังคมเป็นธรรมและสังคมที่มีคุณภาพ ทุกคนมีความมั่นคงในชีวิต ได้รับการคุ้มครองทางสังคมที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม มีโอกาสเข้าถึงทรัพยากรและกระบวนการยุติธรรมอย่างเสมอภาค ทุกภาคส่วนได้รับการเสริมพลังให้สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาภายใต้ระบบบริหารจัดการภาครัฐที่โปร่งใส เป็นธรรม

2. พัฒนาคุณภาพคนไทยให้มีคุณธรรม เรียนรู้ตลอดชีวิต มีทักษะและการดำรงชีวิตอย่างเหมาะสมในแต่ละช่วงวัย สถาบันทางสังคมและชุมชนท้องถิ่นมีความเข้มแข็ง สามารถปรับตัวรู้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลง

3. พัฒนาระบบการผลิตและบริการให้เข้มแข็งและมีคุณภาพบนฐานความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญา สร้างความมั่นคงด้านอาหารและพลังงาน ปรับโครงสร้างการผลิตและการบริโภคให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม พร้อมสร้างความเชื่อมโยงกับประเทศในภูมิภาคเพื่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม

4. สร้างความมั่นคงของฐานทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สนับสนุนการมีส่วนร่วมของชุมชน รวมทั้งสร้างภูมิคุ้มกันเพื่อรองรับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและภัยพิบัติทางธรรมชาติ

แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อเสริมสร้างสังคมที่เป็นธรรมและเป็นสังคมสันติสุข
2. เพื่อพัฒนาคนไทยทุกกลุ่มวัยอย่างเป็นองค์รวมทั้งทางกาย ใจ สติปัญญา อารมณ์คุณธรรม จริยธรรม และสถาบันทางสังคมมีบทบาทหลักในการพัฒนาคนให้มีคุณภาพ
3. เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจให้เติบโตอย่างมีเสถียรภาพ คุณภาพ และยั่งยืน มีความเชื่อมโยงกับเครือข่ายด้านการผลิตสินค้าและบริการบนฐานปัญญา นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ในภูมิภาคอาเซียน มีความมั่นคงทางอาหารและพลังงาน การผลิตและการบริโภคเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม นำไปสู่การเป็นสังคมคาร์บอนต่ำ
4. เพื่อบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้เพียงพอต่อการรักษาสมดุลของระบบนิเวศ และเป็นฐานที่มั่นคงของการพัฒนาประเทศ

ยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศที่กำหนดในแผนพัฒนาฉบับนี้ คือ การพัฒนาประเทศให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข เศรษฐกิจเจริญเติบโตอย่างมีคุณภาพและยั่งยืนภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายในประเทศที่ปรับเปลี่ยนเร็ว คาดการณ์ได้ยากและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

จากยุทธศาสตร์ในการพัฒนาตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559) สามารถสรุปได้ว่าการพัฒนาประเทศไทยตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 มุ่งเน้นการพัฒนาที่เน้นคนเป็นศูนย์กลางโดยใช้องค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นเครื่องมือหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกภาคส่วนในระดับพื้นที่ ท้องถิ่น และชุมชนโดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งแผนพัฒนาฯ ฉบับนี้นับเป็นจุดกำเนิดของการนำแนวคิด “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” เข้ามาขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไทย

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แนวคิดเศรษฐกิจ สร้างสรรค์	Howkins 2001	สหราชอาณาจักร 1990	UNESCO 2005	UNCTAD 2008	ศูนย์ สร้างสรรค์ การออกแบบ 2551	สำนักงาน คณะกรรมการ พัฒนาการ เศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ 2552
การสร้างมูลค่าที่ เกิดจากความคิด ของมนุษย์	✓	✓		✓		
การพัฒนาเติบโต ทางเศรษฐกิจโดยใช้ สินทรัพย์ที่เกิดจาก ความคิดสร้างสรรค์	✓	✓		✓	✓	✓
อุตสาหกรรมทาง วัฒนธรรม ซึ่ง รวมถึงผลิตภัณฑ์ ทางวัฒนธรรมและ ศิลปะทั้งหมด			✓	✓	✓	✓
การใช้ทรัพย์สินทาง ปัญญาเชื่อมโยงกับ รากฐานทาง วัฒนธรรม			✓	✓	✓	✓

หมายเหตุ : ✓ หมายถึง นักวิชาการได้ระบุลักษณะดังกล่าวในแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
สรุปจากการศึกษา แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถสรุปได้ดังนี้การสร้างมูลค่าที่เกิดจาก
ความคิดของมนุษย์ การพัฒนาเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์
อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด การใช้ทรัพย์สินทาง
ปัญญาเชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม

2. แนวคิดทฤษฎีการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา

2.1 การสอนในระดับอุดมศึกษา

การศึกษาระดับอุดมศึกษาเป็นการศึกษาหลังจากระดับการศึกษาตอนปลาย มุ่งพัฒนาความ
เจริญงอกงามทางสติปัญญาและความคิดเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ สร้างสรรค์คนในระดับ
วิชาการและวิชาชีพชั้นสูงเพื่อพัฒนาประเทศ และพัฒนาคนให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้

และความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตอันมีคุณค่าแก่ บุคคล สังคม และ ประเทศชาติ

การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาล้วนมีจุดมุ่งหมายในการให้ผู้เรียนนำสาระความรู้และ ประสบการณ์ที่ได้จากการศึกษาเล่าเรียนนั้นไปใช้ในการประกอบอาชีพโดยสถาบันอุดมศึกษาได้ชื่อว่าเป็นสถานที่ศึกษาหาความรู้ แหล่งเรียนรู้ การบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานในการ พัฒนาประเทศ บุคคลทั่วไปจึงให้ความสำคัญแก่การศึกษา ตามแนวคิดที่ว่าผู้ที่มีการศึกษาสูงจะมี โอกาสเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ ได้ดี จรัส สุวรรณเวลา และคณะ (2540) กล่าวว่าการศึกษาใน ระดับอุดมศึกษาเป็นการจัดการศึกษาที่มีเป้าหมายในการสร้างผู้ที่มีความรู้ความสามารถ และทักษะ เฉพาะในรายวิชาหรือวิชาชีพสาขานั้นๆ ในหลักสูตรจะมีสาขาวิชาพื้นฐานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ ในศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาการหรือวิชาชีพนั้นๆ และมีวิชาชีพเฉพาะที่มุ่งสร้างความสามารถใน การประกอบวิชาชีพนั้นๆ

อุทุมพร จามรมาน (2530) กล่าวว่าการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาเป็นการเรียนการสอนที่มีความแตกต่างจากระดับอื่นในแง่ที่เป็นการการเน้นการเสาะแสวงหาความรู้ ความจริงการ เรียนการสอนจึงเป็นการพัฒนาให้เกิดทักษะ เกิดความรู้ เกิดความรัก และมีทัศนคติที่ดีตลอดจนมี คุณธรรมในอาชีพที่จะทำในอนาคต ปณิธานของมหาวิทยาลัยทุกแห่ง ต่างกำหนดอย่างสอดคล้องกัน ว่า มีหน้าที่บุกเบิก แสวงหา ทำนุบำรุงและถ่ายทอดความรู้ ตลอดจนสร้างเสริมคุณธรรมให้กับบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยให้เป็นผู้ที่เพียบพร้อมด้วยสติปัญญา มีความรู้ความเชี่ยวชาญในศาสตร์ที่จะออกไป ประกอบอาชีพ และในขณะเดียวกันก็เป็นผู้ที่รู้จักตนเอง ใฝ่หาความรู้อยู่เสมอ มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นี่คือ สิ่งที่มีมหาวิทยาลัยต่างเพียงมุ่งที่จะมอบให้กับนิสิตนักศึกษา โดยผ่านกระบวนการเรียน การสอนและได้รับคำตอบจากผลการวัด ประเมิน

จำเนียร ศิลปะวานิช (2538) กล่าวว่า การศึกษาในระดับปริญญาตรี หรือปริญญาบัณฑิตมี เป้าหมายในการสร้างผู้ที่มีความรู้ความสามารถ และทักษะเฉพาะในวิชาการหรือวิชาชีพสาขานั้นๆ ใน ระดับต้น หลังจากนั้นอาจฝึกฝนเพิ่มเติมเป็นการเฉพาะหรือศึกษาเพิ่มเติมในระดับสูงขึ้นเพื่อประกอบ วิชาชีพเฉพาะทาง ในหลักสูตรจะมีสาขาวิชาพื้นฐานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ต่าง ๆ ที่ เกี่ยวข้องกับวิชาการหรือวิชาชีพนั้นๆ โดยมุ่งให้มีหลักที่สามารถนำไปใช้ปรับตนปรับวิชาการตาม สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ กับมีสาขาวิชาชีพเฉพาะที่มุ่งสร้างความสามารถในการประกอบวิชาชีพ นั้นๆ นอกจากนี้ยังมีส่วนที่เป็นความรู้ทั่วไปเพื่อให้เป็นผู้รู้จักกว้างเพียงพอที่จะใช้ชีวิตในฐานะผู้ได้รับ การศึกษาดีแล้วได้ ตลอดจนต้องสร้างคุณธรรมของนักวิชาการเพื่อให้มีคุณธรรมไปกำกับพลังความรู้ สำหรับด้านวิชาการนั้น ความสามารถในการหาความรู้เพิ่มจึงเป็นความสามารถหลักของบัณฑิต

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) กล่าวไว้ว่า การสอนและการเรียนรู้มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน การ สอน คือ กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลง

พฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลง อันเนื่องมาจากประสบการณ์ เป้าหมายของการสอน คือ การมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา (2544) ได้กล่าวถึงการสอนในระดับอุดมศึกษาว่าจำเป็นที่จะต้องเน้นการอบรมฝึกฝนคนให้มีความดี อาจารย์และผู้เรียนจะต้องพัฒนาทักษะการค้นคว้าวิจัย ดังนั้นในการเรียนการสอนจึงต้องส่งเสริมให้ผู้สอนและผู้เรียนต้องพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ การวิเคราะห์ การรวบรวมข้อมูล และการนำเสนอข้อค้นพบใหม่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งไม่ขึ้นกับจำนวนผู้เรียน จัดกิจกรรมการสอนสาระครบตามหลักสูตร มีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมประกอบการสอน หาคุภัณฑ์และสื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น ในด้านวิธีการสอนผู้สอนควรหาวิธีการที่จะพัฒนาการสอนให้ได้ผล โดยการสะสมรวบรวมงานเขียนใส่แฟ้มไว้เพื่อจะได้สาระการสอนที่หลากหลาย สามารถนำไปประกอบการสอนเพื่อบุรณาการกับศาสตร์อื่นผู้สอนสามารถทำหรือเลือกใช้สื่อประกอบการสอนในรูปแบบต่างๆ มีการสืบค้นหาความรู้อย่างต่อเนื่อง มีการปรับปรุง ทดลองรูปแบบการสอนต่างๆ ให้ดีขึ้น เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการอยากรู้อยากเห็น พยายามค้นคว้ารวบรวมคำตอบ สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้แก่ผู้เรียน และเสริมสร้างบุคลิกภาพ ความสามารถในการคิดและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้ วิสัยทัศน์ และความเข้าใจชีวิต

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์แนวคิดการสอนในระดับอุดมศึกษา

แนวคิดการสอนในระดับอุดมศึกษา	บำรุง กลัด เจริญ 2557	จรัส สุวรรณ เวลา 2540	อุทุมพร จามรมาน 2530	จำเนียร ศิลปพานิช 2538	อาภรณ์ ใจเที่ยง 2540	วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา 2544
มุ่งพัฒนาความเจริญอก งามทางสติปัญญาและ ความคิดเพื่อความก้าวหน้า ทางวิชาการ	✓		✓	✓	✓	✓
พัฒนาคนให้เป็นผู้มี คุณธรรม จริยธรรม มี ความรู้และความเข้าใจใน ศิลปวัฒนธรรม	✓		✓	✓		✓
สร้างผู้ที่มีความรู้ ความสามารถทักษะเฉพาะ ในสาขาวิชาชีพ	✓	✓	✓	✓		✓
เน้นการเสาะแสวงหาความ จริง การเรียนการสอนจึง เป็นการพัฒนาให้เกิดทักษะ		✓	✓		✓	✓

หมายเหตุ : ✓ หมายถึง นักวิชาการได้ระบุลักษณะดังกล่าวในแนวคิดการสอนในระดับอุดมศึกษา
 สรุปลงจากการศึกษา แนวคิดการสอนในระดับอุดมศึกษา สามารถสรุปได้ดังนี้มุ่งพัฒนาความ
 เจริญงอกงามทางสติปัญญาและความคิดเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ พัฒนาคนให้เป็นผู้มีคุณธรรม
 จริยธรรม มีความรู้และความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรม สร้างผู้ที่มีความรู้ความสามารถทักษะเฉพาะใน
 สาขาวิชาชีพ เน้นการเสาะแสวงหาความจริง การเรียนการสอนจึงเป็นการพัฒนาให้เกิดทักษะ

2.2 ธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

วัยของผู้เรียนในสถาบันอุดมศึกษาหรือที่เรียกว่านิสิตนักศึกษานั้น เริ่มตั้งแต่อายุ 17-18 ปี
 จนถึงอายุ 21-22 ปี ถือว่าเป็นช่วงของวัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) การศึกษาใน
 ระดับอุดมศึกษาเป็นการศึกษาช่วงสำคัญ เพราะเป็นช่วงของการศึกษาตั้งแต่เริ่มต้นการเป็นผู้ใหญ่
 ช่วงของพัฒนาการเป็นผู้ใหญ่ไปจนถึงความเป็นผู้ใหญ่เต็มที่ (ไพฑูริย์ สนิลรัตน์, 2524) มีความคิด
 ความจำ ความมีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์ ความเข้าใจในสิ่งที่ย่างยากซับซ้อน ซึ่งนักจิตวิทยา
 พัฒนาการเชื่อว่าช่วงอายุ 18 ปีนั้นเป็นช่วงที่สมองจะพัฒนาไปถึงขีดสูงสุด จึงเป็นช่วงที่เหมาะสมมาก
 ที่มหาวิทยาลัยจะพยายามจัดสิ่งแวดล้อม จัดประสบการณ์การเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้พัฒนาไปถึง
 ขีดสูงสุดตามความสามารถในวัยที่กำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งผู้สอนควรจะต้องพิถีพิถันในการเลือก
 รูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับลักษณะของนิสิตนักศึกษา (วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา,
 2544) โดยที่ธรรมชาติของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาจะมีความสนใจเฉพาะด้านเกี่ยวกับประสบการณ์
 ที่มีอยู่ และต้องการการชี้นำตนเองเป็นส่วนใหญ่ ทฤษฎี Andragogy ในปี ค.ศ. 1984 ว่าวิธีการเรียน
 การสอนผู้ใหญ่ นั้น ผู้สอนต้องให้เหตุผลของการศึกษาเนื้อหาแก่ผู้เรียนเสียก่อน เพื่อให้ผู้เรียนเห็น
 ประโยชน์ของสิ่งที่ตัวเองกำลังศึกษา โดยการศึกษาจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียน
 ควรได้เห็น ได้สัมผัสลงมือกระทำ เนื่องจากประสบการณ์เหล่านี้เป็นตัวเชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งที่ผู้เรียน
 ศึกษาในภาคทฤษฎีไปสู่การประยุกต์ใช้ทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ที่ได้รับ นอกจากนี้ผู้เรียนยังต้องมี
 ส่วนร่วมในการตัดสินใจ แก้ปัญหา และประเมินผลการเรียนการสอน แสดงให้เห็นถึงวุฒิภาวะทาง
 ปัญญาที่สามารถคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experimental
 Learning) ของคาร์ล โรเจอร์ (Carl Roger) ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ใน 2 ลักษณะคือ ความรู้ที่ได้จาก
 กระบวนการทางพุทธิปัญญา เป็นการศึกษาในรูปแบบที่มีกระบวนการขั้นตอนอย่างเป็นระบบ อีก
 ลักษณะหนึ่งเป็นความรู้ที่เกิดจากการประยุกต์สิ่งที่ตนเองรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา แล้วสังเคราะห์
 ความรู้ใหม่โดยบูรณาการทฤษฎีที่เรียนรู้มาก่อนหน้านี้ ซึ่งผู้เรียนจะได้ประโยชน์จากประสบการณ์มาก
 หรือน้อยขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่อไปนี้

2.3 องค์ประกอบของการสอน

การสอนจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยองค์ประกอบหลายด้าน ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการสอน และมีส่วนส่งเสริมให้การสอนประสบผลสำเร็จได้

สุพิม บุญชูวงศ์ (2535) กล่าวถึงองค์ประกอบของการสอนไว้ 3 ประการ ได้แก่ ครู นักเรียน และสิ่งที่สอน สรุปได้ดังนี้

1. ครู เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ บุคลิกภาพและความสามารถของผู้สอนมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนควรมีบุคลิกภาพที่ดีและรู้จักเลือกใช้วิธีสอนที่เหมาะสมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้
2. ผู้เรียน เป็นองค์ประกอบสำคัญเท่ากับผู้สอน ความสำเร็จในการศึกษาเป็นเป้าหมายสำคัญของผู้เรียน ผู้สอนจึงควรเป็นผู้แนะนำ และจัดมวลประสบการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุด
3. สิ่งที่จะสอน ได้แก่ เนื้อหาวิชาต่างๆ ครูจะต้องจัดเนื้อหาให้มีความสัมพันธ์กันอย่างน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และสภาพแวดล้อมต่างๆของการเรียนการสอน

การสอนทุกศาสตร์จะต้องพัฒนาอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้เหมาะสมกับความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการด้านต่างๆ ซึ่งปัจจุบันได้มีการค้นคว้าและวิจัยเพื่อนำเสนอรูปแบบของการเรียนการสอนที่ปรับเปลี่ยนไปให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยที่แนวโน้มของการเรียนการสอนจะสนใจเรื่องของการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

การเรียนรู้ในปัจจุบันจะต้องมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา โดยโลกในอนาคตจะเป็นโลกของนานาชาติ ประชาชนของแต่ละประเทศจะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันมากขึ้น ผู้ที่จบอุดมศึกษาจำเป็นต้องจะต้องรู้เข้าใจ และทักษะในเชิงนานาชาติมากยิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกันสถาบันอุดมศึกษาเองก็จะต้องพัฒนาความรู้ในเชิงของนานาชาติให้กว้างขวางเพื่อประโยชน์และกิจกรรมของสังคมด้วยพร้อมกันไป โดยสถาบันอุดมศึกษาของไทยจะต้องเน้นการส่งเสริมกิจกรรมนานาชาติเป็นจุดหลักแล้ว ต้องสนับสนุนการเรียนรู้เรื่องของไทยอย่างเข้มแข็งพร้อมกันไปด้วย (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน, 2546)

กล่าวโดยสรุปว่า การสอนในระดับอุดมศึกษามีความสำคัญต่อประเทศชาติทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และคุณภาพชีวิต การสอนจึงต้องมีหลักการในการจัดเพื่อให้เกิดคุณภาพและประสิทธิภาพ จากแนวโน้มของการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป มีการปรับกระบวนการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนจะมีส่วนสำคัญในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยผู้สอนสามารถปรับวิธีการสอนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียน และเลือกวิธีการสอนมาใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน มุ่งเน้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการให้เกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะกิจกรรมการเรียนการสอน

ศิลปะและการออกแบบนั้นเป็นลักษณะของวิชาชีพ ซึ่ง (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2524) กล่าวถึงรูปแบบของหลักสูตรวิชาชีพระดับอุดมศึกษาว่า สามารถพิจารณาได้จากความสัมพันธ์ของหลักสูตรวิชาชีพและวิชาการศึกษาทั่วไป โดยที่หลักสูตรวิชาชีพที่ใช้ในหลักสูตรอุดมศึกษาหมายถึง วิชาชีพชั้นสูง (Profession-or Learned Profession) เป็นวิชาชีพที่ต้องเรียนและทำการศึกษาย่างมีระบบระเบียบในระยะเวลาที่เหมาะสมจึงจะประกอบอาชีพนั้นได้ ซึ่งลักษณะของหลักสูตรวิชาชีพแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เน้นการสอนเนื้อหาเป็นหลัก และกลุ่มวิชาชีพโดยตรง ส่วนบางคณะเป็นวิชาชีพที่ให้บริการ ผลิตสินค้า ซึ่งการเรียนการสอนกลุ่มนี้จะเน้นความรู้และการปฏิบัติควบคู่กันไป ผู้เรียนจะเรียนรายวิชาพื้นฐานเพื่อความจำเป็นก่อน และเรียนวิชาชีพเฉพาะ ในปัจจุบันวิชาพื้นฐานมีความสำคัญมาก เพราะศาสตร์ต่างๆมีความสัมพันธ์กัน ปัญหาในแต่ละวิชาชีพต้องการความรู้ด้านต่างๆมาประกอบกันมากขึ้น ซึ่งในการเรียนการสอนออกแบบจำเป็นต้องมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในศาสตร์ต่างๆเข้าด้วยกัน เนื่องจากการออกแบบเป็นการเรียนเพื่อฝึกปฏิบัติ การแก้ปัญหาตามกระบวนการ ผู้สอนจึงมีหน้าที่สำคัญในการกำหนดกระบวนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้มาสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การพัฒนารูปแบบการสอน

3.1 ความหมายของรูปแบบการสอน

Saylor and etc (1981) ได้ให้ความหมายของรูปแบบการสอน (Teaching model) ว่า หมายถึงแบบหรือแผน (pattern) ของการสอนที่มีการจัดกระทำพฤติกรรมขึ้นจำนวนหนึ่ง ซึ่งมีความแตกต่างการเพื่อจุดหมายหรือจุดเน้นเฉพาะเจาะจงอย่างใดอย่างหนึ่ง

Joyce and and Weil (1992) กล่าวว่าไว้ว่ารูปแบบการสอนเป็นแผนหรือแบบซึ่งสามารถใช้เพื่อการสอนในห้องเรียนทางตรงหรือสอนเป็นกลุ่มย่อยหรือเพื่อจัดสื่อการสอนซึ่งแต่ละรูปแบบจะให้แนวทางในการสอนออกแบบการสอนที่จะช่วยให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ต่างๆกัน

ทิตินา แชมณี (2544) ให้คำนิยามของรูปแบบการสอนว่าหมายถึง สภาพลักษณะของการเรียนการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญซึ่งได้รับการจัดไว้อย่างเป็นระเบียบตามหลัก ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อต่างๆโดยประกอบด้วย กระบวนการหรือขั้นตอนสำคัญในการเรียนการสอน รวมทั้งวิชาสอนและเทคนิคการสอนต่างๆที่สามารถช่วยให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามทฤษฎี หลักการหรือแนวคิดที่ยึดถือซึ่งได้รับการพิสูจน์ ทดสอบหรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแบบแผนในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้นๆ

สรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึงแบบแผนของการจัดการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบระเบียบ มีหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อต่างๆโดยอาศัยวิธีสอน

สามารถนำไปใช้ไปแนวการสอนของครูซึ่งแต่ละรูปแบบจะต้องกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการเตรียมการสอนของครู การดำเนินการสอน และการประเมินผล เพื่อให้ทราบถึงวิธีที่จะทำให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

3.2 หลักการพัฒนาารูปแบบการสอน

การพัฒนาารูปแบบการสอนตามแนวคิดของจอยส์และเวล (Joyce & and Weil, 1992)

รูปแบบการสอนต้องมีทฤษฎีรองรับ เช่น ทฤษฎีด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ปรัชญา เป็นต้น

1. เมื่อพัฒนาารูปแบบการสอนแล้วก่อนนำไปใช้อย่างแพร่หลายต้องมีการวิจัยเพื่อทดสอบทฤษฎีและตรวจสอบคุณภาพในเชิงการใช้สถานการณ์จริงและนำข้อค้นพบมาปรับปรุงแก้ไข
2. การพัฒนาารูปแบบการสอนอาจออกแบบให้ใช้ได้อย่างกว้างขวางหรือเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

3. การพัฒนาารูปแบบการสอนจะมีจุดมุ่งหมายหลักที่ถือเป็นตัวตั้งในการพิจารณาเลือกรูปแบบไปใช้คือ ถ้าผู้ใช้นำรูปแบบการสอนไปใช้ตรงกับจุดมุ่งหมายหลักจะทำให้เกิดผลสูงสุดแต่ก็สามารถนำรูปแบบนั้นไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ถ้าเห็นว่าเหมาะสม

(Saylor & etc, 1981) ได้เสนอสิ่งที่ควรพิจารณาในการพัฒนาารูปแบบการสอนไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. เป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้นักเรียนบรรลุ
2. โอกาสสูงสุดที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายหลายๆประการ
3. ความสามารถในการสร้างแรงจูงใจของนักเรียน
4. การพิจารณาหลักการพื้นฐานทางทฤษฎีและหลักการเรียนรู้ประกอบ
5. ความสะดวกในการใช้ และความยืดหยุ่นในการปรับใช้ในสภาพการณ์ต่างๆ

รูปแบบการเรียนการสอน

ทิตินา แคมณี (2544) กล่าวว่า จากการสังเกตและวิเคราะห์ผลงานของนักการศึกษาผู้ค้นคิดระบบและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ พบว่านักศึกษานิยมใช้คำว่า “ระบบ” ในความหมายที่เป็นระบบใหญ่ ๆ เช่นระบบการศึกษา หรือถ้าเป็นระบบการเรียนการสอน ก็จะครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ ๆ ของการเรียนการสอนในภาพรวม และนิยมใช้คำว่า “รูปแบบ” กับระบบที่ย่อยกว่า โดยเฉพาะกับ “วิธีสอน” ซึ่งเป็นองค์ประกอบย่อยที่สำคัญของระบบการเรียนการสอน ดังนั้นการนำวิธีสอนใด ๆ มาจัดทำอย่างเป็นระบบตามหลักและวิธีการจัดระบบแล้ว วิธีสอนนั้นก็เลยกลายเป็น “ระบบวิธีสอน” หรือที่นิยมเรียกว่า “รูปแบบการเรียนการสอน”

รูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นสากล

รูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นสากลซึ่ง รองศาสตราจารย์ ดร. ทิตินา แคมณี ได้คัดเลือกมานำเสนอล้วนได้รับการพิสูจน์ทดสอบประสิทธิภาพมาแล้วและมีผู้นิยมนำไปใช้ในการเรียนการสอนโดยทั่วไป แต่เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวมีจำนวนมาก เพื่อความสะดวกในการศึกษา

และการนำไปใช้ จึงได้จัดหมวดหมู่ของรูปแบบเหล่านั้นตามลักษณะของวัตถุประสงค์เฉพาะหรือเจตนารมณ์ของรูปแบบ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มได้เป็น 5 หมวดดังนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย(cognitive domain)
2. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านจิตพิสัย(affective domain)
3. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย(psycho-motor domain)
4. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการ(process skill)
5. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการบูรณาการ(integration)

เนื่องจากจำนวนรูปแบบและรายละเอียดของแต่ละรูปแบบมากเกินไปที่จะนำเสนอไว้ในที่นี้ได้ทั้งหมด จึงได้คัดสรรและนำเสนอเฉพาะรูปแบบที่ รองศาสตราจารย์ ดร.ทศนา แคมมณี ประเมินว่าเป็นรูปแบบที่จะเป็นประโยชน์ต่อครูส่วนใหญ่และมีโอกาสนำไปใช้ได้มาก โดยจะนำเสนอเฉพาะสาระที่เป็นแก่นสำคัญของรูปแบบ 4 ประการ คือ ทฤษฎีหรือหลักการของรูปแบบ วัตถุประสงค์ของรูปแบบ กระบวนการของรูปแบบ และผลที่จะได้รับการใช้รูปแบบ ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านได้ภาพรวมของรูปแบบ อันจะช่วยให้สามารถตัดสินใจเบื้องต้นได้ว่าใช้รูปแบบใดตรงกับความต้องการของตน หากตัดสินใจแล้ว ต้องการรายละเอียดเพิ่มเติมในรูปแบบใด สามารถไปศึกษาเพิ่มเติมได้จากหนังสือซึ่งให้รายชื่อไว้ในบรรณานุกรม

อนึ่ง รูปแบบการเรียนการสอนที่นำเสนอนี้ ล้วนเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางทั้งสิ้น เพียงแต่มีความแตกต่างกันตรงจุดเน้นของด้านที่ต้องการพัฒนาในตัวผู้เรียนและปริมาณของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งมีมากน้อยแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม ท่านผู้อ่านพึงระลึกอยู่เสมอว่า แม้รูปแบบแต่ละหมวดหมู่จะมีจุดเน้นที่แตกต่างกัน ก็ได้หมายความว่า รูปแบบนั้นไม่ได้ใช้หรือพัฒนาความสามารถทางด้านอื่น ๆ เลย อันที่จริงแล้ว การสอนแต่ละครั้งมักประกอบไปด้วยองค์ประกอบทั้งทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย รวมทั้งทักษะกระบวนการทางสติปัญญา เพราะองค์ประกอบทั้งหมดมีความเกี่ยวพันกันอย่างใกล้ชิด การจัดหมวดหมู่ของรูปแบบเป็นเพียงเครื่องแสดงให้เห็นว่า รูปแบบนั้นมีวัตถุประสงค์หลักมุ่งเน้นไปทางใดเท่านั้น แต่ส่วนประกอบด้านอื่น ๆ ก็ยังคงมีอยู่ เพียงแต่จะมีน้อยกว่าจุดเน้นเท่านั้น

รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการ (Process Skill)

ทักษะกระบวนการ เป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิธีดำเนินการต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นกระบวนการทางสติปัญญา เช่น กระบวนการสืบสอบแสวงหาความรู้ หรือกระบวนการคิดต่าง ๆ อาทิ การคิดวิเคราะห์ การอุปนัย การนิรนัย การใช้เหตุผล การสืบสอบ การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น หรืออาจเป็นกระบวนการทางสังคม เช่น กระบวนการทำงานร่วมกัน เป็นต้น ปัจจุบันการศึกษาให้ความสำคัญกับเรื่องนี้มาก เพราะถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิต ในที่นี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการสืบสอบและแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม

2. รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดอุปนัย
3. รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์
4. รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์

1. รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการสืบสอบและแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม (Group Investigation Instructional Model)

ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดของรูปแบบ

Joyce and and Weil (1992) เป็นผู้พัฒนารูปแบบนี้จากแนวคิดหลักของเธเลน (Thelen) 2 แนวคิด คือแนวคิดเกี่ยวกับการสืบเสาะแสวงหาความรู้ (inquiry) และแนวคิดเกี่ยวกับความรู้ (knowledge) เธเลนได้อธิบายว่า สิ่งสำคัญที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรู้สึกหรือความต้องการที่จะสืบค้นหรือเสาะแสวงหาความรู้ก็คือตัวปัญหา แต่ปัญหานั้นจะต้องมีลักษณะที่มีความหมายต่อผู้เรียนและท้าทายเพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะแสวงหาคำตอบ นอกจากนั้นปัญหาที่ชวนให้เกิดความงุนงงสงสัย หรือก่อให้เกิดความขัดแย้งทางความคิด จะยิ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะเสาะแสวงหาความรู้หรือคำตอบมากยิ่งขึ้น เนื่องจากมนุษย์อาศัยอยู่ในสังคม ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม เพื่อสนองความต้องการของตนทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์และสังคม ความขัดแย้งทางความคิดที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลหรือในกลุ่ม จึงเป็นสิ่งที่บุคคลต้องพยายามหาหนทางขจัดแก้ไขหรือจัดการทำความเข้าใจให้เป็นที่พอใจหรือยอมรับทั้งของตนเองและผู้เกี่ยวข้อง ส่วนในเรื่อง “ความรู้” นั้น เธเลนมีความเห็นว่า ความรู้เป็นเป้าหมายของกระบวนการสืบสอบทั้งหลาย ความรู้เป็นสิ่งที่ได้จากการนำประสบการณ์หรือความรู้เดิมมาใช้ในประสบการณ์ใหม่ ดังนั้น ความรู้จึงเป็นสิ่งที่ค้นพบผ่านกระบวนการสืบสอบโดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบนี้มุ่งพัฒนาทักษะในการสืบสอบเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ความเข้าใจ โดยอาศัยกลุ่มซึ่งเป็นเครื่องมือทางสังคมช่วยกระตุ้นความสนใจหรือความอยากรู้และช่วยดำเนินการแสวงหาความรู้หรือคำตอบที่ต้องการ

2. รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดอุปนัย (Inductive Thinking Instructional Model)

ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดของรูปแบบ

รูปแบบนี้ Joyce and and Weil (1992) ซึ่งเชื่อว่าการคิดเป็นสิ่งที่สอนได้ การคิดเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับข้อมูล และกระบวนการนี้มีลำดับขั้นตอนดังเช่นการคิดอุปนัย จะต้องเริ่มจากการสร้างความคิดรวบยอด หรือมโนทัศน์ก่อน แล้วจึงถึงขั้นการตีความข้อมูลและสรุป ต่อไปจึงนำข้อสรุปหรือหลักการที่ได้ไปประยุกต์ใช้วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบนี้มุ่งพัฒนาการคิดแบบอุปนัยของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดดังกล่าวในการสร้างมโนทัศน์และประยุกต์ใช้มโนทัศน์ต่าง ๆ ได้

3. รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Synectics Instructional Model)

ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดของรูปแบบ

รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์นี้ เป็นรูปแบบที่ Joyce and and Weil (1992) พัฒนาขึ้นมาจากแนวคิดของกอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไปมักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิม ๆ ของตน โดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่น และถ้ายังให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นกอร์ดอนจึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนวความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เหมือนเดิม ไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเอง ให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอนเสนอวิธีการคิดเปรียบเทียบแบบอุปมาอุปมัยเพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบแบบตรง การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ และการเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษสำหรับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบนี้มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดที่ใหม่แตกต่างไปจากเดิม และสามารถนำความคิดใหม่นั้นไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

4. รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์เรนซ์

(Torrance's Future Problem Solving Instructional Model)

ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดของรูปแบบ

รูปแบบการเรียนการสอนนี้ ซึ่งได้นำองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 3 องค์ประกอบ คือ การคิดคล่องแคล่ว การคิดยืดหยุ่น การคิดริเริ่ม มาใช้ประกอบกับกระบวนการคิดแก้ปัญหา และการใช้ประโยชน์จากกลุ่มซึ่งมีความคิดหลากหลาย โดยเน้นการใช้เทคนิคระดมสมองเกือบทุกขั้นตอน

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบนี้มุ่งช่วยพัฒนาผู้เรียนให้ตระหนักรู้ในปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และเรียนรู้ที่จะคิด

แก้ปัญหาร่วมกัน ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดจำนวนมาก

3.3 องค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการสอน

จากการศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการสอนตามแนวคิดของนักการศึกษา พบว่ามีลักษณะร่วมดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงองค์ประกอบของรูปแบบการสอน

องค์ประกอบของรูปแบบการสอน								
นักการศึกษา	หลักการ แนวคิด สำคัญ	จุดมุ่ง หมาย	เนื้อหา/ ทักษะ	กระบวนการ การสอน	เงื่อนไข	บทบาท ครู	บทบาท นักเรียน	การ ประเมินผล
Saylor et. AL. (1981)	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓
Klausmier and Ripple (1985)	-	✓	✓	✓	-	-	✓	✓
Joyce and Well (1992)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓
ทิตินา แคมณี (2544)	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓

หมายเหตุ : ✓ หมายถึง นักวิชาการได้ระบุลักษณะดังกล่าวในองค์ประกอบรูปแบบการสอน

3.4 ขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบการสอน

ทิตินา แคมณี (2544) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบการสอนไว้ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายการพัฒนาหรือการสร้างระบบหรือรูปแบบการสอนให้ชัดเจน
2. ศึกษาหลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดองค์ประกอบหรือแนวทางในการจัดการความสัมพันธ์ขององค์ประกอบได้รอบคอบขึ้นซึ่งจะทำให้รูปแบบมีความมั่นคงขึ้น
3. การศึกษาสภาพการณ์และปัญหาที่เกี่ยวข้องจะช่วยให้ค้นพบองค์ประกอบที่สำคัญที่ช่วยให้ระบบมีประสิทธิภาพเมื่อนำไปใช้จริง ปัญหาและอุปสรรคต่างๆเป็นสิ่งที่ต้องนำมาพิจารณาในการจัดองค์ประกอบต่างๆและจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหลาย การนำข้อมูลจากความเป็นจริงมาใช้ในการสร้างรูปแบบจะช่วยขจัดหรือป้องกันปัญหาอันทำให้ระบบนั้นขาดประสิทธิภาพเมื่อนำไปใช้จริง
4. การกำหนดองค์ประกอบของระบบ ได้แก่ การพิจารณาว่ามีอะไรบ้างที่สามารถช่วยให้เป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายบรรลุผลสำเร็จ ผู้มีประสบการณ์มากย่อมมองเห็นปัญหาต่างๆได้มากจึงมักกำหนดองค์ประกอบระบบได้อย่างละเอียดรอบคอบกว่าผู้ที่มีประสบการณ์น้อย ผู้มีความรู้และความคิดสร้างสรรค์มากย่อมเห็นแนวทางที่จะช่วยให้เป้าหมายบรรลุผลสำเร็จได้จึงมักกำหนดองค์ประกอบที่จะเอื้ออำนวยให้ระบบประสบความสำเร็จได้
5. การจัดกลุ่มองค์ประกอบ ได้แก่ การนำองค์ประกอบที่กำหนดไว้มาจัดหมวดหมู่เพื่อความสะดวกในการคิดและดำเนินการในขั้นต่อไป

5.1 การจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ ชั้นนี้เป็นชั้นที่ยุงยากและต้องใช้ความคิดรอบคอบมาก ผู้สร้างระบบต้องพิจารณาว่าองค์ประกอบใดเป็นเหตุและเป็นผลขึ้นต่อกันในลักษณะใด สิ่งใดควรมาก่อนมาหลัง สิ่งใดสามารถดำเนินการคู่ขนานไปได้ ชั้นนี้อาจเป็นชั้นต้องใช้เวลาในการพิจารณา

5.2 การจัดระบบ เป็นการสร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆโดยแสดงให้เห็นถึงผังจำลองขององค์ประกอบต่างๆ

5.3 การทดลองใช้ระบบเพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้น

5.4 การประเมินผล ได้แก่ การศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้ระบบใดๆแล้วได้ผลตามเป้าหมายหรือใกล้เคียงกับเป้าหมายมากน้อยเพียงใด

5.5 การปรับปรุงระบบ นำผลการทดลองใช้ไปเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

3.5 การนำเสนอรูปแบบการสอน

Joyce and and Weil (1992) ได้เสนอแนวทางการนำเสนอรูปแบบการสอนที่สมบูรณ์ว่าควรประกอบด้วยส่วนต่างๆต่อไปนี้

ส่วนที่หนึ่ง การแนะนำรูปแบบการสอน เป็นการอธิบายความสัมพันธ์ของสิ่งที่เป็นที่มาของรูปแบบการสอน ประกอบด้วย เป้าหมายของรูปแบบการสอน ทฤษฎีและสมมติฐาน ที่ใช้รองรับรูปแบบการสอนนั้นๆ หลักการและมโนทัศน์ที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการสอน ส่วนที่สอง ตัวรูปแบบการสอนประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1. โครงสร้างของรูปแบบ เป็นการอธิบายรูปแบบการสอนสู่การปฏิบัติโดยจะมีลำดับขั้นตอนและรายละเอียดขั้นตอนของกิจกรรมที่ใช้สอน
2. ระบบสังคม อธิบายบทบาท ความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน
3. หลักการในการตอบสนอง อธิบายถึงการแสดงออกของครูต่อนักเรียน การตอบสนองของครูต่อสิ่งที่นักเรียนกระทำ ซึ่งแต่ละรูปแบบการสอนจะมีการตอบสนองการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนแตกต่างกันไป
4. ระบบที่มาสสนับสนุน เป็นการอธิบายซึ่งจำเป็นในการใช้รูปแบบหรือเงื่อนไขการนำรูปแบบนำไปใช้
5. การนำรูปแบบการสอนไปใช้ เป็นการให้คำแนะนำ และข้อสังเกตต่างๆในการนำรูปแบบไปใช้สอนให้เกิดประสิทธิภาพ
6. ผลที่เกิดกับนักเรียนหลังจากจบการเรียนรู้การสอน สิ่งนี้จะช่วยทำให้ครูสามารถเลือกรูปแบบการสอนไปใช้ตามเป้าหมายที่ต้องการ

สรุปได้ว่าการนำเสนอรูปแบบการสอนจำเป็นต้องเสนอหลักการที่เป็นที่มาของรูปแบบการสอน ตัวรูปแบบที่สร้างขึ้น การนำรูปแบบการสอนไปใช้ และผลที่เกิดกับนักเรียนหลักการเรียนการสอน และในส่วนรูปแบบการสอนต้องประกอบด้วย โครงสร้างของรูปแบบ ระบบสังเคราะห์ระหว่างครูและนักเรียน หลักการการตอบสนองและระบบการสนับสนุนการสอนตามรูปแบบที่สร้างขึ้น

4. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

กระบวนทัศน์ใหม่ในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่เน้นให้คนมีปัญญา เพราะปัญญาของคนในชาติ มีความสำคัญยิ่งกว่าทรัพยากรแร่ธาตุ ซึ่งทรัพยากรเหล่านี้เคยมีความสำคัญมากมาก่อนในศตวรรษที่ผ่านมา กรศึกษาในยุคนี้เน้นรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning community) เน้นการศึกษาผ่านปวงชน (educational for all) เน้นการร่วมมือจากปวงชน (all for educational) เน้นการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ (learn how to learn) เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเรียนรู้แบบรวมพลัง (co-operative and collaborative learning) การเรียนการสอนเน้นการสอนที่ให้ผู้เรียนสร้างความถูกต้อง การจัดการศึกษาเป็นไปเพื่อพัฒนาให้คนยุคใหม่มีความรู้ด้านภาษาที่จะสามารถสื่อสารได้ในระดับสากล ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ รู้กฎธรรมชาติ รู้วิธีการคิด รู้เรื่องการวิจัย และพัฒนาเป็นคนมีคุณธรรม มีค่านิยมต่อสังคม มีสุขภาพดีและแข็งแรง โลกยุคใหม่เป็นยุคที่เน้นความเป็นมาตรฐาน การผลิตสิ่งต่างๆทั้งในวงการเกษตรกรรม อุตสาหกรรมต้องมีความเป็นมาตรฐานจึงจะเป็นที่ยอมรับในระดับสากล การจัดการศึกษาก็เช่นกัน เป็นยุคที่ต้องคำนึงมาตรฐาน ดังนั้นโรงเรียนต้องจัดการศึกษาอย่างมีมาตรฐาน ในการประเมินภายในสู่การประกันคุณภาพมาตรฐานที่หนึ่ง คือ ครูต้องสามารถจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือ การจัดการเรียนสอนให้ผู้เรียนใช้ปัญญาในการสร้างความรู้และผลผลิตด้วยตนเองที่มีค่าต่อสังคม

กระบวนทัศน์ของการเรียนรู้มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น จึงต้องมีการปรับกระบวนทัศน์ของครูไทยจากกระบวนทัศน์เดิมที่ครูเป็นศูนย์กลาง (teacher-centered) เป็นกระบวนทัศน์ใหม่ของการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (child-centered) เน้นการบูรณาการ (integration) จากการเปรียบเทียบ กระบวนทัศน์ใหม่ของการสอนกับกระบวนทัศน์เดิมของการสอน (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2557)

4.1 แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environment)
 (1) สร้างสรรค์แนวปฏิบัติทางการเรียน การรับการสนับสนุนจากบุคลากรและสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เกื้อหนุน เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผล (2) สนับสนุนทางวิชาชีพแก่ชุมชนทั้งใน

ด้านการให้การศึกษา การมีส่วนร่วม การแบ่งปันสิ่งปฏิบัติที่เป็นเลิศระหว่างกันรวมทั้งการบูรณาการ หลอมรวมทักษะหลากหลายสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน (3) สร้างผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริง ตามบริบท โดยเฉพาะการเรียนแบบโครงงาน (4) สร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ หรือแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (5) ออกแบบระบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมทั้งการเรียนเป็นกลุ่มหรือ การเรียนรายบุคคล และ (6) นำไปสู่การพัฒนาและขยายผลสู่ชุมชนทั้งในรูปแบบการเผชิญหน้าหรือ ระบบออนไลน์

องค์ประกอบที่สำคัญและจำเป็นเพื่อในการเรียนรู้ของนักเรียนทักษะในศตวรรษที่ 21 คือ สนับสนุนให้รวมทรัพยากรของชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน ช่วยให้มีอาชีพ ในชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียน ส่งเสริมการแลกเปลี่ยน ความรู้ระหว่างชุมชนของผู้ปฏิบัติงานโดยการหันหน้าเข้าหากันการสื่อสารเสมือนและผสม สนับสนุน การเรียนรู้ชุมชนมืออาชีพที่ช่วยให้การศึกษาเพื่อการทำงานร่วมกันแบ่งปันแนวทางปฏิบัติที่ดีและ บูรณาการทักษะในศตวรรษที่ 21 ในการปฏิบัติในชั้นเรียน สนับสนุนการติดต่อกับชุมชนและการมี ส่วนระหว่างต่างชาติในการเรียนรู้โดยตรง ลักษณะของหลักสูตรในศตวรรษที่ 21 จะเป็นหลักสูตรที่ เน้นคุณลักษณะเชิงวิพากษ์ (critical attributes) เชิงสหวิทยาการ (interdisciplinary) ยึดโครงงาน เป็นฐาน (project-based) และขับเคลื่อนด้วยการวิจัย (research-driven) เชื่อมโยงท้องถิ่นชุมชน เข้ากับภาค ประเทศ และโลก ในบางโอกาสนักเรียนสามารถร่วมมือ (collaboration) กับโครงงาน ต่าง ๆ ได้ทั่วโลก เป็นหลักสูตรที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง พหุปัญญา เทคโนโลยีและมัลติมีเดีย ความรู้ พื้นฐานเชิงพหุสำหรับศตวรรษที่ 21 และการประเมินผลตามสภาพจริง รวมทั้งการเรียนรู้จากการ ให้บริการ (service) ก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ

ภาพของห้องเรียน จะขยายกลายเป็นชุมชนที่ใหญ่ขึ้น (greater community) นักเรียนมี คุณลักษณะเป็นผู้ชี้นำตนเองได้ (self-directed) มีการทำงานทั้งอย่างเป็นอิสระและอย่างร่วมมือกัน คนอื่น หลักสูตรและการสอนจะมีลักษณะทำทนายสำหรับนักเรียนทุกคน และคำนึงถึงความแตกต่าง ระหว่างบุคคล หลักสูตรจะไม่เน้นการยึดตำราเป็นตัวขับเคลื่อน (textbook-driven) หรือแบบแยก ส่วน (fragmented) เช่นในอดีต แต่จะเป็นหลักสูตรแบบยึดโครงงานและการบูรณาการ การสอน ทักษะและเนื้อหาจะไม่เป็นจุดหมายปลายทาง (as an end) เช่นที่เคยเป็นมา แต่นักเรียนจะต้องมี การเรียนรู้ผ่านการวิจัยและการปฏิบัติในโครงงาน การเรียนรู้จากตำราจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ความรู้ (knowledge) จะไม่หมายถึงการจดจำข้อเท็จจริงหรือตัวเลข แต่จะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการ วิจัยและการปฏิบัติโดยเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เก่าที่มีอยู่ ทักษะและเนื้อหาที่ได้รับจะ เกี่ยวข้องและมีความจำเป็นต่อการปฏิบัติในโครงงาน จะไม่จบลงตรงที่การได้รับทักษะและเนื้อหาแล้ว เท่านั้น การประเมินผลจะเปลี่ยนจากการประเมินความจำและความไม่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจต่อการ นำไปปฏิบัติได้จริง ไปเป็นการประเมินที่ผู้ถูกประเมินมีส่วนร่วมในการประเมินตนเองด้วย (self-

assessment) ทักษะที่คาดหวังสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่เรียนรู้ผ่านหลักสูตรที่เป็นสหวิทยาการ บูรณาการ ยึดโครงงานเป็นฐาน และอื่นๆ ดังกล่าวจะเน้นเรื่อง 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (learning and innovation skills) 2) ทักษะชีวิตและอาชีพ (life and career skills) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (information, media and technology skills) ที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นได้จากความร่วมมือ (collaboration) ในการทำงานเป็นทีม การคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) ในปัญหาที่ซับซ้อน การนำเสนอด้วยวาจาและด้วยการเขียน การใช้เทคโนโลยี ความเป็นพลเมืองดี การฝึกปฏิบัติอาชีพ การวิจัย และการปฏิบัติสิ่งต่างๆ (วิจารณ์ พานิช, 2555)

4.2 แนวคิดสี่เสาหลักของการเรียนรู้

ตารางที่ 4 การนำแนวคิดของสี่เสาหลักของการเรียนรู้ไปใช้กับการศึกษา

สี่เสาหลักของการเรียนรู้	การนำไปใช้กับการศึกษา
<p>เสาหลักที่ 1 การเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to know)</p> <p>ระบุดึงความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเข้าใจโลกที่อาศัยอยู่และให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีศักดิ์ศรี เน้นที่การเรียนรู้วิธีเรียน (how to learn) มุ่งพัฒนาศักยภาพของบุคคล และทักษะ ตลอดจนความสามารถในการคิด โดยสรุปคือเน้น 3 คำถามคือเรียนอะไร ทำให้ผู้เรียนรู้วิธีที่จะเรียนได้อย่างไรและใครคือผู้รับผิดชอบการเรียนรู้</p>	<p>เสาหลักที่ 1 การเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to know)</p> <p>แต่ละวิธีสอนที่ใช้ควรกระตุ้นการค้นพบและการสร้างความรู้ใหม่ๆและเน้นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ไม่เน้นแต่เนื้อหาต้องเน้นการเรียนรู้วิธีเรียนด้วย (how to learn) และเน้นชีวิตจริงนอกห้องเรียนด้วย</p>
<p>เสาหลักที่ 2 การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติ (Learning to do)</p> <p>เสาหลักนี้เกี่ยวกับการช่วยเตรียมผู้เรียนสำหรับดำรงชีวิตและงานอาชีพในอนาคต เรียนจากการลงมือปฏิบัติจริงหรือจากการทำงาน</p>	<p>เสาหลักที่ 2 การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติ (Learning to do)</p> <p>ควรจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์สำหรับนักเรียนแต่ละคนอย่างเพียงพอเพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงศักยภาพของตนเองและให้สามารถบูรณาการทักษะต่างๆ สามารถนำความรู้ไปใช้ทั้งในชีวิตจริงปัจจุบันและในอนาคต</p>
<p>เสาหลักที่ 3 การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน (Learning to live together)</p> <p>เป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันกับคนอื่นๆ สามารถเผชิญกับปัญหาข้อขัดแย้งหลายๆ</p>	<p>เสาหลักที่ 3 การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน (Learning to live together)</p> <p>ให้ใช้ยุทธวิธีการทำงานเป็นทีม (team building) และการเรียนรู้ร่วมกัน</p>

สี่เสาหลักของการเรียนรู้	การนำไปใช้กับการศึกษา
ลักษณะที่อาจเกิดขึ้นในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เชื้อชาติและแหล่งกำเนิด	(collaborative learning) ฝึกให้นักเรียนอยู่และทำงานร่วมกับคนอื่นๆ ฝึกการยอมรับความคิดเห็นและให้เข้าใจถึงความสามารถที่แตกต่างกันของบุคคลต่างๆ
เสาหลักที่ 4 การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to be) เป็นการเรียนรู้ที่จะพัฒนาสู่ศักยภาพสูงสุดของผู้เรียนให้สามารถนำตนเอง อยู่ได้อย่างมีอิสระ ตัดสินใจอย่างฉลาดและรับผิดชอบ ตระหนักว่าตนเป็นใคร มีจุดอ่อนจุดแข็งอะไรและควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	เสาหลักที่ 4 การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to be) การศึกษาควรช่วยให้บุคคลเกิดความสุขโดยพัฒนาให้เป็นผู้มีอัตลักษณ์ในตนและเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ควรเป็นการศึกษาที่มุ่งพัฒนาองค์รวม (holistic approach)

สรุปสี่เสาหลักของการศึกษาที่เป็นหลักการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย การเรียนรู้ 4 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนเพื่อรู้ การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง การเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่ร่วมกัน และการเรียนรู้เพื่อชีวิต มีเป้าหมายการเรียนรู้ 4 ประการ ได้แก่ มีวิธีการคิดระดับสูง มีวิธีเรียนรู้ มีทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และทักษะทางสังคม มีคุณลักษณะสมรรถนะที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายโดยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21	ศ.นพ. วิจารณ์ พานิช 2555	ศ.ดร. ไพฑูรย์ สินลาร์ตัน 2555	ดร.อนุชา โสมาบุตร 2556
สภาพแวดล้อมเกื้อหนุน ต่อการเรียนรู้	✓		✓
เป็นการสอนแบบบูรณา การ เข้ากับชีวิตจริง	✓	✓	✓
ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ ความรู้ด้วยตนเอง	✓	✓	✓
ใช้เทคโนโลยีเป็น เครื่องมือในการเรียนรู้	✓	✓	
เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง	✓	✓	✓

หมายเหตุ : ✓ หมายถึง นักวิชาการได้ระบุลักษณะดังกล่าวในแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

โดยสรุปแล้ว การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environment) (1) สร้างสรรค์แนวปฏิบัติทางการเรียน การรับการสนับสนุนจากบุคลากรและสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เกื้อหนุน เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผล (2) สนับสนุนทางวิชาชีพแก่ชุมชนทั้งในด้านการให้การศึกษา การมีส่วนร่วม การแบ่งปันสิ่งปฏิบัติที่เป็นเลิศระหว่างกันรวมทั้งการบูรณาการหลอมรวมทักษะหลากหลายสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน (3) สร้างผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริงตามบริบท โดยเฉพาะการเรียนแบบโครงงาน (4) สร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือหรือแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (5) ออกแบบระบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมทั้งการเรียนเป็นกลุ่มหรือการเรียนรายบุคคล และ (6) นำไปสู่การพัฒนาและขยายผลสู่ชุมชนทั้งในรูปแบบการเผชิญหน้าหรือระบบออนไลน์

5. การสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์

5.1 การเรียนการสอนออกแบบ

Ozkaynak G (2012) กล่าวว่า โครงสร้างทางการศึกษาทางการออกแบบสมัยใหม่ ควรจะต้องสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบเฉพาะด้าน โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียนและพัฒนาความสามารถต่างๆ ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบ่งปันประสบการณ์ระหว่างกัน ผู้เชี่ยวชาญและครูผู้สอนอย่างไรก็ตามผู้เรียนออกแบบในทุกระดับต้องมีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบพื้นฐานทางทฤษฎีเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาในการออกแบบ การที่ผู้เรียนเข้าใจปัญหาในการออกแบบจะสร้างผลงานออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ

Friedman (2012) กล่าวว่า การเรียนการสอนนอกแบบ ผู้สอนจะต้องสร้างความพร้อมเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถและทักษะต่างๆ สำหรับการใช้ชีวิตในสังคมที่อยู่ในกระแสของระบบเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เพราะการเรียนการสอนนอกแบบ อยู่ภายใต้บริบทของสังคมอุตสาหกรรม ที่มุ่งเน้นการสร้างผลงานนอกแบบเพื่อการจัดจำหน่ายซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงในโลก

Baynes and Baynes (2010) ได้กล่าวว่า การออกแบบประกอบไปด้วยการใช้ทักษะที่แตกต่างกันจำนวนมากและประเภทของความรู้ที่แตกต่างกัน สิ่งที่สำคัญคือจินตนาการและความงาม การเรียนการสอนนอกแบบในอนาคต ควรมีลักษณะที่น่าจะเป็นดังนี้

1. ต้องสร้างช่องทางในการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนและผู้สอน ให้เกิดความท้าทาย การซึมซับความสนุกสนาน และความพึงพอใจในการทำงานร่วมกัน
2. ต้องสร้างแนวทางให้ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสเรียนรู้การออกแบบและลงมือปฏิบัติให้เหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถของผู้เรียน
3. ต้องสร้างโอกาสที่จะพัฒนาความสามารถ ให้แก่ผู้เรียนที่มีความถนัดเฉพาะในการออกแบบ ให้เป็นพื้นฐานสำหรับการประกอบอาชีพ
4. ต้องสร้างให้ผู้เรียนที่มีทักษะการออกแบบและความรู้ทุกที่เกี่ยวข้องกับชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมสภาพแวดล้อมในการแสดงออกและการมีส่วนร่วมทางสังคม

Meredith (1999) กล่าวว่า การเรียนการสอนทางด้านการออกแบบ เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมตัวรับกับศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ในด้านของความรู้ และทักษะตามความต้องการของผู้เรียนเองรวมทั้งความต้องการของสังคม ซึ่งรูปแบบการสอนนอกแบบ ควรมีลักษณะดังนี้

1. ต้องมีการสอนสาธิตให้ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถใช้ความรู้ ประยุกต์ต่อเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา
2. สอนให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ ในการที่ผู้เรียนจะสามารถมองเห็นปัญหา และเข้าใจแง่มุมของปัญหาและ สามารถตัดสินใจ ในการแก้ปัญหาได้ รวมถึงการสร้างแนวทางแก้ปัญหาได้ในหลายๆ ทาง
3. ผู้สอนจะต้องสร้างตัวอย่างใหม่ๆ ของปัญหา เพื่อเพิ่มระดับประสบการณ์ของผู้เรียนได้ฝึกแก้ปัญหาใหม่ๆ และให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับปัญหาที่ซับซ้อน
4. ผู้สอนจะต้องใช้เทคโนโลยีในการช่วยเสริม ให้ความรู้แก่ผู้เรียนเพื่อขยายความรู้ในระดับสังคมโดยกว้าง
5. ผู้สอนควรให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม ในการร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิด แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นการแลกเปลี่ยนและขยายความคิดของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุปคือ การเรียนการสอนออกแบบเน้นการแสดงออกด้านสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา โดยใช้ความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสิ่งสำคัญกับให้สามารถพัฒนาความคิดของตนเองได้ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ซึ่งการสอนออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพจะต้องตรงกับความต้องการของผู้เรียน เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการสอน สอนในระดับความรู้ที่เหมาะสม และใช้วิธีสอนที่เหมาะสมด้วยการสาธิตให้ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถใช้ความรู้ประยุกต์ต่อเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

5.2 วิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์

นวนน้อย บุญวงศ์ (2539) ได้กล่าวว่า วิชาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นวิชาปฏิบัติ เกี่ยวกับการวิเคราะห์ การสร้างสรรค์และ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อการผลิตที่เหมือนๆ กันเป็นจำนวนมากให้ได้รูปร่างที่ถูกต้องแน่นอนก่อนที่จะลงทุนในการผลิต นอกจากนี้เพื่อจัดวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตสามารถที่จะผลิตผลิตภัณฑ์ให้ได้ในราคาพอสมควร

วิชาอุตสาหกรรมศิลป์เป็นโปรแกรมการศึกษาทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมปัจจุบัน โดยการศึกษาในเรื่ององค์การ วัสดุต่างๆ กระบวนการผลิต ผลผลิต อาชีพทางด้านอุตสาหกรรม และการแก้ปัญหาของมนุษย์และสังคมเทคโนโลยี

เป็รื่อง กิจรัตน์ (2536) กล่าวว่า อุตสาหกรรมศิลป์ คือ แขนงวิชาหนึ่งของการศึกษาทั่วไป โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทุกคน และทุกระดับการศึกษาได้รู้จักใช้ความคิด และการปฏิบัติการในการใช้เครื่องมือ เครื่องจักร วัสดุอุปกรณ์ และกระบวนการทำงาน การจัดสภาพการเรียนการสอนอาจใช้ประสบการณ์จริง และจำลองในโรงฝึกงาน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในบทบาทของอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อการค้าทางชีวิตของมนุษย์

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น นักออกแบบจะต้องใช้การคิดแก้ปัญหาในทุกขั้นตอนของกระบวนการออกแบบ นักออกแบบที่ดีควรมีความรู้ด้านคุณค่า (Value) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) พื้นฐานทั้งหมดมาเข้าระเบียบกระบวนการออกแบบ (Design Methodology) การเน้นการสอนในวิชาเหล่านี้อย่างเข้มข้นย่อมทำให้เกิดนักออกแบบ (Professional) ในอนาคต จากงานวิจัยของ (โยธิน จีกังวาท, 2543) แสดงให้เห็นว่า การที่ผู้เรียนมีความเข้าใจกรปฏิบัติตามขั้นตอนกระบวนการออกแบบทำให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งด้านการวิเคราะห์ข้อมูล การสังเคราะห์ และการประเมินผล ดังนั้นผู้สอนออกแบบจึงควรสอนให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในกระบวนการออกแบบเพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

5.3 กระบวนการออกแบบ

Ozkaynak G (2012) กล่าวว่า โครงสร้างทางการศึกษาทางการออกแบบสมัยใหม่ ควรจะต้องสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบเฉพาะด้าน โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน และพัฒนาความสามารถต่างๆ ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบ่งปันประสบการณ์ระหว่างกัน ผู้เชี่ยวชาญและครูผู้สอนอย่างไรก็ตาม ผู้เรียนออกแบบในทุกระดับต้องมีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบทฤษฎีพื้นฐานในการออกแบบกระบวนการออกแบบจึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนทุกระดับ

กระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบเป็นวิธีการออกแบบที่ช่วยลดความผิดพลาดในการทำงานและมีความเหมาะสมกับการแก้ปัญหาในงานออกแบบ ซึ่งกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบมีลักษณะสำคัญดังนี้ (นวลน้อย บุญวงษ์, 2539)

1. การพยายามทำให้การออกแบบเป็นวิธีการที่เปิดเผยมุ่งการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าใจ และมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล คำแนะนำ และข้อเสนอแนะ
2. ให้ความสำคัญอิสระในการสร้างสรรค์ด้วยการแบ่งแยกการทำงานออกเป็นขั้นตอน เมื่อทำงานถึงขั้นตอนใดก็มุ่งความสนใจอยู่เฉพาะขั้นตอนนั้น เพื่อลดความสับสนในการใช้ความคิด
3. การทำงานแม้จะมีการแบ่งออกเป็นขั้นตอน แต่ขั้นตอนต่างๆ มีความต่อเนื่องและคาบเกี่ยวกันในการปฏิบัติ
4. มีระบบการจดบันทึกอย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอน เพื่อง่ายต่อการทบทวน ตรวจสอบ และแก้ไขเมื่อมีข้อผิดพลาด

ไซมอน อ้างถึงใน(Buchanan, 1992) เสนอกระบวนการออกแบบมีขั้นตอน 3 ขั้นตอนหลักๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การรวบรวมความคิด (intelligence gathering) เป็นขั้นตอนในการศึกษาสภาพทั่วไปของปัญหาเพื่อกำหนดเงื่อนไขต่างๆที่จะส่งผลต่อการสร้างแนวทางในการตัดสินใจ

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design) เป็นการสร้างทางเลือก ในแบบต่างๆซึ่งในขณะนี้มีการพัฒนาทางเลือก และมีการวิเคราะห์ทางเลือกต่างๆ

ขั้นที่ 3 การเลือกสรร (Choice) เลือกและทางเลือกหรือผลงานที่มีประสิทธิภาพ

Buchanan (1992) ได้กล่าวว่า นักออกแบบจะสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้บริโภคได้โดยกระบวนการออกแบบ โดยได้เสนอกระบวนการออกแบบมี 2 ขั้นตอนใหญ่ๆคือ

1. การกำหนดปัญหา (Problem definition) เป็นการสร้างกรอบในการแก้ปัญหาที่ชัดเจน
2. แนวทางการแก้ปัญหา (Problem Solution) แนวทางการแก้ปัญหานี้ไม่จำเป็นต้องมีทางออกทางเดียวหรือทางออกที่ดีที่สุดเสมอไป

คอส Cross (2011) ได้เสนอกระบวนการออกแบบมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 Exploration ขั้นการค้นพบและเข้าใจปัญหา การตีปัญหาให้เห็นความลึกซึ่งจะสร้างหนทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย

ขั้นที่ 2 Generation ขั้นการสร้างผลงานจากการแก้ปัญหาการตัดสินใจเลือกแนวทางในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 Evaluation ขั้นการประเมินผลของความคิดในการแก้ปัญหานั้น เช่นการประเมินผลงานออกแบบซึ่งผลการประเมินจะย้อนกลับมาแก้ไขปรับปรุงชิ้นงาน ซึ่งในขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 จะสามารถย้อนไปมาจนกว่าจะได้งานที่สมบูรณ์

ขั้นที่ 4 Communication การนำผลงานนั้นเผยแพร่ และสื่อสารแก่กลุ่มเป้าหมายและผู้บริโภคต่อไป ซึ่งในขั้นนี้ก็จะสามารถหาข้อมูลย้อนกลับมา เพื่อแก้ไขปัญหาของทั้งโครงการด้วยเช่นกัน

ลอร์สัน Lawson (2005) ได้เสนอกระบวนการออกแบบมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 First insight เป็นการยอมรับปัญหาที่มีอยู่ และพยายามแก้ปัญหานั้น ขั้นตอนนี้ อาจจะใช้เวลาสั้นสั้นหรือยาวนาน เพราะถือว่าขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากที่สุด ต้องพยายามขยายความเข้าใจในปัญหานั้นให้ชัดเจนและลึกซึ้ง

ขั้นที่ 2 Preparation เป็นขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับพยายามที่จะพัฒนาหาแนวทางออกให้แก้ปัญหาด้วยการออกแบบ ขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 นี้อยู่ในระยะการแปลงปัญหาด้วยแนวคิดจนการที่สร้างสรรค์

ขั้นที่ 3 Illumination เป็นขั้นที่แสดงออกถึงแนวความคิดใหม่ในการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นขั้นการลงมือทำงานออกแบบ ให้เป็นรูปธรรม

ขั้นที่ 4 Verification การนำแนวคิดไม่ว่าจะเป็นผลงานไปทดสอบเพื่อหาแนวทางในการทดสอบและพัฒนาต่อไป

กระบวนการออกแบบ (The Design Process) ของ Vello Hubell และ Diedra b. Lussow ได้กำหนดกระบวนการทำงานออกเป็น 9 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 problem เป็นขั้นตอนของการจัดการกับปัญหา ต้องมองปัญหาให้ออก กำหนดแนวโน้มช่องทางของการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 2 Restrictions เป็นการจำกัดขอบเขตของปัญหา ว่าสิ่งที่จะออกแบบคืออะไร ทำอะไรได้บ้าง ทำอะไรไม่ได้บ้าง

ขั้นที่ 3 Requirement สิ่งประดิษฐ์ที่เราจะทำการออกแบบต้องใช้อะไรในการผลิตบ้าง

ขั้นที่ 4 Resources กำหนดทรัพยากรในโรงงาน โดยคำนึงถึง วัสดุ เวลา ราคาต้นทุน ทักษะกระบวนการผลิต การทดสอบ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 Evaluation การประเมินผลเป็นการตกลงใจในการเลือกหนทางของความคิดในการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

ขั้นที่ 6 Alternatives ความคิดหลายความคิดในการแก้ปัญหา ถูกแสดงออกมาเป็นภาพร่างหรือเป็น Model เพื่อสำหรับประเมินแนวความคิดได้เป็นอย่างดี

ขั้นที่ 7 Test/Select สร้างเงื่อนไข เพื่อเป็นเกณฑ์ในการเลือกชิ้นงานในการผลิต

ขั้นที่ 8 Revise/Refine หลังจากเลือกแบบร่างที่ต้องการแล้ว ก็นำมาพิจารณาแก้ไขแบบร่างหรือ Model ที่สร้างมาให้ดีขึ้นทั้งในด้านประโยชน์ใช้สอยและการออกแบบ

ขั้นที่ 9 Implement นำแบบร่างและ Model ที่เป็นชิ้นงานสำเร็จเสร็จสิ้นมาผลิตเพื่อการจำหน่าย

กระบวนการออกแบบ (Design process) เป็นกระบวนการในการแก้ปัญหาในการออกแบบ มีลักษณะแนวคิดสอดคล้องกับ ทิศนา แชมมณี (2550) ที่กล่าวว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล และการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไกของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

บราวน์ Brown (2009) กล่าวว่า กระบวนการแนวคิดเชิงออกแบบ จะสามารถประสบความสำเร็จได้ด้วยปัจจัยดังต่อไปนี้

1. การทำงานกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การทำงานร่วมกันการแลกเปลี่ยนความคิดและระดมกำลังสมอง เป็นการให้ผู้ที่มีความคิดที่แตกต่างหรือมีความคิดตรงกันข้ามได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ช่วยกันแก้ปัญหาในงาน ซึ่งความคิดที่แตกต่างกันนี้อาจจะก่อให้เกิดแนวทางการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่อย่างไรก็ดี ในการจัดการโครงการต้องกำหนดทิศทางการทำงานให้ชัดเจน เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มทำงานภายใต้กรอบแนวคิดเดียวกัน

2. ต้องมีระบบติดตามโครงการ คือ การวางแผน ติดตามความคืบหน้าการทำงานของสมาชิกในกลุ่ม ในทุกขั้นตอนในกระบวนการการทำงาน นอกจากนี้ประโยชน์ของการติดตามการทำงานจะทำให้เห็นถึงการพัฒนาของโครงการ และข้อบกพร่องในโครงการ

3. สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย คือ การสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่สนับสนุนให้สมาชิกในกลุ่มได้สนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เข้าถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้อย่างสะดวกและเป็นกันเองที่สุด นอกจากนี้ต้องสนับสนุนอุปกรณ์ต่างๆเช่นเครื่องมือสื่อสารกล้องถ่ายภาพอุปกรณ์สำนักงาน เพื่อใช้ในการบันทึกข้อมูลและนำเสนอข้อมูล

ยงยุทธ ณ นคร (2540) ได้กล่าวถึงการออกแบบ ว่าเป็นการกระทำเพื่อสรุปความคิดข้อแนะนำล่วงหน้า ก่อนที่จะมีการดำเนินการต่อไปให้ปรากฏเป็นผลงาน ในอดีตความต้องการ หรือปัญหาการออกแบบไม่ยุ่งยากและซับซ้อนมากนัก การนำรูปแบบเดิมที่เคยแก้ปัญหา หรือตอบสนอง

ความต้องการที่คล้ายคลึงกัน ก็สามารถกระทำโดยการลอกเลียนหรือดัดแปลง เล็กน้อยได้ ซึ่งกระบวนการออกแบบนี้เรียกว่า “unselfconscious” หรือ การออกแบบไร้สำนึก แต่สถานการณ์ในปัจจุบันเปลี่ยนไป ปัญหาที่มีความยุ่งยากมากขึ้น และมี ระยะเวลาของ การแก้ปัญหาจำกัดมากกว่าเดิม การออกแบบปัจจุบันจึงจำเป็นต้องเป็นกระบวนการที่เรียกว่า “selfconscious” หรือ การออกแบบมีสำนึก นักออกแบบมีบทบาทสำคัญในการออกแบบลักษณะนี้ ปัจจุบันการออกแบบมีสำนึก แยกออกเป็นสองลักษณะ คือ “solution oriented” เป็นกระบวนการออกแบบที่มุ่งถึงผลงาน หรือค้นหาคำตอบเป็นสำคัญ โดยไม่สนใจที่มาของคำตอบเหล่านั้น อีกลักษณะหนึ่งคือ “problem oriented or system oriented” เป็นกระบวนการที่ดำเนินการค้นหาผลงาน ซึ่งสามารถตรวจสอบขั้นตอนหรือที่มาของคำตอบได้ การออกแบบมีสำนึกทั้งสองลักษณะนี้ แตกต่างกันไปในลักษณะความคิด การออกแบบมีสำนึกลักษณะแรก (Solution oriented) เน้นขั้นตอนการสังเคราะห์ในการออกแบบเป็นสำคัญ วิธีการออกแบบนี้บางครั้งผิดพลาดในการแก้ปัญหา ดังนั้นการพัฒนาความคิดในการออกแบบ จึงให้ความสำคัญกับ การออกแบบมีสำนึกอีกลักษณะหนึ่ง (problem oriented) ซึ่งเน้นขั้นตอนการวิเคราะห์มากขึ้น โดยการวิเคราะห์ปัญหาอย่างถี่ถ้วน ชัดเจนมากขึ้น ก็สามารถค้นหาคำตอบได้ง่ายขึ้น และป้องกันการแก้ปัญหาที่ไม่ถูกต้องได้อีกด้วย ซึ่งกระบวนการออกแบบได้ให้ความสำคัญของระบบที่แสดงขั้นตอนของความคิดให้เป็นระเบียบ ง่ายต่อการตรวจสอบขั้นตอนต่างๆ ของความคิดในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย และการจัดลำดับความสำคัญของปัญหาต่างๆ ได้ถูกต้องแม่นยำยิ่งขึ้น ตามความแตกต่างของความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ ของแต่ละบุคคล ซึ่งลักษณะของกระบวนการออกแบบประกอบด้วย

- การวิเคราะห์ (analysis)
- การสังเคราะห์ (synthesis)
- การประเมินผล หรือเปรียบเทียบ (evaluation)
- การเลือกหรือตัดสินใจ (choice)
- การประมวลผลในทางปฏิบัติ (implementation)

ยงยุทธ ฒ นคร ได้กล่าวต่อว่า ลำดับขั้นตอนของกระบวนการออกแบบยังไม่สามารถกำหนดเป็นระเบียบชัดเจนได้ว่า เป็นการต่อเนื่องทุกขั้นตอนแบบวงจร หรือเป็นความสัมพันธ์ระหว่างขั้นตอนใด ขั้นตอนหนึ่งโดยเฉพาะ หรือมีการสลับขั้นตอนต่างๆ โดยอิสระ ทั้งนี้อาจขึ้นอยู่กับประเภทชนิดของปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล และประสบการณ์ทางการศึกษาที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 6 วิเคราะห์การสอนออกแบบผลิตภัณท์

แนวทาง การสอนออกแบบผลิตภัณท์	Ozkaynak 2012	Fridman 2012	Baynes,K. 2010	Davis Meredith, 1999
มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ตามความต้องการของ ผู้เรียน	✓		✓	✓
มีการเรียนรู้แบบร่วมมือ งานกลุ่มเป็นโครงการ	✓	✓	✓	✓
มีความเข้าใจระบบ เศรษฐกิจ		✓		
การมีส่วนร่วมกับสังคม ชุมชน			✓	✓

หมายเหตุ : ✓ หมายถึง นักวิชาการได้ระบุลักษณะดังกล่าวในแนวคิดการสอนออกแบบผลิตภัณท์

กล่าวโดยสรุปคือ การเรียนการสอนออกแบบเน้นการแสดงออกด้านสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา โดยใช้ความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสิ่งสำคัญกับให้สามารถพัฒนาความคิดของตนเองได้ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ซึ่งการสอนออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพจะต้องตรงกับความต้องการของผู้เรียน เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการสอน สอนในระดับความรู้ที่เหมาะสม และใช้วิธีสอนที่เหมาะสมด้วยการสาธิตให้ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถใช้ความรู้ประยุกต์ต่อเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

6. บริบทชุมชน และผลิตภัณท์พื้นถิ่น

6.1 ความหมายของชุมชน

มีผู้ให้ความสนใจกำหนดความหมายของคำว่า “ชุมชน “ไว้มาก ผู้เขียนได้เลือกความหมายที่แตกต่างกันออกไปมากแล้วไว้ มีดังต่อไปนี้

ความหมาย ตามพจนานุกรมในพจนานุกรม Webster’s New Dictionary of the American Language ได้ให้ความหมายสรุปได้ว่า “ชุมชน “ หมายถึง กลุ่มคนที่อยู่ในท้องที่หรือในเมืองเดียวกัน มีอาณาบริเวณหรือเมืองที่มีกลุ่มคนอยู่รวมกัน และกลุ่มคนที่อยู่รวมกันนี้มีความสนใจในเรื่องต่างๆ คล้ายกัน (รัชนีกร เศรษฐ, 2532)

ความหมายในพจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยาฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ 2524 ราชบัณฑิตยสถาน (2524) ให้ความหมายว่า ชุมชนหรือประชาคม คือ

1. กลุ่มย่อยที่มีลักษณะหลายประการเหมือนกันลักษณะสังคม แต่มีขนาดเล็กกว่าและมีความสนใจร่วมที่ประสานงานในวงแคบกว่า ชุมชน หมายถึง เขตพื้นที่ระดับของความคุ้นเคย และการ

ติดต่อกันระหว่างบุคคล ตลอดจนพื้นฐานความยึดเหนี่ยว เฉพาะบางอย่างที่ทำให้ชุมชนต่างไปจากกลุ่มเพื่อนบ้าน ชุมชนมีลักษณะเศรษฐกิจเป็นแบบเลี้ยงตัวเองที่จำกัดมากกว่าสังคม แต่ภายในวงจำกัดเหล่านั้นย่อมมีการสร้างสรรค์ใกล้ชิดกว่า และความเห็นอกเห็นใจลึกซึ้งกว่า อาจจะมีสิ่งเฉพาะบางประการที่ผูกพันเอกภาพ เช่น เชื้อชาติ ต้นกำเนิดเดิมของชาติหรือศาสนา

2. ความรู้สึกและทัศนคติทั้งหมดที่ผูกพันปัจเจกบุคคลให้รวมเข้าเป็นกลุ่ม ความหมายที่นักสังคมวิทยาต่างประเทศให้ไว้ที่ควรนำมากล่าวถึง มีดังต่อไปนี้

Robert M .Maclver (โรเบิร์ต เอ็ม .แม็คไกวเวอร์) ให้ความหมายไว้ในหนังสือ Society , Its Structure and changes ว่า ชุมชน คือ กลุ่มคนที่อยู่ร่วมกัน และสมาชิกทุกคน ได้ให้ความสนใจในเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนนั้นร่วมกัน มิเพียงแต่ให้ความสนใจอย่างใดอย่างหนึ่งเฉพาะ แต่ให้ความสนใจโดยทั่วไป ซึ่งมีขอบเขตมากพอที่จะอยู่ร่วมกันในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้แล้วชุมชนนี้อาจหมายถึง การอยู่ร่วมกันอย่างง่าย ๆ เช่น หมู่บ้านหนึ่ง ชนเผ่าหนึ่ง หรือการอยู่ร่วมกันขนาดใหญ่ เช่น เมืองหนึ่งๆ หรือประเทศหนึ่ง (ไพร์ตัน เตชะรินทร, 2527)

Roland Warran (โรแลนด์ วอร์เรน) ให้ความหมายไว้ว่า “ ชุมชน “ หมายถึง กลุ่มบุคคลหลายๆกลุ่มมารวมกันอยู่ในอาณาเขตและภายใต้กฎหมายหรือข้อบังคับอันเดียวกัน มีการสร้างสรรค์กัน มีความสนใจร่วมกัน มีผลประโยชน์คล้าย ๆ กัน มีแนวพฤติกรรมเป็นอยู่อย่างเดียวกัน เช่น ภาษาพูด ขนบธรรมเนียม ประเพณี หรือพูดอีกอย่างหนึ่งก็คือ มีวัฒนธรรมร่วมกันนั่นเอง (จิรพรรณ กาญจนะจิตรา, 2530) Cristient T. Onussen (คริสเตียน ที. โอนัสเซน) อธิบายว่า “ชุมชน “ ได้แก่ คนที่อยู่ร่วมกันในขอบเขตทางภูมิศาสตร์ที่แน่นอน และมีความสัมพันธ์และโครงสร้างทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องและพึ่งพาอาศัยกัน ความสัมพันธ์และโครงสร้างดังกล่าวมีวิวัฒนาการขึ้นมาจากกระบวนการกลุ่มที่ปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ทางสิ่งแวดล้อมของชุมชนจึงถือได้ว่าเป็นกลุ่มทางดินแดน ทั้งนี้เพราะการพึ่งพาอาศัยกัน และการอยู่ร่วมกันเป็นปึกแผ่นภายในกลุ่มเกิดขึ้นได้เนื่องจากคนในกลุ่มสำนึกเรื่องเอกภาพ และความสามารถของชุมชนอันเพียงพอในการควบคุมกระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเกิดขึ้นในขอบเขตทางดินแดน (สมนึก ปัญญาสิงห์, 2532)

Athur Dunham (อาร์เธอร์ ดุนแฮม) ให้ความหมายว่า “ชุมชน” คือ กลุ่มมนุษย์กลุ่มหนึ่ง ตั้งภูมิลำเนาอยู่ในอาณาเขตภูมิศาสตร์ค่อนข้างที่แน่นอนและติดต่อกัน ตลอดทั้งมีส่วนสำคัญของชีวิตทั่วไปอย่างเดียวกัน เช่น มารยาท ขนบธรรมเนียมประเพณีและการพูด (สนธยา พลศรี, 2533) สำหรับความหมายของชุมชนตามที่นักวิชาการของไทยได้ให้ไว้ ที่ควรนำมากล่าวถึงมีดังนี้

ประดิษฐ์ มัชฌิมา ให้ความหมายไว้ว่า “ชุมชน คือ กลุ่มคนที่มีความรู้สึกนึกคิดและผลประโยชน์ร่วมกัน อาศัยอยู่ในบริเวณ หรือที่เดียวกัน มีการใช้ประโยชน์และบริการทางสังคมร่วมกัน” (ประดิษฐ์ มัชฌิมา, 2522)

พัตน์ สุจันงค์ ได้ให้ความหมายว่า “ชุมชน” หมายถึง ดินแดนทั่วไปที่มีจำนวนคนมากกว่า 2 คนขึ้นไป ที่ได้ร่วมกันด้วยทรรศนะอย่างเดียวกัน คือ มีความคิดเห็นพ้องต้องกัน รวมตัวกันที่จะทำอะไรร่วมกันและก็หวังที่จะประสบความสำเร็จนั้นอย่างเดียวกัน (พัตน์ สุจันงค์ & และคณะ, 2525)

ยิววัฒน์ วุฒิเมธี ให้ความหมายว่า พื้นที่อันเป็นที่อยู่อาศัยของคนและหมายความถึงกลุ่มของประชาชนที่อยู่ในพื้นที่นั้น โดยมีความสนใจวัตถุประสงค์ เป้าหมาย และจุดหมายในการที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (ยิววัฒน์ วุฒิเมธี, 2534)

สัญญา สัญญาวิวัฒน์ ให้ความหมายไว้ว่า “ชุมชน” หมายถึง องค์การทางสังคมอย่างหนึ่งที่มีอาณาเขตครอบคลุมท้องถิ่นหนึ่ง และมวลสมาชิกสามารถบรรลุถึงความต้องการพื้นฐานส่วนใหญ่ได้ และสามารถแก้ไขปัญหาส่วนใหญ่ของชุมชนเองได้” (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2526)

กรมการพัฒนาชุมชนให้ความหมายว่า “ชุมชน” หมายถึง กลุ่มคนที่มีความคิดเห็นไปในแนวทางเดียวกัน สามารถดำเนินงานกิจกรรม เพื่อประโยชน์ร่วมกันได้ (กรมการพัฒนาชุมชน, 2526)

จากความหมายต่างๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วพอจะสรุปได้ว่า ชุมชนหมายถึง กลุ่มคนที่มาอยู่รวมกันในเขตหรือบริเวณเดียวกันที่แน่นอน มีวิถีการดำเนินชีวิตคล้ายกัน มีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันอยู่ภายใต้กฎระเบียบกฎเกณฑ์เดียวกัน ดังนั้นชุมชนจึงมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. คน (People) คนเป็นองค์ประกอบสำคัญยิ่งของชุมชน หากปราศจากคนเสียแล้วจะเป็นชุมชนไม่ได้
2. ความสนใจร่วมกัน (Common Interest) คนที่อยู่ในชุมชนนั้นจะต้องมีความสนใจอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน และความสนใจดังกล่าวเป็นผลมาจากการอยู่ร่วมกันในอาณาเขตบริเวณเดียวกัน
3. อาณาบริเวณ (Area) คนและสถานที่เกือบจะแยกกันไม่ได้ ต่างก็เป็นส่วนประกอบสำคัญ และมีส่วนสัมพันธ์กันมีคนที่ต้องมีสถานที่ แต่การจะกำหนดขอบเขตและขนาดของสถานที่ของชุมชนหนึ่งๆเป็นเรื่องยาก
4. ปะทะสังสรรค์ต่อกัน (Interaction) เมื่อมีคนมาอยู่ร่วมชุมชนเดียวกันแต่ละคนต้องมีการติดต่อแลกเปลี่ยนและปฏิบัติต่อกัน
5. ความสัมพันธ์ของสมาชิก (Relationship) ความสัมพันธ์ต่อกันของสมาชิกในชุมชนเป็นสิ่งที่ผูกพันให้สมาชิกอยู่ร่วมกันในชุมชนนั้น
6. วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี (Cultural Traditions) ตลอดจนแบบแผนของการดำเนินชีวิตในชุมชน (Pattern of Community Life) ซึ่งส่วนใหญ่มีลักษณะคล้ายคลึงและเป็นรูปแบบเดียวกัน

6.2 ประเภทของชุมชน

6.2.1 การแบ่งตามลักษณะความสัมพันธ์ของคนในชุมชน ได้ดังนี้

6.2.1.1 ชุมชนชนบท (Rural Community) มี 2 แบบ คือ

(1) ชุมชนชนบทดั้งเดิม มีลักษณะโดดเดี่ยว มีความคล้ายคลึงกันทางสังคม มีอาชีพเกษตรกรรม และเป็นเศรษฐกิจแบบพอเลี้ยงตนเอง

(2) ชุมชนชนบททั่วไป เป็นชุมชนที่เปลี่ยนแปลงจากชนบทดั้งเดิมเข้าสู่ลักษณะของชุมชนที่มีรายได้เพิ่ม-รายจ่ายเพิ่ม ดันร่นหาเลี้ยงชีพ ต้องการเพิ่มผลผลิต และอื่น ๆ

6.2.2 ชุมชนเมือง (Urban Community) เป็นชุมชนที่มีความหนาแน่นของประชากร มีลักษณะของการแบ่งแยก การบุกรุก การกระจายออกจากศูนย์กลางของเมือง และการเดินทางเข้า-ออกประจำ และเป็นชุมชนที่มีพลวัตสูง

6.2.2 การแบ่งตามระดับของการพัฒนา

6.2.2.1 ชุมชนด้อยพัฒนา เช่น ด้อยการศึกษา ล้าหลังในทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หวังพึ่งธรรมชาติ

6.2.2.2 ชุมชนพร้อมพัฒนา เช่น เริ่มมีการศึกษาสูงขึ้น ยอมรับในวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เชื่อในเหตุผล มีผู้นำ มีกลุ่มและองค์กรเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน มุ่งประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน

6.2.2.3 ชุมชนกำลังพัฒนา เช่น เป็นชุมชนที่สมาชิกร่วมมือร่วมใจผนึกกำลังกันเพื่อปรับปรุงเปลี่ยนแปลง ด้วยเทคนิควิธีการและกระบวนการพัฒนาที่เหมาะสม

6.2.2.4 ชุมชนเร่งรัดพัฒนา เช่น เป็นชุมชนที่ต่อเนื่องจากชุมชนกำลังพัฒนา ปัจจัยทางการพัฒนา ทั้งบุคคล ทรัพยากร ผู้นำ กลุ่มและองค์กร เทคนิควิธีการ สามารถนำไปใช้ในการดำเนินงานพัฒนาให้สำเร็จลุล่วงไปได้

6.2.2.5 ชุมชนพัฒนา เช่น เป็นชุมชนที่บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้ สามารถดำรงลักษณะดังกล่าวไว้ได้ตลอดไป

ลักษณะของชุมชน ชนบทและชุมชนเมือง

ได้มีการจัดแบ่งประเภทของชุมชนออกเป็นเป็นประเภทต่างๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ในการแบ่งแตกต่างกันออกไป เช่นแบ่งตามจำนวนพลเมือง แบ่งตามหน่วยพื้นฐานทางเศรษฐกิจ แบ่งตามความสัมพันธ์กับหน่วยงานของรัฐ แบ่งตามลักษณะพิเศษของประชาชน แบ่งตามลักษณะด้านนิเวศวิทยา แบ่งตามกิจกรรมทางสังคม แบ่งตามหน่วยการปกครอง และแบ่งตามลักษณะของคนในชุมชน เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนเห็นว่าแม้ว่าจะแบ่งอย่างไร ผู้ทำหน้าที่เป็นนักพัฒนาจะต้องทำ ในชุมชนอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้ง 2 อย่างต่อไปนี้ คือชุมชนชนบท และชุมชนเมือง ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงได้กล่าวถึงเฉพาะลักษณะของชุมชนเมืองและชุมชนชนบทเท่านั้น

ชุมชนชนบท (Rural Community)

ชุมชนชนบทเป็นบริเวณที่ผู้คนอาศัยอยู่กันตามภูมิภาคประเทศ ที่อยู่นอกเขตเมืองโดยมีบ้านเรือนกระจัดกระจายทั่วไป และรวมกันอยู่เป็นหมู่ ซึ่งใช้เป็นศูนย์กลางในการกระทำกิจกรรมร่วมกัน โดยคนในชุมชนมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดด้วยเหตุนี้ เมื่อกล่าวถึงชุมชนชนบทจึงเป็นที่เข้าใจตรงกันว่า เป็นชุมชนที่อยู่ในบริเวณของตำบลและหมู่บ้าน ซึ่งเป็นหน่วยการปกครองท้องถิ่นหน่วยหนึ่งของรัฐบาล

ลักษณะของชุมชนชนบทโดยทั่วไปเท่าที่รวบรวมได้ มีดังต่อไปนี้ (นาถ พันธุมนาวัน, 2523)

1. ชาวชนบทอยู่ร่วมกันอย่างใกล้ชิด ทุกคนรู้จักกันดี มีการติดต่อและไปมาหาสู่กันเป็นประจำ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัวและเพื่อนบ้านมีมาก ชีวิตความเป็นอยู่และการจัดองค์การทางสังคมเป็นแบบกลุ่มปฐมภูมิ (primary group) คือมีการติดต่อและสัมพันธ์กันแบบส่วนตัวและอย่างเป็นกันเอง
2. มีการติดต่อและคบค้าสมาคมกับเพื่อนบ้านใกล้เคียงเป็นส่วนใหญ่
3. มีการติดต่อสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดและยาวนาน
4. ชาวชนบทมีลักษณะคล้ายคลึงกัน (Homogeneous) คือ มีชีวิตความเป็นอยู่คล้ายกัน มีฐานะทางเศรษฐกิจ การศึกษา และสังคมคล้ายกันหรือเท่าเทียมกัน นับถือศาสนาเดียวกัน มีทัศนคติหรือความเชื่อคล้ายกัน
5. การเลื่อนชั้นทางสังคม การอพยพโยกย้าย และการเปลี่ยนแปลงอาชีพ มีน้อย โดยมากมักประกอบอาชีพเดิม ซึ่งส่วนมากเป็นอาชีพเกษตรกรรม รักถิ่นฐาน ไม่ชอบอพยพโยกย้ายไปไหนง่ายๆ และการเลื่อนฐานะทางสังคม (Social Family) คือ สมาชิกในครอบครัวมีมาก นอกจากพ่อแม่และลูกแล้ว อาจจะมีพ่อแม่ ยาย ญาติและครอบครัวอื่น ๆ รวมอยู่ด้วย
6. มีอัตราการเกิดสูง (Height birth Rates) มีเวลาอยู่ด้วยกันนานจึงทำให้เกิดลูกมากอีกประการหนึ่งเป็นเพราะชาวชนบทมีการศึกษาน้อย ขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องการคุมกำเนิดและวิธีการคุมกำเนิด ตลอดจนมีรายได้น้อย ไม่เพียงพอที่จะซื้อยา หรือจ้างทำหมันผ่าตัดได้
7. มีระดับการศึกษาและอาชีพต่ำ เพราะขาดสถาบันการศึกษา ขาดสิ่งจูงใจ ขาดรายได้ ขาดอุปกรณ์เครื่องมือการศึกษา และขาดสถาบันฝึกฝนอาชีพที่อยู่ใกล้เคียง ทำให้ชาวชนบทมีชีวิตความเป็นอยู่ตามมีตามเกิด
8. เป็นคนหัวโบราณ (Conservative) เชื่อโชกลาง มีความคิดคับแคบ ยากต่อการเปลี่ยนแปลง

9. มีความเชื่อตามประเพณี ท้อแท้ ไม่กระตือรือร้น เคยเชื่ออย่างไรก็เชื่ออย่างนั้น

10. มีอายุเฉลี่ยแล้วน้อยกว่าชาวเมือง เพราะขาดอาหารและสิ่งบำรุงร่างกายอย่างเพียงพอ ขาดแพทย์และพยาบาลที่จะให้บริการแก่ประชาชน ขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องความสะอาดและอนามัย

11. ขาดการวางแผนชีวิตและครอบครัวที่ถูกต้อง ทั้งนี้เพราะขาดความรู้และประสบการณ์ ทำให้ดำเนินชีวิตไปวันๆ อย่างตามมีตามเกิด การเปลี่ยนแปลงใดๆ เป็นเรื่องของภายนอก หรือมาจากภายนอก ไม่ใช่เกิดจากความรู้ความเข้าใจของตนเอง

12. ใช้จ่ายฟุ่มเฟือยในสิ่งที่ไม่จำเป็น เช่น ในงานแต่งงาน บวชนาค งานศพ ทำบุญ หรืองานฉลองอื่นๆ มีการใช้จ่ายเงินเป็นจำนวนมาก

13. ขาดสถาบันและบริการสาธารณะอื่น ๆ ที่จะอำนวยความสะดวกแก่ชุมชน เช่น โรงเรียน พยาบาล ไฟฟ้า ประปา ถนน ตลาด เป็นต้น

14. มักจะทำงานเป็นฤดูกาล และมีการว่างงานเป็นประจำ

15. มีการช่วยเหลือกันโดยไม่คิดมูลค่า หรือต้องการสิ่งตอบแทน

16. การควบคุมสังคม (Social Control) ขึ้นอยู่กับกลุ่มปฐมภูมิเป็นส่วนใหญ่

ชุมชนเมือง (Urban Community)

ชุมชนเมือง หมายถึง อาณาบริเวณที่มีประชากรอยู่ร่วมกันจำนวนหนึ่ง และต้องมีความหนาแน่นมากพอสมควร เป็นบริเวณที่มีอาคารบ้านเรือนหนาแน่นอยู่ในเขตการปกครองแบบใดแบบหนึ่ง ประชาชนส่วนใหญ่ในชุมชนมีการประกอบอาชีพที่แตกต่างกันออกไป มีความเจริญเป็นศูนย์กลางต่างๆ และรวมทั้งความสัมพันธ์ต่างๆ อยู่ด้วย เช่น สิ่งแวดล้อมเป็นพิษ เป็นต้น

ลักษณะของชุมชนเมืองโดยทั่วไปมีดังนี้ (นาถ พันธุมนาวิณ, 2523)

1. ประชาชนอยู่กันอย่างแออัด หนาแน่น ทั้งนี้เนื่องจากสังคมเมืองมักเป็นศูนย์กลางของการติดต่อค้าขาย การศึกษา การคมนาคม ทำให้ประชากรมุ่งมาอาศัยอยู่ที่นี้มาก จึงทำให้เกิดภาวะการแออัดเกิดขึ้น

2. ชีวิตความเป็นอยู่ ของชุมชนมีลักษณะเป็นแบบตัวใครตัวมัน การติดต่อระหว่างกันของบุคคลมักจะเป็นทางการ และมีพิธีการ ความสัมพันธ์ส่วนตัวมีน้อย แม่บ้านใกล้กันก็ไม่ค่อยรู้จักกัน การติดต่อและคบค้าสมาคมกับบุคคลทั่วไปเป็นแบบทุติยภูมิ (Secondary group) ขาดความใกล้ชิด และความเป็นกันเอง การพบปะติดต่อกันขึ้นอยู่กับผลประโยชน์มากกว่าความใกล้ชิดสนิทสนม ซึ่งส่วนมากเป็นเพราะมีผลประโยชน์ร่วมกันหรืออย่างเดียวกัน

3. ชุมชนเมืองมักจะเน้นด้านวัตถุนิยม ทั้งนี้เนื่องจากประชาชนส่วนใหญ่ต้องดิ้นรนหาเงินหาเลี้ยงชีพ มีการแข่งขันกันตลอดเวลา ทำให้ไม่ค่อยเห็นความสำคัญของความสัมพันธ์ทางจิตใจ

4. ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกเข้ามามาก การที่สังคมเมืองไทย มีลักษณะเป็นศูนย์กลางของความเจริญในด้านต่างๆ จึงสามารถเป็น เป็นแหล่งรับอารยธรรมและขนบธรรมเนียมของต่างประเทศ ได้ง่าย โดยเฉพาะอารยธรรมตะวันตก

5. การควบคุมทางสังคมใช้รูปแบบที่เป็นทางการ คือ ใช้เจ้าหน้าที่ควบคุม และใช้กฎหมายบังคับลงโทษผู้ที่ปฏิบัติผิดต่อกฎระเบียบวินัยของสังคม

6. ลักษณะการตั้งบ้านเรือน เนื่องจากที่ดินในเมืองมีราคาแพงมาก การปลูกสร้างบ้านเรือนในเขตเมืองจึงจะสร้างเป็นตึกหลายชั้นขยายในแนวดิ่ง

7. มีช่องว่างระหว่างประชากรมาก ทั้งนี้เพราะเมืองเป็นที่รวมของคนหลากหลายอาชีพ (Heterogeneous) เช่น ในกรุงเทพฯ มีคนหลายชาติ หลายภาษา หลายศาสนา ดังนั้นจึงมีวิถีชีวิตที่แตกต่างกันไปแล้วแต่เชื้อชาติ ศาสนา การศึกษา และสิ่งแวดล้อมที่คนนอกจากนั้นระดับรายได้ การศึกษา และมาตรฐานความเป็นอยู่ของชาวเมือง ก็แตกต่างกันมากด้วย

8. การเลื่อนฐานะทางสังคม (Social Mobility) เช่น การปรับอาชีพ หรือฐานะทางสังคม

9. มีการแบ่งงานกันทำและทำงานกันตามความถนัดเฉพาะอย่าง (Specialization) เช่น ข้าราชการ ช่างฝีมือ หนายความ หมอ ครู คนต่างด้าว ต่างก็ทำงานตามความถนัดของตนเอง

10. มีสินค้า บริการ สถาบันทางสังคม และเครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ มากมายหลายชนิดให้เลือก มีโรงเรียน โรงหนัง หรือ โรงละคร พิพิธภัณฑน์ ห้างสรรพสินค้า โรงแรม โรงพยาบาล ไฟฟ้า และน้ำประปา สำหรับบริการแก่ประชาชนโดยทั่วไป

11. ขาดธรรมชาติและสถานที่พักผ่อนหย่อนใจตามธรรมชาติ ทุกอย่างต้องสร้างขึ้นเองให้ใกล้เคียงกับธรรมชาติ เช่น สระว่ายน้ำ น้ำพุ หรือสวนสาธารณะ เป็นต้น

12. มีครอบครัวขนาดเล็ก โดยมากมีเพียงพ่อแม่ลูกเท่านั้น

13. มีอัตราการเกิดต่ำ เพราะชาวเมืองรู้และเข้าใจถึงวิธีการคุมกำเนิด และมีโรงพยาบาลและสถานบริการในเรื่องนี้ที่เพียงพอ

14. การเปลี่ยนแปลงของสังคมเป็นไปอย่างรวดเร็วเนื่องจากมีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการต่างๆ ความใกล้ชิดกับวัฒนธรรมตะวันตกทำให้ชาวเมืองคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

15. มีการศึกษาและอาชีพสูง เพราะมีรายได้มาก มีมหาวิทยาลัยมากมาย สถาบันการศึกษาและสถาบันฝึกอาชีพมีอยู่ทั่วไป

16. มีความคิดก้าวหน้า ไม่เชื่องมง่าย เพราะได้รับการศึกษา มีเหตุผล

17. ความบีบคั้นทางเศรษฐกิจและสังคมที่มากและรุนแรง เมื่อเปรียบเทียบกับชนบท ทำให้มีความเห็นแก่ตัว ทุกคนต้องต่อสู้เพื่อตนเองและครอบครัว การช่วยเหลือระหว่างเพื่อนบ้านมีน้อย

18. ที่อยู่อาศัยคับแคบ แออัด ขาดสถานที่เล่นและพักผ่อนสำหรับเด็ก

19. ชาวเมืองส่วนใหญ่ไม่มีที่ดินและบ้านเป็นของตัวเอง
20. ชาวเมืองมีระดับรายได้ระหว่างคนรวยและคนจนแตกต่างกันมาก

สรุป ชุมชนหมายถึง กลุ่มคนที่มาอยู่รวมกันในเขตหรือบริเวณเดียวกันที่แน่นอน มีวิถีการดำเนินชีวิตคล้ายกัน มีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันอยู่ภายใต้กฎระเบียบกฎเกณฑ์เดียวกัน ประเภทของชุมชนสามารถแบ่งโดยใช้เกณฑ์ได้หลากหลาย มีหลักในการแบ่งทั้งหมด 7 ประเภท ซึ่งในงานวิจัยนี้จะนำหลักการแบ่งตามลักษณะความสัมพันธ์ของคนในชุมชน และการแบ่งตามจำนวนประชากรมาใช้ในการวิจัย ซึ่ง การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน คือ สินค้าที่ทำมาจากงานศิลปะหัตถกรรม (art and handicraft) ของแต่ละท้องถิ่นจึงมีลักษณะเป็นสินค้าหัตถกรรมพื้นเมือง โดยใช้วัสดุที่หาได้ภายในท้องถิ่นเป็นวัตถุดิบในการผลิตและใช้แรงงานคนที่มีฝีมือ ประณีต ส่วนใหญ่เป็นการผลิตภายในครัวเรือน เพื่อให้ได้สินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น รวมทั้งสะท้อนถึงศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นเมือง ลักษณะของสินค้าส่วนใหญ่เน้นประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน

6.3 ความหมายผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน ผลิตภัณฑ์ชุมชน คือสินค้าที่ทำมาจากงานศิลปะหัตถกรรม (art and handicraft) ของแต่ละท้องถิ่นจึงมีลักษณะเป็นสินค้าหัตถกรรมพื้นเมือง โดยใช้วัสดุที่หาได้ภายในท้องถิ่นเป็นวัตถุดิบในการผลิตและใช้แรงงานคนที่มีฝีมือประณีต ส่วนใหญ่เป็นการผลิตภายในครัวเรือน เพื่อให้ได้สินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น รวมทั้งสะท้อนถึงศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นเมือง ลักษณะของสินค้าส่วนใหญ่เน้นประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน

ลักษณะของผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

1. ธุรกิจผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ส่วนใหญ่แล้วผู้ประกอบการหรือเจ้าของกิจการจะบริหารเอง แม้ว่าอาจจะมีบุคคลภายในครอบครัว เพื่อนฝูง หรือลูกจ้างจำนวนไม่กี่คนมาช่วยงานบ้าง แต่การตัดสินใจดำเนินการส่วนใหญ่กระทำโดยผู้ประกอบการมากกว่าที่จะใช้ผู้บริหารมืออาชีพ
2. เงินทุนค่อนข้างจำกัด เนื่องจากธุรกิจผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นเป็นธุรกิจขนาดย่อมที่ใช้เงินทุนในการดำเนินงานค่อนข้างจำกัด และเงินทุนส่วนใหญ่เป็นของผู้ประกอบการเองหรือเกิดจากการระดมทุนจากกลุ่มบุคคลเล็กๆ
3. อุตสาหกรรมภายในครัวเรือน ธุรกิจผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นในรูปแบบของอุตสาหกรรมภายในครัวเรือนหรือธุรกิจครอบครัว ส่วนใหญ่เริ่มมาจากสินค้าพวกหัตถกรรม ผลิตเพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวันในครัวเรือน ต่อมาได้มีการซื้อขาย แลกเปลี่ยนกันในท้องถิ่นและขายส่งออกต่างถิ่นเมื่อธุรกิจมีกำไรเงินที่ได้มาส่วนหนึ่งจะกลายเป็นเงินทุนดำเนินงานซึ่งสามารถนำมาใช้ขยายธุรกิจต่อไป

4. อยู่ในชุมชน ธุรกิจผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นเป็นธุรกิจที่ดำเนินกิจการอยู่ในเขตท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง โดยผู้ประกอบการและลูกค้าจะอาศัยอยู่ในชุมชนแห่งนั้น

5. โรงงานขนาดเล็ก เป็นธุรกิจการผลิตขนาดย่อมที่นำเอาวัตถุดิบและปัจจัยนำเข้าต่างๆ มาผ่านกระบวนการแปรรูปจนกลายเป็นสินค้าที่ระลึกเพื่อไปจำหน่ายต่อไป ลักษณะของโรงงานเป็นโรงงานขนาดเล็ก เช่น โรงงานทอผ้าพื้นเมือง ซึ่งไม่มีการใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้า หรือไม่มีการผลิตในปริมาณที่สูงเช่นเดียวกับธุรกิจขนาดใหญ่

6. การค้าส่งและค้าปลีก ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นเป็นธุรกิจการจำหน่ายที่เป็นทั้งการค้าส่งการค้าปลีก เช่น ร้านจำหน่ายของที่ระลึกประจำจังหวัดจะเป็นร้านค้าส่งและร้านค้าปลีกสินค้าที่หาหน้าที่ยาหน่ายให้แก่นักท่องเที่ยว ร้านค้าหรือลูกค้าทั่วไปทุกท้องถิ่น หรือทุกภูมิภาค

7. ไม่ใช้เทคโนโลยีระดับสูง ธุรกิจสินค้าที่ระลึกเป็นธุรกิจที่มีการประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์งานฝีมือด้วยความคิดความสามารถของผู้ประกอบการและความร่วมมือของพนักงาน โดยไม่มีการใช้เทคโนโลยีในระดับสูง

ดังนั้น ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นในปัจจุบันมีลักษณะส่วนใหญ่เป็นธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่ใช้เงินทุนค่อนข้างจำกัด เป็นอุตสาหกรรมภายในครัวเรือนหรือโรงงานขนาดเล็ก มักดำเนินการอยู่ในชุมชน ส่วนใหญ่ใช้แรงงานที่มีฝีมือและไม่ใช้เทคโนโลยีระดับสูง เป็นธุรกิจที่มีการจำหน่ายทั้งค้าส่งและค้าปลีก ปัจจุบันรัฐบาลส่งเสริมผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นโดยโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (One Tambon One Product: OTOP)

ความสำคัญของผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ธุรกิจสินค้าที่ระลึกมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ 4 ด้าน คือ

- 1) ด้านเศรษฐกิจ
- 2) ด้านสังคม
- 3) ด้านวัฒนธรรม
- 4) ด้านสิ่งแวดล้อม

ความสำคัญของผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นที่มีต่อด้านเศรษฐกิจของประเทศ ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นมีส่วนในการส่งเสริมเศรษฐกิจ คือ

1. ช่วยเพิ่มมูลค่าของวัตถุดิบในท้องถิ่นและผลิตภัณฑ์หัตถกรรมพื้นเมือง สินค้าที่ระลึกส่วนใหญ่ผลิตจากวัตถุดิบที่หาได้ภายในท้องถิ่น ส่งผลให้วัตถุดิบและสินค้าหัตถกรรมพื้นเมืองที่ผลิตจากวัตถุดิบที่ราคาต่ำกลับมีมูลค่าสูงขึ้น เพราะความต้องการซื้อของนักท่องเที่ยวมากขึ้น

2. มีการจ้างแรงงานเพิ่มขึ้น ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นจำเป็นต้องใช้แรงงานจำนวนมากทั้งในด้านการผลิต การจัดการ การจำหน่ายและการบริการสินค้า ช่วยให้เพิ่มโอกาสในการจ้างงานของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องด้วย

3. ช่วยเพิ่มพูนรายได้สู่ประเทศ ปัจจุบันรายได้หลักอย่างหนึ่งของประเทศไทย คือ รายได้จากค่าใช้จ่ายที่นักท่องเที่ยวซื้อสินค้าผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ความสำคัญของผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นที่มีต่อด้านสังคมของประเทศ ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นมีส่วนในการพัฒนาสังคม คือ

1. ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ในชีวิตครอบครัวและสังคม การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในธุรกิจผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น จึงถือว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวญาติพี่น้องหรือเพื่อนฝูง ตลอดจนเป็นที่พบปะของเพื่อนร่วมงานในหมู่บ้านหรือชุมชน

2. ลดปัญหาการอพยพเข้าสู่เมืองหลวง แรงงานส่วนใหญ่เป็นประชาชนที่อยู่อาศัยในท้องถิ่นนั้นๆ ทำให้ประชาชนไม่จำเป็นต้องเดินทางมาหางานทำในกรุงเทพมหานคร

3. มีการพัฒนาชนบทและสังคม เมื่อประชาชนในชนบทมีรายได้และอาชีพที่มั่นคง ประชาชนจะร่วมมือกันพัฒนาชุมชนของตนเองให้มีความเข้มแข็งในด้านต่างๆ เมื่อชุมชนมีความเข้มแข็งประชาชนจะมีความสามัคคี มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ร่วมมือกันคิดค้นการผลิตสินค้าผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น จากทรัพยากรที่มีอยู่ และทรัพยากรเหลือใช้ในชุมชนเพื่อให้มีรายได้และอาชีพเสริม

ความสำคัญของผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นที่มีต่อด้านวัฒนธรรม ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นมีส่วนในการเผยแพร่วัฒนธรรมของชาติ คือ

1. ช่วยอนุรักษ์และรักษาศิลปวัฒนธรรมของคนท้องถิ่น ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นช่วยกระตุ้นให้คนท้องถิ่นมีการคิดค้นสินค้าที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นตน โดยนำทรัพยากรจากท้องถิ่นมาผลิตเป็นสินค้าผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นที่สามารถแสดงถึงความรัก ความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน

2. ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นเปรียบเสมือนตัวแทนของแหล่งท่องเที่ยวที่เผยแพร่ไปทั่วโลก ธุรกิจสินค้าผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น เป็นธุรกิจที่มีส่วนช่วยเผยแพร่วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีที่ดีงามของประเทศ ซึ่งเป็นศิลปะประจําชาติอย่างหนึ่ง เช่น ผ้าไทย ชุดไทยของแต่ละท้องถิ่น สิ่งประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย

ความสำคัญของผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นที่มีต่อด้านสิ่งแวดล้อม ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นมีส่วนเกี่ยวข้องกับการรักษาสิ่งแวดล้อม คือ

1. ทำให้ช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมให้เกิดสมดุลธรรมชาติ ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นมุ่งเน้นการนำวัตถุดิบที่เหลือใช้จากธรรมชาติมาพัฒนาและดัดแปลงให้เป็นของใช้ที่มีคุณค่าและประโยชน์ เช่น การประดิษฐ์ของใช้จากผักตบชวา หรือการประดิษฐ์ของใช้จากวัตถุดิบที่ใช้แล้ว

2. ช่วยลดภาวะโลกร้อน เนื่องจากสินค้าผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นส่วนใหญ่เป็นวัตถุดิบธรรมชาติ ปัจจุบันแหล่งท่องเที่ยวมักนิยมใช้เครื่องปั้นดินเผาเป็นภาชนะบรรจุน้ำจากรุ่นมากกว่าใส่ถ้วยพลาสติก และบางแห่งจะใช้กะลามะพร้าวมาบรรจุอาหารจากรุ่น ซึ่งนักท่องเที่ยวมักจะเก็บภาชนะ

เหล่านั้นเป็นที่ระลึก โดยในการทำลายก็สะดวกเพราะสามารถเปลี่ยนสภาพเป็นปุ๋ยอินทรีย์ได้ซึ่งจะช่วยลดภาวะโลกร้อนได้

สรุปได้ว่า ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นหรือผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน หมายถึง ผลงานเครื่องใช้ในวิถีชีวิตของประชาชนทั่วไป ที่สร้างสรรค์ด้วยฝีมือเชิงช่างให้มีประโยชน์ใช้สอยและรูปแบบที่สอดคล้องกับวัตถุดิบ สภาพภูมิศาสตร์ สิ่งแวดล้อม ประเพณีวัฒนธรรม อีกทั้งสะท้อนเอกลักษณ์ชุมชนท้องถิ่น โดยมีการถ่ายทอดความรู้ในการประดิษฐ์ สร้างสรรค์และออกแบบ ทั้งภายในและเครือข่ายท้องถิ่น

7. การจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน

7.1 การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (community – based learning)

การเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ Community Based Learning (CBL) คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน community – based learning คือ การเรียนรู้จากชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์, วัฒนธรรม, การทำมาหากิน, ทัศนกรรม, การศึกษาพยาบาลแบบพื้นบ้าน จากบุคคล และองค์กรในชุมชนนอกเหนือไปจากการเรียนในโรงเรียน (วิทยากร เชียงกุล, 2550)

7.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถทำงานได้กับทุกภาคส่วนในสังคม
2. เพื่อให้นักศึกษาเกิดการหยั่งรู้ในโลกของความเป็นจริงมากขึ้น เข้าใจการปฏิบัติของบุคคลที่มีต่อสังคม และการเมืองมากขึ้น
3. เพื่อให้ศึกษามีความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น
4. เพื่อให้ศึกษาสามารถเข้าใจกระบวนการเรียนรู้
5. เพื่อให้ศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นปัญหาสังคมที่มีความซับซ้อน เรียนรู้วัฒนธรรมสำหรับการปฏิบัติงาน และสามารถปฏิบัติงานได้
6. เพื่อพัฒนาทักษะทางวิชาชีพ ทักษะทางสังคม และความรับผิดชอบต่อสังคมให้กับนักศึกษา
7. เพื่อให้ศึกษาทำโครงการตามที่ตนเองสนใจ และค้นหาความรู้ที่เกิดจากงานของตนเอง
8. ใช้วิธีการเรียนแบบ peer to peer learning (เพื่อนช่วยเพื่อน) และเข้าไปในชุมชน ให้งานวิจัยสำหรับการมีส่วนร่วมในการอภิปรายกับคนอื่น และการทำงานร่วมกับคนอื่น ๆ ในโครงการให้โอกาสในการร่วมมือทำงานข้ามสาขาวิชา ได้แก่ การรวมกลุ่มกับนิสิตต่างสาขาวิชาในทุกระดับ จัดสิ่งแวดล้อมด้านการให้ข้อมูล เพื่อให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จัดสื่อการเรียนรู้ทางคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นบทสรุปการเรียนรู้ เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้

7.3 แนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน

ขั้นตอนในการเตรียมการ

1. เริ่มจากตรวจสอบคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ทั้งในระดับชาติ มหาวิทยาลัยและคณะ เพื่อให้ทราบว่าทักษะต่างๆ ที่มุ่งให้เกิดแก่บัณฑิตมีอะไรบ้าง
2. พิจารณาวิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบายของคณะ ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสอดคล้องอย่างไร (ผู้บริหารจะเห็นความสำคัญ และมีงบประมาณสนับสนุน)
3. ศึกษาหลักสูตรและรายวิชาที่เหมาะสมที่สามารถจัดการเรียนการสอนโดยให้นักศึกษาไปเรียนรู้จากชุมชนได้ (ไม่จำเป็นต้องทำในทุกวิชา หรือทุกหัวข้อ)
4. เลือกรายวิชาและเลือกหัวข้อที่เห็นว่าเหมาะที่จะพานักศึกษาไปเรียนรู้ในชุมชน
5. กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน ว่าที่จะนำนักศึกษาลงชุมชนนั้นต้องการพัฒนาทักษะด้านไหน เรื่องอะไรให้นักศึกษา (การลงพื้นที่เรียนรู้ชุมชนแต่ละครั้งไม่จำเป็นต้องให้นักศึกษาได้ทักษะผลการเรียนรู้ในทุกด้าน)
6. เลือกพื้นที่ชุมชน ที่จะพานักศึกษาเรียนรู้ (ชุมชนเป็นได้ทั้งภายในมหาวิทยาลัย หรือภายนอกมหาวิทยาลัย และอาจเป็นชุมชนเดียวหรือหลายชุมชนก็ได้ ทั้งนี้พิจารณาจากจำนวนนักศึกษา ความพร้อมของชุมชน กิจกรรมที่ทำ ฯลฯ)
7. กำหนดกิจกรรมหลักที่จะใช้เพื่อการเรียนรู้ในชุมชน (กิจกรรมนี้ต้องสามารถทำให้วัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนาทักษะนักศึกษาที่กำหนดไว้บรรลุผล) และกำหนดตัวชี้วัด
8. กำหนดช่วงเวลาในการลงพื้นที่ (ทั้งนี้ต้องประสานกับชุมชนก่อน และอย่าลืมดูปฏิทินงานต่างๆของคณะและมหาวิทยาลัยด้วย)
9. นำข้อ (1) ถึง (8) ทั้งหมดไปเขียนไว้ในแผนการสอน มคอ.3

ขั้นเตรียมนักศึกษา

1. ชี้แจงแผนการเรียนตาม มคอ.3 วัตถุประสงค์ในการลงพื้นที่/ชุมชน กิจกรรม วันเวลา ฯลฯ ให้นักศึกษาทราบ
2. ก่อนลงพื้นที่ต้องมีการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษา เช่น องค์ความรู้ที่จำเป็น ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน เทคนิคการเก็บข้อมูล การตั้งถาม กฎระเบียบหรือข้อห้ามต่างๆของชุมชน ทั้งนี้ก่อนลงชุมชนจริงต้องแน่ใจว่า นักศึกษาทราบว่าเขาต้องทำอะไร เพื่อวัตถุประสงค์อะไร
3. ทำความเข้าใจกับนักศึกษาว่า การลงพื้นที่ครั้งนี้เพื่อพัฒนาทักษะของนักศึกษา (ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด) ไม่ได้มีวัตถุประสงค์หลักในการแก้ปัญหาของชุมชน (ปัญหาชุมชนที่พบอาจนำมาสู่โครงการบริหารวิชาการในภายหลัง)
4. อาจเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเลือกชุมชน/พื้นที่ในการเรียนรู้ และมีส่วนในการออกแบบกิจกรรม (หากเป็นไปได้)

ขั้นการเตรียมชุมชน (ทำควบคู่ไปกับขั้นตอนการเตรียมการได้)

1. เลือกชุมชนที่เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการจะพัฒนาทักษะของนักศึกษา และหากเป็นชุมชนที่มหาวิทยาลัย คณะ หรืออาจารย์ร่วมเป็นเครือข่ายอยู่แล้ว ก็จะสะดวกและง่ายในการบริหารจัดการ
2. นำแผนการสอน/แผนการดำเนินงานที่อาจารย์กำหนดขึ้นไปคุยกับชุมชนที่ได้เลือกไว้ เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม (แผนดังกล่าวอาจร่วมกันปรับกับชุมชนเพื่อความเหมาะสมอีกครั้ง) และไม่จำเป็นต้องไปคุยกับทุกคน (คุยกับผู้นำชุมชน ผู้นำกลุ่ม และส่วนที่เกี่ยวข้อง)
3. บอกวัตถุประสงค์ว่าจะพานักศึกษาลงเรียนรู้อะไร เพื่ออะไร และมีวิธีดำเนินกิจกรรมอย่างไรบ้าง
4. ตกลงกับชุมชนให้ชัดเจนว่า ต้องการให้ชุมชนช่วยเรื่องอะไรบ้าง (รวมถึงมีงบประมาณและค่าตอบแทนให้ชุมชนหรือไม่) เพื่อป้องกันปัญหาความไม่เข้าใจกันตอนลงพื้นที่
5. กำหนดผู้ประสานงานระหว่างอาจารย์กับชุมชนให้ชัดเจน

ขั้นตอนการลงชุมชนเพื่อเรียนรู้

1. ดำเนินการตามแผนและกิจกรรมต่างๆที่วางเอาไว้
2. ต้องระมัดระวังดูแลนักศึกษาไม่ให้กระทำการใดที่อาจส่งผลที่ไปเปลี่ยนวิถีชีวิตหรือทำลายสิ่งดีงามของชุมชนที่ลงไปศึกษา
3. ให้นักศึกษาเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมและแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นเอง โดยมีอาจารย์เป็นที่ปรึกษา

ขั้นตอนหลังการลงชุมชน

เป็นการให้นักศึกษาได้นำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้จากชุมชนด้วยวิธีการและรูปแบบต่างๆ เช่น

- นักศึกษาเขียนสะท้อนถึงสิ่งที่ได้รับจากชุมชน (เขียนในลักษณะของเรื่องเล่า)
- ได้ชิ้นงานที่ได้จากการเก็บข้อมูล เช่น รายงานการค้นคว้า การศึกษาชุมชน
- แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุมชน
- ชิ้นงานต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ประโยชน์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ

1. นักศึกษาเกิด Learning outcome ตามที่ต้องการ
2. อาจารย์ผู้สอนได้ประสบการณ์ และมีข้อมูลเพื่อไปบริการชุมชน
3. ชุมชนได้ประโยชน์ ทั้งความภูมิใจ กิจกรรมบางอย่างเกิดประโยชน์ต่อชุมชน เช่น การเก็บขยะ และปัญหาที่พบในชุมชนอาจนำมาสู่โครงการบริการวิชาการต่อไป

โดยสรุป การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning) เป็น การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นแหล่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือเป็น กระบวนการเรียนการสอนในชุมชนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในองค์ความรู้ที่กำหนดจากชุมชนภายใต้ การมีส่วนร่วมของชุมชนทั้งด้านกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผล

การศึกษาโดยชุมชนเป็นฐาน (Community-based education)

ประเวศ วะสี (2548) ได้กล่าวถึงยุทธศาสตร์การจัดการเรียนของชุมชนในทศวรรษใหม่ว่า การเรียนรู้ในปัจจุบันเป็นการเรียนรู้แบบคิดแยกส่วน ไม่ได้นำความเป็นทั้งหมดและวิถีชีวิตเป็นตัวตั้ง ขาดการเชื่อมโยงการอยู่ร่วมกันหรือชุมชน จึงทำให้ไม่มีพลังพอที่จะต้านทานกระแสโลกาภิวัตน์ที่ไหล บ่าเข้ามาได้หากชุมชนมีความเข้มแข็งก็จะสามารถจัดการกับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลาได้โดยโลกในอนาคตจะเป็นโลกของชุมชนที่เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย เป็นชุมชนที่อยู่ ร่วมกันอย่างสอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม เป็นชุมชนที่สามารถจะดูแลกันเองได้ทั้งหมด เป็นชุมชนที่มีการ พัฒนาอย่างบูรณาการและสมดุลในเรื่องต่างๆด้วยเหตุนี้การส่งเสริมให้ชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการ จัดการเรียนรู้ ตลอดจนการเรียนรู้ร่วมกันโดยเน้นการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการปฏิบัติ และต้องพัฒนา อย่างบูรณาการเพราะทุกสิ่งทุกอย่างมีความสัมพันธ์กันและมีผลกระทบถึงกันหมด การจัดการศึกษา จึงต้องเป็นการเรียนรู้ร่วมกันของทุกฝ่าย ต้องนำพื้นที่ทั้งหมู่บ้านและชุมชนเป็นตัวตั้ง โดยเน้นการ ทำงานร่วมกันของหน่วยงานในชุมชนโดยให้ทุกฝ่ายได้เข้ามาเรียนรู้ร่วมกัน แล้วค่อยขยายเป็น เครือข่ายการเรียนรู้ ดังนั้นการศึกษาโดยชุมชนเป็นฐานจึงเป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งถึงความเข้าใจ ความต้องการของชุมชนโดยผู้เรียน ครู และกิจกรรมการเรียนจะเกิดขึ้นในชุมชน ผู้เรียนจะเรียนรู้ทุก อย่างโดยตรงจากชุมชน ซึ่งการศึกษาโดยชุมชน

เป็นฐานก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันของคนในชุมชนเกี่ยวกับปัญหาของชุมชนและการใช้ ทรัพยากรในชุมชนให้เกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้ยังทำให้คนในชุมชนรู้จักเลือกแหล่งทรัพยากร จากภายนอกมาใช้ในการแก้ไขปัญหาของชุมชนอีกด้วย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าสิ่งที่สำคัญของการศึกษาที่ ใช้ชุมชนเป็นฐานคือ กระบวนการที่ทำให้เห็นถึงสัมพันธภาพของคนในชุมชนและช่วยให้พัฒนาไปถึง การตระหนักในการเรียนรู้ร่วมกันในเรื่องเกี่ยวกับสังคม นโยบายสิ่งแวดล้อมเศรษฐกิจ และเรื่องอื่น ๆ การจัดการศึกษาโดยชุมชนเป็นฐานจะต้องจัดขึ้นภายใต้ความเชื่อที่ว่าการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์ของคนใน ชุมชนเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำ ให้การจัดการศึกษาในรูปแบบนี้ประสบผลสำเร็จ และการปฏิสัมพันธ์ของ คนในชุมชนนั้นจะต้องเกิดขึ้นภายใต้ความเป็นอิสระ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็นและความ สมัคใจ โดยสถานศึกษาก็ต้องเปิดใจยอมรับฟังความคิดเห็นของคนในชุมชนด้วย

7.4 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นแหล่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือ

เป็นกระบวนการเรียนการสอนในชุมชนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในองค์ความรู้ที่กำหนดจากชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมของชุมชนทั้งด้านกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผล

1. เป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

- 1.1 เพื่อพัฒนาชุมชนและสร้างความยั่งยืนแก่ชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน
- 1.2 เพื่อเป็นองค์กรของชุมชน เป็นไปตามเป้าประสงค์
- 1.3 เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสภาพหรือสถานการณ์จริงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้
- 1.4 เพื่อเป็นการพัฒนาสมรรถนะหลัก

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้เกิดจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

2.1 ด้านคุณธรรมจริยธรรม

- 2.1.1 แสดงออกซึ่งการเป็นแบบอย่างที่ดีของการมีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์
- 2.1.2 แสดงออกซึ่งการเป็นผู้นำทางด้านการมีวินัย รับผิดชอบและซื่อสัตย์ ที่ช่วยให้ชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านคุณธรรมจริยธรรม
- 2.1.3 สามารถแก้ปัญหาทางด้านคุณธรรมจริยธรรมในด้านการมีวินัย ความสำเร็จ รับผิดชอบต่อ และความซื่อสัตย์ที่เกิดขึ้นในชุมชน

2.1.4 มีทัศนคติที่ดีต่อการทำงานในชุมชน

2.2 ด้านความรู้

- 2.2.1 สามารถนำความรู้ทางทฤษฎีหรือแนวคิดในศาสตร์ต่างๆ หรือวิชาชีพ มาประยุกต์ในการทำงานในชุมชนได้
- 2.2.2 สามารถวิเคราะห์สังเคราะห์สถานการณ์ต่างๆ ในชุมชนได้โดยใช้กรอบความรู้

2.3 ด้านทักษะทางปัญญา

- 2.3.1 สามารถแก้ปัญหาหรือจัดการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนได้ โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์วิพากษ์ วิจารณ์อย่างรอบคอบ
- 2.3.2 สามารถสร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรมต่างๆ จากการเรียนรู้จากชุมชน

2.4 ด้านสัมพันธภาพระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบต่อ

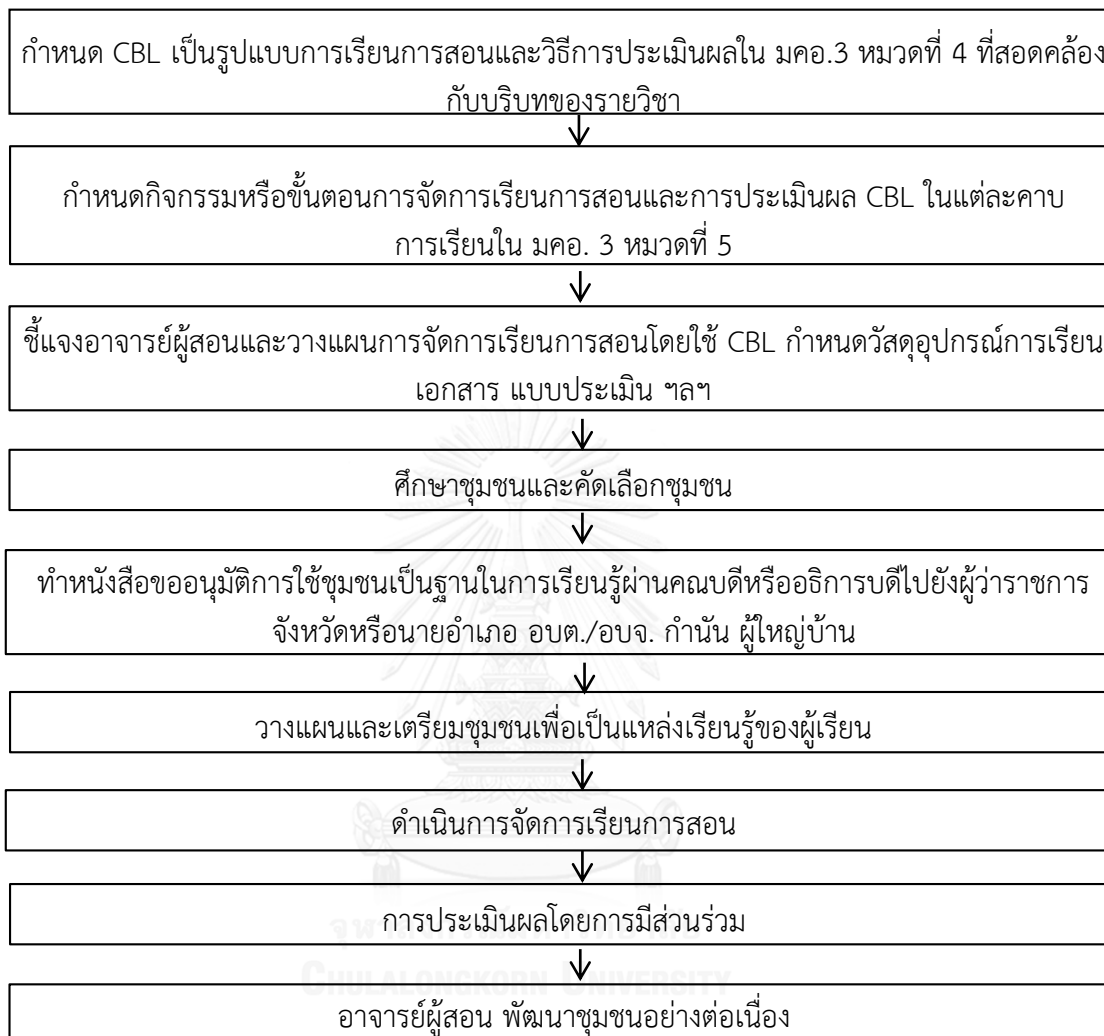
- 2.4.1 แสดงออกซึ่งภาวะผู้นำ
- 2.4.2 สามารถทำงานเป็นทีม
- 2.4.3 มีความรับผิดชอบต่อการพัฒนาตัวเองในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3. วิธีการประเมินผล

- 3.1 ประเมินผลโดยอาจารย์
- 3.2 ประเมินผลโดยชุมชน
- 3.3 ประเมินตนเอง

3.4 ประเมินโดยเพื่อน

แนวทางการนำ CBL มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือแนวทางในการจัดการเรียนการสอน



รูปแบบและขั้นตอนของการมีส่วนร่วม

การเข้ามามีส่วนร่วมของประชาชนในชุมชน เพื่อการกระทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งให้เกิดประโยชน์ ต่อชุมชนนั้น มีนักวิชาการได้เสนอแนวคิด รูปแบบขั้นตอนการมีส่วนร่วมของชุมชน ดังนี้ Coh and and Uphoff (1997)) ได้สร้างกรอบพื้นฐานเพื่อการอธิบายและวิเคราะห์การมีส่วนร่วมในแง่ของรูปแบบ (ชนิด) ของการมีส่วนร่วมได้ โดยแบ่งได้ออกเป็น 4 รูปแบบ คือ

1. การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision - Making) ซึ่งอาจเป็นการตัดสินใจตั้งแต่ใน ระยะเริ่ม การตัดสินใจในช่วงของกิจกรรม และการตัดสินใจในการดำเนินกิจกรรม

2. การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม (Implementation) ซึ่งอาจเป็นไปในรูปของการ เข้าร่วม โดยการให้มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร การเข้าร่วมในการบริหาร และการร่วมมือ รวมทั้งการเข้าร่วมในการร่วมแรงร่วมใจ

3. การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits) ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ทางวัตถุทางสังคมหรือโดยส่วนตัว

4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด และเป็นการแสดงถึงการปรับตัวในการมีส่วนร่วมต่อไป

World Health Organization ได้เสนอว่ารูปแบบของการมีส่วนร่วมที่ถือว่ารูปแบบที่แท้จริงนั้น จะต้องประกอบด้วยขบวนการ 4 ขั้นตอน คือ

1. การวางแผน (Planning) ประชาชนจะต้องมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ปัญหาจัดลำดับความสำคัญ ตั้งเป้าหมาย กำหนดการใช้ทรัพยากร กำหนดวิธีการติดตามและประเมินผล และประการสำคัญ คือการตัดสินใจด้วย

2. การดำเนินกิจกรรม (Implementation) ประชาชนจะต้องมีส่วนร่วมในการจัดการและบริหารการใช้ทรัพยากรมีความรับผิดชอบในการจัดสรร ควบคุมทางการเงิน และการบริการ

3. การใช้ประโยชน์ (Utilization) ประชาชนจะต้องมีความสามารถในการนำกิจกรรมมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ ซึ่งเป็นการเพิ่มระดับของการพึ่งตนเองและการควบคุมทางสังคม

4. การได้รับผลประโยชน์ (Obtaining Benefits) ประชาชนจะต้องได้รับการแจกจ่ายผลประโยชน์จากชุมชนในพื้นที่เท่ากัน ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ส่วนตัวสังคม หรือวัตถุก็ได้

ฟอร์นารอฟ (Fornaroff) เสนอว่ากระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน มีขั้นตอนการมีส่วนร่วม ดังนี้

1. การวางแผน รวมถึงการตัดสินใจในการกำหนดเป้าหมาย กลวิธีทรัพยากรที่ต้องใช้
2. ตลอดจนการติดตามประเมินผล
3. การดำเนินงาน
4. การใช้บริการจากโครงการ
5. การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์

นอกจากนี้ อคิน รพีพัฒน์ ได้ชี้ให้เห็นว่าการมีส่วนร่วม ประชาชนจะต้องเข้าร่วมในขั้นตอนต่างๆ คือ

1. การมีส่วนร่วมในการค้นหา และสาเหตุของประชาชน เนื่องจากเหตุผลพื้นฐาน คือ ชาวชนบทประสบปัญหาอยู่รู้ปัญหาของตนเองได้ดีที่สุด

2. การมีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินการ กิจกรรมเพื่อแก้ปัญหา ปัญหาเหล่านั้น ผู้ที่เลือกแนวทางในการพัฒนาควรเป็นประชาชนในชุมชนนั่นเอง ไม่ใช่บุคคลภายนอก เพื่อให้เหมาะสมสอดคล้องกับทรัพยากรกับศักยภาพ ในการพัฒนาชุมชนนั้น

3. การมีส่วนร่วมในการลงทุน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านแรงงาน การร่วมแรงประกอบกิจกรรมที่จะทำให้ประชาชนมีความผูกพันมากขึ้น และก่อให้เกิดความรู้สึก ร่วมกัน ในการเป็นเจ้าของ

กิจกรรมและผลงาน ที่ปรากฏซึ่งจะส่งผลให้ประชาชนบำรุงรักษาให้ดำรงอยู่อย่างสมบูรณ์ และมีประโยชน์

4. การมีส่วนร่วมในการติดตามประเมินผล เพื่อค้นคว้า เพื่อหาข้อดีและข้อบกพร่องเกิดจากการดำเนินกิจกรรม ซึ่งได้นำมาเป็นบทเรียนในการหาหนทางปรับปรุง แก้ไขและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานต่อไป

อภิญา กังสนารักษ์ (2544) ได้นำเสนอขั้นตอนการมีส่วนร่วมของชุมชนว่า ชุมชน ต้องมีส่วนร่วมใน 4 ขั้นตอน คือ

1. การมีส่วนร่วมในการริเริ่มโครงการ ร่วมค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาภายในชุมชน ร่วมตัดสินใจกำหนดความต้องการและร่วมลำดับความสำคัญของความต้องการ
2. การมีส่วนร่วมในขั้นการวางแผน กำหนดวัตถุประสงค์ วิธีการ แนวทางการดำเนินงาน รวมถึงทรัพยากรและแหล่งวิทยาการที่จะใช้ในโครงการ
3. การมีส่วนร่วมในขั้นตอนการดำเนินโครงการ ทำประโยชน์ให้แก่โครงการ โดยร่วมช่วยเหลือด้านทุนทรัพย์ วัสดุอุปกรณ์ และแรงงาน
4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ เพื่อให้รู้ว่าผลจากการดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยสามารถกำหนดการประเมินผลเป็นระยะต่อเนื่องหรือประเมินผลรวมทั้งโครงการในคราวเดียวกันได้

อคิน รพีพัฒน์ (2547) ได้แบ่งขั้นตอนการมีส่วนร่วมออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. การกำหนดปัญหา สาเหตุของปัญหา ตลอดจนแนวทางแก้ไข
2. การตัดสินใจเลือกแนวทาง และวางแผนพัฒนา แก้ไขปัญหา
3. การปฏิบัติงานในกิจกรรมการพัฒนาตามแผน
4. การประเมินผลงานกิจกรรมการพัฒนา

สรุปความหมายของการมีส่วนร่วม คือ กระบวนการให้ประชาชนเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานพัฒนา ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ แก้ปัญหาของตนเอง ร่วมใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ ความชำนาญร่วมกับการใช้วิทยาการที่เหมาะสม และสนับสนุนติดตามผลการปฏิบัติงานขององค์กร และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง เพื่อประโยชน์ต่อการดำรงชีพทางเศรษฐกิจ และสังคมตามความจำเป็นอย่างสมศักดิ์ศรี ในฐานะสมาชิกของสังคม ในการมีส่วนร่วมประชาชนได้พัฒนาการรับรู้ และภูมิปัญญาซึ่งแสดงออกในรูปการตัดสินใจในการกำหนดชีวิตของตนเอง เป็นตัวของตัวเอง รูปแบบของการมีส่วนร่วมประกอบด้วย การร่วมตัดสินใจดำเนินการ การร่วมดำเนินกิจกรรม การร่วมรับผลประโยชน์ การร่วมในการติดตามและประเมินผล

7.5 การมีส่วนร่วม ทฤษฎีการมีส่วนร่วม

ในทฤษฎีการวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจสังคมสมัยใหม่ “การมีส่วนร่วม” หมายถึง กระบวนการที่ส่งเสริมให้ประชาชนในระดับท้องถิ่นเข้ามามีบทบาทในการพัฒนา และเปลี่ยนแปลง ชนบทอย่างกว้างขวาง เกี่ยวกับความสำคัญและประโยชน์ของการมีส่วนร่วม สรุปได้ว่า

1. การมีส่วนร่วมของประชาชน เป็นการให้ความสำคัญแก่การพัฒนาทรัพยากร กำลังคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านคุณภาพกำลังคน
2. การมีส่วนร่วมของประชาชน ทำให้มีการวางแผนได้รับรู้ข้อเท็จจริง และความคิดเห็นจาก ประชาชน ในระดับท้องถิ่นโดยตรง ซึ่งนับว่าเป็นประโยชน์และจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาชนบท

ความหมายของการมีส่วนร่วมของชุมชน

การมีส่วนร่วมของชุมชนนั้น มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

Coh and and Uphoff (1997) ได้ให้ความหมาย การมีส่วนร่วมของ ชุมชน ว่า สมาชิกของชุมชนต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องใน 4 มิติ ได้แก่

1. การมีส่วนร่วมการตัดสินใจว่าควรทำอะไรและทำอย่างไร
2. การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนา รวมทั้งลงมือปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ
3. การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน
4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ

โดยสร้างโอกาสให้สมาชิกทุกคนของชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมช่วยเหลือและเข้ามามีอิทธิพล ต่อกระบวนการดำเนินกิจกรรมในการพัฒนา รวมถึงได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนา

รีเดอร์ (Reeder) ได้ให้ความหมายเจาะจงถึงการมีส่วนร่วม ว่าการมีส่วนร่วมเป็นการ ปะทะสังสรรค์ทางสังคม ทั้งในลักษณะการมีส่วนร่วมของปัจเจกบุคคล และการมีส่วนร่วมของกลุ่ม นอกจากนี้ สุชาติ จักรพิสุทธิ์ (2548) ศึกษาเรื่องชุมชนกับการ มีส่วนร่วมจัดการศึกษา สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมของชุมชน แบ่งได้ออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. ลักษณะการมีส่วนร่วมจากความเกี่ยวข้องทางด้านเหตุผล โดยการเปิดโอกาสให้สังคม องค์กรต่างๆ ในชุมชน ประชาชนมีบทบาทหลักตามสิทธิ หน้าที่ในการเข้ามามีส่วนร่วมในการ ดำเนินงาน ตั้งแต่การคิดริเริ่ม การพิจารณาตัดสินใจ วางแผน การร่วมปฏิบัติและการรับผิดชอบใน ผลกระทบที่เกิดขึ้น รวมทั้งส่งเสริม ชักนำ สนับสนุนให้การดำเนินงานเกิดผลประโยชน์ต่อชุมชนตาม จุดมุ่งหมายที่กำหนดด้วยความสมัครใจ
2. ลักษณะการมีส่วนร่วมจากความเกี่ยวข้องทางด้านจิตใจเป็นการมีส่วนร่วมของชุมชน ที่ การเกี่ยวข้องทางด้านจิตใจ อารมณ์ รวมทั้ง ค่านิยมของประชาชนเป็นเครื่องชี้นำตนเองให้เข้ามามี ส่วนร่วม แสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การกระทำที่บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ทำให้ผู้ที่เข้ามามี ส่วนร่วม เกิดความผูกพัน มีความรู้สึกรับผิดชอบต่อกิจกรรมที่ดำเนินงานด้วยความสมัครใจ

โดยสรุป การมีส่วนร่วมของชุมชนนั้น เกิดจากจิตใจที่ต้องการเข้าร่วมในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง เพื่อให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ของกลุ่มคนที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตทางสังคม ซึ่งการรื้อให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมนั้น ผู้ดำเนินงานจะต้องมีความเข้าใจในวิธีการดำเนินชีวิต ค่านิยม ประเพณี ทัศนคติของบุคคล เพื่อให้เกิดความสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม

ตารางที่ 7 วิเคราะห์รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน

แนวคิดรูปแบบการเรียนรู้ฐานชุมชน	Cohen & Uphoff 1979	World Health Organization 1979	Fornaroff 1980	อภิญญา กังสนารักษ์ 2544	อคิน รพีพัฒน์ 2547
การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ	✓				✓
การมีส่วนร่วมในการกำหนดปัญหา				✓	✓
การมีส่วนร่วมในการวางแผน		✓	✓	✓	✓
การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม	✓	✓	✓	✓	✓
การมีส่วนร่วมในการรับประโยชน์	✓	✓	✓		
การมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์		✓	✓		
การมีส่วนร่วมในการประเมินผล	✓			✓	✓

สรุปรูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน ควรเน้นการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมร่วมกันระหว่างชุมชนกับสถานศึกษา มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร ทุนทรัพย์ วัสดุ อุปกรณ์ และแรงงาน รองลงมาคือมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรมการลงชุมชน ชุมชนจะต้องมีส่วนร่วมในการวางแผนร่วมกับผู้เรียน จัดลำดับความสำคัญ ตั้งเป้าหมาย กำหนดทรัพยากร กำหนดวิธีการติดตามและประเมินผล ชุมชนมีส่วนร่วมที่จะได้รับผลประโยชน์ ซึ่งอาจเป็นวัตถุประสงค์ผลิตจากโครงการ หรือ ความรู้ในการพัฒนาต่อไป และการประเมินผลร่วมกัน ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด เพื่อให้รู้ว่าผลจากการดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยสามารถกำหนดการประเมินผลเป็นระยะต่อเนื่องหรือประเมินผลรวมทั้งโครงการในคราวเดียวก็ได้

8. การจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

จุดประสงค์การจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น หรือผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีความเกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาความเป็นไทย ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์และส่งเสริมความเป็นไทย หลักสูตรการออกแบบผลิตภัณฑ์จากระดับมหาวิทยาลัยต่างๆในประเทศไทยได้เล็งเห็นความสำคัญ จึงจัดให้มีวิชา การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น พื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชน

8.1 การจัดการเรียนการสอนรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น จะต้องมีการออกนอกสถานที่ เพื่อศึกษาแนวคิด ทักษะ ภูมิปัญญาท้องถิ่นแล้วนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ การศึกษานอกสถานที่เป็นการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมที่อยู่ภายนอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่างๆด้วยตนเอง รวมถึงการก่อให้เกิดทักษะต่างๆ อาทิ ทักษะการคิด การปรับตัว การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม การเข้าสังคม การอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น รวมทั้งการได้เข้าใจถึงชีวิตและความเป็นจริงที่เกิดขึ้น จุดมุ่งหมายสำคัญของการศึกษานอกสถานที่ มีดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้พบประสบการณ์จริงที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และทำให้เกิดความเข้าใจที่ง่ายขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ผู้เรียนที่เป็นเด็กเล็กได้ไปศึกษานอกสถานที่ยังสวนสัตว์ ผู้เรียนจะได้พบเห็นสัตว์ต่างๆ และจะทราบถึง ลักษณะ ขนาด เสียงร้องของสัตว์แต่ละชนิด สามารถเปรียบเทียบสัตว์ชนิดอื่นๆได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ตรงที่ได้มากกว่าในชั้นเรียน
2. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สังเกตและศึกษาผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการเรียนรู้
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเกิดแนวคิดใหม่ได้ ในขณะที่ได้เรียนรู้ เช่น ผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาและเทคโนโลยีได้ไปศึกษานอกสถานที่ในโรงงานผลิตวัสดุสำนักงานเพื่อนำมาประดิษฐ์ของใช้สำนักงานในรายวิชาที่เรียน จะทำให้ผู้เรียนได้ทราบถึง การออกแบบพัฒนา วิธีการผลิต ซึ่งเป็นข้อมูล que ผู้เรียนจะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดแนวคิดใหม่ๆได้
4. เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ
5. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนได้ร่วมทำกิจกรรม อาจมีพ่อแม่ ผู้ปกครองเข้าร่วมในการศึกษานอกสถานที่ด้วย เช่น การไปศึกษานอกสถานที่ในระดับเด็กเล็กมักนิยมให้ผู้ปกครองร่วมเดินทางไปด้วยเพื่อให้ผู้เรียนรู้ลึกซึ้งปลอดภัย อบอุ่นและเป็นการเชื่อมสัมพันธ์ภาพระหว่างคนในครอบครัวกับทางโรงเรียน
6. เพื่อฝึกผู้เรียนให้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์และสังเคราะห์ร่วมกัน เนื่องจากกิจกรรมหลังการศึกษานอกสถานที่ ผู้เรียนควรวิเคราะห์และสังเคราะห์สิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้มา แลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน

7. เพื่อฝึกผู้เรียนให้รู้จักช่างสังเกตและช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางความคิดและความสามารถควบคู่กัน ซึ่งได้กล่าวไปแล้วข้างต้นว่าการศึกษานอกสถานที่ที่ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์จริงระหว่างการจัดกิจกรรมศึกษานอกสถานที่ ผู้สอนควรแนะนำจุดที่ผู้เรียนควรสังเกตและมีกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือทำ เช่น การไปศึกษานอกสถานที่ยังโรงงานผลิตอาหาร ผู้เรียนควรมีโอกาสได้ทดลองหรือลงมือปฏิบัติในส่วนที่ปฏิบัติได้

8. เพื่อส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างชุมชนและโรงเรียน เช่น การศึกษานอกสถานที่ยังแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและมีปราชญ์ชาวบ้านเป็นผู้แนะนำ จะส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างชุมชนและโรงเรียนได้เป็นอย่างดี เป็นการสร้างสัมพันธ์ไมตรี ความรักความผูกพันระหว่างผู้สอน ผู้เรียนและชาวบ้านได้

9. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างโลกของวิชาการกับปัญหาในความจริง ในบางครั้งการเรียนรู้อุณหภูมิในห้องเรียนเป็นเพียงหลักการทางวิชาการแต่เมื่อผู้เรียนได้สัมผัสของจริงจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น เช่น ผู้เรียนเรียนเรื่องขยะและได้ไปศึกษานอกสถานที่ยังโรงงานบำบัดขยะ ผู้เรียนจะเข้าใจถึงปัญหาขยะและเข้าใจได้อย่างถ่องแท้มากกว่าการนั่งเรียนในชั้นเรียน และจะเข้าใจถึงสภาพแวดล้อมของประเทศในปัจจุบันได้มากขึ้น

10. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการทำงานอย่างเป็นระบบ เช่น การวางแผน การดำเนินการ และการประเมินผล หากมีการให้ผู้เรียนเป็นผู้ออกแบบและร่วมจัดการศึกษานอกสถานที่ (เนวานนิตย์ สงคราม, 2557)

นอกจากนี้ยังมีการเรียนรู้เชิงรุกแนวคิดของ Fink ที่กล่าวถึง Taxonomy of Significant Learning เป็นพื้นฐานแนวคิดที่สนับสนุนผู้เรียนให้เรียนรู้จากประสบการณ์โดยยึดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง Fink เล็งเห็นว่าแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก เหมาะกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน เพราะการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ผู้เรียนต้องเป็นผู้เข้าใจสร้างองค์ความรู้ตามที่ผู้เรียนสนใจอย่างแท้จริง ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 6 หมวดหมู่การเรียนรู้ที่สำคัญ ประกอบด้วย

ความรู้พื้นฐาน (Foundation Knowledge) สิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนจากห้องเรียน ผู้เรียนเข้าใจและจดจำได้ ได้แก่ ข้อมูลสารสนเทศ และแนวคิดหรือไอเดีย

การประยุกต์ (Application) คือ การนำความรู้หรือทักษะการคิด เช่น คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณมาใช้ในการจัดการสถานการณ์หรืองานต่างๆ

การบูรณาการ (Integration) โดยการเชื่อมโยงแนวคิดบุคคล และความจริงในชีวิต การเข้าใจในการเชื่อมโยงเหตุและผล

การเรียนรู้ในมิติของตนเองและผู้อื่น (Human Dimension) การค้นพบตนเองและนำมาใช้กับสังคมและการเรียนรู้การทำงานกับผู้อื่น

การพัฒนาความรู้สึก (Caring) ความมั่นใจ ความสนใจ ตระหนักในคุณค่า (Values)

การพัฒนาทักษะในการให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Learning how to learn)

หมวดหมู่การเรียนรู้ทั้ง 6 หมวดข้างต้นจะสนับสนุนลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียนอย่างมีความหมาย ซึ่ง Fink เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นโดยผู้เรียนมีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด โดยการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นไม่ได้มาจากการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่เพียงลำพัง แต่ควรมาจากการทำกิจกรรมหลายๆอย่าง เช่น กิจกรรมกระบวนการกลุ่มที่มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อยู่ตลอดเวลาและกิจกรรมต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหา แลกเปลี่ยน ลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ได้จากกิจกรรมที่มีความหลากหลายด้วยตัวของผู้เรียนเอง การเรียนรู้เชิงรุกมุ่งเน้นการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทบาทการเรียนรู้ของตนเองมากกว่าการรับความรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดเพียงฝ่ายเดียว เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

โดยสรุปแล้ว การศึกษานอกสถานที่เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่า เพราะผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ตรง ตลอดจนถึงเสริมทักษะด้านต่างๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สังเกต สำรวจ แก้ปัญหา พัฒนาการความคิดของผู้เรียนเพื่อขยายประสบการณ์เรียนรู้ที่นอกเหนือจากประสบการณ์ในห้องเรียน หากเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นโดยผู้เรียนมีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจะไม่ได้มาจากการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่เพียงลำพัง สามารถทำให้เกิดขึ้นโดยการทำกิจกรรมหลายๆอย่าง เช่น กิจกรรมกระบวนการกลุ่มที่มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา และกิจกรรมต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหา แลกเปลี่ยน ลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

8.2 กิจกรรมการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชน

กิจกรรมการสอนออกแบบร่วมกับชุมชนนั้น มีหลากหลายรูปแบบซึ่งแน่นอนแนวคิดต้องมาจากภูมิปัญญาของคนไทย หลักการจัดการศึกษาในวิถีชุมชน เป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมพื้นบ้านหรือภูมิปัญญาชาวบ้านสืบทอดจากอดีตสู่ปัจจุบัน รูปแบบการจัดการศึกษาแตกต่างกันไปตามยุคสมัย แต่ปรัชญาในการจัดการศึกษายังคงยึดหลักการเดิม คือการเชื่อมโยงการศึกษาเข้ากับวัฒนธรรมชุมชนซึ่งมีลักษณะสำคัญ ได้แก่ การถ่ายทอดวัฒนธรรมเป็นมิติสำคัญของการศึกษาในวิถีชุมชน การศึกษาในวิถีชุมชนเป็นพลังขับเคลื่อนทางวัฒนธรรม และการศึกษาชุมชนเป็นฐานแห่งการศึกษาตามอรรถยาศัย

การประยุกต์การศึกษาในวิถีชุมชนในปัจจุบัน สามารถนำไปประยุกต์และขยายผลในการพัฒนาศักยภาพของบุคคลและชุมชนได้ โดยมีประสิทธิภาพการพิจารณา ได้แก่ การจัดการศึกษาในวิถีชุมชนเชิงสถาบันการศึกษา การจัดการศึกษาในวิถีชุมชนเชิงวงจรชีวิต และการจัดการศึกษาวิถีชุมชนเชิงหวังชีวิต

การศึกษาในวิถีชุมชนเชิงบริบทสังคมเป็นการศึกษาที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของอิทธิพลของสภาพแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง สิ่งแวดล้อมทางจิตใจพลละธรรมชาติของแต่ละท้องถิ่น

การจัดหลักสูตรการศึกษาในวิถีชุมชนจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบด้านวัฒนธรรม ค่านิยมของสังคม ซึ่งได้แก่ ประเพณีและความเชื่อ องค์ประกอบด้านวงจรชีวิต ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านแบบอย่างอุดมการณ์ของชายและหญิง ด้านเป้าหมายวัตถุประสงค์ของการศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543)

การศึกษาของชุมชนต้องไม่ทำให้เกิดความแตกแยกขึ้นในวิถีชุมชน เปิดโอกาสให้ทุกคนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชุมชนของตนและเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมทั้งในระบบ นอกกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอย่างกลมกลืน (ชุตินา เวทการ, 2551)

ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้ ความสามารถ และทักษะของคนไทย อันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเลือกสอน เรียนรู้ ปรับแต่ง พัฒนา และถ่ายทอดต่อกันมาเพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตของคนไทยให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและเหมาะสมกับยุคสมัย นำมาสู่การดำรงที่เป็นแบบแผนของชีวิตและสืบทอดต่อกันมายาวนานจนเดเป็นวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างวัฒนธรรม

ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน มีการจัดแบ่งประเภท ดังนี้

1. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อและศาสนา
2. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรม ศิลปกรรม โบราณคดี
3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านนันทนาการ การพักผ่อนหย่อนใจ
4. ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ วิทยาการ

สรุปวิเคราะห์ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถสรุปได้ดังนี้การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ การพัฒนาเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด การใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม

การสอนในระดับอุดมศึกษา

แนวทางการสอนในระดับอุดมศึกษา สามารถสรุปได้ดังนี้มุ่งพัฒนาความเจริญงอกงามทางสติปัญญาและความคิดเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ พัฒนาคนให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้และความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรม สร้างผู้ที่มีความรู้ความสามารถทักษะเฉพาะในสาขาวิชาชีพ เน้นการแสวงหาความจริง การเรียนการสอนจึงเป็นการพัฒนาให้เกิดทักษะ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environment) คือ (1) สร้างสรรค์แนวปฏิบัติทางการเรียน การรับการสนับสนุนจากบุคลากรและสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เกื้อหนุนเพื่อช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผล (2) สนับสนุนทางวิชาชีพแก่ชุมชนทั้งในด้านการให้การศึกษา การมีส่วนร่วม การแบ่งปันสิ่งปฏิบัติที่เป็นเลิศระหว่างกันรวมทั้งการบูรณาการหลอมรวมทักษะหลากหลายสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน (3) สร้างผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริงตามบริบท โดยเฉพาะการเรียนแบบโครงงาน (4) สร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือหรือแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (5) ออกแบบระบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมทั้งการเรียนเป็นกลุ่มหรือการเรียนรายบุคคล และ (6) นำไปสู่การพัฒนาและขยายผลสู่ชุมชนทั้งในรูปแบบการเผชิญหน้าหรือระบบออนไลน์

องค์ประกอบในการสอน

ด้านโครงสร้างในการสอน

1. ครูผู้สอน
2. นักเรียนหรือผู้เรียน
3. เนื้อหาที่จะสอน

ด้านที่เกี่ยวกับการสอน

1. วัตถุประสงค์ในการสอน
2. เนื้อหาในการสอน
3. กิจกรรมในการสอน
4. การประเมินผลการสอน

การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์

การเรียนการสอนออกแบบเน้นการแสดงออกด้านสร้างสรรค์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยใช้ความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสิ่งสำคัญกับให้สามารถพัฒนาความคิดของตนเองได้ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ซึ่งการสอนออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพจะต้องตรงกับความต้องการของผู้เรียน เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการสอน สอนในระดับความรู้ที่เหมาะสม และใช้วิธีสอนที่

เหมาะสมด้วยการสาธิตให้ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถใช้ความรู้ประยุกต์ต่อเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

การจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน

สรุปรูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน ควรเน้นการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมร่วมกันระหว่างชุมชนกับสถานศึกษา มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร ทุนทรัพย์ วัสดุ อุปกรณ์ และแรงงาน รองลงมาคือมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรมการลงชุมชน ชุมชนจะต้องมีส่วนร่วมในการวางแผนร่วมกับผู้เรียน จัดลำดับความสำคัญ ตั้งเป้าหมาย กำหนดทรัพยากร กำหนดวิธีการติดตามและประเมินผล ชุมชนมีส่วนร่วมที่จะได้รับผลประโยชน์ ซึ่งอาจเป็นวัตถุประสงค์ผลิตจากโครงการ หรือ ความรู้ในการพัฒนาต่อไป และการประเมินผลร่วมกัน ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด เพื่อให้รู้ว่าผลจากการดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยสามารถกำหนดการประเมินผลเป็นระยะต่อเนื่องหรือประเมินผลรวมทั้งโครงการในคราวเดียวก็ได้

การจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

จุดประสงค์การจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น หรือผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีความเกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาความเป็นไทย ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์และส่งเสริมความเป็นไทย หลักสูตรการออกแบบผลิตภัณฑ์จากระดับมหาวิทยาลัยต่างๆในประเทศไทยได้เล็งเห็นความสำคัญ จึงจัดให้มีวิชา การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น พื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชน

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเรื่อง เรื่องการพัฒนาารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์ พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษาแบ่งกลุ่ม งานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ 3 กลุ่ม คือ 1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดฐานชุมชน มี 9 เรื่อง 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นหรือผลิตภัณฑ์ชุมชน 11 เรื่อง และงานวิจัยต่างประเทศ 7 เรื่อง ดังนี้

9.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

ดิษยุทธิ์ บัวจุม and และคณะ (2557) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะเนางวิทยา ผลการวิจัยดังนี้ 1) ผลจากการพัฒนาได้หลักสูตรท้องถิ่นรายวิชาอาชีพทอผ้าลายลูกแก้วและทำอุปกรณ์ทอผ้าจำนวน 60 ชั่วโมงโดยเรียนรู้จากปราชญ์ชาวบ้านควบคู่การฝึกปฏิบัติจริง ซึ่งกระบวนการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นมี 5 ขั้นตอนได้แก่ (1) วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของนักเรียน (2) ร่วมตัดสินใจเลือกอาชีพในชุมชน (3) สร้างหลักสูตรท้องถิ่น (4) วิพากษ์หลักสูตรท้องถิ่นและ (5) ทดลองใช้และปรับปรุงหลักสูตร 2) ผลการเปลี่ยนแปลงความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นพบว่า (1) นักเรียนที่เรียนทอผ้าลายลูกแก้วมีความสนใจในอาชีพอยู่ในระดับสนใจมากและสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ส่วนนักเรียนที่เรียนทำอุปกรณ์ทอผ้ามีความสนใจในอาชีพตามเกณฑ์ที่กำหนด (2) นักเรียนที่เรียนทอผ้าลายลูกแก้วและนักเรียนที่เรียนทำอุปกรณ์ทอผ้ามีทักษะในอาชีพท้องถิ่นอยู่ในระดับดี และ 3) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนได้แก่ (1) ศึกษาศักยภาพของชุมชน (2) กระตุ้นบุคคลในชุมชนและบุคลากรในโรงเรียนตระหนัก และมีพลังอำนาจในการจัดการศึกษาร่วมกัน (3) ศึกษาความต้องการพัฒนาด้านอาชีพในท้องถิ่นของนักเรียน (4) พัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น (5) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง (6) จัดโครงการเสริมการเรียนรู้และ (7) ประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง

สุภัทรา สิริจามร (2557) ได้ทำวิจัยเรื่อง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และจิตสำนึกสิ่งแวดล้อม : กรณีศึกษาดินเค็มโรงเรียนโนนไทยอุบลรัตน์ 2 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์และจิตสำนึกสิ่งแวดล้อม : กรณีศึกษาดินเค็มโรงเรียนโนนไทยอุบลรัตน์ ๒ รูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีชื่อเรียกว่า “SUPAT Model” ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบคือ องค์ประกอบที่ 1 หลักการของรูปแบบ องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบ องค์ประกอบที่ 3 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ องค์ประกอบที่ 4 สาระหลัก องค์ประกอบที่ 5 ระบบสังคม องค์ประกอบที่ 6 หลักการตอบสนอง องค์ประกอบที่ 7 สิ่งสนับสนุน และองค์ประกอบที่ 8 เงื่อนไขในการนำรูปแบบการสอนไปใช้ และขั้นตอนกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ SUPAT

Model มี 5 ขั้นตอนประกอบด้วย 1) ขั้นเริ่มต้นเตรียมความพร้อมในการเรียน (Start Preparing Step : S) 2) ขั้นเข้าใจความคิดรวบยอด (Understand Concept Step : U) 3) ขั้นทักษะกระบวนการฝึกปฏิบัติ (Process by Practice Step : P) 4) ขั้นการนำไปใช้ (Application Step : A) และ 5) ผลรวมความรู้เพื่อสร้างชิ้นงาน (Total for Constructing Step : T)

พรหมพิริยะ พนาสนธิ (2556) ได้วิจัยเรื่อง รูปแบบการสร้างองค์ความรู้พื้นฐานชุมชนชาวนา ตำบลบ้านดอน อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี รูปแบบการสร้างความรู้พื้นฐานชุมชนชาวนา ตำบลบ้านดอน อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ประกอบด้วย 1. กระบวนการเรียนรู้ในรูปกลุ่มของชุมชน 2. ความรู้จากมูลนิธิข้าวขวัญ 3. ความรู้จากภายนอกชุมชน 4. ความรู้จากภูมิปัญญาดั้งเดิม และ 5. ระบบความสัมพันธ์และระบบวัฒนธรรมของชุมชน โดยชาวนาเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จากข้อค้นพบ ผู้วิจัยให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายให้ความสำคัญการผลิตข้าวที่คำนึงถึงความปลอดภัยของชาวนาและผู้บริโภค อีกทั้งได้เสนอแนะให้สถานศึกษาในชนบท หน่วยงานที่ส่งเสริมเกษตรกรรม และชาวนาเมื่อต้องการให้เกษตรกรเปลี่ยนแปลงวิธีการทำการเกษตรจากเกษตรกรรมเคมีไปสู่การทำเกษตรแบบอินทรีย์ ต้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับกระบวนการทัศน

พิทยุทธ์ กงกุล and นิยมศรีศักดิ์ (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง รูปแบบการใช้ชุมชนเป็นฐานในการบริหารโรงเรียนขนาดเล็ก ผลวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการใช้ชุมชนเป็นฐานในการบริหารโรงเรียนขนาดเล็ก มี 4 องค์ประกอบ คือ (1) การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน (2) การมีส่วนร่วมทั้งขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (3) การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองนักเรียนและ 4. การมีส่วนร่วมการสร้างความสัมพันธ์ชุมชน 2) ประสิทธิภาพของรูปแบบการใช้ชุมชนเป็นฐานในการบริหารโรงเรียนขนาดเล็ก อยู่ในระดับดี คือ (1) นักเรียนสามารถเข้าศึกษาต่อโรงเรียนที่มีการแข่งขันในอัตราสูงได้ (2) การพัฒนานักเรียนให้มีทัศนคติทางบวกสอดคล้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (3) การปรับเปลี่ยนและการพัฒนาโรงเรียน ชุมชนให้ความร่วมมือในกิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้นสภาพแวดล้อมโรงเรียนสวยงาม (4) การแก้ปัญหาภายในโรงเรียน มีระบบ การทำงานเป็นทีม การมีส่วนร่วม และความเป็นประชาธิปไตย

รุ่งทิพย์ กล้าหาญ (2551) ได้วิจัยเรื่อง การบูรณาการการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ผลวิจัยพบว่า ผลการบูรณาการการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ทำให้นิสิตเกิดความตื่นตัว ตื่นรู้ ตระหนักและเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง เนื่องจากการสะท้อนจนเกิดความเข้าใจชุมชนและปัญหาที่แท้จริง มีทักษะการคิดและการสะท้อนคิดที่เป็นระบบ จนสามารถตั้งคำถามที่นำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้ การวางแผนโครงการ การปฏิบัติโครงการ การสรุปรายงานผล แก้ปัญหาที่เผชิญได้จริง ทั้งยังเกิดการ ทำงานเป็นทีม มีการสื่อสารที่ดีต่อกัน และมีการปรับตัวที่เหมาะสม ผลเชิงประจักษ์ของการบูรณาการการเรียนรู้อสิ่งแวดล้อมที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน ได้ก่อให้เกิดโครงการพัฒนาสิ่งแวดล้อมชุมชน จำนวน 4 โครงการ ประกอบด้วย โครงการขยะเงินผูก

ร้อยชุมชน โครงการพัฒนากองทุนที่อยู่อาศัย โครงการลดโลกร้อนด้วยพืชสมุนไพร และโครงการสาธิตสายใยพัฒนาสิ่งแวดล้อมชุมชน ซึ่งแต่ละโครงการมีลักษณะและทำงานกับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน เป็นไปตามบริบทของชุมชนที่ศึกษา และตอบสนองความต้องการของชุมชน จึงทำให้โครงการทั้งหมดได้รับการยอมรับจากชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ดังปรากฏจากจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ การมีส่วนร่วมของชุมชนและองค์กรที่เกี่ยวข้องในการสนับสนุนทรัพยากรเพื่อการดำเนินงาน และการขยายผลโครงการ เช่น การถูกนำบรรจุในแผนพัฒนาขององค์การบริหารส่วนตำบล หรือ พัฒนาเป็นโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อนำเสนอต่อแหล่งทุนให้ชุมชนได้มีการสืบสานพัฒนาโครงการต่อไป

อัชฌา สุวรรณกาญจน์ and และคณะ (2550) ได้วิจัยเรื่อง วิจัยและพัฒนาชุดการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิปัญญาและความสามารถในการพัฒนาอนามัยชุมชนในรายวิชาการพยาบาลครอบครัวและชุมชน 2 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐานเรื่องการพัฒนาอนามัยชุมชน และศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิปัญญา รวมทั้งความสามารถในการพัฒนาอนามัยชุมชนก่อนและหลังการเรียนการสอนและการฝึกภาคปฏิบัติ ประชากรที่ศึกษาคือ นักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิตที่ 4 จำนวน 49 คน ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ชุดการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่องการพัฒนาอนามัยชุมชนที่พัฒนาขึ้น ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและมีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.99/86.34 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการพัฒนาอนามัยชุมชน และแบบประเมินความสามารถในการพัฒนาอนามัยชุมชน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นและตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน และหาความเที่ยงของแบบทดสอบโดยใช้สูตรคูเดอริชาร์ดสัน (KR-20) ซึ่งความเที่ยงของแบบทดสอบเท่ากับ 0.85 ส่วนความเที่ยงของแบบประเมินความสามารถในการพัฒนาอนามัยชุมชนทั้ง 5 ด้าน มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แอลฟาของครอนบาคเท่ากับ 0.82, 0.84, 0.80, 0.74 และ 0.78 ตามลำดับ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยใช้ชุดการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐานในการสอนภาคทฤษฎีเป็นเวลา 15 ชั่วโมงและภาคปฏิบัติเป็นเวลา 120 ชั่วโมง โดยทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิปัญญาทางการเรียนด้านพุทธิปัญญาและหลังการสอนโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน และประเมินความสามารถในการพัฒนาอนามัยชุมชนภายหลังการสอนวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สถิติทดสอบค่าที (Dependent ttest) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการพัฒนาอนามัยชุมชนก่อนและหลังการสอน โดยกำหนดระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ผลการวิจัยพบว่า 1. ชุดการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่องการพัฒนาอนามัยชุมชนมีประสิทธิภาพ 0.71/88.23 เป็นตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 2. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้าน

พุทธิปัญญา ในเรื่องการพัฒนาอนามัยชุมชนก่อนและหลังการสอน ในแต่ละระดับและโดยรวมทุก ระดับ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอน โดยเฉพาะในระดับการนำไปใช้ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ย ภายหลังการสอนเพิ่มขึ้นสูงสุด 3. ระดับคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการพัฒนาอนามัยชุมชน โดยรวม พบว่าอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า คะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีทุกด้านโดยมี คะแนนเฉลี่ยสูงสุดในด้านการดำเนินการพัฒนาอนามัยชุมชน และต่ำสุดในด้านการวางแผนแก้ไข ปัญหาอนามัยชุมชน

ฟุ้งศรี ภักดีสุวรรณ (2550) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมอาชีพจักสานเชิงธุรกิจ โดยยึดชุมชนเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมอาชีพโดยยึดชุมชนเป็น ฐาน ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน คือ 1. การศึกษาชุมชน 2. การสัมภาษณ์บุคคลสำคัญในชุมชน 3. การ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในชุมชน 4. การศึกษาเนื้อหาสาระ 5. การออกแบบหลักสูตร 6. การ ประสานงานกับชุมชน 7. การเตรียมกร่างหลักสูตร และ 8. การยกกร่างหลักสูตร ผลการประเมิน กระบวนการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมอาชีพโดยยึดชุมชนเป็นฐาน พบว่ามีความเหมาะสมในระดับมาก ผลการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมอาชีพจักสานเชิงธุรกิจโดยยึดชุมชนเป็นฐาน พบว่าหลักสูตรประกอบ ไปด้วย 4 หน่วย 18 แผนการอบรม และผลการประเมินประสิทธิภาพของหลักสูตรพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่าหลักสูตรมีความสอดคล้องกันทุกรายการ และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก ผลการทดลองใช้หลักสูตรพบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความคิดเห็นว่าการหลักสูตรมีความ สอดคล้องอยู่ในระดับมาก ความเหมาะสมของหลักสูตรอยู่ในระดับมาก ประโยชน์ที่ได้รับจากการ ฝึกอบรมอยู่ในระดับปานกลาง และการประเมินผลงานโดยผู้เข้าอบรมและวิทยากร ปรากฏว่าผลงาน อยู่ในระดับดี

ประไพ ศิวะสิริวิลาส (2549) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็น ฐานเพื่อพัฒนาทุนทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า ชุมชนที่ประสบผลสำเร็จด้านการพัฒนาทุนทางสังคม นั้น พบว่าหน้าที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการศึกษา คือ การสืบทอดระบบคุณค่าเดิมของชุมชน โดยมีการ เรียนรู้สืบทอดแล้วนำมาปรับประยุกต์ใช้กับวิถีชุมชนในยุคปัจจุบัน เช่น วัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ เรียกว่า “ทับควาย” ของชุมชนบ้านบัว ที่มีการสืบทอดระบบคุณค่า ความเชื่อ ภูมิปัญญาของชุมชนสู่ รุ่นหลาน จนปัจจุบันปรับประยุกต์มาเป็นโครงการเด็กฮักถิ่น ที่ให้เด็กเยาวชนในชุมชนเรียนรู้วิถีชีวิต วัฒนธรรมภูมิปัญญาของชุมชน ซึ่งการเรียนรู้ที่สืบทอดจากอดีตสู่ปัจจุบันเป็นการขัดเกลาหรือควบคุม ทางสังคมนรูปแบบหนึ่ง (Latency) เนื่องจากกลุ่ม องค์กรต่างๆ มีกติกา กฎเกณฑ์การอยู่ร่วมกันให้ ชุมชนยอมรับ ระบบคุณค่า จิตวิญญาณ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชน

รัชชาภรณ์ รัตนภุมมะ (2549) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษและความรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี

ผลการวิจัยพบว่า 1) ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเพื่อการพัฒนาวิชาภาษาอังกฤษ ได้ถูกนำมาพิจารณาเพื่อกำหนดรายละเอียดของเนื้อหาในการพัฒนาวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 2) แนวคิดชุมชนเป็นฐานสามารถเสริมสร้างการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เนื่องจากมีปัจจัยที่สัมพันธ์กันระหว่างปริบท ทักษะที่ดีต่อการเรียนภาษาที่สอง แรงจูงใจจากชิ้นงาน ความคุ้นเคยต่อเนื้อหา โอกาสในการเรียนทั้งในและนอกห้องเรียนซึ่งมีโอกาสปฏิบัติจริง 3) การใช้สื่อการเรียนที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อเป็นกิจกรรมในการเรียนและเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์แก่ผู้เรียน พบว่ามีผลมากในการเสริมสร้างการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้ร่วมศึกษา และ 4) หลักสูตรมีประสิทธิภาพ เพราะผู้เรียนได้รับประโยชน์ในการเข้าถึงเป้าหมายของการศึกษาในรูปแบบของ Taxonomy of Significant Learning และผู้เรียนมีคะแนนสูงขึ้นหลังการนำวิชานี้ไปทดลองใช้ ผู้เรียนประเมินตนเองด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษพบว่าทักษะภาษาอังกฤษ พัฒนาขึ้นหลังการทดลอง การศึกษานี้ยังชี้ให้เห็นว่าวิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านวิชาการและสังคม สำหรับข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยต่อเนื่องในอนาคต ควรขยายการศึกษาไปยังกลุ่มตัวอย่างที่กว้างขวางขึ้นคือทั้งในตัวอย่างนักศึกษาสาขาวิชาเอกภาษาอังกฤษและสาขาวิชาเอกอื่นๆ เพื่อที่จะเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ภาษาที่สองให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

9.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นหรือผลิตภัณฑ์ชุมชน

ธनिया กิตติสิทโธ (2556) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อการแลกเปลี่ยนเพื่อส่งเสริมความสามารถทางศิลปหัตถกรรมบนฐานแนวคิดการพึ่งตนเองของชุมชน ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการเรียนรู้ของชุมชนต้นแบบ ในอดีตมีลักษณะการเรียนรู้ตามธรรมชาติ โดยอาศัยครูพักลักจำ ลอกเลียนวิธีการจักษานลวดลายและรูปแบบ ลักษณะการถ่ายทอดความรู้เป็นแบบมุขปาฐะและการลงมือปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง เนื่องจากศิลปหัตถกรรมพื้นฐานเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตชุมชน การเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงในการส่งเสริมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม เริ่มเมื่อชุมชนมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมภายนอก การผลิตเพื่อใช้ในชุมชนจึงเปลี่ยนไปสู่การผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ซื้อ ชุมชนจึงต้องมีการพัฒนาความสามารถให้ตรงตามเป้าหมายของการผลิต ชุมชนบ้านรำหมาดมีเป้าหมายเพื่อจำหน่ายเป็นรายได้เสริมและการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ชุมชนทะเลน้อยผลิตศิลปหัตถกรรมเป็นอาชีพหลักจึงต้องพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ชุมชนบ้านทอนมีเป้าหมายเพื่อสร้างอาชีพเน้นรูปแบบดั้งเดิมแต่มีความประณีต ทั้ง 3 ชุมชน พึ่งตนเองได้ในการผลิตโดยใช้ทรัพยากรที่มีในท้องถิ่น ใช้วัตถุดิบการผลิตในพื้นที่ มีการหาความรู้ในการสร้างและพัฒนางานจากภูมิปัญญา ปรชาษฐ์หรือผู้รู้ในท้องถิ่น 2. รูปแบบการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ในการส่งเสริมความสามารถทางศิลปหัตถกรรมบนฐานแนวคิดการพึ่งตนเองของชุมชน ประกอบด้วย กระบวนการเรียนรู้ของชุมชน และทรัพยากร ซึ่งส่งผลต่อการกระทำที่เปลี่ยนแปลงไปของชุมชนในการพัฒนาและส่งเสริมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม กระบวนการ

เรียนรู้มี 4 ขั้นตอนได้แก่ 1. ความตระหนักรู้และเข้าใจสภาพจริง 2. มีเป้าหมายและการกำหนดแนวทาง 3. ปฏิบัติตามเป้าหมาย 4. ทบทวนการปฏิบัติและตรวจสอบผล โดยมีทรัพยากรที่เป็นปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1. วัตถุประสงค์หลักหรือเทคโนโลยีพื้นฐาน 2. ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือปราชญ์ชาวบ้าน 3. ผู้นำท้องถิ่น 4. สภาพแวดล้อมชุมชน

พิสิฐ คลังกุล and และคณะ (2556) ได้ทำวิจัยเรื่อง ศึกษาวิจัยหัตถกรรมพื้นถิ่น : เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านฯ และกลุ่มนักท่องเที่ยว เลือกผลิตภัณฑ์และแก้้ตรงกัน โดยมีความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2 คือ ที่ใส่กระดาษชำระ เป็นอันดับสูงสุดร้อยละ 94.5 และแก้้รูปแบบที่ 1 คือ แก้้แบบพับเก็บมีที่วางแก้ว และสามารถเคลื่อนย้ายเดินทางได้ง่ายร้อยละ 95 เป็นอันดับสูงสุดการติดตามผลโครงการกับกลุ่มนักศึกษาพบว่า อันดับสูงสุดของแต่ละด้าน คือ มีความรู้ก่อนลงพื้นที่ชุมชนอยู่ในระดับน้อยมาร้อยละ 75 ในด้านการเก็บข้อมูลกับกลุ่มชุมชนมีประโยชน์ต่อนักศึกษาอยู่ในระดับดีมากร้อยละ 61 มีความพึงพอใจกับผลงานการออกแบบให้กับชุมชนอยู่ในระดับดีมากร้อยละ 50 นักศึกษาสามารถนำความรู้จากชุมชนไปประยุกต์ใช้กับการเรียนได้อยู่ในระดับดีร้อยละ 39 ในด้านความพึงพอใจกับการเข้าร่วมโครงการของนักศึกษาอยู่ในระดับดีร้อยละ 54 และการติดตามผลโครงการกับกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านฯ พบว่า อันดับสูงสุดของแต่ละด้าน คือ ในด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์และแก้้มีประโยชน์กับกลุ่มอยู่ในระดับดีร้อยละ 75 ด้านการหาตัวผลิตภัณฑ์ และแก้้ตามรูปแบบมีความยากง่ายอยู่ในระดับปานกลางร้อยละ 92 ในส่วนที่คาดว่าผลิตภัณฑ์ และแก้้จะจำหน่ายได้มากน้อยเพียงใดอยู่ในระดับปานกลางร้อยละ 75 และกลุ่มสามารถนำไปถ่ายทอดต่อกับชุมชนได้ อยู่ในระดับดี ร้อยละ 58

มานะ อินพรมมี (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ของฝาก ของที่ระลึก กลุ่มผลิตภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีการดำเนินการอยู่แล้วได้แก่ ผลิตภัณฑ์กะลามะพร้าวเป็นของฝากของที่ระลึกโดยใช้แนวคิดจากงานศิลปกรรมในท้องถิ่น ประกอบการออกแบบแล้วตรวจสอบคุณลักษณะที่ต้องการและประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวโดยใช้แบบสอบถาม แบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ได้จากนักวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) 1. สรุปผลการประเมินการออกจากผู้เชี่ยวชาญภาพรวมทุกด้านของผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 แบบมีความเหมาะสมมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านความมีเอกลักษณ์มีความเหมาะสมมาก ด้านความสวยงามมีความเหมาะสมมาก ด้านความสะดวกในการใช้งานมีความเหมาะสมมาก 4) ด้านความปลอดภัยมีความเหมาะสมมาก 2. สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้สนใจและนักท่องเที่ยวภาพรวมทุกด้านของผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 แบบมีความเหมาะสมมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านความมีเอกลักษณ์มีความเหมาะสมมาก 2) ด้านความสวยงามมีความเหมาะสมมาก 3) ด้านความสะดวกในการใช้งานมีความเหมาะสมมาก 4) ด้านความปลอดภัยมีความเหมาะสมมาก 3. สรุปผลการประเมิน จากคณะอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบภาพรวมทุก

ด้านของผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 แบบมีความเหมาะสมมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านความมีเอกลักษณ์มีความเหมาะสมมาก ด้านความสวยงามมีความเหมาะสมมาก 3) ด้านความสะดวกในการใช้งานมีความเหมาะสมมาก 4) ด้านความปลอดภัยมีความเหมาะสมมาก ผลการวิจัย พบว่า คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 แบบ มีคุณลักษณะทุกด้านมีความเหมาะสมมาก

อัจฉรา ศรีพันธ์ (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การถ่ายโอนความรู้เพื่อปรับปรุงผลผลิตภาพการผลิตสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า 1. การถ่ายโอนความรู้ในปัจจุบันมีจุดแข็งคือ ชุมชนมีแหล่งความรู้ด้านวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงการผลิตสินค้า/บริการสร้างสรรค์จำนวนมาก จุดอ่อน คือ ชุมชนมีความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้ภายนอกแต่มีการยึดติดกับความรู้สูง โอกาส คือ ชุมชนได้รับถ่ายโอนความรู้ในด้านปรับปรุงผลผลิตภาพการผลิตสินค้า/บริการสร้างสรรค์จากภายนอกด้วยวิธีการที่หลากหลาย ภาวะคุกคาม คือ การลอกเลียนแบบสินค้าระหว่างชุมชนต่างๆ 2. การถ่ายโอนความรู้เพื่อปรับปรุงผลผลิตภาพการผลิตในปัจจุบัน คือ การเข้าร่วมอบรมสัมมนาเนื้อหาความรู้ที่นำมาใช้ในการปรับปรุงผลผลิตภาพการผลิตได้ คือ ความรู้ในการพัฒนาสินค้าและบริการเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ และความรู้ด้านการตลาด 3. กลยุทธ์การถ่ายโอนความรู้ที่เหมาะสมคือ กลยุทธ์ “APPRECIATE” ประกอบด้วย Attraction การดึงดูดความสนใจการถ่ายโอนความรู้ Participation การมีส่วนร่วมในการถ่ายโอนความรู้ Practical ความรู้เชิงปฏิบัติการ Relation ความรู้ที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต Education การถ่ายโอนความรู้ผ่านการศึกษาทั้ง 3 ระบบ Culture ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม Integration การบูรณาการ Activity การถ่ายโอนความรู้ผ่านกิจกรรม Technology การสร้างเทคโนโลยีที่เหมาะสม และ Environment การคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม

นาวิ เป็ลยิวจิตร and และคณะ (2553) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์ของชุมชนเสม็ดงาม ให้ศูนย์หัตถกรรมพื้นบ้านการทอเสื่อ หมู่บ้านเสม็ดงาม มีวัตถุประสงค์ คือ ออกแบบตราสินค้าและ ผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์ของชุมชนเสม็ดงาม เมื่อทำการศึกษาและทราบถึงปัญหา คือ ศูนย์หัตถกรรมพื้นบ้านการทอเสื่อ หมู่บ้านเสม็ดงาม ยังคงไม่มี ตราสินค้าของชุมชน เพื่อที่จะใช้ในการประชาสัมพันธ์และทำให้ผู้ซื้อสินค้าจดจำได้ รวมถึงนักท่องเที่ยวก็ไม่มีตัวเลือกในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย จึงได้ทำการออกแบบ ตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ชุมชน จากความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง พัฒนาและออกแบบเป็นตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยเน้นอัตลักษณ์ของชุมชนเสม็ดงาม เพื่อการขายในท้องตลาดจริง จากการพัฒนาตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้อัตลักษณ์ของชุมชนเสม็ดงาม ให้กับ ศูนย์หัตถกรรมพื้นบ้านการทอเสื่อ หมู่บ้านเสม็ดงาม สามารถสรุปผลการประเมินจากความพึงพอใจ สรุปได้ว่า ศูนย์หัตถกรรมพื้นบ้านการทอเสื่อ หมู่บ้านเสม็ดงาม มีความพึงพอใจในรูปแบบตราสินค้า และตัวผลิตภัณฑ์ ซึ่งทำให้มีผลิตภัณฑ์เสื่ออกในรูปแบบใหม่ และด้านตราสินค้าเพื่อใช้ใน ประชาสัมพันธ์

และนำไปสร้างภาพลักษณ์องค์กร รวมไปถึงเพิ่มมูลค่าสินค้าจากเสื้อกให้มียี่ห้อที่ สูงขึ้น นักท่องเที่ยวรวมถึงผู้ที่สนใจได้มีโอกาสเลือกซื้อผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ และที่สำคัญจังหวัด จันทบุรีจะมีเศรษฐกิจที่ดีขึ้นผลิตภัณฑ์ใหม่ของศูนย์หัตถกรรมพื้นบ้านการทอเสื่อ หมู่บ้านเสม็ดงาม

กิจจา เตชะศิริธนะกุล (2551) ได้ทำวิจัยเรื่อง การสร้างตราเอกลักษณ์อุบลราชธานีผ่านสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ผ้ากาบบัว จังหวัดอุบลราชธานี ผลการศึกษาพบว่าผู้ซื้อสินค้ารู้จักผ้ากาบบัวว่าเป็นสินค้าที่มีเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานีและนิยมทั้งผ้ากาบบัวฝ้ายและผ้ากาบบัวไหมส่วนสีที่นิยมคือสีเหลือง,สีฟ้าและสีชมพูส่วนราคานั้นมีความเหมาะสมและผู้ผลิตควรปรับปรุงรูปแบบและลวดลายให้ทันสมัยตรงตามสมัยนิยมส่วนผู้จำหน่ายประสบปัญหาจากคู่แข่งชั้นที่มีการแข่งขันที่รุนแรงและมีความต้องการให้รัฐบาลหาตลาดรองรับภายนอกประเทศให้ และความคิดเห็นของผู้ซื้อและผู้จำหน่ายผ้ากาบบัวรู้จักและเข้าใจประวัติความเป็นมาและจำแนกตามรายได้อายุเพศการศึกษาโดยรวมไม่แตกต่างกันอยู่ในระดับปานกลาง และมีความคิดเห็นของผู้ซื้อแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ทิวา แก้วเสริม (2551) ได้ทำวิจัยเรื่อง ปัญหาและความต้องการการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ชุมชนและท้องถิ่น (OTOP) จังหวัดเพชรบูรณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาและความต้องการการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการและผลิตภัณฑ์ชุมชนและท้องถิ่น จังหวัดเพชรบูรณ์ โดยการใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บบันทึกข้อมูล ทำการวิเคราะห์โดยการใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากการศึกษา พบว่าผู้ประกอบการและผลิตภัณฑ์ชุมชนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 93 คน (ร้อยละ 82.30) ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 51 – 60 ปี จำนวน 44 คน (ร้อยละ 38.90) ผลิตภัณฑ์ได้รับการคัดสรรในปี 2549 ส่วนใหญ่อยู่ในระดับ 3 ดาว จำนวน 46 ผลิตภัณฑ์ (ร้อยละ 40.70) รองลงมาคือ 4 ดาว จำนวน 30 ผลิตภัณฑ์ (ร้อยละ 26.50) ประเภทของผลิตภัณฑ์ที่นิยมผลิตจะเป็นประเภทอาหารจำนวน 30 ผลิตภัณฑ์ (ร้อยละ 33.60) มีกำลังการผลิตใน 1 ครั้ง น้อยกว่า 1,000 กิโลกรัม ต่อชิ้น/กล่อง/ถุง จำนวน 85 ผลิตภัณฑ์ สถานที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่จะเป็นร้านค้าของตนเอง จำนวน 61 สถานที่ (ร้อยละ 54.00) ในการผลิตมีต้นทุนการผลิตเฉลี่ยต่อเดือนน้อยกว่า 10,000 บาท จำนวน 50 ผลิตภัณฑ์ รายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนประมาณ 1,001-5,000 บาท จำนวน 29 (ร้อยละ 25.70) ผู้ประกอบการส่วนใหญ่มีปัญหาในเรื่องทักษะการบริหารจัดการกลุ่มอยู่ในระดับน้อยเนื่องจากผู้ประกอบการมีศักยภาพในการจัดการด้านการบริหารจัดการกลุ่มและเครือข่ายทำให้การบริหารจัดการกลุ่มดำเนินไปด้วยดีไม่ประสบปัญหา ปัญหาในเรื่องของการสร้างและพัฒนาเครือข่ายและความต้องการให้ผู้แทนจำหน่ายทำการตลาดให้อยู่ในระดับปานกลาง ผู้ประกอบการส่วนใหญ่สามารถดำเนินการผลิตสินค้า และผลิตภัณฑ์ออกมาจำหน่ายให้กับผู้บริโภคโดยประสบปัญหาเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตามผู้ประกอบการยังต้องการคำแนะนำจากเจ้าหน้าที่หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เข้ามาช่วยในการให้คำแนะนำแก่ผู้ประกอบการ

ในเรื่องนี้โดยตรง และผู้ประกอบการส่วนใหญ่ต้องการความช่วยเหลือจากหน่วยงานทางภาครัฐในเรื่อง การออกแบบและสร้างตราสินค้าให้เป็นที่รู้จัก มากที่สุดมีจำนวน 55 คน (ร้อยละ 48.67) รองลงมา คือเรื่องความต้องการสถานที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์ มีจำนวน 30 คน (ร้อยละ 26.54) การพัฒนา ผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ให้มีความหลากหลายมีจำนวน 15 คน (ร้อยละ 13.27) การจัดให้มีการวิจัยและ พัฒนาสินค้าในกลุ่ม มีจำนวน 11 คน (ร้อยละ 9.73)

สิริพิชญ์ วรรณภาส and และคณะ (2551) ได้ทำวิจัยเรื่อง การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และการ พัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและท้องถิ่น กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์สมุนไพรกลุ่มเกษตรไร่น้อย จังหวัดนนทบุรี การวิจัยนี้เป็นโครงการขับเคลื่อนเครือข่ายองค์ความรู้จังหวัดนนทบุรี โดยการมีส่วนร่วม ระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และกลุ่มผู้ผลิตชุมชน คัดเลือกผลิตภัณฑ์ แชมพูผสมสมุนไพรของกลุ่มเกษตรไร่น้อย เป็นผลิตภัณฑ์นำร่องในการพัฒนาต้นแบบ ผลการวิจัย พบว่า 1) ผู้บริโภคส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และด้านการส่งเสริมการขาย โดยรวมทุกปัจจัยมีค่าเฉลี่ยในระดับสำคัญมาก 2) แนวทางการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ กลุ่มผู้ผลิตควรปรับปรุงสูตรแชมพูผสมสมุนไพรให้ได้มาตรฐานและสอดคล้องกับ บุคลิกของสินค้า อาจขยายกลุ่มผลิตภัณฑ์เพิ่มเติมเพื่อเจาะตลาดใหม่ 3) การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ได้ ต้นแบบเครื่องหมายตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ใหม่ ที่สอดคล้องกับความต้องการตลาด โดย เครื่องหมายตราสินค้าเป็นลายเส้นกราฟฟิกและลวดลายไทยที่เรียบง่าย ลักษณะขวดบรรจุภัณฑ์ เปลี่ยนจากขวดกลมเป็นขวดเหลี่ยม ฉลากสินค้ามีการจัดองค์ประกอบภาพและอักษรใหม่ แสดง บุคลิกของสินค้าและอ่านได้ง่าย 4) ผลการประเมินกิจกรรมฝึกอบรมถ่ายทอดความรู้กับกลุ่มผู้ผลิต ชุมชนพบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อภาพรวมของกิจกรรม อยู่ในระดับมาก ทุกหัวข้อ

ชูเกียรติ กาญจนภรากร and และคณะ (2550) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อ เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ผลการศึกษาพบว่างานวิจัย “การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่า ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น” ทำให้ชุมชนได้รวมกลุ่มและใช้ความรู้ ภูมิปัญญาที่มีในชุมชนมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ ที่ได้มาตรฐาน และมีเอกลักษณ์ของกลุ่ม มีการบริหารจัดการ เกิดการเรียนรู้ที่จะสร้างเครือข่ายระบบ การผลิต การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ สร้างเครือข่ายพันธมิตรเพื่อลดต้นทุนการผลิต และการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ในเชิงธุรกิจ การตลาด เกิดการปรับตัวจากการผลิตที่ไม่ได้คำนึงถึงมาตรฐาน คุณภาพ รูปแบบ ผลิตภัณฑ์ และความต้องการของผู้บริโภค มาเป็นการผลิตที่มีแบบแผน เป้าหมาย และใส่ใจต่อ คุณภาพมาตรฐาน เพื่อการคัดสรรผลิตภัณฑ์ที่ได้ออกสู่ตลาด

दनัยเทพ ศรีธัญรัตน์ (2549) ได้ทำวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลของนโยบาย โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ตามแนวทางการพัฒนาวิสาหกิจชุมชน ผลการวิจัยพบว่า ผลของ การดำเนินงานโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ประสบความสำเร็จในแง่ของการเพิ่มรายได้ และ

การสร้างชุมชนให้เข้มแข็ง แต่มีผลกระทบทางด้านอื่นๆ ทั้งนี้เนื่องจากการที่รัฐบาลดำเนินโครงการอย่างข้ามขั้นตอน ในส่วนของการดำเนินการศึกษาแนวทางการพัฒนาประเทศตามแนววิสาหกิจชุมชนพบว่า มีการเกิดขึ้นมาแล้วเป็นเวลานาน และน่าจะเป็นแนวทางที่เหมาะสมที่สุดในการพัฒนาประเทศไทย ในส่วนของการความสัมพันธ์กันระหว่างโครงการหนึ่งต่อบลหนึ่งผลิตภัณฑ์กับแนวทางวิสาหกิจชุมชนนั้น พบว่า ผู้ที่ประสบความสำเร็จในโครงการมีพื้นฐานการพัฒนาในรูปแบบวิสาหกิจชุมชน

9.3 งานวิจัยต่างประเทศ

Brereto and etc (1996) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Collaboration in Design : How Social Interaction Shapes the Product ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองทางด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีเดลท์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อการศึกษาผลของการทำงานออกแบบเป็นทีม โดยเน้นเรื่ององปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า การปฏิสัมพันธ์เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจะช่วยในการพัฒนางานออกแบบ ทั้งนี้การปรับเปลี่ยนความคิดเห็นจะเกิดขึ้นเมื่อสมาชิกในกลุ่มยุติการโต้แย้งไปยังประเด็นอื่น , เปลี่ยนกระบวนการในการออกแบบ และหยุดการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งพวกเขาถือว่าความร่วมมือในการออกแบบจะส่งผลต่อกระบวนการในการออกแบบอย่างมาก

Chung (2004) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Social Reconstructionism in Art Education : Art, Critical Pedagogy and Empowerment in a junior high setting ซึ่งศึกษาการฟื้นฟูคุณค่าและวัฒนธรรมในศิลปศึกษา โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อส่งเสริมและฟื้นฟูคุณค่าและวัฒนธรรมในศิลปศึกษา มุ่งมั่นให้หน่วยงานเข้าใจและเปลี่ยนแปลงสังคมผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาหลักเกณฑ์จากทฤษฎีส่งเสริมและฟื้นฟูคุณค่าและวัฒนธรรมทางศิลปศึกษา ที่มีความเป็นไปได้และสัมพันธ์กับการสอนของครูศิลปะในห้องเรียน โดยทำการศึกษาจากนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นถึงความเข้าใจในการกระทำอันเนื่องมาจากหลักสูตรส่งเสริมและฟื้นฟูคุณค่าวัฒนธรรมในศิลปศึกษา ผลการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า การศึกษาเพื่อส่งเสริมและฟื้นฟูคุณค่าและวัฒนธรรมในศิลปศึกษานำมาซึ่งการ

Ho (2001) ได้ทำวิจัยเรื่อง Some phenomena of problem decomposition strategy for design thinking : differences between novices and expert มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาปรากฏการณ์การแก้ปัญหาเพื่อแนวความคิดในการออกแบบโดยเปรียบเทียบระหว่างผู้เริ่มหัดและผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่เรียนแผนกออกแบบอุตสาหกรรม ซึ่งมีประสบการณ์ในการศึกษาทางการออกแบบเพียงหนึ่งภาคการศึกษาจัดเป็นผู้เริ่มหัด ส่วนผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ที่จบการศึกษาในแผนกเดียวกับผู้เริ่มหัดโดยมีประสบการณ์การทำงานด้านการออกแบบอุตสาหกรรมเป็นเวลา 3 ปี ใช้การศึกษาด้วยการวิเคราะห์ Protocol เพื่ออธิบายงานออกแบบ ผลการวิจัยพบว่า นักออกแบบที่มีประสบการณ์สูง (ผู้เชี่ยวชาญ) จะสามารถแก้ปัญหาใน

การออกแบบได้ดีและมีความชัดเจนกว่านักออกแบบมือใหม่ โดยที่ผู้เชี่ยวชาญมีการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอนเนื่องจากมีการำข้อมูลที่เกี่ยวข้องในงานออกแบบมาใช้โดยการแตกประเด็นปัญหา และแก้ปัญหาในการออกแบบอย่างเป็นลำดับขั้นชัดเจน ส่วนนักออกแบบมือใหม่มักมีการออกแบบแบบย้อนกลับซึ่งมักจะสับสนในการแก้ปัญหาในการออกแบบ

Scheer and etc (2012) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในศตวรรษที่ 21 ที่ใช้แนวคิดเชิงออกแบบ งานวิจัยนี้เป็นการเปรียบเทียบการสอนแนวคิดเชิงออกแบบ ระหว่างทฤษฎีของดิอัวีและทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง กับกลุ่มผู้เรียนโดยใช้ขั้นตอนแนวคิดเชิงออกแบบประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอนคือ 1 การสร้างความเข้าใจด้วยการค้นพบ 2 การค้นหาความจริงจากแหล่งข้อมูล 3 การสังเคราะห์ 4 การคิดสร้างสรรค์ 5 การสั่งงานต้นแบบ 6 การประเมินผลด้วยการทดสอบ การทดลองดังกล่าวใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สอนระดับ 10 และผู้เรียนอายุเฉลี่ย 14-16 ปีโดยแบ่งกลุ่ม จำนวน 24 กลุ่ม ให้ในแต่ละกลุ่มมีจำนวน 4-5 คนแบ่งให้กลุ่ม 12 กลุ่มแรกใช้แนวคิดเชิงออกแบบ ภายใต้กรอบที่สดีของดิอัวีและอีก 12 กลุ่มที่เหลือใช้แนวคิดของทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเองใช้เวลา 3 วันในการทดลองเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัยผลการวิจัยพบว่าผู้สอนให้ความเห็นว่าแนวคิดเชิงออกแบบ นั้นมีคุณสมบัติที่เหมาะสมกับทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเองมากกว่า ทฤษฎีของดิอัวีในการเรียนการสอน ครูและนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อแบบเรียนรู้ด้วยตนเองในโครงการ และความรู้สึกในเชิงบวกที่มีต่อการเรียนเพิ่มมากขึ้นด้วย

Moalosi and etc (2010) ได้ศึกษาเรื่อง โมเดลการสอนออกแบบที่แสดงอัตลักษณ์บอตสวานา (Botswana) โดยมีจุดประสงค์ในการค้นหารูปแบบ และปัจจัยต่าง ๆ ด้วยการวิเคราะห์และนำไปบูรณาการปัจจัยทางวัฒนธรรมของประเทศบอตสวานา ไปสู่กระบวนการออกแบบ การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลองโดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาทางการออกแบบจำนวน 23 คนจากมหาวิทยาลัยบอตสวานาจำนวน 1 กลุ่ม และทดลองในกิจกรรมการเรียนออกแบบ ผลการวิจัยพบว่าขั้นตอนในการพัฒนาการออกแบบ ที่แสดงอัตลักษณ์ของบอตสวานามี 3 ขั้นตอนคือขั้นที่ 1 การจำแนกหมวดหมู่ของปัจจัยต่าง ๆ ทางวัฒนธรรม ได้แก่ ความรู้สึกทางอารมณ์ พฤติกรรมทางสังคม เทคโนโลยีการผลิตวัสดุต่าง ๆ ปัจจัยเหล่านี้ปัจจัยสำคัญที่ผู้เรียนต้องใช้เป็นหัวข้อหลักในการศึกษา ผู้บริโภค ขั้นที่ 2 การบูรณาการเป็นการนำข้อมูลความต้องการในปัจจัยจากผู้บริโภคในขั้นตอนที่ 1 เพื่อแปลปัจจัยทางวัฒนธรรมที่ได้ ไปสู่การสร้างคุณลักษณะของงานออกแบบ โดยคำนึงถึงการรับรู้ทางอารมณ์และประสาทสัมผัสอื่น ๆ ขั้นที่ 3 ให้ความเอาใจใส่ในการสร้างผลงานออกแบบ ซึ่งคำนึงถึงหลักการทำงาน 2 ประการได้แก่ ประการที่ 1 ความคิดในการสร้างผลงานออกแบบจะต้องสร้างความคิดที่เชื่อมโยงไปสู่ความต้องการของผู้บริโภค ประการที่ 2 ความคิดในการสร้างผลงานออกแบบจะต้องเกิดภาพในความรู้สึกที่นำไปสู่การเล่าเรื่องทางวัฒนธรรม ให้แก่ผู้บริโภคได้

Hsiao and and Chuang (2003) ทำวิจัยเรื่อง A reverse engineering based approach for product form design มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางวิศวกรรมแบบย้อนกลับเพื่อใช้ในการออกแบบรูปทรงของผลิตภัณฑ์ ผลการวิจัยพบว่า การใช้วิธีนี้จะช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ได้ในเวลาที่ยรวดเร็ว โดยในเริ่มแรกนักออกแบบจะต้องสร้างแบบจำลองสามมิติของผลิตภัณฑ์ด้วยโพลีเมอร์โฟม และมีการใช้การสแกนข้อมูลพื้นผิวของแบบจำลองเพื่อใช้ในการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงข้อมูล โดยรูปแบบใหม่ของผลิตภัณฑ์จะเกิดจากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการคิดแยกส่วนของผลิตภัณฑ์สองสิ่งที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งการใช้วิธีการนี้จะช่วยให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์รูปทรงได้หลากหลายและมีรูปแบบจำนวนมาก เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างมากที่สุด

Ching-Yi (2004) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Investigating a Cultural Product Folk Art in K-12 Art Curricula ศึกษาเกี่ยวกับการสำรวจผลผลิตทางวัฒนธรรม : ศิลปะพื้นบ้านในหลักสูตร K-12 โดยศึกษาถึงบทบาทของศิลปะพื้นบ้านในหลักสูตรทางวัฒนธรรมระดับ K-12 จุดประสงค์ของการศึกษาค้นคว้านี้ เพื่อสำรวจประวัติศาสตร์และพื้นหลังของศิลปะพื้นบ้าน สำรวจทัศนคติและความคิดเห็นของนักเรียน นักศึกษาเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน เพื่อกำหนดแนวทางในการนำศิลปะพื้นบ้านมาใช้ในการจัดการศึกษาทางศิลปศึกษา โดยผลการวิจัยพบว่า การศึกษาในด้านประวัติศาสตร์และทฤษฎีเกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้าน จะช่วยขยายผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาวัฒนธรรม ศิลปะพื้นบ้าน และมุมมองของตนเองให้กว้างไกลมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านมากขึ้น

จากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดฐานชุมชน และการเรียนการสอนออกแบบ การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นพบว่า การจัดการเรียนรู้ฐานชุมชนจะให้ ผู้เรียนได้มีประสบการณ์จริง ในการแก้ไขปัญหา ได้ค้นพบองค์ความรู้พร้อมทั้งได้ฝึกการเรียนรู้เป็นทีม ซึ่งจากงานวิจัยที่ได้ศึกษาการใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้มีหลากหลายสาขาวิชาชีพที่นำไปใช้ ในการจัดการเรียนการสอน สำหรับการเรียนการสอนออกแบบควรส่งเสริมให้มีรูปแบบที่เป็นระบบเพื่อพัฒนากระบวนการคิด เน้นการแลกเปลี่ยนความคิด และประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดอย่างเป็นระบบเพื่อจะสามารถสร้างแนวทางเลือกของรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งมีส่วนช่วยตัดสินใจในการออกแบบอย่างมาก โดยการเรียนการสอนออกแบบจึงควรมีแนวทางให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานจริง ตามกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เพื่อสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และเป็นนักออกแบบในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีความพร้อมไปด้วยศตวรรษที่ 21

บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยเรื่อง “รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” เป็นการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น แล้วนำข้อสรุปที่ได้นำไปพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยมีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย 2 ขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 คือการศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ขั้นตอนที่ 2 คือการพัฒนาแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มาใช้ในการดำเนินการวิจัย โดยมีขั้นตอนการวิจัย 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น และผู้นำชุมชน

ขั้นตอนที่ 2 การลงพื้นที่ เป็นลงพื้นที่สังเกตการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นโดยใช้การเรียนรู้ฐานชุมชน พร้อมทั้งสัมภาษณ์นักศึกษาที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ฐานชุมชน

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล และพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนที่ 4 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบการสอนฯ และขั้นตอนของรูปแบบการสอนฯ จากการพัฒนา

ในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เบื้องต้น โดยมีประเด็นในการศึกษาด้านกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน รูปแบบการสอนที่เหมาะสม และความร่วมมือกับชุมชน ศึกษาจากแหล่งต่างๆ ดังนี้

1.1 ศึกษาจากเอกสารปฐมภูมิ (primary source) ศึกษาจากเอกสารที่นำเสนอแนวคิดและประสบการณ์ของผู้เขียนโดยตรง ได้แก่ บทความวิชาการ ตำรา งานวิจัยในประเทศ ต่างประเทศ วิทยานิพนธ์ในระดับดุษฎีบัณฑิต มหาบัณฑิต และ internet จากฐานข้อมูลสถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในด้าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รูปแบบการสอน แนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน และการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

1.2 ศึกษาจากคำอธิบายรายวิชา (course syllabus) รายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ในหลักสูตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ จากมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐของรัฐ 15 แห่ง และสถาบันอุดมศึกษาของรัฐอีก 6 แห่ง ที่มีคณะหรือหลักสูตรด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 24 แห่ง แต่จากคณะหรือหลักสูตรด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์มีเพียง 6 รายวิชาที่เน้นเกี่ยวกับการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

1.3 ศึกษาจากกิจกรรมการสอนโครงการออกแบบร่วมกับชุมชน จากมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐของรัฐ 15 แห่ง และสถาบันอุดมศึกษาของรัฐอีก 6 แห่ง ที่มีคณะหรือหลักสูตรด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 24 แห่ง โดยได้ศึกษาไปทั้งหมด 6 โครงการ

1.4 ศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สร้างกรอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัย แล้วนำไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเก็บข้อมูลเพิ่มเติมด้านกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนที่ปฏิบัติจริง พร้อมทั้งปัญหาและอุปสรรค ความคิดเห็นของผู้นำชุมชน

1.4.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่ม ดังนี้

1.4.1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน คือ ผู้ที่มีประสบการณ์ตรงทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนมีประสบการณ์ทำงาน ไม่น้อยกว่า 5 ปี และมีผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนเป็นที่ยอมรับและเผยแพร่ต่อสาธารณชน จำนวน 5 ท่าน เพื่อศึกษากระบวนการทำงานและการออกแบบร่วมกับชุมชนในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและอาจารย์ประจำที่ ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2. คุณทรงพล แสงสระคู นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน กรมส่งเสริมกระทรวงอุตสาหกรรม พื้นที่ทำงานกลุ่มผลิตภัณฑ์ภาคอีสาน

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ อริยะเครือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนด้านสิ่งทอและอาจารย์ประจำที่ สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและอาจารย์สายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

5. อาจารย์ ดร.จันทร์พร ช่วงโชติ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนกับกลุ่มแม่บ้านและอาจารย์ประจำที่ สาขาการพัฒนาศิลปะผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมือง กรุงเทพมหานคร

1.4.1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้ เป็นอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น และมีประสบการณ์การสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ในระดับปริญญาตรีอย่างน้อย 5 ปี จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

1. รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร อาจารย์ผู้สอนรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2. อาจารย์ชัยวัฒน์ภัทร เลาส์ตย์ อาจารย์ผู้สอนการออกแบบร่วมกับชุมชน คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ อาจารย์ผู้สอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมรัตน์ อนันต์วราพงษ์ อาจารย์ผู้สอนและหัวหน้าวิชาสาขา การพัฒนาศิลปะผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์ อาจารย์ผู้สอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดร

1.4.1.3 ผู้นำชุมชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์และรูปแบบการสอน โดยมีหลักเกณฑ์ในการเลือกดังนี้ เป็นผู้นำชุมชนที่พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนของตนเองไม่ต่ำกว่า 5 ปี และเป็นผู้นำชุมชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนการให้ความรู้แก่นักศึกษา จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

1. นาย บุญมี ล้อมวงค์ หัตถกรรมทองเหลือง บ้านปะอาว จ.อุบล
2. นายเทพ ถนอม ชุมชนกลุ่มผลิตเฟอร์นิเจอร์ไม้สักแพร์
3. นายบุญเพ็ง สุวาทักดี กลุ่มจักรสานหมวกใบตาล
4. นายชัชวาลย์ สหัสสพาศน์ ครูภูมิปัญญาปูนปั้น จ.เพชรบุรี
5. นายจำลอง บัวสุวรรณ จากกลุ่มลูกหว้า พวงมโหตร

1.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ได้แก่

1. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยโครงสร้างของคำถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จะเน้นหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชน การทำงานร่วมกับชุมชน

2. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับศึกษาความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยโครงสร้างของคำถามจะมีลักษณะความคิดเห็นด้านรูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

3. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับศึกษาความคิดเห็นของผู้นำชุมชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์และรูปแบบการสอน โดยโครงสร้างของคำถามสำหรับผู้นำชุมชน จะเน้นปัญหาผลิตภัณฑ์ชุมชน ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการสอนฐานชุมชน

1.4.3 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัยในชั้น การศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น มีวิธีการดำเนินการดังนี้

(1) ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อนำไปใช้ในการสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 กลุ่ม กำหนดจุดมุ่งหมาย และรูปแบบของเครื่องมือแต่ละชนิด

(2) สร้างแบบสัมภาษณ์ตามกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(3) นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นตรวจแก้ไขโดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

(4) นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการแก้ไขไปเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา (Content-Validity) ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา คือ

(4.1) อาจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ อาจารย์ประจำสาขาวิชา ศิลปศึกษา ภาควิชา ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(4.2) อาจารย์ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์ อาจารย์ประจำสาขาครุศาสตร์ สถาปัตยกรรม และการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

(4.3) อาจารย์ ดร.สมชาย เซะวิเศษ อาจารย์ประจำสาขาครุศาสตร์ สถาปัตยกรรม และการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

(5) นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) ความครอบคลุมของเนื้อหา และการใช้ภาษาของแต่ละข้อความ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น การตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหาตรวจสอบโดยการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (Item Objective Congruence : IOC) จากสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

เมื่อ IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์
 $\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนจากผู้ทรงคุณวุฒิทุกคน
 n หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เมื่อ IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

ข้อคำถามที่มีความตรงตามเนื้อหาจะมีค่า IOC เข้าใกล้ 1.00 ถ้าข้อใดมีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรจะปรับปรุงข้อคำถามใหม่ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

(6) นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ไปดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

1.4.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

เพื่อศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยได้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยทั้งหมด 2 ทาง ได้แก่

1. จากเอกสาร โครงการ แผนการสอนรายวิชา (Course Syllabus) และตำราที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนการเรียนรู้ฐานชุมชน รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2. จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 กลุ่ม ที่ประกอบด้วย 1) อาจารย์ผู้สอน 2) นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และ 3) ผู้นำชุมชน

1.4.5 การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย นำข้อมูลที่ได้จากเอกสาร จากการสัมภาษณ์

มาวิเคราะห์สรุปข้อมูลตามแนวทางที่เสนอไว้ ด้วยเทคนิคตัดปะ จากนั้นตีความ จัดหมวดหมู่ และเปรียบเทียบคำตอบจากการสัมภาษณ์ของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาด้านความจริง และวิเคราะห์เนื้อหาด้านความหมายคำพูด และทำการวิเคราะห์สรุปข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 การลงพื้นที่

2.1 ระเบียบวิธีวิจัย ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (non – participant observation) เพื่อศึกษาขั้นตอนการจัดการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน พฤติกรรมของนักศึกษา ครูอาจารย์ และผู้นำชุมชน การจดบันทึกภาคสนาม (field notes) จัดทำแผนที่ชุมชน เพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพของชุมชน

2.2 พื้นที่ศึกษา จากการศึกษามหาวิทยาลัยที่มีการจัดการเรียนการสอน ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น พบว่า มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย เป็นสาขาวิชาที่มีอัตลักษณ์ชัดเจนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย ซึ่งเป็นสาขาวิชาเดียวที่เปิดสอนในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงได้เข้าไปศึกษารูปแบบการสอนการเรียนรู้ฐานชุมชน โดยได้ติดตามสาขาวิชานี้ไปลงชุมชน 2 แห่ง คือ

(1) ชุมชนปูนปั้นเพชรบุรี (บ้านศิลปะเอเชียปูนปั้น อ.ชะวาลย์ สหสพาศน์) ปูนปั้นเพชรบุรีเป็นภูมิปัญญาที่เก่าแก่ เป็นงานช่าง งานศิลปะที่นิยมมาตั้งแต่โบราณ เป็นภูมิปัญญาที่นักศึกษาทางการออกแบบที่ควรจะเรียนรู้ และนำองค์ความรู้ไปพัฒนาต่อยอดการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตนเอง

(2) ชุมชนพวงมโหตรเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี พวงมโหตรคือของตกแต่งบ้านเรือนสมัยโบราณ ใช้สำหรับงานรื่นเริงมงคล ปัจจุบันหาชมได้ยาก ถือเป็นภูมิปัญญาที่เก่าแก่อีกอย่างหนึ่ง นักศึกษาจะได้เรียนรู้การทำและซึมซับภูมิปัญญานำไปเป็นแนวคิดในการออกแบบ

2.3 วิธีการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยเข้าภาคสนามด้วยวิธีการเปิดเผยตัว (overt role) โดยนำหนังสือราชการจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เสนอต่ออาจารย์หัวหน้าสาขาวิชา แล้วแจ้งต่อไปยังนักศึกษาและชุมชน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.3.1 การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (non – participant observation) ผู้วิจัยใช้วิธีนี้ในการเก็บข้อมูลเพื่อศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ขั้นตอนวิธีการสอนวัสดุอุปกรณ์ เนื้อหา กิจกรรม รวมไปถึงพฤติกรรมของนักศึกษา จัดทำแผนที่ชุมชน เพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพของชุมชน

2.3.2 การสัมภาษณ์นักศึกษา ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์กึ่งทางการกับนักศึกษา เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็น ต่อรูปแบบการสอนฯ จุดไหนของรูปแบบฯที่น่าสนใจ จุดไหนที่นักศึกษายากให้ปรับปรุง ความรู้สึกที่ได้เรียนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

2.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) จากจำนวนนักศึกษา 60 คน เหลือ 30 คน โดยใช้เกณฑ์ในการเลือกคือ เป็นนักศึกษาที่ลงชุมชน นักศึกษาต้องกำลังเรียนด้วยรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

2.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการศึกษาข้อมูลภาคสนาม เพื่อศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ได้แก่

- (1) แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นจากรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน โดยโครงสร้างของคำถาม จะเน้นความคิดเห็นต่อรูปแบบการสอน
- (2) แบบสังเกตการจัดการเรียนการสอนรูปแบบตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ใช้สำหรับสังเกตการณ์การจัดการเรียนการสอนพฤติกรรมผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลต่างๆที่ได้จากแบบสังเกต

2.6 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย

ในการศึกษาข้อมูลภาคสนาม การศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น มีวิธีการดำเนินการดังนี้

- (1) ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อนำไปใช้ในการสร้างเครื่องมือ กำหนดจุดมุ่งหมาย และรูปแบบของเครื่องมือแต่ละชนิด
- (2) สร้างแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตตามกรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย นำแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
- (3) นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นตรวจแก้ไขโดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- (4) นำแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตที่ผ่านการแก้ไขไปเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา (Content-Validity) ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา คือ
 - (4.1) อาจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ อาจารย์ประจำสาขาวิชา ศิลปศึกษา ภาควิชา ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 - (4.2) อาจารย์ ดร.สุธาสินันท์ บุรีคำพันธ์ อาจารย์ประจำสาขาครุศาสตร์ สถาปัตยกรรม และการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
 - (4.3) อาจารย์ ดร.สมชาย เซะวิเศษ อาจารย์ประจำสาขาครุศาสตร์ สถาปัตยกรรม และการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
- (5) นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) ความครอบคลุมของเนื้อหา และการใช้ภาษาของแต่ละข้อความ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น การตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหาตรวจสอบโดยการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (Item Objective Congruence : IOC) จากสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

เมื่อ IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์
 $\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนจากผู้ทรงคุณวุฒิทุกคน
 n หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เมื่อ IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

ข้อคำถามที่มีความตรงตามเนื้อหาจะมีค่า IOC เข้าใกล้ 1.00 ถ้าข้อใดมีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรจะปรับปรุงข้อคำถามใหม่ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด

(6) นำแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ไปดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

2.7 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

เพื่อศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยได้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยทั้งหมด 2 ทาง ได้แก่

1) จากการสัมภาษณ์นักศึกษาที่กำลังเรียนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน และลงสนามในครั้งนี้

2) จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

2.8 การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย เมื่อเก็บข้อมูลภาคสนามแล้ว จึงวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้จากเอกสาร และจากการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์สรุปข้อมูลตามแนวทางที่เสนอไว้ จากนั้นตีความ จัดหมวดหมู่ และเปรียบเทียบคำตอบจากการสัมภาษณ์ของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาด้านความจริง และวิเคราะห์เนื้อหาด้านความหมายคำพูด และทำการวิเคราะห์สรุปข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนารูปแบบการสอน

3.1 การวิเคราะห์เนื้อหา ศึกษาเอกสารวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาจากคำอธิบายรายวิชา (cause syllabus) ที่เกี่ยวกับการออกแบบพื้นถิ่นจากมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ และสถาบันอุดมศึกษาของรัฐทั้ง 81 แห่ง ศึกษาจากโครงการ กิจกรรม ที่เกี่ยวกับการออกแบบร่วมกับชุมชน อีก 6 โครงการ โดยนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ การจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับรายวิชาการ

ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กิจกรรม หลักการของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน เพื่อศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบพื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เน้นการสร้างความสัมพันธ์ของข้อมูลจาก

เอกสาร ในประเด็นขั้นตอนการจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน นำข้อมูลที่ได้จากเอกสาร จากการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์สรุปข้อมูลตามแนวทางที่เสนอไว้ จากนั้นตีความ จัดหมวดหมู่ และเปรียบเทียบคำตอบจากการสัมภาษณ์ของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาด้านความจริง และวิเคราะห์เนื้อหาด้านความหมายคำพูด และทำการวิเคราะห์สรุปข้อมูล

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม ใช้กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากบันทึก

ภาคสนาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต หลังจากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการจำแนกและจัดระบบหมวดหมู่ข้อมูล ของรูปแบบการสอนฯ นำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

3.4 การพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการ

ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์กลุ่ม หน่วยงาน เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน โดยนำเสนอให้อยู่ในรูปของความเรียง และแผนผังกราฟิก แล้วนำรูปแบบที่ได้จากการพัฒนา ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตรวจสอบเนื้อหาความเหมาะสมของรูปแบบการสอน

3.4.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ

เฉพาะเจาะจง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และรับรองรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามรูปแบบการเรียนรู้ฐานชุมชน จำนวน 3 ท่าน โดยต้องมีประสบการณ์ด้านการสอนไม่ต่ำกว่า 10 ปี และมีการจัดโครงการลงพื้นที่ชุมชนอยู่บ่อยครั้ง ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมรรัตน์ อนันต์วรพงษ์ อาจารย์ผู้สอนและ

หัวหน้าวิชาสาขา การพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

2. รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ อริยะเครือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ ชุมชนด้านสิ่งทอและอาจารย์ประจำที่ สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ และออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

3.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี ที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ซึ่งประกอบไปด้วย ที่มาของรูปแบบการสอน วัตถุประสงค์ ของรูปแบบการสอน องค์ประกอบของรูปแบบการสอน ขั้นตอนของรูปแบบการสอน แผนการสอน กิจกรรม และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากแผนการสอน หลังจากนั้น ใช้เครื่องมือแบบตรวจสอบความเหมาะสม รับรองรูปแบบการสอน โดยเป็นแบบตรวจสอบรับรองความเหมาะสมแบบ แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เป็นความเรียงข้อเสนอแนะ

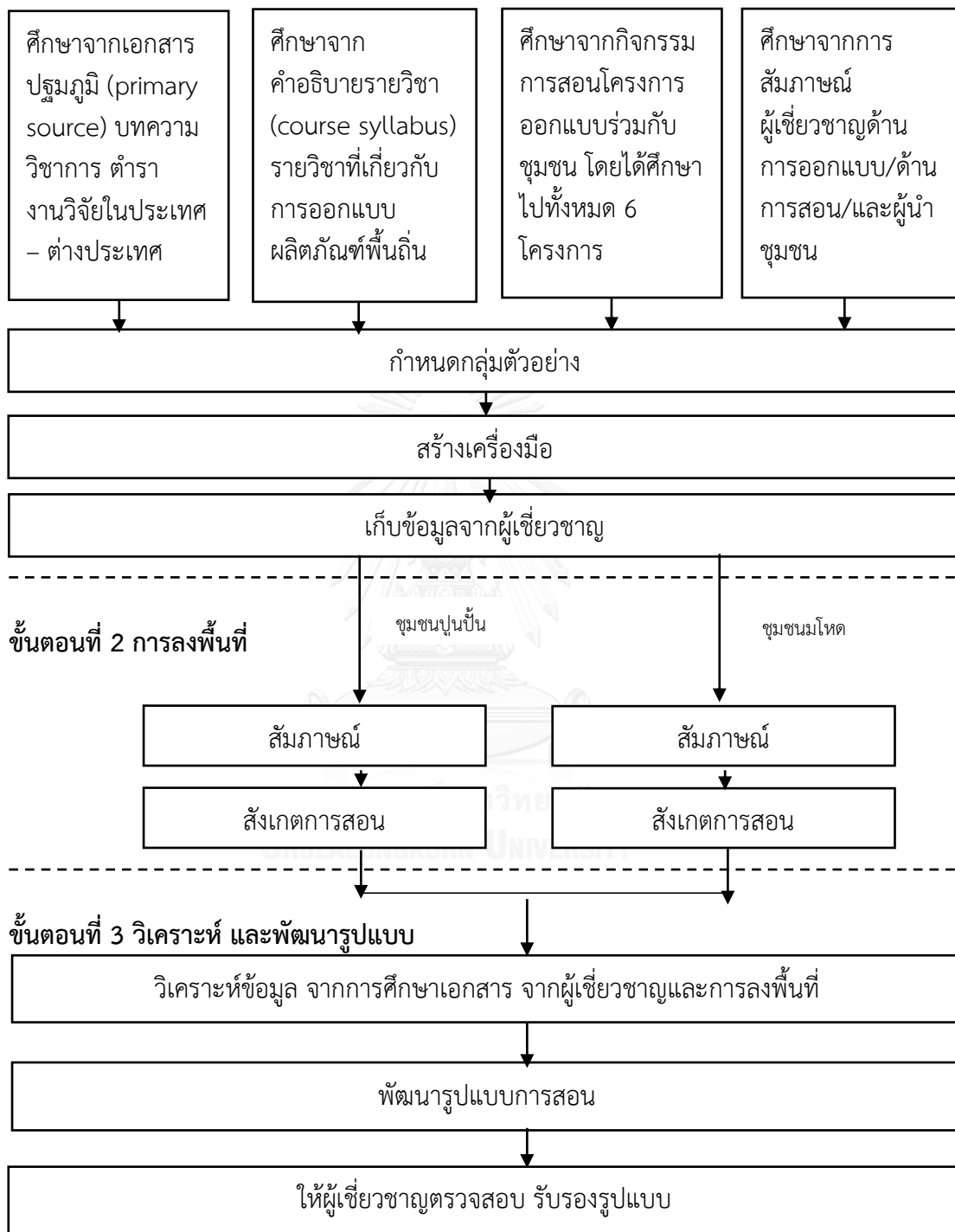
3.4.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย จากแบบประเมินรับรองรูปแบบการสอนฯ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญรับรองรูปแบบ จำนวน 3 ท่าน และให้ ข้อเสนอแนะ ปรับปรุงเพื่อพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่ เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ต่อไป

3.4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการ ตรวจสอบความเหมาะสม รับรองรูปแบบ มาวิเคราะห์สรุปข้อมูลตามแนวทางที่เสนอไว้ จากนั้นตีความ จัดหมวดหมู่ และเปรียบเทียบคำตอบของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาด้านความจริง และ วิเคราะห์เนื้อหาด้านความหมายคำพูด และสรุปเพื่อนำไปพัฒนารูปแบบการสอนให้เหมาะสมต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลตามที่กำหนดแล้ว ผู้วิจัย จึงสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้ คือ การศึกษารูปแบบการสอน ออกแบบ ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ส่วนการ อภิปรายผลการวิจัย เป็นการสรุปรวมผลจากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้รับจากการเก็บรวบรวมข้อมูล และสาระสำคัญจากการลงพื้นที่ภาคสนามและอภิปรายถึงข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ การ รายงานผลนำเสนอในรูปแบบความเรียงและตารางประกอบการอธิบาย

ผังขั้นตอนการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ



ขั้นตอนที่ 4 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่องรูปแบบการสอนตามแนวคิด การเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น และเพื่อพัฒนารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ตอนตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

โดยมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ในตอนนี้นำเสนอผลการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผลการศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อาชีพ ผู้นำชุมชนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และนักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ เกี่ยวกับปัญหา สภาพการเรียนรู้การสอน รูปแบบการสอนตามการเรียนรู้ฐานชุมชน ดังต่อไปนี้

- 1.1 ผลการศึกษาวិเคราะห์ สังเคราะห์ จากเอกสารปฐมภูมิ สำหรับกรอบแนวคิดหลัก
- 1.2 ผลการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากแผนการสอนรายวิชา (Course Syllabus)
- 1.3 ผลการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากกิจกรรมโครงการออกแบบร่วมกับชุมชน
- 1.4 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน
- 1.5 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
- 1.6 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของผู้นำชุมชน
- 1.7 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของผู้เรียนตามรูปแบบการสอน การเรียนรู้ฐานชุมชน
- 1.8 ผลการสังเกตการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน
- 1.9 ผลการสังเกตลักษณะกายภาพของชุมชน

1.1 ผลการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากเอกสารปฐมภูมิ สำหรับกรอบแนวคิดหลัก

จากการศึกษาเอกสารปฐมภูมิ (primary source) ศึกษาจากเอกสารที่นำเสนอแนวคิดและประสบการณ์ของผู้เขียนโดยตรง ได้แก่ บทความวิชาการ ตำรา งานวิจัยในประเทศ – ต่างประเทศ วิทยานิพนธ์ในระดับดุษฎีบัณฑิต – มหาคบัณฑิต และ internet จากฐานข้อมูลสถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในด้าน รูปแบบการสอนแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน และการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 8 สรุปขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน

ขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	สรุป
1. ศึกษาปัญหาในการออกแบบ 2. ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลในการออกแบบ 3. วิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบ 4. สร้างแนวคิดหลักในการออกแบบ 5. ออกแบบร่าง sketch design 6. คัดเลือกแบบที่จะนำมาผลิตจริง 7. กระบวนการผลิต 8. ประเมินผลการออกแบบ	<u>ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการ</u> 1. กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน 2. เลือกพื้นที่ ชุมชน 3. กำหนดกิจกรรมหลัก 4. กำหนดช่วงเวลาในการลงพื้นที่ <u>ขั้นที่ 2 เตรียมนักศึกษา</u> 1. ชี้แจงแผนการเรียน 2. ก่อนลงพื้นที่ต้องมีการเตรียมความพร้อมให้แก่นักศึกษา เช่น องค์กรความรู้ที่จำเป็น ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน เทคนิคการเก็บข้อมูล การตั้งถาม ภาวะเบี่ยงหรือข้อห้ามต่างๆของชุมชน <u>ขั้นตอนที่ 3 การเตรียมชุมชน</u> 1. เลือกชุมชนที่เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการจะพัฒนาทักษะของนักศึกษา 2. กำหนดผู้ประสานงานระหว่างอาจารย์กับชุมชนให้ชัดเจน <u>ขั้นตอนที่ 4 การลงชุมชนเพื่อเรียนรู้</u> ให้นักศึกษาเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมและแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นเอง โดยอาจารย์มีอาจารย์เป็นที่ปรึกษา <u>ขั้นตอนที่ 5 หลังการลงชุมชน</u> นำเสนอองค์ความรู้ที่ได้	1. ครูและผู้เรียนเลือกพื้นที่ชุมชนที่จะร่วมกันออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ประสานงานกับผู้นำชุมชน 2. ครูให้ผู้เรียนลงพื้นที่ชุมชน สืบหาและเก็บข้อมูลศึกษาปัญหาของผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น 3. ผู้เรียนวิเคราะห์และออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น (sketch design) โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมคัดเลือกแบบ 4. ผู้เรียนกับชุมชนร่วมกันจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบ (model making) และช่วยกันแก้ปัญหา 5. ประเมินผลงาน ความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์

จากการสรุปหลักการและกระบวนการออกแบบจากเอกสารงานวิจัย จึงได้สรุปขั้นตอนกระบวนการออกแบบดังที่ปรากฏในตาราง และแนวทางการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชนพบว่าหลักการกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีทั้งหมด 8 ขั้นตอน ตั้งแต่ ศึกษาปัญหาในการออกแบบ ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลในการออกแบบ วิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบ สร้างแนวคิดหลักในการออกแบบ ออกแบบร่าง คัดเลือกแบบที่จะนำมาผลิตจริง กระบวนการผลิต และสุดท้ายประเมินผล การออกแบบ และแนวทางขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน เริ่มตั้งแต่ขั้นเตรียมการ กำหนดวัตถุประสงค์ ชุมชน กิจกรรม ระยะเวลา ขั้นเตรียมนักศึกษา ชี้แจงเตรียมความพร้อมก่อนลงชุมชน ขั้นการเตรียมชุมชน เลือกชุมชน กำหนดผู้ประสานงาน ขั้นตอนการลงชุมชนให้นักศึกษาเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม ขั้นตอนหลังลงชุมชน นำเสนอองค์ความรู้ที่ได้ แนวทางทั้งสองเรื่องนี้สามารถรวมกันเป็นแนวคิดหลักในการจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนได้ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน ให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบและการเรียนรู้ฐานชุมชน ได้ ดังนี้ 1. ครูและผู้เรียนเลือกพื้นที่ชุมชนที่จะร่วมกันออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน ประสานงานกับผู้นำชุมชน 2. ครูให้ผู้เรียนลงพื้นที่ชุมชน สืบค้นและเก็บข้อมูลศึกษาปัญหาของผลิตภัณฑ์พื้นฐาน 3. ผู้เรียนวิเคราะห์และออกแบบแบบร่างผลิตภัณฑ์พื้นฐานโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมคัดเลือกแบบ 4. ผู้เรียนกับชุมชนร่วมกันจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบและช่วยกันแก้ปัญหา 5. ประเมินผลงาน ความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากอาจารย์ ชุมชน และเพื่อนร่วมชั้น

1.2 ผลการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากแผนการสอนรายวิชา (Course Syllabus)

จากการศึกษาคำอธิบายรายวิชา (course syllabus) รายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ในหลักสูตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ จากมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐของรัฐ 15 แห่ง และสถาบันอุดมศึกษาของรัฐอีก 66 แห่ง ที่มีคณะหรือหลักสูตรด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 24 แห่ง แต่จากคณะหรือหลักสูตรด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์มีเพียง 6 รายวิชาที่เน้นเกี่ยวกับการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นรายวิชา ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น พื้นบ้านหรือที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ในหลักสูตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ ศิลปะอุตสาหกรรม หรืออุตสาหกรรมศิลป์ ที่อยู่ในมหาวิทยาลัยของรัฐ ระดับปริญญาตรี มีดังนี้

ตารางที่ 9 วิเคราะห์ แผนการสอนรายวิชา (Course syllabus)

	มหาวิทยาลัยของรัฐและคณะ	วิชา	คำอธิบายรายวิชา
1	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาวิชาครุศาสตร์การออกแบบ	90010005 เทคโนโลยีครุศาสตร์ การออกแบบพื้นถิ่น TECHNOLOGY INDIGENOUS CRAFT DESIGN 3(2-3)	ความหมายและคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นต่างๆ เพื่อเข้าถึงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ และที่อยู่อาศัยเพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสังคมในปัจจุบัน
2	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปอุตสาหกรรม	02036504 การออกแบบที่ยั่งยืน SUSTAINABLE DESIGN	ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติการออกแบบที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมวัฏจักรชีวิตของ ผลิตภัณฑ์ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องอื่นๆ การออกแบบเชิงนิเวศน์เศรษฐกิจ ข้อกำหนดด้านสิ่งแวดล้อม ที่เกี่ยวข้อง กับ การออกแบบเพื่อมุ่งสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน การออกแบบเพื่อความยั่งยืน และอนาคตที่ยั่งยืน
3	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรมคณะสถาปัตยกรรมสถาปัตยกรรม	2502351 ศิลปะอุตสาหกรรม และทัศนศึกษา Industrial Art and Craft Field Trip Credit : 2	ศึกษาดูงานในช่วงของชุมชนในประเทศและขนาดใหญ่อุตสาหกรรมเดินทางมุ่งเน้นไปที่การระบุการผลิตที่แตกต่างกันเทคนิคและตำแหน่งของแหล่งที่มาของวัสดุที่ถูกนำมาใช้นักเรียนจะต้องส่งรายงานขึ้นอยู่กับข้อมูลที่รวบรวมและการสังเกตรวมทั้งการแสดงความคิดเห็นสะท้อนของการเดินทาง

	มหาวิทยาลัยของรัฐและ คณะ	วิชา	คำอธิบายรายวิชา
4	มหาวิทยาลัยนเรศวร คณะสถาปัตยกรรม สาขาวิชาออกแบบ ผลิตภัณฑ์และบรรจุ ภัณฑ์	704345 ภูมิปัญญาไทยและ ศิลปกรรมท้องถิ่น Thai Wisdom and Local Arts 3(2-2-5)	พื้นฐานองค์ความรู้ และวิวัฒนาการของ ศิลปกรรมท้องถิ่น ภูมิหลังทางด้านบริบท ทางสังคมไทย เพื่อส่งเสริมให้เกิดความ เข้าใจพื้นฐานขององค์ความรู้ของ ศิลปกรรมท้องถิ่น อันจะนำไปสู่การ ประยุกต์ความรู้ต่างๆ ของสังคมไทยไปใช้ กับผลงานทางศิลปะ มีการฝึกภาคปฏิบัติ นอกสถานที่
5	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลกรุงเทพ คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี สาขาวิชาออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	2-341-003 การออกแบบ ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญา ไทย Product Design of Thai Wisdom 3 (2-3-5)	ความหมาย ประเภทผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญา ไทย วัสดุผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น พฤติกรรม การใช้ผลิตภัณฑ์ มุ่งเน้นการคิดสร้างสรรค์ ในการนำแนวคิดจากภูมิปัญญาไทยมาสู่ หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ ปัจจัยทาง การตลาด กระบวนการผลิตอุตสาหกรรม และผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
6	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาออกแบบ ผลิตภัณฑ์	360111 ภูมิปัญญาไทยกับ การสร้างสรรค์ 3(3-0-6)	ศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและ ภูมิปัญญาไทยในแง่มุมต่างๆ ทั้งทาง วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี สังคมศาสตร์ และ มนุษยศาสตร์ เพื่อให้เกิดการรับรู้คุณค่า ของภูมิปัญญาท้องถิ่น หลักการแสวงหา ความรู้ด้วยตนเองในท้องถิ่นต่างๆ สามารถ ชี้ให้เห็นได้ว่าการแสวงหาความรู้ด้วย ตนเองว่าเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นได้ ตลอดชีวิต

จากการวิเคราะห์ Course syllabus จากหลักสูตรที่เปิดสอนทางด้านการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ ที่มีรายวิชาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น พื้นบ้าน ชุมชน ภูมิปัญญาไทย ในระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยของรัฐ พบว่า สามารถจัดประเภทจากรายวิชา ได้ 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มรายวิชาที่มีส่วนร่วมกับชุมชนโดยเน้นการใช้วัสดุท้องถิ่น ในการผลิต การใช้ภูมิ
ปัญญาท้องถิ่นเป็นแนวคิดหลักของการออกแบบการจัดการเรียนการสอน
2. กลุ่มรายวิชาที่มีส่วนร่วมกับชุมชนโดยเน้นการลงมือปฏิบัติการออกแบบร่วมกับชุมชน
เพื่อเรียนรู้กระบวนการออกแบบที่ถูกต้อง และศึกษาจากสภาพจริง
3. กลุ่มรายวิชาที่มีส่วนร่วมกับชุมชนโดยเน้นทางด้านอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ การศึกษา
งานในชุมชน ระบบอุตสาหกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จริง

1.3 ผลการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากกิจกรรมโครงการออกแบบร่วมกับชุมชน

กิจกรรมการสอนออกแบบร่วมกับชุมชนนั้น มีหลากหลายรูปแบบผู้วิจัยได้รวบรวมโครงการที่โดดเด่น น่าสนใจ และหลากหลาย จึงรวบรวมรูปแบบต่างๆไว้ดังนี้

ตารางที่ 10 วิเคราะห์กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน

ชื่อโครงการ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ชุมชน	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการดำเนินงาน
การออกแบบระบบการจัดการขยะแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนเก่าเสี้ยว	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา คณะศิลปกรรมสาขาการออกแบบ	ชุมชนเก่าเสี้ยว (ชุมชนชนบท)	-ให้นักศึกษาใช้ความสามารในการออกแบบถึงขยะออกแบบระบบการจัดการขยะในชุมชน	1.ประชุมหารือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 2.ออกแบบและทำต้นแบบของเล่น ถึงขยะ 3.จัดงาน BIG CLEANING เก็บ คัดแยกขยะ ติดตั้งผลงานที่ได้ออกแบบ 4. ติดตามผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้ออกแบบ 5. ประเมินและสรุปผลโครงการ
เรียนรู้ ร่วมมือคืนกลับ ครั้งที่ 1	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (ศูนย์โชนติเวช) สาขาวิชาการออกแบบบรรจุภัณฑ์	ชุมชนรอบรั้วมหาวิทยาลัย (ชุมชนเมือง)	-ให้นักศึกษาได้มาเจอกับชุมชนโดยตรง และได้ลงมือปฏิบัติจริง ผลิตชิ้นงานจริง เพื่อสร้างทักษะการทำงาน ประสบการณ์จริง	1. นักศึกษาออกแบบกราฟิกป้ายร้านค้า 2. นำงานออกแบบไปไว้ล่วงหน้า มาให้ชุมชนดูและร่วมกันเสนอข้อคิดเห็นปรับแก้ไขร่วมกัน 3. ได้แบบสำเร็จที่สวยงามตามความต้องการของชุมชน สามารถนำไปใช้งานได้จริง

ชื่อโครงการ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ชุมชน	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการดำเนินงาน
ความร่วมมือการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุมชนบ้านนาอ้อ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์	เทศบาลตำบลนาอ้อ (ชุมชนชนบท)	-เพื่อให้นักศึกษา นำองค์ความรู้ นำมาปฏิบัติจริงในชุมชน ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่น เกิดสินค้าใหม่ -ร่วมทั้งพัฒนาคนในชุมชนให้มีทักษะในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยเน้นผลิตภัณฑ์ สร้างสรรค์	1. ศึกษาชุมชนร่วมกัน คัดเลือกชุมชน 2. กำหนดวัตถุประสงค์ในการลงชุมชน 3. กำหนดกิจกรรมหลักที่จะเรียนรู้กับชุมชน 4. กำหนดช่วงเวลาในการลงพื้นที่ 5. ดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชน 6. ให้นักศึกษานำเสนอผลงานต่อชุมชน 7. ประเมินผล
โครงการจิตวิญญาณท้องถิ่นสู่ชุมชน	มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี คณะอัญมณีศาสตร์และประยุกต์ศิลป์ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์	ชุมชนเสม็ดงาม (ชุมชนชนบท)	-เพื่อให้นักศึกษาได้ร่วมใช้ชีวิตกับชาวบ้านในชุมชน ออกแบบผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับเสื่อกก	-โครงการเน้นกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบบูรณาการ วันแรก เข้าตรวจเยี่ยมกลุ่มอาชีพ ศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ระดมสมองสรุปความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ วันที่สอง ดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชน สรุปความต้องการนำเสนอ หลังจากนั้น ศึกษานำไปสร้างต้นแบบและนำกลับมาให้ชุมชนใช้จริง

ชื่อโครงการ	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ชุมชน	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการดำเนินงาน
<p>หัตถกรรมพื้นถิ่น พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน</p>	<p>มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม</p>	<p>ชุมชนบ้านปราสาทใต้ (ชุมชนชนบท)</p>	<p>เพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนแบบมีส่วนร่วมโดยคณะผู้วิจัย นักศึกษา สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านปราสาทใต้</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประชุมคณะทำงานเพื่อวางแผนทางดำเนินงาน 2. คณะผู้วิจัยและนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ลงพื้นที่ศึกษาสำรวจและเก็บข้อมูลในชุมชน (ใช้แบบสัมภาษณ์) 3. คณะผู้วิจัยและนักศึกษา ร่วมกันออกแบบ สรุบบนแบบ โดยให้กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านปราสาทใต้ เป็นผู้ตัดสินใจเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์ (ใช้แบบประเมินความพึงพอใจ ในรูปแบบผลิตภัณฑ์กับกลุ่มหัตถกรรมฯ) 4. คณะผู้วิจัยลงพื้นที่ร่วมกับกลุ่มหัตถกรรมฯ สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และ ช่วยกันแก้ปัญหา 5. คณะผู้วิจัยลงพื้นที่ร่วมกับกลุ่มหัตถกรรมฯ นำผลงานต้นแบบไปใช้
<p>ยกระดับคุณภาพวัตถุดิบและผลิตภัณฑ์สำหรับอุตสาหกรรม</p>	<p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการ</p>	<p>อยุธยา อ่างทอง นครสวรรค์ (ชุมชนเมือง)</p>	<p>- ให้นิสิตได้ลงมือปฏิบัติการออกแบบจริง เพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์อันเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีความทันสมัยสวยงาม ดึงดูดใจผู้</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นิสิตทำการสำรวจข้อมูลผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชนประกอบการออกแบบ 2. การวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบ

ชื่อโครงการ	หน่วยงานที่ รับผิดชอบ	ชุมชน	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการดำเนินงาน
เซรามิกใน ภาคกลาง	ออกแบบ อุตสาหกรรม		ชื่อ โดยยังคง เอกลักษณ์ที่ สอดคล้องกับ วัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นเอาไว้	3. ร่วมกันผลิต และ ออกแบบผลิตภัณฑ์จาก วัตถุดิบเครื่องปั้นดินเผา 4. ทดลองตลาด นำไป ทดลองขายและประเมิน 5. ปรับปรุงแก้ไขผลิตภัณฑ์

สำรวจโดย (ปิยะทิพย์ สุริยันต์ ณ วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถวิเคราะห์ประเด็นและบริบทของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นร่วมกับชุมชนได้ดังนี้

1. บริบทด้านสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา ซึ่งสามารถจำแนกได้แก่ มหาวิทยาลัยในเมือง
เน้นการจัดโครงการหาองค์ความรู้จากชุมชนที่โดดเด่นทั่วไปในประเทศไทย และมหาวิทยาลัยใน
ต่างจังหวัด เน้นการจัดโครงการที่เรียนรู้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นในพื้นที่ของตนเอง
2. บริบทของชุมชน ซึ่งสามารถจำแนกได้แก่ ชุมชนเมืองที่เน้นการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิง
พาณิชย์ และชุมชนชนบทที่เน้นวิสาหกิจชุมชนพื้นถิ่น
3. บริบทด้านระยะเวลาในการร่วมมือกับชุมชน ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้
 - ระยะสั้น 1-2 วันเป็นการศึกษาชุมชนและร่วมมือกับชุมชนในการร่วมกัน ออกแบบผลิตภัณฑ์
 - ระยะกลาง 1-3 เดือนเป็นการร่วมมือกับชุมชนในการออกแบบและผลิตชิ้นงานร่วมกัน
 - ระยะยาว 3 เดือนขึ้นไป เป็นการร่วมมือกันทั้งระบบตั้งแต่การออกแบบผลิต ชิ้นงานขายชิ้นงานและ
ติดตามผลระยะยาว

สรุปองค์ประกอบสำคัญของการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีส่วนร่วมกับชุมชน

1. หน่วยงานมหาวิทยาลัย คณะ สาขาวิชาด้านการออกแบบ
2. ชุมชนที่จะมีส่วนร่วม หรือต้องการที่จะพัฒนา
3. วิชาที่เกี่ยวข้องที่จะลงชุมชน
4. นิสิตนักศึกษาที่มีองค์ความรู้ทางด้านการออกแบบ
5. วัตถุประสงค์ซึ่งมี 2 ส่วนใหญ่ๆ
 - เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง
 - เพื่อพัฒนาชุมชนให้สามารถมีอาชีพพัฒนาสินค้าได้

1.4 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ผลการศึกษากระบวนการทำงาน การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และการทำงานร่วมกับชุมชน จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จำนวน 5 ท่าน สรุปผลดังนี้

1.4.1 ผลการวิเคราะห์สภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตารางที่ 11 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน
เพศ	
ผู้ชาย	4
ผู้หญิง	2
อายุ	
25-30 ปี	1
31-40 ปี	2
41-50 ปี	1
51-60 ปี	1
วุฒิการศึกษา	
ปริญญาโท	2
ปริญญาเอก	3
สาขาที่สำเร็จการศึกษา	
เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์	5
ประสบการณ์ทำงาน	
5-10 ปี	1
11-20 ปี	2
21-25 ปี	2
สถานที่ทำงาน	
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2
มหาวิทยาลัยขอนแก่น	1
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพระนคร	1
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ	1

จากตารางที่ 11 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 5 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชายจำนวน 4 คน เพศหญิงจำนวน 1 คน มีช่วงอายุวัยกลางคน แบ่งเป็นช่วงอายุ 25-30 ปีจำนวน 1 คน อายุ 31-40 ปีจำนวน 2 คน อายุ 41-50 ปีจำนวน 1 คน และ 51-60 ปีขึ้นไปจำนวน 1 คน วุฒิการศึกษาส่วนใหญ่ระดับปริญญาเอก จำนวน 3 คน และระดับปริญญาโท จำนวน 2 คน สาขาที่ผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน

สำเร็จการศึกษาได้แก่ สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ ประสบการณ์ทำงานทุกคน 5 ปีขึ้นไป สถานที่ทำงาน มีสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 2 คน มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 1 คน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพระนคร จำนวน 1 คน และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 1 คน โดยส่วนใหญ่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยด้วย

1.4.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ตารางที่ 12 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ประเด็นที่พบ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	คำสำคัญ
ด้านการวิเคราะห์ปัญหาในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - การลงพื้นที่รับรู้ปัญหา ข้อมูลที่แท้จริง - สำรวจ วิเคราะห์ ทรรศนคติ วัฒนธรรม วิถีชีวิต การกินอยู่ ทักษะความสามารถ - วิเคราะห์การตลาด ผลตอบแทน และความยั่งยืนของผลิตภัณฑ์ เศรษฐกิจ - การเปิดอกซักถาม พูดคุยกับสมาชิกชุมชน 	<ul style="list-style-type: none"> - ลงพื้นที่ - พูดคุย - สำรวจ - วิเคราะห์
หลักในการทำงานร่วมกับชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - พูดคุย ทำความเข้าใจสมาชิก - กลมกลืน ไม่แปลกแยก รับรู้เข้าใจปัญหา - เน้นใช้คำถามเชิงลึกเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องเพื่อนำมาแก้ไขปัญหาการออกแบบ 	<ul style="list-style-type: none"> - กลมกลืน - คำถามเชิงลึก
ระยะเวลาที่ทำงาน	<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน คือเราต้องเข้าใจวัฒนธรรมของชุมชนเข้าไปคลุกคลี รวมทั้งวางระบบผลิตภัณฑ์ อย่างต่ำต้อง 1 เดือน 	<ul style="list-style-type: none"> - ระยะเวลาขั้นต่ำ 1 เดือน
ปัญหาในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - ปัญหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องการเข้าถึงชุมชน แล้วได้ข้อมูลแค่เปลือกนอก ชุมชนไม่เปิดใจให้ข้อมูลที่แท้จริงและถูกต้อง ผลของการออกแบบจึงไม่สอดคล้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่เข้าถึงชุมชน
มุมมองต่อรูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - มีความน่าสนใจและมีประโยชน์อย่างมาก จะสามารถช่วยให้นักศึกษาเข้าใจวิธีการทำงานจริงได้ประสบการณ์ตรง มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น สร้างงานที่เป็นเอกลักษณ์ได้ และยังเป็นการรักษาภูมิปัญญาพื้นถิ่นของประเทศไทย แต่ต้องคำนึงถึงชุมชนจริงๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะ - ประสบการณ์ตรง - ทักษะการสื่อสาร - การทำงานเป็นทีม

ประเด็นที่พบ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	คำสำคัญ
ตัวชี้วัดความประสพผลสำเร็จ	- ชุมชนสามารถผลิตชิ้นงานโดยใช้วัสดุในท้องถิ่น ใช้ทักษะความสามารถของชุมชน - จัดจำหน่ายได้จริง มีความรู้อยู่ได้ด้วยลำแข้งของตนเอง นั่นคือประสพผลสำเร็จในการออกแบบแล้ว	- ชุมชนสร้างชิ้นงานได้ - ผลงานขายได้ - มีองค์ความรู้

สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน พบว่า หลักสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน คือการลงพื้นที่รับรู้ปัญหา ซึ่งการลงพื้นที่ต้องวิเคราะห์ ทรัพยากร วัฒนธรรม วิถีชีวิต การกินอยู่ ทักษะความสามารถ และเศรษฐกิจ ซึ่งมีความสำคัญมาก การตลาดผลตอบแทน มีหลักความยั่งยืน คือการที่เราไปออกแบบแล้วชุมชนต้องเข้าใจ ผลิตเองได้ และขายได้ เมื่อนักออกแบบออกมาจากชุมชน ชุมชนต้องผลิตชิ้นงานและขายได้เอง โดยที่นักออกแบบได้วางระบบวงจรของผลิตภัณฑ์ไว้ให้แล้ว หลักในการทำงานร่วมกับชุมชน ความกลมกลืน ไม่แปลกแยก รับรู้เข้าใจปัญหาของชุมชน เสมือนสมาชิกคนหนึ่งในชุมชน ฝังตัว เรียนรู้ ซึมซับ เน้นใช้คำถามเชิงลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องมากที่สุด เพื่อนำมาแก้ปัญหาผลิตภัณฑ์ ระยะเวลาที่ทำงานอย่างต่ำคือ 1 เดือน ปัญหาในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ปัญหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องการเข้าถึงชุมชน แล้วได้ข้อมูลแค่เปลือกนอก ชุมชนไม่เปิดใจให้ข้อมูลที่แท้จริงและถูกต้อง ผลของการออกแบบจึงไม่สอดคล้องด้านมุมมองต่อรูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน นักออกแบบส่วนใหญ่บอกว่า มีความน่าสนใจและมีประโยชน์อย่างมาก จะสามารถช่วยให้นักศึกษาเข้าใจวิธีการทำงานจริง ได้ ประสบการณ์ตรง มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น เข้าถึงปัญหาสามารถช่วยให้นักศึกษามีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างงานที่เป็นเอกลักษณ์ได้ และยังเป็นการรักษาภูมิปัญญาพื้นถิ่นของประเทศไทย ตัวชี้วัดความประสพผลสำเร็จ คือการที่ชุมชนสามารถผลิตผลงานโดยใช้วัสดุในท้องถิ่น ความสามารถทักษะของชุมชน และสามารถขายได้ ยืนอยู่ได้ด้วยลำแข้งของตนเอง นั่นคือประสพผลสำเร็จในการออกแบบแล้ว

1.5 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ผลการสำรวจการจัดการเรียนการสอน รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น จำนวน 5 ท่าน สรุปผล ดังนี้

1.5.1 ผลการวิเคราะห์สภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตารางที่ 13 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน
เพศ	
ผู้ชาย	3
ผู้หญิง	2
อายุ	
31-40 ปี	2
41-50 ปี	1
51-60 ปี	1
60 ปีขึ้นไป	1
วุฒิการศึกษา	
ปริญญาโท	2
ปริญญาเอก	3
สาขาที่สำเร็จการศึกษา	
เทคโนโลยีการออกแบบ	2
ศิลปศึกษา	1
เทคโนโลยีการศึกษา	2
ประสบการณ์สอน	
5-10 ปี	1
11-20 ปี	1
21-25 ปี	2
25 ปีขึ้นไป	1
ตำแหน่งทางวิชาการ	
อาจารย์	1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	2
รองศาสตราจารย์	2
สถาบันการศึกษา	
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (ภาคกลาง)	1
มหาวิทยาลัยนเรศวร (ภาคเหนือ)	1
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ (ภาคกลาง)	1
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา (ภาคใต้)	1
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี (ภาคอีสาน)	1

จากตารางที่ 13 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นผู้ตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 5 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 3 คน เพศชายจำนวน 2 คน แบ่งเป็นช่วงอายุ 31-40 ปีจำนวน 2 คน อายุ 41-50 ปีจำนวน 1 คน อายุ 51-60 ปีจำนวน 1 คน และ 60 ปีขึ้นไปจำนวน 1 คน วุฒิการศึกษาส่วนใหญ่ระดับปริญญาเอก จำนวน 3 คน และระดับปริญญาโท จำนวน 2 คน สาขาที่สำเร็จการศึกษาได้แก่ สาขาเทคโนโลยีการออกแบบ จำนวน 2 คน สาขาเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 คน และสาขาศิลปศึกษาจำนวน 1 คน ประสบการณ์สอนส่วนใหญ่ 5 ปีขึ้นไป ตำแหน่งทางวิชาการ เป็นอาจารย์จำนวน 1 คน ผู้ช่วยศาสตราจารย์จำนวน 3 คน และรองศาสตราจารย์จำนวน 2 คน และสถาบันการศึกษาที่สอนซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกเจาะจงดังนี้ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังจำนวน 1 คนจากภาคกลาง มหาวิทยาลัยนเรศวรจากภาคเหนือจำนวน 1 คน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยเดียวที่เป็นมีสาขาวิชาพัฒนาภูมิปัญญาไทยจากภาคกลางจำนวน 1 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาจากภาคใต้จำนวน 1 คน และจากภาคอีสานมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานีจำนวน 1 คน

1.5.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ตารางที่ 14 สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ประเด็นที่พบ	ความคิดเห็นของอาจารย์	คำสำคัญ
หลักสำคัญของการจัดรูปแบบฯ	<ul style="list-style-type: none"> - ความพร้อมของชุมชน ที่จะให้ความรู้ทั้งทางด้านเวลา และวัสดุอุปกรณ์ - เนื้อหา กิจกรรม ภูมิปัญญาของชุมชน - นักศึกษาต้องมีความรู้จากการปฏิบัติจริง ได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น - การพัฒนาที่ยั่งยืนของทั้งสองฝ่ายคือนักศึกษาและชุมชน นักศึกษานำองค์ความรู้ไปต่อยอดพัฒนาได้ ชุมชนได้รักษาภูมิปัญญาและรายได้เสริม 	<ul style="list-style-type: none"> - เตรียมชุมชน - เตรียมเนื้อหา - ปฏิบัติจริง - มีส่วนร่วมกับชุมชน - พัฒนาต่อยอดองค์ความรู้
การคัดเลือกชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - มีผู้นำชุมชนที่เข้มแข็ง สามารถประสานงานกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องได้ - ศักยภาพของชุมชน ความเชี่ยวชาญ ความพร้อมของชุมชน 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้นำชุมชนเข้มแข็ง - สะดวกในการประสานงาน
ระยะเวลาที่เหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> - ประมาณ 1 เดือน เพื่อฝังตัวทำความเข้าใจ เรียนรู้กับชุมชนจริงๆ และพัฒนาร่วมกัน พร้อมทั้งติดตามและประเมินผล 	<ul style="list-style-type: none"> - ประมาณ 1 เดือน

ประเด็นที่พบ	ความคิดเห็นของอาจารย์	คำสำคัญ
ปัญหาและอุปสรรค	- ปัญหาด้านเวลาที่มีจำกัด รองลงมาคือความไม่พร้อมของชุมชน และงบประมาณที่ไม่เพียงพอ	- เวลา - งบประมาณ
ทักษะของนักศึกษาที่ควรจะได้รับ	- ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม - ทักษะการแก้สถานการณ์เฉพาะหน้า เรียนรู้จากสถานการณ์จริง การออกแบบ - ทักษะการสร้างชิ้นงานเฉพาะทาง - ทักษะด้านการสื่อสารร่วมกับคนอื่น	- ความร่วมกัน - ปัญหาเฉพาะหน้า - การสื่อสาร
ตัวชี้วัดความประสพผลสำเร็จ	- ผลงานการออกแบบ ที่สามารถนำองค์ความรู้จากชุมชน มาต่อยอดงานออกแบบของตนเองได้ - ผลิตภัณฑ์ที่มีการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับดีขึ้นไป - เล่มรายงานสรุปการทำงานการลงพื้นที่ - สังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากการลงชุมชน	- ผลงานการออกแบบ - รายงานสรุปองค์ความรู้ - อภิปรายผลร่วมกัน

สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น พบว่า หลักสำคัญของการจัดรูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน - ความพร้อมของชุมชน ที่จะให้ความรู้ทั้งทางด้านเวลา และวัสดุอุปกรณ์ เนื้อหา กิจกรรม ภูมิปัญญาของชุมชน นักศึกษาต้ององค์ความรู้จากการปฏิบัติจริง ได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น การพัฒนาที่ยั่งยืนของทั้งสองฝ่ายคือนักศึกษาและชุมชน นักศึกษานำองค์ความรู้ไปต่อยอดพัฒนาได้ ชุมชนได้รักษาภูมิปัญญาและรายได้เสริม หลักในการคัดเลือกชุมชน การเลือกชุมชนที่จะเป็นฐานในการเรียนรู้ สิ่งสำคัญ คือศักยภาพของชุมชน ความเชี่ยวชาญ ความพร้อมของชุมชน มีผู้นำชุมชนที่เข้มแข็ง สามารถประสานงานกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องได้ และพร้อมอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน โดยจะพิจารณาจากความเหมาะสมของเนื้อหารายวิชาประกอบกันควบคู่ไปด้วย ระยะเวลาที่เหมาะสม ประมาณ 1 เดือน เพื่อฝังตัวทำความเข้าใจ เรียนรู้กับชุมชนจริงๆ และพัฒนาร่วมกัน พร้อมทั้งติดตามและประเมินผล ปัญหาและอุปสรรคปัญหาส่วนใหญ่คือด้านเวลาที่มีจำกัด รองลงมาคือความไม่พร้อมของชุมชน และงบประมาณที่ไม่เพียงพอ ทักษะของนักศึกษาที่ควรจะได้รับ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการแก้สถานการณ์เฉพาะหน้า เรียนรู้จากสถานการณ์จริง ทักษะเทคนิคต่างๆการสร้างชิ้นงาน ทักษะด้านการสื่อสาร การทำงานกับสถานการณ์จริง ตัวชี้วัดความประสพผลสำเร็จ

1.6 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้นำชุมชนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและการสอน

ผลการสำรวจหลักการทำงานของชุมชนร่วมกับสถาบันการศึกษา การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน จากความคิดเห็นของผู้นำชุมชน จำนวน 5 ท่าน สรุปผล ดังนี้

1.6.1 ผลการวิเคราะห์สภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตารางที่ 15 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน
เพศ	
ผู้ชาย	2
ผู้หญิง	3
อายุ	
41-50 ปี	1
51-60 ปี	1
60 ปีขึ้นไป	2
วุฒิการศึกษา	
ต่ำกว่าปริญญาตรี	3
ปริญญาตรี	2
ลักษณะของชุมชน	
ชุมชนเมือง	2
ชุมชนชนบท	3
ประสบการณ์การทำงาน	
5-10 ปี	1
11-20 ปี	2
21-25 ปี	2

จากตารางที่ 15 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้นำชุมชนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและการสอน ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 5 คน ส่วนใหญ่เป็นหญิง จำนวน 3 คน เพศชายจำนวน 2 คน แบ่งเป็นช่วงอายุ 41-50 ปีจำนวน 1 คน อายุ 51-60 ปีจำนวน 2 คน และ 60 ปีขึ้นไปจำนวน 2 คน วุฒิมัธยมศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 3 คน และระดับปริญญาตรี จำนวน 2 คน ลักษณะของชุมชนที่อยู่อาศัย เป็นชุมชนเมือง 2 คน ชุมชนชนบท 3 คน มีประสบการณ์การทำงานมีตั้งแต่ 5-10 ปีจำนวน 1 คน 11-20 ปีจำนวน 2 คน และ 21-25 ปีจำนวน 2 คน โดยทุกคนเป็นหัวหน้าหรือตัวแทนชุมชนที่มีองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญา และเป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ มีองค์ความรู้ภูมิปัญญาผลิตภัณฑ์ชุมชน

1.6.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้นำชุมชน

ตารางที่ 16 สรุปผลความคิดเห็นของผู้นำชุมชน

ประเด็นที่พบ	ความคิดเห็นของอาจารย์	คำสำคัญ
ลักษณะของนักศึกษาที่จะเข้ามาในชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - ควรเป็นนักศึกษาที่มีความรู้ความเข้าใจ ทักษะพื้นฐานทางการออกแบบ - มีความสุภาพเรียบร้อย ไม่ส่งเสียงดัง - อธิษาศัยดี - มีความสนใจในชุมชนอย่างจริงจัง 	<ul style="list-style-type: none"> - มีพื้นฐานการออกแบบ - สุภาพ - อธิษาศัยดี - มีความสนใจจริง
ปัญหาที่พบเจอ	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาไม่ค่อยสนใจความรู้จากชุมชนอย่างจริงจัง บางครั้งมาดูงานแค่ 1-2 ชั่วโมงแล้วก็กลับ - นักศึกษาจะไม่สามารถเข้าใจวิถีชุมชนอย่างถ่องแท้ ทำให้ผลการออกแบบมาไม่สอดคล้องกับชุมชน 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สนใจชุมชน - ไม่เข้าใจจุดประสงค์
สิ่งที่คาดหวังจากรูปแบบการสอน	<ul style="list-style-type: none"> - คาดหวังว่านักศึกษาจะได้ความรู้จากประสบการณ์จริงในชุมชน ออกไปพัฒนาความสามารถของตนเองอย่างจริงจัง และกลับมาพัฒนาชุมชนของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - ประสบการณ์ตรง - พัฒนาตนเอง - พัฒนาชุมชน
ประโยชน์ที่ได้รับจากสถานศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - ได้รับคำตอบแทนในความรู้ ข้อมูล - ความร่วมมือ วัสดุอุปกรณ์ - บางครั้งได้เป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบออกมา 	<ul style="list-style-type: none"> - คำตอบแทน - ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

สรุปผลความคิดเห็นของผู้นำชุมชนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและการสอนพบว่า ลักษณะของนักศึกษาที่จะเข้ามาในชุมชน ควรเป็นนักศึกษาที่มีความรู้ความเข้าใจ ทักษะพื้นฐานทางการออกแบบ มีความสุภาพเรียบร้อย ไม่ส่งเสียงดัง อธิษาศัยดี มีความสนใจในชุมชนอย่างจริงจัง ปัญหาที่พบเจอบ่อย คือ นักศึกษาไม่ค่อยสนใจความรู้จากชุมชนอย่างจริงจัง บางครั้งมาดูงานแค่ 1-2 ชั่วโมงแล้วก็กลับ นักศึกษาจะไม่สามารถเข้าใจวิถีชุมชนอย่างถ่องแท้ ทำให้ผลการออกแบบมาไม่สอดคล้องกับชุมชน สิ่งที่คาดหวังจากรูปแบบการสอน คือคาดหวังว่านักศึกษาจะได้ความรู้จากประสบการณ์จริงในชุมชน ออกไปพัฒนาความสามารถของตนเองอย่างจริงจัง และกลับมาพัฒนาชุมชนของตนเอง ประโยชน์ที่ได้รับจากสถานศึกษา ได้รับคำตอบแทนในความร่วมมือให้ข้อมูล บางครั้งได้เป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบออกมา

1.7 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนจากรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐาน

ชุมชน

ผลการสำรวจความเหมาะสมของรูปแบบการสอน ความน่าสนใจ และประโยชน์ที่ได้รับ จากความคิดเห็นของผู้เรียนจากรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน จำนวน 30 คน สรุปผล ดังนี้

1.7.1 ผลการวิเคราะห์สภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตารางที่ 17 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ผู้เรียน

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน
เพศ	
ผู้ชาย	12
ผู้หญิง	18
ระดับชั้น	
ปริญญาตรีปีที่ 1	10
ปริญญาตรีปีที่ 2	11
ปริญญาตรีปีที่ 3	9
สาขาวิชา	
สาขาวิชาพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย	30
ลักษณะความถนัดในงานฝีมือ	
งานไม้	11
งานหัตถกรรม	11
งานปั้น	8
สถานที่สัมภาษณ์	
บ้านคุณชัชวาล (ปุนปั้นเพชรบุรี)	15
บ้านคุณจำลอง (พวงมโหตร)	15

จากตารางที่ 17 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้เรียนจากรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่เป็นหญิงจำนวน 18 คน เพศชายจำนวน 12 คน แบ่งเป็น ระดับชั้นปีที่ 1 จำนวน 10 คน ระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 11 คน และระดับชั้นปีที่ 3 จำนวน 9 คน โดยทุกคนที่สัมภาษณ์เป็นนักศึกษาจากสาขาวิชา พัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย จำนวน 30 คน ลักษณะความถนัดในงานฝีมือ ถนัดในงานไม้ จำนวน 11 คน ถนัดงานหัตถกรรม จำนวน 11 คน และถนัดงานปั้น จำนวน 8 คน สถานที่สัมภาษณ์ คือบ้านคุณชัชวาล (ปุนปั้นเพชรบุรี) จำนวน 15 คน และบ้านคุณจำลอง (พวงมโหตร) จำนวน 15 คน

1.7.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เรียนจากรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้

ฐานชุมชน

ตารางที่ 18 สรุปความคิดเห็นจากผู้เรียน

ประเด็นที่พบ	ความคิดเห็นของนักศึกษา	คำสำคัญ
ความเหมาะสมของรูปแบบ	- มีความเหมาะสมมาก เพราะเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ศึกษาโดยตรง - ทำให้ได้รับประสบการณ์จริงในการทำงาน และเป็นการส่งเสริมทักษะการทำงานออกแบบได้ดี	- เหมาะสมมาก - ประสบการณ์ตรง - พัฒนาทักษะการออกแบบ
การพัฒนาของงานออกแบบ	- ได้นำความรู้จากการลงชุมชน ไปพัฒนางานออกแบบ โครงการ วิทยานิพนธ์ ต่อยอดจากการลงชุมชน และพัฒนาทักษะงานฝีมือของตนเอง	- พัฒนาผลงานตนเอง
ขั้นตอนที่ชอบมากที่สุด ในรูปแบบการสอน	- ชอบขั้นตอนการปฏิบัติมากที่สุด ขั้นตอนการลงมือออกแบบ และผลิตชิ้นงาน เพราะได้ลงมือทำจริงๆ ได้ทักษะในการปฏิบัติด้วย	- การลงมือทำ ออกแบบ สร้างชิ้นงาน
ปัญหาที่พบ	- อาจารย์ไม่กำหนดพื้นที่ชุมชนร่วมกับนักศึกษา บางครั้งไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน	- ไม่กำหนดชุมชนร่วมกัน
ประโยชน์ที่ได้รับ	- ได้ทักษะเฉพาะจากทางชุมชน ได้มีความใกล้ชิดกับชุมชน รู้คุณค่าของภูมิปัญญาไทย	- ได้ทักษะเฉพาะ - คุณค่าภูมิปัญญา
อื่นๆ	- การลงพื้นที่ชุมชนทำให้นักศึกษา มีความกระตือรือร้น สนใจ มากกว่าในการเรียนแบบเดิม ได้เรียนรู้สิ่งแปลกใหม่ ได้ลงมือทำ และมีความสนุกสนาน	- กระตือรือร้น - น่าสนใจ - สนุกสนาน

สรุปผลความคิดเห็นผู้เรียนจากรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน พบว่าความเหมาะสมของรูปแบบการสอนฯ มีความเหมาะสมมาก เพราะเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ศึกษาโดยตรง และสามารถทำให้ได้รับประสบการณ์จริงในการทำงาน การพัฒนางานออกแบบ ได้นำความรู้จากการลงชุมชน ไปพัฒนางานออกแบบ โครงการ วิทยานิพนธ์ ต่อยอดจากการลงชุมชน และพัฒนาทักษะงานฝีมือของตนเอง ชอบขั้นตอนการปฏิบัติมากที่สุด ปัญหาที่พบ คือ อาจารย์ไม่กำหนดพื้นที่ชุมชนร่วมกับนักศึกษา ประโยชน์ที่ได้รับ จากการมีส่วนร่วมกับชุมชน ได้ทักษะเฉพาะจากทางชุมชน ได้มีความใกล้ชิดกับชุมชน รู้คุณค่าของภูมิปัญญาไทย

1.8 ผลการสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวทางการ

เรียนรู้ฐานชุมชน

ผลการสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวทางการเรียนรู้ฐานชุมชน จากการสังเกตลงพื้นที่ชุมชน จำนวน 2 ครั้ง สรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 19 สรุปผลการสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ประเด็นที่พบ	ผลการสังเกต	คำสำคัญ
การเตรียมการสอน	- อาจารย์จะทำหน้าที่คอยอำนวยความสะดวก ดูแลนักศึกษาอยู่ห่างๆ - ก่อนเริ่มการสอนอาจารย์แจ้งนักศึกษาถึงหัวข้อ และการทำงาน แล้วจึงปล่อยให้ผู้นำชุมชน เป็นผู้สอน	- อาจารย์เป็นผู้ดูแล - กำหนดหัวข้อร่วมกัน - ข้อตกลงร่วมกัน
กระบวนการสอน	- ผู้นำชุมชนนำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการเล่าถึงประวัติศาสตร์ที่มาที่ไปของภูมิปัญญา - จากนั้นสาธิตการทำชิ้นงาน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักศึกษาถามข้อสงสัย - นักศึกษาลงมือผลิตชิ้นงานจริง	- ชาวบ้านถ่ายทอดองค์ความรู้ - สาธิตการทำงาน - นักศึกษาลงมือทำ
สื่อการสอน	- อุปกรณ์การจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วยสื่อของจริง และวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ชุมชนเป็นคนเตรียมพร้อมให้ผู้เรียน	- ของจริง - ทรัพยากรจากชุมชน
พฤติกรรมของผู้เรียน	- ผู้เรียนคอยข้างมีความพร้อมในการเรียน - ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจ สนใจในการเรียนการสอน	- มีความพร้อม - ตั้งใจ
สถานที่	- สถานที่มีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน บรรยากาศโล่ง โปร่ง อากาศถ่ายเทได้สะดวก พื้นที่มีความสะอาด แสงที่ใช้เป็นแสงธรรมชาติ	- อากาศถ่ายเท - พื้นที่ทำงานกว้างขวาง

สรุปผลการสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวทางการเรียนรู้ฐานชุมชน พบว่า การเตรียมการสอน อาจารย์จะทำหน้าที่คอยอำนวยความสะดวก ดูแลนักศึกษาอยู่ห่างๆ ก่อนเริ่มการสอนอาจารย์แจ้งนักศึกษาถึงหัวข้อ และการทำงาน แล้วจึงปล่อยให้ผู้นำชุมชนเป็นผู้สอน กระบวนการสอน ผู้นำชุมชนนำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการเล่าถึงประวัติศาสตร์ที่มาที่ไปของภูมิปัญญา จากนั้นสาธิตการทำชิ้นงาน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักศึกษาถามข้อสงสัย

นักศึกษาลงมือผลิตชิ้นงานจริง สื่อการสอน อุปกรณ์การจัดการเรียนการสอนประกอบด้วยสื่อของจริง และวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ชุมชนเป็นคนเตรียมพร้อมให้ผู้เรียน พฤติกรรมของผู้เรียน ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจ สนใจในการเรียนการสอน ความพร้อมด้านสถานที่ สถานที่ที่มีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน บรรยากาศโล่ง โปร่ง อากาศถ่ายเทได้สะดวก พื้นที่มีความสะอาด แสงเป็นแสงธรรมชาติ

ตารางที่ 20 สรุปผลการสังเกตการณ์บ้านศิลปะเอเชียปูนปั้น อ.ชัชวาลย์ สหัชพาสน์

ประเด็น	รูปภาพ	ข้อค้นพบ
การนำเข้าสู่บทเรียน		<p>- การนำเข้าสู่ชุมชนของคุณ ชัชวาล เน้นการเล่าเรื่องอดีต ให้ผู้เรียนรู้จักที่มาที่ไปของ วัสดุ ภูมิปัญญา และชาวซึ่ง ต่อคุณค่าองค์ความรู้</p>
การออกแบบ		<p>- นักศึกษาต้องใช้พื้นฐานทักษะการออกแบบมาช่วยในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เริ่มการออกแบบชิ้นงานจากพื้นฐานความรู้ทางการออกแบบ ที่ทุกคนมี</p>
บรรยากาศในการทำงาน		<p>- หลังจากออกแบบแล้ว นักศึกษาได้ใช้ความรู้จากผู้นำชุมชน เริ่มลงมือทำปฏิบัติสร้างชิ้นงาน ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่ชอบขั้นตอนนี้มาก และมีความสนใจในการทำงานเป็นอย่างมาก</p>

ประเด็น	รูปภาพ	ข้อค้นพบ
<p>พฤติกรรม ผู้เรียน</p>		<p>- นักศึกษาถูกแบ่งเป็นกลุ่มย่อยๆ 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีผู้นักศึกษา 8-10 คน ต่างให้ความสนใจในการทำงาน ต่างคนพยายามทำด้วยตนเอง โดยมีผู้นำชุมชนเป็นผู้ดูแล และนักศึกษาสามารถซักถามเมื่อเกิดปัญหาการทำงาน</p>
<p>การปฏิบัติงาน</p>		<p>- การลงมือทำปฏิบัติงาน นักศึกษาจะได้ทักษะการทำงานโดยตรง การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ได้รู้จักใช้วัสดุอุปกรณ์ และที่สำคัญมีความสุขสนุกสนาน</p>
<p>สื่อ วัสดุ อุปกรณ์</p>		<p>- สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ทางชุมชนเป็นคนจัดเตรียมไว้ให้นักศึกษาพร้อม ซึ่งสื่อที่ใช้เป็นสื่อจริง วัสดุอุปกรณ์ก็เป็นทรัพยากร ภูมิปัญญาไทย</p>
<p>ผลงาน</p>		<p>- ผลงานที่เสร็จแล้วจะเป็นการผสมผสาน ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา กับ วัสดุภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้อย่างลงตัว ก่อเกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ สามารถไปต่อยอดพัฒนาเป็นงานออกแบบได้</p>

สรุปผลการสังเกตการณ์บ้านศิลปะเอเชียปูนปั้น อ.ซังวาลย์ สหพัทลุง จากการลงพื้นที่สังเกตการสอนการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า การนำเข้าสู่บทเรียน ผู้นำชุมชนกล่าวนำเข้าสู่บทเรียนจากการเล่าถึงประวัติความเป็นมาของภูมิปัญญา เพื่อให้นักศึกษาเห็นความสำคัญ และซาบซึ้งในภูมิปัญญา พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนการทำงาน การใช้ความรู้ทางด้านการออกแบบ นักศึกษาเริ่มการออกแบบชิ้นงานจาก พื้นฐานความรู้ทางด้านการออกแบบ ที่ทุกคนมี บรรยากาศในการทำงาน หลังจากออกแบบแล้วนักศึกษาได้ใช้ความรู้จากผู้นำชุมชน เริ่มลงมือทำปฏิบัติสร้างชิ้นงาน ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่ชอบขั้นตอนนี้มาก และมีความสนใจในการทำงานเป็นอย่างมาก พฤติกรรมผู้เรียน นักศึกษาถูกแบ่งเป็นกลุ่มย่อยๆ 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีผู้นำศึกษา 8-10 คน ต่างให้ความสนใจในการทำงาน ต่างคนพยายามทำด้วยตนเอง โดยมีอาจารย์ผู้สอนคอยเดินดูเฉยๆ การลงมือทำปฏิบัติงาน นักศึกษาจะได้ทักษะการทำงานโดยตรง การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ได้รู้จักใช้วัสดุอุปกรณ์ และที่สำคัญมีความสนุกสนาน สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ทางชุมชนเป็นคนจัดเตรียมไว้ให้นักศึกษาพร้อม ซึ่งสื่อที่ใช้เป็นสื่อจริง วัสดุอุปกรณ์ก็เป็นทรัพยากร ภูมิปัญญาไทย ผลงานที่เสร็จแล้วจะเป็นการผสมผสาน ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา กับวัสดุภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้อย่างลงตัว ก่อเกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ สามารถไปต่อยอด พัฒนาเป็นงานออกแบบได้

ตารางที่ 21 สรุปผลการสังเกตการณ์ กลุ่มพวงมโหตร ชุมชนวัดทรงธรรม

ประเด็น	รูปภาพ	ข้อค้นพบ
การจัดการเรียนการสอน		- จัดการเรียนการสอนเป็นกลุ่มเล็ก 6-8 คนต่อกลุ่ม เรียนรู้การทำพวงมโหตรซึ่งเป็นของตกแต่งงานมงคลจากภูมิปัญญาชาวบ้าน
บรรยากาศ		- ค่อนข้างร้อนอบอ้าว แต่นักศึกษาทุกคนก็ให้ความสนใจ ตั้งใจเรียนรู้และปฏิบัติงาน โดยจะมีผู้นำชุมชนและชาวบ้านคอยให้คำปรึกษา ช่วยเหลือในการทำงาน

ประเด็น	รูปภาพ	ข้อค้นพบ
สัมภาษณ์ผู้นำชุมชน		- ผู้นำชุมชนทำพวงมโหตร คือคุณลุงจำลอง ซึ่งมีอายุค่อนข้างมากแล้ว คุณลุงบอกว่าสมัยนี้ไม่มีใครรู้จักพวงมโหตร แต่สมัยก่อนสิ่งนี้คือของตกแต่งงานมงคลที่ต้องมีทุกบ้าน และเป็นการสร้างสรรค์จากคนในอดีต
สถานที่		- สถานที่ที่ใช้จัดการเรียนการสอนเป็นการจัดในบริเวณวัดทรงธรรม มีบรรยากาศของความเก่า ซึ่งสามารถเห็นงานศิลปะในอดีตจากที่แห่งนี้ ทำให้ผู้เรียนได้ซึมซับวิถีชีวิตไปด้วย
ผลงาน		- พวงมโหตร ที่ต้องใช้ศิลปะการตัด การสร้างสรรค์ ลวดลาย บวกกับองค์ความรู้พื้นฐานการออกแบบ คู่สี ซึ่งสามารถบูรณาการองค์ความรู้ได้

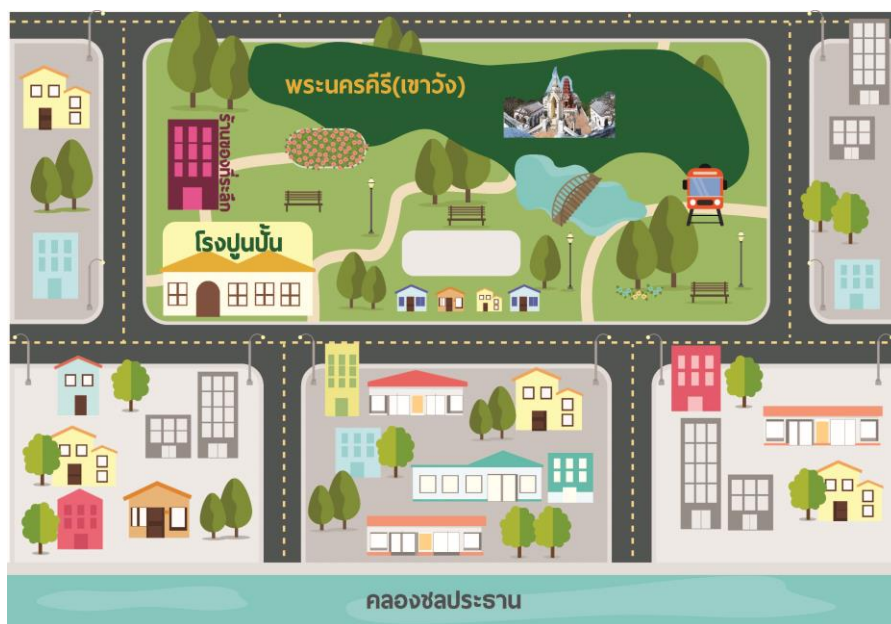
สรุปผลการสังเกตการณ์สรุปผลการสังเกตการณ์ กลุ่มพวงมโหตร ชุมชนวัดทรงธรรม จากการลงพื้นที่สังเกตการสอนการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า การจัดการเรียนการสอน จัดการเรียนการสอนเป็นกลุ่มเล็ก 6-8 คนต่อกลุ่ม เรียนรู้การทำพวงมโหตรซึ่งเป็นของตกแต่งงานมงคล จากภูมิปัญญาชาวบ้าน บรรยากาศค่อนข้างร้อนอบอ้าว แต่นักศึกษาทุกคนก็ให้ความสนใจ ตั้งใจเรียนรู้และปฏิบัติงาน โดยจะมีผู้นำชุมชนและชาวบ้านคอยให้คำปรึกษา ช่วยเหลือในการทำงาน สัมภาษณ์ผู้นำชุมชน ผู้นำชุมชนทำพวงมโหตร คือคุณลุงจำลอง ซึ่งมีอายุค่อนข้างมากแล้ว คุณลุงบอกว่าสมัยนี้ไม่มีใครรู้จักพวงมโหตร แต่สมัยก่อนสิ่งนี้คือของตกแต่งงานมงคลที่ต้องมีทุกบ้าน และเป็นการสร้างสรรค์จากคนในอดีต สถานที่ สถานที่ที่ใช้จัดการเรียนการสอนเป็นการจัดในบริเวณวัดทรงธรรม มีบรรยากาศของความเก่า ซึ่งสามารถเห็นงานศิลปะในอดีตจากที่แห่งนี้ ทำให้ผู้เรียนได้ซึมซับวิถีชีวิตไปด้วย ผลงาน

พวงมโหตร ที่ต้องใช้ศิลปะการตัด การสร้างสรรค์ลวดลาย บวกกับองค์ความรู้พื้นฐานการออกแบบ คู่สี ซึ่งสามารถบูรณาการองค์ความรู้ได้

1.9 ผลการสังเกตลักษณะกายภาพของชุมชน

จากการลงพื้นที่สังเกตการณ์สอนในชุมชน ผู้วิจัยได้ไปสังเกตการณ์สอนทั้งหมด 2 ชุมชน จึงจัดทำแผนที่ชุมชน เพื่อดูองค์ประกอบลักษณะทางกายภาพของชุมชน อธิบายได้ดังนี้

1.9.1 ชุมชนปูนปั้นเพชรบุรี (บ้านศิลปะเอเชียปูนปั้น อ.ชะวาลย์ สหสพาศน์)



รูปที่ 1 แผนที่ชุมชนปูนปั้นเพชรบุรี (บ้านศิลปะเอเชียปูนปั้น อ.ชะวาลย์ สหสพาศน์)

ลักษณะทางกายภาพโรงเรียนปูนปั้นเพชรบุรี มีลักษณะอาคารค่อนข้างใหญ่ สามารถบรรจุคนได้มาก อากาศถ่ายเทได้สะดวก อยู่ใกล้กับสถานที่ท่องเที่ยว พระนครคีรี(เขาวัง) ด้านหลังโรงเรียนเป็นภูเขาศรีวิชัยธรรมชาติ ด้านหน้าโรงเรียนติดกับถนนใหม่ สามารถเดินทางได้สะดวก จึงสรุปได้ว่าชุมชนนี้เป็นชุมชนชนบท เพราะมีวิถีชีวิตเรียบง่าย มีภูมิปัญญา ใกล้เคียงธรรมชาติ ผู้คนไปมาหาสู่รู้จักกัน ไม่มีการแบ่งแยกกลุ่มคน มีการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ และบริเวณชุมชนยังมีทรัพยากรอยู่มาก ลักษณะเด่นอยู่ใกล้สถานที่ท่องเที่ยวชื่อดังของจังหวัดเพชรบุรี พระนครคีรี (เขาวัง)

1.9.2 กลุ่มพวงมโหตร (ชุมชนวัดทรงธรรม)



รูปที่ 2 แผนผังชุมชนทำพวงมโหตร วัดทรงธรรม

ชุมชนวัดพระทรง เป็นชุมชนที่ทำพวงมโหตรเป็นภูมิปัญญาเก่าแก่ที่หาชมได้ยาก มีคุณจำลอง เป็นปราชญ์ชาวบ้านผู้ให้ความรู้ ชุมชนนี้เป็นชุมชนเมือง เพราะว่ารอบชุมชนมีอาคารบ้านเรือนหนาแน่น มีธนาคารและตลาด ตรงนี้่าเป็นจุดสังเกตว่า ถ้าเป็นชุมชนเมือง ภูมิปัญญาจะค่อยๆหายไปไม่เด่นชัด โชคดีที่ภูมิปัญญานี้อยู่กับวัดด้วย จึงมีการเรียนรู้ถ่ายทอดกันเรื่อยมา ลักษณะทางกายภาพโดยทั่วไปพื้นที่ภายในวัดค่อนข้างจำกัด เพราะเป็นชุมชนเมือง อากาศค่อนข้างร้อน ทรัพยากรที่ใช้ในการทำงานชาวบ้านเตรียมวัสดุมาให้ผู้เรียน นอกจากนั้นกายรอบชุมชนยังมีการแบ่งในลักษณะผังเมือง ทำให้ไม่ค่อยมีชาวบ้านทั่วไปรู้จักพวงมโหตร

ตารางที่ 22 ผลการศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยจำแนกตามลักษณะชุมชน ระยะเวลา และลักษณะสถานศึกษา

1. จำแนกตามลักษณะชุมชน

รูปแบบ	วัตถุประสงค์	ลักษณะเด่น	ขั้นตอน
รูปแบบที่ 1 ชุมชนเมือง	ให้ผู้เรียนได้มาเจอกับชุมชนโดยตรง และได้ลงมือปฏิบัติจริง ผลิตชิ้นงานจริง เพื่อสร้างทักษะการทำงาน ประสบการณ์จริง	การเรียนรู้ฐานชุมชนที่เป็นชุมชนเมือง จะเน้นเน้นปฏิสัมพันธ์การมีส่วนร่วมกับชุมชน เน้นการพาณิชย์ ช่วยเหลือส่งเสริมชุมชน	1. นักศึกษาออกแบบ 2. นำงานออกแบบมาเสนอชุมชน 3. ผลิตสามารถนำไปใช้ได้จริงในชุมชน
รูปแบบที่ 2 ชุมชนชนบท	เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมใช้ชีวิตกับชาวบ้านในชุมชน ออกแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาพื้นบ้าน	การเรียนรู้ฐานชุมชนที่เป็นชุมชนชนบท จะเน้นการใช้วัสดุท้องถิ่น ภูมิปัญญาพื้นบ้าน การช่วยเหลือส่งเสริมชุมชน	1. สำรวจชุมชน วัสดุผลิตภัณฑ์เดิม 2. ออกแบบชิ้นงานร่วมกับชุมชน 3. ผลิตชิ้นงานร่วมกับชุมชน

2. จำแนกตามระยะเวลา

รูปแบบ	วัตถุประสงค์	ลักษณะเด่น	ขั้นตอน
รูปแบบที่ 1 ระยะสั้น 1-2 วัน	เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักชุมชน มีส่วนร่วมกับชุมชน นำความรู้ไปประยุกต์ในสายเรียนได้	เป็นการศึกษาชุมชนและร่วมมือกับชุมชนในการออกแบบผลิตภัณฑ์	1. เลือกชุมชนที่จะศึกษา 2. นำแนวคิดที่ได้ไปใช้ในการออกแบบ
รูปแบบที่ 2 ระยะกลาง 1-3 เดือน	เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนทั้งการออกแบบและการผลิต	เป็นการร่วมมือกับชุมชนในการออกแบบและผลิตชิ้นงานร่วมกัน	1. ออกแบบร่วมกับชุมชน 2. ผลิตร่วมกับชุมชน
รูปแบบที่ 3 ระยะยาว 3 เดือนขึ้นไป	เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนทั้งระบบ และมีผลการติดตามงานระยะยาว	เป็นการร่วมมือกันทั้งระบบตั้งแต่การออกแบบผลิตชิ้นงานขายชิ้นงานและติดตามผลระยะยาว	1. สำรวจผลิตภัณฑ์เดิม 2. การวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบ ร่วมกันผลิต 4. ทดลองตลาด วางขาย 5. ปรับปรุงแก้ไขผลิตภัณฑ์

3. จำแนกตามลักษณะสถานศึกษา

รูปแบบ	วัตถุประสงค์	ลักษณะเด่น	ขั้นตอน
รูปแบบที่ 1 มหาวิทยาลัยในเมือง	เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิถีชุมชน กระบวนการ ออกแบบ	จะเน้นให้ผู้เรียนไป ร่วมกับชุมชนที่มี ลักษณะเด่น ไม่จำกัด	1. เลือกชุมชนที่จะศึกษา 2. ศึกษากระบวนการ
รูปแบบที่ 2 มหาวิทยาลัยต่างจังหวัด	เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นของ ตนเอง และประยุกต์ใช้ ในการออกแบบ ผลิตภัณฑ์	เน้นให้ผู้เรียน ตระหนัก ถึงคุณค่าภูมิปัญญาของ หมู่บ้านตนเอง ชุมชน จากที่ตั้งสถานศึกษา	1. นักศึกษาเรียนรู้ภูมิ ปัญญาพื้นถิ่น 2. ออกแบบตามหลักภูมิ ปัญญาพื้นถิ่น

4. ลักษณะการร่วมมือกับชุมชน

รูปแบบ	วัตถุประสงค์	ลักษณะเด่น	ขั้นตอน
รูปแบบที่ 1 ศึกษาแนวคิดแล้วนำ กลับมาพัฒนาเอง	เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิถี ชุมชน ภูมิปัญญา แล้วไป ต่อยอดพัฒนา	จะเน้นการเรียนรู้ภูมิ ปัญญา แล้วกลับไป พัฒนางานตนเอง	1. เลือกชุมชนที่จะศึกษา 2. ศึกษากระบวนการ 3. กลับไปพัฒนางาน
รูปแบบที่ 2 ศึกษาแนวคิด และ ออกแบบร่วมกับชุมชน	เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ภูมิปัญญา ทักษะ กระบวนการทำงาน ร่วมกับชุมชน	จะเน้นการเรียนรู้ภูมิ ปัญญา พร้อมทั้งการ ออกแบบร่วมกับชุมชน พัฒนางานร่วมกัน	1. เลือกชุมชนที่จะศึกษา 2. ศึกษากระบวนการ 3. พัฒนางานออกแบบ ร่วมกับชุมชน

สรุปจากการศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน สามารถวิเคราะห์ประเด็นและบริบทของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นร่วมกับชุมชนได้ดังต่อไปนี้

1. จำแนกตามบริบทของชุมชน ประเภทของชุมชน ซึ่งสามารถจำแนกได้ คือ
 - 1.1 ชุมชนเมือง จะเน้นเน้นการพาณิชย์ ช่วยเหลือส่งเสริมชุมชน
 - 1.2 ชุมชนชนบท เน้นการใช้วัสดุท้องถิ่น ภูมิปัญญาพื้นบ้าน ส่งเสริมชุมชน
2. บริบทด้านระยะเวลาในการร่วมมือกับชุมชน ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้
 - 2.1 ระยะสั้น 1-2 ส่วนใหญ่เป็นการศึกษาดูงาน ไม่ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบ
 - 2.2 ระยะกลาง 1-3 เดือนเป็นการร่วมมือกับชุมชนในการออกแบบและผลิตชิ้นงาน
 - 2.3 ระยะยาว 3 เดือนขึ้นไป เป็นการร่วมมือกันทั้งระบบตั้งแต่การออกแบบผลิตชิ้นงานขายชิ้นงานและติดตามผลระยะยาว
3. บริบทด้านที่ตั้งสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้
 - 3.1 มหาวิทยาลัยในเมือง(กรุงเทพและปริมณฑล) เน้นภูมิปัญญาที่โดดเด่นในไทย
 - 3.2 มหาวิทยาลัยประจำจังหวัด เน้นตระหนักถึงคุณค่าภูมิปัญญาของหมู่บ้านตนเอง
4. จำแนกตามลักษณะการร่วมมือกับชุมชน
 - 4.1 ศึกษาแนวคิดแล้วนำกลับมาพัฒนาเอง เน้นการเรียนรู้ภูมิปัญญาไปพัฒนา
 - 4.2 ศึกษาแนวคิด และออกแบบร่วมกับชุมชน เน้นการเรียนรู้ และออกแบบร่วมกัน

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนา รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน

2.1 ผลการพัฒนา รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน

ผลการพัฒนา รูปแบบการสอนจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ฐานชุมชน โดยมีการศึกษาวิเคราะห์ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนา รูปแบบการสอนดังนี้

1. แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นำแนวคิดการสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ การพัฒนาเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด การใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม ในรูปแบบการสอน

2. แนวคิดการสอนในระดับอุดมศึกษา โดยรูปแบบการสอนนี้จะมุ่งเน้นพัฒนาคนให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้และความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรม สร้างผู้ที่มีความรู้ความสามารถทักษะเฉพาะในสาขาวิชาชีพ เน้นการเสาะแสวงหาความจริง การลงมือปฏิบัติจริง การเรียนการสอนจึงเป็นการพัฒนาให้เกิดทักษะ

3. แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ เน้นการสนับสนุนทางวิชาชีพแก่ชุมชนทั้งในด้านการให้การศึกษา การมีส่วนร่วม การแบ่งปันสิ่งปฏิบัติที่เป็นเลิศระหว่างกันรวมทั้งการบูรณาการหลอมรวมทักษะหลากหลายสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน สร้างผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริงตามบริบท สร้างโอกาสในการเข้าถึง เครื่องมือหรือแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

4. โดยยึดหลักองค์ประกอบในการสอน ดังนี้ ด้านโครงสร้างในการสอน ครูผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาที่จะสอน ด้านที่เกี่ยวกับการสอน วัตถุประสงค์ในการสอน เนื้อหาในการสอน กิจกรรมในการสอน การประเมินผลการสอน ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในรูปแบบ

5. ด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์เน้นการแสดงออกด้านสร้างสรรค์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยใช้ความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสิ่งสำคัญกับให้สามารถพัฒนาความคิดของตนเองได้ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ซึ่งการสอนออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพจะต้องตรงกับความ ต้องการของผู้เรียน เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการสอน สอนในระดับความรู้ที่เหมาะสม และใช้วิธีสอนที่เหมาะสมด้วยการสาธิตให้ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถใช้ความรู้ประยุกต์ต่อเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

6. การจัดการเรียนรู้ฐานชุมชน ควรเน้นการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมร่วมกันระหว่างชุมชนกับสถานศึกษา มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร ทุนทรัพย์ วัสดุ อุปกรณ์ และแรงงาน รองลงมาคือมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรมการลงชุมชน ชุมชนจะต้องมีส่วนร่วมในการวางแผนร่วมกับผู้เรียน จัดลำดับความสำคัญ ตั้งเป้าหมาย กำหนดทรัพยากร กำหนดวิธีการติดตามและ

ประเมินผล ชุมชนมีส่วนร่วมที่จะได้รับผลประโยชน์ ซึ่งอาจเป็นวัตถุประสงค์ผลิตจากโครงการหรือ ความรู้ ในการพัฒนาต่อไป และการประเมินผลร่วมกัน ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินงาน กิจกรรมทั้งหมด เพื่อให้รู้ว่าผลจากการดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยสามารถ กำหนดการประเมินผลเป็นระยะต่อเนื่องหรือประเมินผลรวมทั้งโครงการในคราวเดียวกันก็ได้

ผลการพัฒนารูปแบบการสอนจากการศึกษา จากการสัมภาษณ์ ลงพื้นที่ สังเกต จนได้ ข้อสรุปดังนี้

1. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน พบว่า หลักสำคัญในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน คือการลงพื้นที่รับรู้ปัญหา ซึ่งการลงพื้นที่ต้องวิเคราะห์ ทรัพยากร วัฒนธรรม วิถีชีวิต การกินอยู่ ทักษะความสามารถ และเศรษฐกิจ ซึ่งมีความสำคัญมาก การตลาด ผลตอบแทน มีหลักความยั่งยืน คือการที่เราไปออกแบบแล้วชุมชนต้องเข้าใจ ผลิตเองได้ และขายได้ เมื่อนักออกแบบออกมาจากชุมชน ชุมชนต้องผลิตชิ้นงานและขายได้เอง โดยที่นักออกแบบได้วาง ระบบวงจรของผลิตภัณฑ์ไว้ให้แล้ว หลักในการทำงานร่วมกับชุมชน ความกลมกลืน ไม่แปลกแยก รับรู้เข้าใจปัญหาของชุมชน เสมือนสมาชิกคนหนึ่งในชุมชน ฝังตัว เรียนรู้ ซึมซับ เน้นใช้คำถามเชิงลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องมากที่สุด เพื่อนำมาแก้ปัญหาผลิตภัณฑ์ ระยะเวลาที่ทำงานอย่างต่ำคือ 1 เดือน ปัญหาในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ปัญหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องการเข้าถึงชุมชน แล้วได้ข้อมูล แค่เปลือกนอก ชุมชนไม่เปิดใจให้ข้อมูลที่แท้จริงและถูกต้อง ผลของการออกแบบจึงไม่สอดคล้อง ด้านมุมมองต่อรูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน นักออกแบบส่วนใหญ่บอกว่า มี ความน่าสนใจและมีประโยชน์อย่างมาก จะสามารถช่วยให้นักศึกษาเข้าใจวิธีการทำงานจริง ได้ ประสบการณ์ตรง มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น เข้าถึงปัญหาสามารถช่วยให้นักศึกษามีความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างงานที่เป็นเอกลักษณ์ได้ และยังเป็นการรักษาภูมิปัญญาพื้นถิ่นของประเทศไทย ตัวชี้วัดความสำเร็จ คือการที่ชุมชนสามารถผลิตผลงานโดยใช้วัสดุในท้องถิ่น ความสามารถ ทักษะของชุมชน และสามารถขายได้ ยืนอยู่ได้ด้วยลำแข้งของตนเอง นั่นคือประสบความสำเร็จในการ ออกแบบแล้ว

2. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น พบว่า หลักสำคัญ ของการจัดรูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน - ความพร้อมของชุมชน ที่จะให้ความรู้ ทั้งทางด้านเวลา และวัสดุอุปกรณ์ เนื้อหา กิจกรรม ภูมิปัญญาของชุมชน นักศึกษาต้องมีความรู้จาก การปฏิบัติจริง ได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น การพัฒนาที่ยั่งยืนของทั้งสองฝ่ายคือนักศึกษาและ ชุมชน นักศึกษานำองค์ความรู้ไปต่อยอดพัฒนาได้ ชุมชนได้รักษาภูมิปัญญาและรายได้เสริม หลักใน การคัดเลือกชุมชน การเลือกชุมชนที่จะเป็นฐานในการเรียนรู้ สิ่งสำคัญ คือศักยภาพของชุมชน ความ เชี่ยวชาญ ความพร้อมของชุมชน มีผู้นำชุมชนที่เข้มแข็ง สามารถประสานงานกับทุกภาคส่วนที่ เกี่ยวข้องได้ และพร้อมอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน โดยจะพิจารณาจากความเหมาะสมของ

เนื้อหาวิชาประกอบกันควบคู่ไปด้วย ระยะเวลาที่เหมาะสม ประมาณ 1 เดือน เพื่อฝังตัวทำความเข้าใจ เรียนรู้กับชุมชนจริงๆ และพัฒนาร่วมกัน พร้อมทั้งติดตามและประเมินผล ปัญหาและอุปสรรค ปัญหาส่วนใหญ่คือด้านเวลาที่มีจำกัด รองลงมาคือความไม่พร้อมของชุมชน และงบประมาณที่ไม่เพียงพอ ทักษะของนักศึกษาที่ควรจะได้รับ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการแก้สถานการณ์เฉพาะหน้า เรียนรู้จากสถานการณ์จริง ทักษะเทคนิคต่างๆการสร้างชิ้นงาน ทักษะด้านการสื่อสาร การทำงานกับสถานการณ์จริง ตัวชี้วัดความสำเร็จ

3. ความคิดเห็นของผู้นำชุมชนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและการสอน พบว่าลักษณะของนักศึกษาที่จะเข้ามาในชุมชน ควรเป็นนักศึกษาที่มีความรู้ความเข้าใจ ทักษะพื้นฐานทางการออกแบบ มีความสุภาพเรียบร้อย ไม่ส่งเสียงดัง อัจฉริยะดี มีความสนใจในชุมชนอย่างจริงจัง ปัญหาที่พบเจอบ่อย คือนักศึกษาไม่ค่อยสนใจความรู้จากชุมชนอย่างจริงจัง บางครั้งมาดูงานแค่ 1-2 ชั่วโมงแล้วก็กลับ นักศึกษาจะไม่สามารถเข้าใจวิถีชุมชนอย่างถ่องแท้ ทำให้ผลการออกแบบไม่สอดคล้องกับชุมชน สิ่งที่คาดหวังจากรูปแบบการสอน คือคาดหวังว่านักศึกษาจะได้ความรู้จากประสบการณ์จริงในชุมชน ออกไปพัฒนาความสามารถของตนเองอย่างจริงจัง และกลับมาพัฒนาชุมชนของตนเอง ประโยชน์ที่ได้รับจากสถานศึกษา ได้รับค่าตอบแทนในความร่วมมือให้ข้อมูล บางครั้งได้เป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบออกมา

4. ความคิดเห็นผู้เรียนจากรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน พบว่า ความเหมาะสมของรูปแบบการสอน มีความเหมาะสมมาก เพราะเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ศึกษาโดยตรง และสามารถทำให้ได้รับประสบการณ์จริงในการทำงาน การพัฒนางานออกแบบ ได้นำความรู้จากการลงชุมชน ไปพัฒนางานออกแบบ โครงการ วิทยานิพนธ์ ต่อยอดจากการลงชุมชน และพัฒนาทักษะงานฝีมือของตนเอง ขอบขั้นตอนการปฏิบัติมากที่สุด ปัญหาที่พบ คือ อาจารย์ไม่กำหนดพื้นที่ชุมชนร่วมกับนักศึกษา ประโยชน์ที่ได้รับ จากการมีส่วนร่วมกับชุมชน ได้ทักษะเฉพาะจากทางชุมชน ได้มีความใกล้ชิดกับชุมชน รู้คุณค่าของภูมิปัญญาไทย

5. การสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน พบว่า การเตรียมการสอน อาจารย์จะทำหน้าที่คอยอำนวยความสะดวก ดูแลนักศึกษาอยู่ห่างๆ ก่อนเริ่มการสอนอาจารย์แจ้งนักศึกษาถึงหัวข้อ และการทำงาน แล้วจึงปล่อยให้ผู้นำชุมชนเป็นผู้สอน กระบวนการสอน ผู้นำชุมชนนำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการเล่าถึงประวัติศาสตร์ที่มาที่ไปของภูมิปัญญา จากนั้นสาธิตการทำชิ้นงาน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักศึกษาถามข้อสงสัย นักศึกษาลงมือผลิตชิ้นงานจริง สื่อการสอน อุปกรณ์การจัดการเรียนการสอนประกอบด้วยสื่อของจริง และวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ชุมชนเป็นคนเตรียมพร้อมให้ผู้เรียน พฤติกรรมของผู้เรียน ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจ สนใจในการเรียนการสอน สถานที่ที่มีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน บรรยากาศโล่ง โปร่ง อากาศถ่ายเทได้สะดวก พื้นที่มีความสะอาด แสงเป็นแสงธรรมชาติ

จาข้อมูลดังกล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ข้อสรุปในการพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิด การเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี ที่เหมาะสม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

องค์ประกอบของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการ ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ชุมชน (Community) หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนที่มีส่วนร่วมกับ ชุมชน พื้นที่นอกห้องเรียน มีองค์ความรู้ในการถ่ายทอดข้อมูล เป็นชุมชนที่มีศักยภาพในการจัดการ เรียนการสอน มีปราชญ์ชาวบ้าน มีแหล่งความรู้ แหล่งการเรียนรู้อยู่ในชุมชน และมีบุคคลที่จะ สามารถให้ความรู้ได้ถูกต้อง กลุ่มคนที่มาอยู่รวมกันในพื้นที่หรือบริเวณเดียวกันที่แน่นอน มีวิถีการ ดำเนินชีวิตคล้ายกัน มีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันอยู่ภายใต้ กฎระเบียบกฎเกณฑ์เดียวกัน และเป็นชุมชนที่มีการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน คือสินค้าที่ทำมาจาก งานศิลปะหัตถกรรม (art and handicraft) ของแต่ละท้องถิ่นจึงมีลักษณะเป็นสินค้าหัตถกรรม พื้นเมือง โดยใช้วัสดุที่หาได้ภายในท้องถิ่นเป็นวัตถุดิบในการผลิตและใช้แรงงานคนที่มีฝีมือประณีต ส่วนใหญ่เป็นการผลิตภายในครัวเรือน เพื่อให้ได้สินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น รวมทั้ง สะท้อนถึงศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นเมือง ลักษณะของสินค้าส่วนใหญ่เน้น ประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน

องค์ประกอบที่ 2 นักศึกษา (Student) หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการ เรียนรู้ฐานชุมชน นักศึกษาเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากชุมชน ติดต่อสื่อสารทำงานเสมือนจริง และมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน คือ ชั้นเตรียมการ ชั้นลงชุมชน ชั้นออกแบบ ชั้นสร้างต้นแบบ และชั้น หลั่งลงชุมชน วัยของผู้เรียนในสถาบันอุดมศึกษาหรือที่เรียกว่านิสิตนักศึกษานั้น เริ่มตั้งแต่อายุ 17-18 ปี จนถึงอายุ 21-22 ปี ถือว่าเป็นช่วงของวัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) การศึกษาใน ระดับอุดมศึกษาเป็นการศึกษาช่วงสำคัญ เพราะเป็นช่วงของการศึกษาตั้งแต่เริ่มต้นการเป็นผู้ใหญ่ ช่วงของพัฒนาการเป็นผู้ใหญ่ไปจนถึงความเป็นผู้ใหญ่เต็มที่ (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน, 2524) มีความคิด ความจำ ความมีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์ ความเข้าใจในสิ่งที่ยุ่งยากซับซ้อน ซึ่งนักจิตวิทยา พัฒนาการเชื่อว่าช่วงอายุ 18 ปีนั้นเป็นช่วงที่สมองจะพัฒนาไปถึงขีดสูงสุด จึงเป็นช่วงที่เหมาะสมมาก ที่มหาวิทยาลัยจะพยายามจัดสิ่งแวดล้อม จัดประสบการณ์การเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้พัฒนาไปถึง ขีดสูงสุดตามความสามารถในวัยที่กำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ โดยการศึกษาจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับ ประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนควรได้เห็น ได้สัมผัสลงมือกระทำ เนื่องจากประสบการณ์เหล่านี้เป็นตัว เชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งที่ผู้เรียนศึกษาในภาคทฤษฎีไปสู่การประยุกต์ใช้ทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ที่ ได้รับ นอกจากนี้ผู้เรียนยังต้องมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ แก้ปัญหา และประเมินผลการเรียนการสอน แสดงให้เห็นถึงวุฒิภาวะทางปัญญาที่สามารถคิดวิเคราะห์

องค์ประกอบที่ 3 อาจารย์ (Teacher) หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน อาจารย์มีบทบาทเป็นเพียงผู้ชี้แนะในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา เตรียมเนื้อหาในการเรียนรู้ เตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ และเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาเท่านั้น สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (child-centered) เน้นการบูรณาการ (integration) กระบวนทัศน์ใหม่ในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่เน้นให้คนมีปัญญา เพราะปัญญาของคนในชาติ มีความสำคัญยิ่งกว่าทรัพยากรแร่ธาตุ ซึ่งทรัพยากรเหล่านี้เคยมีความสำคัญมากมาก่อนในศตวรรษที่ผ่านมา การศึกษาในยุคนี้เน้นรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning community) เน้นการศึกษาผ่านปวงชน (educational for all) เน้นการร่วมมือจากปวงชน (all for educational) เน้นการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ (Learn how to learn) เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเรียนรู้แบบรวมพลัง (co-operative and collaborative learning) การเรียนการสอนเน้นการสอนที่ให้ผู้เรียนสร้างความถูกต้อง การจัดการศึกษาเป็นไปเพื่อพัฒนาให้คนยุคใหม่มีความรู้ด้านภาษาที่จะสามารถสื่อสารได้ในระดับสากล ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ รู้กฎธรรมชาติ รู้วิธีการคิด รู้เรื่องการวิจัย และพัฒนาเป็นคนมีคุณธรรม มีค่านิยมต่อสังคม มีสุขภาพดีและแข็งแรง โลกยุคใหม่เป็นยุคที่เน้นความเป็นมาตรฐาน การผลิตสิ่งต่างๆทั้งในวงการเกษตรกรรม อุตสาหกรรมต้องมีความเป็นมาตรฐานจึงจะเป็นที่ยอมรับในระดับสากล การจัดการศึกษาก็เช่นกัน เป็นยุคที่ต้องคำนึงมาตรฐาน ดังนั้นโรงเรียนต้องจัดการศึกษาอย่างมีมาตรฐาน ในการประเมินภายในสู่การประกันคุณภาพมาตรฐานที่หนึ่ง คือ ครูต้องสามารถจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือ การจัดการเรียนสอนให้ผู้เรียนใช้ปัญญาในการสร้างความรู้และผลผลิตด้วยตนเองที่มีค่าต่อสังคม

องค์ประกอบที่ 4 การออกแบบ (Sketch Design) หมายถึง กิจกรรมหลักสำคัญหลังการเรียนรู้จากชุมชน เป็นกิจกรรมที่เน้นทักษะการออกแบบ นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ มีการวิเคราะห์แก้ไขปัญหาผลิตภัณฑ์ การสังเคราะห์ดึงจุดเด่น เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ของชุมชน Sketch Design ถือเป็นเครื่องมือหลักในรูปแบบการสอน การเรียนการสอนออกแบบเน้นการแสดงออกด้านสร้างสรรค์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยใช้ความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสิ่งสำคัญกับให้สามารถพัฒนาความคิดของตนเองได้ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ซึ่งการสอนออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพจะต้องตรงกับความต้องการของผู้เรียน เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการสอน สอนในระดับความรู้ที่เหมาะสม และใช้วิธีสอนที่เหมาะสมด้วยการสาธิตให้ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถใช้ความรู้ประยุกต์ต่อเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา การเรียนการสอนทางด้านการออกแบบ เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมตัวรับกับศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในด้านของความรู้ และทักษะ ตามความต้องการของผู้เรียนเองรวมทั้งความต้องการของสังคม

องค์ประกอบที่ 5 การสร้างชิ้นงาน (Model making) หมายถึง การลงมือปฏิบัติจริงเพื่อสร้างชิ้นงาน จากวัสดุในชุมชน เทคนิควิธีการจากชุมชน ตามแบบที่นักศึกษาได้ออกแบบไว้ หรือทดลองทำด้วยเทคนิควิธีการเฉพาะของชุมชน ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน ผลิตภัณฑ์ชุมชน คือสินค้าที่ทำมาจากงานศิลปะหัตถกรรม (art and handicraft) ของแต่ละท้องถิ่นจึงมีลักษณะเป็นสินค้าหัตถกรรมพื้นเมือง โดยใช้วัสดุที่หาได้ภายในท้องถิ่นเป็นวัตถุดิบในการผลิตและใช้แรงงานคนที่มีฝีมือประณีต ส่วนใหญ่เป็นการผลิตภายในครัวเรือน เพื่อให้ได้สินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น รวมทั้งสะท้อนถึงศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นเมือง ลักษณะของสินค้าส่วนใหญ่เน้นประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน

องค์ประกอบที่ 6 ประเมินผล (Evaluation) หมายถึง การประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากชุมชนจากเพื่อนนักศึกษา และอาจารย์ และมีการนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้มา ประกอบด้วย Sketch Design ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบรายงานองค์ความรู้ที่ได้นำเสนอให้เพื่อนนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนประเมินร่วมกัน นักศึกษาได้นำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้จากชุมชนด้วยวิธีการและรูปต่างๆ เช่น นักศึกษาเขียนสะท้อนถึงสิ่งที่ได้รับจากชุมชน (เขียนในลักษณะของเรื่องเล่า) ได้ชิ้นงานที่ได้จากการเก็บข้อมูล เช่น รายงานการค้นคว้า การศึกษาชุมชน แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุมชน ชิ้นงานต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และประโยชน์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ นักศึกษาเกิด Learning outcome ตามที่ต้องการ อาจารย์ผู้สอนได้ประสบการณ์ และมีข้อมูลเพื่อไปบริการชุมชน ชุมชนได้ประโยชน์ ทั้งความภูมิใจ กิจกรรมบางอย่างเกิดประโยชน์ต่อชุมชน เช่น การเก็บขยะ และปัญหาที่พบในชุมชนอาจนำมาสู่โครงการบริการวิชาการต่อไป โดยการประเมินมีการประเมินหลายด้าน มีวิธีการประเมินผล ได้แก่ ประเมินผลโดยอาจารย์ ประเมินผลโดยชุมชน ประเมินตนเอง ประเมินโดยเพื่อน

ขั้นตอนของการจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ (Prepare) ในขั้นตอนนี้เป็นการเตรียมความพร้อมของนักศึกษา การวางแผนเนื้อหาหัวข้อ และการคัดเลือกชุมชนร่วมกัน หลังจากได้ชุมชนที่ต้องการแล้วต้องมีการประสานงานเตรียมชุมชน โดยให้นักศึกษาเป็นผู้ประสานงานลงมือติดต่อสื่อสารด้วยตนเอง ขั้นตอนในการเตรียมการ เริ่มจากตรวจสอบคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ทั้งในระดับชาติ มหาวิทยาลัยและคณะ เพื่อให้ทราบวาทักษะต่างๆ ที่มุ่งให้เกิดแก่บัณฑิตมีอะไรบ้าง พิจารณาวิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบายของคณะ ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสอดคล้องอย่างไร (ผู้บริหารจะให้ความสำคัญ และมีงบประมาณสนับสนุน) ศึกษาหลักสูตรและรายวิชาที่เหมาะสมที่สามารถจัดการเรียนการสอนโดยให้นักศึกษาไปเรียนรู้จากชุมชนได้ เลือกรายวิชาและเลือกหัวข้อที่เห็นว่าเหมาะที่จะพานักศึกษาไปเรียนรู้ในชุมชน กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน ว่าที่จะนำนักศึกษาลงชุมชนนั้นต้องการ

พัฒนาทักษะด้านไหน เรื่องอะไรให้แก่นักศึกษา เลือกพื้นที่/ชุมชน ที่จะพานักศึกษาเรียนรู้ (ชุมชน เป็นได้ทั้งภายในมหาวิทยาลัย หรือภายนอกมหาวิทยาลัย และอาจเป็นชุมชนเดียวหรือหลายชุมชนก็ได้ ทั้งนี้พิจารณาจากจำนวนนักศึกษา ความพร้อมของชุมชน กิจกรรมที่ทำ ฯลฯ) กำหนดกิจกรรมหลักที่จะใช้เพื่อการเรียนรู้ในชุมชน (กิจกรรมนี้ต้องสามารถทำให้วัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนาทักษะ นักศึกษาที่กำหนดไว้บรรลุผล) และกำหนดตัวชี้วัด กำหนดช่วงเวลาในการลงพื้นที่ (ทั้งนี้ต้องประสาน กับชุมชนก่อน และอย่าลืมนัดปฏิบัติงานต่างๆของคณะและมหาวิทยาลัยด้วย) ขึ้นเตรียมนักศึกษาชี้แจง วัตถุประสงค์ในการลงพื้นที่ชุมชน กิจกรรม วันเวลา ฯลฯ ให้นักศึกษาทราบ ก่อนลงพื้นที่ต้องมีการ เตรียมความพร้อมให้แก่ศึกษา เช่น องค์กรความรู้ที่จำเป็น ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน เทคนิคการเก็บ ข้อมูล การตั้งถาม กฎระเบียบหรือข้อห้ามต่างๆของชุมชน ทั้งนี้ก่อนลงชุมชนจริงต้องแน่ใจว่า นักศึกษาทราบว่าเขาต้องทำอะไร เพื่อวัตถุประสงค์อะไร ทำความเข้าใจกับนักศึกษาว่า การลงพื้นที่ ครั้งนี้เพื่อพัฒนาทักษะของนักศึกษา (ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด) ไม่ได้มีวัตถุประสงค์หลักในการ แก้ปัญหาของชุมชน (ปัญหาชุมชนที่พบบอกนำมาสู่โครงการบริหารวิชาการในภายหลัง) เปิดโอกาสให้ นักศึกษามีส่วนร่วมในการเลือกชุมชน/พื้นที่ในการเรียนรู้ และมีส่วนในการออกแบบกิจกรรม (หาก เป็นไปได้) ขึ้นการเตรียมชุมชนทำความเข้าใจกับขั้นตอนการเตรียมการ เลือกชุมชนที่เหมาะสมกับสิ่งที่ ต้องการจะพัฒนาทักษะของนักศึกษา และหากเป็นชุมชนที่มหาวิทยาลัย คณะ หรืออาจารย์ร่วมเป็น เครือข่ายอยู่แล้ว ก็จะสะดวกและง่ายในการบริหารจัดการ นำแผนการสอน/แผนการดำเนินงานที่อาจารย์ กำหนดขึ้นไปคุยกับชุมชนที่ได้เลือกไว้ เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม (แผนดังกล่าวอาจร่วมกัน ปรับกับชุมชนเพื่อความเหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง) และไม่จำเป็นต้องไปคุยกับทุกคน (คุยกับผู้นำชุมชน ผู้นำกลุ่ม และส่วนที่เกี่ยวข้อง) บอกวัตถุประสงค์ว่าจะพานักศึกษาลงเรียนรู้อะไร เพื่ออะไร และมีวิธี ดำเนินกิจกรรมอย่างไรบ้าง ตกกลงกับชุมชนให้ชัดเจนว่า ต้องการให้ชุมชนช่วยเรื่องอะไรบ้าง (รวมถึงมี งบประมาณและค่าตอบแทนให้ชุมชนหรือไม่) เพื่อป้องกันปัญหาความไม่เข้าใจกันตอนลงพื้นที่กำหนด ผู้ประสานงานระหว่างอาจารย์กับชุมชนให้ชัดเจน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นลงชุมชน (Study in community) ในขั้นตอนนี้คือการลงพื้นที่ ลงชุมชน จะมีหัวหน้าชุมชนและสมาชิกเป็นผู้ดำเนินการ นักศึกษาสำรวจเรียนรู้ศึกษาสภาพ เรียนรู้ร่วมกับ ชุมชน เก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การศึกษานอกสถานที่เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่า เพราะผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ตรง ตลอดจนส่งเสริมทักษะด้านต่างๆ ซึ่งเป็น กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สังเกต สำรวจ แก้ปัญหา พัฒนาการความคิดของผู้เรียน เพื่อขยายประสบการณ์เรียนรู้ที่นอกเหนือจากประสบการณ์ในห้องเรียน หากเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ ที่จัดทำขึ้นโดยผู้เรียนมีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจะไม่ได้มา จากการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่เพียงลำพัง สามารถทำให้เกิดขึ้นโดยการทำกิจกรรมหลายๆอย่าง เช่น

กิจกรรมกระบวนการกลุ่มที่มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา และกิจกรรมต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหา แลกเปลี่ยน ลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้เพื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการออกแบบ (Sketch Design) ในขั้นตอนนี้หลังจากได้ข้อมูลเพื่อจะใช้ในการออกแบบแล้ว ก็นำมาออกแบบ Sketch Design โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา กับข้อมูลของชุมชน และให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการคัดเลือกแบบ กระบวนการออกแบบ (Design process) เป็นกระบวนการในการแก้ปัญหาในการออกแบบ มีลักษณะแนวคิด กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล และการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไกของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสร้างชิ้นงาน (Model Making) ในขั้นตอนนี้เป็นการสร้างชิ้นงานจริง จากการออกแบบของนักศึกษา โดยใช้วัสดุจากชุมชนและเทคนิควิธีการผลิตจากชุมชน ซึ่งเป็นการเรียนรู้เทคนิคเฉพาะ ในการผลิตของชุมชน ควรเน้นการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมร่วมกันระหว่างชุมชนกับสถานศึกษา มีการสนับสนุนทางด้านทรัพยากร ทุนทรัพย์ วัสดุ อุปกรณ์ และแรงงาน รองลงมาคือมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรมการลงชุมชน ชุมชนจะต้องมีส่วนร่วมในการวางแผนร่วมกับผู้เรียน จัดลำดับความสำคัญ ตั้งเป้าหมาย กำหนดทรัพยากร กำหนดวิธีการติดตามและประเมินผล ชุมชนมีส่วนร่วมที่จะได้รับผลประโยชน์ ซึ่งอาจเป็นวัตถุประสงค์ผลิตจากโครงการหรือ ความรู้ในการพัฒนาต่อไป และการประเมินผลร่วมกัน ซึ่งนับเป็นการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด เพื่อให้รู้ว่าผลจากการดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยสามารถกำหนดการประเมินผลเป็นระยะต่อเนื่องหรือประเมินผลรวมทั้งโครงการในคราวเดียวกันก็ได้

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation) ในขั้นนี้เป็นการประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากชุมชน จากเพื่อนนักศึกษา และอาจารย์ และมีการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากชุมชน ประกอบไปด้วย Sketch Design ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบรายงานองค์ความรู้ ได้นำเสนอให้เพื่อนนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนประเมินร่วมกัน นักศึกษาได้นำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้จากชุมชนด้วยวิธีการและรูปต่างๆ เช่น นักศึกษาเขียนสะท้อนถึงสิ่งที่ได้รับจากชุมชน (เขียนในลักษณะของเรื่องเล่า) ได้ชิ้นงานที่ได้จากการเก็บข้อมูล เช่น รายงานการค้นคว้า การศึกษาชุมชน แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุมชน ชิ้นงานต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และประโยชน์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ นักศึกษาเกิด Learning outcome ตามที่ต้องการ อาจารย์ผู้สอนได้ประสบการณ์ และมีข้อมูลเพื่อไปบริการชุมชน ชุมชนได้ประโยชน์ ทั้งความภูมิใจ กิจกรรมบางอย่างเกิดประโยชน์ต่อชุมชน เช่น การเก็บขยะ และปัญหาที่พบในชุมชนอาจนำมาสู่โครงการบริการวิชาการต่อไป โดยการประเมินมีการประเมินหลายด้าน มีวิธีการประเมินผล ได้แก่ ประเมินผลโดยอาจารย์ ประเมินผลโดยชุมชน ประเมินตนเอง และประเมินโดยเพื่อน

2.2 ผลการตรวจรับรองรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชา ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น จากผู้เชี่ยวชาญ

ผลจากการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญทางการสอนออกแบบ
ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สามารถแจกแจงได้ดังนี้

ตารางที่ 23 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบรูปแบบและคะแนนเฉลี่ย

หัวข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	คะแนน เฉลี่ย
1. ที่มาของรูปแบบการสอน	มีความเหมาะสมดีมาก เพราะแนวคิดการเรียนรู้ ฐานชุมชน สอดคล้องกับแนวการสอนออกแบบ ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น และยังเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะ ได้รับประสบการณ์ตรง	5
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ การสอน	มีความเหมาะสมและสอดคล้องต่อรายวิชา และ สามารถทำได้จริง แต่จากตัวรูปแบบสามารถ กำหนดวัตถุประสงค์ได้มากกว่านี้	4
3. แผนภาพแสดงรูปแบบการ สอน	มีลำดับขั้นตอนดี มีความชัดเจน แต่สัญลักษณ์ บางหัวข้อยังไม่ค่อยชัดเจน	4.5
4. องค์ประกอบของรูปแบบ การสอน	ทุกองค์ประกอบมีความเหมาะสม แต่ควรเพิ่ม องค์ประกอบการประเมิน	3
4.1 ชุมชน	ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมีความเหมาะสม มากในการจัดรูปแบบการสอนฯ	5
4.2 นักศึกษา	มีบทบาทความสำคัญมาก และเป็นองค์ประกอบ ในทุกขั้นตอนของรูปแบบการสอนฯ มีความ เหมาะสมมากที่สุด	5
4.3 อาจารย์	มีบทบาทไม่โดดเด่น แต่เป็นผู้อำนวยความสะดวก สะดวกในรูปแบบการสอน ซึ่งบางครั้งควรลอง ปล่อยให้ศึกษาจัดการเอง	4
4.4 เนื้อหา	การศึกษาฐานชุมชน จำเป็นต้องกำหนดเนื้อหา หัวข้อในการศึกษา องค์ประกอบนี้จึงมีความ เหมาะสม	5
4.5 การออกแบบ	ถือเป็นหัวใจหลักของผู้เรียนหลักสูตรการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ องค์ประกอบนี้จะช่วยให้	5

	ผู้เรียนได้บูรณาการพื้นฐานความรู้ด้านการ ออกแบบมาใช้ในการทำงาน	
4.6 สร้างชิ้นงาน	เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ที่นักศึกษาจะได้ ทักษะการทำงาน ทักษะการสื่อสาร เรียนรู้ กระบวนการทำงานจริง	4.5
5. ขั้นตอนของรูปแบบการสอน	ขั้นตอนทั้ง 5 ขั้นตอนมีความเหมาะสม ครอบคลุมทั้งเนื้อหาในการออกแบบ และเนื้อหา การเรียนรู้ฐานชุมชน	4.5
5.1 ขั้นเตรียมการ	มีความเหมาะสมและเตรียมการได้ครบทุกด้าน ขั้นนี้ถือว่ามีความสำคัญและต้องทำร่วมกัน ระหว่างนักศึกษา อาจารย์ และชุมชน	5
5.2 ขั้นลงชุมชน	เป็นหัวใจของรูปแบบการสอน เป็นการเรียนรู้ภูมิ ปัญญา ได้สัมผัสประสบการณ์ตรง	5
5.3 ขั้นออกแบบ	เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้องค์ความรู้พื้นฐาน ทางด้านการออกแบบ ซึ่งเหมาะสมกับรูปแบบ การสอนมาก	5
5.4 ขั้นสร้างชิ้นงาน	ทักษะการปฏิบัติงานจริงจะเกิดในขั้นตอนนี้ เป็น ขั้นตอนที่นักศึกษาชอบมากที่สุด	5
5.5 ขั้นประเมินผล	การประเมินผลที่ดี ความเปิดโอกาสให้ตนเองได้ ประเมินผลงานของตนเอง เพื่อนร่วมชั้น อาจารย์ และชุมชน	4.5
6 รูปแบบการสอนมีความ เหมาะสมสามารถนำไปใช้ ปฏิบัติในสถานการณ์จริงได้	รูปแบบการสอนนี้มีความเหมาะสมสามารถ นำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ เป็นรูปแบบการ สอนที่มีประสิทธิภาพ นักศึกษาจะได้ทักษะจาก การทำงานจริง ประสบการณ์ตรง	5

สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบรูปแบบ ที่มาของรูปแบบการสอนมีความ
เหมาะสมดีมาก เพราะแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน สอดคล้องกับแนวการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้น
ถิ่น และยังเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ตรง ด้านวัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอน
พบว่า มีความเหมาะสมและสอดคล้องต่อรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น และสามารถบรรลุตาม
วัตถุประสงค์ได้จริง ตัวรูปแบบสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ได้มากกว่านี้ได้อีกด้วย แผนภาพแสดง
รูปแบบการสอน พบว่ามีลำดับขั้นตอนดีมาก ขั้นตอนมีความชัดเจน แต่สัญลักษณ์บางหัวข้อยังไม่ค่อย
ชัดเจน คลุมเครือ องค์ประกอบของรูปแบบการสอน ทุกองค์ประกอบมีความเหมาะสม แต่ควรเพิ่ม

องค์ประกอบของการประเมิน องค์ประกอบชุมชน ถือเป็นองค์ประกอบที่มีความเหมาะสมมากที่สุดในการจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน องค์ประกอบนักศึกษา มีบทบาทความสำคัญมาก และเป็นองค์ประกอบในทุกขั้นตอนของรูปแบบการสอนฯ มีความเหมาะสมมากที่สุด องค์ประกอบอาจารย์ มีบทบาทไม่โดดเด่น แต่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในรูปแบบการสอน ซึ่งบางครั้งควรลองปล่อยให้ นักศึกษาจัดการเอง องค์ประกอบเนื้อหา การศึกษาฐานชุมชน จำเป็นต้องกำหนดเนื้อหาหัวข้อในการศึกษา ภูมิปัญญาในการเรียนรู้ องค์ประกอบการออกแบบ ถือเป็นหัวใจหลักของผู้เรียนหลักสูตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ องค์ประกอบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้บูรณาการพื้นฐานความรู้ด้านการออกแบบมาใช้ในการทำงาน องค์ประกอบการสร้างชิ้นงาน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ที่นักศึกษาจะได้ ทักษะการทำงาน ทักษะการสื่อสาร เรียนรู้กระบวนการทำงานจริง ขั้นตอนของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐานมี 5 ขั้นตอน ซึ่งมีความเหมาะสม คลอบคลุมทั้งเนื้อหาในการออกแบบ และเนื้อหาการเรียนรู้ฐานชุมชนขั้นเตรียมการ มีความเหมาะสมและเตรียมการได้ครบทุกด้าน ขั้นนี้ถือว่ามีความสำคัญและต้องทำร่วมกันระหว่างนักศึกษา อาจารย์ และชุมชน ขั้นลงชุมชน เป็นหัวใจของรูปแบบการสอน เป็นการเรียนรู้ภูมิปัญญา ได้สัมผัสประสบการณ์ตรง ขั้นออกแบบ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้องค์ความรู้พื้นฐานทางด้านการออกแบบ ซึ่งเหมาะสมกับรูปแบบการสอนมาก ขั้นสร้างชิ้นงาน ทักษะการปฏิบัติงานจริง จะเกิดในขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนที่นักศึกษาชอบมากที่สุด ขั้นประเมินผล การประเมินผลที่ดี ความเปิดโอกาสให้ตนเองได้ประเมินผลงานของตนเอง เพื่อนร่วมชั้น อาจารย์ และชุมชน

สรุปรูปแบบการสอนนี้มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ ในการจัดการเรียนการสอน นักศึกษาจะได้รับทักษะการทำงานจริง ประสบการณ์ตรง การแก้ปัญหาจากการเรียนรู้กระบวนการออกแบบ

จากการตรวจสอบรับรองรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญทางการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้น
 ถิ่น ผู้วิจัยได้ปรับรูปแบบให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จนได้เป็นรูปแบบการสอนดังนี้



รูปที่ 3 แผนผังรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน องค์ประกอบในการเรียนการสอน
ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน และการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ
ศึกษาและพัฒนาการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี รูปแบบการสอนที่ได้ ประกอบด้วย

1. ที่มาของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

การเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ Community Based Learning (CBL) คือ การ
จัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้
ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน community – based
learning คือ การเรียนรู้จากชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์, วัฒนธรรม, การทำมาหากิน
, ทัศนกรรม, การศึกษาพยาบาลแบบพื้นบ้าน จากบุคคล และองค์กรในชุมชนนอกเหนือไปจากการ
เรียนในโรงเรียน ประเวศ วะสี (2548 หน้า 62-69)

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน ให้นักศึกษาได้รับ
ประสบการณ์ตรง เกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง และทำงานร่วมกับทุกภาคส่วนในสังคมได้

3. องค์ประกอบของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ชุมชน (Community) หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนที่มีส่วนร่วมกับ
ชุมชน พื้นที่นอกห้องเรียน มีองค์ความรู้ในการถ่ายทอดข้อมูล เป็นชุมชนที่มีศักยภาพในการจัดการ
เรียนการสอน มีปราชญ์ชาวบ้าน มีแหล่งความรู้ แหล่งการเรียนรู้อยู่ในชุมชน และมีบุคคลที่จะ
สามารถให้ความรู้ได้ถูกต้อง

องค์ประกอบที่ 2 นักศึกษา (Student) หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการ
เรียนรู้ฐานชุมชน นักศึกษาเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากชุมชน ติดต่อสื่อสารทำงานเสมือนจริง
และมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน คือ ชั้นเตรียมการ ชั้นลงชุมชน ชั้นออกแบบ ชั้นสร้างต้นแบบ และชั้น
หลังลงชุมชน

องค์ประกอบที่ 3 อาจารย์ (Teacher) หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการ
เรียนรู้ฐานชุมชน อาจารย์มีบทบาทเป็นเพียงผู้ชี้แนะในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา เตรียมเนื้อหา
ในการเรียนรู้ เตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ และเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาเท่านั้น

องค์ประกอบที่ 4 การออกแบบ (Sketch Design) หมายถึง กิจกรรมหลักสำคัญหลังการ
เรียนรู้จากชุมชน เป็นกิจกรรมที่เน้นทักษะการออกแบบ นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริง ใช้ความคิด
สร้างสรรค์ มีการวิเคราะห์แก้ไขปัญหาผลิตภัณฑ์ การสังเคราะห์ดึงจุดเด่น เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ของ
ชุมชน Sketch Design ถือเป็นเครื่องมือหลักในรูปแบบการสอน

องค์ประกอบที่ 5 การสร้างชิ้นงาน (Model making) หมายถึง การลงมือปฏิบัติจริงเพื่อสร้างชิ้นงาน จากวัสดุในชุมชน เทคนิควิธีการจากชุมชน ตามแบบที่นักศึกษาได้ออกแบบไว้ หรือทดลองทำด้วยเทคนิควิธีการเฉพาะของชุมชน

องค์ประกอบที่ 6 ประเมินผล (Evaluation) หมายถึง การประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากชุมชนจากเพื่อนนักศึกษา และอาจารย์ และมีการนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้มา ประกอบด้วย Sketch Design ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบรายงานองค์ความรู้ที่ได้นำเสนอให้เพื่อนนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนประเมินร่วมกัน

4. ขั้นตอนของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ (Prepare) ในขั้นตอนนี้เป็นการเตรียมความพร้อมของนักศึกษา การวางแผนหาหัวข้อ และการคัดเลือกชุมชนร่วมกัน หลังจากได้ชุมชนที่ต้องการแล้วต้องมีการประสานงานเตรียมชุมชน โดยให้นักศึกษาเป็นผู้ประสานงานลงมือติดต่อสื่อสารด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นลงชุมชน (Study in community) ในขั้นตอนนี้คือการลงพื้นที่ ลงชุมชน จะมีหัวหน้าชุมชนและสมาชิกเป็นผู้ดำเนินการ นักศึกษาสำรวจเรียนรู้ศึกษาสภาพ เรียนรู้ร่วมกับชุมชน เก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการออกแบบ (Sketch Design) ในขั้นตอนนี้หลังจากได้ข้อมูลเพื่อจะใช้ในการออกแบบแล้ว ก็นำมาออกแบบ Sketch Design โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษากับข้อมูลของชุมชน และให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการคัดเลือกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสร้างชิ้นงาน (Model Making) ในขั้นตอนนี้เป็นการสร้างชิ้นงานจริง จากการออกแบบของนักศึกษา โดยใช้วัสดุจากชุมชนและเทคนิควิธีการผลิตจากชุมชน ซึ่งเป็นการเรียนรู้เทคนิคเฉพาะ ในการผลิตของชุมชน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation) ในขั้นตอนนี้เป็นการประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากชุมชน จากเพื่อนนักศึกษา และอาจารย์ และมีการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากชุมชน ประกอบไปด้วย Sketch Design ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบรายงานองค์ความรู้

5. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

5.1 ด้านคุณธรรมจริยธรรม

- 5.1.1 แสดงออกซึ่งการเป็นผู้นำทางด้านการมีวินัย รับผิดชอบและซื่อสัตย์
- 5.1.2 แสดงออกซึ่งการช่วยเหลือแบ่งกัน การทำงานร่วมกัน
- 5.1.3 มีทัศนคติที่ดีต่อการทำงานในชุมชน

5.2 ด้านความรู้

- 5.2.1 สามารถนำความรู้ทางทฤษฎีหรือแนวคิดในศาสตร์ต่างๆ หรือวิชาชีพ มาประยุกต์ในการทำงานในชุมชนได้
- 5.2.2 สามารถวิเคราะห์สังเคราะห์สถานการณ์ต่างๆ ในชุมชนได้โดยใช้กรอบความรู้

5.3 ด้านทักษะทางปัญญา

5.3.1 สามารถแก้ปัญหาหรือจัดการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนได้ โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์วิพากษ์ วิจารณ์อย่างรอบคอบ

5.3.2 สามารถสร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรมต่างๆ จากการเรียนรู้จากชุมชนได้

5.4 ด้านสัมพันธภาพระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

5.4.1 แสดงออกซึ่งภาวะผู้นำ

5.4.2 สามารถทำงานเป็นทีม

5.4.3 มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตัวเองในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2

เรื่อง การออกแบบกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

เวลา 4 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการค้นคว้าข้อมูล (K)
- 1.2 นักศึกษาสามารถปฏิบัติวิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบได้ (P)
- 1.3 นักศึกษาสามารถถ่ายทอดความรู้สึก พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติเกี่ยวกับภูมิปัญญา และวิธีการอนุรักษ์หวงแหนภูมิปัญญาไทย (A)

2. เนื้อหา

2.1 การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น คือการรู้จักตัวตนของเรา ถิ่นที่อยู่ ทรัพยากร และรู้จักวิธีการอนุรักษ์ การรู้จักนำภูมิปัญญาของท้องถิ่น มาสร้างออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

2.2 ขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น เริ่มตั้งแต่ชั้นศึกษา มีการศึกษาปัญหาในการออกแบบ ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลในการออกแบบ และวิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบ

2.3 วิธีการค้นคว้าหาข้อมูลเบื้องต้นของการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ศึกษาผลิตภัณฑ์เดิมหรือผลิตภัณฑ์ที่ใกล้เคียง เช่น ผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP จากสื่ออินเทอร์เน็ตและหนังสือ

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูนำตัวอย่างภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP ของประเทศไทยมาให้ให้นักศึกษาพิจารณา ชักถามความคิดเห็นนักศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบของผลิตภัณฑ์

2) ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญ เหตุผล และวิธีการกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์

3.2 ชั้นปฏิบัติ

1) ครูใช้คำถามในการแนะนำขั้นตอนในการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และวิธีการอนุรักษ์

2) นักศึกษาลงมือค้นคว้าข้อมูล รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ

3.3 ชั้นสรุปและอภิปรายผล

1) ครูให้นักศึกษาออกมานำเสนอผลงานการค้นคว้าของตนเอง

2) ครูถามกระตุ้นให้นักศึกษาแสดงเหตุผล ความคิดเห็นในการพิจารณาภูมิปัญญาที่ตนเองได้ค้นคว้า พร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกันในห้องเรียน

4. กระบวนการวัดและประเมินผล

4.1 ประเมินจากความถูกต้องสมบูรณ์ ครบถ้วนของใบงานการศึกษาค้นคว้าภูมิปัญญา

4.2 ประเมินจากการนำเสนอการศึกษาค้นคว้าและการวิเคราะห์แนวคิดที่จะใช้ในการออกแบบ

5. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 5.1 ผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นทั่วไป
 - 5.2 หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - 5.3 คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - ฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP ทั้งประเทศ
- <http://www.qsbg.org/Database/plantdb/index.asp>

6. การประเมิน

6.1 ความสนใจ ภูมิปัญญา สามารถหาข้อมูลมานำเสนอได้	10	คะแนน
6.2 ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล ดึงจุดเด่น อัตลักษณ์	10	คะแนน
6.3 แนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ	10	คะแนน
รวม	30	คะแนน



ตัวอย่างใบงานที่1

เรื่องการออกแบบกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

คำชี้แจง ให้นักศึกษาเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ตนเองสนใจ พร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สนใจ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

วิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบจุดเด่น

.....

.....

.....

จุดด้อย

.....

.....

.....

แนวคิดในการออกแบบ

ชื่อ-สกุล..... ระดับชั้น..... รหัสนักศึกษา.....

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
เรื่อง การออกแบบร่าง

ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2
เวลา 4 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น (K)
- 1.2 นักศึกษาสามารถปฏิบัติการออกแบบร่าง sketch design ได้ถูกต้อง (P)
- 1.3 นักศึกษาสามารถถ่ายทอดความรู้สึก พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติเกี่ยวกับการออกแบบร่างของตนเองและของเพื่อน (A)

2. เนื้อหา

- 2.1 การออกแบบร่าง sketch design เป็นวิธีที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั่วไป ซึ่งการออกแบบร่างจะช่วยให้สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ได้สวยงาม ครบองค์ประกอบ และน่าสนใจ
- 2.2 ส่วนประกอบของ sketch design ประกอบไปด้วย แนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบ การนำเสนอภาพการใช้งาน การนำเสนอภาพ 2 มิติ พร้อมขนาดสัดส่วนจริง การนำเสนอภาพ 3 มิติที่สวยงาม
- 2.3 การสร้างแนวคิดในการออกแบบ การนำภูมิปัญญามาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ วิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อยในการออกแบบ

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
 - 1) ครูนำตัวอย่างผลงานการออกแบบ sketch design ของรุ่นพี่มาให้นักศึกษาดูเพื่อกระตุ้นความสนใจและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบร่าง
 - 2) ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาสังเกตการออกแบบร่างของผลิตภัณฑ์ มีส่วนประกอบ อะไรบ้างใน sketch design
- 3.2 ชั้นปฏิบัติ
 - 1) ครูใช้การสาธิตยกตัวอย่างการแบ่ง ภาพร่าง sketch design เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจการทำงานออกแบบร่าง
 - 2) นักศึกษาลงมือออกแบบร่าง sketch design ของตนเอง โดยนำแนวคิดการออกแบบมาจากในงานที่ 1
- 3.3 ชั้นสรุปและอภิปรายผล
 - 1) ครูให้นักศึกษาออกมาแนะนำผลงานออกแบบร่างของตนเอง เท่าที่ทำได้
 - 2) ครูถามกระตุ้นให้นักศึกษาแสดงผล ความคิดเห็นในการพิจารณาภาพร่าง sketch design พร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกันในห้องเรียน

4. กระบวนการวัดและประเมินผล

- 4.1 ประเมินจากความถูกต้องสมบูรณ์ ของแบบร่าง sketch design
- 4.2 ประเมินจากการนำเสนอแบบร่างของตนเอง sketch design

5. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 5.1 ผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นทั่วไป
 - 5.2 หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - 5.3 คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - ฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP ทั้งประเทศ
- <http://www.qsbg.org/Database/plantdb/index.asp>

6. การประเมิน

6.1 การนำเสนอภาพแบบร่าง	10	คะแนน
6.2 แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ	10	คะแนน
6.3 ภาพด้านเพื่อใช้ในการผลิต	10	คะแนน
6.4 นำเสนอภาพการใช้งาน	10	คะแนน
6.5 การนำเสนอผลงานปากเปล่า	10	คะแนน
รวม	50	คะแนน



ตัวอย่างใบงานที่ 2

เรื่องการออกแบบกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

คำชี้แจง ให้นักศึกษานำแนวคิดภูมิปัญญาการออกแบบผลิตภัณฑ์จาก ใบงานที่1มาสร้างเป็นแบบร่าง (sketch design) จำนวน 3 แบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ทำใส่กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A3
2. สามารถลงสีได้ตามต้องการ
3. เนื้อหาใน sketch design ต้องประกอบไปด้วย
 - แนวความคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบ
 - ภาพนำเสนอการใช้งาน
 - ภาพ 2 มิติแต่ละด้านของผลิตภัณฑ์ พร้อมขนาดสัดส่วน
 - ภาพ 3 มิติ นำเสนอความสวยงามของผลิตภัณฑ์
4. เขียนชื่อ ระดับชั้น รหัสนักศึกษา ที่มุมขวาล่างของกระดาษ
5. กรอบชิ้นงานวัดจากขอบกระดาษเข้ามาด้านละ 1 นิ้ว

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
เรื่อง กระบวนการผลิต

ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2
เวลา 4 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ จากภูมิปัญญาที่ค้นคว้าข้อมูล (K)
- 1.2 นักศึกษาสามารถปฏิบัติผลิตชิ้นงานตามที่ได้ออกแบบร่างไว้ได้ (P)
- 1.3 นักศึกษาสามารถถ่ายทอดความรู้สึก พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติเกี่ยวกับผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้ทำสำเร็จ (A)

2. เนื้อหา

2.1 กระบวนการผลิตโดยทั่วไป มี 2 ระบบใหญ่ๆคือ กระบวนการผลิตในครัวเรือน กับ กระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งเราต้องเข้าใจกระบวนการผลิตในครัวเรือน เพราะผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ส่วนใหญ่นิยมผลิตในระดับครัวเรือน

2.2 ขั้นตอนการผลิต เริ่มจากศึกษาวัสดุ อุปกรณ์ในการผลิต และวิธีการผลิต ซึ่งบางอย่าง เป็นวิธีการเฉพาะของภูมิปัญญานั้นๆ

2.3 วิธีการค้นคว้าหาข้อมูลเบื้องต้นของกระบวนการผลิต ตามหลักภูมิปัญญา ศึกษา กระบวนการผลิตเดิม และกระบวนการผลิตที่ทันสมัย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบ

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูนำวัสดุ อุปกรณ์ตัวอย่างที่ชุมชนส่วนมากใช้ในการผลิตมาให้ให้นักศึกษาดู ศึกษา จากของจริงและคลิปวิดีโอ

2) ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาสังเกตกระบวนการผลิตชิ้นงาน

3.2 ขั้นปฏิบัติ

1) ครูใช้การสาธิตยกตัวอย่างกระบวนการผลิต โดยนำตัวอย่างแบบร่างมา 1 ชิ้น แล้วให้นักศึกษาร่วมกันวิเคราะห์วิธีการผลิต

2) นักศึกษาลงมือวิเคราะห์วิธีการผลิตชิ้นงานจากแบบร่าง sketch design ของตนเอง

3.3 ขั้นสรุปและอภิปรายผล

1) ครูให้นักศึกษาออกมานำเสนอผลงานการวิเคราะห์การผลิตชิ้นงานของตนเอง

2) ครูถามกระตุ้นให้นักศึกษาแสดงเหตุผล ความคิดเห็นในการพิจารณาการวิเคราะห์กระบวนการผลิตจากแบบร่างของตนเองและเพื่อน

4. กระบวนการวัดและประเมินผล

4.1 ประเมินจากความถูกต้องสมบูรณ์ จากใบงานการวิเคราะห์กระบวนการผลิต

4.2 ประเมินจากการนำเสนอการวิเคราะห์กระบวนการผลิตจากแบบร่างของตนเอง

5. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 5.1 ผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นทั่วไป
 - 5.2 หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - 5.3 คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - ฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP ทั้งประเทศ
- <http://www.qsbg.org/Database/plantdb/index.asp>

6. การประเมิน

6.1 การนำเสนอวิธีการผลิต	10	คะแนน
6.2 การนำเสนอวัสดุที่ใช้ในการผลิต	10	คะแนน
6.3 การนำเสนอความเหมาะสมของราคา	10	คะแนน
รวม	30	คะแนน



ตัวอย่างใบงานที่ 3

เรื่องการวิเคราะห์กระบวนการผลิต

คำชี้แจง ให้นักศึกษาวิเคราะห์กระบวนการผลิตจากแบบร่างของตนเอง (sketch design) เป็นแผนภูมิความคิด แยกส่วนประกอบ ว่ามีกรรมวิธีกระบวนการผลิตอย่างไรบ้าง

ส่วนประกอบที่ 1.....

ใช้วิธีการผลิต คือ.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนประกอบที่ 2.....

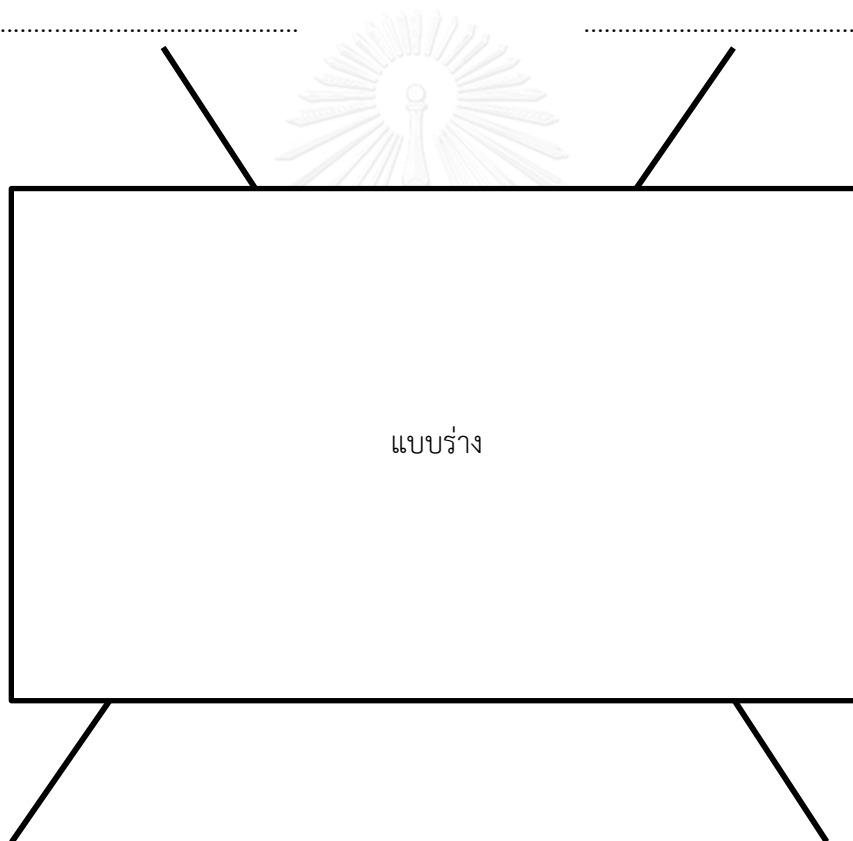
ใช้วิธีการผลิต คือ.....

.....

.....

.....

.....



ส่วนประกอบที่ 3.....

ใช้วิธีการผลิต คือ.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนประกอบที่ 4.....

ใช้วิธีการผลิต คือ.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อ-สกุล..... ระดับชั้น..... รหัสนักศึกษา

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่องรูปแบบการสอนตามแนวคิด การเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น และเพื่อพัฒนารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น โดยผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 สรุปผลการศึกษารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชา ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ในตอนนี้นำเสนอสรุปผลการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผลการศึกษาค้นคว้าความคิดเห็นของอาจารย์สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อาชีพ ผู้นำชุมชนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และนักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ เกี่ยวกับปัญหา สภาพการเรียนรู้การสอน รูปแบบการสอนตามการเรียนรู้ฐานชุมชน ผลจากการศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 4 กลุ่ม และการลงพื้นที่สังเกตการสอน พบว่า รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ควรมีการกำหนดจุดประสงค์ให้ชัดเจนในการลงชุมชน มีการคัดเลือกชุมชนที่มีศักยภาพในการให้ความรู้และเป็นชุมชนที่มีแหล่งความรู้ แหล่งการเรียนรู้ ลักษณะของนักศึกษาที่จะเข้ามาในชุมชน ควรเป็นนักศึกษาที่มีความรู้ความเข้าใจ ทักษะพื้นฐานทางการออกแบบ มีความสุภาพเรียบร้อย ไม่ส่งเสียงดัง มีความสนใจในชุมชนอย่างจริงจัง มีระยะเวลาที่เหมาะสมในการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนเพราะการเรียนรู้ฐานชุมชน ต้องมีการลงมือปฏิบัติจริงและเข้าใจสภาพชุมชนอย่างแท้จริง และสามารถจำแนกรูปแบบการสอนได้ดังนี้

1. จำแนกตามบริบทของชุมชน ประเภทของชุมชน ซึ่งสามารถจำแนกได้ คือ
 - 1.1 ชุมชนเมือง จะเน้นเน้นการพาณิชย์ ช่วยเหลือส่งเสริมชุมชน
 - 1.2 ชุมชนชนบท เน้นการใช้วัสดุท้องถิ่น ภูมิปัญญาพื้นบ้าน ส่งเสริมชุมชน
2. บริบทด้านระยะเวลาในการร่วมมือกับชุมชน ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้
 - 2.1 ระยะสั้น 1-2 ส่วนใหญ่เป็นการศึกษาดูงาน ไม่ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบ
 - 2.2 ระยะกลาง 1-3 เดือนเป็นการร่วมมือกับชุมชนในการออกแบบและผลิตชิ้นงาน

2.3 ระยะเวลา 3 เดือนขึ้นไป เป็นการร่วมมือกันทั้งระบบตั้งแต่การออกแบบผลิต
ชิ้นงานขายชิ้นงานและติดตามผลระยะยาว

3. บริบทด้านที่ตั้งสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

3.1 มหาวิทยาลัยในเมือง(กรุงเทพและปริมณฑล) เน้นภูมิปัญญาที่โดดเด่นในไทย

3.2 มหาวิทยาลัยประจำจังหวัด เน้นตระหนักถึงคุณค่าภูมิปัญญาของหมู่บ้านตนเอง

4. จำแนกตามลักษณะการร่วมมือกับชุมชน

4.1 ศึกษาแนวคิดแล้วนำกลับมาพัฒนาเอง เน้นการเรียนรู้ภูมิปัญญาไปพัฒนา

4.2 ศึกษาแนวคิด และออกแบบร่วมกับชุมชน เน้นการเรียนรู้ และออกแบบร่วมกัน

5.1.2 สรุปผลการพัฒนารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชา ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ผลการพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนโดยการทำข้อมูลจากการ
จำแนกการศึกษารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน นำมาวิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย
เพื่อนำผลไปพัฒนารูปแบบการสอนฯ ดังนี้

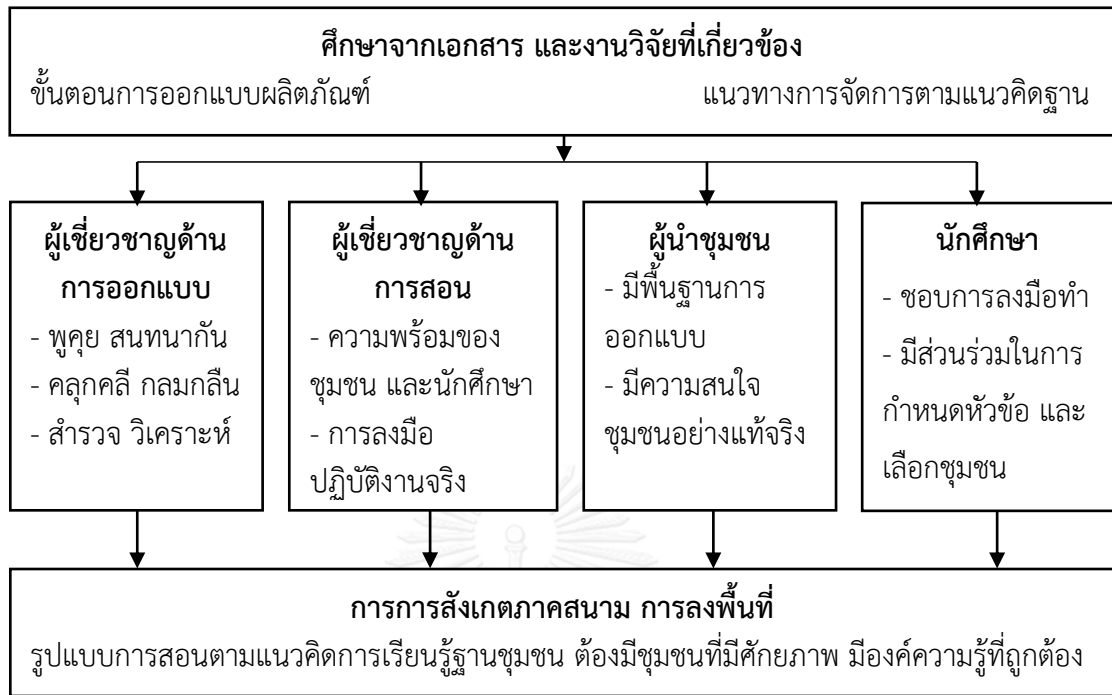
ตารางที่ 24 วิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย ของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนใน
รายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

รูปแบบการสอนฯ	จุดเด่น	จุดด้อย
จำแนกตามลักษณะชุมชน		
1. ชุมชนเมือง	เน้นการเรียนรู้ด้าน การตลาด ทำแล้วต้องขาย ได้	สถานที่ค่อนข้างคับแคบ ไม่ค่อยซาบซึ่งคุณค่าของ ชุมชน
2. ชุมชนชนบท	มีวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ทรัพยากร ที่น่าสนใจ มีผู้นำชุมชนที่เชี่ยวชาญ สถานที่กว้างขวาง	ไม่มีความพร้อมด้านการ เตรียมการ ต้อง ประสานงานให้ดี
จำแนกตามระยะเวลา		
1. ระยะสั้น 1-2 วัน	สะดวก รวดเร็ว จัดรูปแบบการเรียนรู้ได้ ง่าย ค่าใช้จ่ายน้อย เหมาะ กับจำนวนมาก	ไม่เห็นคุณค่าของชุมชน เท่าที่ควร และมักไม่ได้ ทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน
2. ระยะกลาง 3-5 วัน	ได้เรียนรู้ชุมชน และ ออกแบบร่วมกัน ใช้ ระยะเวลาไม่มากเกินไป	ไม่ได้ทดลองตลาด ไม่ ครบองค์ประกอบการใน การทำงาน

3. ระยะยาว 1 เดือนขึ้นไป	มีความเข้าใจชุมชน อัตลักษณ์ สามารถ แก้ปัญหาการออกแบบได้ดี	ค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง ใช้ระยะเวลาใน การศึกษานาน
จำแนกตามตำแหน่งที่ตั้ง		
1. มหาวิทยาลัยในกรุงเทพและปริมณฑล	เน้นการเรียนรู้ภูมิปัญญาที่ โดดเด่น น่าสนใจใน ประเทศไทย	ไม่มีความเป็นตัวตนเอง ลักษณะ เพราะเรียนรู้ทุก ภูมิปัญญา
2. มหาวิทยาลัยประจำจังหวัด	เน้นการเรียนรู้ภูมิปัญญา ในจังหวัดของตนเอง พัฒนางานของแบบ	จะไม่ค่อยได้เรียนรู้ภูมิ ปัญญาของพื้นที่อื่น
จำแนกตามลักษณะการร่วมมือกับชุมชน		
1. ศึกษาแนวคิดแล้วนำกลับมาพัฒนาเอง	ใช้ระยะเวลาน้อย ค่าใช้จ่ายน้อย ได้เรียนรู้ภูมิ ปัญญา สะดวก รวดเร็ว	ไม่ได้เรียนรู้ระบบการ ทำงานจริงร่วมกับคนใน ชุมชน
2. ศึกษาแนวคิดแล้วออกแบบร่วมกัน	ได้เรียนรู้การทำงาน กระบวนการออกแบบจริง ร่วมกับคนในชุมชน	ใช้ระยะเวลานาน ค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง ร่วมกับคนในชุมชน

จาดารางวิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย ของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนใน
รายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น พบว่า การพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐาน
ชุมชน ผู้เรียนควรจะได้รับประสบการณ์จริงในการทำงาน ซึ่งการจำแนกตามลักษณะชุมชน ชุมชน
ชนบทจะมีความน่าสนใจมากกว่า ชุมชนเมือง เพราะเป็นการเรียนรู้ภูมิปัญญาอย่างแท้จริง จำแนก
ตามระยะเวลา จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการลงชุมชนควรใช้เวลาในการศึกษาให้มากเพื่อให้เข้าใจ
ปัญหาชุมชนจริงๆ นักออกแบบจึงจะแก้ปัญหาการออกแบบได้ตรงจุด จำแนกตามตำแหน่งที่ตั้ง
เห็นสมควรว่ารูปแบบที่พัฒนา ควรเป็นรูปแบบที่ไม่ว่าจะสถานบันการศึกษาใดก็สามารถนำไปใช้ได้
แต่หลักสำคัญต้องเป็นการเรียนรู้ฐานชุมชนที่แท้จริง ผู้เรียนจึงจะได้ประโยชน์สูงสุด และสุดท้าย
จำแนกตาม ลักษณะการร่วมมือกับชุมชน จากการสัมภาษณ์และสังเกต รูปแบบการร่วมมือกับชุมชน
ของสถาบันการศึกษาส่วนใหญ่ จะแค่ไปศึกษาดูงาน ศึกษาแนวคิด ภูมิปัญญา แล้วกลับ เพราะด้วย
ข้อจำกัดของเวลา และงบประมาณ แต่รูปแบบการสอนที่มีลักษณะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ
ออกแบบและการปฏิบัติงาน จะทำให้ผู้เรียนได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่แท้จริง

แผนผังสรุปแนวคิดการพัฒนาารูปแบบการสอนฯ



ผลจากการพัฒนารูปแบบ จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ฐานชุมชน สรุปได้ว่า รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี มีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ชุมชน หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนที่มีส่วนร่วมกับชุมชน พื้นที่นอกห้องเรียน มีองค์ความรู้ในการถ่ายทอดข้อมูล เป็นชุมชนที่มีศักยภาพในการจัดการเรียนการสอน มีประชาชนชาวบ้าน มีแหล่งความรู้ แหล่งการเรียนรู้อยู่ในชุมชน และมีบุคคลที่จะสามารถให้ความรู้ได้ถูกต้อง

องค์ประกอบที่ 2 นักศึกษา หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน นักศึกษาเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากชุมชน ติดต่อสื่อสารทำงานเสมือนจริง และมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน คือ ชั้นเตรียมการ ชั้นลงชุมชน ชั้นออกแบบ ชั้นสร้างต้นแบบ และชั้นนำเสนอ ผลงานการออกแบบ

องค์ประกอบที่ 3 อาจารย์ หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน อาจารย์มีบทบาทเป็นเพียงผู้ชี้แนะในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา เตรียมเนื้อหาในการเรียนรู้ เตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ และเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาเท่านั้น

องค์ประกอบที่ 4 การออกแบบ หมายถึง กิจกรรมหลักสำคัญหลังการเรียนรู้จากชุมชน เป็นกิจกรรมที่เน้นทักษะการออกแบบ นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ มีการวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาผลิตภัณฑ์ การสังเคราะห์ดึงจุดเด่น เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ของชุมชน การออกแบบร่าง ถือเป็นเครื่องมือหลักในรูปแบบการสอน

องค์ประกอบที่ 5 การสร้างชิ้นงาน หมายถึง การลงมือปฏิบัติจริงเพื่อฝึกทักษะสร้างชิ้นงานจากวัสดุในชุมชน โดยใช้เทคนิควิธีการจากชุมชน ตามแบบที่นักศึกษาได้ออกแบบไว้ หรือทดลองทำด้วยเทคนิควิธีการเฉพาะของชุมชน

องค์ประกอบที่ 6 ประเมินผล หมายถึง การประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากชุมชน จากเพื่อนนักศึกษา และอาจารย์ และมีการนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้มา ประกอบด้วย การออกแบบร่าง ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบรายงานองค์ความรู้ที่ได้นำเสนอให้เพื่อนนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนประเมินร่วมกัน

ขั้นตอนของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ เป็นการเตรียมความพร้อมของนักศึกษา โดยการวางแผน จัดลำดับเนื้อหาหัวข้อ และการคัดเลือกชุมชนร่วมกัน หลังจากได้ชุมชนที่ต้องการแล้วต้องมีการประสานงานเตรียมชุมชน โดยให้นักศึกษาเป็นผู้ประสานงานลงมือติดต่อสื่อสารด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นลงชุมชน เป็นการลงพื้นที่ในชุมชน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญของรูปแบบการสอนฯ โดยจะมีหัวหน้าชุมชนและสมาชิกเป็นผู้ดำเนินการ นักศึกษาสำรวจสภาพชุมชน เรียนรู้ร่วมกับชุมชน เก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการออกแบบ หลังจากได้ข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบแล้วจึงนำมาออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์องค์ความรู้จากชุมชนและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการคัดเลือกแบบร่าง

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสร้างชิ้นงาน การสร้างชิ้นงานจริง จากการออกแบบของนักศึกษา โดยใช้วัสดุจากชุมชนและเทคนิควิธีการผลิตที่เรียนรู้จากชุมชน ซึ่งเป็นการเรียนรู้เทคนิคเฉพาะในการผลิตของชุมชนที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้จากในห้องเรียน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผล ประเมินผลงานการออกแบบและประเมินผลความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากชุมชน จากเพื่อนนักศึกษา และอาจารย์ และมีการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากชุมชน ประกอบไปด้วย การออกแบบร่าง ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบรายงานองค์ความรู้

ประโยชน์ที่ได้รับจากรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

1. นักศึกษาได้ทักษะกระบวนการทำงานจริง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการออกแบบ ทักษะการสังเกต ทั้งหมดคือประสบการณ์ตรงที่เป็นประโยชน์ต่อตัวนักศึกษา
2. อาจารย์ผู้สอนได้ประสบการณ์ การทำงานเป็นทีม ได้องค์ความรู้เพิ่มเติมจากชุมชน และมีข้อมูลเพื่อไปบริการชุมชน
3. ชุมชนได้ประโยชน์ ความภูมิใจ ได้รักษาเอกลักษณ์ภูมิปัญญาไทย ช่วยแก้ปัญหาการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีรายได้ และปัญหาที่พบในชุมชนอาจนำมาสู่โครงการบริการวิชาการต่อไป

ผลจากการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน มีเนื้อหาที่เหมาะสม มีการประเมินผลการเรียนหลายด้าน องค์ประกอบ 6 องค์ประกอบของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น คือ ชุมชน นักศึกษา อาจารย์ การออกแบบ สร้างชิ้นงาน ประเมินผล มีความเหมาะสมทั้งในด้านแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน และด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีกระบวนการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอน ซึ่งมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนเตรียมการ ขั้นตอนชุมชน ขั้นตอนออกแบบ ขั้นตอนสร้างชิ้นงาน ขั้นตอนประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญบอกว่า เป็นลำดับขั้นตอนที่ดีมากเรียงจากง่ายไปยากซึ่งมีความเหมาะสมกับหลักขั้นตอนในการออกแบบ เหมือนนักศึกษาเป็นนักออกแบบอาชีพกิจกรรมและเครื่องมือที่ใช้ใน รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น มีความน่าสนใจเหมาะสมกับหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และหลักการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง และส่งเสริมให้นักศึกษามีความรู้ ความสามารถ ทักษะในการปฏิบัติงานจริง พร้อมกับสังคมในยุคศตวรรษที่ 21

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 อภิปรายผลการศึกษารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 4 กลุ่ม และการลงพื้นที่สังเกตการสอน พบว่า รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น เป็นกลวิธีหนึ่งที่ใช้เสริมสร้างทักษะการทำงานตามสภาพแวดล้อมจริง (Beakley & etc, 2003) และมีประโยชน์ต่อนักศึกษาในด้านอื่นๆ เช่น มีผลบวกต่อการพัฒนาการรับรู้ในความสามารถของตนเอง การเจริญเติบโตทางด้านจิตวิญญาณ พัฒนาทางด้านคุณธรรม พัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเป็นผู้นำ และมีผลทางบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (University of Pretoria, 2007) ควรมีการกำหนดจุดประสงค์ให้ชัดเจนในการลงชุมชน มีการคัดเลือกชุมชนที่มีศักยภาพในการให้ความรู้และเป็นชุมชนที่มีแหล่งความรู้ แหล่งการเรียนรู้ สอดคล้องกับหลักการวิจัยเชิงปฏิบัติแบบมีส่วนร่วมในขั้นเตรียมการ (นภดล เจนอักษร, 2554) ลักษณะของนักศึกษาที่จะเข้ามาในชุมชน ควรเป็นนักศึกษาที่มีความรู้ความเข้าใจ ทักษะพื้นฐานทางด้านการออกแบบ มีความสุภาพเรียบร้อย ไม่ส่งเสียงดัง มีความสนใจในชุมชนอย่างจริงจัง มีระยะเวลาที่เหมาะสมในการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนเพราะการเรียนรู้ฐานชุมชน ต้องมีการลงมือปฏิบัติจริงและเข้าใจสภาพชุมชนอย่างแท้จริง องค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชนคือ ชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ สนับสนุนให้รวมทรัพยากรของชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน ช่วยให้มีอาชีพในชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียน

ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างชุมชนของผู้ปฏิบัติงานโดยการหันหน้าเข้าหากันการสื่อสาร
 เสมือนและผสม สนับสนุนการเรียนรู้ชุมชนมีอาชีพที่ช่วยให้การศึกษาเพื่อการทำงานร่วมกันแบ่งปัน
 แนวทางปฏิบัติที่ดี ภาพของห้องเรียน จะขยายกลายเป็นชุมชนที่ใหญ่ขึ้น (greater community)
 นักเรียนมีคุณลักษณะเป็นผู้ชี้นำตนเองได้ (self-directed) มีการทำงานทั้งอย่างเป็นอิสระและอย่าง
 ร่วมมือกันคนอื่น นอกจากนี้ผลจากรูปแบบการสอน (Outcome learning) คือผลงานการออกแบบ
 ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ซึ่งเป็นการพัฒนาทรัพยากรท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยี นวัตกรรม
 สมัยใหม่ ตามแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2551) บน
 พื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา และการสร้างสรรค์งาน

5.2.2 อภิปรายผลการพัฒนารูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ใน รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

อภิปรายผลจากการพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่
 เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
 ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) องค์ประกอบด้าน ชุมชน 2) องค์ประกอบด้านนักศึกษา 3)
 องค์ประกอบด้านอาจารย์ 4) องค์ประกอบด้านการออกแบบ 5) องค์ประกอบด้านการสร้างชิ้นงาน
 และ 6) องค์ประกอบด้านการประเมินผล รูปแบบการสอนฯ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมการ 2)
 ขั้นลงชุมชน 3) ขั้นออกแบบ 4) ขั้นสร้างชิ้นงาน 5) ขั้นประเมิน โดยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตาม
 ขั้นตอนของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบ
 ผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ เป็นการเตรียมความพร้อมของนักศึกษา การวางเนื้อหาหัวข้อ
 และการคัดเลือกชุมชนร่วมกัน หลังจากได้ชุมชนที่ต้องการแล้วต้องมีการประสานงานเตรียมชุมชน
 โดยให้นักศึกษาเป็นผู้ประสานงานลงมือติดต่อสื่อสารด้วยตนเอง โดยการคัดเลือกชุมชนอาจารย์กับ
 นักศึกษาจะช่วยกันร่วมคัดเลือกชุมชนที่มีความพร้อม มีแหล่งความรู้ และมีองค์ความรู้ตามความ
 ต้องการของนักศึกษา นักศึกษาจะช่วยกันคาดคะเน กิจกรรมผลงานที่ออกมาจากความรู้หรือ
 ประสบการณ์เดิม (Saundra, 2007) รวมทั้งให้นักศึกษาช่วยกันวางแผนค้นคว้าข้อมูลของชุมชนต่างๆ
 ในขั้นเตรียมการ เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดขั้นตอนหนึ่ง สอดคล้องกับ บุซกร เชียวจินดากานต์ (2548)
 ที่กล่าวว่า หากให้นักศึกษาจัดการวางแผนในขั้นแรก จะทำให้ผู้เรียน ตระหนักและเข้าใจ ในการ
 ออกแบบ และยังเป็นส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ในการคัดเลือกชุมชน ซึ่ง
 สอดคล้องกับ แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น
 ศูนย์กลาง คือ การจัดการเรียนสอนให้ผู้เรียนใช้ปัญญาในการสร้างความรู้และผลผลิตด้วยตนเองที่มี
 ค่าต่อสังคม

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นลงชุมชน เป็นการลงพื้นที่ ลงชุมชนจะมีหัวหน้าชุมชนและสมาชิกเป็น ผู้ดำเนินการ นักศึกษาสำรวจเรียนรู้ศึกษาสภาพ เรียนรู้ร่วมกับชุมชน เก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ นักศึกษาได้ใช้ทักษะการสังเกต สอดคล้องกับ สุวิทย์ วรรณศิริ and พานิชศิริ (2551) ที่กล่าวว่า นักศึกษาจะเกิดทักษะการสังเกตจากการรับรู้สิ่งที่ตนเองได้สัมผัสจากสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความเต็มใจที่จะเรียนรู้ และใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับชาวบ้านในชุมชน โดยสอดคล้องกับ Lakshmi (2007) ว่าการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นั้นจะช่วยทำให้ให้นักเรียนในกลุ่มพูดคุยทำงานร่วมกัน และเคารพในมุมมองของผู้อื่น ในขั้นตอนการลง ชุมชน ยังเป็นการปรับสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environment) คือ (1) สร้างสรรค์แนวปฏิบัติทางการเรียน การรับการสนับสนุนจากบุคลากรและ สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เกื้อหนุน เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผล (2) สนับสนุนทาง วิชาชีพแก่ชุมชนทั้งในด้านการให้การศึกษา การมีส่วนร่วม การแบ่งปันสิ่งปฏิบัติที่เป็นเลิศระหว่างกัน รวมทั้งการบูรณาการหลอมรวมทักษะหลากหลายสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน (3) สร้างผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริงตามบริบท โดยเฉพาะการเรียนแบบโครงงาน (4) สร้างโอกาสในการเข้าถึง สื่อเทคโนโลยี เครื่องมือหรือแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และ (5) ออกแบบระบบการเรียนรู้ที่ เหมาะสมทั้งการเรียนเป็นกลุ่มหรือการเรียนรายบุคคล

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการออกแบบ เป็นขั้นตอนหลังจากได้ข้อมูลเพื่อจะใช้ในการออกแบบแล้ว ก็ นำมาออกแบบภาพร่าง ในขั้นนี้นักศึกษาจะได้ใช้ทักษะการออกแบบและทักษะการสังเคราะห์ข้อมูล ในการดึงเอกลักษณ์อัตลักษณ์ของชุมชน การออกแบบ เป็นการกระทำเพื่อสรุปความคิด ข้อเสนอแนะ ล่วงหน้า ก่อนที่จะมีการดำเนินการต่อไปให้ปรากฏเป็นผลงาน โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของ นักศึกษากับข้อมูลของชุมชน การออกแบบคือการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ Baynes and Baynes (2010) ที่กล่าวว่า การออกแบบประกอบไปด้วยทักษะที่แตกต่างกัน จำนวนมากและประเภทความรู้ที่แตกต่างกัน สิ่งสำคัญคือจินตนาการและความงาม กระบวนการ ออกแบบ (Design process) เป็นกระบวนการในการแก้ปัญหาในการออกแบบ มีลักษณะแนวคิด สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2550) ที่กล่าวว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่ เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้ และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล และการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไก ของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหามาตรฐานการเรียนรู้ ในขั้นการออกแบบนี้ยังเป็นการ ส่งเสริมแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพราะเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ จากภูมิปัญญา ทรัพยากรของชุมชน สอดคล้องกับศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (2551) ที่กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง องค์ประกอบร่วมของแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของ การใช้อองค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสร้างชิ้นงาน เป็นการสร้างชิ้นงานจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (Learning by doing) ของ John Dewey อีกด้วย ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากการกระทำ ซึ่งเป็นการลงมือปฏิบัติกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือการได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่มีความหมายต่อตนเอง แล้วจึงสร้างเป็นองค์ความรู้ขึ้นมา จากการออกแบบของนักศึกษา โดยใช้วัสดุจากชุมชนและเทคนิควิธีการผลิตจากชุมชน ซึ่งเป็นการเรียนรู้เทคนิคเฉพาะ ในการผลิตของชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับ Ozkaynak G (2012) กล่าวว่า การจัดการสอนการออกแบบสมัยใหม่ควรจะต้องสร้างให้นักศึกษาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบเฉพาะด้าน โดยคำนึงถึงความต้องการของนักศึกษา และพัฒนาความสามารถต่างๆ ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งขั้นสร้างชิ้นงานจะต้องเกี่ยวพันกันระหว่างความรู้และการฝึก (Kim, 2006) และกิจกรรมการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ เน้นการสอนด้วยวิธีการสาธิต แล้วให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติจริง ซึ่งการสอนแบบสาธิตและฝึกปฏิบัติจริงจะช่วยให้นักศึกษาเกิดทักษะที่ดี และสอดคล้องกับทักษะที่ ทักษะที่คาดหวังสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่เรียนรู้ผ่านหลักสูตรที่เป็นสหวิทยาการ บูรณาการ ยึดโครงงานเป็นฐาน และอื่นๆ

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผล เป็นการประเมินผลงานการออกแบบและประเมินผลความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากชุมชน จากเพื่อนนักศึกษา และอาจารย์ และมีการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากชุมชน ประกอบไปด้วยการออกแบบภาพร่าง ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบรายงานองค์ความรู้ สอดคล้องกับ NSCALL (2006) ว่าขั้นประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้มาทั้งหมด เพราะทำให้นักศึกษาได้ใคร่ครวญว่าได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้อย่างไร และผลงานที่ทำนั้นดีแล้วหรือยัง ซึ่งขั้นการประเมินยังเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน อีกทั้งยังเป็นการประเมินความถูกต้องและความเข้าใจตรงกันของนักศึกษาด้วย สอดคล้องกับ พิระพร รัตนาเกียรติ (2548) ที่กล่าวว่า การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนด้วยการเล่าถึงผลงานของตนเอง จะเป็นการทบทวนสิ่งที่ได้ทำและสะท้อนความรู้สึกรู้สึก ความรู้ของตนเองที่ได้รับมา และเมื่อผู้เรียนได้รับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากผู้เรียนคนอื่นๆ จะช่วยให้ตนเองเกิดความขยายความรู้ความเข้าใจให้กว้างขึ้น เพราะผู้เรียนจะเข้าใจไปพร้อมๆ กับผู้อื่น (Christine, 2006) และ (บุญยัจริย์ กัมปนาทโกศล, 2552)

ผลจากการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน มีเนื้อหาที่เหมาะสม มีการประเมินผลการเรียนหลายด้าน องค์ประกอบ 6 องค์ประกอบของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น คือ ชุมชน นักศึกษา อาจารย์ การออกแบบ สร้างชิ้นงาน ประเมินผล มีความเหมาะสมทั้งในด้านแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน และด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีกระบวนการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอน ซึ่งมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นเตรียมการ ขั้นลงชุมชน ขั้นออกแบบ ขั้นสร้างชิ้นงาน ขั้นประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าเป็นลำดับขั้นตอนที่ดีมากเรียงจากง่ายไปยากซึ่งมีความ

เหมาะสมกับหลักขั้นตอนในการออกแบบ เสมือนนักศึกษาเป็นนักออกแบบอาชีพ และสอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มี ประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด จึงควรจัดให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ โดยขั้นตอนการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้จะต้อง ประกอบด้วย เนื้อหา ทฤษฎี หลักการ กระบวนการจัดกิจกรรม และ แนวทางในการปฏิบัติและประเมินผล กิจกรรมและเครื่องมือที่ใช้ในรูปแบบการสอนตามแนวคิดการ เรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น มีความน่าสนใจเหมาะสมกับ หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และหลักการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การเน้นการจัดการเรียนรู้ชุมชน เป็นฐานยังสอดคล้องการแนวความคิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบน พื้นฐาน ของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทาง ปัญญาที่ เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีนวัตกรรม สมัยใหม่ (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2551) ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (learning and innovation skills) 2) ทักษะชีวิตและอาชีพ (life and career skills) ทักษะ สารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (information, media and technology skills) ที่คาดหวังว่าจะ เกิดขึ้นได้จากความร่วมมือ (collaboration) ในการทำงานเป็นทีม การคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) ในปัญหาที่ซับซ้อน การนำเสนอด้วยวาจาและด้วยการเขียน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะการนำรูปแบบไปใช้

อาจารย์ผู้สอนควรเน้นการจัดการเรียนรู้ฐานชุมชนอย่างแท้จริง ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมทุก กระบวนการ ตั้งแต่การคัดเลือกชุมชน และให้นักศึกษาได้ปฏิบัติกรออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ได้แก่ ปัญหาจริง พร้อมทั้งติดตามผลการออกแบบ

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษารูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย ในการจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการ เรียนรู้ฐานชุมชน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- เนาวนิตย์ สงคราม. (2557). การศึกษานอกสถานที่และการศึกษานอกสถานที่เสมือนเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เป็รื่อง กิจรัตน์. (2536). การบริหารอุตสาหกรรม ระบบและกระบวนการผลิต. กรุงเทพมหานคร: สถาบันราชภัฏพระนคร.
- โยธิน จี๊กว่าพ. (2543). ผลการสอนกระบวนการออกแบบในวิชาทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีต่อความเข้าใจขั้นตอนการออกแบบและผลงานของนักศึกษา
โปรแกรมศิลปกรรม ระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏ. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2524). หลักและวิธีการสอนระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ไทยพัฒนาพาณิชย์.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2546). กระบวนการทัศน์ใหม่ในการบริหารจัดการอุดมศึกษาไทย. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพรัตน์ เตชะรินทร์. (2527). นโยบายและกลวิธีการมีส่วนร่วมของชุมชนในยุทธศาสตร์การพัฒนาปัจจุบันของประเทศไทย ในการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนา. กรุงเทพมหานคร: ศักดิ์โสภณาการพิมพ์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กรมการพัฒนาชุมชน. (2526). คู่มือการปฏิบัติงานพัฒนาชุมชนสำหรับนักพัฒนากร. กรุงเทพมหานคร: กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย.
- กิจจา เตชะศิริชนะกุล. (2551). การสร้างตราเอกลักษณ์อุบลราชธานีผ่านสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนกรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ผ้ากบับ จังหวัดอุบลราชธานี. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์;สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา;กระทรวงศึกษาธิการ;กระทรวงเกษตรและสหกรณ์;กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี;กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม;กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร;สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ;สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- จรัส สุวรรณเวลา และคณะ. (2540). บนเส้นทางอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งสำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จำเนียร ศิลปะวานิช. (2538). หลักและวิธีสอน. นนทบุรี: เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์.

- จิรพรรณ กาญจนะจิตรา. (2530). **การพัฒนาชุมชน**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จุฑามาศ เจริญพงษ์มาลา. (2541). **การนำเสนอหลักสูตรศิลปะบัณฑิต วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต), ภาควิชาศิลปศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุติมา เวทการ. (2551). **การจัดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์บนพื้นฐานวัฒนธรรมชุมชน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชูเกียรติ กาญจนภรากร และคณะ. (2550). **การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น**. รายงานการวิจัย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน.
- दनัยเทพ ศรีธัญรัตน์. (2549). **การวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลของนโยบาย โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ตามแนวทางการพัฒนาวิสาหกิจชุมชน**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดิษยุทธิ์ บัวจุม, & และคณะ. (2557). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะเนงวิทยา**. วารสาร **พฤฒิศาสตร์**, ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม 2557. มศว.
- ตรัยภพ บุญรอด. (2536). **ความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนศิลปประยุกต์ สาขาวิชาศิลปหัตถกรรม ในสถานศึกษาสังกัดกรมอาชีวศึกษา กลุ่มสถานศึกษาภาคกลาง**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิวา แก้วเสริม. (2551). **ปัญหาและความต้องการการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ชุมชนและท้องถิ่น (OTOP) จังหวัดเพชรบูรณ์**. รายงานวิจัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- ทีศนา แคมมณี. (2544). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทีศนา แคมมณี. (2550). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธनिया กิตติสิทโธ. (2556). **การพัฒนาแบบการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อส่งเสริมความสามารถทางศิลปหัตถกรรมบนฐานแนวคิดการพึ่งตนเองของชุมชน**. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภดล เจนอักษร. (2554). **การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและชุมชน ในเอกสารการสอนชุดวิชาประสบการณ์วิชาชีพและภาคินียบัตรบัณฑิตทางการบริหารการศึกษา**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- นวนน้อย บุญวงศ์. (2539). **หลักการออกแบบ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นาถ พันธุมนาวิน. (2523). **สังคมวิทยาชนบท**. กรุงเทพมหานคร: สำนักส่งเสริมและส่งเสริมมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นาวิ เปลี่ยวจิตร, & และคณะ. (2553). **การศึกษาและออกแบบตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้อัตลักษณ์ของชุมชนเสมีดงามให้ศูนย์หัตถกรรมพื้นบ้านการทอเสื่อหมู่บ้านเสมีดงาม**. รายงานการวิจัย: สถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- บุญอนันต์ พินัยทรัพย์. (2549). **โครงการศึกษาชุมชนเข้มแข็ง กระบวนการสร้างสรรค์สินค้านวัตกรรมชุมชน: หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์**. กรุงเทพมหานคร: สำนักวิจัยสถาบันบัณฑิตพัฒนาบริหารศาสตร์.
- บุษกร เชี่ยวจินดาگانต์. (2548). **ผลของการจัดกิจกรรมการแก้ปัญหาตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้การศึกษานอกสถานที่เสมือน ที่มีต่อการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น**. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเวศ วะสี. (2548). **หลากทัศนะว่าด้วยกระบวนการทัศน์ใหม่กับการเรียนรู้ของชุมชน. ในปาริชาติ ถวิลเสถียร กระบวนทัศน์ใหม่กับการเรียนรู้ของชุมชน. โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้ชุมชนเป็นสุข**.
- ประเวศ วะสี. (2555). **จุดเปลี่ยนมหาวิทยาลัยไทย-จุดเปลี่ยนประเทศไทย**. โปสต์ทูเดย์.
- ประไพ ศิวะสิริวิลาศ. (2549). **การพัฒนารูปแบบการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาทุนทางสังคม**. (ดุขภูนิพนธ์ปริญญาเอก), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประดิษฐ์ มัฒนิมา. (2522). **สังคมวิทยาชนบท**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บุญยจรรย์ กัมปนาทโกศล. (2552). **ผลของการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดคอนสแตติวิสต์ที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กอายุ 6-7 ปี**. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรหมพิริยะ พนาสนธิ์. (2556). **รูปแบบการสร้างองค์ความรู้บนฐานชุมชนชาวนา ตำบลบ้านดอน อำเภอลำดวนจังหวัดสุพรรณบุรี**. บทความวิจัย วารสารวิจัยสหวิทยาการไทย, Vol.8 No.1.
- พัฒน์ สุจำนงค์, & และคณะ. (2525). **การพัฒนาชุมชนแบบผสมผสานสำหรับประเทศไทย**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- พิณสุดา สิริธรรค์. (2555). **การจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วมขององค์กรในชุมชน การศึกษาฐานรากทางเลือกประเทศไทย**. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.

- พิทยุทธ์ กงกุล, & นิยมศรีศักดิ์, & ส. (2555). รูปแบบการใช้ชุมชนเป็นฐานในการบริหารโรงเรียนขนาดเล็ก. วารสารการศึกษาและพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยบูรพา, Vol.8 No.2.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2557). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสิฐ คลังกุล, & และคณะ. (2556). ศึกษาวิจัยหัตถกรรมพื้นถิ่น เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน. รายงานวิจัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์.
- พีระพร รัตนาเกียรติ. (2548). ผลของการบันทึกประสบการณ์วิทยาศาสตร์ที่มีต่อความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต), สาขาวิชาการศึกษา ประถมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พุ่งศรี ภัคศิสุวรรณ. (2550). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมอาชีพจักสานเชิงธุรกิจโดยยึดชุมชนเป็นฐาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต), สาขาวิชาอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มานะ อินพรมมี. (2555). การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ของฝาก ของที่ระลึกกลุ่มผลิตภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดเพชรบูรณ์. รายงานข้อมูลวิจัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- ยงยุทธ ณ นคร. (2540). “แนวความคิดตามวิธีการ Synectic” ในแนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยุวัฒน์ วุฒิเมธ. (2534). การพัฒนาชุมชนจากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดบางกอกบลิ๊อค.
- รัชชาภรณ์ รัตนภุมมะ. (2549). การพัฒนาวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษและความรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. (ปริญญาคุชฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชนิกร เศรษฐโช. (2532). โครงสร้างสังคมและวัฒนธรรมไทย. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2524). พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยาอังกฤษไทย. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป.
- รุ่งทิพย์ กล้าหาญ. (2551). การบูรณาการการเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยวิทยาเขตเชียงใหม่ สังกัดกรมมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- วัลลภา เทพหัสติน ณ อยุธยา. (2544). การพัฒนาการเรียนการสอนทางการอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

- วิทยากร เชียงกุล. (2550). **อธิบายศัพท์สังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา**. กรุงเทพมหานคร: สายธาร.
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2551). **จินรัฐัน ลอกฝรั่งทั้งดุ้นไม่เวิร์ค : เน้นพัฒนา “ความคิดสร้างสรรค์แบบกลุ่ม” (Collective Creativity) ประยุกต์เป็นยุคที่เป็นยุทธศาสตร์สร้างเศรษฐกิจชาติ**. Retrieved from <http://www.tcdcconnect.com/content/Know-What/3702>
- สนธยา พลศรี. (2533). **ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- สมนึก ปัญญาสิงห์. (2532). **การพัฒนาชุมชน**. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สักกรินทร์ อินทรวงศ์. (2543). **การศึกษาสภาพและความต้องการด้านการเรียนการสอนรายวิชา ออกแบบหลักสูตรศิลปศึกษา ในสถาบันอุดมศึกษา สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2526). **การพัฒนาชุมชน**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). **รายงานการเสวนาทางวิชาการ มิติใหม่ของการประเมินผล: การเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพมหานคร: ม.ป.พ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). **แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552-2559)**. กรุงเทพมหานคร: บริษัทพริกหวานกราฟฟิคจำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.). (2552). **จากพลังความคิด...สู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.). (2554). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559)**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สิริพิชญ์ วรรณภาส, & และคณะ. (2551). **การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและท้องถิ่น กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์สมุนไพรกลุ่มเกษตรกรไทรน้อย จังหวัดนนทบุรี**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุชาดา จักรพิสูทธิ์. (2548). **การศึกษาทางเลือก โลกแห่งการเรียนรู้นอกห้องเรียน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- สุพิม บุญชูวงศ์. (2535). **หลักการสอน**. กรุงเทพมหานคร: แสงสุทธิการพิมพ์.
- สุภัทรา สิริจามร. (2557). **รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และจิตสำนึกสิ่งแวดล้อม : กรณีศึกษาดินเค็ม โรงเรียนโนนไทยอุปถัมภ์ 2**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัย), มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- สุวิทย์ วรรณศิริ, & พานิชศิริ, แ. ส. (2551). **ผลของการจัดประสบการณ์เสริมทางวิทยาศาสตร์ที่มีต่อทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัย**. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- อคิน รพีพัฒน์. (2547). **การมีส่วนร่วมของประชาชนในงานพัฒนา**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์การศึกษานโยบายสาธารณสุข.
- อภิญา กังสนารักษ์. (2544). **รายงานการวิจัย การศึกษาแนวทางการบริหารและการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในรูปแบบการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน**. กรุงเทพมหานคร: โครงการวิจัยภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎีกา.
- อัจฉรา ศรีพันธ์. (2555). **กลยุทธ์การถ่ายทอดความรู้เพื่อปรับปรุงผลิตภาพการผลิตสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์**. วารสาร **บริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร, Vol.7 No.2**.
- อัชมา สุวรรณกาญจน์, & และคณะ. (2550). **วิจัยและพัฒนาชุดการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิปัญญาและความสามารถในการพัฒนาอนามัยชุมชน ในรายวิชาการพยาบาลครอบครัวและชุมชน ๒**. คณะพยาบาลศาสตร์: มหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์.
- อาภรณ์ ใจเพียง. (2550). **หลักการสอน**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- อุทุมพร จามรมา. (2530). **การวัดและประเมินการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา เล่มที่ 3**. กรุงเทพมหานคร: ฟันนี่พับลิชชิ่ง.

ภาษาอังกฤษ

- Baynes, K., & Baynes, B. (2010). **Models of Change: The future of design education: Design**.
- Beakley, B. A., & etc, a. (2003). **Community-based instruction: A guidebook for teacher**. VA: Council for Exceptional Children.
- Brereto, M. F., & etc, a. (1996). **Collaboration in design teams: How social interaction shapes the product** In N. Cross, H. Christianans, & K. Dorst (Eds.). **Analysing design activity: Chichester: Wiley**.
- Brown, T. (2009). **Change by Design Harper Collins Design Thinking, Harvard Business Review**. New York: an imprint of HarperCollins.
- Buchanan, R. (1992). **Wicked Problems in Design Thinking. Design issues, 8 (2), 5-21**.

- Ching-Yi, W. (2004). **Investigating the Development of Cultural Production: Folk Art in K-12 Art Curricula**. Washington.U.S.A.: Northwest Association of Teacher Educators (NWATE) Annual Meeting, Spokane.
- Christine, V. M. (2006). **The nature of science and the scientific method**. Washington DC: The Geological of America.
- Chung, S. (2004). **Social Reconstructionism in Art Education: Art, Critical Pedagogy, and Empowerment in a Junior High Setting**. (Thesis (Ed.D.)), University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Coh, J. M., & Uphoff, N. T. (1997). **Rural development participation: Concept and measures for project design implementation and education**. Rural Development Committee Center for International Studies: Cornell University.
- Cross, N. (2011). **Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work**. Oxford: Berg Publishers.
- Fischer, G., & etc, a. (2007). Community-based learning: The corecompetency of residential, research-based universities. **International Journal on Computer-Supported Collaborative Learning (IJCSCL)**, Springer.
- Friedman, K. (2012). **Models of Design: Envisioning a Future Design Education**: Visible Language 46.
- Ho, C. (2001). Some Phenomena of Problem Decomposition Strategy for Design Thinking: Differences between Novices and Experts. **ArticleinDesign Studies**, 22(1):27-45 January.
- Howkins, J. (2001). **an economic good or service that results from creativity and has economic value**: Defined these industries as providing.
- Howkins, J. (2552). **Creative Economy (CE) เศรษฐกิจสร้างสรรค์: เขามั่งคั่งจากความคิดกันอย่างไร (แปลโดยศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, Trans.)**. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ.
- Hsiao, S., & Chuang, J. (2003). A Reverse Engineering Based Approach for Product Form Design. **International Journal of Computer Applications in Technology archive**, Volume 37(Issue 2).
- Joyce, B., & Weil, M. (1992). **Model of teaching 4th ed**. London: Allyn and Bacon.

- Kim, B. (2006). **Social constructivism**. Retrieved from http://epltt.coe.uga.edu/index.php?title=Social_Constructivism
- Lakshmi, A. (2007). **Activity based learning a report on an innovative method in tamil nadu**. Retrieved from <http://www.ssa.tn.nic.in/Docu/ABL-Report-by-Dr.Anandhalakshmi.pdf>
- Lawson, B. (2005). **How Designers Think, 4 editions**. Oxford: Architectural press
What Designers Know. new York Rutledge.
- Meredith, D. (1999). **Design's Inherent Interdisciplinary: The Arts in Integrated Curricula Arts Education Policy Review**
- Moalosi, R., & etc, a. (2010). Culture-orientated product design. **International Journal of Technology and Design Education, 20 (2), 175-190.**
- NSCALL. (2006). **Activity-based Instruction: Why and How**. Retrieved from www.ncsall.net/fileadmin/resources/teach/GED_inst.pdf
- Ozkaynak G, M. U., S. (2012). **New forms of design education: Social and Behavioral Sciences 51.**
- Saundra, Y. M. (2007). Using the scientific method to improve mentoring. **the National College Learning Center Association, 12 (2). 33-45.**
- Saylor, J. G., & etc, a. (1981). **Curriculum planning for better teaching and learning**. New York: Rinehart.
- Scheer, N., & etc, a. (2012). **Towards a Paradigm Shift in Education Pratices: Developing Twenty-First Century Skills with Design Thinking, Design Thinking**. In Plattner, H., Meinel, C., Leifer, L. (eds.), **Design Thinking Research Measuring Performance in Context**. New York: Springer Heidelberg.
- UNCTAD. (2008). **Creative Economy 2008**. United States: United Nation.
- UNESCO. (2005). **Understanding Creative Industries: Cultural Statistics for Policy Marker**. United States: UNESCO.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



กรอบแนวคิดในการวิจัย

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555 – 2559)
 ที่ต้องการสร้างภูมิคุ้มกันที่มี ประสิทธิภาพให้สามารถรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น อย่างรวดเร็วและรุนแรงกว่าที่ผ่านมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการใช้แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และการใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีร่วมกับภูมิปัญญาของคนไทยจนก่อให้เกิดนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ที่มีความหลากหลาย และเป็นเอกลักษณ์ความมากขึ้น

ผู้เรียนในระดับปริญญาตรี
 ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาเป็นผู้ที่อยู่ในระยะผู้ใหญ่วัยรุ่น เป็นผู้ที่มีการพัฒนาระบบประสาทที่ต้องการคำแนะนำให้ปรับพฤติกรรมให้ถูกทางในด้านการเรียน มีความกระตือรือร้น สนใจในบทเรียนที่แปลกใหม่ สนใจความคิดที่มีอุดมการณ์สนใจเรื่องที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและนำไปช่วยสังคมได้
 (วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา, 2554) (จรัส สุวรรณเวลา, 2540) (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2540)

การออกแบบพื้นถิ่น INDIGENOUS CRAFT DESIGN
 คำอธิบายรายวิชา ศึกษาการใช้วัสดุท้องถิ่น เพื่อประยุกต์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยอาศัย ความรู้ ภูมิปัญญา และความชำนาญของคนในพื้นที่ ที่เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของชุมชน

การจัดการศึกษาโดยใช้ฐานชุมชน
Community Based Learning (CBL)
 คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสถานการณ์จริงของชุมชน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ในการเชื่อมโยงความรู้จากทฤษฎีกับความเป็นจริงหรือเรียนรู้จากชุมชน ในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงหรือการปฏิบัติงานในชุมชนการเข้าถึงปัญหา การแก้ปัญหาชุมชนในการให้บริการในศาสตร์ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกับชุมชน
 (Fischer&Rohde&Wulf, 2007)
 (Schamber,J.F., 2008)

รูปแบบการสอนออกแบบ
 1. ต้องมีการสอนสาธิตให้ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถใช้ความรู้ประยุกต์ต่อเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา
 2. สอนให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ ในการที่ผู้เรียนจะสามารถมองเห็นปัญหา และเข้าใจ แง่มุมของปัญหาและ สามารถตัดสินใจ ในการแก้ปัญหาได้ รวมถึงการสร้างแนวทางแก้ปัญหาได้ในหลายๆ ทาง
 3. ผู้สอนจะต้องสร้างตัวอย่างใหม่ๆ ของปัญหา เพื่อเพิ่มระดับประสบการณ์ของผู้เรียนได้ฝึกแก้ปัญหาใหม่ๆ และให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับปัญหาที่ซับซ้อน
 4. ผู้สอนจะต้องใช้เทคโนโลยีในการช่วยเสริม ให้ความรู้แก่ผู้เรียน เพื่อขยายความรู้ในระดับสังคมโดยกว้าง
 5. ผู้สอนควรให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม ในการร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิด แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นการแลกเปลี่ยนและขยายความคิดของผู้เรียน
 (Davis Meredith, 1999) (พาศนา ตัณฑรักษ์, 2532)
 (Ozkaynak, 2012) (Fridman, 2012) (Baynes,K., 2010)

องค์ประกอบในการสอน

ด้านโครงสร้างในการสอน	ด้านที่เกี่ยวกับการสอน
1. ครูผู้สอน	1. วัตถุประสงค์ในการสอน
2. นักเรียนหรือผู้เรียน	2. เนื้อหาในการสอน
3. เนื้อหาที่จะสอน	3. กิจกรรมในการสอน
	4. การประเมินผลการสอน

(อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550) (สุรพันธ์ ต้นศรีวงษ์, 2538)
 (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2537)

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ เน้นการศึกษาผ่านปวงชน เน้นการร่วมมือจากปวงชน เป็นการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเรียนรู้แบบรวมพลังการเรียนรู้การสอนเน้นการสอนที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้เอง
 (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2557) (ศ.พ. วิจารย์ พานิช, 2555) (ศ.ดร. ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2555)

รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี



ภาคผนวก ข

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือ

1. อาจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชา ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์ อาจารย์ประจำสาขาครุศาสตร์ สถาปัตยกรรม และการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
3. อาจารย์ ดร.สมชาย เซะวิเศษ อาจารย์ประจำสาขาครุศาสตร์ สถาปัตยกรรม และการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง





รายนามผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้ มีทั้งหมด 3 กลุ่ม ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

1.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและอาจารย์ประจำที่ ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1.2 คุณทรงพล แสงสระคู นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน กรมส่งเสริมกระทรวงอุตสาหกรรม พื้นที่ทำงานกลุ่มผลิตภัณฑ์ภาคอีสาน

1.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ อริยะเครือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนด้านสิ่งทอและอาจารย์ประจำที่ สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

1.4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนและอาจารย์สายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.5 อาจารย์ ดร.จันทร์พร ช่างโชติ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนกับกลุ่มแม่บ้านและอาจารย์ประจำที่ สาขาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย คณะศิลปะศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

2.1 รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร อาจารย์ผู้สอนรายวิชาเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2.2 อาจารย์ชัยวัฒน์ภัทร เลาสัตย์ อาจารย์ผู้สอนการออกแบบร่วมกับชุมชน คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2.3 รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ อาจารย์ผู้สอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

2.4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมรรัตน์ อนันต์วรพงษ์ อาจารย์ผู้สอนและหัวหน้าวิชาสาขาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย คณะศิลปะศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

2.5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์ อาจารย์ผู้สอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดร

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

3.1 นาย บุญมี ล้อมวงศ์ หัตถกรรมทองเหลือง บ้านปะอ่าว จ.อุบล

3.2 นายเทพ ถนอม ชุมชนกลุ่มผลิตเฟอร์นิเจอร์ไม้สักแพร์

3.3 นายบุญเพ็ง สุวาทักดิ์ กลุ่มจักรสานหมวกใบตาล

3.4 นายชัชวาลย์ สหสพาศน์ ครูภูมิปัญญาปูนปั้น จ.เพชรบุรี

3.5 นายจำลอง บัวสุวรรณ จากกลุ่มลูกหว้า พวงมโหตร



แบบสัมภาษณ์

อาจารย์ผู้สอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ชื่อโครงการวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : รูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนใน
รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาศิลปศึกษา

ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อนักศึกษา : นางสาวปิยะทิพย์ สุริยันต์

วัตถุประสงค์ของโครงการวิทยานิพนธ์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ในครั้งนี้

1. เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน วิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้ประกอบไปด้วย 2 ส่วน และมีจำนวน 2 แผ่น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ(นาย/นาง/นางสาว).....นามสกุล.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

วุฒิการศึกษา.....สาขาที่สำเร็จการศึกษา.....

ประสบการณ์สอน.....สถาบันการศึกษา.....

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์อาจารย์ประจำรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

2.1 หลักสำคัญสำหรับ การจัดรูปแบบตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนคืออะไร

.....

.....

.....

2.2 มีหลักการในการคัดเลือกชุมชน ที่จะให้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนอย่างไร

.....

.....

.....

2.3 ปัญหาในการจัดรูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนคืออะไร

.....

.....

.....

2.4 ขั้นตอน ในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนมีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

2.5 ระยะเวลาที่เหมาะสมในการจัดรูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนควรใช้ระยะเวลา
นานเท่าไร

.....

.....

.....

2.6 จากรูปแบบการสอน มีกระบวนการออกแบบร่วมกับชุมชนอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

2.7 ในการจัดการเรียนการสอนมีปัญหาหรืออุปสรรคอะไรที่พบบ่อยมากที่สุด

.....

.....

.....

2.8 รูปแบบการสอนแนวคิดฐานชุมชน จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ สร้างงานออกแบบที่
เป็นเอกลักษณ์ได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.9 ผู้เรียนสามารถทำงานเป็นทีม และแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.10 ผู้เรียนมีการเรียนรู้แบบร่วมมือกับชุมชน ในขั้นตอนไหนบ้าง

.....

.....

.....

ชื่อนิสิต..... วันที่บันทึกการสัมภาษณ์.....



แบบสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ชื่อโครงการวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : รูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนใน
รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาศิลปศึกษา

ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อนิสิต : นางสาวปิยะทิพย์ สุริยันต์

วัตถุประสงค์ของโครงการวิทยานิพนธ์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ในครั้งนี้

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน และพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้ประกอบไปด้วย 2 ส่วน และมีจำนวน 2 แผ่น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ(นาย/นาง/นางสาว).....นามสกุล.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

วุฒิการศึกษา.....สาขาที่สำเร็จการศึกษา.....

ประสบการณ์ทำงาน.....ปี สถานที่ทำงาน.....

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

2.1 มีการวิเคราะห์ปัญหาในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.2 มีหลักการสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

2.3 มีขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนกี่ขั้นตอน อะไรบ้าง

.....

.....

.....

2.4 ขั้นตอนใดที่เป็นจุดสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

.....

.....

.....

2.5 ปัญหาส่วนใหญ่ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนคืออะไร แล้วสามารถแก้ไขได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.6 รูปแบบการจัดการสอน โดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐาน จะส่งเสริมการทำงานการออกแบบได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.7 มีหลักในการวิเคราะห์ชุมชนอย่างไร ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

.....

.....

.....

2.8 การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมกับคนในชุมชนมีปัญหาการทำงานหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.9 การออกแบบร่วมกับชุมชน สามารถส่งเสริมทักษะงานออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ได้หรือไม่
อย่างไร

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

2.10 เกิดการเรียนรู้ร่วมมือกับชุมชนได้อย่างไรบ้าง

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

ชื่อนิสิต..... วันที่บันทึกการสัมภาษณ์.....



แบบสัมภาษณ์
ชุมชนที่มีส่วนร่วมในการจัดรูปแบบการสอน
ชื่อโครงการวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : รูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนใน
รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
สาขาวิชาศิลปศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อนิสิต : นางสาวปิยะทิพย์ สุริยันต์

วัตถุประสงค์ของโครงการวิทยานิพนธ์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

2. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ในครั้งนี้

1. เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้ประกอบไปด้วย 2 ส่วน และมีจำนวน 2 แผ่น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ(นาย/นาง/นางสาว).....นามสกุล.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

ชื่อชุมชน.....ลักษณะของชุมชน.....

ประสบการณ์ทำงาน.....ปี สถานที่ทำงาน.....

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้นำชุมชนที่มีส่วนร่วมในการจัดรูปแบบการสอน

2.1 สิ่งสำคัญที่ชุมชนต้องการในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดร่วมกับชุมชน คืออะไร

.....

.....

.....

2.2 ชุมชนต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจด้านใดมากที่สุดในการออกแบบผลิตภัณฑ์

.....

.....

.....

2.3 ปัญหาส่วนใหญ่ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนคืออะไร แล้วสามารถแก้ไขได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.4 ชุมชนมีหลักในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างไร

.....

.....

.....

2.5 ชุมชนมีขั้นตอนในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนกี่ขั้นตอน อะไรบ้าง

.....

.....

.....

2.6 ขั้นตอนใดที่เป็นจุดสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์

.....

.....

.....

2.7 ชุมชนต้องการให้มีขั้นตอนการจัดรูปแบบการสอน การเรียนรู้ฐานชุมชนเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

2.8 ชุมชนสามารถสร้างทักษะความรู้และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เอกลักษณ์ได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.9 ชุมชนได้ประโยชน์จากการร่วมงานกับสถานศึกษาอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

2.10 ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้เอง ในการทำงานร่วมกับชุมชนอย่างไร

.....

.....

.....

ชื่อนิสิต..... วันที่บันทึกการสัมภาษณ์.....



แบบสัมภาษณ์

ผู้เรียนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ชื่อโครงการวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : รูปแบบการสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนใน
รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาศิลปศึกษา

ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อนักศึกษา : นางสาวปิยะทิพย์ สุริยันต์

วัตถุประสงค์ของโครงการวิทยานิพนธ์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ในครั้งนี้

1. เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน วิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้ประกอบไปด้วย 2 ส่วน และมีจำนวน 2 แผ่น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ชื่อ(นาย/นาง/นางสาว).....นามสกุล.....

ระดับชั้นปี.....สาขาวิชา.....

สถานที่

สัมภาษณ์.....

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

เพศ.....อายุ.....

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน

2.1 รูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตามแนวคิดฐานชุมชนมีความเหมาะสมกับรายวิชาหรือไม่

.....

.....

.....

2.2 รูปแบบการสอนตามแนวคิดร่วมกับชุมชนสามารถ ทำให้ผู้เรียนพัฒนางานออกแบบของตนเองได้อย่างไร

.....

.....

.....

2.3 การจัดรูปแบบการเรียนการสอน ตามแนวคิดฐานชุมชนมีปัญหาอุปสรรคในด้านใดบ้าง

.....

.....

.....

2.4 ขั้นตอนไหนในการจัดรูปแบบการเรียนการสอน ตามแนวคิดฐานชุมชนที่ผู้เรียนชอบ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

2.5 ขั้นตอนไหนในการจัดรูปแบบการเรียนการสอน ตามแนวคิดฐานชุมชนที่ผู้เรียนไม่ชอบ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

2.6 ส่วนไหนที่ผู้เรียนอยากให้เพิ่มในการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

2.7 ขั้นตอนการออกแบบขั้นตอนไหนที่ผู้เรียนคิดว่ายากที่สุด

.....

.....

.....

2.8 มีอุปสรรคในการมีส่วนร่วมกับชุมชนบ้างหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.9 ผู้เรียนได้ประโยชน์จากการมีส่วนร่วมกับชุมชนได้อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

2.10 ในการทำงานเป็นทีม ผู้เรียนมีอุปสรรคในการทำงานหรือไม่ อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

ชื่อนิสิต.....วันที่บันทึกการสัมภาษณ์.....



แบบสังเกตการจัดการเรียนการสอนวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน

สถานที่เก็บข้อมูล

เก็บข้อมูล ณ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ผู้สังเกต..... วัน/เดือน/ปี ที่

สอน.....

ช่วงเวลาสังเกต.....น.

ถึง.....น.

1. การเตรียมการสอน

- ผู้สอนมีการเตรียมการสอนอย่างไรบ้าง

.....

.....

2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

- การนำเข้าสู่บทเรียน

.....

.....

- ทักษะกระบวนการที่ใช้ในการสอน

.....

.....

3. สื่อการสอนที่ใช้

คือ.....

- ประเภทลักษณะของสื่อที่ใช้

.....

.....

- สื่อที่ใช้ชัดเจนสร้างความสนใจของนักเรียน

.....

.....

4. การสรุปท้ายบทเรียน

.....

.....

.....

.....

5. พฤติกรรมของผู้เรียน

- ความสนใจในการเรียน

.....

.....

.....

.....

- ความสนใจในสื่อการสอน

.....

.....

6. สถานที่ในการเรียน

- สภาพทั่วไป

.....

.....

- การจัดรูปแบบการเรียน

.....

.....

- พื้นที่ในการทำงาน

.....

.....

7. บรรยากาศการเรียน

.....

.....

8. การแสดงออกของผู้เรียน

.....

.....

9. ผลงานของผู้เรียน

.....

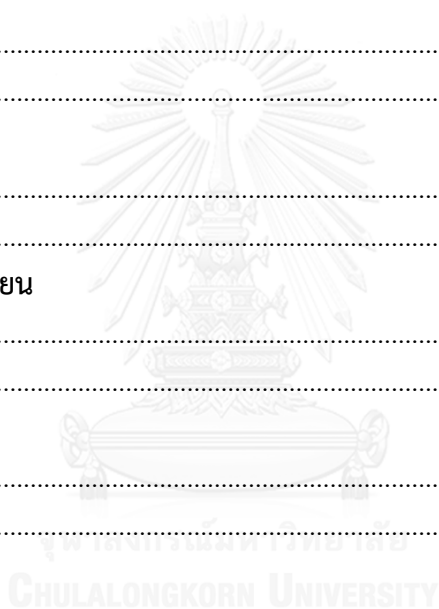
.....

10. อื่นๆ

.....

.....

.....



แบบประเมินรับรองรูปแบบ
สำหรับการวิจัยเรื่อง “รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน
ในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี”

ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์

รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ใน
 รายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับ
 ปริญญาตรี

TEACHING MODELS USING COMMUNITY-BASED
 LEARNING IN LOCAL PRODUCTS DESIGN COURSE FOR
 UNDERGRADUATE STUDENTS

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ดร. อินทิรา พรมพันธุ์

ผู้วิจัย

นางสาวปิยะทิพย์ สุริยันต์ นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต
 ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา

ชื่อผู้ประเมินรูปแบบ

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน

คำแนะนำการรับรองรูปแบบ

1. การรับรองรูปแบบ หมายถึง การรับรองรูปแบบการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. แบบรับรองนี้มีข้อความเพื่อการรับรองรูปแบบ จำนวน 8 ข้อคำถาม โปรดใช้เครื่องหมาย √ ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

5	หมายถึง	หัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	หัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	หัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมปานกลาง
4	หมายถึง	หัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	หัวข้อการประเมินมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	เหมาะสม น้อยที่สุด	เหมาะสม น้อย	เหมาะสม ปานกลาง	เหมาะสม มาก	เหมาะสม มากที่สุด
	1	2	3	4	5
บทนำ					
1. ที่มาของรูปแบบการสอน					
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอน					
รูปแบบและคำอธิบาย					
3. แผนภาพแสดงรูปแบบการสอน					
4. องค์ประกอบของรูปแบบการสอน					
4.1 ชุมชน					
4.2 นักศึกษา					
4.3 อาจารย์					
4.4 การออกแบบ					
4.5 การสร้างชิ้นงาน					
4.6 ประเมินผล					
5. ขั้นตอนของรูปแบบการสอน					
5.1 ขั้นเตรียมการ					
5.2 ขั้นลงชุมชน					

ข้อความถาม	ระดับความคิดเห็น				
	เหมาะสม น้อยที่สุด	เหมาะสม น้อย	เหมาะสม ปานกลาง	เหมาะสม มาก	เหมาะสม มากที่สุด
	1	2	3	4	5
5.3 ชั้นออกแบบ					
5.4 ชั้นสร้างชิ้นงาน					
5.5 ชั้นประเมินผล					
6. รูปแบบการสอนมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ปฏิบัติในสถานการณ์จริงได้					

7. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

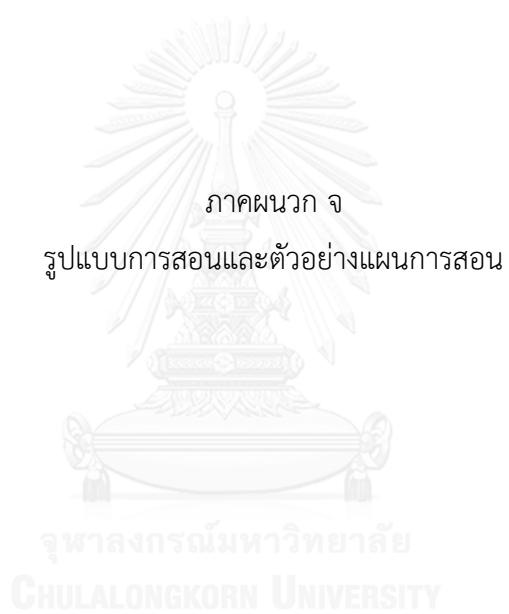
.....

.....

.....

8. ขอความกรุณาท่านผู้ทรงคุณวุฒิโปรดพิจารณาถึงความเหมาะสมของเนื้อหาและข้อความใน รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐานสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี และตัวอย่างแผนการสอน โดยหากท่านมีข้อเสนอแนะหรือเห็นควรแก้ไข ประการใด โปรดเขียนข้อเสนอแนะของท่านลงในรูปแบบและแผนที่แนบมา เพื่อผู้วิจัยจักได้นำไป ปรับปรุงแก้ไขเพื่อความเหมาะสมต่อไป

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูง
 ผู้วิจัย นางสาวปิยะทิพย์ สุริยันต์
 สาขาวิชาศิลปศึกษา
 คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก จ

รูปแบบการสอนและตัวอย่างแผนการสอน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี



รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

รูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาการสอนรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน องค์ประกอบในการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน และการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชนในรายวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี รูปแบบการสอนที่ได้ ประกอบด้วย

1. ที่มาของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

การเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ Community Based Learning (CBL) คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน community – based learning คือ การเรียนรู้จากชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์, วัฒนธรรม, การทำมาหากิน, ทัศนกรรม, การศึกษาพยาบาลแบบพื้นบ้าน จากบุคคล และองค์กรในชุมชนนอกเหนือไปจากการเรียนในโรงเรียน ประเวศ วะสี (2548 หน้า 62-69)

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน ให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ตรง เกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง และทำงานร่วมกับทุกภาคส่วนในสังคมได้

3. องค์ประกอบของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ชุมชน (Community) หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนที่มีส่วนร่วมกับชุมชน พื้นที่นอกห้องเรียน มีองค์ความรู้ในการถ่ายทอดข้อมูล เป็นชุมชนที่มีศักยภาพในการจัดการเรียนการสอน มีปราชญ์ชาวบ้าน มีแหล่งความรู้ แหล่งการเรียนรู้อยู่ในชุมชน และมีบุคคลที่จะสามารถให้ความรู้ได้ถูกต้อง

องค์ประกอบที่ 2 นักศึกษา (Student) หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน นักศึกษาเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากชุมชน ติดต่อสื่อสารทำงานเสมือนจริง และมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน คือ ชั้นเตรียมการ ชั้นลงชุมชน ชั้นออกแบบ ชั้นสร้างต้นแบบ และชั้นหลังลงชุมชน

องค์ประกอบที่ 3 อาจารย์ (Teacher) หมายถึง การจัดรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน อาจารย์มีบทบาทเป็นเพียงผู้ชี้แนะในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา เตรียมเนื้อหาในการเรียนรู้ เตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ และเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาเท่านั้น

องค์ประกอบที่ 4 การออกแบบ (Sketch Design) หมายถึง กิจกรรมหลักสำคัญหลังการเรียนรู้จากชุมชน เป็นกิจกรรมที่เน้นทักษะการออกแบบ นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ มีการวิเคราะห์แก้ไขปัญหาผลิตภัณฑ์ การสังเคราะห์ตั้งจุดเด่น เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ของชุมชน Sketch Design ถือเป็นเครื่องมือหลักในรูปแบบการสอน

องค์ประกอบที่ 5 การสร้างชิ้นงาน (Model making) หมายถึง การลงมือปฏิบัติจริงเพื่อสร้างชิ้นงาน จากวัสดุในชุมชน เทคนิควิธีการจากชุมชน ตามแบบที่นักศึกษาได้ออกแบบไว้ หรือทดลองทำด้วยเทคนิควิธีการเฉพาะของชุมชน

องค์ประกอบที่ 6 ประเมินผล (Evaluation) หมายถึง การประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากชุมชนจากเพื่อนนักศึกษา และอาจารย์ และมีการนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้มา ประกอบด้วย Sketch Design ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบรายงานองค์ความรู้ที่ได้นำเสนอให้เพื่อนนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนประเมินร่วมกัน

4. ขั้นตอนของรูปแบบการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน

ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ระดับปริญญาตรี ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ (Prepare) ในขั้นตอนนี้เป็นการเตรียมความพร้อมของนักศึกษา การวางแผนหาหัวข้อ และการคัดเลือกชุมชนร่วมกัน หลังจากได้ชุมชนที่ต้องการแล้วต้องมีการประสานงานเตรียมชุมชน โดยให้นักศึกษาเป็นผู้ประสานงานลงมือติดต่อสื่อสารด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นลงชุมชน (Study in community) ในขั้นตอนนี้คือการลงพื้นที่ ลงชุมชน จะมีหัวหน้าชุมชนและสมาชิกเป็นผู้ดำเนินการ นักศึกษาสำรวจเรียนรู้ศึกษาสภาพ เรียนรู้ร่วมกับชุมชน เก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการออกแบบ (Sketch Design) ในขั้นตอนนี้หลังจากได้ข้อมูลเพื่อจะใช้ในการออกแบบแล้ว ก็นำมาออกแบบ Sketch Design โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษากับข้อมูลของชุมชน และให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการคัดเลือกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสร้างชิ้นงาน (Model Making) ในขั้นตอนนี้เป็นการสร้างชิ้นงานจริง จากการออกแบบของนักศึกษา โดยใช้วัสดุจากชุมชนและเทคนิควิธีการผลิตจากชุมชน ซึ่งเป็นการเรียนรู้เทคนิคเฉพาะ ในการผลิตของชุมชน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation) ในขั้นตอนนี้เป็นการประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์จากชุมชน จากเพื่อนนักศึกษา และอาจารย์ และมีการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากชุมชน ประกอบไปด้วย Sketch Design ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ แบบรายงานองค์ความรู้

5. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

5.1 ด้านคุณธรรมจริยธรรม

- 5.1.1 แสดงออกซึ่งการเป็นผู้นำทางด้านการมีวินัย รับผิดชอบและซื่อสัตย์
- 5.1.2 แสดงออกซึ่งการช่วยเหลือแบ่งกัน การทำงานร่วมกัน
- 5.1.3 มีทัศนคติที่ดีต่อการทำงานในชุมชน

5.2 ด้านความรู้

- 5.2.1 สามารถนำความรู้ทางทฤษฎีหรือแนวคิดในศาสตร์ต่างๆ หรือวิชาชีพ มาประยุกต์ในการทำงานในชุมชนได้
- 5.2.2 สามารถวิเคราะห์สังเคราะห์สถานการณ์ต่างๆ ในชุมชนได้โดยใช้กรอบความรู้

5.3 ด้านทักษะทางปัญญา

5.3.1 สามารถแก้ปัญหาหรือจัดการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนได้ โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์วิพากษ์ วิจารณ์อย่างรอบคอบ

5.3.2 สามารถสร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรมต่างๆ จากการเรียนรู้จากชุมชนได้

5.4 ด้านสัมพันธภาพระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

5.4.1 แสดงออกซึ่งภาวะผู้นำ

5.4.2 สามารถทำงานเป็นทีม

5.4.3 มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตัวเองในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
เรื่อง การออกแบบกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2

เวลา 4 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและภูมิปัญญาท้องถิ่น จากการค้นคว้าข้อมูล (K)
- 1.4 นักศึกษาสามารถปฏิบัติวิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบได้ (P)
- 1.5 นักศึกษาสามารถถ่ายทอดความรู้สึก พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติเกี่ยวกับภูมิปัญญา และวิธีการอนุรักษ์หวงแหนภูมิปัญญาไทย (A)

2. เนื้อหา

2.1 การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น คือการรู้จักตัวตนของเรา ถิ่นที่อยู่ ทรัพยากร และรู้จักวิธีการอนุรักษ์ การรู้จักนำภูมิปัญญาของท้องถิ่น มาสร้างออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

2.2 ขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น เริ่มตั้งแต่ชั้นศึกษา มีการศึกษาปัญหาในการออกแบบ ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลในการออกแบบ และวิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบ

2.3 วิธีการค้นคว้าหาข้อมูลเบื้องต้นของการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น ศึกษาผลิตภัณฑ์เดิมหรือผลิตภัณฑ์ที่ใกล้เคียง เช่น ผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP จากสื่ออินเทอร์เน็ตและหนังสือ

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูนำตัวอย่างภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP ของประเทศไทยมาให้ให้นักศึกษาพิจารณา ชักถามความคิดเห็นนักศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบของผลิตภัณฑ์

2) ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญ เหตุผล และวิธีการกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์

3.2 ชั้นปฏิบัติ

1) ครูใช้คำถามในการแนะนำขั้นตอนในการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และวิธีการอนุรักษ์

2) นักศึกษาลงมือค้นคว้าข้อมูล รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ

3.3 ชั้นสรุปและอภิปรายผล

1) ครูให้นักศึกษาออกมาแนะนำผลงานการค้นคว้าของตนเอง

2) ครูถามกระตุ้นให้นักศึกษาแสดงเหตุผล ความคิดเห็นในการพิจารณาภูมิปัญญาที่ตนเองได้ค้นคว้า พร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกันในห้องเรียน

4. กระบวนการวัดและประเมินผล

4.1 ประเมินจากความถูกต้องสมบูรณ์ ครบถ้วนของใบงานการศึกษาค้นคว้าภูมิปัญญา

4.2 ประเมินจากการนำเสนอการศึกษาค้นคว้าและการวิเคราะห์แนวคิดที่จะใช้ในการออกแบบ

5. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 5.1 ผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นทั่วไป
 - 5.2 หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - 5.3 คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - ฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP ทั้งประเทศ
- <http://www.qsbg.org/Database/plantdb/index.asp>

6. การประเมิน

6.1 ความสนใจ ภูมิปัญญา สามารถหาข้อมูลมานำเสนอได้	10	คะแนน
6.2 ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล ดึงจุดเด่น อัตลักษณ์	10	คะแนน
6.3 แนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ	10	คะแนน
รวม	30	คะแนน



ใบงานที่ 1

เรื่องการออกแบบกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

คำชี้แจง ให้นักศึกษาเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ตนเองสนใจ พร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น

ข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สนใจ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

วิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ในการออกแบบจุดเด่น

.....

.....

.....

จุดด้อย

.....

.....

.....

แนวคิดในการออกแบบ

ชื่อ-สกุล..... ระดับชั้น..... รหัสนักศึกษา.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นฐาน
เรื่อง การออกแบบร่าง

ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2
เวลา 4 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.3 นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์พื้นฐาน (K)
- 1.4 นักศึกษาสามารถปฏิบัติการออกแบบร่าง sketch design ได้ถูกต้อง (P)
- 1.3 นักศึกษาสามารถถ่ายทอดความรู้สึก พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติเกี่ยวกับการออกแบบร่างของตนเองและของเพื่อน (A)

2. เนื้อหา

- 2.1 การออกแบบร่าง sketch design เป็นวิธีที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั่วไป ซึ่งการออกแบบร่างจะช่วยให้สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ได้สวยงาม ครบองค์ประกอบ และน่าสนใจ
- 2.2 ส่วนประกอบของ sketch design ประกอบไปด้วย แนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบ การนำเสนอภาพการใช้งาน การนำเสนอภาพ 2 มิติ พร้อมขนาดสัดส่วนจริง การนำเสนอภาพ 3 มิติที่สวยงาม
- 2.3 การสร้างแนวคิดในการออกแบบ การนำภูมิปัญญามาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ วิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อยในการออกแบบ

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
 - 1) ครูนำตัวอย่างผลงานการออกแบบ sketch design ของรุ่นพี่มาให้ให้นักศึกษาดูเพื่อกระตุ้นความสนใจและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบร่าง
 - 2) ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาสังเกตการออกแบบร่างของผลิตภัณฑ์ มีส่วนประกอบ อะไรบ้างใน sketch design
- 3.2 ชั้นปฏิบัติ
 - 1) ครูใช้การสาธิตยกตัวอย่างการแบ่ง ภาพร่าง sketch design เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจการทำงานออกแบบร่าง
 - 2) นักศึกษาลงมือออกแบบร่าง sketch design ของตนเอง โดยนำแนวคิดการออกแบบมาจากในงานที่ 1
- 3.3 ชั้นสรุปและอภิปรายผล
 - 1) ครูให้นักศึกษาออกมาแนะนำผลงานออกแบบร่างของตนเอง เท่าที่ทำได้
 - 2) ครูถามกระตุ้นให้นักศึกษาแสดงเหตุผล ความคิดเห็นในการพิจารณาภาพร่าง sketch design พร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกันในห้องเรียน

4. กระบวนการวัดและประเมินผล

- 4.1 ประเมินจากความถูกต้องสมบูรณ์ ของแบบร่าง sketch design
- 4.2 ประเมินจากการนำเสนอแบบร่างของตนเอง sketch design

5. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 5.1 ผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นทั่วไป
 - 5.2 หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - 5.3 คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - ฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP ทั้งประเทศ
- <http://www.qsbg.org/Database/plantdb/index.asp>

6. การประเมิน

6.1 การนำเสนอภาพแบบร่าง	10	คะแนน
6.2 แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ	10	คะแนน
6.3 ภาพด้านเพื่อใช้ในการผลิต	10	คะแนน
6.4 นำเสนอภาพการใช้งาน	10	คะแนน
6.5 การนำเสนอผลงานปากเปล่า	10	คะแนน
รวม	50	คะแนน



ใบงานที่ 2

เรื่องการออกแบบกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

คำชี้แจง ให้นักศึกษานำแนวคิดภูมิปัญญาการออกแบบผลิตภัณฑ์จาก ใบงานที่1มาสร้างเป็นแบบร่าง (sketch design) จำนวน 3 แบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

6. ทำใส่กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A3
7. สามารถลงสีได้ตามต้องการ
8. เนื้อหาในsketch design ต้องประกอบไปด้วย
 - แนวความคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบ
 - ภาพนำเสนอการใช้งาน
 - ภาพ 2 มิติแต่ละด้านของผลิตภัณฑ์ พร้อมขนาดสัดส่วน
 - ภาพ 3 มิติ นำเสนอความสวยงามของผลิตภัณฑ์
9. เขียนชื่อ ระดับชั้น รหัสนักศึกษา ที่มุมขวาล่างของกระดาษ
10. กรอบชิ้นงานวัดจากขอบกระดาษเข้ามาด้านละ 1 นิ้ว

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

การออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
เรื่อง กระบวนการผลิต

ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2
เวลา 4 ชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.3 นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ จากภูมิปัญญาที่ค้นคว้าข้อมูล (K)
- 1.4 นักศึกษาสามารถปฏิบัติผลิตชิ้นงานตามที่ได้ออกแบบร่างไว้ได้ (P)
- 1.3 นักศึกษาสามารถถ่ายทอดความรู้สึก พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติเกี่ยวกับผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้ทำสำเร็จ (A)

2. เนื้อหา

- 2.1 กระบวนการผลิตโดยทั่วไป มี 2 ระบบใหญ่ๆคือ กระบวนการผลิตในครัวเรือน กับ กระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งเราต้องเข้าใจกระบวนการผลิตในครัวเรือน เพราะผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ส่วนใหญ่นิยมผลิตในระดับครัวเรือน
- 2.2 ขั้นตอนการผลิต เริ่มจากศึกษาวัสดุ อุปกรณ์ในการผลิต และวิธีการผลิต ซึ่งบางอย่าง เป็นวิธีการเฉพาะของภูมิปัญญานั้นๆ
- 2.3 วิธีการค้นคว้าหาข้อมูลเบื้องต้นของกระบวนการผลิต ตามหลักภูมิปัญญา ศึกษา กระบวนการผลิตเดิม และกระบวนการผลิตที่ทันสมัย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบ

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
 - 1) ครูนำวัสดุ อุปกรณ์ตัวอย่างที่ชุมชนส่วนมากใช้ในการผลิตมาให้ให้นักศึกษา ดู ศึกษา จากของจริงและคลิปวิดีโอ
 - 2) ครูถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาสังเกตกระบวนการผลิตชิ้นงาน
- 3.2 ชั้นปฏิบัติ
 - 1) ครูใช้การสาธิตยกตัวอย่างกระบวนการผลิต โดยนำตัวอย่างแบบร่างมา 1 ชิ้น แล้วให้นักศึกษาร่วมกันวิเคราะห์วิธีการผลิต
 - 2) นักศึกษาลงมือวิเคราะห์วิธีการผลิตชิ้นงานจากแบบร่าง sketch design ของตนเอง
- 3.3 ชั้นสรุปและอภิปรายผล
 - 1) ครูให้นักศึกษาออกมาแนะนำเสนอผลงานการวิเคราะห์การผลิตชิ้นงานของตนเอง
 - 2) ครูถามกระตุ้นให้นักศึกษาแสดงเหตุผล ความคิดเห็นในการพิจารณาการวิเคราะห์กระบวนการผลิตจากแบบร่างของตนเองและเพื่อน

4. กระบวนการวัดและประเมินผล

- 4.1 ประเมินจากความถูกต้องสมบูรณ์ จากใบงานการวิเคราะห์กระบวนการผลิต
- 4.2 ประเมินจากการนำเสนอการวิเคราะห์กระบวนการผลิตจากแบบร่างของตนเอง

5. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 5.1 ผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นทั่วไป
 - 5.2 หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - 5.3 คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการสืบค้นข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น
 - ฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชน OTOP ทั้งประเทศ
- <http://www.qsbg.org/Database/plantdb/index.asp>

6. การประเมิน

6.1 การนำเสนอวิธีการผลิต	10	คะแนน
6.2 การนำเสนอวัสดุที่ใช้ในการผลิต	10	คะแนน
6.3 การนำเสนอความเหมาะสมของราคา	10	คะแนน
รวม	30	คะแนน



ใบงานที่ 3

เรื่องการวิเคราะห์กระบวนการผลิต

คำชี้แจง ให้นักศึกษาวิเคราะห์กระบวนการผลิตจากแบบร่างของตนเอง (sketch design) เป็นแผนภูมิความคิด แยกส่วนประกอบ ว่ามีกรรมวิธีกระบวนการผลิตอย่างไรบ้าง

ส่วนประกอบที่ 1.....

ใช้วิธีการผลิต คือ.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนประกอบที่ 2.....

ใช้วิธีการผลิต คือ.....

.....

.....

.....

.....



แบบร่าง

ส่วนประกอบที่ 3.....

ใช้วิธีการผลิต คือ.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนประกอบที่ 4.....

ใช้วิธีการผลิต คือ.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อ-สกุล..... ระดับชั้น..... รหัสนักศึกษา

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวปิยะทิพย์ สุริยันต์ เกิดวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ.2533 จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษา ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาครุศาสตร์การออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในปีการศึกษา 2556

เข้าศึกษาต่อในหลักสูตร ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2557

