

Chulalongkorn University

Chula Digital Collections

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)

2022

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะชิ้นงาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

มรุต มากยาว
คณะครุศาสตร์

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd>

 Part of the [Art Education Commons](#)

Recommended Citation

มากยาว, มรุต, "การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะชิ้นงาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3" (2022). *Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)*. 6641. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/6641>

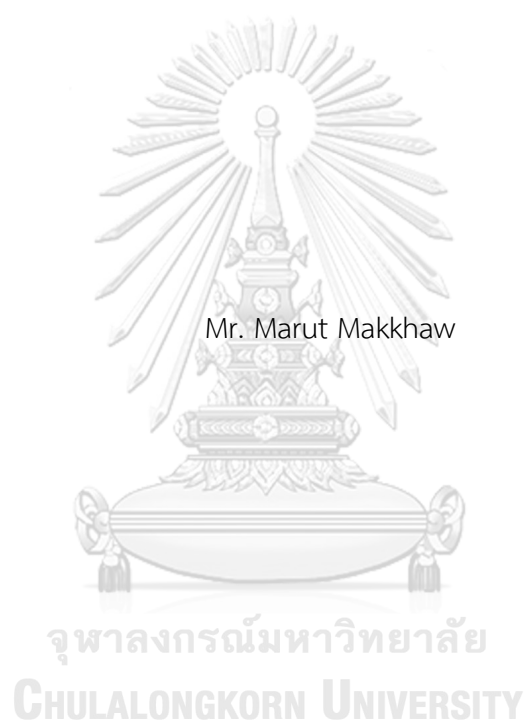
This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF COMMUNITIES - BASED PAPER ART ACTIVITIES TO ENHANCE
FOLK - ART VALUE APPRECIATION FOR NINTH GRADE STUDENTS



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

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็น
ฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โดย

นายมรุต มากขาว

สาขาวิชา

ศิลปศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบพร แสงวณิช

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบพร แสงวณิช)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)

มรุต มากขาว : การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (DEVELOPMENT OF COMMUNITIES - BASED PAPER ART ACTIVITIES TO ENHANCE FOLK - ART VALUE APPRECIATION FOR NINTH GRADE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.ชนบพร แสงวนิช

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในศิลปะพื้นบ้าน 2) ศึกษาการนำชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษไปใช้เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้เครื่องมือวิจัยจำนวน 2 ชุด คือ 1 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาชุดกิจกรรม ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย 5 กลุ่ม คือ 1) ศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานกระดาษ 2) ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ 3) นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้าน 4) ครูสอนวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 5) นักวิชาการด้านศิลปศึกษาที่เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน เครื่องมือศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมประกอบด้วย 1) แบบประเมินการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน 2) แบบสังเกตพฤติกรรม และ 3) แบบสะท้อนคิดวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ตอน ได้ดังนี้ ตอนที่ 1 ด้านรูปแบบชุดกิจกรรม พบว่า ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ 1) รู้จักศิลปะพื้นบ้าน 2) สร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์และ 3) จากงานศิลปะพื้นบ้านสู่งานออกแบบ โดยกิจกรรมทุกชุดจะประกอบไปด้วยหลักการ 3 หลักการ คือ 1) การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ 2) การสะท้อนคิดการเรียนรู้และ 3) การสรุปองค์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ ตอนที่ 2 เมื่อนำชุดกิจกรรมที่ออกแบบไปใช้พบว่า ผลการใช้ชุดกิจกรรม นักเรียนมีพฤติกรรมที่แสดงออกต่อการเห็นคุณค่าหลายระดับ คือ มีการเห็นคุณค่าในขั้นรับรู้ที่นักเรียนสามารถบอกลักษณะ ชนิดและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านได้ สามารถตอบคำถามครูผู้สอนได้ การเห็นคุณค่าในขั้นการตอบสนองคุณค่าโดยมีพฤติกรรมที่แสดงให้เห็น คือ นักเรียนมีความสนใจในชุดกิจกรรมและให้ความร่วมมือทำกิจกรรมจนเสร็จ นอกจากนี้ยังมีความสนใจและแสดงอารมณ์ร่วมเชิงบวกต่อกิจกรรมหรือศิลปะพื้นบ้าน และระดับการเห็นคุณค่า ขั้นการรู้คุณค่า นักเรียนแสดงออกผ่านการบอกคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านได้ มีการบันทึกสิ่งที่นักเรียนสนใจ มีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมและสามารถนำองค์ความรู้จากศิลปะพื้นบ้านมาต่อยอด ประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง จากการสะท้อนคิดพบว่า กิจกรรมศิลปะสามารถช่วยเสริมสร้างระดับการเห็นคุณค่าที่สูงขึ้นตามลำดับตั้งแต่การเห็นคุณค่า ขั้นรับรู้คุณค่า คือ นักเรียนมีความสนใจ ชื่นชอบกิจกรรม พัฒนาไปจนถึงการเห็นคุณค่าขั้นการรู้คุณค่า คือ สามารถนำองค์ความรู้จากงานศิลปะพื้นบ้านมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเองได้ โดยสรุปค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านก่อนใช้ชุดกิจกรรม คือ 45.33 (\bar{x} = 45.33, S.D. = 4.26) และหลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเพิ่มขึ้นอยู่ที่ 49.63 (\bar{x} = 49.63, S.D. = 2.93) หลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมอย่างมี

สาขาวิชา ศิลปศึกษา

ลายมือชื่อ นิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6280117027 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD: Appreciation, Folk-Art, Paper, Ninth Grade Students

Marut Makhaw : DEVELOPMENT OF COMMUNITIES - BASED PAPER ART ACTIVITIES TO ENHANCE FOLK - ART VALUE APPRECIATION FOR NINTH GRADE STUDENTS. Advisor: Asst. Prof. KHANOBHORN SANGVANICH, Ph.D.

This research is mixed-methods research. The objectives were to: 1) develop a set of paper art activities to enhance appreciation of folk art; and 2) study the application of the set of paper art activities to enhance appreciation of folk art for Ninth grade students. The target group was ninth-grade students. This research used two sets of research instruments: one was for collecting data to develop art activities, which consisted of an interview form for five groups of experts involved in the research: 1) Folk artists who work on paper; 2) Visual artists who create paper works; 3) Designers who create works inspired by folk art; 4) Art teachers of the ninth grade; and 5) Art education scholars who specialize in community-based art. The study instruments for using the activity set consisted of 1) A Folk Art Appreciation Form, 2) A Behavioral Observation Form, and 3) A Reflection Form. Data were analyzed using the arithmetic mean, percentage, standard deviation, and content analysis.

The results of this research were divided into 2 parts as follows: Part 1: Model of Art Activity, It was found that the set of developed paper art activities consisted of three activities: 1) knowing folk arts, 2) creating works of art with local experts, and 3) Applying folk arts to product design. consisted of 3 principles: 1) Creation of learning situations; 2) Reflective Thinking of learning; and 3) summarizing and applying knowledge. Part 2: After using the activity set, it was found that the students had behaviors that showed appreciation at various levels. Appreciate the value of Folk Art at a cognitive level so that students can characterize the kinds and types of folk art. Able to answer teacher questions. Appreciate the value-response by demonstrating behaviors that showed the students are interested in the activity set and cooperate to complete the activity. In addition, they was interested in and showed positive enthusiasm for activities or folk arts, and their appreciation level values recognition. Students can express themselves through the value of folk art, record their interest, be eager to do activities, and applied knowledge from folk arts to create their own works

Field of Study: Art Education

Student's Signature

Academic Year: 2022

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ ด้วยความกรุณาและความเอาใจใส่อย่างยิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทาง ตรวจสอบความถูกต้อง ตลอดจนให้ข้อคิดในด้านวิชาการหลายๆแง่มุมและคอยปลุกดันให้ผู้วิจัยมีความก้าวหน้าในการทำงาน ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณทางอาจารย์อย่างจริงใจมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า กรรมการภายนอกวิทยาลัย ที่ได้ให้ความกรุณาและสละเวลาอันมีค่าในการพิจารณาตรวจสอบรายละเอียดข้อมูลและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไอลินา พูลทองดีวัฒนา อาจารย์ประจำสาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาจารย์ ดร.สรีตา เจอศรีกุล อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และอาจารย์ ดร. รื่นฤทัย รอดสุวรรณ อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาศิลปกรรมและออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยระยะที่ 1 และให้คำแนะนำในการทำวิจัยและการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ประติมา ฉันทบุรณ์ตระกูล อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาจารย์ชูเกียรติ อาจารย์ผู้สอนประจำวิทยาลัยช่างศิลป์นครศรีธรรมราช และอาจารย์ธวัช พรมสุข ผู้อำนวยการศูนย์ศิลปวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ระยะที่ 2 และให้คำแนะนำในการทำวิจัยและการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

ขอขอบพระคุณ คณะอาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยเสมอมาและขอขอบคุณกัลยาณมิตรศิลปศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษาทุกคนที่มีส่วนช่วยเหลือและคอยเป็นแรงหนุน เป็นพลังบวกให้กันตลอดเวลา

ขอขอบพระคุณ โรงเรียนศรีธรรมราชศึกษา ที่เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้ศึกษาต่อ ตลอดจนสนับสนุนทุนการศึกษา ขอขอบพระคุณผู้บริหารและเพื่อนครูทุกท่านที่ให้อำลัใจ ช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่ดีเสมอมา

ท้ายที่สุด ขอขอบพระคุณบิดา มารดาและครอบครัวสำหรับกำลังใจที่แสนอบอุ่น ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ผู้วิจัยสำเร็จการศึกษาได้อย่างภาคภูมิใจ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. วัตถุประสงค์.....	7
3. คำถามการวิจัย.....	7
4. ขอบเขตการวิจัย.....	7
5. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
1. ศิลปะพื้นบ้าน.....	11
1.1 ความหมายของศิลปะพื้นบ้าน.....	11
1.2 มूलเหตุของการเกิดศิลปะพื้นบ้าน.....	12
1.3 ประเภทของงานศิลปะพื้นบ้าน	13
1.4 งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในประเทศไทย.....	16
1.5 งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในจังหวัดนครศรีธรรมราช	17
1.6 งานศิลปะพื้นบ้านที่ทำจากกระดาษในต่างประเทศ	30

2. คุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน	33
2.1 ความหมายของคุณค่า.....	33
2.2 คุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน	35
2.3 สภาพการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านในประเทศไทย.....	38
3. ชุดกิจกรรม	41
3.1 การจัดกิจกรรมศิลปะ	42
3.2 ประเภทของกิจกรรมศิลปะ	43
3.3 กระบวนการสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Thinking).....	43
3.4 กระบวนการสอนศิลปะปฏิบัติหรือกิจกรรมศิลปะเพื่อให้เกิดการเห็นคุณค่า.....	45
4. กิจกรรมศิลปะจากกระดาษ	46
4.1 กิจกรรมศิลปะการตัดกระดาษ.....	47
4.2 กิจกรรมศิลปะการพับกระดาษ	47
4.3 กิจกรรมศิลปะเปเปอร์มาเช.....	48
4.4 กิจกรรมศิลปะการม้วนกระดาษ.....	49
4.5 ประโยชน์ของกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ.....	50
5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	50
5.1 ฐานรากทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	51
5.2 กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	53
5.3 แนวทางการวัดและประเมินผล	55
6. ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง.....	57
6.1 เครื่องมือและวิธีการวัดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง	58
6.2 กิจกรรมที่สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง	59
6.3 ปัจจัยหลัก (Core Elements) ที่ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง	61
8. การจัดการเรียนการสอนศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	68

8.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	68
8.2 มาตรฐานการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	69
8.3 พัฒนาการด้านศิลปะ	70
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	71
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	87
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	97
ตอนที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	97
ข้อมูลตอนที่ 1	97
ข้อมูลตอนที่ 2.....	121
ตอนที่ 2 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	141
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	167
สรุปผลการวิจัย.....	168
อภิปรายผลการวิจัย	175
ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งนี้	185
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	185
บรรณานุกรม	186
ประวัติผู้เขียน	187
ภาคผนวก.....	198
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	199
ภาคผนวก ข รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัย	201
ภาคผนวก ค ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในคน	203
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	205

ภาคผนวก จ ภาพการเก็บข้อมูลงานวิจัย.....	234
ประวัติผู้เขียน.....	260



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตารางจำแนกประเภทศิลปะพื้นบ้านด้านงานหัตถกรรม (นวลลออ ทินานนท์, 2543) ...	13
ตารางที่ 2 ตารางจำแนกประเภทศิลปะพื้นบ้านด้านงานทัศนศิลป์ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2553).....	15
ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์และเทคนิควิธีการสร้างงานศิลปะจากกระดาษ	27
ตารางที่ 4 ตารางวิเคราะห์เทคนิควิธีการในการสร้างงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในประเทศไทย และต่างประเทศ.....	32
ตารางที่ 5 ตารางวิเคราะห์คุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน.....	36
ตารางที่ 6 ตารางแสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน.....	55
ตารางที่ 7 ตารางวิเคราะห์ทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl,1973) สำหรับสังเกตพฤติกรรมของ ผู้เรียน	66
ตารางที่ 8 ตารางแสดงการสังเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	79
ตารางที่ 9 การสังเคราะห์หลักการและขั้นตอนที่จะนำไปใช้ในชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	81
ตารางที่ 10 ตารางแสดงความสอดคล้องระหว่างหลักการ The Eight Studio Habits of mind, ขั้นตอนการสอนศิลปะปฏิบัติและหลักการที่ได้จากการสังเคราะห์ทฤษฎี.....	83
ตารางที่ 11 ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์ในการวัดการเห็นคุณค่า.....	85
ตารางที่ 12 คำถามที่ใช้ในการประเมินการเห็นคุณค่าในศิลปะพื้นบ้าน	92
ตารางที่ 13 หลักการสร้างชุดกิจกรรม	121
ตารางที่ 14 ตารางเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม.....	142
ตารางที่ 16 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมินการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านก่อน และหลังใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ	143
ตารางที่ 17 ตารางแสดงพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำกิจกรรม	146
ตารางที่ 18 ระดับขั้นการเห็นคุณค่าและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่า.....	163

ตารางที่ 19 ตารางจำแนกพฤติกรรมผู้เรียนผ่านการสะท้อนคิด.....	165
---	-----



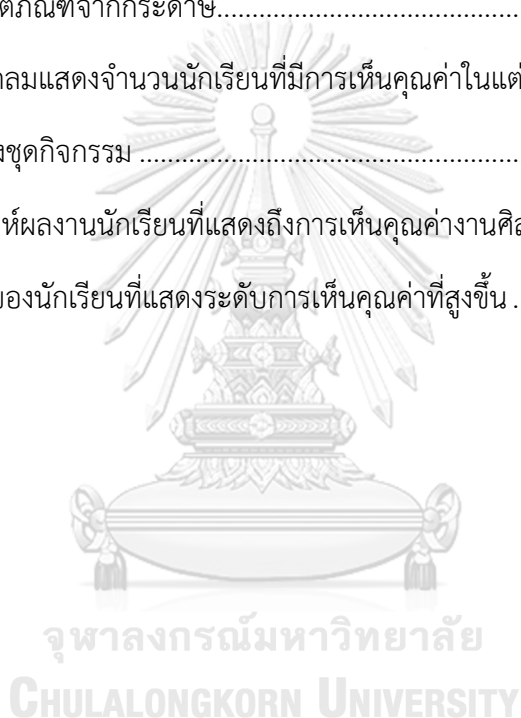
สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
ภาพที่ 2 ก่องข้าว	13
ภาพที่ 3 ผ้าชิ้นลาวครึ่ง.....	13
ภาพที่ 4 เครื่องปั้นดินเผา.....	13
ภาพที่ 5 เครื่องปั้นดินเผา.....	14
ภาพที่ 6 งานฉลุกระดาษของภาคใต้.....	14
ภาพที่ 7 เครื่องเงินบ้านวัวลาย จังหวัดเชียงใหม่.....	14
ภาพที่ 8 ชั้นหมากของชาวบ้านในภาคเหนือ.....	14
ภาพที่ 9 รูปหนังตะลุง.....	14
ภาพที่ 10 สูปแต้มวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น.....	15
ภาพที่ 11 พระไม้อีสาน.....	15
ภาพที่ 12 สิมอีสาน จ.ร้อยเอ็ด.....	15
ภาพที่ 13 โลงสามส่วน.....	20
ภาพที่ 14 ยอดโลงแบบสามยอดเพื่อใช้ประดับบนโลงแหน.....	21
ภาพที่ 15 แม่ลาย.....	22
ภาพที่ 16 บัวปากถ้วย.....	22
ภาพที่ 17 ลายหน้ากระดาน.....	22
ภาพที่ 18 รามุม.....	22
ภาพที่ 19 ไต.....	23
ภาพที่ 20 ตุ๊กตุ้.....	23
ภาพที่ 21 ล่องไฟ.....	23
ภาพที่ 22 หลังสิงห์.....	23

ภาพที่ 23 ลายสิงห์.....	24
ภาพที่ 24 หนังสือбудเมืองนคร.....	26
ภาพที่ 25 สมุดข่อย (สมุดภาพวัดปากคลองจังหวัดเพชรบุรี เล่ม 3).....	27
ภาพที่ 26 ตุ้ง 12 ราศี.....	27
ภาพที่ 27 ตุ้งไส้หมู.....	27
ภาพที่ 28 ตุ้งไชยหรือตุ้งหลวง.....	28
ภาพที่ 29 โคมล้านนา.....	28
ภาพที่ 30 งานฉลุกระดาษภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.....	28
ภาพที่ 31 งานตอกกระดาษเพชรบุรี.....	29
ภาพที่ 32 การตอกกระดาษประดับโลงมอญ สมุทรปราการ สมุทรสาคร.....	29
ภาพที่ 33 การทำร่มบ่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่.....	29
ภาพที่ 34 การทำวาวว่งเดือนของภาคใต้.....	29
ภาพที่ 35 ศุภชัย แก้วทงศ์ และผลงานที่ได้รับรางวัล Innovative Craft Award และรางวัล DEmark ในปี ค.ศ. 2015.....	39
ภาพที่ 36 หัตถกรรมการทอเสื้อของชาวบ้านให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ “พรมเมืองร้อน”.....	40
ภาพที่ 37 ผลงานแบรนด์สานสาต.....	41
ภาพที่ 38 การทำงานร่วมกันระหว่างนักออกแบบและชุมชน.....	41
ภาพที่ 39 การเรียนรู้ 8 รูปแบบ (The Eight studio habits of mind) Hetland and others (2007).....	45
ภาพที่ 40 ผลงานฉลุกระดาษของ Pippa Dyrлага.....	47
ภาพที่ 41 ผลงานศิลปะการพับกระดาษ.....	48
ภาพที่ 42 ผลงาน ประติมากรรมกระดาษ Adam Frezza and Terri Chiao.....	49
ภาพที่ 43 ผลงานศิลปะการม้วนกระดาษของ Yulia Brodskaya.....	50
ภาพที่ 44 วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) โดย David Kolb.....	53

ภาพที่ 45 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาตินครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช	124
ภาพที่ 46 ตัวอย่างการทำสมุดบันทึก	126
ภาพที่ 47 หนังสือบูด	126
ภาพที่ 48 ตัวอย่างผลงาน การออกแบบโปสเตอร์โดยโปรแกรม Canva.....	128
ภาพที่ 49 ผลงานตอกฉลุกระดาษในรูปแบบดั้งเดิมของช่างพื้นบ้าน	132
ภาพที่ 50 ตัวอย่างผลงานตัดฉลุกระดาษโดยผู้วิจัย แรงบันดาลใจจากลวดลายผ้าปาเต๊ะ	135
ภาพที่ 51 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์จากกระดาษ.....	139
ภาพที่ 52 แผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักเรียนที่มีการเห็นคุณค่าในแต่ละระดับ	144
ภาพที่ 53 รูปแบบของชุดกิจกรรม	171
ภาพที่ 54 การวิเคราะห์ผลงานนักเรียนที่แสดงถึงการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน.....	180
ภาพที่ 55 พฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงระดับการเห็นคุณค่าที่สูงขึ้น	182



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยมีสิ่งที่ทรงคุณค่ามากมายทั้งขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ ศาสนา ภาษา ศิลปะโบราณคดี การละเล่น วิธีการดำเนินชีวิตและวิทยาการต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ส่วนใหญ่เกิดขึ้นมาจาก ภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นซึ่งเป็นมรดกทางสังคมและวัฒนธรรมที่ได้รับการสืบทอดหลักการ วิธีการ และประสบการณ์จากอดีตจนถึงปัจจุบันอย่างต่อเนื่อง เป็นการถ่ายทอดความรู้จากอดีตมาปรับปรุงใช้ ในปัจจุบันและอนาคต เป็นลักษณะของความสัมพันธ์ของชาวบ้านเอง (สามารถ จันทร์สุรย์, 2533) ดังเช่นงานศิลปะพื้นบ้าน ที่สร้างขึ้นจากความรู้ความสามารถของชาวบ้านแต่ละท้องถิ่นด้วยความ เรียบง่าย สร้างขึ้นตามความจำเป็นเพื่อตอบสนองความต้องการในการดำรงชีวิตและคุณค่าด้านความงาม ผสมผสานด้วยคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย (มนิ พิสุทธิรัตนานนท์, 2539) สิ่งเหล่านี้จึงถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่จะต้องรักษาไว้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 23 ระบุว่าการจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นให้ความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการความรู้ทางศิลปะและภูมิปัญญาไทย และรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 ที่บัญญัติให้คนไทยมีหน้าที่ร่วมมือและสนับสนุนการอนุรักษ์และ ค้ำครองมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปะไทยจึงเป็นสิ่งสำคัญที่คนไทยต้องร่วมกันสืบทอดและอนุรักษ์ เพราะเป็นสิ่งที่บอกถึงความเจริญและประวัติศาสตร์ของชาติไทย ขณะที่ อธิรุธ งามนิสัย (2018) ศึกษาพบว่าศิลปะพื้นบ้านในประเทศไทยปัจจุบัน เป็นภูมิปัญญาพื้นถิ่นที่กำลังจะสูญหาย เป็นองค์ ความรู้ของบรรพบุรุษที่ดึกดำบรรพ์แสดงถึงวิถีชีวิตของคนไทยในอดีตที่มาจากภูมิปัญญาไทย แต่ด้วย กาลเวลาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไป

แนวทางในการอนุรักษ์และสืบทอดศิลปะพื้นบ้านมีหลายแนวทาง เช่น การสอดแทรก เรื่องราวของศิลปะพื้นบ้านให้อยู่ในหลักสูตรการศึกษาเกี่ยวกับท้องถิ่น ปลูกฝังให้เยาวชนมีความ ตระหนักและภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเองโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ประวัติของชุมชน ปรากฏ ชาวบ้าน รักและหวงแหนทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ประเพณี และความเป็นไปของ ชุมชน (จรรณู แสงอุทัย, 2555) ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรระดับมัธยมศึกษาที่กำหนดให้ผู้เรียนนำ ประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตและมุ่งสร้างเอกภาพของชาติ กำหนดจุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งเดียวกัน ความรู้บางอย่างอยู่ใกล้ตัว สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของท้องถิ่น และสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่

ผู้เรียนและท้องถิ่นได้ เช่น ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดั้งเดิม ศิลปะพื้นบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้ให้สืบไปในพื้นที่นั้นๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) สถาบันการศึกษาจึงเป็นหน่วยงานหลักที่จะต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความเข้าใจ เห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในชุมชนและท้องถิ่นของตนเอง

สุลักษณ์ ศรีบุรี (2536) กล่าวถึงศิลปะว่าเป็นวิชาหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในกระบวนการศึกษา โดยได้รับการจัดไว้เป็นวิชาแกนบังคับ วิชาเลือก ปลูกฝังให้ผู้เรียนมีนิสัยช่างคิด ช่างสังเกต รู้จักพิจารณา มีใจรักชื่นชมในงานศิลปะ รู้ในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมของชาติ มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ให้สืบเนื่องต่อไป นอกจากนี้ศิลปะศึกษายังเป็นวิชาหนึ่งที่มีบทบาทต่อการพัฒนาการคิด เจตคติ วิสัยทัศน์ของผู้เรียน มีบทบาทต่อวิธีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ที่เป็นอยู่ในสังคมตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน มีความจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องปลูกฝังค่านิยมทางศิลปะให้กับคนไทยมิให้สูญหายไปจากสังคม กลุ่มวิชาศิลปศึกษาจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ พัฒนาประชาชนในประเทศให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (พิบูล สือหาพงษ์, 2546) สอดคล้องกับเป้าหมายในการเรียนศิลปะด้านทัศนศิลป์ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 คือพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมศิลปะจะช่วยพัฒนาผู้เรียนด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตัวเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือการประกอบอาชีพ มุ่งพัฒนาให้เกิดความรู้ความเข้าใจมีทักษะทางศิลปะ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าทางทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม และที่สำคัญคือเห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชื่นชมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่ผู้เรียนเริ่มเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความสนใจในแบบเดียวกัน โดยเฉพาะความสนใจในด้านวิชาชีพ โรงเรียนควรจัดสถานที่ให้ผู้เรียนได้ใช้เป็นสนามสำหรับทำกิจกรรมทางสังคมต่าง ๆ เช่น การจัดตั้งชมรม กีฬา ดนตรี ศิลปะ ในช่วงวัยนี้ผู้เรียนจะมีพัฒนาการที่เกี่ยวกับค่านิยมและคุณธรรม เริ่มมีความสนใจเกี่ยวกับปัญหาทางด้านปรัชญา ศาสนาและการเมือง สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับระบบค่านิยมและคุณธรรมในสังคมได้ดี ในด้านความรับผิดชอบต่อสังคมผู้เรียนมีพัฒนาการมาตั้งแต่เด็กเล็ก โดยเริ่มจากความตระหนักในความรับผิดชอบต่อบ้านของตนเอง และขยายอาณาเขตความรับผิดชอบต่อเป็นชั้นเรียน โรงเรียน ชุมชน และสังคมในที่สุด ในด้านนี้โรงเรียนสามารถช่วยสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น เปิดโอกาสให้ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวกับการปรับปรุงและพัฒนาท้องถิ่นของตนเอง ได้ศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศาสนา และ

ประเทศของตนเอง (สมชาย รัตนทองคำ, 2550) นอกจากนี้ ถวัลย์ ภาสกร (2546) ยังให้แนวคิดว่าจะต้องปลูกฝังและส่งเสริมให้เยาวชนรับรู้ เรียนรู้ และศึกษาถึงความเป็นมาของ ภูมิปัญญาไทยอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดความตระหนัก ความซาบซึ้ง การเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาไทย ซึ่งการที่จะทำให้สามารถอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นได้คือ กระบวนการเรียนการสอนและการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งถือได้ว่าเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศได้อีกทางหนึ่ง ดังนั้นจึงมีความสำคัญยิ่งที่จะส่งเสริมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีความรู้ ความเข้าใจและเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน เพราะเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นตัวเชื่อมสำคัญที่จะทำให้มาตรฐานการศึกษาดีขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนในวัยนี้ได้พัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ตลอดจนค้นพบความสามารถเฉพาะทางอันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นเป็นแนวทางในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพต่อไป

กิจกรรมศิลปะจากกระดาษเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์รูปแบบหนึ่ง สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ทั้ง 2 มิติ 3 มิติ และสื่อผสม ได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลาย เพราะการเรียนรู้ศิลปะไม่ใช่การวาดภาพเพียงอย่างเดียวยังมีเทคนิควิธีการที่นำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย (ชลธาร เต็งเจริญกุลและศิริพงษ์ เพียรศิริ, 2558) อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานศิลปะพื้นบ้านที่ทำจากกระดาษในประเทศไทย เช่น พวงมโหตร ใช้ประดับตามสถานที่ต่างๆ ตามงานมงคล งานประเพณี หรือตามงานทางศาสนา นอกจากนั้นยังพบงานศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณี ศิลปะการตัดกระดาษเป็นลวดลาย หรือลายฉลุ งานกระดาษในแต่ละท้องถิ่นมีความเกี่ยวเนื่องและสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของคนไทยมาอย่างช้านาน แต่ในปัจจุบันเริ่มเลือนหายไปเนื่องจากวัฒนธรรมสมัยใหม่เข้ามาแทนที่ วิถีชีวิตของผู้คนเริ่มเปลี่ยนไป งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษเหล่านี้เริ่มลดน้อยลง รวมถึงงานศิลปะพื้นบ้านอื่นๆ เริ่มสูญหาย ขาดการอนุรักษ์ ขาดผู้สืบทอด เพราะถูกมองว่าเป็นสิ่งล้าสมัยโบราณ ไม่น่าสนใจ ด้วยกาลเวลาที่ผ่านมามีทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไป (อิทธิกร งามนิสัย), 2018 งานดอกกระดาษพื้นบ้านหรืองานสลักกระดาษ เป็นงานศิลปะโบราณที่พบในงานพิธีกรรมของทั้งราชสำนักและชาวบ้าน มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไปตามเทคนิควิธีในการทำหรือวัสดุที่ใช้ เช่น งานดอกกระดาษ งานสลักกระดาษ งานชุดนก งานช่างกระดาษ งานช่างทองอังกฤษ งานเหล่านี้เชื่อมโยงสัมพันธ์กับวัฒนธรรมและความเชื่อของชุมชน และปรากฏผ่านการนำองค์ความรู้ศิลปะสลักกระดาษมาใช้งานในสังคม งานจึงปรากฏในพิธีกรรมต่าง ๆ เช่น งานพระเมรุมาศของราชสำนัก งานประดับโคมลอย การทำปราสาท ทางภาคเหนือ ประดับโคมไฟ งานประดับธรรมมาศ หรือในงานทอดกฐิน นิยมสลักเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ และงานประดับโกศบรรจุศพของเพชรบุรี งานตกแต่งปราสาทผึ้ง ตกแต่งบั้งไฟ ทางภาคอีสาน งานตกแต่งว่าวงานตกแต่งโคมศพของชาวภาคใต้ในจังหวัดนครศรีธรรมราช จังหวัดตรัง จังหวัดพัทลุง จังหวัดสงขลาและจังหวัดสตูล งานช่างดอกกระดาษพื้นบ้านภาคใต้เป็นศิลปกรรมพื้นบ้านอันล้ำค่าของประเทศไทยที่มีความเฉพาะตัวด้านลักษณะกระดาษ วิธีการดอกกระดาษ สี

ลวดลาย อุปกรณ์ที่ใช้ การออกแบบ วัตถุประสงค์ในการใช้งาน ประวัติความเป็นมา (พรณี วิรุณานนท์ (2560)

ภูมิปัญญาด้านงานตอกระดาศในจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นภูมิปัญญาที่ยังสามารถอนุรักษ์ไว้ได้เป็นจำนวนมาก และมีจำนวนช่างตอกระดาศที่มากที่สุดในภาคใต้ของประเทศไทย ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย และมีอายุมากกว่า 50 ปี มีลักษณะการสืบทอดอาชีพแบบรุ่นสู่รุ่น สำหรับลวดลายหลักของช่างตอกระดาศนั้นจะมี 7 ลายและมีลายประกอบ ทั้งนี้ลวดลายที่ช่างใช้ตอมีความแตกต่างกันและเป็นลายเฉพาะที่แต่ละคนคิดค้นขึ้น ซึ่งยังคงมีลักษณะลวดลายและโครงสร้างเป็นแบบลวดลายไทยเดิมและมีการต่อยอดเป็นลายที่สร้างสรรค์ มีความวิจิตรเป็นลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันงานตอกระดาศพื้นบ้านจังหวัดนครศรีธรรมราชจะใช้ประดับในงานประเพณี งานบุญต่าง ๆ เช่น ประเพณีลากพระหรือชักพระ ประเพณีบุญสารทเดือนสิบ ประเพณีวันว่าง งานแข่งว้าว ประเพณีแห่ผ้าขึ้นธาตุและงานประดับโคงศพ แต่ปัจจุบันเหลือเพียงการนำมาประดับโคงศพ ที่นิยมเรียกว่า “กนกโคง” หรือ “กระหนกโคง” “ศิลปะกนกโคง” ก็คือ การทำโคงทองด้วยฝีมืออันประณีตโดยใช้ลวดลายไทย หรือ การแกะลายไทยสีทองประดับโคง สันนิษฐานว่าประยุกต์มาจากงานแกะสลักกระดาศ ในสมัยกรุงศรีอยุธยา จัดอยู่ในกรมช่างสิบหมู่ ประเภทงานสลักกระดาศ การทำกนกโคงเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างหนึ่งในประเพณีงานศพของคนไทยพุทธทางภาคใต้กับความงดงามของผู้ตาย เป็นความงดงามที่เกิดจากฝีมืออันประณีตของคนในท้องถิ่นที่มีการทำสืบทอดต่อกันมา ปัจจุบันการสืบทอดการแกะลายกนกประดับโคงนี้ยังพอมิให้เห็นอยู่ ในเขตอำเภออรอนพิบูลย์ อำเภोजุฬาภรณ์ อำเภอร่องสง อำเภอนาบอน อำเภอร่องใหญ่ ของจังหวัดนครศรีธรรมราชและในจังหวัดใกล้เคียง เช่น กระบี่ พัทลุง สงขลา ศิลปะกนกโคงจึงนับว่าเป็นงานศิลปะชั้นสูง ที่ชาวบ้านในท้องถิ่นภาคใต้ ได้นำงานศิลปะนี้มาใช้ในการประดับตกแต่งเครื่องประกอบพิธีศพ เช่นเดียวกับชาววังหลวง ซึ่งเป็นการนำเอาฝีมืออันประณีต และความงามวิจิตรมารวมกัน ตามอุดมคติ ความเชื่อ เกี่ยวกับรูปแบบประเพณี (สุกัญญา รัตนสุภา, 2551)

จากสภาพสังคมในปัจจุบัน ที่มีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะสังคมเมืองที่มีความเร่งรีบต่อการพัฒนา เพื่อก้าวไปให้ทันสู่โลกที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งได้มีความเจริญทางด้านวัตถุ เทคโนโลยี เป็นสิ่งที่กำลังพัฒนา ในงานศิลปหัตถกรรมตอกระดาศนั้นครูช่างบางท่านไม่ได้รับการเอาใจใส่คอยส่งเสริมสนับสนุน เท่าที่ควร ขาดการสืบทอดที่น้อยลงและไม่ค่อยมีการถ่ายทอดให้กับคนรุ่นหลัง ซึ่งในปัจจุบันจะเห็นถึงวัสดุใหม่ ๆ เข้ามาแทนที่กระดาศเพราะค่าใช้จ่ายในการตอกระดาศนั้นได้มีค่าใช้จ่ายในราคาที่สูง และได้ใช้ขั้นตอนกระบวนการที่ซับซ้อน จึงอาจจะมีแนวโน้มในอนาคตนั้นช่างตอกระดาศคงต้องเสื่อมสลายไปตามกาลเวลา จึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะปลูกฝังให้ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นเยาวชนคนรุ่นใหม่ให้มีความรู้ความเข้าใจ เห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน โดยผ่านกิจกรรมศิลปะจากกระดาศ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การสร้างสรรค์งานด้วยเทคนิค

ที่หลากหลาย ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ฝึกการแก้ปัญหาในการทำชิ้นงานและได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ของศิลปะพื้นบ้าน วัตถุประสงค์ในการสร้างรวมถึงวัตถุประสงค์และวิธีการทำเพราะสิ่งเหล่านี้คือภูมิปัญญาของท้องถิ่น คือ ศิลปวัฒนธรรมอันดีงามของชาติที่จะต้องทำนุบำรุงให้คงอยู่ต่อไป การจะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านความคิด ค่านิยมและทัศนคติ และเห็นคุณค่าในสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้นสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) คือการเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์ ความเข้าใจและพฤติกรรม เป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งเนื้อหัตถ์ (Holistic Chang)และเป็นการเรียนรู้แบบ (Communication Learning) หมายถึงการเรียนรู้เป็นกลุ่ม โดยช่วยกันตรวจสอบความคิด ความเชื่อ คุณค่า ความรู้สึกผ่านกระบวนการต่างๆโดยเฉพาะการปฏิบัติในชีวิตจริง เป็นแนวคิดที่ริเริ่มโดย Jack Mezirow (1987) การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงมักเกิดขึ้นผ่านประสบการณ์และการตีความของแต่ละบุคคล ซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายและมีลักษณะเป็นนามธรรม ดังนั้นเครื่องมือและวิธีการวัดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่จึงเป็นการประเมินโดยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ วิธีที่ใช้ประเมินการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงที่ได้แก่ การประเมินตนเอง (Self-evaluation) การสัมภาษณ์ (Interview) การเขียนเชิงเล่าเรื่องและการเขียนบันทึก (Narrative and journal) การใช้งานศิลปะ (Art-based techniques) และการวิเคราะห์เชิงอุปมาอุปไมย (Metaphor analysis) การออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงมีพื้นฐานความเชื่อว่าการเรียนรู้ที่มีพลังคือการเรียนรู้ที่ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการสะท้อนคิดจากประสบการณ์เรียนรู้นั้นอันจะนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงภายในได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ลินดา เย์ห์ และ ฐิติกาญจน์ อัครกุล, 2562)

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยไม่ได้จำกัดเฉพาะในชั้นเรียน ครูจึงสามารถจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน วิจารณ์ พานิช (2557) ทัศนะว่าโรงเรียนต้องแสวงหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับองค์กรหรือกลไกต่างๆในชุมชนและสังคม นั่นคือการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นพบ (Discovery Learning) มีการวิเคราะห์ การประเมิน และการแก้ปัญหา โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ (มณฑล จันทน์แจ่มใส 2558) การเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน จึงเป็นกลวิธีหนึ่งที่ใช้ เสริมสร้างทักษะการทำงานตามสภาพแวดล้อมจริงและมีประโยชน์ต่อนักเรียนในด้านอื่นๆ เช่น ส่งเสริมให้พัฒนาการรับรู้ในความสามารถของตนเอง การเจริญเติบโตทางด้านจิตวิญญาณ พัฒนาทางด้านคุณธรรม พัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเป็นผู้นำและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นต้น (Beakley, Yoder and West, 2003) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐานมีประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการและปัญหาของผู้เรียนและชุมชน ดังที่ มะลิฉัตร เอื้ออานนท์ (2532) ได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดการเรียนการสอน ศิลปะระดับมัธยมศึกษาว่า ครูสามารถจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความสัมพันธ์

ระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยให้บุคคลในท้องถิ่นมาเป็นวิทยากร นักเรียนจะได้รับความรู้และทักษะโดยตรงจากผู้รู้ เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง การทำให้ผู้เรียนเข้าใจและเห็นคุณค่าวัฒนธรรม ไม่อาจใช้การเขียน การบอก การสอน หรืออภิปรายเพียงอย่างเดียวได้ ต้องให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และได้ฝึกปฏิบัติจริง จะทำให้ผู้เรียนเกิดความภูมิใจในตนเองและในสิ่งที่ทำ ทำให้เข้าใจและรักวัฒนธรรมไทยซึ่งเป็นสิ่งที่มีคุณค่าต้งามอยู่มากมาย ดังนั้นชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านต้องมีทั้งส่วนที่พัฒนาพุทธิพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัย โดยมีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้จากประสบการณ์และการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นทฤษฎีสำคัญ นำมาซึ่งการเห็นคุณค่าทางศิลปะ สอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน (ฉัฏฐรัตน์ นุชอุดม, 2559) ที่สามารถใช้กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยได้ นอกจากนั้นการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสู่การจัดการเรียนการสอนนั้นสามารถทำได้หลากหลายสาระวิชา และหลากหลายวิธีการ อีกทั้งการที่ครูบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้อย่างสร้างสรรค์จะทำให้สามารถพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ทั้งทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ทักษะอาชีพและทักษะการใช้ชีวิต และทักษะการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมข้ามชาติ พัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาไทยอีกด้วย (ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย และ ชลธิชา หอมฟุ้ง, 2561)

ข้อมูลดังกล่าวชี้ให้เห็นความสำคัญของการเสริมสร้างให้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน เพราะเมื่อเกิดการเห็นคุณค่าแล้ว ผู้เรียนก็จะเกิดความรู้สึกรัก ห่วง แห่น นำไปสู่การทํานุบำรุง นําคําคําว่าที่รับรู้ไปต่อยอด ไปปรับใช้ในชีวิตและเห็นความสำคัญของชุมชนท้องถิ่นต่อไป ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการพัฒนา กิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจะเน้นไปที่การทำกิจกรรมศิลปะจากกระดาษที่ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาแนวคิด กระบวนการ และเทคนิควิธีการการสร้างงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ โดยนำหลักการจากทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน รวมทั้งหลักการสอนศิลปะปฏิบัติแบบ Studio Thinking ที่มาจากข้อค้นพบในการวิจัยของ Hetland and others (2007) ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิธีการสอนศิลปะปฏิบัติในวิชาทัศนศิลป์ที่เกิดประโยชน์กับผู้เรียนอย่างแท้จริงมาสังเคราะห์เพื่อนำหลักการที่ได้มาสร้างชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมดังกล่าวจึงเป็นการเชื่อมโยงองค์ความรู้จากชุมชนระหว่างศิลปินพื้นบ้านและผู้เรียน เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนและผู้เรียน นอกจากนั้นผู้เรียนจะได้เห็นคุณค่าในภูมิปัญญาพื้นบ้านและจะเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน ศิลปินพื้นบ้านหรือช่างฝีมือในชุมชนก็จะได้รับเกียรติหรือการยกย่องจากที่ผู้เรียนได้เห็นเป็น

ตัวอย่าง กิจกรรมเหล่านี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน เกิดการต่อยอดทางความคิดสร้างสรรค์ ช่วยเสริมสร้างทักษะศตวรรษที่ 21 และทำให้ผู้เรียนเกิดความรักหวงแหนท้องถิ่น และชุมชนของตนเองสืบไป

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในศิลปะพื้นบ้าน
- 2.2 ศึกษาการนำชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษไปใช้เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. คำถามการวิจัย

- 3.1 ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้านจะมีลักษณะอย่างไร
- 3.2 ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของ ศิลปะพื้นบ้านจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิด พฤติกรรม และการแสดงออกในการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านอย่างไร

4. ขอบเขตการวิจัย

- 4.1 ศึกษาเฉพาะงานศิลปะพื้นบ้านที่ทำจากกระดาษในชุมชนจังหวัดนครศรีธรรมราช เพราะเนื่องจากงานช่างตอกระดาษพื้นบ้านภาคใต้เป็นศิลปกรรมพื้นบ้านอันล้ำค่าของประเทศไทยที่มีความเฉพาะตัวด้านลักษณะกระดาษ วิธีการตอกระดาษ สีลวดลาย อุปกรณ์ การออกแบบ วัตถุประสงค์ ประวัติความเป็นมาและวิธีการถ่ายทอด
- 4.2 ศึกษาเฉพาะเทคนิควิธีการที่สอดคล้องกับงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ ได้แก่ เทคนิคตัดลู่กระดาษ เทคนิคพับกระดาษ และเทคนิคประติมากรรมกระดาษหรืองานโครงสร้าง
- 4.3 ศึกษาเฉพาะผลการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบไปด้วย 3 ชั้นได้แก่ 1. ชั้นการรับรู้ 2. ชั้นการตอบสนอง 3. ชั้นการรู้คุณค่า

5. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การเห็นคุณค่า หมายถึง การรับรู้ที่เกิดจากอารมณ์และความรู้สึก ที่สามารถสัมผัสได้ถึง ความงาม ความพอใจ ความเพลิดเพลินใจ ความประทับใจ จิตสำนึก ความต้องการ และความหวังที่

จะนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคต ประกอบไปด้วย 3 ชั้นได้แก่ 1. ชั้นการรับรู้ 2. ชั้นการตอบสนอง 3. ชั้นการรู้คุณค่า

งานศิลปะพื้นบ้าน หมายถึง ผลงานของชาวบ้านที่มีคุณค่าทางศิลปะ เป็นการบ่งบอกให้เห็นถึงความเฉลียวฉลาดของช่างพื้นบ้าน ที่สามารถแก้ปัญหาธรรมดาให้ดูดีได้ มีลักษณะสืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน ส่วนใหญ่จะเป็นผลงานที่ใช้ประกอบอาชีพ และจรรโลงใจทางพุทธศาสนา

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน หมายถึง กลไกหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาตามหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับชุมชนโดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐาน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงในชุมชน ด้วยการมีส่วนร่วมระหว่างครู ผู้เรียนและคนในชุมชน

ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ หมายถึง กิจกรรมศิลปะรูปแบบหนึ่งที่เป็นความร่วมมือระหว่างครูและชุมชน โดยนำหลักการและทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องได้แก่ การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและการเรียนรู้ 8 รูปแบบ (The Eight studio habits of mind) มาสร้างชุดกิจกรรมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะ 2 มิติ 3 มิติ และสื่อผสม โดยใช้กระดาษเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้และเห็นคุณค่าเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ตลอดจนฝึกการคิดแก้ปัญหาที่หลากหลาย รวมถึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 ได้แนวทางในการเสริมสร้างการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

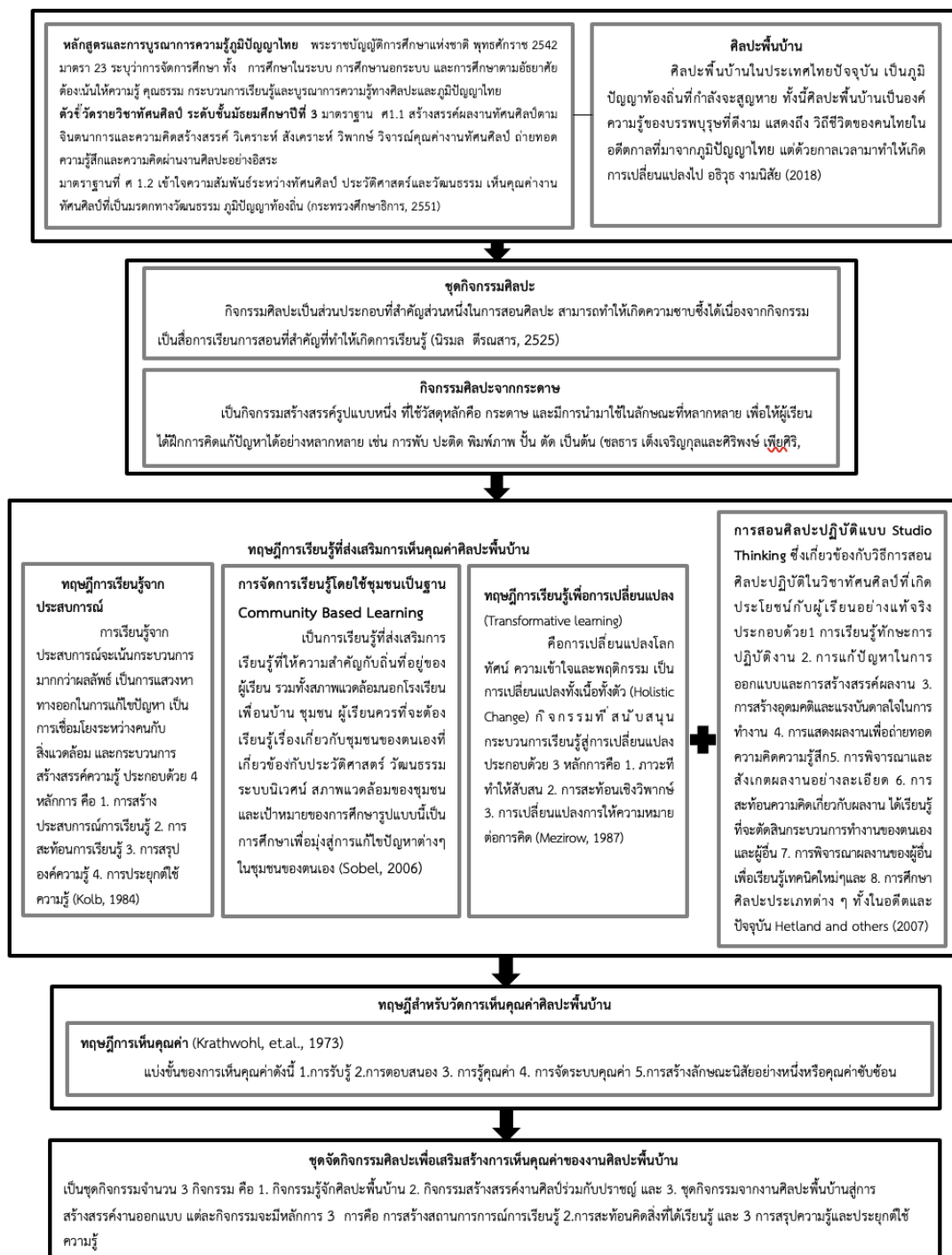
6.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน รู้จัก เข้าใจ และเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน

6.3 หน่วยงานหรือผู้สนใจสามารถนำชุดกิจกรรมไปปรับใช้ในการส่งเสริมการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน

6.4 ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและประยุกต์ใช้จากองค์ความรู้ภายในท้องถิ่น

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้าง การเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ศิลปะพื้นบ้าน

- 1.1 ความหมายของศิลปะพื้นบ้าน
- 1.2 มูลเหตุของการเกิดศิลปะพื้นบ้าน
- 1.3 ประเภทของงานศิลปะพื้นบ้าน
- 1.4 งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในประเทศไทย
- 1.5 งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในจังหวัดนครศรีธรรมราช
- 1.6 งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในต่างประเทศ

2. คุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน

- 2.1 ความหมายของคุณค่า
- 2.2 คุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน
- 2.3 สภาพการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านในประเทศไทย

3. ชุดกิจกรรม

- 3.1 การจัดกิจกรรมศิลปะ
- 3.2 ประเภทของกิจกรรมศิลปะ
- 3.3 กระบวนการสอนศิลปะปฏิบัติแบบ Studio Thinking
- 3.4 กระบวนการสอนศิลปะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า

4. กิจกรรมศิลปะจากกระดาษ

5. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

6. ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง

7. ทฤษฎีการเห็นคุณค่า

8. การจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

- 7.1 หลักสูตรแกนกลางวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- 7.2 ตัวชี้วัดวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

7.3 พัฒนาการทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

9. วิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ศิลปะพื้นบ้าน

1.1 ความหมายของศิลปะพื้นบ้าน

นักวิชาการด้านศิลปะพื้นบ้านได้ให้ความหมายของศิลปะพื้นบ้านไว้ดังนี้

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2553) กล่าวถึงศิลปะพื้นบ้านว่า มีลักษณะเฉพาะที่สำคัญคือ สร้างโดย “ชาวบ้าน” โดยได้รับความบันดาลใจมาจากชนบประเพณี ความเชื่อของชาวบ้านที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ จนมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดเหล่านั้นให้ปรากฏออกมาอย่างเรียบง่าย และแสดงให้เห็นภูมิปัญญาของกลุ่มชนนั้น ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้สอยหรือสนองความต้องการตามสภาพท้องถิ่น ชนบประเพณีและวัฒนธรรมของกลุ่มชน ความงาม ความไพเราะของศิลปะพื้นบ้านเกิดจากความชำนาญและการขัดเกลาสืบต่อกันมาเป็นเวลานานสอดคล้องกับ ส้าง พรศรี (2524) กล่าวถึงศิลปะพื้นบ้านว่าเป็นผลงานศิลปะที่มีความงาม ความเรียบง่าย เป็นผลผลิตของชาวบ้านทั่วไป ซึ่งใช้ความคิดความพยายามและสร้างขึ้นด้วยมือ เป็นผลงานที่มีคุณค่าด้านความงาม มีประโยชน์ใช้สอยตรงตามสภาพท้องถิ่นทั่วไป ซึ่งวิโรฒ ศรีสุโร (2528) ได้ให้ความหมายว่างานศิลปะพื้นบ้านเป็นการบ่งบอกให้เห็นถึงความเฉลียวฉลาดของช่างพื้นบ้าน มีลักษณะสืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน และมารุต อัมรานนท์ (2553) กล่าวถึงศิลปะพื้นบ้านว่า เป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกในแนวทางที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการดำรงชีวิต ปรากฏออกมาในลักษณะของเครื่องมือเครื่องใช้ ไม่ได้คำนึงถึงความงามเป็นหลักแต่ความงามที่ปรากฏออกมาในผลงานเป็นสิ่งที่ปรากฏออกมาจากส่วนลึกของจิตใจมนุษย์ที่สะท้อนออกมาโดยธรรมชาติ

Lixia Zheng (2016) กล่าวว่า “ ศิลปะพื้นบ้านคือวัฒนธรรมชนิดหนึ่ง” เป็นพื้นฐานของงานศิลปะสร้างสรรค์และการออกแบบศิลปะสมัยใหม่ ในการแสวงหาความเรียบง่ายกระชับ ตามแนวคิดทางปรัชญา ถือเป็นการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนแนวคิดหลากหลายรูปแบบ ศิลปะพื้นบ้านจึงเปรียบได้กับอ่างเก็บน้ำที่มีอยู่ภายในบ้านของศิลปะสมัยใหม่ ศิลปะพื้นบ้านประกอบด้วยความหมายทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งทั้งปัจจัยทางอารมณ์ ประเพณีพื้นบ้านและวิถีคิดแบบพื้นบ้าน รวมถึงปัจจัยอื่น ๆ อีกมากมาย โดยทั่วไปแล้วศิลปะพื้นบ้านเป็นศิลปะเชิงปฏิบัติ มีวัตถุประสงค์เป็นไปในทางปฏิบัติ ข้อกำหนดเพื่อสร้างบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมที่แข็งแกร่งจึงเป็นสิ่งสำคัญของการปฏิบัติ ความสำคัญเหล่านี้จึงได้กลายเป็นรูปแบบของศิลปะพื้นบ้าน

การศึกษาข้อมูลจากนักวิชาการด้านศิลปะพื้นบ้านจึงสรุปได้ว่า ศิลปะพื้นบ้าน หมายถึง ผลงานศิลปะของชาวบ้านหรือกลุ่มคนในแต่ละท้องถิ่นที่ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ขึ้นตามความจำเป็น

เพื่อตอบสนองความต้องการในการดำรงชีพและความต้องการคุณค่าด้านความงาม โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือ ความคิด ฝีมือ ความเรียบง่าย ประโยชน์ใช้สอย และความงามบนพื้นฐานของธรรมชาติสิ่งแวดล้อม สังคม ขนบธรรมเนียมประเพณีและความเชื่อ ศิลปะพื้นบ้านจึงมีความหมายต่อการดำรงชีวิตและมีคุณค่าต่อการบำรุงขวัญ เป็นงานศิลปกรรมที่มีการศึกษาและสืบสานที่เป็นไปในเชิงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตปัจจุบัน ศิลปะพื้นบ้านคือมรดกทางวัฒนธรรมสำคัญที่กลายเป็นแรงบันดาลใจ เป็นสิ่งที่คนรุ่นใหม่สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดเป็นงานศิลปะและเป็นอาชีพต่อไป

1.2 มูลเหตุของการเกิดศิลปะพื้นบ้าน

สุริวงค์ พงศ์ไพบุรย์ (2544) ได้กล่าวว่า สาเหตุของการเกิดศิลปะพื้นบ้านนั้นมีหลายอย่างด้วยกัน เช่น ความจำเป็นในการใช้สอยและอาชีพของชาวบ้าน ใช้วัตถุดิบที่มีอยู่ใกล้ตัวมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์และยังประกอบเป็นอาชีพสร้างรายได้ให้กับครอบครัวอีกด้วย เกี่ยวกับประเพณีและความเชื่อ ประเพณีต่างๆ ของคนไทย ความเชื่อซึ่งเกิดจากบรรพบุรุษเล่าสืบต่อกันมาได้เกิดมีการจารึกในตำราเก่าๆ ความเชื่อเหล่านี้ทำให้ชาวบ้านต้องสร้างงานศิลปะขึ้นมาเพื่อเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ สาเหตุจากความเชื่อและสิ่งแวดล้อม สภาพดินฟ้าอากาศและฤดูกาลต่าง ๆ ชาวบ้านต้องสร้างสรรค์ผลงานเพื่อความอยู่รอด และจากทรัพยากรในท้องถิ่น วัสดุต่าง ๆ ชาวบ้านต้องคิดและสร้างเพื่อประโยชน์สูงสุดและให้ได้หน้าที่ใช้สอย

มนั พิสุทธิรัตนานนท์ (2539) ได้กล่าวถึงมูลเหตุของการเกิดศิลปะพื้นบ้านไว้ดังนี้ 1) เกิดจากความจำเป็นในการดำรงชีวิต จึงมีการเปลี่ยนแปลงทรัพยากรและวัสดุต่าง ๆ เป็นอุปกรณ์เครื่องมือ ที่อยู่อาศัยและพัฒนาเป็นงานหัตถกรรมและงานศิลปะ 2) ลักษณะภูมิประเทศและลมฟ้าอากาศ มีการปรับตัวให้อยู่ในสภาพการเปลี่ยนแปลงของลมฟ้าอากาศตามฤดูกาล 3) ทรัพยากรท้องถิ่น คือแหล่งวัสดุสำคัญต่อการสร้างงาน 4) ประเพณีความเชื่อ และค่านิยมพื้นบ้าน มีส่วนสำคัญต่อการแสดงออก และการประดิษฐ์ สร้างสรรค์งานศิลปะพื้นบ้าน อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ 5) แรงบันดาลใจทางศิลปะ คือ ความรู้สึกที่มีต่อความงามและสิ่งทั้งาม และ 6) อิทธิพลของงานศิลปะหรือศิลปหัตถกรรมจากต่างถิ่นหรือต่างแดน ช่างพื้นเมืองได้มีการรับรู้คุณค่าและนำเอาลักษณะรูปแบบลวดลายมาผสมผสานในการสร้างงานของตนเอง

จะเห็นว่ามูลเหตุในการสร้างงานศิลปะพื้นบ้านนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่างด้วยกัน เช่น ความต้องการในการดำเนินชีวิต ลักษณะภูมิประเทศ ลัทธิความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี ระบบเศรษฐกิจ และวัสดุต่าง ๆ ที่นำมาใช้สร้างงาน ดังนั้นงานศิลปะพื้นบ้านในแต่ละพื้นที่จึงมีความแตกต่างกันตามปัจจัยดังที่กล่าวมา

1.3 ประเภทของงานศิลปะพื้นบ้าน

นวลลออ ทินานนท์ (2543) ได้จัดแบ่งหมวดหมู่งานออกเป็นประเภทหัตถกรรม เนื่องจากเป็นงานประเภทงานฝีมือ ประดิษฐ์ วัสดุ สิ่งของ เครื่องมือเครื่องใช้ ผลิตเพื่อมุ่งที่ประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักได้แก่ 1) งานจักสาน 2) งานทอ 3) งานเครื่องปั้นดินเผา 4) งานไม้ 5) งานกระดาษ 6) งานโลหะ 7) งานเครื่องเงิน 8)งานหนัง และงานในสาขาทัศนศิลป์ได้แก่ 1) งานจิตรกรรม 2) งานประติมากรรม 3) งานสถาปัตยกรรม งาน3 ประเภทนี้แสดงออกในเรื่องของความงามและคติความเชื่อบางประการที่แฝงอยู่ในผลงานนั้น เพียงแต่เป็นการแสดงออกแบบตรง ๆ ของชาวบ้าน ไม่ได้ผ่านการเรียนที่มีกฎเกณฑ์หรือทฤษฎีทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง

งานศิลปะพื้นบ้านสามารถจำแนกออกเป็นสองประเภทใหญ่ตามวัตถุประสงค์ ได้แก่ 1) งานหัตถกรรม เนื่องจากเป็นงานประเภทงานฝีมือ ประดิษฐ์ วัสดุ สิ่งของ เครื่องมือเครื่องใช้ ผลิตเพื่อมุ่งที่ประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก 2) งานทัศนศิลป์ที่แสดงออกในเรื่องของความงามและคติความเชื่อบางประการที่แฝงอยู่ในผลงานนั้น เพียงแต่เป็นการแสดงออกแบบตรง ๆ ของชาวบ้าน ไม่ได้ผ่านการเรียนที่มีกฎเกณฑ์หรือทฤษฎีทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางจำแนกประเภทศิลปะพื้นบ้านด้านงานหัตถกรรม (นวลลออ ทินานนท์, 2543)

ประเภท	ตัวอย่างผลงาน	วัสดุที่ใช้	จุดประสงค์ในการทำ
1.งานจักสาน	 ภาพที่ 2 ก่องข้าว	สานด้วยไม้ไผ่และฐาน ทำด้วยแผ่นไม้เบญจพรรณ	ใช้สอยในชีวิตประจำวัน (ใช้ใส่ข้าวเหนียวนึ่ง)
2.งานทอ	 ภาพที่ 3 ผ้าซิ่นลาวครั่ง	ฝ้ายและไหม	ใช้สอยในชีวิตประจำวัน (ใช้สำหรับนุ่งห่ม)
3.เครื่องปั้นดินเผา	 ภาพที่ 4 เครื่องปั้นดินเผา	ดินเหนียว	ใช้สอยในชีวิตประจำวัน และพิธีกรรมความเชื่อ

ประเภท	ตัวอย่างผลงาน	วัสดุที่ใช้	จุดประสงค์ในการทำ
4.งานไม้		แกะจากไม้เนื้อแข็ง	ใช้สอยในชีวิตประจำวัน (ใช้สำหรับขูดมะพร้าว)
ภาพที่ 5 เครื่องปั้นดินเผา			
5.งาน กระดาษ		กระดาษทองอังกฤษ กระดาษสี	ใช้ในงานประเพณีพิธีกรรม ทางศาสนา (ใช้ประดับตกแต่ง งานพิธีทางศาสนา เช่น งานบุญเดือนสิบ การ ตกแต่งโรงศพ เป็นต้น)
ภาพที่ 6 งานฉลุกระดาษของ ภาคใต้			
6.เครื่อง โลหะ		แร่เงิน	ใช้สอยในชีวิตประจำวัน (ทำเป็นข้าวของเครื่องใช้ และเครื่องประดับ)
ภาพที่ 7 เครื่องเงินบ้านวุลาย จังหวัดเชียงใหม่			
7.เครื่องเงิน		โครงเป็นไม้ไผ่สานเป็น ขด มีถาดเป็นฝาปิด ด้านบน บางครั้งมีการ ประดับตกแต่งด้วยการ เขียนลวดลายสีชาด และรักพิมพ์	ใช้สอยในชีวิตประจำวัน (เป็นของส่วนตัวของหญิง สาวอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป ใช้ใส่เครื่องประดับ ผ้าเช็ด ปาก และของใช้ เล็กๆน้อยๆ)
ภาพที่ 8 ชิ้นหมากของ ชาวบ้านในภาคเหนือ			
8.เครื่อง หนัง		หนังวัว หนังควาย	ใช้เป็นเครื่องนันทนาการ (ใช้ในการแสดงมหรสพ เพื่อความบันเทิง)
ภาพที่ 9 รูปหนังตะลุง			

นอกจากงานหัตถกรรมแล้วยังสามารถจำแนกเป็นงานทัศนศิลป์ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางจำแนกประเภทศิลปะพื้นบ้านด้านงานทัศนศิลป์ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2553)

ประเภท	ตัวอย่างผลงาน	วัสดุที่ใช้	จุดประสงค์ในการทำ
1.จิตรกรรม		สีธรรมชาติและสีเคมี	เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวพุทธประวัติ คติความเชื่อทางพุทธศาสนา
ภาพที่ 10 สูปแต้มวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น			
2. ประติมากรรม		ไม้ที่มีอยู่ในท้องถิ่น	เพื่อเป็น พระพุทธรูปบูชา เพื่อสืบทอดพระพุทธศาสนา
ภาพที่ 11 พระไม้อีสาน			
3. สถาปัตยกรรม		ก่ออิฐถือปูน	ใช้ประกอบพิธีและกิจกรรมต่างๆ ของสงฆ์
ภาพที่ 12 สิมอีसान จ.ร้อยเอ็ด			

งานศิลปะพื้นบ้านทุกประเภtl้วนแสดงออกถึงภูมิปัญญาและทักษะของชาวบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความเจริญทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การรู้จักนำวัสดุในท้องถิ่นมาแปรรูปเป็นข้าวของเครื่องใช้ ตอบสนองความต้องการในการดำเนินชีวิต เช่น งานหัตถกรรมพื้นบ้านประเภทเครื่องจักสาน เครื่องปั้นดินเผา เครื่องโลหะ ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน หรือนงานศิลปะพื้นบ้านที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองทางด้านความเชื่อ ศาสนา งานประเพณี ทั้งหมดนี้เป็นเครื่องยืนยันให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น ที่ให้

ความสำคัญกับศาสนาและงานประเพณีต่าง ๆ เช่น การทอผ้าเพื่อนำมาทำเป็นตุ่ง การตัดฉลุกระดาษเป็นลวดลายเพื่อนำมาประดับตกแต่งในงานประเพณี หรือพิธีกรรมทางศาสนาต่าง ๆ ในแต่ละภาค วัสดุที่นำมาสร้างงานศิลปะพื้นบ้าน โดยทั่วไปมักนิยมหาวัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่น เช่น ดิน ไม้ พืชบางชนิด หนังสือตัว มาแปรรูปเป็นงานศิลปะพื้นบ้าน กระดาษเป็นวัสดุหนึ่งที่ถูกใช้ในการนำมาสร้างเป็นงานศิลปะพื้นบ้าน ในหลากหลายรูปแบบ เช่น งานฉลุกระดาษ การทำร่มกระดาษสา การทำวาว สมุดข่อย บางพื้นที่ใช้กระดาษวาว กระดาษทอง ซึ่งเป็นวัสดุสมัยใหม่นำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับความต้องการของตนเองแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของช่างพื้นบ้าน ปัจจุบันการนำกระดาษมาใช้ในพิธีกรรมต่าง ๆ มีให้เห็นค่อนข้างน้อย ส่วนใหญ่จะพบได้ตามหมู่บ้านในชนบทแถบภาคอีสานเหนือที่ยังไม่ถูกวิถีทางดำเนินชีวิตของสังคมสมัยใหม่เข้ามามีบทบาทแทนที่วิถีชีวิตแบบดั้งเดิม

1.4 งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในประเทศไทย

งานกระดาษส่วนใหญ่จะถูกนำมาเป็นของตกแต่ง เครื่องนันทนาการ มีบ้างที่นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอย โดยใช้ผลิตภัณฑ์จากวัตถุดิบในท้องถิ่น เช่น กระดาษข่อย กระดาษสา รวมถึงกระดาษที่ผ่านกระบวนการผลิตด้วยวิธีทางวิทยาศาสตร์ เช่น กระดาษสีต่าง ๆ เป็นการนำกระดาษมาใช้สร้างสรรค์เพื่อตอบสนองวิถีทางดำเนินชีวิตได้เป็นอย่างดี มีการนำกระดาษมาใช้เพื่อตอบสนองทางด้านความเชื่อ นอกจากนั้นยังมีการใช้กระดาษสำหรับตกแต่งในงานเทศกาล หรือพิธีกรรมต่าง ๆ ประดับเชิงตะกอนและเมรุลอยทางแถบภาคกลาง และปราสาทศพทางภาคเหนือและชาวไทยรามัญ ในบางพื้นที่มีการตกแต่งลวดลายด้วยกระดาษสี ฉลุลวดลายต่าง ๆ การนำกระดาษมาเป็นเครื่องใช้ในการนันทนาการเพื่อความเพลิดเพลิน เช่น การทำวาว ในปัจจุบันการนำกระดาษมาใช้ในพิธีกรรมต่าง ๆ มีให้เห็นค่อนข้างน้อย ส่วนใหญ่จะพบได้ตามหมู่บ้านในชนบทแถบภาคอีสานเหนือที่ยังไม่ถูกวิถีทางดำเนินชีวิตของสังคมสมัยใหม่เข้ามามีบทบาทแทนที่วิถีชีวิตดั้งเดิม (นวลลออ ทินานนท์, 2543)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านที่ทำจากกระดาษในแต่ละภูมิภาคในประเทศไทย สามารถแบ่งประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษได้เป็นสามประเภทตามวัตถุประสงค์ในการสร้าง ได้แก่ 1) ด้านการศึกษา ได้แก่ การทำสมุดข่อย สมุดไทย ในภาคกลาง 2) ด้านศาสนา คติความเชื่อและประเพณี พบว่างานศิลปะจากกระดาษส่วนมากในแต่ละภูมิภาคมีวัตถุประสงค์ในการสร้างเพื่อนำไปประดับตกแต่งตามงานประเพณีสำคัญต่าง ๆ เช่น การการทำตุ่งชนิดต่าง ๆ ทำโคมยี่เป็ง ในภาคเหนือ การตัดฉลุลายของภาคอีสานเพื่อนำไปประดับตกแต่งบั้งไฟ การตกแต่งเพื่อไปประดับโกศของชาวเพชรบุรี รวมถึงงานตกแต่ง หรือกนกโลง ของภาคใต้ 3) ด้านการใช้สอยในชีวิตประจำวัน การละเล่น งานรื่นเริง เช่น การทำร่มจากกระดาษสาของภาคเหนือ การทำหัวโต ในชบวนแห่กลองยาวของภาคกลาง หรือการทำวาวของภาคใต้ เป็นต้น

1.5 งานศิลปะพื้นบ้านจากกระตาดในจังหวัดนครศรีธรรมราช

นครศรีธรรมราช เป็นเมืองโบราณที่มีความสำคัญทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง และศาสนามากที่สุดเมืองหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นครศรีธรรมราชมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง มาไม่น้อยกว่า 1800 ปีมาแล้ว หลักฐานทางโบราณคดีและหลักฐานทางเอกสารที่ปรากฏในขณะนี้ยืนยันได้ ว่านครศรีธรรมราช มีกำหนดมาแล้วตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 7 เป็นอย่างน้อย จากหลักฐานโบราณคดี และประวัติศาสตร์ที่สืบค้น ได้ในขณะนี้ พบว่ามีภูมิหลังอันยาวนานนับตั้งแต่ยุคหินกลางในราว 8,350-11,000 ปีที่แล้วมา จากหลักฐานมีการพบเครื่องหินที่มีตัวขวานยาวใหญ่ (บางคนเรียกว่าระนาดหิน) ที่อำเภอบำลือ ในยุคโลหะ ได้พบหลักฐานทางโบราณคดี คือ กลองมโหระทึกสำริด 2 ใบ ที่บ้านเกตุกาย ตำบลท่าเรือ อำเภอเมืองและที่คลองคูด้วน อำเภอฉวาง นอกจากนี้ในบริเวณพื้นที่อำเภอลี้ลพบุรี ยังมีร่องรอยโบราณสถาน และโบราณวัตถุเกี่ยวเนื่องในศาสนาพราหมณ์ ซึ่งมีอายุเก่าแก่ที่สุดใน นครศรีธรรมราช เช่น พระพุทธรูปสำริด ศิลปะแบบอมราวดีของอินเดียและเศียรพระพุทธรูปศิลปะแบบคุปตะอินเดีย เป็นต้น จากหลักฐานเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าในช่วงนั้นนครศรีธรรมราชได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมมาจากอินเดียอย่างมากมาทั้งในด้านศาสนา ความเชื่อ อักษร ภาษา ประเพณี และการปกครอง จนกลายเป็นพื้นฐานวัฒนธรรม นครศรีธรรมราชมาถึง ปัจจุบันนี้ด้วยเหตุที่นครศรีธรรมราชมีประวัติอันยาวนานมาก ก่อนกรุงสุโขทัย ซึ่งถือว่าเป็น ราชธานีแรกของไทยมีความเจริญรุ่งเรืองทางพุทธศาสนาและศาสนาพราหมณ์มาก่อน ศิลปวัฒนธรรม เช่น ประติมากรรม สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ช่างฝีมือพื้นบ้าน การละเล่นและขนบธรรมเนียมประเพณีอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมจึงมีมาก นครศรีธรรมราชจึงมีอารยธรรมและศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติ บ้านเมืองมาจนกระทั่งปัจจุบันนี้ จากการศึกษา พบว่า งานศิลปะพื้นบ้านประเภทงานกระตาดในจังหวัดนครศรีธรรมราชมีเพียง 2 ชนิด คือ งานตอกกระตาด และหนังสือบูด

1.5.1 งานตอกกระตาด

พรณี วิรุณานนท์, (2560) ได้ทำการศึกษาภูมิปัญญางานตอกกระตาดภาคใต้ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้ งานตอกกระตาดในภาคใต้ที่เด่นส่วนมากอยู่ในจังหวัดสงขลาและจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีจำนวนมากและยังคงเหลือช่างตอกกระตาดมากที่สุด ช่างตอกกระตาดในฐานะเป็นอาชีพหลักในจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 4 คน ทุกคนมีภูมิลำเนาอยู่ในชนบทที่มีอาชีพอื่น ๆ เช่น ทำสวนยางพารา ทำนา ทำสวนผลไม้ เลี้ยงสัตว์ และร่วมโนราห์ ส่วนใหญ่ช่างมีอายุมากกว่า 50 ปี ช่างตอกกระตาดไม่ได้มีการจำกัดเพศสามารถเป็นช่างได้ทั้งเพศชายและหญิง แต่ที่ภาคใต้ส่วนใหญ่จะเป็นเพศชาย การสืบทอดจะเป็นลักษณะการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น จากพ่อสู่ลูก หรือหลาน ที่จังหวัดนครศรีธรรมราชยังมีพิธีกรรมการไหว้ครูหมอนก (กนกกลายไทย) ในวันพฤหัสบดี

แรกของเดือน 11 ทุกปี นั่นคือเมื่อผู้เรียนจะทำอาชีพช่างตอกกระดาศพื้นบ้านต้องมีการยกครูด้วยแม่ลายเพื่อบูชาลวดลายโดยจะใช้ลายไทยเรียกว่าพิธีไหว้ครูครอบมือ ยืนลาย เช่นที่จังหวัดสงขลาจะมีการแบ่งสลักกลุ่มลวดลาย 11 กลุ่มลาย แต่ที่จังหวัดนครศรีธรรมราชจะมีลวดลายหลักจำนวน 7 ลาย และลายประกอบ เนื่องจากลวดลายไทยที่ช่างแต่ละคนใช้ตอกกระดาศจะมีความแตกต่างกัน และที่น่าสนใจคือมีลวดลายที่ช่างแต่ละคนได้สร้างสรรค์ขึ้นมาเองด้วย อย่างไรก็ตามยังคงโครงสร้างลวดลายไทยเดิมและต่อยอดเป็นลวดลายที่สร้างสรรค์และมีความวิจิตรแตกต่างกัน

งานตอกกระดาศพื้นบ้านที่จังหวัดนครศรีธรรมราช ใช้ประดับในงานประเพณีที่เป็นงานบุญต่าง ๆ เช่นประเพณีลากพระหรือชักพระ ประเพณีบุญสารทเดือนสิบ ประเพณีวันว่าง งานแข่งว่าว ประเพณีแห่ผ้าขึ้นธาตุ และหีบศพ และงานประดับโลงศพ แต่ปัจจุบันเหลือเพียงการนำมาประดับโลงศพ ที่นิยมเรียกว่า “กนกโลง” หรือ “กระหนกโลง” “ศิลปะกนกโลง” ก็คือ การทำโลงทองด้วยฝีมืออันประณีตโดยใช้ลวดลายไทยหรือการแกะลายไทยสีทองประดับโลง สันนิษฐานว่าประยูกต์มาจากการแกะสลักกระดาศ ในสมัยกรุงศรีอยุธยา จัดอยู่ในกรมช่างสิบหมู่ ประเภทงานสลักกระดาศ การทำกนกโลงเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างหนึ่งในประเพณีงานศพของคนไทยพุทธทางภาคใต้กับความงดงามของผู้ตาย ด้วยการนำลวดลายกนกแบบต่าง ๆ มาประดับตกแต่งโลง เป็นความงดงามที่เกิดจากฝีมืออันประณีตของคนในท้องถิ่นที่มีการทำสืบทอดต่อกันมา ปัจจุบันการสืบทอดการแกะลายกนกประดับโลงนี้ยังพอมิให้เห็นอยู่ในเขตอำเภออรอนพิบูลย์ อำเภोजุฬาภรณ์ อำเภอร่องนางหงส์ อำเภอบอน อำเภอร่องใหญ่ของจังหวัดนครศรีธรรมราชและในจังหวัดใกล้เคียง เช่น กระบี่ พัทลุง สงขลา ศิลปะกนกโลงนับว่าเป็นงานศิลปะชั้นสูง ที่ชาวบ้านในท้องถิ่นภาคใต้ ได้นำงานศิลปะนี้มาใช้ในการประดับตกแต่งเครื่องประกอบพิธีศพ ซึ่งเป็นการนำเอาฝีมืออันประณีตและความงามวิจิตรมารวมกันตามอุดมคติ ความเชื่อเกี่ยวกับรูปแบบประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมของคนไทยพุทธโดยเฉพาะเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อแสดงออกถึงประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรมวิธีการจัดตกแต่งโลงศพตามอย่างบรรพบุรุษ 2) เพื่อแสดงออกถึงความมีฐานะ วรรณะของผู้ตาย 3) เพื่อการแสดงความกตัญญูและระลึกถึงผู้ตายจากลูกหลานและญาติ ๆ 4) เป็นอุดมคติและความเชื่อเกี่ยวกับภพหน้า เพื่อให้ผู้ตายได้ไปตกอยู่ในสรวงสวรรค์ที่สวยงาม 5) เพื่อถ่ายทอดงานศิลปะจากช่างทำกนกโลงที่มีใจรัก และอยากร่วมอุทิศส่วนบุญกุศลให้แก่ผู้ตาย 6) เพื่อการประกอบอาชีพ โดยถ่ายทอดศิลปะการทำกนกโลงไปสู่ ลูกหลานและผู้สนใจ

วัสดุ อุปกรณ์ได้แก่ 1. กระดาศลอกลาย 2. กระดาศมันและกระดาศโปสเตอร์บางสะท้อนแสง 3. กระดาศทองเงินหรือกระดาศทองอังกฤษ 4. ดินสอ ไม้บรรทัด 5. กรรไกร มีดคัตเตอร์ แม็กเย็บกระดาศ 6. กาวน้ำหรือแป้งเปียก 7. มีดขุดลาย เขียงไม้ 8. มุกตอกลายหรือเหล็กปูลู ตัดตุ้ ค้อนไม้ 9. แม่ลาย

วิธีการแกะฉลุลายนกโลงบนกระดาดทองมีหลายวิธี โดยสรุปแล้วมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำแม่แบบที่ขุดหรือแกะฉลุได้เรียบร้อยแล้ว ทากาวหรือแปะเปียกให้ทั่ว นำไปติดลงบนกระดาดมันให้เรียบสนิท เพื่อให้เห็นลายชัดเจน กระดาดมันจะช่วยรองกระดาดทอง ไม่ให้ลึกลง ขาดได้ง่ายในขณะที่ทำการแกะหรือขุดแม่ลาย เมื่อขุดเสร็จสามารถนำแม่ลายที่ใช้แล้วไปติดบนกระดาดมันเพื่อนำกลับไปใช้ได้
2. ตัดริมกระดาดมันให้เสมอกับแม่ลาย
3. เตรียมกระดาดทอง ตอกหมุดสี่มุมที่พื้นกระดาน นำกระดาดทองมาเรียงคว่ำลง สลับกับกระดาดซับ ระหว่างหมุดทั้งสี่ โดยเรียงให้เสมอกันและตามด้วยแม่ลายวางไว้บนสุด
4. เย็บแม่แบบหรือแม่ลายติดกับกระดาดทองเงินด้วยแม็กทั้งสี่มุม เพื่อไม่ให้ลายเลื่อนไปมา
5. ใช้มีดขุดลงไปตามลายที่ทาไว้ให้ครบถ้วน

องค์ประกอบของศิลปะนกโลง

ศิลปะนกโลง เป็นงานศิลปะที่มุ่งเน้นทางด้านประโยชน์ใช้สอยและความงาม ที่วิจิตรตระการตา องค์ประกอบของงานศิลปะนกโลงที่สำคัญ มีอยู่ 2 อย่างคือ โลงศพและลายนก

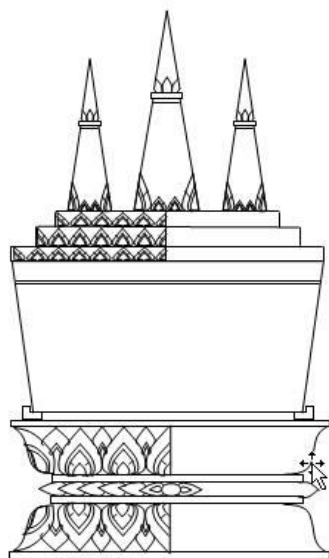
1. โลงศพ

ที่ใช้อยู่ทั่วไป จะมี 3 ชนิด คือ โลงนอน โลงนั่งและโลงสามส่วน (โลงกึ่งนั่งกึ่งนอน) โลงนอนนิยมใช้ทั่วไป มีอยู่แพร่หลายเพราะทำง่าย เวลาบรรจุคนตายจะวางนอนตามยาวโลง โลงนั่ง เวลาบรรจุศพจะจัดศพให้นั่งทรงเข้าพนมมือขึ้น และโลงสามส่วนเวลาบรรจุศพจะวางศพกึ่งนั่งกึ่งนอน โลงนั่งและโลงสามส่วน จะนิยมใช้กับผู้สูงอายุและผู้มีฐานะดีหรือผู้สูงศักดิ์เท่านั้น เพราะทำค่อนข้างยากกว่าแต่มีความสวยงามสะดุดตามาก ลักษณะของโลงศพแต่ละชนิด จะมีลักษณะต่างกัน ดังนี้

โลงนอน มีลักษณะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาดความยาวประมาณ 175 เซนติเมตร กว้าง 90 เซนติเมตร สูง 50 เซนติเมตร

โลงนั่ง ฐานโลงเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ทรงสูง ปากโลงผายออกเล็กน้อย คล้ายกับรูปทรงสี่เหลี่ยมคางหมู ฐานโลงกว้างยาวประมาณ ด้านละ 65 เซนติเมตร สูง 150 เซนติเมตร ปากโลงเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด กว้าง ยาว ด้านละ 70 เซนติเมตร

โลงสามส่วน มีลักษณะผสมระหว่างโลงนั่งกับโลงนอน ฐานโลงเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ปากโลงผายออกเล็กน้อย ขนาดฐานโลงกว้างประมาณ 55 เซนติเมตร ยาว 100 เซนติเมตร ความสูงของโลง สูง 130 เซนติเมตร ปากโลงกว้างประมาณ 60 เซนติเมตร ยาว 105 เซนติเมตร



ภาพที่ 13 โลงสามส่วน

ชาวบ้านไทยพุทธทางภาคใต้ของไทยประดิษฐ์โลงศพแบบโลงแหวน ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับโลงสามส่วนองค์ประกอบหลักของโลงศพ นอกเหนือจากตัวโลงที่ใช้บรรจุศพ ยังมีส่วนประกอบอื่น ๆ มาประกอบเพื่อความเหมาะสม สวยงามอีก นั่นคือ ฐานและยอด ดังนั้นองค์ประกอบหลักของโลงศพ จึงมี 3 ส่วน คือ หน่วยไม้หรือหน่วยโลง ฐานและยอด

1. หน่วยไม้ หรือ หน่วยโลง (ใช้บรรจุศพ) เมื่อกาลเวลาผ่านไปวัสดุทางธรรมชาติที่เคยมีให้ใช้ก็ลดน้อยลง วิธีการทำโลงก็เปลี่ยนไปด้วย จากการนำไม้ทั้งต้นมาขุดก็เปลี่ยนเป็นนำไม้มาเลื่อยเป็นชิ้นส่วนเพื่อนำมาประกอบโลงแต่ละด้าน การนำส่วนประกอบของโลงมาประกอบกัน เรียกว่า “การเข้าหน่วยไม้” จะต้องประกอบให้แน่นสนิทโดยใช้โครงไม้ภายในและตอกไม้กระดานประกบนอก

2. ฐาน ฐานโลงศพทำเป็น 2 แบบ แบบหนึ่งเรียกว่า “ดินอยอง” (อ่านว่า ดิน- อะ- ยอง) มีลักษณะคล้ายพาน ฐานพานผายคว่ำลง คล้ายบัวคว่ำและปากฐานผายขึ้น คล้ายบัวหงาย โดยมี “เอว” ใช้ไม้กระดานสี่เหลี่ยม ยาวตีทาบลงไประหว่างบัวคว่ำและบัวหงาย นอกจากนี้ที่รอบเอวทั้งสี่ด้าน จะมี “อกไก่” เป็นไม้กระดานตีทาบลงไปเป็นรูปสามเหลี่ยม บริเวณปากฐานจะมี “พนั๊ก” เป็นแผ่นกระดานกว้างราว 15 เซนติเมตร ตีตรงขึ้นไปทั้ง 4 ด้าน และมี “ดินวางโลง” วางทั้งสี่มุม ฐานโลงอีกแบบหนึ่งเรียกว่า “เครื่องชั้น” มีลักษณะเป็นชั้นลดขึ้นไปตามลำดับ มีตั้งแต่ 3-5 ชั้น ทุกชั้นตีไม้กระดานติดกันทั้งหมด ชั้นล่างสุดใช้ไม้กว้างประมาณ 30 เซนติเมตร ชั้นถัดขึ้นมา ลดความกว้างลงเรื่อย ๆ พองาม ฐานโลงส่วนมากจะทำไว้เป็นการถาวร เก็บไว้ที่วัด ช่างจะไปนำมาใช้เมื่อเจ้าภาพงานศพว่าจ้าง

3. ยอด ยอดเป็นส่วนที่ตั้งอยู่บนหน่วยโลงที่มีความงามวิจิตร โลงนี้จะทำเพียง 1 ยอด ส่วนโลงนอน และโลงสามส่วน จะทำยอด 3 ยอด ลดหลั่นกันลงมาเท่า ๆ กัน ทางด้านซ้ายและขวา ยอดที่อยู่ตรงกลางจะสูงกว่ายอดข้าง ประมาณ 20 เซนติเมตร แต่ละยอดทำฐานยอดเป็นซุ้มสี่เหลี่ยม ยอดแหลม บนฝาโลง ส่วนนี้อาจทำลดชั้นลงก็ได้ ซุ้มนี้บางแห่งทำด้วยไม้กระดาน แต่บางแห่งทำด้วยไม้ระกำ เพราะมีน้ำหนักเบา ความสูงของซุ้มยอดแหลม ประมาณ 60 เซนติเมตร จากนั้นใส่ยอดซึ่งมีลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมปริซึมยอดแหลม บางครั้งก็ทำเป็นทรงกรวยกลมต่อขึ้นไปอีกชั้น ยอดบนสุดนี้สูงประมาณ 80 เซนติเมตร เป็นยอดแหลม จะใช้ไม้ระกำ หรือไม้ทองหลางหรือไม้นุ่นก็ได้ ซึ่งเป็นไม้ที่มีน้ำหนักเบา ส่วนของยอดนี้ ชาวบ้านจะทำไว้เป็นการถาวรเช่นกัน โดยช่างที่ประดับตกแต่งโลงจะเก็บไว้เองไม่ต้องนำไปเผา เพื่อใช้ในงานอื่นอีก



ภาพที่ 14 ยอดโลงแบบสามยอดเพื่อใช้ประดับบนโลงแหวน

1. ลายกนก

ลายกนกเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของงานศิลปะกนกโลง เพราะมีความสวยงามวิจิตรตระการตา โลงศพจะสวยงามเพียงใด ขึ้นอยู่กับลายกนกที่นำมาประดับตกแต่งบนโลง หรือที่เรียกว่า “กนกโลง” กนกโลงเป็นลายไทยแบบต่าง ๆ ที่นำมาใช้เป็นแบบในการแกะฉลุลงบนกระดานทองเงิน ภาษาท้องถิ่นเรียกว่า “ดาซชุด” (การแกะฉลุกระดาน) ลายกนกที่นำมาใช้ได้แก่ ลายบัว ลายกระจัง (ตุ๊กตุ่) ลายประจายาม ลายกนกสามตัว ลายหน้ากระดานแบบต่าง ๆ เป็นต้น ความงามของลายกนกขึ้นอยู่กับช่างในแต่ละยุคสมัยที่ดัดแปลงลวดลายไทยให้มีลีลาอ่อนช้อย มีสีสันและมีจังหวะในการประดับตกแต่ง ตัวอย่างลายโลง หรือ ลายกนกโลง ซึ่งเป็นลายที่ดัดแปลงมาจากลวดลายไทย เพื่อนำไปใช้ตกแต่งโลง มีดังนี้

1. แม่ลาย เป็นลายหลัก ใช้ลายลูกฟักประจำยามก้ามปู



ภาพที่ 15 แม่ลาย

2. บัวปากกล้วย ประดิษฐ์มาจากลายบัวหงาย มีขนาดใหญ่ เท่ากับแม่ลาย



ภาพที่ 16 บัวปากกล้วย

3. หน้าदान คือลายหน้ากระดาน ใช้ตกแต่งตามขอบบน-ขอบล่าง เช่น ลายกนกเกลียว ประจำยาม ประจำยามก้ามปู ก้านต่อดอกก้ามปู ก้านต่อดอกเปลว ดอกแถมใบ ประจำยามลูกโซ่ เป็นต้น



ภาพที่ 17 ลายหน้ากระดาน

- 4 . รามุม ประดิษฐ์มาจากลายบัวร้อย



ภาพที่ 18 รามุม

5. ไต อยู่ถัดจากรางมมเข้าไป ประดิษฐ์มาจากลายเถา หรือลายเกลียว เช่น ลายกนกเกลียว ซอกนก แบบต่าง ๆ



ภาพที่ 19 ไต

6. ตุ๊กตุ่ ประดิษฐ์มาจากลายกระจังหรือลายบัวขนาดเล็ก



ภาพที่ 20 ตุ๊กตุ่

7. ล่องไฟ คือบัวฐานสิงห์ประดิษฐ์มาจากลายบัวกาบ มีลักษณะยอดบัวชี้ขึ้นสลับชี้ลง



ภาพที่ 21 ล่องไฟ

8. หลังสิงห์ คือลายหน้ากระดานแบบต่าง ๆ ใช้ตกแต่งเหนือฐานสิงห์



ภาพที่ 22 หลังสิงห์

9. ลายสิงห์ ประดิษฐ์มาจากฐานสิงห์ มีลักษณะคล้ายกับพญานาค



ภาพที่ 23 ลายสิงห์

ศิลปะกนกโลงนับว่าเป็นงานศิลปะชั้นสูง ที่ชาวบ้านในท้องถิ่นภาคใต้ ได้นำงานศิลปะนี้มาใช้ ในการประดับตกแต่งเครื่องประกอบพิธีศพ เช่นเดียวกับชาววังหลวง ซึ่งเป็นการนำเอาฝีมืออัน ประณีต และความงามวิจิตรมารวมกัน ตามอุดมคติ ความเชื่อ เกี่ยวกับรูปแบบประเพณี (สุกัญญา รัตน์สุภา, 2551)

1.5.2 หนังสือบูต

ประวัติความเป็นมา

หนังสือบูต เป็นแหล่งรวบรวมสรรพวิทยาการไว้หลายสาขา คือ ศาสนา กฎหมาย ตำนานและประวัติศาสตร์ ตำราและแบบเรียน สุภาษิตและวรรณกรรมประโลมโลก เป็นวรรณกรรม ท้องถิ่นประเภทลายลักษณ์ จึงเป็นทรัพยากรทางปัญญาของชุมชนและสังคม ให้ประโยชน์ทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง ภาพประกอบในหนังสือ มีทั้งภาพเขียนสี และภาพ ลายเส้น ที่ลักษณะเนื้อหาและศิลปะหลากหลาย บางเล่มมีความสมบูรณ์ทั้งด้านรูปเล่มและเนื้อหา ตั้งแต่หน้าแรกถึงหน้าสุดท้าย บางเล่มชำรุดเป็นบางตอน ข้อความบางตอนบางส่วนขาดหายไป แต่ ภาพเขียนสียังชัดเจนและสวยงาม ปัจจุบันเก็บรักษาอยู่ที่ ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏ นครศรีธรรมราช ซึ่งเจ้าของเดิมได้บริจาคไว้ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา

เทคนิควิธีการ

กระดาษของหนังสือบูตนั้น ทำจากต้นเปลือกข่อยและเปลือกกฤษณา นำเปลือกมา ทบ แฝเป็นแผ่นใหญ่ ตากให้แห้งและนำมาตัดให้ได้ขนาดหลังจากนั้นก็พับเป็นทบ สีที่ใช้เขียนใน หนังสือบูต มีทั้งสีฝุ่น, สีน้ำและสีที่ใช้กันในท้องถิ่น ชนิดของสีที่พบมากส่วนใหญ่เป็นแม่สี ได้แก่ สีดำ, สีแดง, สีน้ำเงิน สีเหลือง, สีขาว, สีเขียว, สีม่วง, สีส้มและสีทอง มีการใช้วิธีผสมสีและการใช้สีหนักเบา ในการเขียนภาพธรรมชาติ ประเภทต้นไม้ หน้าผา ภูเขา ทะเล ท้องฟ้า สัตว์พันธุ์ที่นิยมใช้ ได้แก่ สีแดง , สีน้ำเงิน, สีน้ำทะเล, สีดำและสีเหลือง รูปเล่มมีลักษณะเป็นสมุดพับ ที่มีกระดาษขนาดเดียวกัน พับ ไปพับมาซ้อนกันหลาย ๆ ชั้นหรือหลาย ๆ กลีบ ส่วนบนสุดและล่างสุดของหนังสือบูตแต่ละเล่ม จะใช้ เป็นปกหน้าและปกหลัง ซึ่งมีลักษณะพิเศษต่างจากกระดาษชั้นอื่น ๆ คือ มักจะเป็นกระดาษหนาหรือ กระดาษขัดมัน

ประเภทและรูปแบบ

หนังสือбудแบ่ง 2 ประเภท จำแนกตามลักษณะของกระดาษที่ทำ คือ หนังสือбудดำ กับหนังสือбудขาว หนังสือбудมีหลายขนาด คือขนาดใหญ่มีความกว้าง 20 ถึง 30 เซนติเมตร ยาว 65 ถึง 75 เซนติเมตร ขนาดกลางมีความกว้าง 10 ถึง 20 เซนติเมตร ขนาดเล็กมีความกว้าง 5 ถึง 10 เซนติเมตร ยาว 20 ถึง 35 เซนติเมตร เท่าที่พบในนครศรีธรรมราชหนังสือбудกลางแพร่หลายมากที่สุด อักษรและภาษาที่ใช้หนังสือбуд มี 3 แบบ คือ 1) อักษรภาษาไทย 2) อักษรขอมภาษาไทย เรียกว่า “ขอมไทย” 3) อักษรขอมภาษาบาลี เรียกว่า “ขอมบาลี” การเขียนหนังสือбудมีคตินิยมอยู่บางประการ เช่น จะต้องเขียนได้เส้นบรรทัด ถือเป็นการยกย่องครู การขึ้นต้นเรื่องจะต้องมีคำนมัสการ พระศาสนา บุษาวรรตัตตริย สรรเสริญผู้มีพระคุณ ลงท้ายด้วยการบอกชื่อผู้เขียน บอกวันเดือนปีที่เขียน และบอกคำอธิษฐาน เป็นต้น การเขียนหนังสือбудมีคตินิยมอยู่บางประการ เช่น จะต้องเขียนได้เส้นบรรทัด ถือเป็นการยกย่องครู การขึ้นต้นเรื่องจะต้องมีคำนมัสการ พระศาสนา บุษาวรรตัตตริย สรรเสริญผู้มีพระคุณ ลงท้ายด้วยการบอกชื่อผู้เขียน บอกวันเดือนปีที่เขียน และบอกคำอธิษฐาน เป็นต้น

ความสำคัญและคุณค่าของหนังสือбуд

คุณค่าของหนังสือбуд มีอยู่สองแง่มุม คือคุณค่าทางกายภาพและคุณค่าทางจิตวิญญาณ

คุณค่าทางกายภาพ คือ ความรู้ที่เขียนอยู่ในหนังสือбуд คุณค่าทางจิตรกรรม การลงสี ทักษะเชิงช่างของบุคคลในอดีต หนังสือбудถือเป็นหลักฐานทางกายภาพ ที่แสดงให้เห็นว่า สังคมที่มีลายลักษณ์เป็นสังคมที่มีอารยะ หนังสือбудจึงเป็นสัญลักษณ์ของอารยธรรม ขณะเดียวกันหนังสือбудก็มีคุณค่าทางศิลปะเพราะผู้สร้างทำด้วยความเลื่อมใสศรัทธาไม่ใช่ทำเพื่อการค้าขาย

คุณค่าทางจิตวิญญาณ คือ เป็นหนังสือที่ได้รับการเคารพบูชา ไม่ว่าจะเป็นหนังสือตำรายา หรือตำราขนาดจับเส้น เดิมจะอยู่ในบ้านหรือตระกูลที่สืบทอดตำรายาตำราขนาดต่าง ๆ นี้โดยการรวบรวมของสถาบันราชภัฏในสมัยก่อนจะส่งตัวแทนไปยังบ้านต่าง ๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นผู้ที่มีความรู้ในอดีต ซึ่งหนังสือбудจะถูกเก็บไว้อยู่บนหิ้งบูชาและทำการเคารพบูชาอยู่ทุกวัน ในแง่ของคุณค่า แต่ละเล่มล้วนเป็นสิ่งที่มีความประเสริฐ มีความทรงจำของแต่ละบ้าน เคยถูกใช้งานจริง เคยได้รับการบูชาจริง เพราะฉะนั้นมันจึงมีคุณค่าทั้งในแง่ของกายภาพและในแง่ของความทรงจำที่ผู้คนได้เก็บไว้ในเอกสารเหล่านี้ (ญาดา ร้อยเรียง, 2561)



ภาพที่ 24 หนังสือбудเมืองนคร


จากข้อมูลดังกล่าว สรุปได้ว่า งานตอกกระตาดพื้นบ้านภาคใต้ (ศิลปะกนกโลง) และหนังสือพุทธเป็นศิลปะพื้นบ้านจากกระตาดในชุมชนที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของพิธีกรรม ความเชื่อ ความรักและผูกพันกันของคนในชุมชน ตลอดจนคุณค่าด้านความงามของตัววัสดุและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในอดีต จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่อย่างน้อยก็ควรนำความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมศิลปะจากกระตาดเพื่อให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้รู้จักและเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านประเภทนี้ต่อไป





โดยสรุปจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างงานศิลปะพื้นบ้านจากกระตาดในประเทศไทยนั้นสามารถวิเคราะห์ออกมาตามวัตถุประสงค์ในการสร้างและเทคนิควิธีการสร้าง เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรม โดยสามารถวิเคราะห์ได้ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์และเทคนิควิธีการสร้างงานศิลปะจากกระดาษ
ในประเทศไทย

วัตถุประสงค์ ในการทำ	งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ	เทคนิควิธีการทำ
1.ด้านการศึกษา	1.สมุดข่อย 	นำวัสดุที่มีอยู่ในธรรมชาติ คือ เปลือกของต้นข่อยมาทำเป็น แผ่นกระดาษตามกรรมวิธี แล้ว นำด้านกับด้านมาต่อกันด้วย กาวติดกันเป็นแผ่น เป็นผืนยาวเท่าที่ผู้ต้องการจะใช้ในการบันทึกข้อมูล แล้วพับทบกลับมาเป็นเล่มสมุด
2.ด้านประเพณี วัฒนธรรม ความ เชื่อ	1.งานกระดาษประเภทตุงทั้งหมด เช่น 1.1 ตุง 12 ราศี  ภาพที่ 26 ตุง 12 ราศี	ทำด้วยผ้าหรือกระดาษว่าว กระดาษสา มีความกว้างประมาณ 4-6 นิ้ว ความยาวประมาณ 1 เมตร ขึ้นไป (วิลักษณ์ ศรีป่าซาง, 2542) ส่วนใหญ่มักทำด้วยกระดาษหรือผ้า ทอ แล้วพิมพ์หรือปั๊มตราขานนำไปชุบสีย้อมผ้าหรือเขียนเป็นรูปสัตว์ประจำราศี
	1.2 ตุงไล่หมี 	นำกระดาษสีหลายๆแผ่นมาวางทับซ้อนกัน พับไปมาแล้วตัดตามรูปที่ออกแบบไว้ เมื่อคลี่ออกและจับหางกระดาษขึ้น กระดาษจะร่วงลงมาเป็นช่อยาว

ภาพที่ 27 ตุงไล่หมี

วัตถุประสงค์ ในการทำ	งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ	เทคนิควิธีการทำ
	<p>1.3 ตุ้มไชยหรือตุ้มหลวง</p>  <p>ภาพที่ 28 ตุ้มไชยหรือตุ้มหลวง</p>	<p>นิยมทำจากฝ้าย ทอเป็น ลวดลายหลายแบบ บางครั้งก็มี การปิดด้วยกระดาษทอง ฉลุ เป็นลวดลายประจำต่าง ๆ แล้ว ปิดลงไป หัวตุ้มทำเป็นวงต่อกัน หางตุ้มไชยทำเป็นพู่ระย้าด้วยผ้า หรือด้ายสลัสิ่งงดงามและทำ หางตุ้มให้เรียวยาว</p>
	<p>2.งานกระดาษประเภทโคม</p>  <p>ภาพที่ 29 โคมล้านนา</p>	<p>ส่วนใหญ่ใช้ไม้ไผ่เย็บะ นำมาหัก ขึ้นเป็นโครง ติดกระดาษสาหรือ กระดาษแก้ว ผ้าดิบ ตัดลาย กระดาษสีเงิน สีทอง ประดับ ตกแต่งลวดลายอย่างสวยงาม</p>
	<p>3.งานตอกฉลุกระดาษ</p> <p>3.1 งานฉลุลายของภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ</p>  <p>ภาพที่ 30 งานฉลุกระดาษภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ</p>	<p>การฉลุด้วยส้อมหรือการสับ ทำ ด้วยกระดาษแข็ง โดยฉลุเป็น ลวดลายไว้ก่อน ส่วนการฉลุ กระดาษโดยการใช้กรรไกรตัด จะใช้การพับ ใช้วิธีหมุน กระดาษแทนการหมุนกรรไกร การใช้ส้อมจะสามารถฉลุลายเล็ก ๆได้ดีกว่ากรรไกร</p>

วัตถุประสงค์ ในการทำ	งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ	เทคนิควิธีการทำ
	<p>3.2 งานตอกระดาษประดับโกศ</p>  <p>ภาพที่ 31 งานตอกระดาษเพชรบุรี</p>	<p>นำกระดาษมาสลักโดยการตอกด้วยส้อมให้เป็นลวดลายต่าง ๆ แล้วนำไปประดับตกแต่งโกศ</p>
	<p>3.3 งานตอกระดาษประดับโถง</p>  <p>ภาพที่ 32 การตอกระดาษประดับโถง มอญ สมุทรปราการ สมุทรสาคร</p>	<p>ใช้การตอกระดาษกระดาษอังกฤษเป็นลวดลายมีลักษณะคล้ายลายไทย ใช้ติดตกแต่งโถงศพ</p>
<p>3. ด้านการใช้ สอยใน ชีวิตประจำวัน และเล่นเพื่อความ นันทนาการ</p>	<p>1.การทำร่มกระดาษสา</p>  <p>ภาพที่ 33 การทำร่มบ่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่</p>	<p>ใช้ไม้ไผ่ทำเป็นโครง และนำกระดาษสามาปิด หลังจากนั้นตกแต่งด้วยการเขียนสี</p>
	<p>2.การทำว่าว</p>  <p>ภาพที่ 34 การทำว่าววงเดือนของภาคใต้</p>	<p>ขึ้นโครงว่าววงเดือนด้วยไม้ไผ่ แล้วผูกมัดด้วยเชือก นำกระดาษบางมาติดตัวว่าววงเดือน จากนั้นนำกระดาษสีที่แกะเป็นลวดลายมาติดทับลงบนกระดาษบางอีกชั้น นำกระดาษบางหลายๆ สีทำเป็นภู แล้วพันที่คอ</p>

1.6 งานศิลปะพื้นบ้านที่ทำจากกระดาษในต่างประเทศ

จากการศึกษาพบว่างานศิลปะพื้นบ้านที่ทำจากกระดาษส่วนใหญ่เป็นงานเทคนิคตัดกระดาษ มีทั้งในเอเชียและยุโรป หลายประเทศนิยมนำกระดาษมาสร้างเป็นของประดับตกแต่งและประกอบพิธีกรรมทางศาสนา อาทิ เช่น งานการตัดกระดาษในประเทศจีน ผู้ที่เชี่ยวชาญการตัดกระดาษส่วนมากเป็นหญิงชาวบ้าน โดยเรียนรู้จากรุ่นสู่รุ่น วิธีทำหลัก ๆ มีอยู่ 2 วิธี คือ ใช้กรรไกรตัด และ ใช้มีดตัด ลักษณะสำคัญของวิธีการใช้กรรไกรตัด คือ หลังจากตัดเสร็จแล้ว จะนำกระดาษมาซ้อนกันหลายๆแผ่น แล้วจึงตกแต่งด้วยมีดอีกครั้งให้เรียบร้อย ส่วนการใช้มีดตัดนั้น จะต้องนำกระดาษที่จะตัดมาซ้อนกันก่อน แล้ววางลงบนดินน้ำมันหรือไขที่มีความอ่อนนุ่ม แล้วจึงค่อยใช้มีดเล็กมาเริ่มต้นตัด ซึ่งวิธีใช้มีดตัดจะสะดวกกว่าใช้กรรไกรตัดเล็กน้อย เนื่องจากตัดแค่รอบเดียว ศิลปะการตัดกระดาษในจีนมักใช้ในพิธีทางศาสนา และใช้ในการประดับตกแต่ง ในอดีตมีการนิยมนำกระดาษมาสร้างเป็นรูปคน รูปสัตว์ในอิริยาบถต่าง ๆ แล้วจึงนำไปเผาหรือฝังไปพร้อมกับผู้เสียชีวิตในงานฌาปนกิจศพ นอกจากนี้ยังถูกนำไปใช้ประดับตกแต่งในพิธีบูชาบรรพบุรุษและเทพเจ้าต่าง ๆ ปัจจุบันนี้ศิลปะการตัดกระดาษนิยมนำมาใช้ในงานประดับตกแต่งกำแพง ประตู หน้าต่าง เสائبาน กระຈก และโคมไฟ เป็นต้น นอกจากนั้นในญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในประเทศที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะการตัดกระดาษจีน แต่ญี่ปุ่นได้พัฒนาให้เป็นหนึ่งในศิลปะและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติ คือ kirigami เริ่มต้นจากการพับเป็นหลายส่วนศิลปะนี้จะตีแผ่กระดาษหลังจากแบกภาพของเกล็ดหิมะรูปหลายเหลี่ยมสมมาตรหรือดอกไม้ โดยทั่วไปคือพวกมันสมมาตรผ่านจุดศูนย์กลาง) ผลงานดังกล่าวเรียกว่ามอญคิริจันท์ - คิริแตกต่างจากส่วนที่เหลือของ Kirigami คือ Kirie, Kirie คือการแสดงออกของภาพที่จะตัดด้วยกรรไกรหรือมีดในกระดาษสีดำ เมื่อเสร็จแล้วพวกเขาจะแนบส่วนที่ตัดออกบนพื้นหลังสีขาวเพื่อสร้างความแตกต่างซึ่งสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมร่วมกับภาพวาด (Charm Pop's Team, 2016)

ในยุโรปพบหลายประเทศเช่น ในโปแลนด์ งานตัดกระดาษ (wycinanki) ได้รับความนิยมถึงจุดสูงสุดระหว่างปีพ.ศ. 2383 และในช่วงเริ่มต้นของสงครามโลกครั้งที่ 1 งานที่มีสีสันเหล่านี้เกิดขึ้นจริงด้วยกรรไกรตัดขน แม้กระทั่งทุกวันนี้การตัดกระดาษโปแลนด์ยังคงใช้กรรไกรตัดขนแกะดิบและงานส่วนใหญ่มีรูปทรงกลมหรือสี่เหลี่ยม จำนวนลวดลายทั่วไปสามารถพบได้เป็นเรื่องของงานศิลปะเช่นไก่และแม่ไก่หรือเทพนิยาย ศิลปินบางคนมักใช้สีในการออกแบบโดยใช้กระดาษหลายแผ่นติดกัน ใช้สำหรับตกแต่งผนังภายในบ้าน เช่นเดียวกับ Scherenschnitte (Scissors Cutting) เป็นศิลปะพื้นบ้านดั้งเดิมสืบมาจากยุค ค.ศ.1500 ในสวิตเซอร์แลนด์และเยอรมนี Symmetry ซึ่งเป็นองค์ประกอบการออกแบบที่สำคัญในงานสวิตเซอร์แลนด์นั้นสามารถทำได้โดยการตัดกระดาษขณะพับ การออกแบบแบบดั้งเดิมมีแนวโน้มที่จะเหนือกว่าในขณะที่ยังคงรักษาลักษณะเป็นเส้นขอบและรูปแบบที่ซับซ้อนซึ่งแสดงถึงทิวทัศน์และประเพณีท้องถิ่น ต่อมาชาวเยอรมันในเพนซิลเวเนียนำศิลปะของ scherenschnitte มาสู่

อเมริกาในปี ค.ศ. 1700 ถูกนำมาใช้ในการตกแต่งพิธีประกาศตัวเข้าเป็นคริสต์ศาสนิกชน (Baptism) และใบรับรองการแต่งงาน

ศิลปะการตัดกระดาษในสหรัฐอเมริกาเริ่มจากผู้อพยพชาวเยอรมันในรัฐเพนซิลเวเนียและคนอื่น ๆ ที่อพยพจากยุโรปไปยังสหรัฐอเมริกา ได้มีการฟื้นฟูโดยผู้ที่ชื่นชอบและนักสะสมที่กำลังมองหางานศิลปะโบราณ Guild of America เป็นสมาคมนักตัดกระดาษที่ใหญ่ที่สุดในสหรัฐอเมริกาที่มีสมาชิกหลายร้อยคนทั่วโลก สมาชิกประกอบด้วยนักตัดกระดาษมือสมัครเล่นจนถึงมืออาชีพหรือเป็นศิลปินที่มีประสบการณ์ มีผู้เข้าร่วมจำนวนมากที่ไม่ได้ตัดกระดาษ แต่มีส่วนร่วมในการรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษาการตัดกระดาษแบบดั้งเดิม ทุกคนได้รับการสนับสนุนให้เริ่มต้นด้วยความสามารถของตนเอง พัฒนาทักษะศิลปะของพวกเขาในฐานะส่วนหนึ่งของชุมชนการตัดกระดาษ นอกจากนี้ยังพบงานตัดกระดาษในเม็กซิโกที่เรียกว่า Papel Picado หรือ "กระดาษที่มีรูพรุน" และมีต้นกำเนิดในเม็กซิโกโบราณ ชาวแอซเท็กใช้ผลเบอร์รี่และเปลือกไม้ทำเป็นกระดาษหยาบเรียกว่า “Amatl” ในเม็กซิโก ในช่วงกลางปี ค.ศ.1800 ประชาชนเริ่มเข้าถึงกระดาษจากประเทศจีน ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมากระดาษทิชชูกลายเป็นกระดาษหลักที่ใช้สำหรับ Papel Picado ช่างฝีมือจะสร้างกระดาษหลากสีจำนวน 40 ถึง 50 ชั้นพร้อมกันและใช้กระดาษทึบแสง เมื่อเสร็จสิ้นงานจะถูกแขวนไว้บนลวดเพื่อทำแบนเนอร์ยาว การออกแบบมักจะรวมองค์ประกอบของธรรมชาติเช่นนกดอกไม้และสัตว์ต่าง ๆ ใช้สำหรับงานแต่งงานงานเทศกาลทางศาสนาและกิจกรรมพิเศษอื่น ๆ (Charm Pop’s Team, 2016)

อีกหนึ่งเทคนิควิธีการที่มีมาอย่างยาวนาน คือ เทคนิคพับกระดาษหรือโอริกามิ มาจากสองคำคือ “โอริ” แปลว่า พับ และ “คามิ” แปลว่า กระดาษ ในประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นไม่มีการบันทึกว่าโอริกามิกำเนิดขึ้นเมื่อใด แต่สันนิษฐานว่าน่าจะเกิดขึ้นมาแล้วหลายร้อยปี เนื่องจาก ปรากฏเพียงภาพอายุ 700 ปีของ “โนชิ” ซึ่งเป็นการพับกระดาษเป็นเครื่องรางที่เชื่อว่าจะนำความโชคดีมาให้ และ ภาพวาดสมัยเซนโคคุที่มีอายุกว่า 500 ปี มีกระเรียนกระดาษปรากฏอยู่บนปลายดาบในภาพ เดิมทีผู้คนจะทดลองพับโอริกามิไปเรื่อย ๆ จนเกิดเป็นชิ้นงานที่มีความแปลกตา แต่ภายหลังจากปี ค.ศ. 1983 ก็เริ่มมีการออกแบบก่อนแล้วจึงค่อยพับตามแบบที่วางไว้ วิธีการพับโอริกามิจึงพัฒนาการกลายเป็นการทดลองและวิจัยด้วยการตั้งคำถามว่า “ควรพับอย่างไรจึงจะได้รูปทรงที่อยากได้” ปัจจุบันนอกจากจะเป็นการเล่นในญี่ปุ่นแล้วคนทั่วโลกก็ยอมรับโอริกามิในฐานะศิลปะแขนงหนึ่งอีกด้วย การพับกระดาษของชาวญี่ปุ่นจะใช้ในการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาเท่านั้น เนื่องจากกระดาษมีราคาแพง จนกระทั่งสมัยเอโดะ (ปี ค.ศ. 1603-1868) กระดาษจึงเริ่มมีราคาถูก

การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้านที่ทำจากกระดาษทั้งในไทยและต่างประเทศสามารถจำแนกตามลักษณะวิธีการทำ เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรม ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ตารางวิเคราะห์เทคนิควิธีการในการสร้างงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในประเทศไทยและต่างประเทศ

เทคนิควิธีการ			
งานโครงสร้าง	ตัด ฉลุ ตอก	งานพับ	เทคนิคอื่น ๆ
1. โคมล้านนา	1. ตุง	1. Origami งานพับ	1. สมุดข่อย
2. การทำร่มกระดาษสา	2. งานฉลุลายของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	กระดาษประเทศญี่ปุ่น	
3. การทำหัวโต	3. งานตอกกระดาษประดับโกศเพชรบุรี		
4. ว่าว	4. การตอกกระดาษประดับโลงมอญ สมุทรปราการ สมุทรสาคร 5. งานตอกลายภาคใต้ 6. งานตัดกระดาษประเทศจีน 7. งานตัดกระดาษประเทศญี่ปุ่น 8. wycinank งานตัดกระดาษประเทศของโปแลนด์ 9. Scherenschnitte งานตัดกระดาษของประเทศเยอรมนี 10. ศิลปะการตัดกระดาษในสหรัฐอเมริกา 11. Papel Picado ของเม็กซิโก		

จากตารางพบว่า เทคนิควิธีการในการสร้างงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 วิธีการ คือ 1. ตัด ตอก ฉลุ กระดาษ 2. งานโครงสร้าง เช่น การทำโคมล้านนาของภาคเหนือ การทำหัวโตของภาคกลาง และงานประเภทว่าวที่ต้องมีไม้เป็นโครงสร้าง 3. เทคนิคพับกระดาษ หรือ Origami ในประเทศญี่ปุ่น และ 4. เทคนิควิธีการอื่น ๆ งานศิลปะพื้นบ้านอีกหลายประเภทที่มีเทคนิควิธีการอื่นๆ เช่น การทำสมุดข่อยของไทย การทำดอกไม้กระดาษของเม็กซิโก เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่าในงานศิลปะพื้นบ้านหนึ่งชิ้นใช้เทคนิคสองเทคนิคขึ้นไปในงานหนึ่งชิ้น เช่น ทำโคมล้านนาบางชนิด มีการทำโครงด้วยไม้ไผ่ นำกระดาษว่าวมาติดและตัดกระดาษสีเป็นลวดลายมา

ประดับ หรือการตัดกระดาษเป็นลายไทยเพื่อนำไปประดับในงานประเพณี หรือพิธีกรรมดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงคุณค่าในแง่ของการสร้างสรรค์ ความเป็นลักษณะเฉพาะของงานพื้นบ้านปัจจุบันงานศิลปะจากกระดาษกำลังลดเหลือน้อยลงไป เนื่องจากวิถีชีวิตสมัยใหม่ วัฒนธรรมใหม่เข้ามาแทนที่ ช่างหรือคนที่มีความรู้ก็มีไม่มากนัก เพราะฉะนั้นงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษจึงเป็นงานศิลปะพื้นบ้านประเภทหนึ่งที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ ควรนำองค์ความรู้ รูปแบบวิธีการ แนวคิดในการสร้างมาบูรณาการในชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนรู้จัก เข้าใจ และเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านต่อไป

2. คุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน

งานศิลปะพื้นบ้านประเภทต่าง ๆ ล้วนมีคุณค่าและความสำคัญอยู่ภายในตัวของมันเอง ดังนั้นการจะทำการศึกษาค้นคว้าของศิลปะพื้นบ้านจึงจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคุณค่าก่อน

2.1 ความหมายของคุณค่า

คุณค่า หมายถึง ค่านิยม หรือความเชื่อหลัก เป็นสิ่งที่มีประโยชน์หรือมีมูลค่าสูง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546) เป็นปราชญ์ทางคุณวิทยา (Axiology) คือ ทฤษฎีที่ว่าด้วยคุณค่า เป็นการศึกษาที่ว่าด้วยคุณค่าของสิ่งของและมนุษย์ โดยพิจารณาว่าความดี ความงามและสุนทรียะนั้นคืออะไร มีลักษณะการตัดสินคุณค่าอย่างไร การศึกษาเน้นการประเมินคุณค่าทั้งในด้านความดี ความงาม แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ 1) จริยศาสตร์ เป็นการประเมินคุณค่าการกระทำต่าง ๆ ของมนุษย์ว่าดีหรือไม่ดีอย่างไร 2) สุนทรียศาสตร์ เป็นการประเมินคุณค่าวัตถุนั้น ๆ ว่ามีความงามหรือไม่อย่างไร (กาญจนา คุณารักษ์, 2540)

คุณค่าเกิดจากอารมณ์ ทัศนคติ ความคาดหวัง ความชอบ ความรักความพอใจ ความหวังใจ ความขุ่นเคือง ความคับแค้นใจ ซึ่งขึ้นอยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตใจ ไม่ได้มีอยู่อย่างเปิดเผยแต่แฝงอยู่ จะรู้ได้ด้วยสำนึกในคุณค่า คุณค้าย่อมไม่เปลี่ยนแปลงไปในขณะที่วัตถุเปลี่ยนไป คุณค่าไม่ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุหรือจิตใจแต่คุณค่าเป็นเนื้อแท้แตกต่างจากวัตถุและคุณภาพของวัตถุสิ่งต่าง ๆ การกระทำทั้งหลายย่อมมีคุณค่าโดยมนุษย์จะค่อยๆ เรียนรู้และตีค่าของสิ่งต่าง ๆ เมื่ออยู่ในชนบทธรรมเนียมประเพณีนั้น ๆ บุคคลแต่ละคนอาจจะเลือกหรือรวมแนวคิดทางด้านคุณค่าเกิดเป็นทัศนคติส่วนบุคคลขึ้นมาส่งผลต่อการตัดสินคุณค่า (Lowenfeld, 1982) ซึ่งเห็นว่าอารมณ์พัฒนาขึ้นจากเพทนาสัญชาตญาณ แล้วจึงพัฒนาไปสู่ความรู้สึกที่ซับซ้อนเมื่อบุคคลได้รับประสบการณ์ทางอารมณ์มากขึ้นตามวัยอารมณ์ มนุษย์จึงมีความละเอียดลออแตกต่างกันไปหลายระดับ ดังเช่นความรู้สึก (Gardner, 1994)

ความภูมิใจ ความประทับใจความซาบซึ้ง ความปิติ อิ่มเอม ความศรัทธา ความอัศจรรย์ใจ เหล่านี้เป็นประสบการณ์ความรู้สึกที่บุคคลเข้าไปเกี่ยวข้องกับ คุณค่า บางอย่างที่ถูกหยิบขึ้นมา วิธีหนึ่งที่นักจิตวิทยาใช้วัดความรู้สึกของบุคคลคือ การจำลองเหตุการณ์ให้บุคคลเข้าไปเกี่ยวข้องกับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่ผู้ตอบไม่เคยได้รับประสบการณ์ตรงมาก่อน เพื่อให้บุคคลสะท้อนความคิดต่อสถานการณ์เหล่านั้นออกมา

ความซาบซึ้ง เป็นประสบการณ์อารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลสำนึกถึงคุณค่าของสิ่งที่ตนได้รับ นำไปสู่ความผูกพันทางจิตใจอาทิ ความเสียสละ ความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกซึ่งถึงความรู้สึกผู้อื่น สิ่งเหล่านี้สร้างความรู้สึกคุณค่าแก่ผู้รับ ก่อให้เกิดเป็นอารมณ์ดีตรึงผูกพันตามมา ความซาบซึ้งจึงเป็นความรู้สึกเชิงบวก การมีประสบการณ์อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญ การสร้างความซาบซึ้งอาจเริ่มจากการให้ความเข้าใจต่อสิ่งที่ต้องการให้เกิดความซาบซึ้งเสียก่อนแล้วจึงพิจารณาคุณค่าที่เกิดขึ้นกับบุคคลผู้นั้น ดังนี้

1. ความเข้าใจ เป็นการรับรู้โน้ตทัศน์ของสิ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม รูปธรรมเช่น บุคคล วัตถุ สิ่งของ นามธรรม เช่น จำนวน สัญลักษณ์ เหตุการณ์ ความงาม อารมณ์และความรู้สึก ความเข้าใจของแต่ละบุคคลยังขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมซึ่งเป็นโลกทัศน์ ที่บุคคลยึดถืออยู่ ดังนั้นการจะเข้าใจหรือตัดสินความงามของผู้ชมย่อมมีระดับที่ต่างกันไปตามวัฒนธรรมและประสบการณ์ของแต่ละคน

2. การเห็นคุณค่า เป็นการเห็นความสำคัญของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งการเห็นคุณค่านั้นเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกนำไปสู่ความรู้สึกอื่นที่เกี่ยวข้องตามมา ประกอบด้วยการยอมรับ ผูกพัน วางใจ ยกย่อง ชื่นชม ห่วงแทน ความเสียสละ ความปรารถนา ความภูมิใจเป็นต้น พฤติกรรมของการเห็นคุณค่าที่แสดงออกมาก็คือ สนใจ ยอมรับ เปิดเผยตัว ยิ้ม เข้าใกล้ ทะนุถนอม สัมผัสเบา อ่อนโยน รักษา ปกป้อง ส่วนที่เป็นผลเกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ การอนุรักษ์ รักษา การสะสม

การทำให้บุคคลเกิดความซาบซึ้งได้ โดยกำหนดสิ่งเร้าขึ้นมาเพื่อกระตุ้นความรู้สึกที่บุคคลได้ประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องสร้างความซาบซึ้ง เพื่อให้ภาพประสบการณ์ อารมณ์มีความเด่นชัดขึ้น การสร้างภาวะความซาบซึ้งประกอบไปด้วยองค์ประกอบดังนี้

1. คุณค่าเป้าหมาย หมายถึงสิ่งที่ต้องการสร้างคุณค่า ซึ่งถือว่าเป็นเป้าหมายของสิ่งนั้นเป็น

รูปธรรม เช่น งานหัตถกรรม หรือสิ่งนามธรรม เช่น ความเข้าใจ ความชอบ ความรัก

2. การรู้คุณค่า หมายถึง การพิจารณาความสำคัญของคุณค่าเป้าหมาย

3. ประสบการณ์ตรง หมายถึง ประสบการณ์ที่ผู้เคยได้รับเกี่ยวกับคุณค่านั้น ๆ เช่น คุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน

4. สิ่งกระตุ้น หมายถึง สิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นอารมณ์ความซาบซึ้ง สิ่งกระตุ้นต้องมีความเกี่ยวข้องกับคุณค่าและเป้าหมาย (ปยุตต์ ธิษณูปญญ, 2560)

ดังนั้นการเห็นคุณค่าเป็นการให้เห็นความสำคัญของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งการเห็นคุณค่านั้นเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกนำไปสู่ความรู้สึกอื่นที่เกี่ยวข้องตามมา ประกอบด้วย ยอมรับ ผูกพัน วางใจ ยกย่อง ชื่นชม ห่วงแทน ความเสียสละ ความปรารถนา ความภูมิใจ เป็นต้น พฤติกรรมของการเห็นคุณค่าที่แสดงออกมาคือ สนใจ ยอมรับ เปิดเผยตัว ยิ้ม เข้าใกล้ ทะนุถนอม สัมผัสเบา อ่อนโยน รักษา ปกป้อง ส่วนที่เป็นผลเกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ การอนุรักษ์ รักษา การสะสม เหล่านี้คือสิ่งที่ช่วยให้ทราบถึงการเห็นคุณค่าหลังได้สัมผัสประสบการณ์ตรงซึ่งเราสามารถทำให้บุคคลเกิดการเห็นคุณค่าได้

2.2 คุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน

มน โพิพพิธรัตนานนท์ (2539) ได้แบ่งคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านไว้ดังนี้ 1) คุณค่าด้านการดำรงชีวิต หรือคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย ศิลปะพื้นบ้านประดิษฐ์สร้างขึ้นมาจากพื้นฐานความต้องการดำรงชีวิต 2) คุณค่าด้านความเชื่อและค่านิยม ศิลปะพื้นบ้านสามารถสะท้อนถึงความเชื่อและค่านิยมในตัวเอง เช่นการสร้างขึ้นด้วยแรงศรัทธาทางศาสนา 3) คุณค่าด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดี มีศิลปะพื้นบ้านบางประเภทที่ประดิษฐ์สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นที่ระลึก เป็นมรดกของชุมชนที่มีการปกป้องอนุรักษ์ ศิลปะพื้นบ้านเหล่านี้จึงมีคุณค่าด้านประวัติศาสตร์ของชุมชน 4) คุณค่าด้านความงาม สิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์สร้างขึ้นมามีคุณค่าด้านความงามหรือมีคุณค่าด้านการเห็น 5) คุณค่าด้านเอกลักษณ์ของท้องถิ่น หรือชุมชน แม้ว่าจะเป็นงานศิลปกรรมประเภทเดียวกันหรือลักษณะเดียวกัน แต่งานศิลปะพื้นบ้านจะมีลักษณะเฉพาะตัวโดยช่างท้องถิ่น ศิลปกรรมดังกล่าวจึงสะท้อนให้เห็นสิ่งที่เรียกว่า อัตลักษณ์ หรือความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว (2556) กล่าวถึงคุณค่าและความสำคัญของศิลปะพื้นบ้านโดยสรุปได้ 2 ด้าน คือ ด้านที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของบุคคล และด้านที่เกี่ยวกับชุมชนและสังคมส่วนรวม โดยมีรายละเอียด 5 ด้านดังนี้ 1) เกี่ยวกับเศรษฐกิจ ก่อให้เกิดการหมุนเวียนของระบบเศรษฐกิจภายในชุมชน 2) เกี่ยวกับวัฒนธรรม งานศิลปะพื้นบ้านเป็นการสร้างสรรค์ที่เป็นตามรสนิยมทางจิตใจของคนในแต่ละคน และแต่ละชุมชน 3) เกี่ยวกับอาชีพ งานศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านสามารถสร้างสรรค์ได้ทุกฤดูกาลหรือเป็นอาชีพเสริมได้ ช่างพื้นบ้านสามารถยึดเป็นอาชีพอย่างจริงจัง สามารถสร้างความมั่นคงก้าวหน้าได้ 4) เกี่ยวกับการพัฒนาประเทศ คือ การปรับปรุงบ้านเมืองให้เจริญก้าวหน้าขึ้นต้องทำทั้งด้านวัตถุและด้านจิตใจ ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านมีส่วนช่วยให้เกิดความเรียบร้อยและความประณีตของจิตใจได้ 5) เกี่ยวกับความมั่นคงของชาติ ศิลปะพื้นบ้านนั้นเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชน แสดงออกถึง

ศักดิ์ศรีของชุมชนและท้องถิ่น เมื่อคนในชุมชนหรือท้องถิ่นมีความรู้สึกเช่นนี้ ก็จะส่งผลต่อคนในสังคมในระดับใหญ่ขึ้นจนสามารถสร้างความมั่นคงให้กับชาติบ้านเมืองได้

นอกจากนั้น วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ (2553) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาวิเคราะห์คุณค่าของศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านได้ดังนี้ 1) คุณค่าในการแสดงออก ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นผลงานแนวความคิดออกแบบอย่างตรงไปตรงมาเพื่อสนองประโยชน์ใช้สอยให้มากที่สุดมีรูปแบบแบบเรียบง่ายตามความสามารถของช่าง 2) คุณค่าของลักษณะเฉพาะถิ่น ศิลปะสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตชนบประเพณี ความเชื่อค่านิยม การแสดงออกทางสุนทรียภาพ (aesthetics expression) และรสนิยมของท้องถิ่นที่แตกต่างกัน เช่น รูปแบบของลายที่แตกต่างกันสะท้อนให้เห็นความเชื่อ รสนิยมด้านความงามของกลุ่มชนแตกต่างกัน แม้จะทำได้ยกลักษณะเดียวกันก็ตาม 3) คุณค่าทางภูมิปัญญา แสดงให้เห็นความชาญฉลาดของช่างที่สามารถนำวัตถุดิบในท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างแยบยล เช่น ชาวบ้านในภาคใต้ นำใบจากอ่อนมาเรียงสอดเรียงกันแล้วทำเป็น หมากจาก เพื่อใช้ตักน้ำ หรือ ช่างไทยโบราณ ทำปูนปั้นลวดลายประดับหน้าบัน ชุ่มประตูล้อมหน้าต่าง ฐานเจดีย์ เป็นต้น

จากการศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านจากนักวิชาการสามารถสรุปคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านได้ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ตารางวิเคราะห์คุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน

นักวิชาการ ด้านศิลปะ พื้นบ้าน	คุณค่าด้านการ ดำรงชีวิต	คุณค่าด้าน ความเชื่อ ค่านิยม	คุณค่าด้าน ประวัติศาสตร์	คุณค่าทาง ความงาม	คุณค่าทาง เอกลักษณ์ ท้องถิ่น
มนโ พิพทุธิรัตน นนท์ (2539)	-เพื่อประโยชน์ ใช้สอย -สร้างขึ้นมา บนพื้นฐาน ความต้องการ ดำรงชีวิต	-การสร้างขึ้น ด้วยแรง ศรัทธาทาง ศาสนา	-ประดิษฐ์สร้าง ขึ้นมาเพื่อเป็น ที่ระลึก เป็น อนุสรณ์สถาน เป็นมรดกของ ชุมชน	คุณค่าด้าน ความงามจะ มีค่าคงที่	-มีลักษณะ เฉพาะตัวโดย ช่างท้องถิ่น -สะท้อนให้ เห็นสิ่งที่ เรียกว่า อัตลักษณ์
เนื่ออ่อน ขรรค์ทองเขียว (2539)	-สร้างขึ้นเพื่อ ใช้สอยใน ครัวเรือน ใน			เป็นการ สร้างสรรค์ที่ เป็นตาม	เป็นเอกลักษณ์ ของกลุ่มชน

นักวิชาการ ด้านศิลปะ พื้นบ้าน	คุณค่าด้านการ ดำรงชีวิต	คุณค่าด้าน ความเชื่อ ค่านิยม	คุณค่าด้าน ประวัติศาสตร์	คุณค่าทาง ความงาม	คุณค่าทาง เอกลักษณ์ ท้องถิ่น
	ท้องถิ่นหรือมี การ แลกเปลี่ยน -ช่างพื้นบ้าน สามารถยึด เป็นอาชีพ อย่างจริงจัง			รสนิยมทาง จิตใจ ช่วยให้ เกิดความ เรียบง่าย และความ ประณีตของ จิตใจได้	
วิบูลย์ ลีสุวรรณ (2553)	การออกแบบ อย่าง ตรงไปตรงมา เพื่อสนอง ประโยชน์ใช้ สอยให้มาก ที่สุด	สะท้อนให้เห็น วิถีชีวิต ชนบประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม		สะท้อนให้ เห็นความเชื่อ รสนิยมด้าน ความงามของ กลุ่มชน แตกต่างกัน	แสดงให้เห็น ความสามารถ ของช่างที่นำ วัตถุดิบใน ท้องถิ่นมาใช้ ให้เกิด ประโยชน์ได้ อย่างดี

จากตารางสรุปได้ว่าคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านนั้น ประกอบไปด้วย 5 ด้าน ได้แก่ คุณค่าด้านการดำรงชีวิต เช่น เพื่อประโยชน์ใช้สอย สร้างขึ้นมาบนพื้นฐานความต้องการดำรงชีวิต คุณค่าด้านความเชื่อ ค่านิยม คือการสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิต ชนบประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม คุณค่าด้านประวัติศาสตร์ เช่น ประดิษฐ์สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นที่ระลึก เป็นอนุสรณ์สถาน เป็นมรดกของชุมชน คุณค่าทางความงาม เช่น สะท้อนให้เห็นความเชื่อ รสนิยมด้านความงามของกลุ่มชนแตกต่างกันและคุณค่าทางเอกลักษณ์ท้องถิ่น เช่น มีลักษณะเฉพาะตัวโดยช่างท้องถิ่น สะท้อนให้เห็นสิ่งที่เรียกว่า อัตลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ การเห็นคุณค่าเป็นเรื่องของความรู้สึที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรง เกิดจากการกระตุ้นให้รู้สึกถึงคุณค่าดังกล่าว ประสบการณ์อย่างหนึ่งที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านได้ คือชุดกิจกรรมศิลปะ ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการลงมือปฏิบัติชิ้นงานจริง เรียนรู้จากสภาพแวดล้อมจริง เป็นประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนจะได้รับ

2.3 สภาพการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านในประเทศไทย

ยุทธศาสตร์ชาติตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560- 2579) ที่รัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนามิติด้านวัฒนธรรม โดย การนำทรัพยากร ทาง วัฒนธรรมมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจนั้น คงไม่อาจสำเร็จเป็นผลได้ ถ้า ขาดการปฏิรูปวัฒนธรรมและ ความร่วมมือร่วมใจ ของคนในชาติ ที่ต้องหันมานิยมความเป็นไทยและ ใช้สินค้าไทย ประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่สูง เป็นเสมือน สินทรัพย์ที่ผ่านการสั่งสม จนเกิด เป็นมูลค่า การประยุกต์และบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ ย่อมสามารถพัฒนา เศรษฐกิจไทยให้ สดใสในอนาคตได้อย่างแน่นอน ทุนวัฒนธรรมทำให้เกิดมูลค่าเพิ่ม ทั้งยังเป็นจุดศูนย์กลางที่เชื่อมโยง กับทุนประเภทอื่น ๆ ถือเป็นหัวใจที่สำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

"เศรษฐกิจสร้างสรรค์" คือ "การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์" เป็นแนวทางการ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การ สร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับ รากฐานทางวัฒนธรรม เมื่อผสานกับความรู้เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่นำไปสู่ อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ (Creative Industries) เป็นแนวทางในการส่งออกวัฒนธรรมของประเทศไปสู่สากล โดยใช้ วัฒนธรรมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม สร้างสรรค์สินค้าทาง วัฒนธรรม เพื่อดึงเงินตราจากต่างประเทศกลับเข้ามา ผ่านอุตสาหกรรมการผลิตสินค้าและการ ท่องเที่ยว ที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาสินค้าให้มีคุณภาพ ประเทศไทยเอง มีภูมิปัญญาสร้างสรรค์ ผลิตภัณท์จากมรดกศิลปวัฒนธรรม ซึ่งสืบทอดมาเป็นงานช่างสิบหมู่ ทั้งงานประติมากรรม งาน จิตรกรรม และงานประณีตศิลป์ อีกทั้งมีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สร้างงานศิลปหัตถกรรมที่ประณีตวิจิตร อันทรงคุณค่าในแบบดั้งเดิมอยู่แล้ว อาทิ การทอผ้าไหม การทำเครื่องปั้นดินเผา การทำเครื่องเงิน เครื่องทอง และงานจักสานจากวัตถุดิบต่าง ๆ ตัวอย่างหัตถกรรมที่นำวัสดุธรรมชาติที่ใช้ความคิด สร้างสรรค์มาปรับเปลี่ยนรูปแบบ ทำให้ได้รับรางวัลและประสบความสำเร็จ ทั้งยังช่วยรักษาภูมิปัญญา เหล่านั้นไม่ให้สูญหาย และพัฒนาต่อยอดให้เกิดภูมิปัญญาใหม่ อาทิ กรกต (Korakot) แบรนต์ไทยที่ ไปตั้งในต่างแดน ประติมากรรมไม้ไผ่ที่ได้รับรางวัล ASEAN Selections 2017 จากภูมิปัญญาดั้งเดิม ผสานการออกแบบที่ล้ำสมัย กลายเป็นงานหัตถศิลป์ที่ทรงคุณค่า จนสามารถขับเคลื่อนชุมชนด้วยงาน หัตถกรรม "ปันกันแล" หัตถกรรมจากกาบกล้วย ของชุมชนกาบกล้วย กรือเซะ บาราโหม จ.ปัตตานี กาบกล้วยเป็นวัตถุดิบที่หาง่ายในท้องถิ่น เมื่อบวกทักษะฝีมือด้านหัตถกรรมที่ชุมชนนี้มีอยู่แล้วซึ่งเป็น ต้นทุนสำคัญ ในการผลิต ทำให้เกิดงานหัตถกรรม แต่เมื่อได้รับ องค์ความรู้จาก มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ช่วยเหลือในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ทำให้สินค้าจากราคาหลักร้อย กลายเป็นหลักพัน ชุมชนจึงมีกำลังใจในการผลิตงานออกมาอย่างต่อเนื่องและมีรายได้ที่มั่นคง เป็นต้น (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2562)

การเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านของไทยเห็นได้จากผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ของผู้ประกอบการที่นำรากเหง้างานช่างฝีมือภูมิปัญญาท้องถิ่นของคนไทยมาปรับแนวคิดพลิกวิธีการผ่านกระบวนการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองไลฟ์สไตล์ของผู้ใช้ในยุคดิจิทัลได้อย่างลงตัว สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่างานหัตถกรรมไทย (Thai Craft) ไม่ได้เลือนหายไปตามกระแสโลกแห่งนวัตกรรมเทคโนโลยี ในทางตรงกันข้ามงานหัตถกรรมไทย (Thai Craft) ที่ผ่านการเล่าเรื่องในบริบทใหม่กลับเติบโตอย่างต่อเนื่องตอบรับกระแสเทรนด์โลกที่หันมาสนใจเรื่อง Sustainability หรือความยั่งยืน ทั้งในเรื่องของการใช้ทรัพยากร กระบวนการผลิต และการกระจายรายได้อย่างเป็นธรรมสู่ชุมชนต้นกำเนิดงานหัตถกรรมนั้น ๆ งานช่างพื้นบ้านที่นอกจากจะตอบสนองความต้องการของคนในพื้นที่แล้วยังกลายเป็นสินค้า OTOP ประจำตำบลเพื่อจำหน่ายแก่นักท่องเที่ยว แต่ด้วยรูปทรง วัสดุดิบ กระบวนการผลิต รวมไปถึงประโยชน์ใช้สอยที่อาจไม่ตอบสนองไลฟ์สไตล์ของคนรุ่นใหม่ ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์งานช่างศิลป์ไทยเกิดการปรับเปลี่ยนแบบเป็นงานผลิตภัณฑ์หัตถศิลป์ไทย Thai Craft โดยผู้ประกอบการ และนักออกแบบสร้างสรรค์นำอัตลักษณ์ของหัตถกรรมงานช่างศิลป์มาเป็นต้นตอแนวคิดในการทำงานพร้อมคำนึงถึงผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง เช่น ศุภชัย แก้วทนต์ นำทักษะงานช่างฝีมือการทำกรงนกหัวจุก นกเขา ที่มีเอกลักษณ์ของทางภาคใต้มาผสมผสานกับรูปทรงของ “ทะเลลายจาก” ที่พบในพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราชมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์โคมไฟ JAAK เปลี่ยนฟังก์ชันจากกรงนกสู่งานตกแต่งบ้าน ส่งผลให้เขาได้รับรางวัล Innovative Craft Award และรางวัล DEmark ในปี ค.ศ. 2015



ภาพที่ 35 ศุภชัย แก้วทนต์ และผลงานที่ได้รับรางวัล Innovative Craft Award และรางวัล DEmark ในปี ค.ศ. 2015

การเปลี่ยนวัสดุดิบ ดุลยพล ศรีจันทร์ จากแบรนด์ PDM พลิกภาพลักษณ์เสื้ออก เสื้อพลาสติก หัตถกรรมการทอเสื้อของชาวบ้านให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ “พรมเมืองร้อน” โดยนำพลาสติก รีไซเคิล (PP) ที่มีคุณสมบัติในการป้องกันแสง UV มาเป็นวัสดุดิบในการทอพร้อมเปลี่ยนลวดลายให้ดูทันสมัย สามารถนำไปตกแต่งคู่กับเฟอร์นิเจอร์สวย ๆ ได้ คุณสมบัติของวัสดุดิบใหม่ และการทอที่

แน่นขึ้นทำให้ “พรมเมืองร้อน” มีความคงทน ตากแดดตากฝนได้เป็นระยะเวลานาน และทำความสะอาดง่าย



ภาพที่ 36 หัตถกรรมการทอเสื่อของชาวบ้านให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ “พรมเมืองร้อน”

หัตถศิลป์ไทย (Thai Craft) เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังจะเห็นได้จากผลงานการออกแบบของนักสร้างสรรค์ที่ส่งเข้าประกวดในโครงการผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Innovative Craft Award) ที่จัดต่อเนื่องมากกว่า 8 ปี โดยศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (SACICT) รวมทั้งการขับเคลื่อนของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) ที่จัดทำกิจกรรมพัฒนาผู้ประกอบการกลุ่ม Creative Craft เพื่อเพิ่มมูลค่าธุรกิจ พัฒนาผลิตภัณฑ์ และบริการ และท้ายที่สุดภาคเอกชน ผู้ประกอบการ และนักออกแบบสร้างสรรค์รุ่นใหม่ก็มองเห็นโอกาสในการสร้าง “มูลค่า” จาก “คุณค่า” ที่ซ่อนอยู่ในงานภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น ๆ ผลประโยชน์ที่ได้จากงานหัตถศิลป์ไทย (Thai Craft) จึงไม่ใช่เป็นเพียงแค่ตัวเลขที่ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจไทยเท่านั้น แต่งานหัตถศิลป์ไทย (Thai Craft) ยังช่วยสร้างรายได้กลับคืนสู่ชุมชนต้นแบบของภูมิปัญญานั้น ๆ อีก ทั้งยังเป็นการสืบสานงานช่างฝีมือไม่ให้เลือนหายไปจากสังคม (สุวิทย์ วงศ์จุริจาวณิชย์, 2562) เช่นเดียวกับ วิศรุต ทวีวรสุวรรณ และมนัสนันท์ ทวีวรสุวรรณเจ้าของแบรนด์ “सानสาต” ที่ได้สืบสานให้งานสานเตย กลับมามีชีวิตอีกครั้งโดยสามารถสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชน ไม่ว่าจะเป็นผู้สูงอายุ คนพิการ หรือ เกษตรกรชาวสวนที่โดนผลกระทบจากราคายางและปาล์ม รวมถึงการตั้งกองทุนเพื่อพัฒนาชิ้นงาน การสนับสนุนเรื่องการศึกษาและความเป็นอยู่ของทุกคน มีการพัฒนาตัวแบรนด์เองในเรื่องของ Product ทั้ง Lifestyle Product และ Home Décor และการเข้าร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ เช่น การประกวดกับกรมส่งเสริมต่าง ๆ เพื่อผลักดันให้แบรนด์เป็นที่รู้จักทั้งในและต่างประเทศ การพัฒนาด้านสังคมมีการนำเงินกองทุนหรือเงินที่ได้จากผู้สนับสนุนมาพัฒนาหมู่บ้าน สร้างศูนย์การเรียนรู้ หรือพิพิธภัณฑ์ และเปิด Workshop สำหรับคนที่สนใจงานจักสาน เพื่อดึงรายได้เข้าสู่หมู่บ้านและจังหวัดมากขึ้น (ณัฐสุภา เจริญยิ่งวัฒนา, 2562)



ภาพที่ 38 การทำงานร่วมกันระหว่างนักออกแบบ
และชุมชน



ภาพที่ 37 ผลงานแบรนด์สานสาต

การใช้มิติวัฒนธรรมขับเคลื่อนความเป็นไทย โดยการนำทรัพยากรหรือทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมแสดงให้เห็นถึงการเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม เช่นการนำองค์ความรู้จากศิลปะพื้นบ้านมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์และบริการในรูปแบบใหม่ ให้สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดทั้งในและต่างประเทศ สร้างรายได้ให้แก่ชุมชนและประเทศชาติ โดยบูรณาการเผยแพร่วัฒนธรรม สร้างภาพลักษณ์และเกียรติภูมิของไทยในเวทีโลก นำทุนและทรัพยากรทางวัฒนธรรมมาเป็นเครื่องมือและต่อยอดในการสร้างรายได้เพื่อให้เกิดการกระจายรายได้อย่างสมดุล และนำไปสู่ความมั่งคั่งของประเทศอย่างยั่งยืนต่อไป เรื่องของวัฒนธรรม เป็นเรื่องของทุกคนในชาติ ทุกฝ่ายในสังคม ที่ต้องตระหนักถึงหน้าที่ในฐานะเป็นเจ้าของวัฒนธรรม ร่วมกันรักษาสืบสานวัฒนธรรมเดิม และประยุกต์กระแสวัฒนธรรมใหม่ที่หลั่งไหลจากภายนอกประเทศมาใช้ให้เหมาะสมคงคุณค่าอันดีงามของความเป็นไทย เพื่อรักษาทุนวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษสร้างไว้ให้เรา และเป็นหน้าที่ของเราในการส่งต่อมรดกวัฒนธรรมเหล่านี้สู่คนรุ่นต่อไป การจะปลูกฝังให้คนรุ่นหลังได้เห็นคุณค่าในสิ่งเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง แนวทางหนึ่งที่จะส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้ และคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน ตลอดจนวัฒนธรรมของชาติอันดีงาม คือการสอดแทรกเข้าไปในการจัดการเรียนรู้

3. ชุดกิจกรรม

ธันย์ชนก แดนโพธิ์ (2551) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรมเป็นระบบการผลิตและการนำสื่อการเรียนหลายอย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่ออย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อสร้างความสนใจ สื่ออีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและสื่ออีกอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดการเสาะแสวงหา อันนำไปสู่ความเข้าใจอันลึกซึ้งและป้องกันการเข้าใจความหมายผิด สื่อการสอนเหล่านี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สื่อประสม นำมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ชุดกิจกรรมมีประโยชน์

ต่อการจัดการเรียนการสอนทุกระดับ ถือว่า เป็นนวัตกรรมการสอนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมช่วยสร้างความสนใจ รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหา ความรู้ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน และสร้างความมั่นใจให้แก่ครูเพราะชุด กิจกรรมมีการจัดระบบการใช้สื่อ ผลิตสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งมีข้อเสนอแนะ การใช้สำหรับครู ทำให้ครูมีความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนอย่าง แท้จริง

3.1 การจัดกิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่จะช่วยเป็นแนวทางในการแสดงความสามารถ ความรู้สึกนึกคิดของตนออกมาในรูปแบบของกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมเหล่านั้นอาจจะแสดงอยู่ในรูปของ วัตถุสิ่งของหรือรูปภาพ ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้ทำกิจกรรมได้เกิดการค้นคว้าทดลองและสื่อความคิดของตนให้แก่ผู้อื่นและสิ่งที่อยู่รอบตัว เป็นการพัฒนาความคิด เพิ่มทักษะการเรียนรู้ เกิดพัฒนาการทั้งทาง ร่างกายและสมอง (ธนุ จีระเดชากุล, 2541) นอกจากนั้นการทำกิจกรรมศิลปะยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด ทักษะ ทักษะคิด ความคิด และรูปแบบพฤติกรรมที่มุ่งเสริมไปในทิศทางที่ดีพร้อม มีความเจริญงอกงาม ในทางสร้างสรรค์อย่างสูงสุด (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2544)

กิจกรรมศิลปะเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสอนศิลปะ เนื่องจากกิจกรรมศิลปะเป็นสื่อใน การเรียนการสอน (นิรมล ตีรณสาร, 2525) รวมทั้งการจัดกิจกรรมศิลปะให้ผู้สนใจทั้งในและนอก สถานศึกษา มีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม สามารถ ตอบสนองการแสดงออกของมนุษย์ในทุกเพศ ทุกวัยได้เป็นอย่างดีการจัดกิจกรรมศิลปะควรมีวิธีการ เชื่อมโยงแนวทางการคิดไปสู่ประสบการณ์ สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมอันดีงาม กระตุ้นให้เกิด ความอยากรู้อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ จากความคิดที่มีคุณค่าไปสู่การปฏิบัติและคุณค่าผลงานไปสู่ ความคิด ความซาบซึ้ง และยังกระตุ้นความรู้ความเข้าใจ จินตนาการและการสร้างความเชื่อมั่น (Libby, 2000)

กิจกรรมศิลปะเป็นกระบวนการที่สำคัญในการสอนศิลปะจากขั้นตอนกระบวนการในการ ทำงานที่ส่งผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ ได้แสดงออกถึงเรื่องราวที่พบเห็นหรือสิ่งที่อยู่ภายในใจรวมทั้ง แสดงออกถึงบุคลิกลักษณะของบุคคลและวัฒนธรรมผ่าน วิธีการเล่น วิธีการใช้วัสดุ ขั้นตอนการ ปฏิบัติงานด้วยรูปแบบวิธีการต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและจิตใจของ เด็ก (Fagan, 2015) การจัดกิจกรรมศิลปะต้องอาศัยองค์ประกอบหลายด้าน โดยต้องมีการวาง แผนการจัดกิจกรรม การเลือกขั้นตอนและรูปแบบเนื้อหาที่มีความเหมาะสมต่อทักษะความสามารถ

ประสบการณ์ และพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัย และมีการวัดประเมินผลเพื่อเป็นการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์และผลของการทำกิจกรรม (Guy, 1982)

ดังนั้นกิจกรรมศิลปะจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ ทั้งความสำคัญโดยตรง ความเพลิตเพลิน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดไตร่ตรองที่รอบคอบ มีความรับผิดชอบ ทำให้เกิดการเรียนรู้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่หลากหลาย อีกทั้งยังสามารถช่วยสร้างเครือข่ายภายนอกได้อีกด้วย

3.2 ประเภทของกิจกรรมศิลปะ

การจัดกิจกรรมศิลปะทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง เกิดทักษะการใช้วัสดุ อุปกรณ์และเทคนิคการปฏิบัติงานที่หลากหลาย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้รวบรวมความคิด จินตนาการ ประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์แสดงออกมาโดยผ่านสื่อทางศิลปะเพราะผลงานที่เป็นรูปธรรมทำให้ผู้เรียนคิดและแก้ปัญหาเป็นอันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นระบบระเบียบและเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ซึ่งจะสามารถเชื่อมโยงต่อไปเป็นลักษณะนิสัยทำให้ผู้เรียนมีคุณภาพในสังคม (วุฒิ วัฒนสิน, 2541) สามารถจำแนกแแกนศิลปะปฏิบัติหรือประเภทของกิจกรรมได้ดังนี้

1. กิจกรรมประเภทจิตรกรรม เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการวาด ระบายสี
2. กิจกรรมประเภทภาพพิมพ์ เป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ผลงานลงบนแม่พิมพ์แล้วจึงถ่ายทอดจากแม่พิมพ์ลงสู่กระดาษหรือวัสดุรองรับอื่น ๆ
3. กิจกรรมประเภทประติมากรรม เป็นการสร้างสรรค์ผลงาน 3มิติ ที่เกิดจากการปั้น แกะสลัก หล่อ การเชื่อมหรือการผสมผสานวิธีการต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
4. กิจกรรมประเภทงานประดิษฐ์ เป็นการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน มีทั้งรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ

3.3 กระบวนการสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Thinking)

การสอนศิลปะปฏิบัติแบบ Studio Thinking ที่มาจากข้อค้นพบในการวิจัยของ Hetland and others (2007) ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิธีการสอนศิลปะปฏิบัติในวิชาทัศนศิลป์ที่เกิดประโยชน์กับผู้เรียนอย่างแท้จริง ซึ่งข้อค้นพบนี้ที่ดีว่าการสอนศิลปะควรมีลักษณะอย่างไร และนักเรียนจะได้ประโยชน์อย่างไร จากการสอนแบบ Studio Thinking แบ่งโครงสร้างออกเป็น 2 ส่วน คือ โครงสร้างหลัก 4 ส่วน ที่ครูใช้ในการสอน (the Studio Structures) และการเรียนรู้ 8 รูปแบบ (The Eight Studio Habits of mind)

1. โครงสร้างหลัก 4 ส่วนที่ครูใช้ในการสอน (the Studio Structures) ได้แก่

1.1 การสาธิต และ การบรรยาย (Demonstration-Lecture) ครูแสดงกระบวนการ และข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของผลงานการสร้างสรรค์ และมอบหมายงานผู้เรียน ข้อมูลที่ได้รับช่วงนี้จะ เป็นประโยชน์ผู้เรียนอย่างมาก ครูควรถ่ายทอดข้อมูลอย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ เพื่อให้มีเวลาใน การทำงาน และการให้ข้อมูลป้อนกลับที่มากขึ้น ในขั้นนี้ครูต้องแสดงสื่อและตัวอย่างผลงานอย่าง ต่อเนื่องและสม่ำเสมอและต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนทุกกลุ่ม

1.2 การปฏิบัติงาน (Students – at - Work) ผู้เรียนปฏิบัติงานตามที่ได้รับ มอบหมาย ซึ่งจะกำหนดวัสดุ เครื่องมือ หรืออุปกรณ์แบบอื่นที่มีความท้าทาย ครูจะคอยสังเกตให้ คำปรึกษากับผู้เรียนแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่ม หรืออาจจะพบกับนักเรียนทั้งชั้น

1.3 การประเมิน (Critique) เป็นแกนกลางในการอภิปรายและการป้อนกลับผู้เรียน ผู้เรียนและผู้สอนอาจพิจารณาผลงานร่วมกัน ซึ่งทุกคนต้องหยุดทำงานทุกอย่างและให้ความสำคัญกับ การสังเกต การสนทนา และการให้ข้อมูลสะท้อนกลับ โดยมุ่งเน้นที่ผลงานของผู้เรียน ซึ่งอาจจะเป็น ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์หรือผลงานที่อยู่ระหว่างดำเนินการก็ได้ เหล่านี้คือการประเมินแบบไม่เป็น ทางการ

1.4 การจัดนิทรรศการ (Exhibition) คัดเลือกผลงาน ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และจัด แสดงต่อสาธารณะสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ซึ่งอาจจะเป็นการจัดตั้งจริงหรือเสมือนจริง แบบ ทางการหรือไม่เป็นทางการ หรืออาจจะจัดแบบในหอศิลป์ ซึ่งมักจะเกิดขึ้นในสถานที่และเวลานอก ห้องเรียน เป็นการพัฒนาขั้นตอนการวางแผน การติดตั้งนิทรรศการ และผลที่จะตามมาจาก นิทรรศการ

2. การเรียนรู้ 8 รูปแบบ (The Eight studio habits of mind) ของ Hetland and others (2007) มีดังนี้

2.1 การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft) การใช้งาน เครื่องมือและ วัสดุอุปกรณ์ พร้อมวิธีการดูแลรักษา

2.2 การแก้ปัญหาในการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน (Engage and Persist) เพื่อมุ่ง พัฒนาการทำงานและสร้างให้เกิดความขยันหมั่นเพียรในการทำงานศิลปะ

2.3 การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision) ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ สามารถสังเกตได้โดยตรง และจินตนาการขั้นตอนในการสร้างผลงานต่อไปได้

2.4 การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express)

2.5 การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe)

2.6 การสะท้อนความคิดเกี่ยวกับผลงาน ได้เรียนรู้ที่จะตัดสินกระบวนการทำงาน ของตนเองและผู้อื่น (Reflect)

2.7 การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ๆ ในแวดวงศิลปะ และเรียนรู้ที่จะสำรวจอย่างสนุกสนานและยอมรับโอกาสในการเรียนรู้จากความผิดพลาด (Stretch and Explore)

2.8 การศึกษาศิลปะประเภทต่าง ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน การเรียนรู้เพื่อแสดงความคิดเห็นร่วมกับศิลปิน หรือคนอื่น ๆ ในสังคมที่กว้างขึ้น (Understand Art Worlds)



ภาพที่ 39 การเรียนรู้ 8 รูปแบบ (The Eight studio habits of mind) Hetland and others (2007)

กระบวนการสอนศิลปะปฏิบัติแบบ Studio Thinking เป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตั้งแต่กระบวนการคิด ลงมือทำ และสะท้อนคิดต่อผลงาน สามารถนำหลักการและขั้นตอนดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะที่บ้านต่อไป

3.4 กระบวนการสอนศิลปะปฏิบัติหรือกิจกรรมศิลปะเพื่อให้เกิดการเห็นคุณค่า

การเรียนรู้ศิลปะเป็นการเสริมสร้างลักษณะนิสัยให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมอันดีงาม ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ จากการที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ได้มีโอกาสสร้างสรรค์ แก้ปัญหา และได้สัมผัสถึงคุณค่า ความเป็นจริง สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เกิดการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งด้านสติปัญญา (วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2520) ผู้สอนถือเป็นปัจจัยหลัก คุณสมบัติของผู้สอนที่ดีจะต้องแสดงออกถึงความกระตือรือร้น มีความตั้งใจ เปิดกว้างรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีความอดทน มีความยืดหยุ่น สามารถจัดสรรประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม สามารถทำให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากที่จะเรียนรู้ เกิดความเข้าใจ ผู้สอนมีหน้าที่

สำคัญที่จะต้องช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจในกระบวนการทำงานและการรับรู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างในการปฏิบัติงาน (Michael, 1983) โดยมีขั้นตอนการสอนอยู่ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นสร้างแรงจูงใจ เป็นจุดเริ่มต้นที่เป็นการกระตุ้นทางความรู้สึก ผู้สอนมีหน้าที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากเรียนรู้ โดยจุดนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญที่จะไปสู่กระบวนการเรียนรู้ขั้นต่อไป

2. ขั้นสร้างความมั่นใจในการแสดงออกทางศิลปะ ผู้สอนมีหน้าที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกในระดับที่สูงขึ้น เกิดความเข้าใจและกล้าที่จะลงมือทำ

3. ขั้นการให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะ ประวัติศาสตร์ ความเป็นมาและขอบเขตทั้งหมด จะทำให้ผู้เรียนสามารถสัมผัสเห็นคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะที่ตนเองทำ สามารถช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นภาพในมุมกว้าง จึงทำให้เกิดความซาบซึ้งและเห็นคุณค่าของงานศิลปะที่ทำออกมา

4. ขั้นการฝึกทักษะในการใช้สื่อทำงานศิลปะจะทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการแก้ปัญหา รู้จักใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน

5. ขั้นฝึกให้ผู้เรียนมีความสามารถในการประเมินความพยายามและความสามารถในการสร้างผลงานของตนเอง ความซาบซึ้งในงานเป็นแรงผลักดันในการสร้างผลงานชิ้นใหม่ต่อไป

กิจกรรมศิลปะเป็นกระบวนการที่สำคัญในการสอนศิลปะจากขั้นตอนกระบวนการในการทำงานที่ส่งผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ ได้แสดงออกถึงเรื่องราวที่พบเห็นหรือสิ่งที่อยู่ภายในใจรวมทั้งแสดงออกถึงบุคลิกลักษณะของบุคคลและวัฒนธรรมผ่าน วิธีการเล่น วิธีการใช้วัสดุ ขั้นตอนการปฏิบัติงานด้วยรูปแบบวิธีการต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและจิตใจของเด็ก (Fagan, 2015) การให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างงานศิลปะ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ด้านภูมิปัญญา และการรับรู้คุณค่าการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ

4.กิจกรรมศิลปะจากกระดาษ

กิจกรรมศิลปะจากกระดาษเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์รูปแบบหนึ่ง ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ทั้ง 2 มิติ 3 มิติ และสื่อผสม ได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลายอีกทั้ง เพราะการเรียนรู้ศิลปะไม่ใช่การวาดภาพเพียงอย่างเดียวยังมีเทคนิควิธีการที่นำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย (ชลธาร เต็งเจริญกุล และ ศิริพงษ์ เพียศิริ, 2558)

4.1 กิจกรรมศิลปะการตัดกระดาษ

การตัดกระดาษเป็นศิลปะที่มีคุณค่ามีการพัฒนาจนกลายเป็นศิลปกรรมที่แพร่หลายไปทั่วโลก พบหลักฐานทางโบราณคดีที่สะท้อนว่าในยุคหินใหม่มนุษย์มีทักษะด้านความสวยงาม และเกิดการแสวงหา ในศิลปะแกะสลักลวดลายแล้ว และลวดลายบนวัตถุเหล่านี้น่าจะเป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดศิลปะกระดาษตัดในเวลาต่อมา (นริศ วศินานนท์, 2545) ประเทศไทย มีการนำกระดาษว่าว กระดาษสาหรือกระดาษแก้วหลากหลายสีมาพับแล้วใช้กรรไกรตัดสลักไปมาให้เป็นพวงห้อยเป็นชั้น ๆ นำมาห้อยคู่กับธงราว กระดาษตัดมักใช้ในพิธีกรรมทางศาสนาและใช้ในการประดับตกแต่ง สร้างสรรค์งานต่าง ๆ รูปแบบการตัดกระดาษนั้น สร้างความสนใจแก่ผู้ใช้และผู้พบเห็น การตัดจำเป็นต้องมีการฝึกให้ชำนาญ โดยเริ่มจากฝึกตัดดอกกลายก่อน เพื่อให้เกิดทักษะในการตัดและเข้าใจลวดลาย รูปแบบของลวดลายที่ถูกนำมาตัด (สมบุญ ผิวละออ, 2552) ศิลปะการตัดกระดาษมีการพัฒนา โดยอาศัยการถ่ายทอดความรู้จากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่น หนึ่งด้วยการลงมือปฏิบัติให้เกิดผลเทคนิคและลวดลายต่าง ๆ เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สะสมและสืบทอดจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน ต้องอาศัยทักษะการออกแบบวางแผน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ตามที่ต้องการ ลวดลาย ออกแบบที่สลับซับซ้อนเป็นสิ่งที่ท้าทายศิลปินให้ต้องใช้ฝีมือและสมาธิในการสร้างชิ้นงาน นอกเหนือจากความสวยงามที่เกิดจากการตัด กระดาษแล้วนั้น ยังก่อให้เกิดการยืดขยายของกระดาษ โดยที่ลักษณะทางกายภาพของกระดาษเป็น เพียงวัสดุที่มีเพียงความบาง แบน กระดาษ ไม่มีความ ยืดหยุ่นในตัวเอง (ชญชิตา ต๊ะแบ่งปัน, ไพจิตร อังศิริวัฒน์ และ ธีรณพ หวังศิลปคุณ, 2559)



ภาพที่ 40 ผลงานฉลุกระดาษของ Pippa Dyrllaga

4.2 กิจกรรมศิลปะการพับกระดาษ

ศิลปะการพับกระดาษ หรือภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า ออริกามิ (ORIGAMI) คำว่า ออริ (ORI) แปลว่า การพับ ส่วน กามิ (KAMI) แปลว่า กระดาษ อย่างไรก็ตาม ศิลปะการพับกระดาษเริ่มพบการ

พับกระดาษครั้งแรกที่ประเทศจีน ตั้งแต่ศตวรรษที่ 1 หรือ 2 และมีการนำเข้ามาในประเทศไทยเมื่อประมาณศตวรรษ 6 งานพับกระดาษ เป็นการประดิษฐ์กระดาษให้มีลักษณะเป็นภาพสามมิติ ที่ต้องอาศัยการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อตา มือ และนิ้วมือ พับกระดาษให้เป็นภาพสัญลักษณ์ตามลำดับและขั้นตอน (เกศินี นิสัยเจริญ, 2527) สอดคล้องกับ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547) ที่กล่าวถึงการพับกระดาษว่าเป็นกิจกรรมที่เพิ่มความสามารถในการควบคุมกล้ามเนื้อนิ้วมือ ข้อมือ และการใช้สายตาให้สัมพันธ์กับมือ ความสามารถในการพับแต่ละระดับอายุจะต่างกัน ซึ่งสามารถแตกต่างกันตามวัยการพับกระดาษจึงเป็นการฝึกกล้ามเนื้อบังคับการทำงานของมือ ก่อนจะนำไปสู่การจับดินสอปากกาเขียนหนังสือ หรือฝึกสมาธิ เนื่องจากกิจกรรมพับกระดาษเป็นกิจกรรมที่ใช้มือทั้งสองมือ ควบคู่กับการทำงานของสมองทั้ง 2 ซีก ซึ่งในการทำงานของหน่วยควบคุมด้านซ้าย สมองจะได้รับการพัฒนาเรื่องตรรกะ, ความชำนาญตัวเลข, การอ่าน, กระบวนการชักเหตุผล, บรรยาย, และความสามารถเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ส่วนการทำงานของหน่วยควบคุมทางด้านขวา สมองจะได้รับการพัฒนาความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง รูปแบบการทำภาพ 3 มิติ จินตนาการ ศิลปะ ดนตรี (Katrin & Shumakov, 2000)



ภาพที่ 41 ผลงานศิลปะการพับกระดาษ

4.3 กิจกรรมศิลปะเปเปอร์มาเช่

เปเปอร์มาร์เช่ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความสร้างสรรค์ เริ่มปรากฏในแถบเอเชียก่อน ต่อมาได้รับความนิยมในแถบยุโรป ซึ่งคนไทยสมัยก่อนนำมาใช้ทำหัวโขน ที่ใช้ครอบศีรษะผู้เล่นเพื่อแสดงโขน หลังจากนั้นก็ได้รับความนิยมเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน เปเปอร์มาร์เช่ คือ งานศิลปะที่ทำได้จากวัสดุที่หาง่าย คือ กระดาษหนังสือพิมพ์ที่ใช้แล้วหรือกระดาษเหลือใช้ต่าง ๆ (สนธิยา โกมลเปริน และ สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์, 2011) ซึ่ง วุฒิ วัฒนสิน (2537) กล่าวว่าใน ปี พ.ศ. 2499 มิซซันนารี อเมริกัน ได้เข้ามาเผยแพร่ศาสนาคริสต์ในเมืองไทยได้นำหัตถกรรมกระดาษอัดมาเผยแพร่ในเมืองไทย ในรูปแบบของตุ๊กตา คน สัตว์ต่าง ๆ การสร้างสรรค์ประติมากรรมกระดาษอัดหรือเปเปอร์มาเช่ของไทย ก็ได้ค่อย ๆ พัฒนาทั้งทางด้านรูปแบบ และเทคนิคการผลิตเรื่อยมา หลังจากนั้นเริ่มมีการผลิตใน

เชิงพาณิชย์ทั้งสองตลาดภายในและตลาดต่างประเทศ มีการออกแบบที่ดูทันสมัยและเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นมีทั้งประเภทของใช้ เช่น ถาดผลไม้ ภาชนะใส่ของต่าง ๆ ประเภทตกแต่ง เช่น รูปสัตว์นานาชนิด หน้ากาก รูปภาพต่าง ๆ เป็นต้น การให้สีมีความประณีตมากยิ่งขึ้นดูเป็นของมีค่า



ภาพที่ 42 ผลงาน ประติมากรรมกระดาษ Adam Frezza and Terri Chiao

4.4 กิจกรรมศิลปะการม้วนกระดาษ

เป็นศิลปะของการจัดเรียงแถบกระดาษเล็ก ๆ ให้เป็นงานออกแบบที่มีรายละเอียด ขึ้นอยู่กับรูปร่างและลักษณะที่ต้องการสามารถรีด, วน, บิดและโค้งงอได้ ยึดแถบกระดาษให้เข้าที่ด้วยกาว การม้วนกระดาษเป็นศิลปะการตกแต่งและเป็นที่ยุ้จักในเรื่องต่าง ๆ เช่นลวดลายที่สวยงามและลายใบไม้ใช้ในการตกแต่งสิ่งต่าง ๆ เช่นการ์ดอวยพร กล้องเครื่องประดับและอื่น ๆ ด้วยความนิยมที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงพบเห็นได้ในแคมเปญโฆษณาและในแกลเลอรีศิลปะ การม้วนกระดาษมีจุดกำเนิดในช่วงศตวรรษที่ 15 ถูกสร้างขึ้นโดยแม่ชีชาวฝรั่งเศสและอิตาลีสำหรับการตกแต่งวัตถุทางศาสนา ลวดลายเป็นแบบจำลองเลียนแบบงาช้างและเหล็กดัดที่มีรายละเอียดและราคาแพงมาก เมื่อม้วนกระดาษปิดทองมันเป็นการยากที่จะแยกแยะความแตกต่างจากโลหะทำให้เป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับคริสตจักร งานศิลปะม้วนกระดาษมีความนิยมในอังกฤษในช่วงศตวรรษที่ 18 นอกเหนือจากการเย็บปักถักร้อย ถือเป็นงานอดิเรกที่เหมาะสมสำหรับหญิงสาวและได้รับการสอนในโรงเรียนประจำ อิทธิพลของงานม้วนกระดาษ แพร่กระจายไปยังสหรัฐอเมริกา ศตวรรษที่ 19 งานศิลปะม้วนกระดาษค่อนข้างลดลงและปัจจุบันงานศิลปะม้วนกระดาษได้รับการฟื้นฟูจากศิลปินสมัยใหม่พวกเขาได้ค้นพบเทคนิคใหม่และสร้างผลงานในรูปแบบดั้งเดิม แต่หลายคนอย่าง Yulia Brodskaya ทำให้กระดาษม้วนของเธอคล้ายกับงานศิลปะอิมเพรสชันนิสต์ (Barnes, 2018)



ภาพที่ 43 ผลงานศิลปะการม้วนกระดาษของ Yulia Brodskaya

4.5 ประโยชน์ของกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ

กิจกรรมศิลปะจากกระดาษมีองค์ประกอบที่หลากหลายที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่ง ศิริวรรณ มากชูและชำนาญ สุขไชยชาญ (2524) กล่าวถึงกิจกรรมศิลปะจากกระดาษมีองค์ประกอบที่หลากหลายที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ดังนี้

1. ส่งเสริมให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มีความกระตือรือร้นอยู่เสมอ
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความยืดหยุ่นในการคิด แก้ไขปัญหาจนสำเร็จ
3. ส่งเสริมให้เป็นคนช่างสังเกต
4. ส่งเสริมจินตนาการ ช่างคิด ช่างฝัน
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตั้งใจในการทำชิ้นงาน มีความอดทนอดกลั้น

ศิลปะจากกระดาษเป็นเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีมาอย่างช้านาน ในประเทศไทยเองมีการสร้างงานศิลปะจากกระดาษในงานศิลปะพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ และใช้ในชีวิตประจำวันในทุกภูมิภาค การสร้างสรรคงานศิลปะจากกระดาษต้องอาศัยความเพียรพยายาม ความประณีต ความละเอียดอ่อนและความคิดสร้างสรรค์ของช่างพื้นบ้าน เช่นการตัดฉลุลายงานศิลปะจากกระดาษจึงถือเป็นงานช่างพื้นบ้านหรือศิลปะพื้นบ้านแขนงหนึ่งที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้เยาวชนคนรุ่นหลังได้มีโอกาสได้เรียนรู้ และเห็นในคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านประเภทนี้

5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นกลยุทธ์หรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหา ตามหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับชุมชนโดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐาน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างครูผู้เรียนและกลุ่ม

คนในชุมชน กระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ ใช้การสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้ในเนื้อหาตามหลักสูตรและเข้าใจชุมชนมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้และทักษะอย่างหลากหลาย เช่น การคิด วิเคราะห์สังเคราะห์การคิดเชิงวิพากษ์ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษ 21 มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติ ที่พึงประสงค์ ตระหนักในความรับผิดชอบในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนรวมทั้งเพื่อตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของชุมชน ชุมชนและผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกันทั้งโดยการบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและตามเป้าหมายที่กำหนดโดยชุมชนและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกอันเป็นการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนอย่างยั่งยืน (วิจารณ์ พานิช, 2557)

5.1 ฐานรากทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีฐานรากมาจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) โดยมีเงื่อนไขการเรียนรู้คือการเรียนรู้เป็นกระบวนการลงมือกระทำ (Active Process) ที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล ความรู้ต่างๆจะถูกสร้างด้วยตัวผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับข้อมูลหรือความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว รวมทั้งประสบการณ์เดิมมาสร้างความหมายในการเรียนรู้ของตนเอง ประสบการณ์ของผู้เรียนจะถูกนำมาเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจและจะมีผลโดยตรงต่อการสร้างความรู้ใหม่ แนวคิดใหม่หรือการเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการเรียนรู้จึงมักเป็นลักษณะที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากการร่วมมือกันแก้ปัญหา โดยมีหลักการพื้นฐานสำคัญ 5 ประการดังนี้ (สุมาลี ชัยเจริญ, 2557)

1. สถานการณ์ปัญหา (Problem Based) มาจากพื้นฐานของ Cognitive Constructivism ของเพียเจตที่เชื่อว่าถ้าผู้เรียนได้รับการกระตุ้นให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญาหรือที่เรียกว่าเกิดการเสียสมดุลทางปัญญา ผู้เรียนต้องพยายามปรับโครงสร้างทางปัญญาหรือสกีมา (Schema) ให้เข้าสู่ภาวะสมดุล โดยการดูซึมหรือการปรับโครงสร้างทางปัญญาสามารถที่จะสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมาได้หรือเกิดการเรียนรู้นั้นเอง ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น สถานการณ์ปัญหาจะเป็นเสมือนประตูที่นำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหา
2. แหล่งเรียนรู้ (Resource) เป็นที่รวบรวมข้อมูลเนื้อหาสารสนเทศที่ผู้เรียนใช้ในการแก้ปัญหา ในสถานการณ์เช่น ชุมชนการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งการเรียนรู้ธรรมชาติแหล่งสารสนเทศ เป็นต้น
3. ฐานการช่วยเหลือ (Scaffolding) ซึ่งจะสนับสนุนผู้เรียนในการแก้ปัญหาหรือการเรียนรู้ ในกรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติการกิจกรรมการเรียนรู้ให้สำเร็จด้วยตัวเองได้หรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้

ใช้ความพยายามในการเรียนรู้โดยอาจเป็นคำแนะนำแนวทางตลอดจนกลยุทธ์ต่างๆในการแก้ปัญหา หรือปฏิบัติการกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งกระบวนการคิด เป็นต้น

4. การโค้ช (Coaching) เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ โดยเปลี่ยนบทบาทของครูจากหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้หรือบอกความรู้มาเป็น “ผู้ชี้แนะ” ที่ต้องให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำแก่ผู้เรียนซึ่งมุ่งเน้นการให้ความรู้ในเชิงพุทธิปัญญาหรือการให้รู้คิด และการสร้างปัญญา

5. การร่วมมือกันแก้ปัญหา (Collaboration) เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นเพื่อขยายมุมมองให้แก่ตนเองการร่วมมือกันแก้ปัญหามุ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการคิดไตร่ตรองเป็นการเปิดโอกาสให้ทั้งผู้เรียน ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ ได้สนทนา แสดงความคิดเห็นของตนเองกับผู้อื่น นอกจากนี้ยังเป็นส่วนสำคัญในการป้องกันและปรับมนต์ที่คลาดเคลื่อนที่อาจเกิดขึ้นในขณะที่เรียนรู้

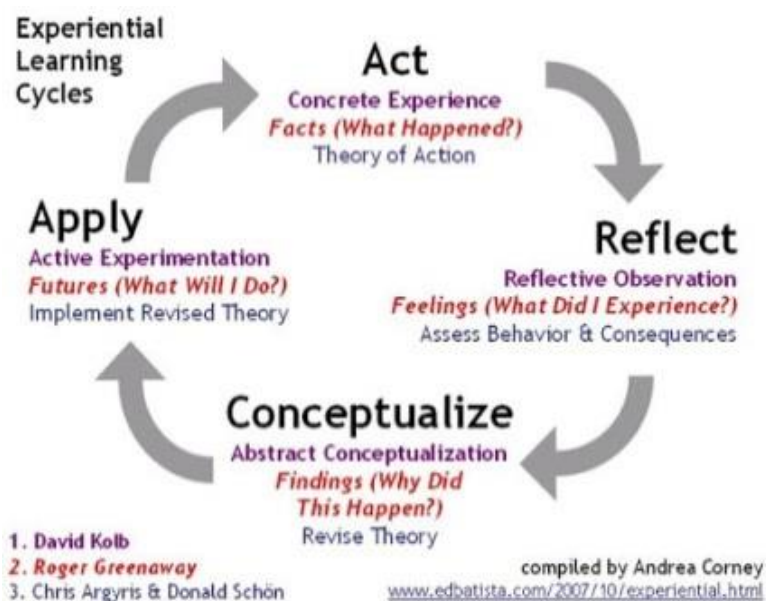
นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานยังอยู่ภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) โดย กล่าวถึงการแบ่งขั้นตอนของ David Kolb ไว้ 4 ขั้นตอนดังนี้ (Bedri and Dowling, 2017)

1. การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Concrete Experience: CE) Kolb เชื่อว่า การเรียนรู้ที่แท้จริงจะเริ่มขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส “ธรรมชาติที่แท้จริงขององค์ความรู้” เช่น การเรียนการสอนในห้องเรียนการศึกษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน การอ่านหนังสือการทดลองการพูดคุยและการประชุม เป็นต้น

2. การสะท้อนการเรียนรู้/ทบทวนการเรียนรู้ (Reflective Observation: RO) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะมีการสะท้อนคิด (Reflection) กระบวนการเรียนรู้จะต้องมีการจัดสรรเวลาให้ขั้นตอนนี้อย่างเหมาะสม เนื่องจากเป็นธรรมชาติของผู้เรียนที่จะต้องมีการสะท้อนคิดอยู่ตลอดเวลา เช่น การเขียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ การบันทึกการเรียนรู้การทำการบ้าน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน (Dialogue/Discussion)

3. การสรุปองค์ความรู้ (Abstract Conceptualization: AC) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจัดวางองค์ความรู้ใหม่ผสมผสานกับองค์ความรู้เก่าด้วยตนเอง เช่น การเขียนแผนภาพโน้ตส์ (Mind Mapping) การสรุปการเรียนรู้ออกมาเป็นรูปแบบหรือกรอบความคิด การนำเสนอผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation: AE) ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติอีกครั้ง เพื่อพิสูจน์การเรียนรู้ของตนเองว่าเข้าใจได้ถูกต้องหรือไม่ เพื่อรวบรวมสิ่งที่เรียนรู้ที่ถูกต้องหรือสิ่งที่ควรปรับปรุงสำหรับดำเนินการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 1 ต่อไป



ภาพที่ 44 วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) โดย David Kolb

5.2 กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีหลายรูปแบบ เป็นการผสมผสานทั้ง ทฤษฎีและการปฏิบัติ ซึ่ง Melaville, Berg and Blank (2006) ได้สรุปกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ไว้ 6 กลยุทธ์ดังนี้

1. การให้บริการชุมชนเชิงวิชาการ (Academically Based Community Service: ABCS) จะเชื่อมต่อการปฏิบัติงานด้านการศึกษาของสถานศึกษากับชุมชนที่ล้อมรอบ หลักการสำคัญของการให้บริการชุมชนเชิงวิชาการ คือการร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยโดยการให้บริการแก่ชุมชนรูปแบบนี้เริ่มต้นจากความต้องการของชุมชน

2. การศึกษาความเป็นพลเมือง (Civic Education) มีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมความเป็นพลเมืองที่มีพลังและรับผิดชอบ สนับสนุนการมีส่วนร่วมทางการเมืองโดยให้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ทางวิชาการของผู้เรียนมีหลักการสำคัญคือ 1) สนับสนุนการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในบทบาทของพลเมืองอย่างชัดเจน 2) สะท้อนถึงเจตนาและความพยายามมุ่งเน้นที่ผลลัพธ์ของความเป็นพลเมือง 3) ให้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ในห้องเรียนและการมีส่วนร่วมของประชาชน 4) เน้นแนวคิดที่จำเป็นต่อระบอบประชาธิปไตยและ 5) ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างแนวความคิดประชาธิปไตยกับชีวิตของตนเอง

3. การศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Education) ใช้สภาพแวดล้อมของโรงเรียนและชุมชนเป็นกรอบให้ผู้เรียนสร้างการเรียนรู้ของตนเอง กลยุทธ์นี้ไม่ได้มุ่งเน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมเป็นหลักแต่จะใช้สิ่งแวดล้อมสร้างความสนใจของผู้เรียนก่อน โดยมีหลักการสำคัญ คือ จะต้องสอนแนวคิดทางนิเวศวิทยาที่สำคัญและความสัมพันธ์ในระบบนิเวศ เสริมสร้างความรู้ที่ลุ่มลึกเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม ให้ผู้เรียนลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมในชุมชนอย่างเหมาะสม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมส่วนบุคคลในเชิงบวก ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการสืบเสาะเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติรวมทั้งปลูกฝังทักษะความเป็นพลเมืองในการมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาชุมชน

4. การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place-Based Learning) หรือ “การเรียนรู้เชิงประสบการณ์” จะใช้ประวัติศาสตร์สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนเป็นบริบทในการเรียนรู้การทำงานของผู้เรียนตามความต้องการและความสนใจของสมาชิกชุมชนโดยชุมชนทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลและให้ความร่วมมือในทุกด้าน โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการทำงาน เพื่อทำให้ท้องถิ่นเป็นแหล่งเรียนรู้การทำงานและการใช้ชีวิตที่ดีโดยชุมชนมีบทบาทเป็นที่พักพิงให้กับผู้เรียน มีการเรียนรู้และทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ครูผู้บริหารโรงเรียน และคนในชุมชน รวมทั้งมีส่วนร่วมใน การประเมินผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย

5. การเรียนรู้โดยการบริการ (Service Learning) เป็นการบูรณาการระหว่าง การให้บริการชุมชน กับการศึกษาเนื้อหาสาระตามหลักสูตร เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อประชาสังคมและชุมชน กิจกรรม การให้บริการที่ผู้เรียนกำหนดขึ้นต้องตอบสนองความต้องการของชุมชน และเชื่อมโยงกับเป้าหมายของการเรียนรู้ตามหลักสูตรโดยมีหลักการสำคัญคือ 1) เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการที่มีเป้าหมายด้านความรู้ความสามารถ ทักษะที่ชัดเจน 2) การบริการตอบสนองความต้องการของชุมชนที่แท้จริง เกิดประโยชน์ทั้งต่อผู้เรียนและชุมชน 3) ผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดมีส่วนร่วมในการวางแผนการให้บริการและทุกฝ่ายได้รับประโยชน์ร่วมกัน 4) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนโครงการ และดำเนินการในตามภาระงานที่ได้รับมอบหมาย 5) การสะท้อนคิด ซึ่งเกิดขึ้นก่อนระหว่าง และหลังการเรียนรู้และ 6) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้โดยมีเป้าหมายเพื่อวัดความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตน

6. การเรียนรู้โดยใช้การทำงานเป็นฐาน (Work-Based Learning) เป็นกลยุทธ์ที่จะช่วยให้ผู้เรียนใช้เวลาอยู่กับผู้ที่มีประสบการณ์เพื่อขอคำปรึกษาหรือการให้ข้อมูลเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพ และซึมซับแบบอย่างที่ดีจากผู้มีประสบการณ์

อย่างไรก็ตามการแบ่งกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นไม่อาจแบ่งกันอย่างชัดเจนตายตัว ขึ้นอยู่กับบริบทและวัตถุประสงค์ของกิจกรรมหรือโครงการที่เฉพาะเจาะจง เช่น การนำผู้เรียนศึกษาแหล่งเรียนรู้การบริการสังคมและการวิจัยชุมชน (Community-Based Research) บางครั้งอาจใช้สลับกันหรือร่วมกันกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นร่มใหญ่ของการบริการสังคมและการวิจัยชุมชน ดังนั้นการนำไปใช้จะต้องระบุกลยุทธ์และเป้าหมายการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน อนึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานยังมีเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้ประสบผลสำเร็จ ประกอบด้วยชุมชนให้การส่งเสริม สนับสนุนและมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ผู้เรียนลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ฝึกการคิดและการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงที่พบในชุมชนและมีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมนอกห้องเรียน (ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์, 2557) นอกจากนี้ข้อค้นพบของ มณฑล จันทน์แจ่มใส (2558) ยังพบว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั้นประกอบไปด้วยการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา (Partnership) กระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างเครือข่าย (Procession) และการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนและผู้เรียน (Public Participation)

ตารางที่ 6 ตารางแสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ลำดับขั้น	กระบวนการ
ขั้นที่ 1 วางแผนเตรียมการ	-ศึกษาชุมชน -วิเคราะห์หลักสูตร -ประชุมชี้แจง -ออกแบบการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 ดำเนินการ	-ใช้กลยุทธ์จัดการเรียนรู้ประยุกต์กับการเรียนรู้ด้วยโครงงาน -เรียนรู้ชุมชนสะท้อนคิด
ขั้นที่ 3 ประเมินผล	-ประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง -ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย

5.3 แนวทางการวัดและประเมินผล

แนวทางการวัดและประเมินผลจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน Ash and Clayton (2004) ได้แบ่งวัตถุประสงค์การประเมินผลเป็น 3 หมวดหมู่ ได้แก่ ด้านความรู้สมรรถนะ/คุณลักษณะที่มุ่ง เน้นการคิดเชิงวิพากษ์และความเป็นพลเมือง ในขณะที่ Steinke and Fitch (2007)แบ่งการประเมิน โดยใช้ผลการเรียนรู้ 2 หมวดหมู่คือผลลัพธ์ด้านความรู้ความเข้าใจ(เช่น การคิดเชิงวิพากษ์และ

การพัฒนาด้านสติปัญญา) และคุณลักษณะทักษะของผู้เรียน(เช่น การมีส่วนร่วม ความเป็นพลเมือง และการพัฒนา ด้านจริยธรรม) ในขณะที่ Bednar and Simpson (2013) กำหนดประเด็นในการวัดและประเมินผล 4 เรื่องคือ 1) ข้อมูลผู้เรียนโดยละเอียด 2) มุมมองของผู้เรียนเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุมชน เป็นฐาน 3) ทศนคติของผู้เรียนต่อการมีส่วนร่วมของชุมชน และ4) การสะท้อนความเห็นส่วนตัวโดย Bedri, Frein and Dowling (2017) ได้เสนอแนะเครื่องมือและวิธีการที่ใช้ประกอบด้วย

1. การประเมินการเขียน (Written assessment) การเขียนบันทึกสะท้อนคิด (Reflection Journal) เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนตรวจสอบประสบการณ์ของตนในด้านผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร ทักษะส่วนบุคคลและการมีส่วนร่วมกับชุมชนในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

2. การนำเสนอด้วยปากเปล่า (Oral assessment) เป็นการประเมินเพื่อสังเกตผู้เรียนในการนำเสนอความรู้เกี่ยวกับประเด็นที่ได้เรียนรู้รวมถึงการประเมินความเข้าใจและทักษะการนำเสนอของผู้เรียน ในระหว่างการนำเสนอผู้สอนสามารถให้ข้อเสนอแนะในทันทีเมื่อพบว่าผู้เรียนมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนพร้อมทั้งเติมเต็มความรู้ให้กับผู้เรียนด้วย

3. การใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) สำหรับประเมินทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการแก้ปัญหา เป็นต้น แนวทางการประเมินดังกล่าวข้างต้นเป็นการประเมินตามสภาพจริง โดยครู ชุมชนและนักเรียนประเมินร่วมกัน ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลายซึ่งจะสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม

แนวทางการประเมินดังกล่าวข้างต้นเป็นการประเมินตามสภาพจริง โดยครู ชุมชนและนักเรียน ประเมินร่วมกันใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย ซึ่งจะสามารถสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม ดังนั้นการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานจึงเป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งถึงความเข้าใจ ความต้องการของชุมชน โดยผู้เรียน ครูและกิจกรรมจะเกิดขึ้นในชุมชน ผู้เรียนจะเรียนรู้ทุกอย่างจากชุมชน ก่อให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาของชุมชน และการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังนั้นจะเห็นได้ว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดของการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานคือ กระบวนการที่ทำให้เห็นถึงสัมพันธภาพ ของคนในชุมชน และช่วยพัฒนาไปถึงการตระหนักในการเรียนรู้ร่วมกันเกี่ยวกับสังคม สิ่งแวดล้อมและเศรษฐกิจ การจัดการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานจะต้องจัดขึ้นภายใต้ความเชื่อที่ว่า การมีปฏิสัมพันธ์ของคนในชุมชนเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้การจัดการศึกษาในรูปแบบนี้ประสบความสำเร็จ

6. ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง

การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) เป็น แนวคิดที่ริเริ่มโดย Jack Mezirow โดยให้ความหมายของการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงว่าเป็นการค้นหาความหมายที่มีอยู่ในประสบการณ์เดิมเพื่อ สร้างความหมายใหม่ให้กับประสบการณ์นั้น และนำความหมายใหม่ไปปรับใช้ เป็นแนวทางปฏิบัติในอนาคต หรือเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเปลี่ยนกรอบ การอ้างอิงเดิม (Frame of reference) ไปสู่กรอบการอ้างอิงที่ขยายกว้างขึ้น และลุ่มลึกมากขึ้นโดยการเรียนรู้แบบนี้ จะช่วยให้สามารถเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะภายในของตนด้วยการเปลี่ยนมุมมองและการให้ ความหมายต่อ โลกและชีวิต การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงจึงไม่ใช่การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้เองตาม ธรรมชาติ แต่เป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยกระบวนการทางความคิด ความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เกิด ขึ้นอยู่บนประสบการณ์เดิม เมื่อค้นพบความหมายที่บ่งบอกถึงความไม่ถูกต้อง จะต้องสร้าง ความหมายใหม่ให้กับประสบการณ์เดิมนั้นเพื่อนำไปสู่สิ่งที่ดีกว่าและนำไปสู่การเกิดแนวปฏิบัติใหม่ที่ แตกต่างจากเดิม บุคคลจำเป็นต้องผ่านการต่อสู้กับวิธีคิดแบบเดิมซึ่งเป็นความคิดที่เคยยอมรับได้โดย ไม่ผ่านการใคร่ครวญไตร่ตรองหรือเป็นความคิดที่ผิดพลาดจากการถูกครอบงำ ด้วยการขัดเกลาทาง สังคมจนเกิดเป็นแบบแผนความคิดและการปฏิบัติอย่างอัตโนมัติ (Mezirow, 1978; Mezirow et al., 2009) ได้เสนอลำดับขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลง 10 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเข้าสู่ภาวะงุนงงสับสน (Adisorienting dilemma) 2) การสำรวจตนเอง (A self-examination with feelings of guilt or shame) 3) การประเมินเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับสมมติฐาน ความคิดความเชื่อของตนเอง (A critical assessment of epistemic, sociocultural or psychic assumptions) 4) การอธิบายสิ่งที่ เกี่ยวกับความไม่พอใจในตัวผู้อื่น การเปิดใจยอมรับการเปลี่ยนแปลง แลกเปลี่ยนกับผู้อื่น (Recognition that one's discontent and the process of transformation are shared and that others have negotiated a similar change) 5) การสำรวจหาทางเลือกใหม่ในบทบาท ความสัมพันธ์และการกระทำ (Exploration of options for new roles, relationships, and actions) 6) วางแผนการกระทำ (Planning a course of action) 7) ค้นหาความรู้และทักษะสำหรับ ปฏิบัติตามแผน (Acquisition of knowledge and skills for implementing one's plan) 8) เริ่ม ทดลองบทบาทใหม่ (Provision trying of new roles) 9) เสริมสร้างสมรรถนะความมั่นใจใน บทบาทและความสัมพันธ์ใหม่ (Building of competence and self-confidence in new roles and relationships) 10) บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต (A reintegration into one's life on the basis of conditions dictated by one's perspective)

ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงถูกพัฒนาขึ้นมาบนฐานการนำไปใช้กับการศึกษาผู้ใหญ่ ที่มีจะเป็นรูปแบบการศึกษานอกระบบหรือการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เน้นการออกแบบหลักสูตรให้ เชื่อมโยงกับประสบการณ์การใช้ชีวิตในโลกภายนอกที่แท้จริง มุ่งการเข้าใจโลก เข้าใจชีวิตและนำไปสู่ การสร้างความหมายใหม่อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงโดยเริ่มจากตนเอง จึงมักใช้ปัญหาที่พบเจอในชีวิต จริงของแต่ละบุคคลมาเป็นโจทย์ ในการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม เมื่อนำมาปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้ใน แต่ละระดับ ควรมีการกำหนดโครงสร้างและรายวิชาอย่างเป็นระบบระเบียบ การออกแบบ การเรียนรู้ จึงต้องคำนึงถึงความเชื่อมโยงของเนื้อหาในหลักสูตรกับความเป็นจริงของโลก ในขณะเดียวกันก็ต้อง พยายามนำสถานการณ์ความจริงของโลก นั้นกลับมาเชื่อมโยงกับตัวผู้เรียนเช่นกัน โดยเมื่อผู้เรียน สามารถที่จะเปลี่ยน กรอบการอ้างอิงเดิมให้ขยายกว้างขึ้นและลุ่มลึกมากขึ้นเมื่อนั้นจะเปิดโอกาส ให้ ผู้เรียนได้พัฒนาเสริมสร้างสมรรถนะต่าง ๆ ที่ จำเป็นในการเติบโตทั้งระดับบุคคลและระดับวิชาชีพ

6.1 เครื่องมือและวิธีการวัดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง

การเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงมักเกิดขึ้นผ่านประสบการณ์และการ ตีความของแต่ละบุคคล ซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายและค่อนข้างเป็น นามธรรม เครื่องมือและ วิธีการวัดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่ จึงเป็นการประเมินโดยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ ได้แก่ การประเมินตนเอง (Self-evaluation) การสัมภาษณ์ (Interview) การเขียนเชิงเล่าเรื่องและ การเขียนบันทึก (Narrative and journal) การใช้งานศิลปะ (Art-based techniques) และการ วิเคราะห์เชิงอุปลักษณ์ (Metaphor analysis) ทั้งนี้ ได้ใช้รูปแบบการประเมินที่หลากหลาย และ สอดคล้องกับวิธีการประเมินการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

1. การประเมินตนเอง การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้น ภายในตัวบุคคลผ่านการครุ่นคิด ทบทวน และสร้างความหมายใหม่ให้กับ ประสบการณ์ การประเมิน ตนเองจึงเป็นเครื่องมือที่สอดคล้องกับปรัชญา และแนวคิดหลักของการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากผู้เรียนสะท้อน การเปลี่ยนแปลงของตนเองผ่านวิธีการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเขียน การ อภิปราย และการทำแบบสำรวจ หลังจากที่มีการเรียนและการดำเนินโครงการเสร็จสิ้นแล้ว โดยการ ประเมินเน้นที่การรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้คิด ทักษะคติ ความเชื่อ และการพัฒนาตนเอง เพื่อเพิ่มศักยภาพ

2. การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เป็นวิธีการที่นำมาใช้เพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับเรื่องราว ประสบการณ์เรียนรู้ของผู้เรียน ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงการ ติดตามการเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์ของผู้เรียน หลักสูตรใช้วิธีการสัมภาษณ์ ผ่านการอภิปรายในชั้นเรียนในรายวิชาทั้งสี่และการ อภิปรายถอดบทเรียน หลังจากการลงพื้นที่แต่ละครั้ง โดยคำถามสัมภาษณ์เน้นไปที่การให้ผู้เรียน สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในด้านความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมและชุมชน การเชื่อมโยงความเข้าใจที่มี

มาก่อนกับความเข้าใจใหม่ การเห็นบทบาทของตนเองในการเปลี่ยนแปลงสังคม นอกจากนั้นยังให้นักผู้เรียนเปลี่ยนแปลงของตนเองผ่านสุนทรียสนทนา (Appreciative inquiry) เพื่อ ส่งเสริมการก้าวข้ามความท้าทาย สร้างความร่วมมือ และการมองเป้าหมาย ในอนาคต

3. การเขียนเชิงเล่าเรื่องและการเขียนบันทึก การเขียนเชิงเล่าเรื่องและการเขียนบันทึก เป็นการเก็บข้อมูล การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงผ่านการเขียนบันทึก การเขียนเล่า อัตชีวประวัติของตนเองในประเด็นที่ลงลึกและเฉพาะเจาะจง และการเขียน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนทำการบันทึกประสบการณ์เรียนรู้ที่ทรงพลังในทุก ๆ สัปดาห์เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูล ในการเขียนประมวลการเรียนรู้ (Learning journey) โดยมีรูปแบบเป็นบทความเชิงสารคดีในประเด็นใดประเด็นหนึ่งที่ผู้เรียนต้องการถ่ายทอด นอกจากนั้นยังมีการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ในรายวิชา เช่น รายวิชาศิลปะและละครเพื่อการเปลี่ยนแปลงกำหนดให้นักศึกษาเขียน สะท้อนการเปลี่ยนแปลงภายในด้านความเข้าใจเกี่ยวกับความซับซ้อนทางสังคมผ่านกระบวนการละครสร้างสรรค์หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมในห้องเรียน

4. การใช้งานศิลปะ การใช้งานศิลปะเพื่อการประเมินการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง เป็นวิธีการที่ใช้กระบวนการศิลปะเป็นสื่อในการให้ผู้เรียนเข้าถึงตัวตนของ ตนเอง เห็นการเปลี่ยนแปลงภายใน และสามารถขยายขอบศักยภาพของ ตนเองได้ งานศิลปะที่ใช้ในการประเมินการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงมี หลายรูปแบบ เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด การเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดนตรี การเต้นสด และการเคลื่อนไหวร่างกาย

6.2 กิจกรรมที่สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

ในการประยุกต์กระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงทั้ง 10 ขั้นมาใช้ในการปฏิบัตินั้น ในภายหลัง Mezirow และนักวิชาการคนอื่น ๆ ได้ออกกระบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ ให้กระชับขึ้น โดยส่วนใหญ่จะมีการแบ่งกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปปฏิบัติออกเป็น 3 ขั้นตอน ทั้งนี้ นักวิชาการแต่ละคนได้ตั้งชื่อในแต่ละขั้นตอนแตกต่างกันไป แต่ถึงกระนั้น หลักการและใจความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงยังคงอยู่หรือยังคงสอดคล้องกับแนวคิดของ Mezirow การแบ่งกระบวนการให้กระชับมากขึ้นนี้ส่งผลดีต่อการออกแบบกิจกรรมที่จะนำไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงในผู้เรียน ซึ่งทำให้มีความสะดวกและมีการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่ามากขึ้นด้วย เช่น กิจกรรมบางกิจกรรมสามารถออกแบบให้มีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายครอบคลุมขั้นตอนมากกว่า 1 ขั้นตอนได้ เป็นต้น (Brock, 2010; Kitchenhand, 2008; McAllister et al, 2011; Mezirow, 2000; Taylor, 2007) ในลำดับต่อไป เป็นการนำเสนอกิจกรรมที่นำมาใช้เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงตามกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง ซึ่งได้ยึดหลักการแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนตามที่ Mezirow ได้นำเสนอไว้ในช่วงหลังของการพัฒนาทฤษฎี (Mezirow, 2000) ดังนี้

1. ภาวะที่ทำให้สับสน (Disorienting Dilemma)

ในชั้นภาวะที่ทำให้สับสน ถือเป็นขั้นแรกที่สำคัญของกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง ตามแนวคิดของ Mizarow ซึ่งได้นำเสนอว่า ภาวะที่ทำให้สับสนจะนำไปสู่ความรู้สึกต่าง ๆ และบุคคลจะได้ตรวจสอบตนเองและประเมินเชิงวิพากษ์ในสันนิษฐานของตนเองด้วย (Kitchenham, 2008; Mezirow, 1997) นอกจากนี้ Cranton (2002) ผู้สนใจในทฤษฎีการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงและเป็นนักวิชาการที่ได้นำไปประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษากับผู้เรียน ยังได้เน้นว่า ครูหรือผู้สอนเป็นผู้สร้างภาวะที่ทำให้สับสนหรือเรียกว่า “Activating Event” หมายถึง ครูเป็นผู้จุดประกายผู้เรียนด้วยวาทกรรม ครูเป็นผู้ที่ทำให้การคิดของผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และเกิด ความสงสัยในสิ่งที่ไม่ลงรอยกันได้ กิจกรรมที่สามารถใช้เพื่อกระตุ้นให้เกิดภาวะที่ทำให้สับสนแก่ผู้เรียนได้ เช่น การวิเคราะห์ภาพยนตร์ การให้บุคคลที่มีประสบการณ์เล่าประสบการณ์ของตน การอ่านข้อความหรือสารต่าง ๆ การตั้งคำถาม การอภิปราย การคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ เป็นต้น (Brock, 2010)

2. การสะท้อนเชิงวิพากษ์ (Critical Reflection)

จากงานวิจัยจำนวนหนึ่งได้ศึกษาว่า การสะท้อนเชิงปัญญา (Cognitive Reflection) และการสะท้อนเชิงวิพากษ์กับบุคคลอื่น ๆ จะช่วยทำให้เกิด การกระตุ้นการสะท้อนตนเชิงวิพากษ์ (Self-Reflection) อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร จุดเน้นในเรื่องดังกล่าวสอดคล้องกับการนำเสนอของ West (2014) ที่ว่า การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงจะปรากฏขึ้นได้ด้วยการทำความเข้าใจในประสบการณ์ด้านต่าง ๆ ของชีวิตที่หลากหลายมากพอ แต่หากผู้เรียนมีประสบการณ์เพียงเล็กน้อยหรือแค่ด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งเป็นผลจากปัจจัยอื่นๆ เช่น การกดขี่ (Oppression) ความยากจน (Poverty) ความกลัว (Fear) หรือการถูกจำกัดอิสระ (Restriction of Freedom) เป็นต้น จึงอาจทำให้การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้ยากมากกว่า นอกจากนี้ Keen and Woods (2016) ได้นำเสนอว่า เมื่อผู้เรียนคิดสะท้อนตนได้อย่างลึกซึ้งมากพอเกี่ยวกับการเรียนรู้ในกระบวนการ (Process) เนื้อหา (Content) และพื้นฐานความเชื่อเดิม (Premises) เมื่อนั้นผู้เรียนจะเกิดการเปลี่ยนแปลงในกรอบอ้างอิงรวมถึงจิตนิสัยและสันนิษฐานของตนเองด้วย ชนิตดา ภูงษ์ทอง, (2560) ได้กล่าวถึงกิจกรรมที่สนับสนุนให้เกิดการสะท้อนเชิงวิพากษ์เพื่อการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนสอนของผู้สอน เช่น การตั้งคำถามเพื่อการสะท้อนคิดเนื้อหา การตั้งคำถามเพื่อการสะท้อนกระบวนการ การตั้งคำถามเพื่อการสะท้อนพื้นฐานความเชื่อเดิม สุนทรียสนทนา (Dialogue) เป็นต้น

3. การเปลี่ยนแปลงการให้ความหมายต่อความคิด

กระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงแนวคิดของ Mizarow ครอบคลุมตั้งแต่ขั้นการวางแผนแนวทางปฏิบัติ การได้มาซึ่งความรู้และทักษะในการส่งเสริมให้แนวทางปฏิบัติสัมฤทธิ์ผล การทดลองแสดงบทบาทใหม่ชั่วคราว การสร้างศักยภาพหรือความมั่นใจในบทบาทใหม่และความสัมพันธ์

ใหม่ และขั้นสุดท้าย คือ การบูรณาการความคิดหรือมุมมองใหม่ไปสู่ชีวิตของบุคคล ชั้นต่าง ๆ เหล่านี้มีความสำคัญมากเช่นเดียวกัน เนื่องจากการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นได้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น หากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติตามมุมมองใหม่หรือมุมมองที่ได้พัฒนาด้วยตัวของผู้เรียนเองจนกระทั่งได้นำไปบูรณาการกับการดำเนินชีวิตจริง ตัวอย่างกิจกรรมสำหรับขั้นการเปลี่ยนแปลงการให้ความหมายต่อความคิด เช่น เทคนิคตั้งเป้าแบบ Smart Goal การแสดงบทบาทสมมติ เทคนิคการคิดออกเสียง (Think-Aloud Technique) การเขียนสะท้อนนโยบายที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนั้น ๆ บนพื้นฐานของข้อมูลจากการวิจัย ผังความคิด (Conceptual Mapping) เทคนิคตารางวิเคราะห์ปัญหา (Repertory Grid Techniques) การลงมือปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริง เป็นต้น (ชนัดดา ภูหงษ์ทอง, 2560)

6.3 ปัจจัยหลัก (Core Elements) ที่ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

ในการประยุกต์ใช้หลักการที่เป็นปัจจัยหลัก 6 ด้าน จำเป็นต้องปฏิบัติอยู่ภายใต้หลักการใหญ่ของ Trans- formative Learning เพื่อให้บรรลุผลอย่างเต็มประสิทธิภาพ ไม่ใช่ทำอย่างไร้เป้าหมาย ทฤษฎี Trans- formative Learning มีความแตกต่างหลากหลาย โดยอาจจำแนกใหญ่ๆ เป็น 2 แนว คือ แนวเน้นปัจเจกและแนวเน้นสังคม

1. ประสบการณ์ของปัจเจกบุคคล

ประสบการณ์นี้หมายรวมทั้งประสบการณ์ที่บุคคลนั้นผ่านพบมาแล้ว และประสบการณ์ในชั้นเรียน โดยจะเป็นข้อมูลที่จะนำมาแลกเปลี่ยน ตีความหรือสะท้อนคิด เพื่อตรวจสอบและทำความเข้าใจระบบคุณค่าของแต่ละปัจเจกบุคคล ประสบการณ์นี้ รวมทั้งกิจกรรมที่ครูออกแบบให้แก่ชั้นเรียนปฏิบัติแล้วร่วมกันสะท้อนคิดหลังร่วมทำกิจกรรม เพื่อทำความเข้าใจ ความคิด ความเชื่อ หรือโลกทัศน์ที่เปลี่ยนแปลงไปของตน โดยการสะท้อนคิดอย่างจริงจังและอิสระ จะช่วยส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงได้ดี ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เอื้อต่อ Trans- formative Learning ได้แก่ 1) ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีมิติด้านคุณค่าแทรกอยู่มาก 2) เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือทำ หรือสัมผัสจริง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจ คุณค่าของกิจกรรมหรือ สิ่งของต่างๆหรือได้รับประสบการณ์เชิงอารมณ์จะยิ่งมีโอกาสเปลี่ยนโลกทัศน์สูงขึ้น และหากได้ไปเยี่ยมสถานที่จริง หรือเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องก็จะเกิดโอกาสในการเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์สูง

2. ส่งเสริมให้เกิดการสะท้อนคิดอย่างจริงจัง

การสะท้อนคิด มี 3 แบบ คือ 1) Content Reflection สะท้อนคิดสิ่งที่เรารับรู้ รู้สึก คิดและทำ คือการตอบคำถาม What 2) Process Reflection สะท้อนคิดสิ่งที่เรารับรู้ รู้สึก คิดและ ทำอย่างไร คือการตอบคำถาม How 3) Premise Reflection สะท้อนคิดว่าทำไมเราจึงรับรู้ รู้สึก

คิดและทำ คือการตอบคำถาม Why โดยการตอบคำถาม Why จะทำให้เกิดการสะท้อนคิดอย่างจริงจัง (Critical Reflection) คือ ทำให้เกิดการตรวจสอบความเชื่อหรือคุณค่าเดิม นอกจากนั้นการสะท้อนคิดที่เป็นประจำยังสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ขั้นสูง (Mature Cognitive Development) และเครื่องมือที่จะช่วยให้การสะท้อนคิดอย่างจริงจังคือ การเขียนบันทึก ที่เรียกว่า Journal

3. สุนทรียสนทนา

เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในได้อย่างแท้จริง ครูและนักเรียนต้องมีทักษะในการพูดคุยแบบสุนทรียสนทนา ซึ่งจะช่วยให้มีการตรวจสอบและเปิดเผยสิ่งที่ซ่อนอยู่ลึกๆภายในจิตใจแต่ละคนออกมา นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคล และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทั้งสองแบบจะส่งเสริมซึ่งกันและกันเป็นพลวัตของ การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ในกระบวนการของสุนทรียสนทนาครูผู้สอนต้องพยายามกระตุ้นให้มีการตีแผ่ข้อมูลเชิงลึกออกมา เพื่อให้เกิดมีการเผยความในใจ ระดับความเชื่อและคุณค่าออกมา

4. มุมมอง/วิธีการที่ครบด้าน (Holistic)

การมีความรู้ เชิงวิชาการเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถทำให้บรรลุ การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงได้ แต่ต้องเป็นการเรียนแบบครบด้าน คือมีการผสมผสานหรือบูรณาการกับการเรียนรู้ด้านใน (Affective) ซึ่งไม่ชัดเจนตายตัว เพราะแต่ละบุคคลมีความเข้าใจที่แตกต่างและมีส่วนของอารมณ์เป็นปัจจัยหลัก มีผลการวิจัยบอกว่า การเปลี่ยนแปลงมักไม่ได้เกิดจากกระบวนการเชิงเหตุผล แต่เกิดจากกระบวนการทางความรู้สึก และมีคำอธิบายทางสรีระวิทยาว่า กระบวนการเรียนรู้กับอารมณ์มีความสัมพันธ์กัน เราจะสังเกตเห็นว่าเราจะจดจำเหตุการณ์ที่ก่ออารมณ์รุนแรงได้ไม่รู้ลืม วิธีการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการวิธีการเรียนที่ใช้กระบวนการเชิงอารมณ์ได้แก่ การใช้กระบวนการทางศิลปะ หรือการให้ทำสมาธิ รวมทั้งกระบวนการแสดงออกร่วมกัน เช่นกันเล่าเรื่อง กระบวนการค้นหาที่ทำให้เข้าใจความรู้สึกของตน และเข้าใจความรู้สึกของกันและกัน

5. ให้ความสำคัญต่อบริบท

การให้ความสำคัญต่อบริบทเป็นการทำความเข้าใจเชิงลึกต่อปัจจัยบุคคลและปัจจัยเชิงสังคมและวัฒนธรรมทำให้เป็นการเรียนรู้ที่ไม่แคบหรือไม่แยกส่วนจากความเป็นจริง ดังที่กล่าวไปแล้วว่าประสบการณ์ของนักเรียนแต่ละคนจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้โดยนักเรียนบางคนจะเข้าใจเรื่องบางเรื่องได้ดีหรือเร็วกว่าคนอื่นทำให้เปลี่ยนแปลงได้ง่ายกว่า โดยปัจจัยที่ทำให้เปลี่ยนแปลงได้ง่ายได้แก่ 1) เหตุการณ์กระทบใจในอดีต 2) การนำเข้าสู่บทเรียน 3) ผู้เรียนอยู่ตรงรอยต่อของการให้ความหมาย (Transitional Zone of Meaning Making)

6. ความสัมพันธ์พื้นฐานของความเข้าใจ

การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงมีความสิ้นไหลตลอดเวลาไม่มีหลักมันให้ยึด สิ่งที่มีนัยสำคัญนั้นคือความจริงใจของสมาชิกที่มีต่อตนเองและต่อเพื่อนร่วมเดินทางเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง ในความเป็นจริง กระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง เป็นทั้งเป้าหมาย และวิธีการ คือ ในกระบวนการเรียนรู้นั้น ครูควรออกแบบและ จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนค่อยๆสะสมปัจจัยหลักทั้ง 6 ของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง ไปพร้อมๆกับการเกิดผลการเปลี่ยนแปลงขึ้นภายในตน (วิจารณ์ พานิช, 2557)

7. ทฤษฎีการเห็นคุณค่า

ทฤษฎีการเห็นคุณค่าของ Krathwohl, et.al. (1973) เนื่องจากจิตพิสัยเป็นเรื่องของความรู้สึกซึ่งมีหลายระดับ เพื่อให้ทราบว่าคุณค่าที่เห็นคุณค่าที่ต้องการจะวัดจากกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับใด จึงได้ศึกษาแนวคิดการจำแนกลำดับความรู้สึก (Krathwohl, et.al.1973) ประกอบกับเนื้อหาจากหนังสือการวัดด้านจิตพิสัย (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2543) ดังนี้

1. การรับรู้ (Receiving) เป็นขั้นแรกของความรู้สึก เป็นขั้นจดจำสิ่งที่ได้รับการสัมผัสจากประสาทสัมผัส แบ่งย่อยเป็น 3 ขั้น ได้แก่

1.1 การรู้จัก (Awareness) เป็นพฤติกรรมขั้นแรกที่คนรู้จักกับสิ่งเข้าว่าเป็นอะไรแบบผิวเผิน ยังไม่มีความสนใจ เช่น รู้จักสี รูปแบบเป็นต้น ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น พัฒนาการรับรู้องค์ประกอบทางความงามในเครื่องแต่งกาย เครื่องใช้ สถาปัตยกรรม งานศิลปะ และสิ่งที่ชอบสำรวจสิ่งที่พบด้วยการมองเห็นและฟังสิ่งที่แปลกใหม่ทั้งในและนอกโรงเรียน พัฒนาการความไวต่อการรับรู้สี รูปร่าง การจัดวาง และออกแบบในวัตถุและโครงสร้างรอบตัว และสามารถอธิบายหรือสื่อสารสัญลักษณ์ที่แสดงถึงคน สิ่งของ และสถานการณ์ต่าง ๆ ตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมอื่นนอกจากการทำงานที่ทำให้ชีวิตมีความสุข

1.2 ความเต็มใจในการรับ (Willingness to Receive) เป็นขั้นเต็มใจที่จะรับรู้ มีความอ่อนน้อมต่อสิ่งที่เห็น แต่เป็นเพียงการบังคับใจ เช่น ฟังผู้อื่นพูดด้วยความเต็มใจ ออดทนทำอะไรให้สำเร็จ เป็นต้น ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น ยอมรับเชื้อชาติและวัฒนธรรมของคนรู้จักที่แตกต่างจากตน ยอมรับเพื่อนร่วมงานโดยไม่เหยียดเชื้อชาติและศาสนา ตั้งใจฟังเมื่อคนอื่นพูดทั้งการพูดโดยตรงหรือทางโทรศัพท์ในฐานะผู้ฟังและซาบซึ้งต่อรูปแบบทางวัฒนธรรมที่ถูกจัดแสดงโดยบุคคลกลุ่มอื่น เช่น ศาสนา สังคม การเมือง เศรษฐกิจ ชาติและอื่น ๆ เป็นต้น

1.3 ควบคุมหรือคัดเลือกความเอาใจใส่ (Controlled or Selected Attention) ขั้นที่สามารถจำแนกได้ว่าสิ่งใดพอใจสิ่งใดไม่พอใจ เช่น ความรู้สึกที่ชอบสิ่งนี้ อยากได้สิ่งนั้น เป็นต้น ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น ชมงานศิลปะอย่างพินิจพิเคราะห์ ถึงอารมณ์และความหมายเห็นคุณค่าของการสร้างงานศิลปะที่มีต่อการพัฒนาชีวิตมนุษย์

2. การตอบสนอง (Responding) จากขั้นที่แล้วเมื่อพอใจสิ่งใดแล้วก็เกิดความสนใจ มีจิตใจจดจ่อกับสิ่งนั้นมากขึ้น และชื่นชอบมากกว่าสิ่งอื่น ๆ แบ่งย่อยเป็น 3 ชั้น ได้แก่

2.1 การยินยอมในการตอบสนอง (Acquiescence in Responding) เป็นความรู้สึกชั้นเชื้อฟัง ยินยอมที่จะทำ แต่อาจยังไม่พอใจเท่าไรนัก เช่น เชื้อฟังกฎเกณฑ์ที่กำหนด ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น ตั้งใจบังคับตนเองให้มีส่วนร่วมกับผู้อื่น ทำการบ้านให้เสร็จ ไปพิพิธภัณฑสถานเมื่อถูกบอกให้ไป

2.2 ความเต็มใจที่จะตอบสนอง (Willingness to Response) เป็นความรู้สึกชั้นร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ ให้ความร่วมมือ ทำตามด้วยความสมัครใจ ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น เต็มใจหาหนังสือที่ให้ข้อมูลงานอดิเรกหรือหัวข้อที่สนใจ มีส่วนร่วมในงานอดิเรก สร้างสรรค์ของตนเองและกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ แสดงออกถึงความสนใจในการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกิจกรรมต่าง ๆ เต็มใจปฏิบัติตามกฎการอนุรักษ์ศิลปวัตถุ ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทางปัญญาด้วยความสนใจที่แน่วแน่ กระตือรือร้น และลึกซึ้ง เต็มใจอ่านเกี่ยวกับชีวิตและการทำงานของศิลปินที่ยิ่งใหญ่ และถามอย่างตรงประเด็นในการสนทนาเกี่ยวกับหัวข้อที่สนใจ

2.3 ความพึงพอใจในการตอบสนอง (Satisfaction in Response) เป็นความรู้สึกพอใจในการร่วมกิจกรรม เป็นการยินยอมแบบจริงใจ ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น พบความสุขในการทำกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ตอบสนองอย่างมีอารมณ์ร่วมกับงานศิลปะ ใช้ศิลปะสำหรับการพักผ่อนหย่อนใจหรือผ่อนคลายอารมณ์ พัฒนาความสนใจที่เฉียบแหลมในลักษณะทางกายภาพของสิ่งแวดล้อมและสิ่งที่ชอบ สนุกกับงานศิลปะและงานหัตถกรรมเพื่อเพิ่มคุณค่าในตนเอง และสนุกกับการแสดงออกทางศิลปะและงานฝีมือเพื่อเพิ่มคุณค่าในตนเอง

3. การรู้คุณค่า (Valuing) เป็นความรู้สึกรู้คุณค่าของสิ่งของ หรือปรากฏการณ์ที่ตนเองได้รับมาแต่ต้น อาจยอมรับหรือไม่ยอมรับคุณค่าก็ได้ โดยความมุ่งมั่นของแต่ละบุคคลต่อคุณค่าของสิ่งนั้น ๆ จะเป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมในขั้นนี้ ซึ่งเจตคติเป็นความรู้สึกระดับนี้แบ่งออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่

3.1 การรับรู้คุณค่า (Acceptance of a Value) มุ่งบรรยายคุณค่าของปรากฏการณ์ พฤติกรรม วัตถุสิ่งของ ฯลฯ ในระดับความเชื่อ เป็นการยอมรับทางอารมณ์ต่อข้อเสนอหรือคำสอนที่เขามีพื้นฐานอย่างเพียงพอ เช่น ยอมรับว่ามนุษย์ควรนับถืออะไรบางอย่าง ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น มีความปรารถนาอย่างต่อเนื่องที่จะพัฒนาความสามารถในการพูดและเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ พัฒนาความรู้สึกผูกพันกับมนุษยชนชาติ รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหาทั่วไปของท้องถิ่นหรือชาติ รู้สึกรับผิดชอบสำหรับฟังและมีส่วนร่วมการอภิปรายของสาธารณะ การยอมรับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในชีวิตมนุษย์

3.2 การขึ้นชอบคุณค่า (Preference of Value) ในขั้นนี้ไม่เพียงแต่เป็นการยอมรับคุณค่า แต่เพิ่มความรู้สึกเอาใจใส่ในคุณค่านั้นเพิ่มขึ้นอีก บุคคลมีความมุ่งมั่นเพียงพอดต่อคุณค่าที่จะติดตาม ค้นหา และต้องการคุณค่านั้น เช่น แสดงบทบาทที่กระตือรือร้นในกิจกรรมโดยหาความรู้แบบใหม่ๆ ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น เขียนจดหมายไปยังสำนักพิมพ์เกี่ยวกับประเด็นที่เขาสนใจ มีการค้นหาและบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะและกิจกรรมที่ได้ทำ มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการจัดแสดงงานศิลปะ มีการเลือกตัดสินใจทางศิลปะ การจัดวาง และการใช้วัสดุทั่วไปจากสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม

3.3 การยอมรับ (Commitment) หมายถึงความเชื่อศรัทธาด้วยอารมณ์แน่นอน ผู้ที่มีความรู้สึกระดับนี้จะแสดงพฤติกรรมยึดมั่นอย่างเห็นได้ชัดในช่วงเวลาหนึ่ง พอใจจนยินยอมตกลงเป็นคำมั่นสัญญา ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น ชื่อสัตย์ต่อการเป็นสมาชิกของกลุ่มต่าง ๆ ยอมรับบทบาทของศาสนาในการใช้ชีวิตของบุคคลและครอบครัว ความจงรักภักดีต่อความคิดและอุดมการณ์เป็นรากฐานของประชาธิปไตย

4. การจัดระบบคุณค่า (Organization) เป็นการจัดระบบคุณค่ามากมายที่ผ่านเข้ามาในชีวิต สร้างจากคุณค่าส่วนย่อย ๆ นำมาประสานสัมพันธ์กัน แบ่งได้ 2 ชั้น คือ 1) การสร้างมโนภาพของคุณค่า (Conceptualization of a Value) และ 2) การจัดระบบคุณค่า (Organization of a Value System)

5. การสร้างลักษณะนิสัยโดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน (Characterization by a Value or Value Complex) เป็นความรู้สึกที่สั่งสมมาตั้งแต่ขั้นแรกจนยึดเป็นวิถีการดำเนินชีวิต กลายเป็นบุคลิกภาพ แบ่งออกเป็น 2 ชั้น คือ 1) การสรุปถึงนัยทั่วไปของคุณค่า (Generalized Set) และ 2) การสร้างลักษณะนิสัย (Characterization)

จากการศึกษาความหมายและวัตถุประสงค์ในแต่ละลำดับขั้นของความรู้สึก ทำให้พอทราบว่าลำดับความรู้สึกที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดนั้นจะอยู่ในช่วงการรู้คุณค่า (Valuing) จากการเชื่อมโยงชั้นความรู้สึกต่าง ๆ กับการวิจัย พบว่า ในขั้นการรับรู้ การเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้านของผู้เรียนจะอยู่ในขั้นควบคุมหรือคัดเลือกความเอาใจใส่ รู้ว่าศิลปะพื้นบ้านมีคุณค่าต่อมนุษย์ในด้านต่าง ๆ ในขั้นการตอบสนอง เมื่อใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้น ผู้เรียนที่ถูกรับหมายให้ทำกิจกรรมโดยไม่ได้เต็มใจหรือถูกขอร้องให้ทำนั้นจะอยู่ในขั้นการยินยอมในการตอบสนอง ส่วนคนที่ตั้งใจทำกิจกรรมศิลปะด้วยดีจะมีระดับการเห็นคุณค่าอยู่ที่ความเต็มใจที่จะตอบสนอง ซึ่งในขั้นนี้ผู้เรียนเต็มใจทำกิจกรรมแต่ไม่มีความรู้สึกสนุกสนาน เมื่อทำกิจกรรมแล้วมีอารมณ์ร่วมและรู้สึกสนุกกับงานศิลปะที่ทำก็จะพัฒนาไปขั้นความพึงพอใจในการตอบสนอง และในขั้นการรู้คุณค่า เมื่อได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมศิลปะประกอบกับความรู้เกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะพื้นบ้านในด้านต่าง ๆ ก็จะเกิดขั้นการรับรู้คุณค่า คือ

ยอมรับหรือเชื่อว่าศิลปะพื้นบ้านมีคุณค่า และพัฒนาสู่การชื่นชมคุณค่าในที่สุด โดยสามารถสังเคราะห์ระดับการเห็นคุณค่าเพื่อนำไปสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 7 ตารางวิเคราะห์ทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl,1973) สำหรับสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

ระดับการเห็นคุณค่า	พฤติกรรมที่แสดงออก	คำอธิบายพฤติกรรม
1.การรับรู้ (Receiving)		
1.1 การรู้จัก (Awareness)	<ul style="list-style-type: none"> - มีการตอบคำถามผู้สอน - บอกลักษณะของงานศิลปะพื้นบ้านได้ - ระบุสิ่งที่สังเกตได้จากงานศิลปะพื้นบ้าน เช่น สี รูปทรง การจัดวาง วัสดุที่ใช้ - จับคู่หรือเปรียบเทียบผลงานกับผลงานอื่นหรือสิ่งที่มีลักษณะคล้ายกันได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนมีการตอบคำถามอย่างตรงประเด็น อาจถูกหรือไม่ก็ได้ - เมื่อดูสื่อที่ผู้สอนนำเสนอแล้วสามารถบอกรายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏในสื่อได้ - มีการพูดเปรียบเทียบงานศิลปะที่เห็นกับงานศิลปะชิ้นอื่น ๆ ที่เคยเห็นหรือประสบการณ์เดิม เช่น เคยเห็นงานตอกกระดาดพื้นบ้านภาคใต้ในวัดแถวบ้านคุณยาย
1.2 ความเต็มใจในการรับ (Willingness to Receive)	<ul style="list-style-type: none"> - ฟังผู้สอนและเพื่อนพูดด้วย - ความตั้งใจ - รับฟังความคิดเห็นจากผู้สอนและเพื่อนเกี่ยวกับผลงานศิลปะพื้นบ้าน - เปิดใจทำกิจกรรมที่ไม่เคยทำมาก่อนหรือไม่ถนัด 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนมีการตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สอน ไม่พูดคุยกันระหว่างผู้สอนหรือเพื่อนกำลังพูด - ไม่แสดงอาการหงุดหงิด หรือแสดงอาการไม่พอใจเมื่อเพื่อนหรือผู้สอนแสดงความคิดเห็นต่อผลงานของตน - อดทนทำกิจกรรมที่ไม่เคยทำหรือไม่ถนัดจนได้ผลงานที่สมบูรณ์

ระดับการเห็นคุณค่า	พฤติกรรมที่แสดงออก	คำอธิบายพฤติกรรม
1. การรับรู้ (Receiving)		
1.3 ควบคุมหรือคัดเลือกความ เอาใจใส่ (Controlled or Selected Attention)	<ul style="list-style-type: none"> - บอกสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบในกิจกรรม - บอกข้อดีและข้อเสียของศิลปะ - พื้นบ้านที่ชอบได้ - ชมงานศิลปะพื้นบ้านที่ชอบอย่างพินิจพิเคราะห์ 	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนสิ่งที่พอใจและไม่พอใจใน การใช้ชุดกิจกรรม - เขียนระบุข้อดีและข้อเสียของ ศิลปะพื้นบ้านที่ชอบได้ - อธิบายงานศิลปะพื้นบ้านที่ชอบ ตามความเข้าใจของตน
2.1 การยินยอมในการ ตอบสนอง (Acquiescence in Responding)	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ความร่วมมือและทำตามขั้นตอน ของกิจกรรมจนได้ชิ้นงานที่เสร็จ สมบูรณ์ - เดินทางไปยังแหล่งเรียนรู้ทาง ศิลปะพื้นบ้านตามนัดหมายและปฏิบัติ ตามกฎการเข้าชมสถานที่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนมีความตั้งใจทำชิ้นงานที่ ได้รับมอบหมาย - นักเรียนเดินทางไปยังแหล่ง เรียนรู้ทางศิลปะพื้นบ้านเช่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้าน โดย พร้อมเพรียง ตรงต่อเวลาที่นัด หมายและปฏิบัติตามคำสั่งของ ผู้สอน และกฎระเบียบของการ เข้าชม
2.2 ความเต็มใจที่จะ ตอบสนอง (Willingness to Response)	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ความร่วมมือและทำกิจกรรม ด้วยความสมัครใจ - แสดงออกถึงความสนใจในกิจกรรมที่ เกี่ยวข้องกับงานพื้นบ้าน 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนเข้าเรียนด้วยความตั้งใจ - เข้าเรียนตรงต่อเวลา - มีการเตรียมอุปกรณ์ที่ได้รับ มอบหมายมาในวันทำกิจกรรม - ส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด
2.3 ความพึงพอใจในการ ตอบสนอง (Satisfaction in Response)	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่อกิจกรรม หรืองานศิลปะที่พบเห็น - แสดงออกถึงความรู้สึกมีความสุข ผ่อนคลาย และสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรม และแสดงออกผ่านการสร้างงานศิลปะ 	<ul style="list-style-type: none"> - กล่าวชื่นชมเป็นคำที่แสดงถึง ความรู้สึกเชิงบวก เช่น “สุดยอด” หรือแสดงอาการชื่นชอบต่อสื่อที่ ผู้สอนนำเสนอ เช่น ประมอ ยิ้ม หัวเราะ - เขียนบรรยายความรู้สึกที่มีต่อ กิจกรรมด้วยคำที่สื่อถึงความรู้สึก เชิงบวก เช่น “ภูมิใจ” “ดีใจ” “ยินดี” “สนุก”
3. การรู้คุณค่า (Valuing)		

ระดับการเห็นคุณค่า	พฤติกรรมที่แสดงออก	คำอธิบายพฤติกรรม
1.การรับรู้ (Receiving)		
3.1 การรับรู้คุณค่า (Acceptance of a Value)	<ul style="list-style-type: none"> - ยอมรับว่าศิลปะพื้นบ้านมีคุณค่า - อยากจะนำศิลปะพื้นบ้านไป - ประยุกต์ใช้ในผลงานในอนาคต - รู้สึกผูกพันกับศิลปะพื้นบ้าน - รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในการสืบ 	<ul style="list-style-type: none"> - บอกคุณค่าของศิลปะพื้นบ้านได้ - ยกตัวอย่างการนำศิลปะพื้นบ้าน - ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
3.2 การชื่นชอบคุณค่า (Preference of Value)	<ul style="list-style-type: none"> - มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม - และนำเสนอผลงานของ - ตนเอง - มีการบันทึกเกี่ยวเรื่องราวศิลปะ - พื้นบ้านที่สนใจ - มีการค้นหาตัวอย่างงานศิลปะจาก - กระดาษที่ติดจากแหล่งเรียนรู้แล้วนำมา - ประยุกต์ใช้กับผลงานของตน - สามารถใช้ทัศนธาตุและหลักการจัด - องค์ประกอบศิลป์ และวัสดุได้อย่าง - เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่นั่งเฉยๆหรือพักผ่อนมือถือ - หลังจากผู้สอนสาธิตเสร็จ ผู้เรียน - ทำตามขั้นตอนอย่างจดจ่อขณะ - ทำกิจกรรมและสามารถนำเสนอ - ผลงานของตนได้ - มีการบันทึกสิ่งที่สนใจหรืองาน - ศิลปะพื้นบ้านจากแหล่งเรียนรู้ - ด้วยวิธีที่ถนัด - สร้างผลงานศิลปะได้สวยงามลง - ตัว - ออกแบบผลงานได้อย่าง - เหมาะสม

8. การจัดการเรียนการสอนศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

8.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ กิจกรรมศิลปะช่วยพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ กลุ่มสาระศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่างานศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญคือ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งใช้เทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจ

ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยและสากล มีความชื่นชมและสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

8.2 มาตรฐานการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนรู้และเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เทคนิควิธีการที่หลากหลายในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสื่อความหมาย และเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ วิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาและประเมินคุณค่างานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่น สามารถเลือกงานทัศนศิลป์ โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม สามารถออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ กราฟิกในการนำเสนอข้อมูลและมีความรู้ ทักษะที่จำเป็นด้านอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ รู้และเข้าใจการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของงานทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่นแต่ละยุคสมัย เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและสามารถเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ที่มาจากยุคสมัยและวัฒนธรรมที่ต่างกัน

สาระการเรียนรู้ที่ 1 รายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แบ่งออกเป็น 11 ตัวชี้วัด ดังต่อไปนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 บรรยายสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ที่เลือกมา โดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

ตัวชี้วัดที่ 2 ระบุและบรรยายเทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์

ตัวชี้วัดที่ 3 วิเคราะห์และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ

ตัวชี้วัดที่ 4 มีทักษะในการสร้างงานทัศนศิลป์อย่างน้อย 3 ประเภท

ตัวชี้วัดที่ 5 มีทักษะในการผสมผสานวัสดุต่าง ๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการออกแบบ

ตัวชี้วัดที่ 6 สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ

ตัวชี้วัดที่ 7 สร้างงานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

ตัวชี้วัดที่ 8 วิเคราะห์และอภิปรายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่นหรือของศิลปิน

ตัวชี้วัดที่ 9 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย

ตัวชี้วัดที่ 10 ระบุอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพนั้น ๆ

ตัวชี้วัดที่ 11 เลือกงานทัศนศิลป์ โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสมไปจัดนิทรรศการ

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ประกอบด้วย 2 ตัวชี้วัด ดังต่อไปนี้

ตัวชี้วัดที่ 1 ศึกษาและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรม

ตัวชี้วัดที่ 2 เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของวัฒนธรรมไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

8.3 พัฒนาการด้านศิลปะ

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2545) ให้ความคิดเห็นว่าการวางโครงสร้างหลักสูตรในลักษณะนี้ครูจึงน่าจะต้องมีความรู้ถึงพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยต่าง ๆ ควบคู่ไปกับความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายของสาระความรู้ และประสบการณ์ที่สามารถสร้างคุณสมบัติต่าง ๆ ให้เกิดแก่ผู้เรียนไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะพัฒนาการทางด้านศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่ดำเนินไปอย่างมีกฎเกณฑ์ ซึ่งได้มีการค้นคว้าวิจัยด้วยกันมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน การสอนศิลปะเพื่อก่อให้เกิดความงอกงามทางศิลปะแก่เด็ก หากดำเนินไปอย่างถูกต้องสอดคล้องกับหลักวิชาแล้ว ผลที่ได้รับจะเป็นสิ่งที่มีคุณค่าแก่ชีวิตของเด็กพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก คือการเจริญเติบโตขึ้นตามขั้นของอายุในการประกอบกิจกรรมทางศิลปะที่ช่วยพัฒนาความพร้อมในตัวเด็ก ซึ่งความพร้อมนี้จะเป็พื้นฐานขั้นต้นให้เด็กสามารถพัฒนาได้สูงสุดตามศักยภาพของเขา (วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูรย์, 2536)

พัฒนาการด้านศิลปะตามแบบของ Lowenfeld ที่เขียนไว้ในหนังสือ “Creative and Mental Growth” ซึ่งเป็นที่นิยมใช้กันแพร่หลาย และสามารถนำมาใช้ในการประเมินระดับพัฒนาการของเด็กได้อีกด้วย แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) ช่วงอายุขวบครึ่งถึง 3 ปี
- 2) ขั้นร่างเค้าโครง (The Preschematic Stage) ช่วงอายุ 3-6 ปี
- 3) ขั้นเค้าโครง (The Schematic Stage) ช่วงอายุ 3-6 ปี

- 4) ขั้นเริ่มเสมือนจริง (The Dawning Realism: The Gang Age) ช่วงอายุ 9-12 ปี
- 5) ขั้นเสมือนจริง (The Pseudo-Naturalistic Stage: The Age of Reasoning) ช่วงอายุ 12-14 ปี
- 6) ขั้นการตัดสินใจ (The Period of Decision) ช่วงอายุ 14-17 ปี

จากการศึกษาขั้นพัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็กตามทฤษฎีของ Lowenfeld (1982) พบว่า พัฒนาการทางด้านศิลปะเด็กมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามวุฒิภาวะและวัยของเด็ก และผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จัดอยู่ในช่วงอายุ 15 ปี จัดอยู่ในขั้น การตัดสินใจ (The Period of Decision) ขั้นการตัดสินใจ (The Period of Decision) ช่วงอายุ 14-17 ปี เป็นของการตัดสินใจว่าจะพัฒนาด้านศิลปะต่อไปหรือไม่ขั้นนี้จะเป็นภาพที่มีรายละเอียดมากขึ้น เทคนิคการใช้สีและการออกแบบมีความซับซ้อนขึ้น เป็นภาพนามธรรม (abstract) มากขึ้น สื่อถึงความคิด เกี่ยวกับปรัชญา หัวข้อบางอย่าง หรือตัวตนของตนเองและมีเอกลักษณ์ของภาพ เป็นพัฒนาการทางศิลปะขั้นที่ผู้ใหญ่หลายๆ คนไม่สามารถพัฒนามาถึง เนื่องจากเลิกการวาดรูปไปก่อน เริ่มรู้ว่าตนไม่มีทักษะขาดเทคนิค ขาดโอกาสที่จะได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้ขาดความมั่นใจ จึงไม่ได้ทำต่อเนื่อง ทำให้หลายคนพัฒนาไปถึงขั้นของการวาดรูปเสมือนจริงเท่านั้น หลายคนมักเข้าใจผิดว่าคนที่พัฒนาถึงขั้นสุดท้ายนี้เป็นอัจฉริยะด้านการวาดรูป ซึ่งไม่ถูกต้องนัก ผู้ที่จะเป็นอัจฉริยะในด้านนี้ควรจะมีคุณสมบัติเด่นเหนือกว่าคนอื่น เมื่อเปรียบเทียบกับในช่วงอายุของการพัฒนาในแต่ละขั้น การวาดภาพเหมือนของคนก็จะมุ่งเน้นความเป็นเอกลักษณ์คนนั้น มีบุคลิกลักษณะอารมณ์ความรู้สึก และภาพลักษณ์ที่เห็นเฉพาะตัว นอกจากนั้นการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมต้องคำนึงถึงพัฒนาการด้านอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม ของผู้เรียนด้วยเช่นกัน

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

ปรารธนา ศิริสอาด และนิรัช สุดสังข์ (2555) ศึกษาเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟ โดยใช้ศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณี ผลิตภัณฑ์โคมไฟ เพื่อเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดประเพณีของไทย มาประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ประสิทธิภาพการใช้งานของผลิตภัณฑ์โคมไฟที่ออกแบบโดยการใช้ศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณี โดยใช้ศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณี มีวิธีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจาก เอกสาร เว็บไซต์ เพื่อความรู้พื้นฐาน ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนาม วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร เว็บไซต์สัมภาษณ์ปราชญ์พื้นบ้าน และข้อมูลจากการลงพื้นที่เพื่อกำหนดแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากนั้นออกแบบและสร้างสรรค์ ภายใต้กรอบแนวความคิดที่กำหนดในเบื้องต้น และทดสอบความพึงพอใจจากประชากรที่ใช้บริการถนนคนเดิน ทุก

วันเสาร์โดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน สรุปและประเมินผล อภิปราย และนำเสนอผลงานและแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผลจากการพบว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ในครั้งนี้ได้ส่งเสริมภาพลักษณ์และเกิดการนำศิลปะตัดกระดาษแบบไทยประเพณี ที่เดิมใช้แต่ในการเทศกาลงานบุญต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

พรรณี วิรุณานนท์ (2562) ศึกษาเรื่องกระบวนการออกแบบหนังสือดอกไม้ด้วยวิธีการนิเทศศิลป์โดยปรับใช้เทคนิคงานตอกกระดาษของจังหวัดสงขลา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากระบวนการออกแบบหนังสือศิลปะ ด้วยวิธีการนิเทศศิลป์โดยปรับใช้งานตอกกระดาษพื้นบ้านภาคใต้ของจังหวัดสงขลา และจัดทำและนำเสนอหนังสือดอกไม้ตามกระบวนการที่พัฒนาขึ้น โดยแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ คือ “การซ้ำกันและการสะท้อนกัน” ผลของการวิจัย สรุปได้ 2 ประเด็นหลัก คือ 1. กระบวนการออกแบบหนังสือดอกไม้ โดยใช้วิธีการนิเทศศิลป์ที่ปรับใช้เทคนิคงานตอกกระดาษจังหวัดสงขลาซึ่งมี 3 ขั้นตอนหลักคือ 1.1 การสร้างแรงบันดาลใจจากศิลปะไทย 1.2 การศึกษาและพัฒนาทักษะงานช่างและลวดลายไทยและ 1.3 กระบวนการออกแบบและการวางจัดหนังสือดอกไม้และ 2. ชุดของหนังสือดอกไม้ 33 เล่ม และแบบการนำเสนอ โดยดอกไม้ที่ใช้เป็นต้นแบบของหนังสือ จำนวนหนังสือและต้นแบบของการจัดวางหนังสือดอกไม้ที่พัฒนาขึ้น ตามกระบวนการ คือ ดอกไม้ในวรรณคดีไทย ที่นับเป็นศิลปะไทยอีกแขนงหนึ่ง

ดิษยุทธิ์ บัวจุม, อังศินันท์ อินทรกำแหง, พรรณี บุญประกอบและสุภาพร ธนะชานันท์ (2557) ศึกษาเรื่องการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะ ในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะเนางวิทยา การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีของบ้านพะเนางและโรงเรียนบ้านพะเนางวิทยา โดยมีผู้ร่วมวิจัย 21 คน ได้แก่ผู้บริหารโรงเรียน ครูผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ประชาชนชาวบ้านและกลุ่มนักเรียนที่ได้รับการพัฒนา 23 คน รวม 44 คน เก็บรวบรวมข้อมูลมีทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณได้แก่แบบสอบถามความสนใจในอาชีพ แบบทดสอบความรู้ แบบสอบถามและแบบสังเกต ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า ผลจากการพัฒนาได้หลักสูตรท้องถิ่นรายวิชาอาชีพ ทอผ้าลายลูกแก้วและทำอุปกรณ์ทอผ้าโดยเรียนรู้จากปราชญ์ชาวบ้านควบคู่การฝึกปฏิบัติ ผลการเปลี่ยนแปลงความสนใจและทักษะในอาชีพ ท้องถิ่นพบว่านักเรียนที่เรียนทอผ้าลายลูกแก้วมีความ

สนใจในอาชีพอยู่ในระดับสนใจมากและสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ส่วนนักเรียนที่เรียนทำอุปกรณ์ทอผ้ามีความสนใจในอาชีพตามเกณฑ์ที่กำหนด

ธัญวรัตน์ นุชอุดม (2554) ศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน และเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน วิธีวิจัยคือเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์ และการสังเกต กลุ่มตัวอย่างมีสามกลุ่ม ได้แก่ 1. ผู้เชี่ยวชาญในการจัดกิจกรรมศิลปะ แก่นนำชุมชน เด็กและเยาวชนในชุมชน อายุ 6-25 ปี ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับการมีส่วนร่วมแบบเด็กริเริ่ม ผู้ใหญ่สนับสนุน อยู่ในขั้นที่ผู้ใหญ่กับเด็กตัดสินใจร่วมกัน สามารถแบ่งรูปแบบกิจกรรมศิลปะได้สามประเด็นดังนี้ 1.ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 2.งบประมาณในการจัดกิจกรรม 3.รูปแบบกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชนมี 8 กิจกรรม และจากการตรวจรับรองรูปแบบกิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้นมีเนื้อหารายละเอียดที่เหมาะสม อธิบายเข้าใจง่าย มีความเหมาะสมที่จะนำไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชนอื่น

จิตติ พุกษ์อุดม (2560) ศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมสำหรับเยาวชนภาคใต้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้และเพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้ กลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มเยาวชนในจังหวัดสงขลาที่มีอายุ 15-25 ปี เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยได้แก่ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้สำหรับเยาวชน แบบสังเกตพฤติกรรม แบบวัดเรื่องการเห็นคุณค่า แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินพึงพอใจของผู้เข้าร่วม ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบของอัตลักษณ์ที่สำคัญคือ การใช้วัสดุธรรมชาติที่มีท้องถิ่นภาคใต้ สีสันทันที่มีความสดใสเป็นพิเศษเน้นสีที่มีลักษณะตัดการตกแต่งด้วยกันอย่างชัดเจนและมีลวดลายที่ได้แรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติในท้องถิ่น ชุดของกิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ในงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้จำนวน 6 กิจกรรม ใช้เวลาในการปฏิบัติจำนวน 2 ชั่วโมงต่อกิจกรรม พบว่าหลังการทำกิจกรรมเยาวชนมีค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ ศิลปหัตถกรรมภาคใต้สูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรม

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (2562) ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา จากการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยใน

ท้องถิ่น อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย นักวิชาการที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และวัยรุ่นอายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน โดยใช้แบบ สัมภาษณ์แบบสอบถามและแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล แล้วนำมาพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา แนวคิดสำคัญของชุดกิจกรรม คือ เป็นกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติเรื่องราวให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา โดยเป็นกิจกรรมที่มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อต่าง ๆ มีการใช้บทบาทสมมติและมีรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับ ธรรมชาติของวัยรุ่น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานเกิดอารมณ์ร่วมกับบทบาทสมมติและบริบททาง ของกิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของ ศิลปะล้านนา ผ่านการซึมซับผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้แก่ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา สื่อการเรียนรู้ และแบบประเมิน องค์ประกอบด้านลักษณะของผู้เรียนและผู้สอน

ศักดิ์ดา บุญยิต (2546) ศึกษาเรื่อง การศึกษาคุณค่าศิลปะแกะสลักไม้ในหอไตรภาคอีสานตอนล่างของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนักศึกษาระดับปริญญาตรีในโปรแกรมวิชาศิลปศึกษา และโปรแกรมวิชาศิลปกรรม สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าศิลปะแกะสลักไม้ในหอไตรภาคอีสานตอน ล่าง ของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนักศึกษาระดับปริญญาตรีในโปรแกรมวิชาศิลปศึกษา และโปรแกรมวิชาศิลปกรรม สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี ใน 4 ด้าน คือ คุณค่าภูมิปัญญาแห่งชุมชน คุณค่าต่อวิถีชีวิตและชุมชน คุณค่าทางประวัติศาสตร์ และคุณค่าทางการศึกษา กลุ่มประชากร และตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้เชี่ยวชาญงานศิลปะแกะสลักไม้ อาจารย์โปรแกรมศิลปกรรม และนักศึกษาโปรแกรมวิชาศิลปกรรมระดับปริญญาตรี โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่ามัธยฐานเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยปรากฏว่า 1. ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นช่างพื้นบ้านส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า ศิลปะแกะสลักไม้ในหอไตรฯ แสดงถึงภูมิปัญญาของช่าง และเอกลักษณ์ของงานศิลปะเชิงช่างอีสานตอนล่าง สะท้อนถึงวิถีชีวิต วิถีสังคม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ประวัติศาสตร์ของชุมชน และมีคุณค่าควรแก่การศึกษา 2. ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักวิชาการส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าศิลปะแกะสลักไม้ฯ เป็นงานสร้างสรรค์ทางภูมิปัญญาเพื่อสนองความเชื่อในพระพุทธศาสนา แสดงออกถึงภูมิปัญญาในการคิด การแก้ปัญหา เป็นเครื่องเชื่อมโยงและสร้างความผูกพันของคนในชุมชน เป็นมรดกและชุมทรัพย์ทางภูมิปัญญาที่มีคุณค่าแก่

การศึกษา 3. อาจารย์ และนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าของงานศิลปะแกะสลักไม้ทั้ง 4 ด้าน คือคุณค่าทางภูมิปัญญาแห่งชุมชน คุณค่าต่อวิถีชีวิต และชุมชน คุณค่าทางประวัติศาสตร์ และคุณค่าทางการศึกษา อยู่ในระดับมาก

วชิษฐ์ นาสารีย์ (2544) ศึกษาเรื่อง การศึกษาการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับครูผู้สอนวิชาศิลปศึกษาจำนวน 61 คน สัมภาษณ์แบบปลายเปิดกับปราชญ์ท้องถิ่นจำนวน 5 คน ผลการวิจัยพบว่า ครูผู้สอนวิชาศิลปศึกษา เห็นด้วยมากเกี่ยวกับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปศึกษาในทุกด้าน ในส่วนของแนวคิดของปราชญ์ท้องถิ่นมีดังนี้ 1. ควรเน้นเรื่องความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของศิลปะท้องถิ่น 2. ควรเน้นเรื่องของการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรมทางพระพุทธศาสนา กับคุณค่าของศิลปะท้องถิ่นที่มีต่อการดำรงชีวิต 3. ควรเน้นในเรื่องความซาบซึ้งในศิลปะท้องถิ่นและการมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ศิลปะท้องถิ่น 4. ควรเน้นเรื่องการใช้วัสดุที่หาได้จากท้องถิ่นและ 5. วิธีประเมินผลควรใช้วิธีการสังเกตและมอบหมายงานศิลปะท้องถิ่น

นัฐภรณ์ ตั้งคำ (2551) ศึกษาเรื่องการศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาท้องถิ่น เรื่องผ้าทอนาหมื่นศรี โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดตรัง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาท้องถิ่น เรื่องผ้าทอนาหมื่นศรี ประกอบด้วย ผู้บริหารโรงเรียนจำนวน 71 คน ครูผู้สอนสาระทัศนศิลป์จำนวน 28 คน ปราชญ์ท้องถิ่นจำนวน 10 คน ผู้ปกครองนักเรียนและตัวแทนชุมชนรวมจำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า 1. การศึกษาสภาพหรือข้อมูลพื้นฐาน ควรให้ชุมชนเป็นผู้รวบรวมข้อมูลเพราะจะทำให้ถูกต้องและครอบคลุมมากที่สุด 2. ควรกำหนดจุดมุ่งหมายให้ครบทั้ง 3 ด้านคือ พุทธพิสัย เจตคติ และทักษะพิสัย หลักสูตรควรตอบสนองความต้องการของชุมชน 3. การกำหนดเนื้อหาสาระ ควรกำหนดให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร 4. ควรให้มีการประเมินการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธพิสัย เจตคติและทักษะพิสัย ปราชญ์ท้องถิ่นและชุมชนควรมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์ในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน 5. ครูผู้สอนควรศึกษาหลักสูตรให้เข้าใจและมีการเตรียมการสอนและ เชิญปราชญ์ท้องถิ่นมาให้ความรู้แก่นักเรียนในหรือพานักเรียนไปในสถานที่จริง 6. ควรประเมินทั้งเอกสารหลักสูตร การนำหลักสูตรไปใช้และควรประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

กิตติศักดิ์ คนแรงดี (2559) ศึกษาเรื่องการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเรื่อง ผ้าทอไทยทรงดำในบริบทร่วมสมัย ของจังหวัดสุพรรณบุรี มีวัตถุประสงค์ คือ ศึกษาสภาพและองค์ความรู้พื้นฐานของหลักสูตรท้องถิ่น สาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ผ้าทอไทยทรงดำในบริบทร่วมสมัยและพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ผ้าทอไทยทรงดำในบริบทร่วมสมัย เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาในชุมชนชาวไทยทรงดำจังหวัดสุพรรณบุรีที่เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ครูผู้สอนวิชาศิลปะ ราษฎรชาวบ้านด้านผ้าทอไทยทรงดำ ผู้ประกอบการด้านผ้าทอไทยทรงดำ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แบบวิเคราะห์หลักสูตร 2. แบบสอบถามสำหรับครูศิลปะ 3. แบบสัมภาษณ์สำหรับนักเรียน ราษฎรชาวบ้านด้านผ้าทอไทยทรงดำและผู้ประกอบการด้านผ้าทอไทยทรงดำ 4. แบบประเมินหลักสูตรสำหรับทรงคุณค่า ผลการวิจัยพบว่า 1. ยังไม่มีหลักสูตรที่เป็นเนื้อหาเรื่องผ้าทอไทยทรงดำโดยตรง 2. ต้องการให้หลักสูตรเรื่องผ้าทอไทยทรงดำในบริบทร่วมสมัย 3. สังเคราะห์ออกมาเป็นแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรโดยแบ่งเป็น 3 รายวิชาต่อเนื่อง คือ สังคม สืบสาน และสร้างสรรค์ตามลำดับ ผลการนำกิจกรรมจากหลักสูตรไปทดลองใช้ จากการสัมภาษณ์นักเรียนมีความพึงพอใจกับการทำกิจกรรม

งานวิจัยต่างประเทศ

Wither Sarah E. (2000) ทำวิจัยเรื่อง Local curriculum development and place based education เพื่อศึกษาการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นและการศึกษาจากสถานที่จริง งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นในโรงเรียนชนบท จำนวน 5 โรงเรียน ภายใต้การเชื่อมโยงกับชุมชน ความรู้สึกในการแสดงออกของนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม และการจัดหาโอกาสให้นักเรียนในการช่วยเหลือชุมชนของตน ใช้เวลาในการวิจัย 7 เดือน โดยการสัมภาษณ์ สังเกตและวิเคราะห์ข้อมูล ใช้งานเขียนที่มีการยอมรับการทำงานร่วมกับชุมชนในการพัฒนาหลักสูตร ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย เวลา ความเป็นกรณีศึกษา การเผยแพร่วัฒนธรรมในโรงเรียน โครงสร้างหลักสูตร หลักสูตรที่เป็นทางการและเนื้อหาสาระที่มีมาตรฐาน เครื่องมือของกิจกรรมในหลักสูตรได้จากครู การสื่อสาร การจัดการเวลา การเรียนรู้จากคนแก่คนแก่ การเรียนนอกสถานที่ รวมไปถึงกิจกรรมที่เป็นปฏิริยา การเปิดเผยและสิ่งเร้า โรงเรียนกับชุมชนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้น เมื่อสมาชิกเป็นผู้ให้ข้อมูลพื้นฐานและออกแบบกิจกรรมตามความต้องการของชุมชนและโรงเรียนนำมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น

Sohee Koo (2019) ทำวิจัยเรื่อง Transformative learning in sculpture class: Exploring new identities as artists, approached to artmaking, and understandings of

art เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ศึกษาว่าการเรียนรู้เชิงปฏิบัติมีลักษณะอย่างไร ในกลุ่มผู้เรียนที่หลากหลายที่จบการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ในชั้นเรียนประติมากรรมที่ออกแบบมาเพื่อเปิดใช้งานการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เพื่อเข้าใจตัวตนของพวกเขาในฐานะศิลปินและผู้เรียน แนวทางในการสร้างงานของพวกเขา และความเข้าใจในศิลปะ ศึกษาตรวจสอบการสร้างสตูดิโอและกระบวนการสร้างงานศิลปะของผู้ใหญ่ที่เข้าร่วมห้าคน จากภูมิหลังและประสบการณ์ที่หลากหลายและวิเคราะห์สิ่งที่พวกเขารายงานเกี่ยวกับพวกเขาประสบการณ์ในการสร้างงานศิลปะ รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง การสำรวจย้อนหลังและชั้นเรียน วิเคราะห์ตามขั้นตอนของ Transformative Learning จากนั้นพูดคุยตามการเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของตนในฐานะศิลปิน ความเข้าใจในศิลปะและวิธีการในการสร้างงานศิลปะของพวกเขาเพื่อ ตามคำถามการวิจัย ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมมีประสบการณ์สูงขึ้นระดับของการเรียนรู้แบบ Transformative เมื่อภาคการศึกษาสิ้นสุดลง ผู้เข้าร่วมบางคนก็เพิ่มขึ้นการกระทำตามมุมมองที่เปลี่ยนไปของอัตลักษณ์ศิลปินความเข้าใจในศิลปะและวิธีการสร้างภาพซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงอย่างมากและหลายมุมมองสามารถทำได้ในชั้นเรียนศิลปะที่ออกแบบมาเพื่อสอนเพื่อการเรียนรู้การปฏิบัติ

Liu, et al. (2018) ทำวิจัยเรื่องPapercut : Digital Fabrication and Design for Paper Cutting งานตัดกระดาษเป็นงานศิลปะพื้นบ้านโบราณที่มีต้นกำเนิดมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 6 เป็นสิ่งที่มีประโยชน์สำหรับผู้สนใจและเพื่อพัฒนาทักษะการตัดที่ดีขึ้น สิ่งนี้คือความท้าทายในการออกแบบลวดลาย แรงบันดาลใจนี้จึงทำให้เกิดการสร้างระบบ Paper Cut Fab ที่จะช่วยในการสร้างรูปแบบการตัดกระดาษและให้คำแนะนำการประดิษฐ์ด้วยการออกแบบดิจิทัล ระบบนี้ช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ของรูปแบบการตัดกระดาษ และช่วยในการส่งเสริมการพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการตัดกระดาษ ระบบนี้ยังส่งเสริมให้ผู้คนสนใจในมรดกทางวัฒนธรรมนี้มากขึ้น ต่อไปในอนาคตอาจจะมีการพัฒนาระบบให้ใช้งานง่ายขึ้นและสามารถออกแบบลวดลายที่สร้างสรรค์และซับซ้อนมากขึ้น รวมถึงการเปลี่ยนรูปแบบจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ ซึ่งสามารถใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การให้ความสนใจกับงานดั้งเดิมของจีน โดยการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่มาปรับใช้ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึง เกิดประสบการณ์ใหม่สำหรับผู้คนที่สนใจในงานตัดกระดาษแบบจีน

Wang , Ching -Yi (2004) ได้ศึกษาผลผลิตทางวัฒนธรรม ศิลปะพื้นบ้านในหลักสูตร K -12 ศึกษาบทบาทของศิลปะพื้นบ้านในหลักสูตรทางวัฒนธรรมระดับ K -12 การศึกษารั้งนี้ ศึกษาสำรวจประวัติศาสตร์และพื้นหลังของศิลปะพื้นบ้าน เพื่อสำรวจทัศนคติและความคิดเห็นของนักการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน และเพื่อกำหนดหนทางศิลปะพื้นบ้านให้สามารถสอนศิลปศึกษาโดยมีประเด็นที่น่าสนใจคือ การศึกษาศิลปะพื้นบ้านไว้ในหลักสูตรได้อย่างไร วิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่ม

ประชากร คือ ครูจำนวน 27 คน ครูฝึกสอน จำนวน 19 คน ผลของการศึกษาค้นคว้าสามารถนำไปเป็นพื้นฐานของการวิจัยศิลปะพื้นบ้าน ศึกษาในด้านประวัติศาสตร์และทฤษฎีของศิลปะพื้นบ้าน ศึกษาทัศนคติและความเห็นของครูศิลปะที่มีต่อศิลปะพื้นบ้าน วิธีสอนและปัญหาในการสอนศิลปะพื้นบ้าน วิธีที่เหมาะสมในการรวบรวมศิลปะพื้นบ้านไว้ในศิลปศึกษา ผลวิจัยพบว่า ศิลปะพื้นบ้านจะขยายสูงขึ้น การศึกษาจะช่วยพัฒนานักเรียนให้มีมุมมองด้านวัฒนธรรมที่กว้างขึ้น และสามารถช่วยให้ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านได้ดีขึ้น

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด กิจกรรมที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าสามารถทำได้ทั้งในและนอกระบบ แนวทางในการจัดกิจกรรมเช่น การจัดกิจกรรมศิลปะที่เน้นที่การปฏิบัติชิ้นงานศิลปะ ศิลปะพื้นบ้านตามวิธีการดั้งเดิม เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น และการนำผู้เรียนลงพื้นที่ เรียนรู้จากสถานที่จริง การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การประยุกต์องค์ความรู้มาสู่ห้องเรียน เช่น การจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น เป็นต้น ศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษเป็นศิลปะพื้นบ้านที่มีประวัติความเป็นมาอย่างยาวนาน ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้คงอยู่ และนำองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ดังกล่าวมาถ่ายทอดสู่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง จากปราชญ์ชาวบ้านในท้องถิ่น โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ผ่านการสร้างงานศิลปะ การสะท้อนคิด การวัดและประเมินการเห็นคุณค่า

สรุปแนวคิดของผู้วิจัย

การเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านสามารถทำได้หลายแนวทาง เช่น 1. การบูรณาการองค์ความรู้เรื่องศิลปะพื้นบ้านสู่ห้องเรียน 2. การจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น 3. การเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากร หรือการลงพื้นที่เรียนรู้จากชุมชน 4. เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ได้สร้างสรรค์ผลงานจริง 5. การสร้างชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในชุดกิจกรรมควรดำเนินและออกแบบตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เช่น ต้องการเน้นการเห็นคุณค่า ผู้เรียนจะต้องรู้สึกเพลิดเพลินกับการชุดกิจกรรม เน้นให้ผู้เรียนเกิดความประทับใจ เนื่องจากการเห็นคุณค่าเป็นประสบการณ์ทางความรู้สึก โดยควรมีการวางแผนอย่างเหมาะสม 6. ชุดกิจกรรมควรสอดคล้องกับช่วงวัยและพัฒนาการในทุก ๆ ด้านของผู้เรียน และสอดคล้องกับตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลาง 7. การให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านควรมีการเชื่อมโยงกับชุมชน ท้องถิ่น ก่อให้เกิดเรียนรู้ร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนในท้องถิ่นที่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสัมภาษณ์ พูดคุย และเรียนรู้จากบุคคลเหล่านั้น ให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงที่เชื่อมโยงสู่โลกภายนอก ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นของตนเอง ทั้งในแง่ของแนวคิด

ความสำคัญในการสร้างงาน ตลอดจนเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ โดยผ่านชุดกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมและสอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน

กิจกรรมศิลปะจากกระดาษสามารถนำมาปรับประยุกต์เป็นชุดกิจกรรม หรือการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัยได้ โดยในการจัดการเรียนการสอนศิลปะศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนจะต้องสามารถสร้างสร้งงานศิลปะด้วยเทคนิคที่หลากหลาย ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ สร้างสร้งงานประเภทรายบุคคล และงานกลุ่ม งานกระดาษยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิด วางแผน และแก้ปัญหา และกิจกรรมศิลปะจากกระดาษที่มีวิธีการสอดคล้องกับการสร้างงานศิลปะที่บ้าน ได้แก่ การตัดฉลุกระดาษ การพับกระดาษ ประติมากรรมกระดาษหรืองานกระดาษที่ต้องมีโครงสร้าง ผู้เรียนควรได้เรียนรู้เทคนิควิธีการ และได้ลงมือปฏิบัติชิ้นงานศิลปะของตนเอง จากเทคนิควิธีการดั้งเดิมและนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์และงานออกแบบของตนเอง ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียนเพื่อประสบการณ์เหล่านี้จะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงความคิด มีทัศนคติที่ดีต่องานศิลปะที่บ้าน นำมาซึ่งการเห็นคุณค่าในงานศิลปะที่บ้านของผู้เรียนในที่สุด และเพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ในการพัฒนาชุดกิจกรรม จึงควรมีการประเมินที่เหมาะสม ด้วยการให้ผู้เรียนทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม การสังเกตผู้เรียนขณะใช้ชุดกิจกรรม และการให้ผู้เรียนได้เขียนสะท้อนคิดเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรม ซึ่งเป็นแนวทางในการประเมินผลตามทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งกระบวนการประเมินดังกล่าวจะทำให้ทราบถึงคุณภาพของชุดกิจกรรม

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยได้แก่ ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ และทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อนำไปสร้างชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในงานศิลปะที่บ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถสังเคราะห์ทฤษฎีได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 8 ตารางแสดงการสังเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอน	ทฤษฎี		
	การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง	การเรียนรู้จากประสบการณ์	การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
1	ภาวะที่ทำให้สับสน ครูเป็นผู้จุดประกายผู้เรียนด้วยวาทกรรม ครูเป็นผู้ที่ทำให้การคิดของผู้เรียนเกิดความคิดหรือร้อน และเกิดความสงสัยในสิ่งที่ไม่ลงรอยกันได้	การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ การเรียนรู้ที่แท้จริงจะเริ่มขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส“ธรรมชาติที่แท้จริงขององค์ความรู้”นั้น	วางแผนเตรียมการ - ศึกษาชุมชน - วิเคราะห์หลักสูตร - ประชุมชี้แจง - ออกแบบการเรียนรู้
2	การสะท้อนเชิงวิพากษ์ เมื่อผู้เรียนคิดสะท้อนตนได้ อย่างลึกซึ้งมากพอเกี่ยวกับการเรียนรู้ในกระบวนการ (Process) เนื้อหา (Content) และพื้นฐานความเชื่อเดิม (Premises) เมื่อนั้นผู้เรียน จะเกิดการเปลี่ยนแปลงในกรอบอ้างอิง รวมถึงจิตนิสัยและสันนิษฐานของตนเองด้วย	การสะท้อนการเรียนรู้ ธรรมชาติของผู้เรียนที่จะต้องมีการสะท้อน คิดอยู่ตลอดเวลา เช่น การเขียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ การบันทึกการเรียนรู้ การทำการบ้าน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน (Dialogue/Discussion)	ดำเนินการ - ใช้กลยุทธ์จัดการเรียนรู้ประยุกต์กับการเรียนรู้ด้วยโครงการ - เรียนรู้ชุมชนสะท้อนคิด
3	การเปลี่ยนแปลงการให้ความหมายต่อความคิด การบูรณาการความคิดหรือมุมมองใหม่ไปสู่ชีวิตของบุคคล ชั้นต่าง ๆ เหล่านี้มีความสำคัญมาก เช่นเดียวกัน เนื่องจากการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง	การสรุปองค์ความรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจัดวางองค์ความรู้ใหม่ ผสานกับองค์ความรู้เก่าด้วยตนเอง เช่น การเขียนแผนภาพมโนทัศน์(Mind Mapping)การสรุปการเรียนรู้ออกมาเป็นรูปแบบหรือกรอบความคิด การนำเสนอผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	

ขั้นตอน	ทฤษฎี		
	การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง	การเรียนรู้จากประสบการณ์	การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
	<p>จะเกิดขึ้นได้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น</p> <p>หากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติตามมุมมองใหม่หรือมุมมองที่ได้พัฒนาด้วยตัวของผู้เรียนเองจนกระทั่งได้นำไปบูรณาการกับการดำเนินชีวิตจริง</p>		<p>ประเมินผล</p> <p>- ประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง</p> <p>- ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย</p>
4		<p>การประยุกต์ใช้ความรู้ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติอีกครั้ง เพื่อพิสูจน์การเรียนรู้ของตนเองว่าเข้าใจได้ถูกต้องหรือไม่</p>	

ตารางสังเคราะห์ทฤษฎีทั้ง 3 ข้างต้น สามารถนำมาสังเคราะห์เป็นหลักการทำกิจกรรมศิลปะจากกระดาษได้ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 9 การสังเคราะห์หลักการและขั้นตอนที่จะนำไปใช้ในชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอน ที่	วัตถุประสงค์	ทฤษฎีที่ใช้	หลักการและ ขั้นตอน	รูปแบบกิจกรรม ที่จะเกิด
1	สร้างประสบการณ์ ความรู้เกี่ยวกับชุด กิจกรรม	การเรียนรู้เพื่อการ เปลี่ยนแปลง การเรียนรู้จาก ประสบการณ์	ภาวะที่ทำให้ สับสน การสร้าง ประสบการณ์การ เรียนรู้	-การตั้งคำถาม -การอภิปราย -การลงชุมชน -การเรียนรู้ใน ห้องเรียน
2	สะท้อนคิดสิ่งที่ได้ เรียนรู้	การเรียนรู้เพื่อการ เปลี่ยนแปลง การเรียนรู้จาก ประสบการณ์ การเรียนรู้โดยใช้ ชุมชนเป็นฐาน	-การสะท้อนเชิง วิพากษ์ -การสะท้อนการ เรียนรู้ -ดำเนินการ	-การตั้งคำถาม เพื่อสะท้อน ความเชื่อเดิม -สุนทรียสนทนา -การสรุปสิ่งที่ เรียนรู้ -นำเสนอผลงาน - ใช้กลยุทธ์ จัดการเรียนรู้ ประยุกต์กับการ เรียนรู้ด้วย โครงงาน -เรียนรู้ชุมชน สะท้อนคิด
3	สรุปองค์ความรู้และ ประยุกต์ใช้	การเรียนรู้เพื่อการ เปลี่ยนแปลง การเรียนรู้จาก ประสบการณ์	-การเปลี่ยนแปลง การให้ความหมาย ต่อความคิด การประยุกต์ใช้ ความรู้	-นำความรู้ไป บูรณาการกับ การดำเนินชีวิต จริง ปฏิบัติการ จัดการเรียนรู้ใน ชั้นเรียนจริง -ลงมือปฏิบัติ สร้างสรรค์ ชิ้นงาน

ขั้นตอน ที่	วัตถุประสงค์	ทฤษฎีที่ใช้	หลักการและ ขั้นตอน	รูปแบบกิจกรรม ที่จะเกิด
		การเรียนรู้โดยใช้ ชุมชนเป็นฐาน	ประเมินผล	-ประเมินผล ผู้เรียนตาม สภาพจริง -ใช้วิธีการและ เครื่องมือที่ หลากหลาย

จากตารางดังกล่าวสามารถนำทฤษฎีทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์และทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มาสังเคราะห์หาจุดเชื่อมโยงเพื่อนำไปสร้างชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยสามารถแบ่งชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ชุดกิจกรรม แต่ละชุดกิจกรรมจะประกอบไปด้วยหลักการดังนี้ 1. การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ 2. การสะท้อนคิดการเรียนรู้ 3. การสรุปองค์ความรู้และการประยุกต์ใช้ความรู้ แต่ละกิจกรรมจะสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติทั้ง 8 รูปแบบ (The Eight Studio Habits of mind) จากข้อค้นพบในงานวิจัยของ Hetland and others (2007) โดยมีขั้นตอนการสอนศิลปะปฏิบัติ 5 ขั้นตอน (Michael, 1983) ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 10 ตารางแสดงความสอดคล้องระหว่างหลักการ The Eight Studio Habits of mind, ขั้นตอนการสอนศิลปะปฏิบัติและหลักการที่ได้จากการสังเคราะห์ทฤษฎี

หลักการ และขั้นตอน	ลักษณะกิจกรรม	The Eight Studio Habits of mind Hetland and others (2007)	ขั้นตอนการ สอนศิลปะปฏิบัติ (Michael, 1983)
การสร้างสถานการณ์ การเรียนรู้	-การตั้งคำถาม -การอภิปราย -การลงชุมชน -การเรียนรู้ในห้องเรียน	-การศึกษาศิลปะ ประเภทต่างๆ -การพิจารณาผลงาน ผู้อื่น -การสร้างอุดมคติและ แรงบันดาลใจในการทำงาน	-ชั้นสร้างแรงจูงใจ -ชั้นให้ความรู้เกี่ยวกับ ศิลปะ
การสะท้อนคิดการ เรียนรู้	-การตั้งคำถามเพื่อ สะท้อนความเชื่อเดิม -สุนทรียสนทนา -การสรุปสิ่งที่เรียนรู้ -นำเสนอผลงาน -ใช้กลยุทธ์จัดการ เรียนรู้ประยุกต์กับการ เรียนรู้ด้วยโครงงาน	-การสะท้อนคิด เกี่ยวกับผลงาน -การสร้างอุดมคติและ แรงบันดาลใจในการทำงาน	-ชั้นสร้างความมั่นใจใน การแสดงออกทาง ศิลปะ
การสรุปองค์ความรู้ และการประยุกต์ใช้ ความรู้	-ลงมือปฏิบัติ สร้างสรรค์ชิ้นงาน -ประเมินผลผู้เรียนตาม สภาพจริง -ใช้วิธีการและ เครื่องมือที่หลากหลาย	- การเรียนรู้ทักษะ ปฏิบัติ - การแก้ปัญหาในการ ออกแบบและ สร้างสรรค์ผลงาน -การแสดงออกเพื่อ ถ่ายทอดความรู้สึกรัก คิด	-ชั้นการฝึกทักษะใน การใช้สื่อทำงานศิลปะ -ชั้นฝึกให้ผู้เรียนมี ความสามารถในการ ประเมินความพยายาม และความสามารถ

จากตารางดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า หลักการจากการสังเคราะห์ทฤษฎี 3 หลักการ ได้แก่ 1. การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ 2. การสะท้อนคิดการเรียนรู้ 3.การสรุปองค์ความรู้และการ

ประยุกต์ใช้ความรู้มีความสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติทั้ง 8 รูปแบบ (The Eight Studio Habits of mind) จากข้อค้นพบในงานวิจัยของ Hetland and others (2007) และสอดคล้องกับขั้นตอนการสอนศิลปะปฏิบัติ 5 ขั้นตอน (Michael, 1983) คือ 1. ขั้นสร้างแรงจูงใจ 2. ขั้นสร้างความมั่นใจในการแสดงออกทางศิลปะ 3. ขั้นการให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ 4. ขั้นการฝึกทักษะในการใช้สื่อทำงานศิลปะ 5. ขั้นฝึกให้ผู้เรียนมีความสามารถในการประเมินความพยายามและความสามารถในการสร้างผลงาน ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์จะนำไปสร้างชุดกิจกรรมต่อไป นอกจากนี้ในการใช้ชุดกิจกรรมครั้งนี้จะมีการประเมินการเห็นคุณค่าของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีการเห็นคุณค่าของ Krathwohl (1973) เพื่อตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมดังกล่าว โดยมีรายละเอียดวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 11 ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์ในการวัดการเห็นคุณค่า

วัตถุประสงค์	วิธีการวัด	รูปแบบเครื่องมือ
1.เปรียบเทียบการเห็นคุณค่าก่อน และหลังใช้ชุดกิจกรรม	ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่า	แบบประเมินการเห็นคุณค่า แบบ rating scale 4 ระดับ จำนวน 15 ข้อ
2.ต้องการทราบถึงความเข้าใจ ความรู้สึก หลังการใช้ชุดกิจกรรม	ทำการสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรม นำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา	แบบสัมภาษณ์ จำนวน 6 ข้อคำถาม
3. ต้องการทราบถึงพฤติกรรม ความคิดและการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่า	ทำแบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ตามเกณฑ์การประเมิน เพื่อวัดระดับการเห็นคุณค่า	แบบสังเกตพฤติกรรม รายบุคคล ตามทฤษฎีการเห็นคุณค่า 3 ขั้น ของ Krathwohl (1973)
4.เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ และวัดการเห็นคุณค่าของผู้เรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรม	ใช้คำถามสะท้อนคิดกับผู้เรียนหลังใช้ชุดกิจกรรม ตามขั้นการสะท้อนคิด ของ Gibbs(1988) และระดับการเห็นคุณค่า 3 ขั้น ของ Krathwohl (1973)	คำถามสะท้อนคิด

จากตารางสรุปได้ว่า ในการทำวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการวัดการเห็นคุณค่า เพื่อให้เห็นผลครบทุกด้าน ทั้งความคิด ความเข้าใจ และพฤติกรรมของผู้เรียนจึงได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการวัดการเห็นคุณค่า 4 วัตถุประสงค์ด้วยกัน คือ 1. เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าก่อน – หลังใช้ชุดกิจกรรม 2. ต้องการทราบถึงความเข้าใจ ความรู้สึก หลังการใช้ชุดกิจกรรม 3. ต้องการทราบถึงพฤติกรรม ความคิดและการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าและ 4. เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจและวัดการเห็นคุณค่าของผู้เรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรม และนำไปสู่การสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดการเห็นคุณค่าต่อไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมจากกระดาษ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นวิธีวิจัยแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน เริ่มจากเชิงคุณภาพโดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้รูปแบบเบื้องต้นนำมาสร้างแบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต และตัวอย่างกิจกรรม แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อออกแบบกิจกรรม ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณเป็นการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างด้วยค่าสถิติ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย
3. สังเคราะห์ทฤษฎีเพื่อนำหลักการมาสร้างตัวอย่างชุดกิจกรรม
4. สร้างเครื่องมือที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
5. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ (IOC)
6. นำเครื่องมือไปเก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญ
7. พัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะ
8. ตรวจสอบคุณภาพชุดกิจกรรมศิลปะโดยผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม
9. ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียง
10. ปรับปรุงชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง
11. นำชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง
12. วิเคราะห์ผลที่ได้จากการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ
13. ปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะให้สมบูรณ์

ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งจากงานวิจัย บทความวิจัย บทความวิชาการ ฐานข้อมูลออนไลน์และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งในไทยและต่างประเทศ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน งานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในประเทศไทยและงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในต่างประเทศ
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความหมายของคุณค่าและคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับชุดกิจกรรมศิลปะ
4. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อนำมาวิเคราะห์และสร้างชุดกิจกรรม
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง
6. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

ประชากร

1. ประชากรในการศึกษาแนวทาง คือ ศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานกระดาษ ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้าน ครูสอนวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และนักวิชาการด้านศิลปศึกษาที่เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน
2. ประชากรในการทดลองกิจกรรม คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ ระหว่าง 14-16 ปี

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ตามระยะในการทำวิจัย ได้แก่ ระยะที่ 1 คือ กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ ระยะที่ 2 กลุ่มตัวอย่างในการใช้ชุดกิจกรรมและศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรม โดยได้กำหนดคุณสมบัติดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง คือ

1. ศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานกระดาษ จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้
 - 1.1 มีประสบการณ์ทำงานกระดาษพื้นบ้าน มากกว่า 5 ปี
 - 1.2 มีความชำนาญในงานกระดาษ เช่น งานฉลุกระดาษ งานต่อกกระดาษ
 - 1.3 ปัจจุบันยังคงสร้างสรรค์งานกระดาษ
 - 1.4 อาศัยอยู่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช
2. ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้

2.1 มีประสบการณ์ทำงานศิลปะจากกระดาษและสร้างสรรค์ผลงาน

ออกแบบที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะพื้นบ้าน มากกว่า 5 ปี

2.2 เคยแสดงผลงานผลงานหรือได้รับรางวัลในระดับประเทศ อย่างน้อย 1 รางวัล

3. นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้าน จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้

3.1 มีประสบการณ์ทำงานศิลปะจากกระดาษและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะพื้นบ้าน มากกว่า 5 ปี

3.2 เคยแสดงผลงานผลงานหรือได้รับรางวัลในระดับประเทศ อย่างน้อย 1 รางวัล

4. ครูผู้สอนวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้

4.1 ที่มีประสบการณ์สอนมากกว่า 5 ปี

5. นักวิชาการด้านศิลปศึกษาที่เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน จำนวน 3 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้

5.1 ทำงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี

5.2 มีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน มากกว่า 5 ปี

ระยะที่ 2 กลุ่มตัวอย่างในการใช้ชุดกิจกรรม คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน ซึ่งต้องเป็นนักเรียนที่อยู่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้เน้นให้กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้และเห็นคุณค่าขององค์ความรู้จากงานศิลปะพื้นบ้าน โดยเฉพาะผลงานศิลปะจากกระดาษ เพราะในพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราชมีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากกระดาษที่มีเอกลักษณ์ชัดเจนและมีลวดลายที่แตกต่างจากท้องถิ่นอื่น

เกณฑ์ในการคัดเลือก-คัดออกของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

เกณฑ์ในการคัดเลือก

1. เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. มีอายุระหว่าง 14-16 ปี
3. มีภูมิลำเนาอยู่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช
4. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมผ่านระบบออนไลน์ได้
5. ยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัยครั้งนี้

เกณฑ์ในการคัดออก

1. ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมผ่านระบบออนไลน์ได้
2. ขาดการเข้าร่วมกิจกรรมเกิน 3 ครั้ง
3. ไม่สามารถใช้มือและนิ้วในการทำกิจกรรมศิลปะได้
4. ไม่ยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย เครื่องมือ 2 ชุด ได้แก่ 1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล 2. เครื่องมือที่ใช้วัดคุณภาพของชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เป็นเครื่องมือที่ใช้เป็นแนวทางสำหรับการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้

1.1 แบบสัมภาษณ์ศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานกระดาษ

เป็นแบบสัมภาษณ์ศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานกระดาษ เพื่อทราบแนวทางในการนำองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษมาพัฒนาชุดกิจกรรม โดยคำถามในการสัมภาษณ์จะมีจุดเน้นในเรื่องของกระบวนการบูรณาการองค์ความรู้สู่ชั้นเรียน วิธีการในการถ่ายทอด การสอน ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ โดยแบบสัมภาษณ์จะประกอบไปด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 บทบาทของศิลปินพื้นบ้านงานกระดาษ

1.2 แบบสัมภาษณ์ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ

เป็นแบบสัมภาษณ์ศิลปินในสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ เพื่อทราบแนวทางในการนำเทคนิควิธีการศิลปะจากกระดาษมาบูรณาการสู่ชั้นเรียน เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ โดยคำถามในการสัมภาษณ์จะมีจุดเน้นในเรื่องแนวคิดในการสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ การเลือกใช้วัสดุ ปัญหาและสิ่งที่เป็นจุดเด่นของวัสดุที่เลือกใช้ รวมทั้งการประยุกต์กิจกรรมศิลปะจากกระดาษให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน แบบสัมภาษณ์มี 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะที่บ้าน

1.3 แบบสัมภาษณ์นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้าน

เป็นแบบสัมภาษณ์นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้าน เพื่อทราบแนวทางในการนำเทคนิควิธีการศิลปะจากศิลปะที่บ้านมาบูรณาการสู่ชั้นเรียน เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ โดยคำถามในการสัมภาษณ์จะมีจุดเน้นในเรื่องของแรงบันดาลใจที่มาจากงานศิลปะที่บ้าน เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ การนำองค์ความรู้ทางศิลปะที่บ้านมาต่อยอดเป็นงานออกแบบรวมทั้งการประยุกต์กิจกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน แบบสัมภาษณ์มี 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบและแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะที่บ้าน

1.4 แบบสัมภาษณ์ครูสอนศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เป็นแบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อทราบแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้าน โดยคำถามจะมีจุดเน้นไปที่แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การเรียนการสอนศิลปะโดยร่วมมือกับชุมชน และการส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้าน รวมทั้งเทคนิคการสอน เนื้อหา และรูปแบบของชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัยและตอบตามตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลาง แบบสัมภาษณ์มี 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 บทบาทของอาจารย์ผู้สอนศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.5 แบบสัมภาษณ์นักวิชาการทางศิลปศึกษาที่เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน

เป็นแบบสัมภาษณ์ นักวิชาการทางศิลปศึกษา ที่เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อทราบแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้าน โดยคำถามจะมีจุดเน้นไปที่แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การเรียนการสอนศิลปะโดยร่วมมือกับชุมชน และการส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะที่บ้าน รวมทั้งเทคนิคการสอน เนื้อหา รูปแบบของชุดกิจกรรมและการประเมินผล แบบสัมภาษณ์มี 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดคุณภาพของชุดกิจกรรมศิลปะ ประกอบด้วย

2.1 แบบประเมินที่ใช้สำหรับวัดคุณค่าสำหรับผู้เรียนทั้งก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม ซึ่งจะใช้แบบประเมินเดียวกันทั้งก่อนและหลัง ซึ่งแบบประเมินประกอบด้วยคำถามที่เกี่ยวกับการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน

การเห็นคุณค่าเป็นการให้เห็นความสำคัญของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งการเห็นคุณค่านั้นเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกนำไปสู่ความรู้สึกอื่นที่เกี่ยวข้องตามมา ประกอบด้วย ยอมรับ ผูกพัน วางใจ ยกย่อง ชื่นชม ห่วงแทน ความเสียสละ ความปรารถนา ความภูมิใจเป็นต้น พฤติกรรมของการเห็นคุณค่าที่แสดงออกมาคือ สนใจ ยอมรับ เปิดเผยตัว ยิ้ม เข้าใกล้ ทะนุถนอม สัมผัสเบา อ่อนโยน รักษา ปกป้อง ส่วนที่เป็นผลเกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ การอนุรักษ์ รักษา การสะสม เหล่านี้คือสิ่งที่ช่วยให้ทราบถึงการเห็นคุณค่าหลังได้สัมผัสประสบการณ์ตรงซึ่งเราสามารถทำให้บุคคลเกิดการเห็นคุณค่าได้ ซึ่งการหาคำสำคัญในการสร้างเครื่องมือเพื่อวัดการเห็นคุณค่า สามารถนำคำที่แสดงออกถึงพฤติกรรมที่แสดงถึงการเห็นคุณค่า ได้แก่ สนใจ ยอมรับ ทะนุถนอม ห่วงแทน รักษา ปรารถนา ภูมิใจ และเสียสละ (บุญรัตน์ พิษณุไพบูลย์, 2560) โดยนำคำเหล่านี้มาสร้างเป็นแบบประเมินการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านของผู้เรียนได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ 12 คำถามที่ใช้ในการประเมินการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน

คำถาม	พฤติกรรมการเห็นคุณค่า
1. นักเรียนมีความต้องการที่จะศึกษาเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน	สนใจ
2. นักเรียนมีความต้องการที่จะเข้าชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่น	สนใจ
3. ศิลปะพื้นบ้านมีประโยชน์และจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของนักเรียน	ยอมรับ
4. ศิลปะพื้นบ้านเป็นงานศิลปะที่แสดงถึงภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นได้ดี	ยอมรับ
5. การอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านเป็นเรื่องที่ยั่งยืน ควรปล่อยไปตามกาลเวลา	ทะนุถนอม

คำถาม	พฤติกรรมการเห็นคุณค่า
6. ควรมีพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อเก็บรักษาศิลปะพื้นบ้านไว้เป็นอย่างดี	ทะนุถนอม
7. ควรให้ความสำคัญกับปราชญ์ท้องถิ่น หรือช่างพื้นบ้าน	หวงแหน
8. ชาวต่างชาติสามารถใช้เศียรพระพุทธรูปเก่าแก่ไปตกแต่งในร้านอาหาร	หวงแหน
9. นักเรียนต้องการช่วยสนับสนุนกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้านในชุมชน	รักษา
10. นักเรียนคิดว่าผลิตภัณฑ์ที่เป็นสินค้าพื้นบ้านเป็นสิ่งที่เขยล้าสมัย	รักษา
11. นักเรียนอยากที่จะแนะนำคนใกล้ตัว ครอบครัว และเพื่อนๆ ให้เห็นคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน	ปรารถนา
12. นักเรียนสนใจที่จะนำความรู้จากศิลปะพื้นบ้านไปต่อยอดเป็นธุรกิจในอนาคต	ปรารถนา
13. การได้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้านทำให้นักเรียนมีความสุข	ภูมิใจ
14. ศิลปะพื้นบ้านของไทยสามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นของที่ระลึกได้อย่างสวยงาม	ภูมิใจ
15. ศิลปะพื้นบ้านค่อยๆ เลือนหายไป เป็นเพราะยุคสมัยเปลี่ยนเป็นเรื่องปกติ	เสียดาย

2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรมที่ แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าในระดับต่าง ๆ ตามทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl, Bloom, and Masia, 1973)

2.3 การสะท้อนคิด ใช้ในการตั้งคำถามเพื่อวัดความรู้เดิมของผู้เรียนและวัดการเห็นคุณค่าของผู้เรียนหลังใช้ชุดกิจกรรม

3. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย 1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ 1.1 ศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานกระดาษ 1.2 ศิลปินทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ 1.3 นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้าน 1.4 ครูสอนศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 1.5 นักวิชาการด้านศิลปศึกษาที่เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน 2. แบบวัดการเห็นคุณค่าก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม 3. แบบสังเกตพฤติกรรม 4. การสะท้อนคิด 5. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาเป็นแนวทางในการวิจัยและการออกแบบเครื่องมือวิจัย

2. ออกแบบเครื่องมือวิจัย

3. นำเครื่องมือวิจัยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและแก้ไข

4. นำเครื่องมือวิจัยให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำการตรวจเป็นอาจารย์ที่คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 3 ท่าน จากนั้นทำการวิเคราะห์หาค่า IOC ดังนี้

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

$\sum R$ หมายถึง รวมค่าน้ำหนักของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดที่ตอบ

ถ้าค่า IOC มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าค่าถามนั้นสามารถนำไปใช้ได้

5. ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

6. นำเครื่องมือไปใช้ในการเก็บข้อมูล โดยมีการทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมก่อนนำไปใช้

เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ศึกษาแนวทางจากในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. สัมภาษณ์ศิลปินพื้นบ้านงานกระดาษ ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษและนักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้าน และครูศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเป็นการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างและมีลักษณะการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In Depth Interview) โดยมีขั้นตอนดังนี้

- ขั้นเตรียมการ ผู้วิจัยกำหนดจุดมุ่งหมายในการสัมภาษณ์ให้ชัดเจน ติดต่อนัดหมายกับผู้ให้สัมภาษณ์ในเรื่องวัน เวลา สถานที่ โดยเตรียมเครื่องมือที่จะใช้ในการสัมภาษณ์ เช่น เครื่องบันทึกเสียง แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกข้อมูล เป็นต้น

- ขั้นเริ่มการสัมภาษณ์ แนะนำตนเองและชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ว่าจะนำข้อมูลที่ได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างไร หากมีการบันทึกเสียงควรแจ้งให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ทราบก่อน

- ขั้นสัมภาษณ์ ผู้สัมภาษณ์ถามไปที่ละประเด็น โดยไม่ควรใช้คำถามเชิงชี้นำ ไม่ชวนคุยนอกประเด็น จดบันทึกตามข้อเท็จจริงที่ได้

- ขั้นสิ้นสุดการสัมภาษณ์ ตรวจสอบความสมบูรณ์ครบถ้วนของข้อคำถาม และปิดการสัมภาษณ์โดยกล่าวขอบคุณผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 หลังจากนำชุดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้ว มาทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน โดยมีขั้นตอนในการเก็บข้อมูลดังนี้

1. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านก่อนการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ

2. เริ่มนำชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ระหว่างใช้ชุดกิจกรรมผู้วิจัยจะมีการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง

3. หลังจากใช้ชุดกิจกรรมครบ ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรม ให้กลุ่มตัวอย่างตอบคำถามสะท้อนคิดและทำแบบประเมินคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านอีกครั้ง

4. นำข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากแบบวัดประเมินคุณค่ามาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ t – test (Dependent Samples) โดยใช้โปรแกรม SPSS

5. นำข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ การสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิด ของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

วิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงผสมผสาน ซึ่งมีข้อมูลสองประเภท คือ 1. ข้อมูลเชิงทดลองและ 2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลเชิงคุณภาพ ที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน และการสะท้อนคิดของผู้เรียนมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

2. ข้อมูลเชิงทดลอง ซึ่งได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการดำเนินการทดลองมาวิเคราะห์ โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป มีการวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ t-test dependent โดยใช้โปรแกรม SPSS

การสรุปผล อภิปรายผล และนำเสนอรายงานการวิจัย

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลตามสถิติที่กำหนดแล้ว ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้ คือ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้าน และ 2) ศึกษาการนำชุดกิจกรรมศิลปะกระดาษไปใช้ในชุมชนเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในงานศิลปะที่บ้าน ส่วนการอภิปรายผลการวิจัย เป็นการสรุปผลการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้สถานที่เป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การรายงานผลนำเสนอในรูปแบบความเรียงและตารางประกอบคำอธิบาย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1. การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 2. การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อมูลตอนที่ 1

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย จะประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ด้าน ด้านละ 3 คน คือ 1. ศิลปินพื้นบ้านงานกระดาษ 2. ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานกระดาษ 3. นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้าน 4. ครูผู้สอนศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 5. นักวิชาการทางศิลปศึกษาที่เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยสามารถสรุปข้อมูลได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 13 ตารางวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ

1. ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานกระดาษ

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
ด้านเทคนิควิธีการ	เทคนิคแกะกระดาษโรงทอง เรียกว่าโรงทองหรือโรงสามยอด เป็นเทคนิคที่สืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยอดีต	เทคนิคแกะกระดาษโรงทอง เป็นการกระดาษเป็นลวดลายที่มีการออกแบบและสร้างสรรค์ใหม่ ร่างแบบลงกระดาษสีดำติดกระดาษ สอดไส้กระดาษสี หลังจากรีดแล้ว นำไปประดับตัวโลง	เทคนิคแกะกระดาษ เริ่มจากการร่างแบบลงกระดาษสีดำติดกระดาษ สอดไส้กระดาษสี หลังจากรีดแล้ว นำไปประดับตัวโลง โดยรูปแบบวิธีการมีการปรับตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้จ้าง ลวดลายได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือลายไทย ที่มีมาจากธรรมชาติ	เทคนิคแกะกระดาษ เป็นเทคนิคงานกระดาษ พื้นบ้านที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีต ขั้นตอนเริ่มจากการร่างแบบลงกระดาษสีดำติดกระดาษ สอดไส้กระดาษสี หลังจากนั้นก็เรียกว่า เทคนิคแกะกระดาษโรงทอง ปัจจุบันมีการออกแบบและสร้างสรรค์ใหม่ โดยรูปแบบวิธีการมีการปรับตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้จ้าง งาน

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้ช่วยชาวนคนที่ 1	ผู้ช่วยชาวนคนที่ 2	ผู้ช่วยชาวนคนที่ 3	ผลสรุป
ด้านปัญหาและข้อจำกัดในการ สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ	วัสดุที่สำคัญขาดแคลน ต้องปรับ ประยุกต์ตัวกระดาษที่สามารถหา ซื้อได้ในปัจจุบัน	กระดาษที่ใช้ห่อข้าวาก	ช่างที่สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงาน ได้น้อย คนรุ่นใหม่ไม่สนใจ เนื่องจากใช้เวลาในการทำนาน	แกะกระดาษพื้นบ้านของ จังหวัดนครศรีธรรมราชมี ลวดลายที่ละเอียดเป็น เอกลักษณ์ที่แตกต่างจาก งานกระดาษของท้องถิ่นอื่น
				ปัญหาในการทำงานศิลปะ จากกระดาษพื้นบ้านใน ปัจจุบันคือ ตัวกระดาษซึ่ง เป็นวัสดุสำคัญในการสร้าง ชิ้นงานหายาก จึงต้องมีการ ประยุกต์ใช้กระดาษที่ สามารถหาซื้อได้ง่าย ทดแทนวัสดุดั้งเดิมที่ขาด แคลน นอกจากนั้นงานแกะ กระดาษภาคใต้ในปัจจุบัน กำลังจะเลือนหาย เพราะ คนรุ่นใหม่ไม่สนใจ

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
แนวทางในการเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะที่บ้าน	<p>ควรให้นักเรียนได้รู้จัก มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานศิลปะ กระดาษเบื้องต้น ได้ทดลองสร้างชิ้นงานด้วยเทคนิคดั้งเดิม อาจเป็นลวดลายง่ายๆที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน</p>	<p>ควรส่งเสริมหรือจัดทำรายวิชาเสริมในหลักสูตร เป็นวิชาเลือกหรือชุมนุมให้นักเรียนได้เลือกเรียน</p>	<p>ควรบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะที่บ้านให้อยู่ในรายวิชา ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำชิ้นงานจริง เรียนรู้จากปราชญ์ชุมชนที่มีความเชี่ยวชาญในงานด้านนั้นๆ ให้นักเรียนเห็นว่างานศิลปะที่บ้านสามารถนำมาต่อยอดและพัฒนาได้อย่างไรบ้าง</p>	<p>แนวทางในการเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะที่บ้าน เช่น การบรรจุเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะที่บ้านให้อยู่ในหลักสูตร เป็นรายวิชาเลือก หรือจัดตั้งเป็นชุมนุมศิลปะที่บ้าน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงานในรูปแบบดั้งเดิม หลังจากนั้นให้นำองค์ความรู้ไปต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเองต่อไป</p>

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
การประยุกต์ใช้งานศิลปะจาก กระต่าย	สามารถนำลวดลายมาต่อยอดใน การตกแต่งผลิตภัณฑ์ เช่น ลวดลายของโคมไฟ เป็นต้น	สามารถนำลวดลายมาต่อยอด เป็นผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ สามารถนำมาต่อยอดหรือ ออกแบบใหม่ให้มีความร่วม สมัยมากขึ้น	ตัวกระต่ายสามารถนำมาสร้าง เป็นบรรจุภัณฑ์ ส่วนตัวลวดลาย ผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ ตัวลายสามารถนำมา ประยุกต์ ออกแบบให้มี ความร่วมสมัยมากขึ้น	งานกระต่ายสามารถนำไป ต่อยอดสร้างสรรค์เป็น ผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ ตัวลายสามารถนำมา ประยุกต์ ออกแบบให้มี ความร่วมสมัยมากขึ้น

จากการวางพบว่า เทคนิคแกะกระต่าย เป็นเทคนิคงานกระต่ายพื้นที่สีทอตกกันมาตั้งแต่อดีต ขั้นตอนเริ่มจากการร่างแบบลงกระดาษสี่ดัดลกระต่าย
สอได้ใส่กระต่ายสี หลังจากนั้นก็ไปประดับตัวโลง จึงเรียกอีกอย่างว่า เทคนิคแกะกระต่ายโลงทอง ปัจจุบันมีการออกแบบและสร้างสรรค์ใหม่ โดยรูปแบบวิธีการมี
การปรับตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้ว่าจ้าง งานแกะกระต่ายพื้นบ้านของจังหวัดนครศรีธรรมราชมีลวดลายที่ละเอียด มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างจาก
งานกระต่ายของท้องถิ่นอื่น ผู้เชี่ยวชาญงานแกะกระต่ายพื้นบ้าน กล่าวถึงปัญหาในการทำงานศิลปะจากกระต่ายพื้นบ้านในปัจจุบัน คือ ตัวกระต่าย ซึ่งเป็นวัสดุ
สำคัญในการสร้างชิ้นงาน จึงต้องมีการประยุกต์ใช้กระต่ายที่สามารถหาซื้อได้ง่าย ทดแทนวัสดุดั้งเดิมที่ขาดแคลน นอกจากนั้นงานแกะกระต่ายภาคใต้ในปัจจุบัน
กำลังจะเลือนหาย เพราะคนรุ่นใหม่ไม่สนใจ ช่างแกะกระต่ายจึงเหลือจำนวนน้อย เป็นศิลปะพื้นบ้านที่กำลังจะหายไป จึงมีความสำคัญอย่างมากที่จะต้อง
เสริมสร้างให้ผู้เรียน ซึ่งเป็นเยาวชนรู้จัก เข้าใจ รักและเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน แนวทางในการเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านนั้นสามารถทำ
ได้หลายวิธี อาทิเช่น บรรจุเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะพื้นบ้านให้อยู่ในหลักสูตร เป็นรายวิชาเลือกหรือจัดตั้งเป็นชุมนุมศิลปะพื้นบ้าน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้
เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงานในรูปแบบดั้งเดิม หลังจากนั้นก็ให้นำองค์ความรู้ไปต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงาน

ของตนเอง นอกจากนั้นงานกระด้างยังสามารถนำไปต่อยอดสร้างสรรคเป็นผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ ตัวลายสามารถนำมาประยุกต์ ออกแบบให้ความร่วมสมัยมากขึ้น งานแกะกระด้างพื้นบ้านจึงเป็นงานศิลปะอีกหนึ่งประเภทที่ควรอนุรักษ์ สืบสานและต่อยอดให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้ถึงภูมิปัญญาของคนในอดีต เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ รู้จักและเข้าใจ สามารถนำองค์ความรู้มาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเองได้ ซึ่งจะนำไปสู่การเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านต่อไป

2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากกระด้าง

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
ด้านเทคนิควิธีการ	เทคนิคตัดกระด้างด้วยมือ แรงบันดาลใจจากงานพื้นบ้าน ไข่มืด ในการดัดนำมาจัดวาง สวมผสานแนวคิดและจินตนาการของตนเอง	เทคนิคการตัดฉลุกระด้าง แรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้าน	จิตรกรรมสื่อผสมจากดินเยื่อ กระด้างและวัสดุในท้องถิ่น เป็นการผสมผสานระหว่างงานจิตรกรรมสีธรรมชาติ สีสังเคราะห์ และวัสดุในท้องถิ่น แรงบันดาลใจในงานศิลปะพื้นบ้าน	เทคนิคการสร้างสรรคผลงานจากกระด้างสามารถทำได้หลายวิธี เช่น เทคนิคตัดฉลุกระด้าง ซึ่งเป็นเทคนิคที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการฉลุกระด้างพื้นบ้าน ศิลปินนำเทคนิควิธีการมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นงานร่วมสมัยของตนเอง นอกจากนั้นกระด้างสามารถนำมาทำ

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
<p>ด้านปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากกระดาษ</p>	<p>ปัญหาที่พบคือ คุณภาพของกระดาษ รวมทั้งการเก็บรักษาตัวผลงานไม่ให้สีซีดจาง หรือความชื้น</p>	<p>ความบอบบางของตัววัสดุ ยากต่อการสร้างงานขนาดใหญ่ ควรมีการวางแผนที่ดี รมัตรงวังและเก็บรักษาอย่างดี</p>	<p>การเก็บรักษาเนื่องจากกระดาษบางประเภทมีความชื้น ทำให้ผลงานขึ้นรา หรือ กระดาษทำมืออาจจะมีเชื้อราหรือแห้งช้า</p>	<p>เป็นดินเยื่อกระดาษ มีการผสมสีจากธรรมชาติ สร้างสรรค์เป็นงานสื่อผสม และงานประติมากรรมจากดินเยื่อกระดาษ</p> <p>ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ คือ การเก็บรักษาและความ เป็นธรรมชาติของกระดาษ อาจจะเป็นสิ่งที่จำกัดรูปแบบและเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์</p>
<p>ด้านกิจกรรมศิลปะที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3</p>	<p>-นักเรียนควรได้เรียนรู้เทคนิค วิธีการที่หลากหลาย</p> <p>-เลือกเทคนิควิธีการที่ตนเองสนใจมาสร้างขึ้นงาน</p> <p>-เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถนำงานศิลปะจากกระดาษมาต่อยอด</p>	<p>-ลงมือสร้างสรรค์ผลงานจริง</p> <p>ปรับลดขั้นตอนให้เหมาะสมกับช่วงวัย ไม่ยากหรือใช้เวลาในการทำนานเกินไป</p> <p>-นำเสนอผลงานผ่านสื่อ</p> <p>อินเตอร์เน็ต</p>	<p>เป็นเทคนิคที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัย เช่น การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมจากกระดาษ หรือนำกระดาษมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์หรือชิ้นงานที่ใช้ประโยชน์ได้จริง</p>	<p>กิจกรรมจากกระดาษที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ควรจะเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคงานกระดาษที่หลากหลาย</p>

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
	เช่น สร้างเป็นงานสามมิติ งานฉาก หรือเป็นส่วนหนึ่งในการตกแต่งร้านและนำเสนอสินค้า			มีความเหมาะสมกับช่วงวัย ผู้เรียนสามารถเลือกเทคนิคที่ตนเองสนใจนำมา สร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน
ด้านกิจกรรมศิลปะจากกระดาษที่จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้าน	ให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปะจากกระดาษในชุมชน รู้และเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิควิธีการ รวมทั้งสถานการณ์ของงานศิลปะจากกระดาษที่กำลังจะหายไป	กิจกรรมควรชี้ให้เห็น ความสำคัญและความพิเศษของงานศิลปะจากกระดาษ นักเรียนควรได้เห็นตัวอย่างผลงานศิลปะจากต่างประเทศและนำมาเปรียบเทียบ เชื่อมโยงกับผลงานในชุมชนของตนเอง	ควรให้นักเรียนได้ศึกษาและสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้านในชุมชนของตนเอง และนำมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะจากกระดาษด้วยเทคนิคที่ตนเองสนใจ -ควรมีการส่งเสริมในรายวิชาหรือจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น วิชาเลือกเพิ่มเติม	กิจกรรมควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะจากกระดาษที่มีอยู่ในชุมชนและที่อื่น ๆ ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญ ความพิเศษ สร้างความตระหนักถึงงานศิลปะที่บ้านจากกระดาษ ในชุมชนที่กำลังหายไป ผู้เรียนควรมีโอกาสได้ลงมือปฏิบัติ ทดลองทำ ชิ้นงานจริง ให้ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูลในชุมชนของตนเอง นำองค์ความรู้

ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ใน
การสร้างสรรค์ชิ้นงานของ
ตนเอง รวมทั้งโรงเรียนควร
มีการจัดทำรายวิชาศิลปะ
ที่บ้านหรือหลักสูตร
ท้องถิ่นเพื่อให้ผู้เรียนได้มี
ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ
งานศิลปะที่บ้าน ไม่รู้สึก
ห่างไกลและขาดการ
เชื่อมโยงกับชีวิตของตนเอง

จากการวางพบว่า เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากกระดาษสามารถทำได้หลายวิธี เช่น เทคนิคตัดดูลูกกระดาษ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ได้แรงบันดาลใจมาจากงานลูก
กระดาษพื้นบ้านของไทย ศิลปินนำเทคนิคและวิธีการมาดัดแปลงสร้างสรรค์เป็นงานร่วมสมัย เช่น การนำมาทำเป็นดินเยื่อกระดาษ มีการผสมสีจากธรรมชาติ และนำมา
สร้างสรรค์เป็นงานสื่อผสมหรืองานประติมากรรม กระดาษสามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ได้อีกมากมาย ศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะจากกระดาษ
กล่าวถึงปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ คือ การเก็บรักษา เนื่องจากกระดาษมีความบางจึงทำให้ชิ้นงานมีความชื้น เก็บไว้นานอาจจะทำให้สีซีดจาง ความเป็น
ธรรมชาติของกระดาษก็เป็นสิ่งหนึ่งที่จำกัดรูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์ กิจกรรมศิลปะจากกระดาษสามารถนำมาปรับใช้ในรายวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน ควรเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรียนรู้เทคนิคงานกระดาษที่หลากหลาย ทั้งสองมิติ สามมิติ
งานพื้นบ้านของไทยและต่างประเทศ กิจกรรมควรมีความเหมาะสมกับช่วงวัยไม่ยากหรือง่ายเกินไป ผู้เรียนสามารถเลือกเทคนิคที่ตนเองสนใจนำมาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน
พร้อมนำเสนอผลงานในรูปแบบสื่อออนไลน์ เป็นการบริหารจัดการและนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะจากกระดาษที่มีอยู่ในชุมชนและที่
อื่น ๆ ให้ความสำคัญ ความพิเศษและตระหนักถึงงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในชุมชนที่กำลังหายไป เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทดลองทำชิ้นงานจริง เปิดโอกาสให้

ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูลในชุมชนของตนเอง นำองค์ความรู้ดังกล่าวมาปรับใช้ ประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง รวมทั้งโรงเรียนควรมีการจัดทำรายวิชาศิลปะที่บ้านหรือหลักสูตรท้องถิ่นเพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้าน เห็นคุณค่าของศิลปะที่บ้านซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองต่อไป

1.3 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ภาคีภายนอกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะที่บ้าน

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน	เทคนิคการทำกรงนก เป็นการนำเทคนิคดั้งเดิมและวัสดุในท้องถิ่นมาต่อยอดเป็นงานออกแบบที่มีความร่วมสมัยมากขึ้น	เทคนิคดัดย้อมเบ้าดึกจากวัสดุในท้องถิ่น ประยุกต์เทคนิควิธีการและวัสดุโดยมาที่มาจากและแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมท้องถิ่น	ผ้าทออัตลักษณ์พื้นถิ่นสามจังหวัดชายแดนใต้ นำลวดลายดั้งเดิมมาออกแบบใหม่ แสดงอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยใช้สีธรรมชาติที่ได้ในท้องถิ่นมาย้อมเส้นใย เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างนักออกแบบและชุมชน	ศิลปะที่บ้าน คือ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่นักออกแบบหรือคนทำงานสร้างสรรค์สามารถนำเทคนิควิธีการวัสดุ มาเป็นแรงบันดาลใจพัฒนาเป็นผลงานออกแบบที่มีความร่วมสมัย เช่น กรรมวิธีในการทำกรงนก

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
	<p>สามารถนำมาปรับประยุกต์เป็นเฟอร์นิเจอร์รูปทรงร่วมสมัย ผ้ามีด้อยสมบัติที่ทำจาก ข้าว ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น ผ้าทอจากเส้นใยและสีจากธรรมชาติ ญานนำมาออกแบบลวดลายใหม่ด้วยนกออกแบบ รื้อฟื้นความงดงามของผ้าทออัตลักษณ์สามจังหวัดชายแดนใต้ให้กลับมางดงามอีกครั้ง</p>			<p>ประโยชน์และคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านที่มีต่องานสร้างสรรค์จึงมุ่งเน้นไปที่การสร้างแรงบันดาลใจที่การสร้างแรงบันดาลใจต่อศิลปินและนักออกแบบ</p>
ประโยชน์และคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านที่มีต่องานสร้างสรรค์	<p>เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบของงานศิลปะมากขึ้น</p>	<p>เป็นจุดเริ่มต้นและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน เห็นความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือคุณค่าของชุมชน</p>	<p>งานศิลปะพื้นบ้านถือเป็นรากเหง้าของงานศิลปะทุกประเภท ผู้เรียนจะได้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้าน รู้และเข้าใจบทบาทวัฒนธรรมของตนเองนำมาต่อ</p>	<p>ประโยชน์และคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านที่มีต่องานสร้างสรรค์จึงมุ่งเน้นไปที่การสร้างแรงบันดาลใจที่การสร้างแรงบันดาลใจต่อศิลปินและนักออกแบบ</p>

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
กิจกรรมศิลปะการออกแบบที่ช่วยเสริมสร้างการเห็นคุณค่างานศิลปะที่บ้าน	เรียนรู้ผลงานศิลปะที่บ้านที่หลากหลายทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ สามารถนำเอาอัตลักษณ์ของท้องถิ่นหรือชุมชนมาออกแบบเป็นกิจกรรมนำศิลปะที่บ้านมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง	ควรเป็นกิจกรรมที่ลงมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้เทคนิคที่หลากหลาย หรือเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่นที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ ให้นำเสนอผลงานสะท้อนถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ ตัวอย่างเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง ปัญหาท้องถิ่นของตนเอง ผู้สอนควรชี้ให้เห็นว่าสามารถนำศิลปะที่บ้านไปพัฒนาและต่อยอดอย่างไรได้บ้าง มีการลงพื้นที่พูดคุยกับคนในชุมชนเรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น เห็นความสำคัญหรือปัญหาของการ	ยอสร้างสรรค์เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานต่อไป	ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานเป็นอาชีพของตนเอง

การนำศิลปะจากกระดาดมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ	งานกระดาดสามารถนำมาต่อยอดเป็นงานสองมิติ สามมิติ เช่น โคมไฟจากกระดาด สามารถสร้างเป็นแบรนด์สินค้าของตนเอง ซึ่งอาจเป็นจุดเริ่มต้นความสนใจที่มีต่องานออกแบบและการประกอบอาชีพในอนาคต	สามารถนำเทคนิคตัดฉลุ กระดาดมาออกแบบลวดลาย ผ้า หรือทำเป็นบรรจุภัณฑ์ ผลงานประติมากรรมจาก กระดาด เป็นต้น	งานกระดาดสามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นงานสองมิติ หรือสามมิติ เช่น งานฉลุ กระดาดสามารถนำมาเป็นลวดลายของโคมไฟ หรืออาจจะเป็นงานจักสานแต่สร้างจากวัสดุที่เป็นกระดาดเป็นต้น	เสื่อมสลายไปของคุณค่าทางวัฒนธรรมของตนเอง	ประสบการณ์ร่วมกับชุมชน หรือประชาชนชาวบ้าน นำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบของนิทรรศการ ศิลปะ และมีการสะท้อนคิดถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมดังกล่าว
				ประสบการณ์ร่วมกับชุมชน หรือประชาชนชาวบ้าน นำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบของนิทรรศการ ศิลปะ และมีการสะท้อนคิดถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมดังกล่าว	กระดาดเป็นวัสดุที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ทั้งสองมิติและสามมิติ เช่น ประติมากรรมจาก กระดาด โคมไฟ เพศชนนิค ตัดฉลุกระดาดนำมาประยุกต์เป็นลวดลายของโคมไฟ หรือสร้างสรรค์ชิ้นงาน ผลิตภัณฑ์จากกระดาดเป็นสินค้า สร้างรายได้ให้กับตนเองต่อไป

จากการางพบว่า ศิลปะพื้นบ้าน คือ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่นักออกแบบหรือคนทำงานสร้างสรรค์สามารถนำเทคนิควิธีการ วัสดุ มาเป็นแรงบันดาลใจ พัฒนาเป็นผลงานออกแบบที่มีความร่วมสมัย เช่น กรรมวิธีในการทำกรงนก สามารถนำมาปรับเปลี่ยนรูปทรงร่วมสมัย ผ่านด้ายอม บาติกที่ทำจากข้าว ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น ผ้าทอจากเส้นใยและสีจากธรรมชาติ ถูกนำมาออกแบบลวดลายใหม่ด้วยนํ้ากอกแบบ รื้อฟื้นความงดงามของผ้าทออัตลักษณ์ของชุมชนให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้าน กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านคือ สามารถสร้างแรงบันดาลใจต่อศิลปินและนักออกแบบ มองเห็นเห็นคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงาน เป็นอาชีพของตนเอง การนำกิจกรรมศิลปะการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านนั้น นักออกแบบมองว่า กิจกรรมควรจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้งานศิลปะพื้นบ้านที่หลากหลาย เห็นความสำคัญของอัตลักษณ์ในชุมชนและท้องถิ่นของตนเอง ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากประสบการณ์ร่วมกับชุมชนหรือปราชญ์ชาวบ้าน นำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง นำเสนอผลงานผ่านรูปแบบของนิทรรศการศิลปะและให้ผู้เรียนได้สัมผัสถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมดังกล่าว นอกจากนั้นกระต่ายยังเป็นวัสดุที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้หลากหลายทั้งสองมิติและสามมิติ เช่น ประติมากรรมจากกระดาษ โคมไฟ หรือเทคนิคงานกระดาษอย่างสามารถนำมาต่อยอด พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ เช่น เทคนิคตัดฉลุกระดาษนำมาประยุกต์เป็นลวดลายของโคมไฟ หรือสร้างสรรค์ชิ้นงานผลิตภัณฑ์จากการพับกระดาษเป็นสินค้า สร้างรายได้ให้กับตนเองต่อไป เมื่อผู้เรียนสามารถนำความรู้และแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้านมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเองได้ กระบวนการดังกล่าวคือจุดเริ่มต้นของการนำไปสู่การเห็นคุณค่าในที่สุด

1.4 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูสอนศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะที่เสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะที่บ้าน	-ผู้เรียนควรจะได้ลงมือปฏิบัติ ชิ้นงานจริง -เนื้อหาของกิจกรรมเหมาะสมและสอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน -นำเสนอในรูปแบบสื่อออนไลน์ -บูรณาการกับกลุ่มสาระอื่น เช่น วิชาคอมพิวเตอร์	-ผู้เรียนควรจะได้ลงมือปฏิบัติ ชิ้นงานจริง -เรียนรู้จากคนชุมชน ปรชาชนท้องถิ่นที่มีความรู้และเชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ -จัดกิจกรรมที่สนใจศึกษาภายในชุมชน สํารวจชุมชนของตนเอง -นำองค์ความรู้จากชุมชนหรือท้องถิ่นมาพัฒนาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง	- เน้นกิจกรรมศิลปะประเภทประยุกต์ศิลป์ ให้ผู้เรียนได้เห็นแนวทางในการปรับใช้ความรู้-บูรณาการกับกลุ่มสาระอื่น เช่น เทคโนโลยี หรือ ภาษาอังกฤษ -กิจกรรมในลักษณะของโครงงานศิลปะ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาและสํารวจชุมชนของตนเอง - เรียนรู้เทคนิคดั้งเดิมจากชุมชน ปรชาชนท้องถิ่น -ปรับลดขั้นตอนหรือกระบวนการในการสร้างผลงานให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน	การจัดกิจกรรมศิลปะที่สามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะที่บ้าน ควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือทำและปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน เรียนรู้จากชุมชนและปราชญ์ท้องถิ่น เน้นกิจกรรมประยุกต์ศิลป์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง มีการปรับลดขั้นตอนและเทคนิควิธีการที่เหมาะสมกับช่วงวัย

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
				บูรณาการกับวิชาอื่น เช่น เทคโนโลยี อาจจะใช้ในการนำเสนอผลงานผ่านรูปแบบออนไลน์ เป็นต้น
ด้านการใช้ชุมชนเป็นฐาน	ลักษณะของกิจกรรมจะเป็นการนำนักเรียนไปร่วมกิจกรรมกับหน่วยงานภายนอก ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเป็นความสับสนระหว่างโรงเรียนและชุมชน	เป็นลักษณะของการทัศนศึกษาในชุมชน เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น	เป็นกิจกรรมในลักษณะของโครงการให้ผู้เรียนได้สำรวจชุมชนเพื่อนำมาสร้างนวัตกรรมเรียนรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน ผู้เรียนควรได้ลงพื้นที่และสำรวจ สืบค้นสิ่งที่ตนเองสนใจ	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นลักษณะของกิจกรรมที่โรงเรียนนำนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกับหน่วยงานภายนอก ทัศนศึกษา หรือทำโครงการ ให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ สำรวจและสืบค้นข้อมูลหรือความรู้จากชุมชนด้วยตนเอง เลือกประเด็นและปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ นำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานต่อไป

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
				นอกจากนี้ยังพบว่าปัญหาของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานคือ ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียน ครู นักเรียนและชุมชน
ด้านการสะท้อนคิด	เป็นการประเมินตนเอง รูปแบบอาจจะเป็นการอดคิดลืปรีดีโอ	ผู้สอนควรกำหนดข้อคำถามในการสะท้อนคิดและประเมินตนเอง อาจเป็นในรูปแบบของการเขียนบททวนความคิดในการปรับเปลี่ยนทัศนคติในการนำเสนอผลงาน	ผู้สอนควรกำหนดข้อคำถามหรือประเด็นในการสะท้อนคิดให้ผู้เรียน ควรมีการประเมินเป็นสองระยะ คือ ระหว่างทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม วิธีการสะท้อนคิดอาจจะลักษณะของการพูดหน้าชั้นเรียน	คำถามหรือประเด็นในการสะท้อนคิดให้ผู้เรียนควรมีการกำหนดขอบเขตและประเด็นที่ชัดเจน มีการประเมินเป็นสองระยะ วิธีการสะท้อนคิดอาจจะเป็นในลักษณะของการพูดหน้าชั้นเรียน การเขียนหรือจดบันทึก การอดคิดลืปรีดีโอ เป็นต้น

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
ด้านการประยุกต์ใช้	-นำไปสร้างสรรค์เป็นงาน ออกแบบ เช่น แฟชั่นดีไซน์ ผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ -ต่อยอดเป็นธุรกิจของตนเอง	กระดาษและสีจากรีเสด ธรรมชาติและนำมาสร้างเป็น ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เป็นต้น	โคมไฟ การด สมุดบันทึก สร้าง เป็นสินค้าเพื่อจำหน่ายสร้าง รายได้ให้กับตนเอง	ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ อาทิเช่น โคมไฟ สมุดบันทึกทำมือ การ์ด เพอร์นิเจอร์ประเภท เก้าอี้ สามารถสร้างเป็น สินค้าเพื่อจำหน่ายเป็น รายได้ต่อยอดเป็นธุรกิจ ของตนเอง

จากตารางพบว่า ครูสอนวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการกิจกรรมศิลปะที่สามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะที่บ้านว่าควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือทำและปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน เรียนรู้จากชุมชนและปราชญ์ท้องถิ่น เน้นกิจกรรมประยุกต์ศิลปะให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองที่สร้างรายได้จริง มีการปรับลดขั้นตอนและเทคนิควิธีการที่เหมาะสมกับช่วงวัย โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เช่น การนำนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกับหน่วยงานภายนอก ทักษะการหาข้อมูลหรือทำโครงการให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่สำรวจและสืบค้นข้อมูลและองค์ความรู้จากชุมชนด้วยตนเอง เลือกประเด็นและปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ นำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานต่อไป นอกจากนี้ควรมีการสะท้อนคิดซึ่งข้อคำถามหรือประเด็นในการสะท้อนคิด ครูผู้สอนควรมีการกำหนดขอบเขตและประเด็นที่ชัดเจน มีการประเมินเป็นสองระยะเพื่อผู้เรียนสามารถนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนาตัวชิ้นงานของตนเอง วิธีการสะท้อนคิดอาจจะเป็นในลักษณะของการพูดหน้าชั้นเรียน การเขียนหรือจดบันทึก การอัดคลิปวิดีโอนำเสนอ เป็นต้น ท้ายที่สุดองค์ความรู้หรือกิจกรรมศิลปะจากกระดาษที่นักเรียนได้รับจะสามารถนำไปต่อยอดเป็น ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ อาทิเช่น โคมไฟ สมุดบันทึกทำมือ การ์ด เพอร์นิเจอร์ประเภทเก้าอี้ สามารถสร้างเป็นสินค้าเพื่อจำหน่ายเป็นรายได้ ต่อยอดเป็นธุรกิจ เป็นอาชีพของตนเองต่อไป

1.5 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักวิชาการด้านศิลปศึกษา ที่เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
ด้านรูปแบบกิจกรรม	ลักษณะกิจกรรมจะเป็นการเรียนรู้ศิลปะเกี่ยวกับชุมชน เชิญวิทยากรมาให้ความรู้ในโรงเรียน เรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐานเช่น โบราณสถาน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น หรือเรียนรู้จากคนในชุมชน ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ควรปรับกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน	เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงชุมชนและชาวบ้าน เป็นการฟื้นฟูวิถีดั้งเดิมของชุมชนให้ผู้คนได้เรียนรู้ ลักษณะกิจกรรมจะแบ่งเป็นฐาน เช่น การเรียนรู้วิถีชีวิตดั้งเดิมของคนในชุมชน เรียนรู้วิถีธรรมชาติ ระบบนิเวศน์ การทำอาหารและศิลปะพื้นบ้านในชุมชน	กิจกรรมเป็นลักษณะของการนำศิลปะไปพัฒนาสังคม เช่น การวาดภาพที่สอดแทรกความรู้ไปบนกำแพง สอนศิลปะเด็ก ๆ ในชุมชน ตกแต่งและปรับปรุงทัศนียภาพภายในชุมชน	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะสามารถเชื่อมโยงห้องเรียนสู่ชุมชน รูปแบบของกิจกรรมจะขึ้นอยู่กับบริบทของชุมชน และช่วงวัยของผู้เรียน เช่น กิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะในชุมชน การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น ชาวบ้านในชุมชน การนำศิลปะเชื่อมโยงกับชุมชน อาทิเช่น การจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้วิถีชุมชน

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
	เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ พื้นที่บ้านในชุมชน การนำ ศิลปะไปปรับปรุง ทัศนียภาพในชุมชนและให้ ความรู้ทางศิลปะแก่ผู้คนใน ชุมชน เป็นต้น			
ด้านปัญหาและแนวทางการแก้ไข	เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาด โควิด 19 ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถ ลงพื้นที่ หรือร่วมกิจกรรมใน ชุมชนได้ ครูผู้สอนจึงควรจัดทำ วีดีโอหรือสื่อออนไลน์ นอกจากนั้นการจัดกิจกรรมโดย ชุมชนเป็นฐานควรมีการวางแผน และจัดการที่ดี เช่น การ ประสานงานหรือติดต่อกับชุมชน เป็นต้น	สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ การให้ความร่วมมือของ ผู้คนในชุมชน โดยจะต้องมี การวางแผนจัดการที่ดี	ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ ความ ร่วมมือของผู้คนในชุมชน แนวทางในการแก้ปัญหา คือ การวางแผนและติดต่อกับ ประสานงาน การทำความเข้าใจกับหน่วยงาน ปรับ ลักษณะของกิจกรรมให้มีความ เหมาะสมกับบริบทของชุมชน และสถานการณ์ วิเคราะห์ เป้าหมายและจุดประสงค์ของ	สิ่งที่สำคัญที่ควรคำนึงถึงมาก ที่สุดในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ ความร่วมมือของของคนใน ชุมชน การติดต่อกับ ประสานงาน ควรมีการ จัดการและวางแผนร่วมกัน เพื่อผู้จัดกิจกรรมและชุมชน มีความเข้าใจไปในทิศทาง เดียวกัน ผู้จัดกิจกรรมควร คำนึงถึงวัตถุประสงค์ใน การจัด รวมทั้งความ

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่เหมาะสม โดยผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	เรียนรู้ได้เห็นจากงานดั้งเดิมที่มี อยู่ในชุมชน ลงมือปฏิบัติชิ้นงาน จริ่งในรูปแบบที่ง่ายตามศักยภาพ ของผู้เรียน เช่น การนำผลงาน	ควรเป็นกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ เทคนิคดั้งเดิมจากชุมชนและ นำองค์ความรู้ที่ได้มา สร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง เช่น การสร้างลวดลายใหม่แต่	ควรศึกษาบริบทของชุมชน ผลผลิตงานกับกิจกรรมที่ เหมาะสมกับช่วงวัย นำองค์ ความรู้จากชุมชนมาต่อยอด	เหมาะสมกับบริบทของ ชุมชนและสถานการณ์ เช่น ในสถานการณ์ปัจจุบันที่มี ภาวะโรคติดต่อโควิด 19 ไม่สามารถจัดกิจกรรมให้ ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมใน ชุมชนได้ ผู้จัดกิจกรรมจึง ควรปรับรูปแบบของ กิจกรรมเป็นออนไลน์ ออกแบบกิจกรรมให้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของการจัดกิจกรรมและ สถานการณ์

ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
	ศิลปะพื้นบ้านในรูปแบบดั้งเดิม มาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์จาก กระดาษ หรือถอดลวดลาย โบราณนำมาออกแบบเป็น ลวดลายของตนเองนำมา สร้างสรรค์เป็นงานตัดฉลุกระดาษ เป็นลายผ้าและให้ผู้เรียนได้ นำเสนอผลงานในรูปแบบสื่อ ออนไลน์	ใช้เทคนิคดั้งเดิม ทั้งนี้ ครูผู้สอนควรให้อิสระแก่ ผู้เรียนในเรื่องการแสดงออก ของเนื้อหาและเรื่องราว	สร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของ ตนเอง กิจกรรมควรแสดงให้เห็นว่าศิลปะพื้นบ้านสามารถ นำมาต่อยอดได้อย่างไรบ้าง ผู้เรียนควรได้เห็นตัวอย่าง ผลงานสร้างสรรค์ที่มาจาก วัฒนธรรมดั้งเดิมทั้งไทยและ สากล	ปฏิบัติชิ้นงานจริง และนำ ความรู้ที่ได้มาปรับใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานของ ตนเองต่อไป ผู้เรียนควรได้ เห็นตัวอย่างของการนำองค์ ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ พื้นบ้านหรือภูมิปัญญา ท้องถิ่นในชุมชนมา ประยุกต์ทั้งในไทยและ สากล
ด้านการสะท้อนคิด	การสะท้อนคิดควรให้นักเรียนได้ เขียนบันทึกความรู้สึกเป็นข้อมูล เกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำ ควรมีการ ประเมินตนเองเป็นระยะ ๆ เพื่อ สามารถนำข้อมูลดังกล่าวมา วิเคราะห์และพัฒนากิจกรรม ต่อไป	การสะท้อนคิดอาจเป็นในรูปแบบ ของการนำเสนอผลงาน การ สื่อความหมาย ความ ประทับใจในการทำกิจกรรม ผ่านสื่อออนไลน์ ชุมชน สามารถมีส่วนร่วมในการ ประเมินผลงานผู้เรียน โดย ครูผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรม	ลักษณะของการสะท้อนคิด ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของ สถานการณ์และความเหมาะสม ของผู้เรียน เช่น การพูด การน เขียน การจดบันทึก สิ่งให้ผู้เรียน สะท้อนคิดสามารถนำมา วิเคราะห์เป็นข้อมูลได้	รูปแบบของการสะท้อนคิด ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม ของผู้เรียน สามารถทำได้ ทั้ง การพูด การเขียน การ จดบันทึก สิ่งให้ผู้เรียนรู้สึกล ะเอียดถึงกิจกรรม ความ ประทับใจหรือความรู้สึกที่ มีต่อผลงานที่นักเรียนทำ

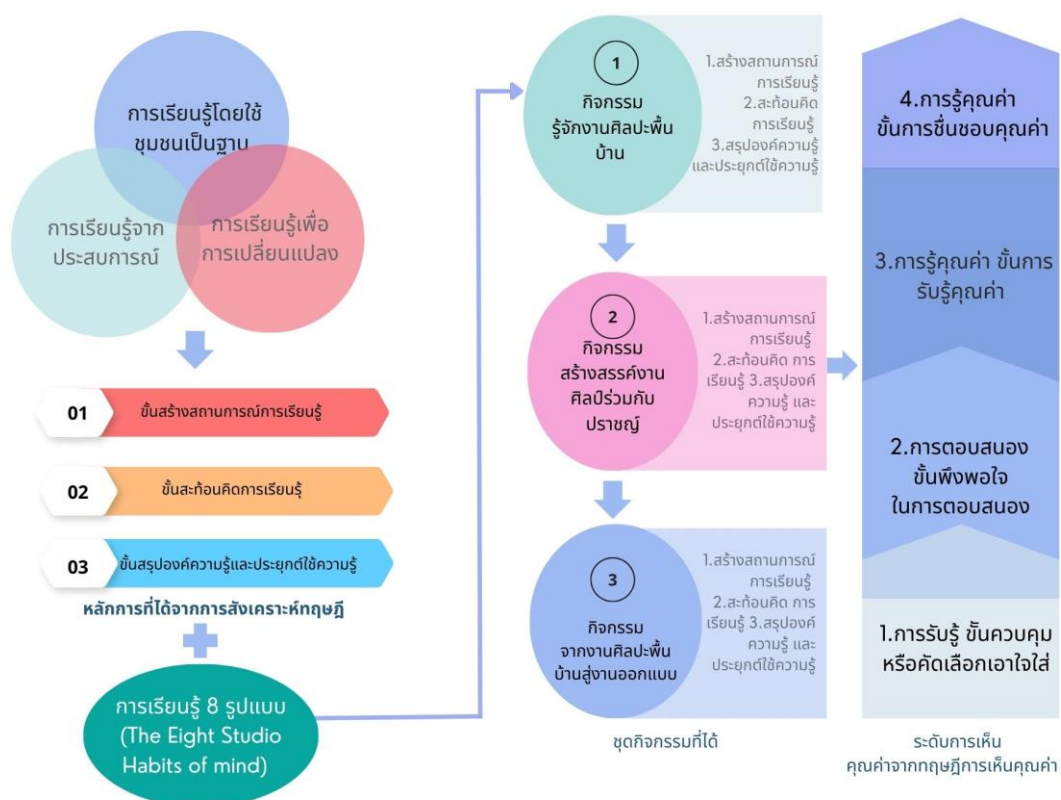
ประเด็นหลักในการสัมภาษณ์	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผลสรุป
	ควรกำหนดประเด็นและ ขอบเขตการประเมินที่ชัดเจน			
ด้านกิจกรรมศิลปะที่สามารถทำ ร่วมกับชุมชน	ให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างสรรค์ ชิ้นงานร่วมกับคนในชุมชน เช่น การเชิญวิทยากรในท้องถิ่นมา สาธิตในการสร้างสรรค์ผลงาน ให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ ตรงจากคนในชุมชน เห็นความ พิเศษและอัตลักษณ์งาน ศิลปะที่มีอยู่ในชุมชนของตนเอง	กิจกรรมที่สามารถทำได้ร่วมกับ ชุมชน เช่น นำผลงานของ นักเรียนมาขายเป็น ประติมากรรมจากกระดาษ จัดนิทรรศการผลงานศิลปะใน ชุมชน ออกแบบและสร้าง ผลิตภัณฑ์ของชุมชนร่วมกัน	ควรร่วมกันออกแบบกิจกรรม ผ่านการแสดงความคิดเห็น เลือกกิจกรรมที่มีความ เหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การ เรียนรู้หรือทำกิจกรรมร่วมกับ ปราชญ์ชาวบ้าน เสริมสร้างให้ ผู้เรียนเกิดความรัก ความเข้าใจ มีทักษะเบื้องต้น เกิด ความคุ้นเคยกับงานศิลปะที่มีใน ชุมชน	กิจกรรมศิลปะที่สามารถทำ ร่วมกับชุมชน ควรเป็น กิจกรรมที่ร่วมกันออกแบบ และวางแผนร่วมกันกับชุมชน เช่น การเรียนรู้ร่วมกับ ปราชญ์ท้องถิ่น ให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ จริง เสริมสร้างให้เกิดความ เข้าใจ มีทักษะเบื้องต้นใน การสร้างสรรค์ชิ้นงาน จน สามารถนำความรู้ที่ได้ไป ประยุกต์สร้างสรรค์เป็น ผลงานของตนเองต่อไป

จากตาราง พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการเชื่อมโยงห้องเรียนสู่ชุมชนเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน โดยรูปแบบของกิจกรรมควรเหมาะสมกับบริบทของชุมชนและช่วงวัยของผู้เรียน เช่น กิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะในชุมชน การเรียนรู้โดยใช้สถานที่ที่เป็นฐาน เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น ชาวบ้านในชุมชน การนำศิลปะเชื่อมโยงกับชุมชน อาทิเช่น การจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้วิถีชุมชน เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านในชุมชน การนำศิลปะไปปรับปรุงทัศนียภาพในชุมชนและให้ความรู้ทางศิลปะแก่ผู้คนในชุมชน เป็นต้น ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน กล่าวถึงปัญหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน คือ ความร่วมมือของคนในชุมชน การติดต่อ ประสานงาน ผู้จัดการกิจกรรม ควรมีการจัดการและวางแผนร่วมกันเพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องมีความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน ควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการจัดรวมทั้งความเหมาะสมกับบริบทของชุมชนและสถานการณ์ เช่น ในสถานการณ์ปัจจุบันที่มีภาวะโรคติดต่อโควิด 19 ไม่สามารถจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมในชุมชนได้ ผู้จัดการกิจกรรมจึงควรปรับรูปแบบของกิจกรรมเป็นออนไลน์หรือสื่อในรูปแบบอื่น ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมและสถานการณ์มากที่สุด โดยรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นั้นควรเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากเทคนิคดั้งเดิมในชุมชน เรียนรู้จากปราชญ์ท้องถิ่น ลงมือปฏิบัติชิ้นงานจริง และนำความรู้ที่ได้มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองต่อไป ผู้เรียนควรได้เห็นตัวอย่างของการนำองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนมาประยุกต์ทั้งในไทยและสากล ซึ่งกิจกรรมศิลปะที่สามารถทำร่วมกับชุมชนนั้นควรเป็นกิจกรรมที่ร่วมกันออกแบบและวางแผน เช่น การเรียนรู้ร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่น ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เสริมสร้างให้เกิดความ ความเข้าใจ มีทักษะเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน จนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์สร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเองต่อไป ในการทำกิจกรรมควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสะท้อนคิด ทั้งนี้ รูปแบบของการสะท้อนคิดควรขึ้นความเหมาะสมของผู้เรียน สามารถทำได้ทั้ง การพูด การเขียน การจดบันทึก สิ่ง que ผู้เรียนรู้สึกขณะทำกิจกรรม ความประทับใจหรือความรู้สึกที่มีต่อผลงานที่นักเรียนทำ ข้อมูลที่ได้สามารถนำมาวิเคราะห์และเป็นข้อมูลในการพัฒนากิจกรรมต่อไป

ข้อมูลตอนที่ 2

ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ สามารถสรุปวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ทั้งหมด 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมรู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน กิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์ และกิจกรรมจากงานศิลปะพื้นบ้านสู่งานออกแบบ โดยแต่ละชุดกิจกรรมจะประกอบไปด้วยหลักการการจัดกิจกรรม 3 หลักการ คือ 1.ขั้นการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ 2.ขั้นการสะท้อนคิดการเรียนรู้และ 3.ขั้นสรุปองค์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ โดยมีรายละเอียดของหลักการสร้างชุดกิจกรรมดังต่อไปนี้



ตารางที่ 13 หลักการสร้างชุดกิจกรรม

หลักการและขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมข้างต้น สามารถนำเสนอเป็นแผนการจัดกิจกรรมทั้งหมดได้ดังนี้

กิจกรรมที่ 1

รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน

เป็นกิจกรรมศิลปะ จำนวน 4 คาบ

คาบที่ 1 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิดกิจกรรม

คาบที่ 1 เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนได้มีความรู้เบื้องต้น มีความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมายและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านในประเทศไทยและต่างประเทศรวมทั้งในท้องถิ่นและ ชุมชนของตนเอง โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยการสืบค้น การ ทักษะศึกษา สะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และสรุปความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง ตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจ ในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), และการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist)

วัตถุประสงค์

- เพื่อเสริมสร้างความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านทั้งในประเทศไทย ในท้องถิ่น ชุมชน ของตนเอง ตลอดจนในระดับสากล
- เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ความรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการสืบค้น

เนื้อหา

ความหมายและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านในประเทศไทยและต่างประเทศรวมทั้งใน ท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง

กระบวนการจัดกิจกรรม

ครูให้นักเรียนดูภาพผลงานศิลปะพื้นบ้าน ตั้งคำถามผ่านการชวนคุยและร่วมกันอภิปราย เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นที่เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านหลังจากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ช่วยกันสืบค้นหา ข้อมูล สรุปข้อมูลและนำเสนอข้อมูลท้ายคาบ ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินการเห็นคุณค่างานศิลปะ พื้นบ้าน

ภาระงาน

ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับความหมายและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้าน สรุปข้อมูลและนำเสนอ

สื่อการสอน

- PowerPoint ภาพผลงานศิลปะพื้นบ้านแต่ละประเภท
- บัตรคำเรื่องงานศิลปะพื้นบ้าน

การวัดและประเมินผล

- ข้อมูลที่สืบค้นมีความถูกต้องครบถ้วน
- มีการสรุปข้อมูลและนำเสนอข้อมูลที่ดี
- ตอบคำถามครูผู้สอนได้

The Eight Studio Habits of mind ได้แก่

- การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word)
- การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision)

คาบที่ 2 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิดกิจกรรม

คาบที่ 2 เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนได้มีความรู้เบื้องต้น มีความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านในประเทศไทยและต่างประเทศรวมทั้งในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยการทัศนศึกษา “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาตินครศรีธรรมราช” สะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และสรุปความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง ตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), และการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist)

วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างประสบการณ์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านทั้งในท้องถิ่น ชุมชนของตนเองด้วยการทัศนศึกษา “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาตินครศรีธรรมราช”

เนื้อหา

- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง

กระบวนการจัดกิจกรรม

- นำนักเรียนเดินทางไปยัง “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาตินครศรีธรรมราช”
- ครูอธิบายเกี่ยวกับกิจกรรมการทัศนศึกษา

- นักเรียนชมผลงานศิลปะพื้นบ้านและเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของเมืองนครศรีธรรมราช โดยมีเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์เป็นผู้นำชม
- นักเรียนสำรวจและเก็บข้อมูลผลงานศิลปะพื้นบ้านที่ตนเองสนใจเพื่อนำข้อมูลที่ได้กลับไปออกแบบเป็นชิ้นงาน โปสเตอร์นำเสนอข้อมูลต่อไป

สื่อการสอน

- งานศิลปะพื้นบ้านและข้อมูลในพิพิธภัณฑ์

การวัดและประเมินผล

- การสังเกตพฤติกรรมในการทัศนศึกษา
- มีการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านที่ตนเองสนใจ

ภาระงาน

- ให้นักเรียนเก็บข้อมูลที่ตนเองสนใจด้วยการวาดภาพหรือถ่ายภาพ จัดบันทึกข้อมูลและนำเสนอหน้าชั้นเรียนในคาบถัดไป

The Eight Studio Habits of mind ได้แก่

- การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word)
- การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision)
- การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore)
- การสะท้อนคิด (Reflect)
- การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist)



ภาพที่ 45 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาตินครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช

คาบที่ 3 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิดกิจกรรม

คาบที่ 3 เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนได้มีความรู้เบื้องต้น มีความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านในประเทศไทยและต่างประเทศรวมทั้งในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยการสืบค้น การทัศนศึกษา สะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และสรุปความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเองตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), และการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist)

วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างประสบการณ์ความรู้เกี่ยวกับความหมายและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่น ประเทศไทยและต่างประเทศ

เนื้อหา

- ความหมาย ประเภท รูปแบบและคุณค่าของหนังสือбуд

กระบวนการจัดกิจกรรม

- ครูให้นักเรียนดูภาพผลงานหนังสือбудเมืองคอน สร้างสถานการณ์ความรู้ด้วยการชวนคุยประเด็นปัญหาด้านการเห็นคุณค่า
- ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านจากที่ไปดูในพิพิธภัณฑ์มา
- ให้นักเรียนออกแบบสมุดบันทึกของตนเอง โดยมีที่มาจากรูปแบบของหนังสือбудเมืองคอน
- ให้นักเรียนบันทึกข้อมูลลงในสมุดบันทึกของตนเอง

สื่อการสอน

- ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือбуд
- ตัวอย่างสมุดบันทึก

การวัดและประเมินผล

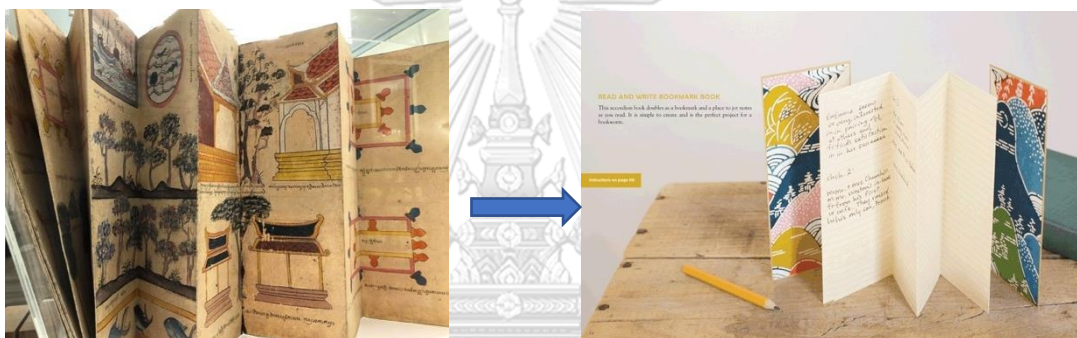
- รูปแบบของสมุดบันทึกมีความคิดสร้างสรรค์
- มีการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านที่ตนเองสนใจครบตามที่กำหนด คือ 1) ชื่อผลงาน 2) ภาพผลงาน 3) ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิควิธีการสร้างผลงาน และ 4) เหตุผลที่เลือกผลงานศิลปะชิ้นดังกล่าว

ภาระงาน ออกแบบและจัดทำสมุดบันทึกของตนเอง

The Eight Studio Habits of mind ได้แก่

- การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word)
- การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore)
- การสะท้อนคิด (Reflect)
- การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist)

ตัวอย่างชิ้นงานการนำรูปแบบจากหนังสือบุตมาสร้างสรรค์ใหม่



ภาพที่ 47 หนังสือบุต

ภาพที่ 46 ตัวอย่างการทำสมุดบันทึก

คาบที่ 4 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิดกิจกรรม

คาบที่ 4 เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนนำความรู้เกี่ยวกับความหมายและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง ที่ได้ไปชมในพิพิธภัณฑ์มานำเสนอผ่านรูปแบบของโปสเตอร์ โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยการสาธิต และให้นักเรียนชมตัวอย่างผลงานการออกแบบโปสเตอร์ หลังจากนั้นให้นักเรียนนำความรู้และข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง ตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อ

เรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), และการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist)

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนได้สรุปและประยุกต์ใช้ความรู้ด้วยการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง
- เพื่อให้ผู้เรียนได้นำเสนอ ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านในชุมชนของตนเอง โดยผ่านรูปแบบของโปสเตอร์
- เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางการออกแบบและทักษะทางคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นการบูรณาการกับกลุ่มสาระวิชาอื่น ๆ
- ควรมีการนำความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านไปพัฒนาเป็นนวัตกรรมต่อไป

กระบวนการจัดกิจกรรม

- ครูอธิบายเกี่ยวกับรูปแบบและหลักการออกแบบโปสเตอร์โดยใช้ห้องคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นการบูรณาการร่วมกัน โดยมีผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ให้ความรู้กับนักเรียนในด้านของเทคนิคและวิธีการใช้โปรแกรม
- นักเรียนออกแบบและจัดทำโปสเตอร์ หัวข้อ ศิลปะพื้นบ้านในชุมชนของตน
- นำโปสเตอร์ของนักเรียนมาติดบอร์ดความรู้

สื่อการสอน

ตัวอย่างผลงานการออกแบบโปสเตอร์

การวัดและประเมินผล

- ออกแบบโปสเตอร์ได้สวยงามมีความคิดสร้างสรรค์ตามหลักการออกแบบ
- มีข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านที่ตนเองสนใจครบตามที่กำหนด คือ 1) ชื่อผลงาน 2) ภาพผลงาน 3) ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิควิธีการสร้างผลงาน และ 4) สิ่งที่น่าสนใจและโดดเด่นในผลงานชิ้นดังกล่าว

ภาระงาน

กิจกรรมที่ 2

สร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์

จำนวน 3 คาบ

คาบที่ 5 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิดกิจกรรม

คาบที่ 5 เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างงานงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยชมภาพตัวอย่างผลงานและบรรยายให้ผู้เรียนฟัง หลังจากนั้นสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และสรุปความรู้ที่ได้มาบันทึกลงในสมุดบันทึกของตนเองตามลำดับ ซึ่งกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), และการพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe)

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างประสบการณ์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างงานงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในประเทศไทยและต่างประเทศด้วยการบรรยาย ชมภาพผลงาน อภิปรายร่วมกันและสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำมาบันทึกลงในสมุดบันทึกของตนเอง

กระบวนการจัดกิจกรรม

- ครูให้นักเรียนชมภาพผลงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ
- ร่วมพูดคุยเกี่ยวกับผลงานดังกล่าว
- ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษเพิ่มเติม
- ครูให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงานฉลุกระดาษพื้นบ้านของจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นการเตรียมผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจเบื้องต้นก่อนที่จะคาบถัดไปจะเป็นการเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากรในห้องเรียน

สื่อการสอน

- Power point ตัวอย่างผลงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษทั่วโลก
- ตัวอย่างผลงานฉลุกระดาษพื้นบ้านภาคใต้

การวัดและประเมินผล

- มีข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษที่ตนเองสนใจครบตามที่กำหนด คือ 1) ชื่อผลงาน 2) ภาพผลงาน 3) ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด เทคนิควิธีการสร้างผลงาน และ 4) เหตุผลที่เลือกผลงานชิ้นดังกล่าว

ภาระงาน

สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษที่สนใจและบันทึกลงในสมุดบันทึกของตนเอง

The Eight Studio Habits of mind ได้แก่

- การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word)
- การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision)
- การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore)
- การสะท้อนคิด (Reflect)
- การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe)

คาบที่ 6 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิดกิจกรรม คาบที่ 6 เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานตอกลุกระดาษพื้นบ้านภาคใต้ โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยชมภาพตัวอย่างผลงานและการเชิญปราชญ์ท้องถิ่นมาสาธิตและบรรยายให้ผู้เรียนฟัง ผู้เรียนลงมือสร้างชิ้นงานในรูปแบบดั้งเดิม โดย ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), เรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft),และการพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe)

วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างประสบการณ์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างงานงานศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช ด้วยการเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากรบรรยายและสาธิตการสร้างงานศิลปะฉลุกระดาษพื้นบ้านแก่นักเรียน
- เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้จากชุมชนสู่ห้องเรียน
- เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสในการลงมือสร้างสรรค์ผลงานต่อกลุกระดาษพื้นบ้านในรูปแบบดั้งเดิม

กระบวนการจัดกิจกรรม

- ครูและปราชญ์ท้องถิ่นออกแบบกิจกรรมร่วมกัน
- เชิญวิทยากรงานฉลุกระดาษพื้นบ้านภาคใต้ ในจังหวัดนครศรีธรรมราชมาสาธิตและบรรยายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับที่มา ขั้นตอนและรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานต่อกลุกระดาษพื้นบ้าน
- วิทยากรสาธิตการฉลุกระดาษให้นักเรียนดู
- นักเรียนทดลองสร้างชิ้นงานในรูปแบบดั้งเดิมด้วยตนเอง
- สรุปความรู้และสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับกิจกรรม

สื่อการสอน

- ตัวอย่างผลงานฉลุกระดาษพื้นบ้านภาคใต้ จังหวัดนครศรีธรรมราช

การวัดและประเมินผล

- ชิ้นงานมีความประณีตสวยงาม
- ขั้นตอนในการทำถูกต้องตามหลักการดั้งเดิม

ภาระงาน

ผู้เรียนทดลองสร้างงานฉลุกระดาษเบื้องต้น (ซึ่งจะเป็นการประยุกต์ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมและรูปแบบชิ้นงานที่ไม่ยากเกินไป)

The Eight Studio Habits of mind ได้แก่

- การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word)
- การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision)

- การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore)
- เรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft)
- การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe)

ตัวอย่างชิ้นงานต่อกลุลกระดาศในรูปแบบดั้งเดิม



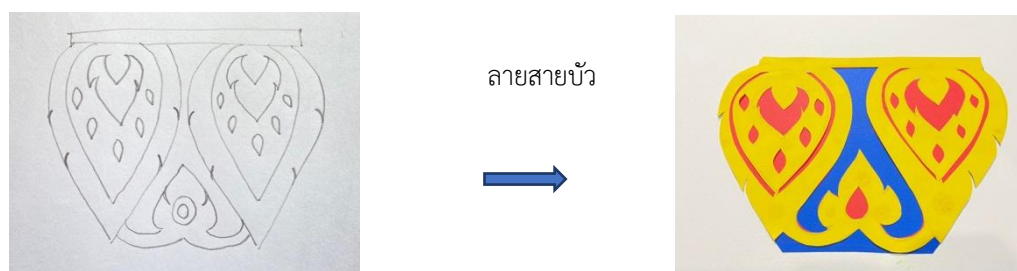
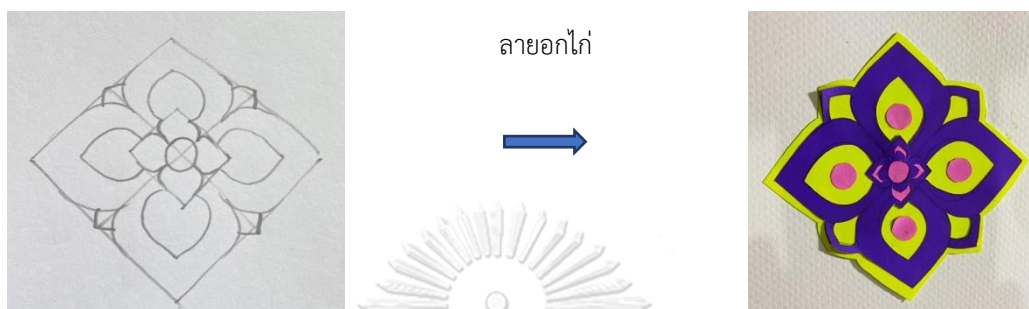
ภาพที่ 49 ผลงานต่อกลุลกระดาศในรูปแบบดั้งเดิมของช่างพื้นบ้าน
ตำบลควนชุม อำเภอร่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

วัสดุอุปกรณ์ในการทำชิ้นงาน

1. กระดาษสี
2. คัตเตอร์หรือใบมีดสำหรับตัดกลุลกระดาศ
3. แผ่นรองตัด
4. ดินสอ
5. ยางลบ
6. กาว
7. กรรไกร



รูปแบบลวดลายที่ปรับให้เหมาะสมในการทำกิจกรรม



คาบที่ 7-8 เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

แนวคิดกิจกรรม

คาบที่ 7 และ 8 เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างงานงานทัศนศิลป์จากกระดาษ โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยชมภาพตัวอย่างผลงานของศิลปินในสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษให้นักเรียนฟัง หลังจากนั้นสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และสรุปความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานทัศนศิลป์ของตนเอง ตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist), เรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft), การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe) และการแสดงออกทางผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express)

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการสะท้อนคิด สรุปและนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ด้วยการสร้างชิ้นงานทัศนศิลป์จากกระดาษด้วยเทคนิคที่ตนเองสนใจ
- เพื่อให้นักเรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่มีมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์ด้วยเทคนิคงานกระดาษของตนเอง

กระบวนการจัดกิจกรรม

- ครูนำภาพผลงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์จากเทคนิคกระดาษ ได้แก่ เทคนิคตัดฉลุ, เทคนิคพับกระดาษและประดิษฐานกรรมกระดาษจากศิลปินไทยและต่างประเทศให้นักเรียนดูอธิบายเกี่ยวกับการนำเอาเทคนิควิธีการ วัสดุและแนวคิดมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์
- ให้นักเรียนสร้างงานทัศนศิลป์จากกระดาษของตนเอง คนละ 1 ชิ้น ในหัวข้อ “นครศรีดี” นำเสนอหน้าชั้นเรียนในคาบถัดไป

สื่อการสอน

- Power point ภาพตัวอย่างผลงานของศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์จากกระดาษ

การวัดและประเมินผล

- ผลงานเสร็จความสมบูรณ์
- รูปแบบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกับโจทย์ที่กำหนด
- ส่งงานตรงต่อเวลา

ภาระงาน

สร้างชิ้นงานทัศนศิลป์จากกระดาษด้วยเทคนิคที่ตนเองสนใจ พร้อมอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์คนละ 1 ชิ้น ในหัวข้อ “นครศรีดีดี”

The Eight Studio Habits of mind ได้แก่

- การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word)
- การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision)
- การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore)
- การสะท้อนคิด (Reflect),
- การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist)
- เรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft),
- การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe)
- และการแสดงออกทางผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express)

ตัวอย่างชิ้นงานจากศิลปินงานกระดาษ



ภาพที่ 50 ตัวอย่างผลงานตัดฉลุกระดาษโดยผู้วิจัย
แรงบันดาลใจจากลวดลายผ้าปาเต๊ะ

กิจกรรมที่ 3

จากศิลปะพื้นบ้านสู่งานออกแบบ

จำนวน 4 คาบ

คาบที่ 9 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิดกิจกรรม

คาบที่ 9 เป็นกิจกรรมสร้างงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากแรงบันดาลใจที่มาจากงานศิลปะพื้นบ้านและนำผลงานทั้งหมดมาจัดนิทรรศการศิลปะ โดยกิจกรรมจะเริ่มจากขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยการบรรยายให้ผู้เรียนเกี่ยวกับการนำองค์ความรู้ทางศิลปะพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้เป็นงานออกแบบและให้นักเรียนได้ศึกษาแนวคิด วิธีการสร้างสรรค์ของนักออกแบบในชุมชนที่สร้างสรรค์ผลงานและผลิตภัณฑ์จากแรงบันดาลใจที่เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้าน หลังจากนั้นสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ สรุปความรู้ที่ได้มาออกแบบสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของตนเอง ซึ่งกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist), เรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft), การพิจารณาสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe) และการแสดงออกทางผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express)

วัตถุประสงค์

- เพื่อเป็นการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากงานศิลปะพื้นบ้าน

กระบวนการจัดกิจกรรม

- ครูให้นักเรียนชมผลงานออกแบบที่มีแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้านทั้งจากนักออกแบบไทยและต่างประเทศ
- ครูให้นักเรียนชมผลงานและกระบวนการทำงานกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้านในจังหวัดนครศรีธรรมราช
- นักเรียนจับคู่ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและออกแบบผลงานผลิตภัณฑ์จากกระดาษของตนเอง

สื่อการสอน

- Power point ภาพผลงานออกแบบจากแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้านทั้งไทยและต่างประเทศ

การวัดและประเมินผล

- ภาพร่างผลงานแสดงให้เห็นการนำแรงบันดาลใจจากศิลปะพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้
- ส่งงานตรงต่อเวลา

ภาระงาน

- บันทึกข้อมูล พุดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสืบค้นหาข้อมูลงานออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้านที่ตนเองสนใจบันทึกลงในสมุดบันทึกของตนเอง
- ทำภาพร่างผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษของตนเอง

The Eight Studio Habits of mind ได้แก่

- การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word)
- การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision)
- การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore)

คาบที่ 10-11 เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

แนวคิดกิจกรรม

คาบที่ 10 และ 11 เป็นกิจกรรมสร้างงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากแรงบันดาลใจที่มาจากงานศิลปะพื้นบ้านและนำผลงานทั้งหมดมาจัดนิทรรศการศิลปะ โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยการเชิญนักออกแบบมาบรรยายให้ผู้เรียนฟัง หลังจากนั้นสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ สรุปความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานออกแบบของตนเอง และสุดท้ายนำผลงานทั้งหมดมาจัดนิทรรศการตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist), เรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft), การพิจารณาสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe) และการแสดงออกทางผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express)

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์คิดการเรียนรู้และการสรุปและองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้าน

กระบวนการจัดกิจกรรม

- ครูนำภาพผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษมาให้นักเรียนดู ร่วมกัน อภิปราย
- นักเรียนจับคู่กันสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์จากกระดาษที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้าน พร้อมอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง
- สะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน

สื่อการสอน

Power point ผลงานออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้านทั้งในไทยและต่างประเทศ

การวัดและประเมินผล

- ผลงานเสร็จความสมบูรณ์
- ผลงานแสดงให้เห็นการนำศิลปะพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์
- ส่งงานตรงต่อเวลา

ภาระงาน

นักเรียนจับคู่กันออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์จากกระดาษ พร้อมทั้งนำเสนอแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

The Eight Studio Habits of mind ได้แก่

- การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word)
- การสะท้อนคิด (Reflect)
- การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist)
- เรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft)
- การพิจารณาสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe)
- การแสดงออกทางผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express)

ตัวอย่างชิ้นงานผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์จากงานกระดาษ



ภาพที่ 51 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์จากกระดาษ

คาบที่ 12 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง แนวคิดกิจกรรม

คาบที่ 12 เป็นกิจกรรมที่นำผลงานทั้งหมดมาจัดนิทรรศการศิลปะ โดยนักเรียนจะช่วยกันคัดเลือกผลงานและช่วยกันวางแผนการติดตั้งตั้งและนำเสนอผลงาน เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดนิทรรศการผลงานศิลปะ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง รู้จักชื่นชมตนเองและผู้อื่น สร้างความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในงานศิลปะที่บ้านต่อไป ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist), การพิจารณาสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe)

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการสรุปองค์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ด้วยการร่วมกันจัดนิทรรศการ

- เพื่อสร้างความภาคภูมิใจ ตลอดจนการเห็นคุณค่าในตัวเอง จากการจัดแสดงผลงานของตนเองให้ผู้อื่นได้ชม

กระบวนการจัดกิจกรรม

- ครูและนักเรียนวางแผนการจัดนิทรรศการร่วมกัน
- คัดเลือกผลงานและเตรียมติดตั้งผลงาน
- ติดตั้งผลงาน
- ตัวแทนนักเรียนนำเสนอผลงานต่อผู้ชม

สื่อการสอน

- ภาพตัวอย่างการจัดนิทรรศการขนาดเล็ก

การวัดและประเมินผล

- นักเรียนให้ความร่วมมือในการจัดนิทรรศการ

ภาระงาน

นิทรรศการผลงานศิลปะและให้นักเรียนทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้านพร้อมทั้งตอบคำถามสะท้อนคิดหลังใช้ชุดกิจกรรม

The Eight Studio Habits of mind ได้แก่

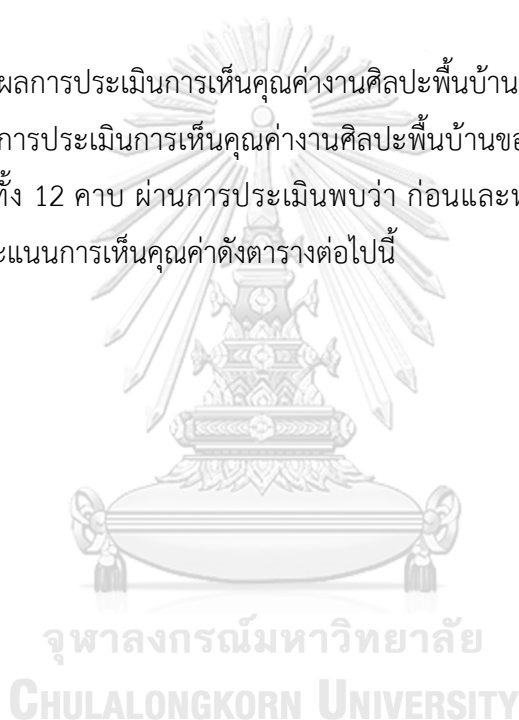
- การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore)
- การพิจารณาสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe)
- การแสดงออกทางผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express)

ตอนที่ 2 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยประเมินการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผ่านการใช้เครื่องมือ ซึ่งประกอบด้วย 1) แบบวัดการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม โดยเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม 2) แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และ 3) การสะท้อนคิดหลังการใช้ชุดกิจกรรม เป็นการศึกษาผลการนำชุดกิจกรรมไปใช้เพื่อนำชุดกิจกรรมมาพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยมีการศึกษาผล 3 ด้านดังต่อไปนี้

2.1 ผลการประเมินการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม

จากการประเมินการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ชุดกิจกรรมครบทั้ง 12 คาบ ผ่านการประเมินพบว่า ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนการเห็นคุณค่าดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 14 ตารางเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม

เลขที่	คะแนนรวม 60 คะแนน					
	ก่อนใช้ชุดกิจกรรม	คิดเป็นร้อยละ	หลังใช้ชุดกิจกรรม	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนความก้าวหน้า	คิดเป็นร้อยละ
1	49	81.67	52	86.67	3	5.00
2	49	81.67	53	88.33	4	6.66
3	42	70.00	48	80.00	6	10.00
4	49	81.67	50	83.33	1	1.66
5	45	75.00	50	83.33	5	8.33
6	48	80.00	53	88.33	5	8.33
7	44	73.33	47	78.33	3	5.00
8	48	80.00	54	90.00	6	10.00
9	40	67.00	46	76.67	6	10.00
10	41	68.33	49	81.67	8	13.34
11	51	85.00	55	91.67	5	8.33
12	47	78.33	47	78.33	0	0
13	51	85.00	51	85.00	0	0
14	47	78.33	51	87.00	4	8.67
15	49	82.00	51	87.00	2	5.00
16	47	78.33	51	87.00	4	8.67
17	48	80.00	52	86.67	4	6.67
18	36	60.00	47	78.33	11	18.33
19	36	60.00	46	76.67	10	16.67
20	47	78.33	48	80.00	1	1.67
21	44	73.33	45	75.00	1	1.67
22	44	73.33	50	83.33	6	10.00
23	46	77.00	51	87.00	5	10.00
24	40	67.00	44	73.33	4	6.33
	45	76.00	49.62	79.16	4.62	4.16

จากตารางพบว่า การจากตาราง พบว่า การเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการประเมินการเห็นคุณค่าพบว่า ก่อนใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 45.00 คะแนนจากคะแนนเต็มทั้งหมด 60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.00 หลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ย 49.62 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.16 คะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ย 4.62 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 4.16 โดยมีนักเรียนที่คะแนนความก้าวหน้าหรือการเห็นคุณค่าเพิ่มขึ้นในระดับสูง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 46 ความก้าวหน้าอยู่ในระดับน้อย จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 46 และคะแนนอยู่ในระดับเท่ากัน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8

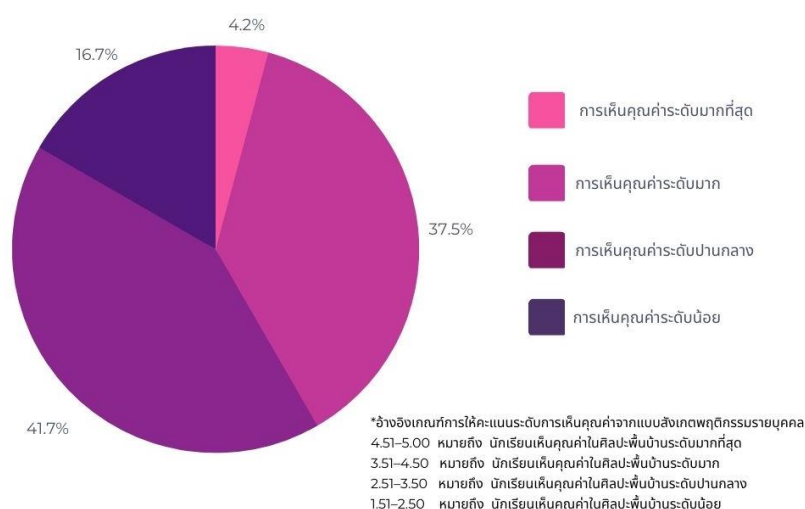
ตารางที่ 15 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนการประเมินการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ

	Mean	N	S. D	t	sig
ก่อนใช้ชุดกิจกรรม	45.33	24	4.26		
หลังใช้ชุดกิจกรรม	49.63	24	2.93	7.46	.000

จากตาราง พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านก่อนใช้ชุดกิจกรรม คือ 45.33 และหลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเพิ่มขึ้นอยู่ที่ 49.63 เมื่อทดสอบแล้วพบว่า คะแนนการเห็นคุณค่าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2.1.2 ผลจากการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล จากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายบุคคลระหว่างใช้ชุดกิจกรรม พบว่า นักเรียนทั้งหมด 24 คน สามารถจำแนกระดับการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านได้ดังต่อไปนี้

แผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักเรียนที่มีการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านในแต่ละระดับ



ภาพที่ 52 แผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักเรียนที่มีการเห็นคุณค่าในแต่ละระดับ

จากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายบุคคลระหว่างใช้ชุดกิจกรรมพบว่านักเรียนทั้งหมด 24 คน สามารถจำแนกระดับการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านได้ดังต่อไปนี้

นักเรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านในระดับมากที่สุด จำนวน 1 คน โดยพฤติกรรมที่แสดงออกมีดังต่อไปนี้ พฤติกรรมที่แสดงออกการเห็นคุณค่า คือ

ขั้นการรับรู้ นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นงานศิลปะพื้นบ้าน บอกลักษณะของงานศิลปะพื้นบ้านได้ ในขณะที่ทำกิจกรรมนักเรียนรับฟังความคิดเห็นของครูผู้สอนและเพื่อนๆ สามารถบอกสิ่งที่ชอบและไม่ชอบในการทำกิจกรรมได้

ขั้นตอนสนอง นักเรียนให้ความร่วมมือและทำชิ้นงานจนเสร็จสมบูรณ์ มีความสนใจในการใช้ชุดกิจกรรมนอกจากนั้นในขณะที่ทำกิจกรรมยังมีการแสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่องานศิลปะพื้นบ้าน เช่น เข้าไปถ่ายรูปและยืนดูใกล้ ๆ สนใจเมื่อมีวิทยากรมาให้ความรู้ ตั้งใจทำชิ้นงานของตนเองทุกชิ้น

ขั้นการรู้คุณค่า นักเรียนบอกคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านได้ นักเรียนมีการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรม เช่น กิจกรรม ทักษะศึกษาพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ มีการถ่ายภาพงานศิลปะพื้นบ้านเก็บไว้เป็นข้อมูล และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมทุกกิจกรรม

นักเรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านในระดับมาก จำนวน 9 คน โดยมีพฤติกรรมที่แสดงออกการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านดังต่อไปนี้

ขั้นการรับรู้ นักเรียนบอกลักษณะของงานศิลปะพื้นบ้านได้ รับฟังความคิดเห็นของครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน นักเรียนสามารถบอกสิ่งที่ชอบและไม่ชอบในการทำกิจกรรมได้

ขั้นตอนสนอง นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมจนเสร็จสมบูรณ์ มีความสนใจในการใช้ชุดกิจกรรม นักเรียนส่วนใหญ่แสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่องานศิลปะแต่ก็มีนักเรียน

บางคนที่ไม่ค่อยสนใจ ไม่มีการบันทึกเกี่ยวกับกิจกรรมหรือข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้าน แต่โดยรวมนักเรียนที่อยู่ในระดับการเห็นคุณค่าในระดับมากจะให้ความสนใจในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

ขั้นรู้คุณค่า นักเรียนส่วนใหญ่บอกคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน เช่น “สามารถนำผลงานบางส่วนไปตกแต่งบ้าน” นักเรียนส่วนใหญ่มีการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและทุกคนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

นักเรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านในระดับปานกลาง จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นระดับที่เยอะที่สุดจากจำนวนนักเรียนทั้งหมด โดยมีพฤติกรรมที่แสดงออกดังต่อไปนี้

ขั้นการรับรู้ นักเรียนบางคนตอบคำถามครูผู้สอนได้ บอกลักษณะของงานศิลปะพื้นบ้านได้ เช่น รู้ว่างานศิลปะพื้นบ้านชิ้นนี้เรียกว่าอะไร เคยเห็นที่ไหนมาก่อน เป็นต้น นักเรียนทุกคนบอกสิ่งที่ชอบและไม่ชอบในการทำกิจกรรมได้

ขั้นตอบสนอง นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความรู้ร่วมมือในการทำกิจกรรม มีความสนใจในกิจกรรม แต่บางคนไม่ค่อยสนใจในขณะที่ทำกิจกรรมบางกิจกรรม เช่น ค่อยๆฟังที่ปราชญ์ท้องถิ่นกำลังบรรยายและสาธิต ไม่สนใจดูชิ้นงานศิลปะพื้นบ้านขณะที่ทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ

ขั้นรู้คุณค่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นแต่บางคนไม่มีการบันทึกข้อมูลหรือถ่ายรูปขณะทำกิจกรรม

นักเรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านในระดับน้อย จำนวน 4 คน โดยพฤติกรรมที่แสดงออกมีดังต่อไปนี้

ขั้นการรับรู้ นักเรียนจะไม่ค่อยมีส่วนร่วมในชั้นเรียน แต่จะรับฟังความคิดเห็นของครูผู้สอนและเพื่อน บอกสิ่งที่ชอบและไม่ชอบในการทำกิจกรรมได้

ขั้นการตอบสนอง นักเรียนให้ความร่วมมือดีแต่ทำงานเสร็จช้าไม่ตรงต่อเวลาที่กำหนดคุณภาพของชิ้นงานไม่เหมาะสมกับระยะเวลาในการทำชิ้นงาน นักเรียนบางคนขาดความสนใจในการทำกิจกรรม นั่งเหม่อลอยและคุยขณะที่ครูบรรยายและเพื่อนๆในชั้นเรียนร่วมกันอภิปราย บางคนขาดความสนใจขณะที่มีกิจกรรม ออกห่างจากกลุ่มเพื่อนขณะที่มีการสาธิตการสร้างชิ้นงาน

ขั้นรู้คุณค่า นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ไม่บันทึกข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในช่วงเวลานั้นนักเรียนอาจจะมีเรื่องอื่นที่ดึงดูดความสนใจ เช่น นักกีฬาฟุตบอล สนใจเรื่องการฝึกซ้อม การแข่งขัน หรือนักเรียนบางคนขาดเรียนในขณะที่เพื่อนทำกิจกรรม ทำให้ขาดความต่อเนื่องในการทำกิจกรรม ความสนใจของนักเรียนก็ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านของนักเรียนได้เช่นกัน


จากการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน มีระดับการเห็นคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.2 ระดับมาก 9 คนคิดเป็นร้อยละ 37.5 ระดับปานกลาง 10 คน คิดเป็นร้อยละ 41.7 และระดับน้อย 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 โดยมีรายละเอียดพฤติกรรมดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 16 ตารางแสดงพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำกิจกรรม

ครั้งที่	ชุดกิจกรรม	ภาพพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำกิจกรรม	คำอธิบายลักษณะพฤติกรรม	ระดับการเห็นคุณค่า
1	รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน (สืบค้นและสรุปข้อมูล)		- นักเรียนสามารถบอกลักษณะ ชนิด และประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านได้ -นักเรียนตอบคำถามครูผู้สอนได้	ขั้นรับรู้
2	รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน (ทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์ในชุมชน)	 	-นักเรียนให้ความสนใจในการใช้ชุดกิจกรรม -นักเรียนแสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่องานศิลปะพื้นบ้าน -นักเรียนมีการบันทึกเกี่ยวกับกิจกรรม	ขั้นการตอบสนองและขั้นการรู้คุณค่า

ครั้งที่	ชุดกิจกรรม	ภาพพฤติกรรมของนักเรียน ขณะทำกิจกรรม	คำอธิบาย ลักษณะ พฤติกรรม	ระดับการ เห็นคุณค่า
3	รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน (นำข้อมูลที่ได้จากการ ทัศนศึกษามานันทักลง ในสมุดบันทึกของ ตนเอง)		-นักเรียนบอกสิ่งที่ ชอบหรือไม่ชอบได้ โดยการเลือก ผลงานศิลปะ พื้นบ้านที่ตนเอง สนใจมานันทักลง ในสมุดบันทึกของ ตนเอง	-ขั้นการ รับรู้ -ขั้นการรู้ คุณค่า
4	ชุดกิจกรรมที่ 1 คาบที่ 4 บูรณาการกับวิชา คอมพิวเตอร์ ประยุกต์ใช้ความรู้ ออกแบบโปสเตอร์ นำเสนองานศิลปะ พื้นบ้านในชุมชนที่ ตนเองสนใจ	 	- นักเรียนมีความ สนใจในการใช้ชุด กิจกรรม -นักเรียนสามารถ บอกคุณค่าของ งานศิลปะพื้นบ้าน ได้โดยนำเสนอ ผ่านโปสเตอร์ที่ ตนเองออกแบบ	-ขั้นการ ตอบสนอง -ขั้นการรู้ คุณค่า
5	ชุดกิจกรรมที่ 2 คาบที่ 1 การสร้างสถานการณ์ การเรียนรู้จากการ ร่วมกันอภิปรายและดู ตัวอย่างผลงานศิลปะ จัดบันทึกข้อมูลที่สนใจ ลงในสมุดของตนเอง		- นักเรียนร่วมกัน ตอบคำถาม แลกเปลี่ยนความ คิดเห็นกัน - นักเรียนมีความ สนใจในชุด กิจกรรม - มีการบันทึก ข้อมูล	-ขั้นการ รับรู้ - ขั้น ตอบสนอง -ขั้นการรู้ คุณค่า

ครั้งที่	ชุดกิจกรรม	ภาพพฤติกรรมของนักเรียน ขณะทำกิจกรรม	คำอธิบาย ลักษณะ พฤติกรรม	ระดับการ เห็นคุณค่า
6	ชุดกิจกรรมที่ 2 คาบที่ 2 เชิญวิทยากรงานดอก กระดาศพื้นบ้านภาคใต้ ในจังหวัด นครศรีธรรมราชมา สาธิตและบรรยายให้ นักเรียนฟังหลังจากนั้น ให้นักเรียนทดลองสร้าง ชิ้นงานของตนเอง	 	-นักเรียนมีความ สนใจกิจกรรม แสดงอารมณ์ร่วม ทางบวกต่อ วิทยากรและงาน ศิลปะพื้นบ้าน -ให้ความร่วมมือ และตั้งใจทำ ชิ้นงานจนเสร็จ -มีความ กระตือรือร้นใน การทำกิจกรรม	ขั้นการ ตอบสนอง และการรู้ คุณค่า
7-8	ชุดกิจกรรมที่ 2 คาบที่ 3 สร้างสรรค์ชิ้นงาน ศิลปะ จากกระดาษที่ตนเอง สนใจ พร้อมแนวคิดใน การสร้างสรรค์คนละ 1 ชิ้น ในหัวข้อ “นครศรีดีดี”	 	- นักเรียนมีความ สนใจกิจกรรม แสดงอารมณ์ร่วม ทางบวกต่อ วิทยากรและงาน ศิลปะพื้นบ้าน -ให้ความร่วมมือ และตั้งใจทำ ชิ้นงานจนเสร็จ -มีความ กระตือรือร้นใน การทำกิจกรรม -นักเรียนนำ เทคนิคที่ได้จาก ศิลปะพื้นบ้านมา สร้างสรรค์ชิ้นงาน ของตนเอง	ขั้นการ ตอบสนอง และการรู้ คุณค่า

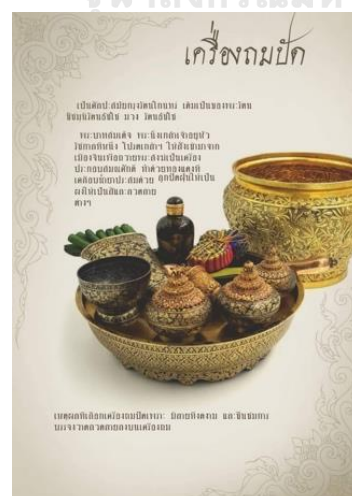
ครั้งที่	ชุดกิจกรรม	ภาพพฤติกรรมของนักเรียน ขณะทำกิจกรรม	คำอธิบาย ลักษณะ พฤติกรรม	ระดับการ เห็นคุณค่า
9	ชุดกิจกรรมชุดกิจกรรมที่ 3 คาบที่ 1 ชมผลงานและ กระบวนการทำงานของ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ ได้รับแรงบันดาลใจจาก งานศิลปะพื้นบ้าน		- นักเรียนร่วมกัน ตอบคำถาม แลกเปลี่ยนความ คิดเห็นกัน - นักเรียนมีความ สนใจในชุด กิจกรรม	-ขั้นการ รับรู้ - ขั้น ตอบสนอง
10 -11	ชุดกิจกรรมที่ 3 คาบที่ 2 -3 ออกแบบและสร้าง ผลิตภัณฑ์จาก กระดาษ ของตนเอง พร้อมทั้ง แนวคิดและแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์	 	-ให้ความร่วมมือ และตั้งใจทำ ชิ้นงานจนเสร็จ -มีความ กระตือรือร้นใน การทำกิจกรรม -นักเรียนนำ เทคนิคที่ได้จาก ศิลปะพื้นบ้านและ งานกระดาษมา สร้างสรรค์ชิ้นงาน ของตนเอง - นักเรียนชื่นชม ผลงานของตนเอง และผู้อื่น เกิด ความภูมิใจใน ตนเอง	-ขั้นการ ตอบสนอง และการรู้ คุณค่า

ครั้งที่	ชุดกิจกรรม	ภาพพฤติกรรมของนักเรียน ขณะทำกิจกรรม	คำอธิบาย ลักษณะ พฤติกรรม	ระดับการ เห็นคุณค่า
12	ชุดกิจกรรมที่ 3 คาบที่ 4 นิทรรศการ ผลงานนักเรียน		-ให้ความร่วมมือใน การจัดเตรียม นิทรรศการ -มีความ กระตือรือร้นใน การทำกิจกรรม -นักเรียนสามารถ นำเสนอผลงาน ให้กับผู้ที่สนใจได้ เป็นอย่างดี	การรู้คุณค่า และการชื่น ชอบคุณค่า

จากตารางสรุปได้ว่า พฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านในระดับที่แตกต่างกันไป นักเรียนส่วนมากมีระดับการเห็นคุณค่าอยู่ในระดับปานกลาง พฤติกรรมที่สะท้อนให้เห็นการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านอยู่ในระดับที่ต่างกัน เช่น นักเรียนสามารถบอกลักษณะ ชนิดและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านได้หรือนักเรียนตอบคำถามครูผู้สอนได้ เป็นการเห็นคุณค่าในขั้นรับรู้ ในระดับถัดไปคือ ขั้นการตอบสนองคุณค่า พฤติกรรมที่แสดงออก คือ นักเรียนมีความสนใจในชุดกิจกรรม นักเรียนให้ความร่วมมือและทำกิจกรรมจนเสร็จ นักเรียนมีความสนใจและแสดงอารมณ์ร่วมเชิงบวกต่อกิจกรรมหรือศิลปะพื้นบ้าน และขั้นสุดท้าย การเห็นคุณค่าในระดับสูงสุด คือ การรู้คุณค่า นักเรียนจะแสดงออกผ่านการบอกคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านได้ นักเรียนมีการบันทึกทั้งการจดบันทึกและการถ่ายภาพสิ่งที่นักเรียนสนใจ นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมและสุดท้ายนักเรียนสามารถนำองค์ความรู้จากศิลปะพื้นบ้านมาต่อยอดประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเองได้

ผลงานนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้ชุดกิจกรรม

ผลงานนักเรียนในกิจกรรมที่ 1 รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน



กิจกรรมที่ 1 รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน เป็นชุดกิจกรรมแรกที่ทำให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน เริ่มจากการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ สืบค้นหาข้อมูล สรุปความรู้ นำเสนอนักเรียนได้ลงชุมชนทัศนศึกษาแหล่งเรียนรู้ เช่น พิพิธภัณฑ์ เพื่อศึกษาเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านในชุมชน และท้องถิ่นของตนเอง หลังจากนั้นสรุปข้อมูลที่ได้นำมาลงในสมุดบันทึกของตนเองซึ่งมีแรงบันดาลใจมาจากหนังสือชุด หรือสมุดข่อย ศิลปะพื้นบ้านที่ทำจากกระดาษประเภทหนึ่ง หลังจากนั้นนำข้อมูลที่ได้ออกแบบเป็นโปสเตอร์เพื่อนำเสนอผลงานศิลปะพื้นบ้านในชุมชนที่ตนเองสนใจ โดยในชุดกิจกรรมนี้ได้มีการบูรณาการกับวิชาคอมพิวเตอร์ ทำให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบโปสเตอร์

ผลงานนักเรียนในกิจกรรมที่ 2 สร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์

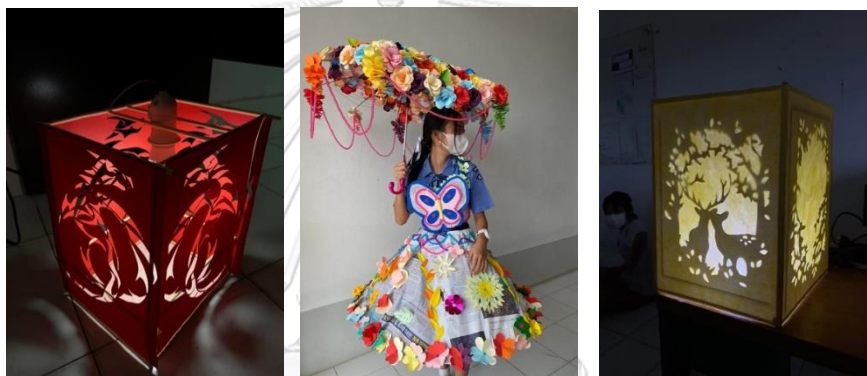


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



กิจกรรมที่ 2 สร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์ ชุมชิตกิจกรรมนี้จะเน้นไปที่การสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะจากกระดาษ ในลักษณะของงานจิตรศิลป์ (Fine Art) โดยเริ่มจากการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ คือ การเชิญวิทยากรจากชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่นผู้เชี่ยวชาญด้านงานฉลุกระดาษพื้นบ้านมาสาธิต ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ให้นักเรียน นักเรียนได้มีโอกาสลงมือทำชิ้นงานในรูปแบบดั้งเดิม ได้เห็นและรู้จักเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ มีโอกาสได้ซักถาม พูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญโดยตรง ต่อมานักเรียนจะสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้จากวิทยากรเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง นักเรียนส่วนมากเลือกใช้เทคนิคฉลุกระดาษตามรูปแบบดั้งเดิมที่ได้เรียนรู้จากวิทยากรและนำมาประยุกต์เป็นลวดลายหรือเรื่องราวของตนเอง เป็นขั้นตอนสุดท้ายของชุดกิจกรรมนั้นคือการประยุกต์ใช้ความรู้

ผลงานนักเรียนในกิจกรรมที่ 3 จากงานพื้นบ้านสู่งานออกแบบ



กิจกรรมที่ 3 จากงานพื้นบ้านสู่งานออกแบบ เป็นชุดกิจกรรมที่เสริมสร้างให้นักเรียนสามารถนำองค์ความรู้ ประสบการณ์ที่เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านและงานศิลปะจากกระดาษมาออกแบบและสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของตนเอง ซึ่งชุดกิจกรรมดังกล่าวจะแสดงให้เห็นถึงการเห็นคุณค่าของผู้เรียน เช่น การนำเทคนิควิธีการทางศิลปะพื้นบ้านมาปรับประยุกต์ใช้เป็นชิ้นงานของตนเอง หรือ ความมุ่งมั่นตั้งใจ ให้ความสำคัญกับชิ้นงาน เป็นต้น

นิทรรศการผลงานนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง



2.1.3 ผลจากการสะท้อนคิดหลังการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 17 ตารางแสดงข้อมูลการสะท้อนคิดของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังการใช้ชุดกิจกรรม

ข้อความในการสะท้อนคิด					
กลุ่มตัวอย่าง (คนที)	ขั้นตอนใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด สาเหตุที่ทำให้นักเรียนชอบและไม่ชอบ	นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรม	นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้อะไร ห่องเรียนหรือไม่ อย่างไร	สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร	นักเรียนได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้บ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานที่ชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร
1	- ชอบขั้นตอนที่ทำมาจากดอกไม้ เพราะได้ทำงานประดิษฐ์และได้ใช้เวลากับเพื่อน -ไม่ชอบขั้นตอนทำโปสเตอร์เพราะไม่ค่อยนัดงาน Computer	รู้สึกสนุกและมีความสุขที่ได้ทำสิ่ง ที่ชื่นชอบ	- ใช้ในการตกแต่งห้อง - ทำให้ได้เห็นความสามารถที่ตนเองมี	ความรู้เกี่ยวกับงานฉลุ กระดาษและงานศิลปะ พื้นบ้าน	ได้รู้เกี่ยวกับวิธีการทำดอกกุหลาบจากกระดาษและหลักการจัดวางให้สวยงาม
2	-ชอบตอนที่ไปพื้ชกับเพื่อนๆมากที่สุดเพราะได้ชมผลงานที่มีมาตั้งแต่โบราณแต่ยังมีสภาพดี -ไม่ชอบตอนที่ทำงานออกแบบจากกระดาษ เพราะไม่ค่อยถนัดงานออกแบบครับ	รู้สึกภูมิใจที่ได้เห็นวัตถุโบราณที่ยังสวยงามอยู่	น่าจะไม่เพราะคนส่วนใหญ่ในปัจจุบันไม่ค่อยสนใจศิลปะพื้นบ้าน	ได้รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน รู้ว่า มีลักษณะเป็นอย่างไร มีวิธีการสร้างอย่างไร	ได้บันทึกผลงานที่ผมได้ทำเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านลงในสมุดบันทึก
3	-ชอบงานศิลปะของลุงเอี่ยม เพราะได้เห็นภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับงานกระดาษ เป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ -หนูไม่ค่อยชอบงานหัวข้อ นครศรีดีดี เพราะไม่ค่อยถนัดงานกระดาษค่ะ	รู้สึกภูมิใจในการทำชิ้นงานแต่ละชิ้น สนุกสนาน ตื่นเต้นในการทำกิจกรรมค่ะ	นำไปใช้ในการตกแต่งชิ้นงาน	เรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	ได้ทำงานฉลุกระดาษโลหะทองที่เป็นงานช่างโบราณของจังหวัดนครศรีธรรมราช

ข้อคำถามในการสะท้อนคิด					
กลุ่มตัวอย่าง (คนที่)	ขั้นตอนใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด สาเหตุที่ทำให้ให้นักเรียนชอบและไม่ชอบขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร	นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรม	นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้นอกห้องเรียนหรือไม่ อย่างไร	สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร	นักเรียนได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้บ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานที่ชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร
4	ชอบที่ปราชญ์ท้องถิ่นมาให้ความรู้ที่โรงเรียน เพราะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ	รู้สึกภูมิใจที่โรงเรียนให้ประสบการณ์แก่เด็กๆ โดยให้มีคนอื่นมาสอนสิ่งใหม่ๆ ครับ	ได้นำเทคนิคอุตสาหกรรมมาทำเป็นชิ้นงานของตนเอง	การพยายาม ตั้งใจทำงาน ทำให้งานอุตสาหกรรมกลายเป็นอาชีพเพื่อดำรงชีวิตได้	ได้ดูละครดง ได้ทำ Product จากละครดง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น มีสมาธิ ใจเย็นเพื่อผลงานที่จะออกมาดีและสวยงาม
5	ชอบกิจกรรมที่ไปดูพิพิธภัณฑ์แล้วกลับมาออกแบบโปสเตอร์ครับ เพราะได้ไปดูของจริงได้ความสนุก เป็นชิ้นงานที่ทำแล้วไม่ยุ่งยาก ไม่ชอบงานออกแบบ Product เพราะไม่ชอบงานออกแบบและเป็นงานที่ไม่มีขั้นตอนเยอะ	รู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลาย ได้ประสบการณ์ใหม่ๆ ครับ	นำไปใช้ในการบอกต่อ เล่าให้เพื่อนๆ หรือญาติพี่น้องฟังต่อไปครับ	เรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปะ พื้นบ้านและอุตสาหกรรมเบื้องต้น	มีการบันทึกผลงานศิลปะ พื้นบ้านและผลงานของตนเอง ลงในสมุดบันทึก
6	หนูชอบกิจกรรมดูลายกระดาดที่บ้าน เพราะได้เรียนรู้ตั้งแต่ขั้นตอนการดูแลและความหมายของลาย	รู้สึกดีที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอนงานอุตสาหกรรมพื้นบ้านและคำแนะนำและที่มาของลายต่างๆ	นำไปใช้ต่อยอดในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ด้วยกระดาด	ได้ทดลองดูลายกระดาดที่เป็น ลวดลายพื้นบ้าน	ได้ไปพิพิธภัณฑ์และถ่ายรูปเกี่ยวกับชิ้นงานศิลปะที่บ้านที่สนใจ เป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบมากค่ะ

ข้อคำถามในการสะท้อนคิด					
กลุ่ม ตัวอย่าง (คนที่)	ขั้นตอนใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดและน้อย ที่สุด สาเหตุที่ทำให้ให้นักเรียนชอบและไม่ชอบ ขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร	นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะทำ กิจกรรม	นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้นอก ห้องเรียนหรือไม่ อย่างไร	สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จาก กิจกรรมครั้งนี้คืออะไร	นักเรียนได้ทำอะไรใน กิจกรรมนี้บ้าง มีการบันทึก เกี่ยวกับผลงานที่ชื่นชอบ หรือไม่ อย่างไร
7	ชอบตอนที่คุณลุงมาให้ความรู้เกี่ยวกับงานฉลุ กระดาษเพราะรู้สึกสนุกสนานและชอบในการให้ ความรู้ของคุณลุงค่ะ กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด คือ งานออกแบบจากกระดาษเพราะไม่ค่อยชอบ งานประดิษฐ์ ไม่ค่อยมีไอเดียค่ะ	รู้สึกสนุกที่ได้ทำกิจกรรมใหม่ๆ เยอะ บางอย่างไม่เคยทำและไม่ รู้เลย เป็นความรู้ใหม่ เช่น ความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้าน	นำไปใช้เพราะ หลายอย่างสามารถ นำไปต่อยอดในการทำชิ้นงานของ ตนเองหรือสร้างเป็นสินค้า จำหน่าย เป็นรายได้พิเศษได้อีกค่ะ	ได้เรียนรู้หลายอย่าง เช่น งาน ศิลปะที่บ้าน งานฉลุกระดาษ ได้เห็นงานศิลปะที่บ้านที่ เก่าแก่ เห็นคุณค่าของงาน กระดาษและจังหวัดของเรา	ได้ทำคอมพิวเตอร์ ได้ไปหาความรู้ นอกสถานที่ และบันทึก ผลงานเยอะมากในสมุดบันทึก ใหม่ๆเยอะค่ะ
8	ชอบกิจกรรมที่ประดิษฐ์ชิ้นงานจากกระดาษ เพราะโดยส่วนตัวเป็นคนชอบงานกระดาษ ชอบ การพับกระดาษและงานประดิษฐ์อยู่แล้วค่ะ ไม่ชอบกิจกรรมที่เดินทางไปพิพิธภัณฑ์เพราะไม่ ชอบการเดินทาง อยากอยู่เรียนทำงานฝีมือ มากกว่า	รู้สึกตื่นเต้นและกระตือรือร้นอยู่ เสมอ	จะนำความรู้ที่เกี่ยวกับงานกระดาษ ไปใช้ใน Project อื่นๆของโรงเรียน ค่ะ	ได้ประดิษฐ์ร่มจากดอกไม้ กระดาษ รู้สึกชื่นชอบมาก เพราะได้ทำในสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ ค่ะ	
9	ชอบตอนที่ลูกเลื่อมมาสอน เพราะรู้สึกแปลกใหม่ ได้เห็นสิ่งของหลายอย่างที่นำมาทำงานศิลปะ ไม่ชอบงานออกแบบเพราะไม่ค่อยถนัดการ ออกแบบครับ	รู้สึกตื่นเต้นและมีความสุข	นำกระบวนการทางความคิดและ จินตนาการไปปรับใช้กับวิชาอื่นได้	ได้ประสบการณ์ในการ สร้างสรรค์งานกระดาษและ การออกแบบชิ้นงาน	มีการหาไอเดียในการทำงาน และจดบันทึกข้อมูลไว้

ข้อคำถามในการสะท้อนคิด					
กลุ่มตัวอย่าง (คนที่)	ขั้นตอนใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด สาเหตุที่ทำให้ให้นักเรียนชอบและไม่ชอบ ขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร	นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรม	นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้ออกห้องเรียนหรือไม่ อย่างไร	สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมครั้งนี้บ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานที่ชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร	นักเรียนได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้บ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานที่ชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร
10	ชอบกิจกรรมที่คุ้นเคยมากที่สุด เพราะเป็นกิจกรรมที่สนุก ได้ทำอะไรที่แปลกใหม่ กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุดคือการสืบค้นข้อมูลแบบกลุ่ม	รู้สึกสนุกและได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ	จะนำไปปรับใช้ในกิจกรรมอื่นๆ	ความรู้ใหม่	ได้รับรู้เกี่ยวกับสวดลายพื้นบ้าน สามารถนำมาทำงานประดิษฐ์และตกแต่งบ้านได้
11	กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด คือ การทำ Product จากงานกระดาษเพราะได้ทำโคมไฟ ได้พับสี ไล่ไฟ Disco กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด คือ การทำโปสเตอร์ เพราะไม่ค่อยถนัดงานออกแบบ	รู้สึกสนุกและประทับใจกับงานที่ทำออกมา	นำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ในกิจกรรมอื่น	การฝึกสมาธิ	ได้ทำโคมไฟจากกระดาษ ได้ฉลุกระดาษ พับสี และใส่ไฟ
12	ชอบตอนที่ดูเลื่อมมาสอนฉลุกระดาษเพราะไม่เคยฉลุกระดาษมาก่อนเหมือนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ไม่ค่อยชอบการออกแบบโปสเตอร์เพราะไม่ค่อยชอบการออกแบบ	รู้สึกสนุกที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆที่เราไม่เคยรู้มาก่อน	ถ้ามีโอกาสจะนำไปใช้	ได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างงานฉลุกระดาษในไทยและต่างประเทศ	มีการบันทึกผลงานทุกชิ้น ทั้งที่ชอบและไม่ค่อยชอบเพราะมีความคิดว่าในอนาคตน่าจะได้นำสิ่งเหล่านี้ไปใช้

ข้อคำถามในการสะท้อนคิด					
กลุ่มตัวอย่าง (คนที่)	ขั้นตอนใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด สาเหตุที่ทำให้นักเรียนชอบและไม่ชอบขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร	นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรม	นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้นอกห้องเรียนหรือไม่ อย่างไร	สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้บ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานที่ชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร	นักเรียนได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้บ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานที่ชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร
13	ชอบตอนทำ Product มากที่สุด เพราะได้ทดลองทำเทคนิคที่ไม่เคยทำ ไม่ชอบงานกลุ่มที่ช่วยกันสรุปความหมายเพราะเพื่อนไม่ค่อยให้ความร่วมมือ	รู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น มีความสุขครับ	เอาเทคนิคของลุงเฉลิมไปใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง	ได้เรียนรู้เรื่องราวของคนในอดีต วิถีชีวิตของคนในยุคก่อน	ได้ทำหลายอย่างมาก ทำงานกลุ่ม ไปดูงานศิลปะที่พิพิธภัณฑ์ ทำสมุดบันทึก วิทยากรมาสอนการฉลุกระดาษ ได้ทำงานกระดาษ(ขอบมากครับ) ทำงาน Product จากกระดาษ ได้ทำงานฉลุกระดาษกับลุงเฉลิม ได้ทำงานกระดาษของตนเอง ได้ไปเที่ยวออกสถานที่ ทำให้ได้เห็นคุณค่าของงานกระดาษ
14	ชอบการไปพิพิธภัณฑ์เพราะสนุกสนานได้ไปดูผลงานจริงและได้ออกไปเรียนนอกสถานที่ ไม่ชอบงานออกแบบโปสเตอร์เพราะเป็นงานที่ทำอยู่กับที่ อยู่กับหน้าจอ	รู้สึกน่าสนใจดี บางอย่างก็คิดว่ามีไว้ประดับสวยๆแต่ไม่เคยรู้ว่ามีความเป็นร้อยปี	นำไปปรับใช้ในการทำชิ้นงานวิชาอื่น	ทำให้รู้ว่างานศิลปะที่บ้านจากกระดาษเป็นสิ่งที่จะต้องอนุรักษ์ไว้	ได้ทำงานฉลุกระดาษกับลุงเฉลิม ได้ทำงานกระดาษของตนเอง ได้ไปเที่ยวออกสถานที่ ทำให้ได้เห็นคุณค่าของงานกระดาษ
15	ชอบกิจกรรมฉลุกระดาษของลุงเฉลิมมากที่สุด เพราะได้เห็นภูมิปัญญาพื้นบ้าน ไม่ชอบกิจกรรมออกแบบโปสเตอร์เพราะไม่ถนัดงานออกแบบ	มีความสนุกสนานและภูมิใจในผลงานของตนเอง	นำไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	เรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาพื้นบ้าน	ได้ลงทำงานฉลุกระดาษแต่งโครงศพ

ข้อคำถามในการสะท้อนคิด					
กลุ่มตัวอย่าง (คนที่)	ขั้นตอนใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด สาเหตุที่ทำให้นักเรียนชอบและไม่ชอบขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร	นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรม	นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้ออกห้องเรียนหรือไม่ อย่างไร	สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร	นักเรียนได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้นบ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานที่ชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร
16	ชอบงานฉลุกระดาษ เพราะเป็นงานที่ผมชอบและสนใจ ไม่ชอบงานออกแบบโปสเตอร์ เพราะไม่ถนัดงานออกแบบ	รู้สึกสนุก ตื่นเต้นเพราะบางชิ้นงานไม่เคยทำมาก่อน	ได้ใช้เพราะงานศิลปะช่วยให้เราฝึกผ่อนคลายได้	ได้รู้ว่าการศิลปะบางอย่างมันยากและใช้เวลาทำนาน	ได้บันทึกข้อมูลเก็บไว้เป็นความรู้ในการทำงานอื่นๆ
17	ชอบตอนไปพิพิธภัณฑ์มากที่สุดเพราะสนุกและได้ความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้าน	ส่วนมากก็สนุกและได้รับความทรงจำดีๆจากทุกกิจกรรม	สามารถใช้ความรู้ที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และงานศิลปะที่บ้านไปปรับใช้กับรายวิชาอื่น	ความรู้ทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้านและงานศิลปะจากกระดาษ	ได้ทำงานฉลุกระดาษ ทำงานประดิษฐ์จากกระดาษ บันทึกผลงานที่ชื่นชอบลงในสมุดบันทึก
18	ชอบงานฉลุกระดาษเพราะได้ลงมือทำ ได้ฝึกสมาธิและความอดทนครับ ไม่ชอบเกี่ยวกับงานออกแบบเพราะมีขั้นตอนที่ยุ่งยาก	รู้สึกเพลิดเพลินไปกับงานที่ทำ	ใช้เกี่ยวกับงานที่เน้นความสวยงาม	ได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานฉลุกระดาษจากผู้เชี่ยวชาญในชุมชน	ได้ฉลุกระดาษเป็นรูปพระพุทธรูป ได้ทำโคมไฟ ฉลุเป็นลายมังกร
19	ชอบตอนที่ทำงาน Product มากที่สุดเพราะได้ทำงานออกแบบที่มีประโยชน์ ไม่ค่อยชอบงานออกแบบโปสเตอร์เพราะไม่ค่อยถนัด	มีความสุขในการทำกิจกรรม	ได้เรียนรู้เทคนิคฉลุกระดาษจากลุงเฉลิม สามารถนำไปปรับใช้กับงานอื่นได้	ได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานฉลุกระดาษและเรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้าน ประเภทของงานศิลปะที่บ้าน	ได้ทำโคมไฟจากกระดาษ ได้ออกแบบเอง ทำเอง เป็นงานที่ใช้ประโยชน์ได้จริง

ข้อคำถามในการสะท้อนคิด					
กลุ่มตัวอย่าง (คนที่)	ขั้นตอนใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด สาเหตุที่ทำให้ให้นักเรียนชอบและไม่ชอบขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร	นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรม	นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้นอกห้องเรียนหรือไม่ อย่างไร	สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร	นักเรียนได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้บ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานที่ชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร
20	ชอบตอนที่ไปพิพิธภัณฑ์เพราะได้เห็นผลงานจริง ไม่ชอบการออกแบบโปสเตอร์เพราะผมไม่ค่อยเก่งการออกแบบ	รู้สึกสนุกและสนใจกับสิ่งที่ทำ	นำไปใช้กับการทำชิ้นงานอื่นๆ นอกห้องเรียน	ได้รู้จักการฉลุกระดาษ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้าน	มีการบันทึกผลงานที่ไปดู พิพิธภัณฑ์ ได้ออกแบบและทำงานฉลุกระดาษที่บ้านของนครศรีธรรมราช
21	ชอบการสร้างงานฉลุกระดาษเพราะเป็นงานที่ทำออกมาแล้วสวยงาม มีคนทักน้อย อยากอนุรักษ์ไว้	รู้สึกสนุก ผิดทักษะศิลปะไปในตัว ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากลุงเฉลิม	นำไปใช้ในการทำชิ้นงานอื่นๆ นำชิ้นงานไปตกแต่ง	ได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานฉลุกระดาษ ตั้งแต่ประวัติศาสตร์ เป็นมา วิธีการทำ อุปกรณ์ในการฉลุกระดาษ	ได้เรียนรู้เรื่องงานฉลุกระดาษ จากปราชญ์ชาวบ้านที่เข้ามาสอนในโรงเรียน
22	ชอบกิจกรรมที่ไปพิพิธภัณฑ์มากที่สุด เพราะชอบการเรียนรู้นอกสถานที่ ไม่ชอบการเขียนบันทึกเพราะไม่ชอบการเขียนหนังสือครับ	รู้สึกสนุกครับ ได้ลองทำอะไรใหม่ๆ เช่น การทำงานฉลุกระดาษ	นำชิ้นงานไปตกแต่งบ้าน	ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการฉลุกระดาษ	ได้ทำงานฉลุกระดาษและถ่ายรูปเก็บไว้
23	ชอบตอนที่ไปพิพิธภัณฑ์ที่สุดเพราะได้เรียนรู้นอกสถานที่ ได้เห็นผลงานจริง ได้ความรู้หลายอย่าง ไม่ชอบกิจกรรมคริสต์ดี เพราะไม่ถนัดการฉลุกระดาษ	รู้สึกตื่นเต้น โดยเฉพาะตอนที่ไปพิพิธภัณฑ์ ได้เจอหลายอย่างที่ไม่เคยเจอ ได้ถ่ายรูปทำข้อมูลและนำมาทำชิ้น	นำไปสร้าง Product ใหม่ ๆ จากวัสดุในท้องถิ่น	ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะที่บ้าน	มีการจดบันทึกเกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้านลงในสมุดของตนเอง

ข้อคำถามในการสะท้อนคิด				
กลุ่ม ตัวอย่าง (คนที่)	ขั้นตอนใดที่นักเรียนชอบมากที่สุดและน้อย ที่สุด สาเหตุที่ทำให้นักเรียนชอบและไม่ชอบ ขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร	นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะทำ กิจกรรม	นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้ออก ห้องเรียนหรือไม่ อย่างไร	สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จาก กิจกรรมครั้งนี้คืออะไร
24	ชอบตอนไปพิพิธภัณฑ์มากที่สุดเพราะได้เห็น ผลงานจริงและได้เรียนรู้นอกสถานที่ ได้เห็นสิ่งที่ น่าสนใจมากมาย	รู้สึกสนุก โดยเฉพาะตอนไปเรียน นอกสถานที่	นำความรู้ทางประวัติศาสตร์และ ศิลปะไปปรับใช้ในการเรียนและการ ทำงานอื่น	ได้ไปชมผลงานศิลปะที่บ้าน ได้บันทึกสิ่งที่ชอบลงในสมุด บันทึก



จากการสะท้อนคิด พบว่า **ระดับการเห็นคุณค่าระดับที่ 1 คือ ขั้นการรับรู้** ขั้นควบคุมหรือคัดเลือกเอาใจใส่ จากประเด็นคำถาม “ขั้นตอนในชุดกิจกรรมที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุด” นักเรียนส่วนมากชื่นชอบชุดกิจกรรมที่ 2 กิจกรรม “เรียนรู้ร่วมกับปราชญ์” โดยให้เหตุผลว่า “เพราะเป็นกิจกรรมที่มีปราชญ์ท้องถิ่นมาให้ความรู้ที่โรงเรียน ได้เรียนรู้การฉลุลาย ความหมายและประเภทของลายซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น” นอกจากนั้นบางคนยังกล่าวว่า “ประทับใจการบรรยายของปราชญ์ท้องถิ่น ความเป็นกันเอง การเล่าเรื่อง พูดคุยอย่างสนุกสนานทำให้รู้สึกมีความสุขในการทำกิจกรรม” นักเรียนบางคนชื่นชอบกิจกรรมที่ 1 คาบที่ 2 คือ การไปทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ นครศรีธรรมราช โดยให้เหตุผลว่า “เพราะได้ออกนอกสถานที่และมีโอกาสได้เห็นผลงานจริง ทำให้รู้สึกตื่นเต้น สนุกสนานและประทับใจ” นอกจากนั้นมีนักเรียนบางส่วนที่ชื่นชอบกิจกรรมที่ 4 คือการออกแบบโปสเตอร์ เพราะได้ใช้ทักษะการออกแบบ ใช้เทคโนโลยีในการสร้างชิ้นงานของตนเอง ส่วนกิจกรรมที่ไม่ชอบคือ กิจกรรมที่ 1 ซึ่งเป็นการบรรยายเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความหมายและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้าน เพราะเนื้อหาเยอะและรู้สึกง่วงขณะที่ฟังครูบรรยาย

ระดับการเห็นคุณค่า ขั้นที่ 2 การตอบสนอง ขั้นความพึงพอใจในการตอบสนอง ด้านความรู้สึกขณะทำกิจกรรม จากประเด็นคำถาม “นักเรียนรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรม” โดยรวมพบว่า นักเรียนรู้สึกมีความสุข สนุกสนาน ได้สาระโดยเฉพาะตอนไปทัศนศึกษา รู้สึกผ่อนคลายที่ได้พูดคุยกับเพื่อนๆในห้องเรียน นอกจากนั้นยังรู้สึกเพลิดเพลินที่ได้เห็นงานศิลปะพื้นบ้าน ภูมิใจที่ได้เห็นงานศิลปะพื้นบ้านยังคงความงดงามอยู่ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านที่แปลกใหม่ รู้สึกภูมิใจในการทำผลงานแต่ละชิ้น รู้สึกสนุกที่ได้ทำกิจกรรมใหม่ ๆ เพราะบางอย่างไม่เคยทำเป็นความรู้ใหม่เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน รู้สึกภูมิใจที่โรงเรียนให้ประสบการณ์ดีๆ โดยเฉพาะการมีคนในชุมชนมาให้ความรู้ รู้สึกมีความกระตือรือร้นเมื่อได้ทำชิ้นงาน

ระดับการเห็นคุณค่า ขั้นที่ 3 การรู้คุณค่า ขั้นการรับรู้คุณค่า ด้านการประยุกต์ใช้ความรู้ นักเรียนส่วนมากต้องการที่จะนำความรู้ที่ได้เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านไปประยุกต์ใช้ เช่น เล่าให้คนอื่นฟังอยากให้ผู้อื่นได้รู้ด้วย หรือนำความรู้ที่ได้มาจัดบอร์ดความรู้ให้คนอื่นได้มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านเพิ่มขึ้น นักเรียนบางคนสนใจและจะศึกษาเพิ่มเติม ประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานในรูปแบบอื่นๆต่อไป เช่น บางคนตอบว่า “จะนำความรู้เกี่ยวกับการพับกระดาษไปใช้ในการทำงานอื่นๆของโรงเรียน นำความรู้จากกิจกรรมฉลุกระดาษมาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ จากวัสดุในท้องถิ่น นอกจากนั้นยังสามารถนำผลงานไปตกแต่งห้องนอนหรือสร้างรายได้ให้กับตนเองต่อไป”

ตารางที่ 17 ระดับขั้นการเห็นคุณค่าและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่า

ระดับขั้นการเห็นคุณค่า	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่า
<p>ขั้นที่ 1 การรับรู้คุณค่า (ขั้นควบคุมหรือคัดเลือกเอาใจใส่)</p>	<p>-นักเรียนรู้สึกมีความสุขในการทำกิจกรรม</p> <p>- รู้สึกตื่นเต้น สนุกสนานและประทับใจ</p>
<p>ขั้นที่ 2 การตอบสนองคุณค่า (ขั้นพึงพอใจในการตอบสนอง)</p>	<p>-รู้สึกผ่อนคลายที่ได้พูดคุยกับเพื่อนๆในห้องเรียน</p> <p>-รู้สึกเพลิดเพลินที่ได้เห็นงานศิลปะที่บ้าน</p> <p>-ภูมิใจที่ได้เห็นงานศิลปะที่บ้านยังคงความงดงามอยู่ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะที่บ้านที่แปลกใหม่</p> <p>-รู้สึกภูมิใจในการทำผลงานแต่ละชิ้น</p> <p>-รู้สึกสนุกที่ได้ทำกิจกรรมใหม่ ๆ เพราะบางอย่างไม่เคยทำเป็นความรู้ใหม่เกี่ยวกับศิลปะที่บ้าน</p> <p>-รู้สึกภูมิใจที่โรงเรียนให้ประสบการณ์ดีๆ โดยเฉพาะการมีคนในชุมชนมาให้ความรู้</p> <p>-รู้สึกมีความกระตือรือร้นเมื่อได้ทำชิ้นงาน</p>
<p>ขั้นที่ 3 การรู้คุณค่า (ขั้นการรับรู้คุณค่า)</p> <p>(ขั้นการชื่นชมคุณค่า)</p>	<p>นำความรู้ที่ได้เกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้านไปประยุกต์ใช้</p> <p>นำความรู้จากกิจกรรมละครดาดมาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ จากวัสดุในท้องถิ่น</p> <p>นักเรียนมีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ชื่นชอบ</p> <p>นักเรียนได้หาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะที่บ้าน หาไอเดียในการทำชิ้นงานและได้มีการจดบันทึกไว้</p> <p>นักเรียนได้ทำงานศิลปะจากกระดาษและถ่ายรูปผลงานเก็บไว้</p>

ระดับชั้นการเห็นคุณค่า	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่า
	<p>นักเรียนได้ทำโคมไฟเป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษ นักเรียนชื่นชอบผลงานชิ้นนี้เพราะได้ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีประโยชน์ นำลวดลายของงานศิลปะพื้นบ้านมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง นักเรียนบันทึกผลงานทั้งที่ชื่นชอบและไม่ค่อยชอบลงในสมุดบันทึกเพราะคิดว่าจะนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคต</p>

ระดับการเห็นคุณค่า ขั้นที่ 3 การรู้คุณค่า ขั้นการรับรู้คุณค่า สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากชุดกิจกรรมนี้คือ 1) ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน งานฉลุกระดาษทั้งในไทยและต่างประเทศ ศิลปะเก่าแก่และภูมิปัญญาท้องถิ่น เห็นคุณค่าของงานกระดาษในชุมชนและจังหวัดของตนเอง 2) ได้เห็นงานศิลปะพื้นบ้านของจริงในพิพิธภัณฑ์ 3) ได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบและการใช้โปรแกรม Canva 4) ได้ทำสมุดบันทึก ได้ใช้ความคิด การออกแบบและจดบันทึกข้อมูลต่างๆที่ตนเองสนใจ ได้ถ่ายภาพผลงานศิลปะพื้นบ้าน ผูกเก็บข้อมูล สำหรับนักเรียนบางส่วนที่ไม่ได้ไปพิพิธภัณฑ์ก็ได้มีการสืบค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตและนำมาสร้างสรรค์ชิ้นงาน 5) เรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการฉลุกระดาษ การประกอบอาชีพช่างฉลุกระดาษ หรือ ช่างกนกโลงของจังหวัดนครศรีธรรมราช 6) ได้เรียนรู้เรื่องราวของคนในอดีต ผ่านองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน 7) ทำให้รู้ว่างานศิลปะพื้นบ้าน เป็นสิ่งที่จำเป็นต้องอนุรักษ์ ไว้ และสุดท้ายนักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ระดับการเห็นคุณค่า ขั้นที่ 3 การรู้คุณค่า ขั้นการชื่นชอบคุณค่า จากประเด็นคำถาม คือ นักเรียนได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้บ้าง นักเรียนมีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ชื่นชอบหรือไม่อย่างไร นักเรียนตอบว่า “ได้หาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน หาไอเดียในการทำชิ้นงานและได้มีการจดบันทึกไว้” บางคนตอบว่า “ได้ทำงานศิลปะจากกระดาษและถ่ายรูปผลงานเก็บไว้” นอกจากนั้นนักเรียนบางคนยังตอบว่า “ได้ทำโคมไฟเป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษ เขาชื่นชอบผลงานชิ้นนี้เพราะได้ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีประโยชน์” นักเรียนบางคนตอบว่า “ได้นำลวดลายของงานศิลปะพื้นบ้านมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง นักเรียนบางคนตอบว่า “มีการบันทึกผลงานทั้งที่ชื่นชอบและไม่ค่อยชอบลงในสมุดบันทึกเพราะคิดว่าจะนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคต” จากข้อมูลการสะท้อนคิดของผู้เรียนสามารถจำแนกพฤติกรรมการเห็นคุณค่าได้ตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 18 ตารางจำแนกพฤติกรรมผู้เรียนผ่านการสะท้อนคิด

ระดับชั้นการเห็นคุณค่า	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่า
<p>ขั้นที่ 1 การรับรู้คุณค่า (ขั้นควบคุมหรือคัดเลือกเอาใจใส่)</p>	<p>-นักเรียนรู้สึกมีความสุขในการทำกิจกรรม</p> <p>- รู้สึกตื่นเต้น สนุกสนานและประทับใจ</p>
<p>ขั้นที่ 2 การตอบสนองคุณค่า (ขั้นพึงพอใจในการตอบสนอง)</p>	<p>-รู้สึกผ่อนคลายที่ได้พูดคุยกับเพื่อนๆในห้องเรียน</p> <p>-รู้สึกเพลิดเพลินที่ได้เห็นงานศิลปะที่บ้าน -</p> <p>ภูมิใจที่ได้เห็นงานศิลปะที่บ้านยังคงความงดงามอยู่ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะที่บ้านที่แปลกใหม่</p> <p>-รู้สึกภูมิใจในการทำผลงานแต่ละชิ้น</p> <p>-รู้สึกสนุกที่ได้ทำกิจกรรมใหม่ ๆ เพราะบางอย่างไม่เคยทำเป็นความรู้ใหม่เกี่ยวกับศิลปะที่บ้าน</p> <p>-รู้สึกภูมิใจที่โรงเรียนให้ประสบการณ์เด็กๆ โดยเฉพาะการมีคนในชุมชนมาให้ความรู้</p> <p>-รู้สึกมีความกระตือรือร้นเมื่อได้ทำชิ้นงาน</p>
<p>ขั้นที่ 3 การรู้คุณค่า (ขั้นการรับรู้คุณค่า)</p> <p>(ขั้นการชื่นชมคุณค่า)</p>	<p>นำความรู้ที่ได้เกี่ยวกับงานศิลปะที่บ้านไปประยุกต์ใช้</p> <p>นำความรู้จากกิจกรรมละครมาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ จากวัสดุในท้องถิ่น</p> <p>นักเรียนมีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ชื่นชอบ</p> <p>นักเรียนได้หาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะที่บ้าน หาไอเดียในการทำชิ้นงานและได้มีการจดบันทึกไว้</p> <p>นักเรียนได้ทำงานศิลปะจากกระดาษและถ่ายรูปผลงานเก็บไว้</p>
	<p>นักเรียนได้ทำโคมไฟเป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษ นักเรียนชื่นชมผลงานชิ้นนี้เพราะได้ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีประโยชน์</p>

ระดับชั้นการเห็นคุณค่า	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่า
	นำผลงานของงานศิลปะพื้นบ้านมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง นักเรียนบันทึกผลงานทั้งที่ชื่นชอบและไม่ค่อยชอบลงในสมุดบันทึกเพราะคิดว่าจะนำไปใช้

จากข้อมูลทั้งหมดสรุปได้ว่า ตอนที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ สามารถสรุปวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ทั้งหมด 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมรู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน กิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์ และกิจกรรมจากงานศิลปะพื้นบ้านสู่งานออกแบบ และนำผลงานนักเรียนมาจัดนิทรรศการ โดยแต่ละชุดกิจกรรมจะประกอบไปด้วยหลักการการจัดกิจกรรม 3 หลักการ คือ 1.ขั้นการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ 2.ขั้นการสะท้อนคิดการเรียนรู้และ 3.ขั้นสรุปองค์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ ตอนที่ 2 ผลการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผ่านการใช้เครื่องมือ ซึ่งประกอบด้วย 1) แบบวัดการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม โดยเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเห็นคุณค่าก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม 2) แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และ 3) การสะท้อนคิดหลังการใช้ชุดกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านก่อนใช้ชุดกิจกรรม คือ 45.33 และหลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเพิ่มขึ้นอยู่ที่ 49.63 เมื่อทดสอบแล้วพบว่า คะแนนการเห็นคุณค่าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน มีระดับการเห็นคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.2 ระดับมาก 9 คนคิดเป็นร้อยละ 37.5 ระดับปานกลาง 10 คน คิดเป็นร้อยละ 41.7 ระดับน้อย 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 และในการสะท้อนคิด พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในแต่ละระดับ ตั้งแต่ระดับการรับรู้คุณค่า การตอบสนองคุณค่า จนถึงระดับการรู้คุณค่า ขั้นการรับรู้คุณค่า ขั้นการชื่นชอบคุณค่า โดยมีพฤติกรรม คือ นักเรียนนำความรู้ที่ได้เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านไปประยุกต์ใช้ นักเรียนมีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ชื่นชอบ นักเรียนได้หาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านเพิ่มเติม มีความกระตือรือร้นและอยากทำกิจกรรมอีก

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

วิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในศิลปะพื้นบ้าน 2) ศึกษาการนำชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษไปใช้เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่า กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ตามระยะในการทำวิจัย ได้แก่ ระยะที่ 1 คือ กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ 5 ด้าน ด้านละ 3 คน รวมทั้งหมด 15 คน ระยะที่ 2 คือ กลุ่มตัวอย่างในการใช้ชุดกิจกรรมและศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรม เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน

วิธีการดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นวิธีวิจัยแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน เริ่มจากเชิงคุณภาพโดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้รูปแบบเบื้องต้นนำมาสร้างแบบสัมภาษณ์และตัวอย่างชุดกิจกรรม แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมหลังจากนั้นจึงนำชุดกิจกรรมที่ได้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างการวิจัย ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณเป็นการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างด้วยค่าสถิติ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้ 1) ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) กำหนดกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย 3) สังเคราะห์ทฤษฎีเพื่อนำหลักการมาสร้างชุดกิจกรรม 4) สร้างเครื่องมือที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 5) ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ (IOC) 6) นำเครื่องมือไปเก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญ ด้วยการสัมภาษณ์ศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานศิลปะจากกระดาษ ศึกษาเปรียบเทียบกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้ของศิลปินในชุมชน ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างงานจากกระดาษ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้าน ครูสอนศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และนักวิชาการทางศิลปศึกษาที่เชี่ยวชาญด้านการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อนำมาพัฒนาชุดกิจกรรม 7) พัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะ 8) ตรวจสอบคุณภาพชุดกิจกรรมศิลปะโดยผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม 9) ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียง (Tryout) 10) ปรับปรุงชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง 11) นำชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ

โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง 12) วิเคราะห์ผลที่ได้จากการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ 13) ปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะให้สมบูรณ์

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยเครื่องมือ 2 ชุด ได้แก่ 1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ 1.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ 2. เครื่องมือที่ใช้วัดคุณภาพของชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คือ 2.1 แบบประเมินที่ใช้สำหรับวัดคุณค่าสำหรับผู้เรียนทั้งก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม ซึ่งจะใช้แบบประเมินเดียวกันทั้งก่อนและหลัง ซึ่งแบบประเมินประกอบด้วยคำถามที่เกี่ยวกับการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน 2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าในระดับต่าง ๆ ตามทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl, Bloom, and Masia, 1973) 2.3 การสะท้อนคิด ใช้ในการตั้งคำถามเพื่อวัดความรู้เดิมของผู้เรียนและวัดการเห็นคุณค่าของผู้เรียนหลังใช้ชุดกิจกรรม

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำเสนอผลการวิจัยเป็น 2 ตอน ได้ดังนี้ ตอนที่ 1. การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และตอนที่ 2. การทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1. การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และ 2) ลักษณะของชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1.1 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย 1) ศิลปินพื้นบ้านที่สร้างสรรค์งานกระดาด 2) ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์งานศิลปะจากกระดาด 3) นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้าน 4) ครูสอนวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 5) นักวิชาการทางศิลปศึกษา ผู้เชี่ยวชาญการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สามารถนำข้อมูลมาสรุปเพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาดโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักการในการสร้างชุดกิจกรรมได้ดังต่อไปนี้

1. การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้สามารถทำได้หลายทาง อาทิ เช่น การพูดคุย การร่วมกันอภิปราย การฟังบรรยาย ลงมือปฏิบัติชิ้นงาน หรือการทัศนศึกษา กิจกรรมศิลปะจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยสร้างประสบการณ์ความรู้ให้กับผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมศิลปะที่สามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน ควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือทำและปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน เรียนรู้จากชุมชนและปราชญ์ท้องถิ่น เสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะพื้นบ้านแบบดั้งเดิม นอกจากนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงห้องเรียนสู่ชุมชน เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างประสบการณ์ความรู้ เสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้าน โดยรูปแบบของกิจกรรมควรเหมาะสมกับบริบทของชุมชนและช่วงวัยของผู้เรียน เช่น กิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะในชุมชน การเรียนรู้โดยใช้สถานที่ที่เป็นฐาน สร้างผลงานศิลปะที่มีความเชื่อมโยงกับชุมชน การนำนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกับหน่วยงานภายนอก ทัศนศึกษา หรือ ทำกิจกรรมในลักษณะโครงงาน ให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ สืบค้นและสืบค้นข้อมูลและองค์ความรู้จากชุมชนด้วยตนเอง เลือกประเด็นและปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ ผู้เรียนควรได้เรียนรู้เทคนิคงานกระดาดที่หลากหลาย ทั้งสองมิติ สามมิติ งานพื้นบ้านของไทยและต่างประเทศ ผู้เรียนสามารถเลือกเทคนิคที่ตนเองสนใจนำมาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน กิจกรรมควรเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญ ความพิเศษ และตระหนักถึงงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาดในชุมชนที่กำลังหายไป ขั้นตอนการเสริมสร้างประสบการณ์ความรู้จึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการต่อยอดและทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านต่อไป

2. การสะท้อนคิดการเรียนรู้ การสะท้อนคิด เป็นกระบวนการสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนหรือผู้จัดกิจกรรมสามารถทราบข้อมูลจากผู้เรียนเกี่ยวกับการทำกิจกรรม เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ และพัฒนากิจกรรมหรือการเรียนการสอนต่อไป ซึ่งข้อคำถามหรือ

ประเด็นในการสะท้อนคิด ครูผู้สอนควรมีการกำหนดขอบเขตและประเด็นที่ชัดเจน มีการประเมินเป็นสองระยะเพื่อผู้เรียนสามารถนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนาตัวชิ้นงานของตนเอง วิธีการสะท้อนคิดอาจจะเป็นในลักษณะของการพูดหน้าชั้นเรียน การเขียนหรือจดบันทึก การอัดคลิปวิดีโอ นำเสนอ รูปแบบของการสะท้อนคิดควรขึ้นความเหมาะสมของผู้เรียน สามารถทำได้ทั้ง การพูด การเขียน การจดบันทึก สิ่งที่คุณเรียนรู้ลักษณะทำกิจกรรม ความประทับใจหรือความรู้สึกที่มีต่อผลงานที่นักเรียนทำ ข้อมูลที่ได้สามารถนำมาวิเคราะห์และเป็นข้อมูลในการพัฒนากิจกรรมต่อไป

3. การสรุปองค์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ ในกระบวนการเรียนรู้สุดท้ายของชุดกิจกรรมคือ ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้และนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากกระดาษสามารถทำได้หลายวิธีทั้งงานจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ เช่น เทคนิคตัดฉลุกระดาษ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ได้แรงบันดาลใจมาจากงานฉลุกระดาษพื้นบ้านของไทย ศิลปินนำเทคนิคและวิธีการมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นงานร่วมสมัยของตนเอง นอกจากนั้นกระดาษยังสามารถนำมาทำเป็นดินเหนียวกระดาษ มีการผสมสีจากธรรมชาติ และนำมาสร้างสรรค์เป็นงานสื่อผสมหรืองานประติมากรรมจากดินเหนียวกระดาษ งานกระดาษสามารถนำมาสร้างเป็นผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ได้อีกมากมาย ศิลปะจากกระดาษที่นักเรียนได้เรียนรู้จะสามารถนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ อาทิเช่น โคมไฟ สมุดบันทึกทำมือ การ์ด เฟอ์นเจอร์ประเภทเก้าอี้ เทคนิคตัดฉลุกระดาษนำมาประยุกต์เป็นลวดลายของโคมไฟ หรือสร้างสรรค์ชิ้นงาน ผลิตภัณฑ์จากการพับกระดาษเป็นสินค้า สามารถสร้างเป็นสินค้าเพื่อจำหน่ายเป็นรายได้ ต่อยอดเป็นธุรกิจ เป็นอาชีพของตนเองท้ายที่สุดการนำเสนอผลงานผ่านรูปแบบของนิทรรศการศิลปะหรือสื่อออนไลน์ เป็นการบูรณาการกับสาระวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี กระบวนการสรุปความรู้และประยุกต์ใช้จึงเป็นขั้นตอนและกระบวนการที่ทำให้ว่า ผู้เรียนเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้านซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองหรือไม่ อย่างไร

1.2 ลักษณะชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จากการทบทวนวรรณกรรม เอกสาร วิจัยที่เกี่ยวข้องและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ สามารถสรุปวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ทั้งหมด 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมรู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน กิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์

และกิจกรรมจากงานศิลปะพื้นบ้านสู่งานออกแบบ โดยแต่ละกิจกรรมจะประกอบไปด้วยหลักการการจัดกิจกรรม 3 หลักการ คือ 1.ขั้นการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ 2.ขั้นการสะท้อนคิดสิ่งการเรียนรู้ และ 3.ขั้นสรุปองค์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ โดยในแต่ละชุดกิจกรรมจะเรียงลำดับกิจกรรมตามหลักการทั้ง 3 หลักการ สามารถสรุปเพื่อนำมาพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 53 รูปแบบของชุดกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1 รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน จำนวน 4 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความรู้เข้าใจเกี่ยวกับความหมายและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านในประเทศไทยและต่างประเทศรวมทั้งในท้องถิ่นชุมชนของตนเอง โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยการสืบค้น การทัศนศึกษา สะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และสรุปความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานของตนเอง ตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), และการแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เสริมสร้างความรู้

พื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านทั้งในประเทศไทย ในท้องถิ่น ชุมชนของตนเอง ตลอดจนในระดับสากล 2) เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ความรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการสืบค้น 3) เพื่อสร้างประสบการณ์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านทั้งในท้องถิ่น ชุมชนของตนเองด้วยการทัศนศึกษา 4) เพื่อให้ผู้เรียนได้สรุปและประยุกต์ใช้ความรู้ด้วยการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเอง 5) เพื่อให้ผู้เรียนได้นำเสนอ ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านในชุมชนของตนเอง โดยผ่านรูปแบบของโปสเตอร์ และ 6) เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางการออกแบบและทักษะทางคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นการบูรณาการกับกลุ่มสาระวิชาอื่น ๆ

กิจกรรมที่ 2 สร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์ จำนวน 3 คาบ เวลาเรียนคาบละ 1 ชั่วโมง เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างงานงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เรียนรู้เกี่ยวกับงานดอกกระดาษพื้นบ้านภาคใต้ และการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากกระดาษ โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยการเชิญปราชญ์ท้องถิ่นมาสาธิตและบรรยายให้ผู้เรียนฟัง ผู้เรียนลงมือสร้างชิ้นงานในรูปแบบดั้งเดิม หลังจากนั้นสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และสรุปความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานทัศนศิลป์ของตนเองตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist), เรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft), การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe) และการแสดงออกทางผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express) โดยมีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้ 1) เพื่อสร้างประสบการณ์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างงานงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในประเทศไทยและต่างประเทศด้วยการบรรยาย ชมภาพผลงานและอภิปรายร่วมกัน 2) เพื่อสร้างประสบการณ์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างงานงานศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช ด้วยการเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากร เชื่อมโยงองค์ความรู้จากชุมชนสู่ห้องเรียน 3) เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการลงมือสร้างสรรค์ผลงานดอกกระดาษพื้นบ้านในรูปแบบดั้งเดิม 4) เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการสะท้อนคิด สรุปและนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ด้วยการสร้างชิ้นงานทัศนศิลป์จากกระดาษด้วยเทคนิคที่ตนเองสนใจ และ 5) เพื่อให้นักเรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่มีมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์ด้วยเทคนิคงานกระดาษของตนเอง

กิจกรรมที่ 3 จากศิลปะพื้นบ้านสู่งานออกแบบ จำนวน 3 คาบ เวลาเรียน 1 ชั่วโมง เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากแรงบันดาลใจที่มาจากงานศิลปะพื้นบ้านและนำผลงานทั้งหมดมาจัดนิทรรศการศิลปะ โดยกิจกรรมจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างประสบการณ์ความรู้ด้วยการเชิญนักออกแบบมาบรรยายให้ผู้เรียนฟัง หลังจากนั้นสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ สรุปความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานออกแบบของตนเอง และสุดท้ายนำผลงานทั้งหมดมาจัดนิทรรศการตามลำดับ ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะสอดคล้องกับหลักการ ของ The Eight Studio Habits of mind ได้แก่ การศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ (Understand Art Word), การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision), การพิจารณาผลงานผู้อื่นเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ (Stretch and Explore), การสะท้อนคิด (Reflect), การแก้ปัญหาในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน (Engage and Persist), เรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft), การพิจารณาสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe) และการแสดงออกทางผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express) โดยมีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้ 1) เพื่อเป็นการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้จากทัศนศึกษา การฟังและร่วมพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จากงานศิลปะพื้นบ้าน 2) เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการสะท้อนคิดการเรียนรู้และการสรุปและองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้าน 3) เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการสรุปองค์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ด้วยการร่วมกันด้วยจัดนิทรรศการ 4) เพื่อสร้างความภาคภูมิใจ ตลอดจนการเห็นคุณค่าในตัวเองจากการจัดแสดงผลงานของตนเองให้ผู้อื่นได้ชม

ตอนที่ 2. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การนำชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน ชุดกิจกรรมทั้งหมดมี 3 กิจกรรม ระยะเวลา 12 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง หลังใช้ชุดกิจกรรม พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีระดับการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรม โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านก่อนใช้ชุดกิจกรรม คือ 45.33 และหลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเพิ่มขึ้นอยู่ที่ 49.63 คะแนนการเห็นคุณค่าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ในด้านของพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่า จากการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล พบว่า พฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านในระดับที่แตกต่างกันไป มีนักเรียนจำนวน 10 คน มีระดับการเห็นคุณค่าอยู่ในระดับปานกลาง พฤติกรรมที่สะท้อนให้เห็นการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านอยู่ในระดับที่ต่างกัน เช่น นักเรียนสามารถบอกลักษณะ ชนิดและประเภทของงานศิลปะพื้นบ้านได้หรือนักเรียนตอบคำถามครูผู้สอนได้ เป็นการเห็นคุณค่าในขั้นรับรู้ ในระดับถัดไปคือ ขั้นการตอบสนองคุณค่า พฤติกรรมที่แสดงออก คือ นักเรียนมีความสนใจในชุดกิจกรรม นักเรียนให้ความร่วมมือและทำกิจกรรมจนเสร็จ นักเรียนมีความสนใจและแสดงอารมณ์ร่วมเชิงบวกต่อกิจกรรมหรือศิลปะพื้นบ้าน และขั้นสุดท้าย การเห็นคุณค่าในระดับสูงสุด คือ การรู้คุณค่า นักเรียนจะแสดงออกผ่านการบอกคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านได้ นักเรียนมีการบันทึกทั้งการจดบันทึกและการถ่ายภาพสิ่งที่นักเรียนสนใจ นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมและสุดท้ายนักเรียนสามารถนำองค์ความรู้จากศิลปะพื้นบ้านมาต่อยอด ประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเองได้ สอดคล้องกับที่ Krathwohl, et.al (1973) ที่กล่าวถึงการรู้คุณค่า ขั้นการชื่นชอบคุณค่า (Preference of Value) ว่า ในขั้นนี้ไม่เพียงแต่เป็นการยอมรับคุณค่า แต่เพิ่มความรู้สึกเอาใจใส่ในคุณค่านั้นเพิ่มขึ้นอีก บุคคลมีความมุ่งมั่นเพียงพอดูแลคุณค่าที่จะติดตาม ค้นหา และต้องการคุณค่านั้น เช่น แสดงบทบาทที่กระตือรือร้นในกิจกรรมโดยหาความรู้แบบใหม่ ๆ ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น มีการค้นหาและบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะและกิจกรรมที่ได้ทำ มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการจัดแสดงงานศิลปะ มีการเลือกตัดสินใจทางศิลปะ การจัดวาง และการใช้วัสดุทั่วไปจากสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม

จากการสะท้อนคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับการเห็นคุณค่า พบว่า แต่ละกิจกรรมสามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านที่แตกต่างกันออกไป ตั้งแต่ขั้นรับรู้ ขั้นตอบสนองและขั้นรู้คุณค่า โดยนักเรียนมีความชื่นชอบกิจกรรม “สร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์” มากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การสร้างประสบการณ์ความรู้เกี่ยวกับชุดกิจกรรมเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ เกิดการตั้งคำถาม สงสัยใคร่รู้ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางความคิด ความเข้าใจที่ผู้เรียนมีต่อสิ่งนั้นๆ ผู้สอนควรออกแบบลักษณะของกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละชุมชนและท้องถิ่น เช่น การบูรณาการความรู้ในชุมชนโดยการเชิญวิทยากรจากชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่นหรือผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆที่มีอยู่ในชุมชนมาให้ความรู้แก่ผู้เรียน สาธิตและให้นักเรียนได้ทดลองสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยเทคนิคดั้งเดิมก่อนที่จะนำองค์ความรู้นั้นไปต่อยอด สร้างสรรค์ผลงานของตนเอง กิจกรรมดังกล่าวสามารถสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่แตกต่าง

ไปจากเดิมที่ผู้เรียนเรียนรู้จากครูผู้เดียว กิจกรรมลำดับถัดมาที่นักเรียนชื่นชอบ คือ การทัศนศึกษา แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ในชุดกิจกรรมนี้เลือกใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานการเรียนรู้ เป็นสถานที่ที่อยู่ในชุมชนเมือง เป็นที่รู้จักและง่ายต่อการเดินทางของนักเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ออกนอกห้องเรียน เห็นผลงานจริง เก็บข้อมูล บันทึกข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านที่ตนเองสนใจ สอดคล้องกับการเรียนรู้จากประสบการณ์และการใช้ชุมชนเป็นฐานที่เน้นให้นักเรียนได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้ที่แท้จริงจะเริ่มขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส “ธรรมชาติที่แท้จริงขององค์ความรู้” นั้น หลังจากนั้นนำความรู้ที่ได้มาการสะท้อนการเรียนรู้ เช่น การเขียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ การบันทึกการเรียนรู้การทำการบ้าน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนซึ่งจะนำไปสู่การสรุปองค์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ต่อไป และในการเห็นคุณค่าขั้นการชื่นชอบคุณค่าซึ่งจะเป็นระดับการเห็นคุณค่าที่จะพัฒนาไปสู่ระดับที่สูงขึ้น คือ นักเรียนได้หาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน หาไอเดียในการทำชิ้นงานและได้มีการจดบันทึกไว้ ได้ทำงานศิลปะจากกระดาษและถ่ายรูปผลงานเก็บไว้ ได้ทำโคมไฟเป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษ นักเรียนชื่นชอบผลงานของตนเองเพราะได้ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีประโยชน์ ได้นำวลายของงานศิลปะพื้นบ้านมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง มีการบันทึกผลงานทั้งที่ชื่นชอบและไม่ค่อยชอบลงในสมุดบันทึกเพราะคิดว่าจะนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคต นั้นแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีการเห็นคุณค่าในระดับ การชื่นชอบคุณค่า คือ มีการบันทึกข้อมูล ภาพถ่าย เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านและผลงานของตนเอง นักเรียนสามารถนำเอาความรู้ทางศิลปะพื้นบ้านมาต่อยอด สร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเองได้

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ชุดกิจกรรมเป็นระบบการผลิตและการนำเสนอการเรียนหลายอย่างมาสัมพันธ์กัน มีคุณค่าในการส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่ออย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อสร้างความสนใจ สื่ออีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและสื่ออีกอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดการเสาะแสวงหา อันนำไปสู่ความเข้าใจอันลึกซึ้ง นำมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ วิรุณ ตั้งเจริญ (2544) ที่กล่าวถึงกิจกรรมศิลปะว่าสามารถช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ทัศนคติ ความคิด และรูปแบบพฤติกรรมที่มุ่งเสริมไปในทิศทางที่ดีพร้อม มีความเจริญงอกงามในทางสร้างสรรค์อย่างสูงสุด

จากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องรวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สามารถสรุปรูปแบบของชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ทั้งหมด 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมรู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน กิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับปราชญ์ และกิจกรรมจากงานศิลปะพื้นบ้านสู่งานออกแบบ โดยแต่ละชุดกิจกรรมจะประกอบไปด้วยหลักการจัดการจัดกิจกรรม 3 หลักการ คือ 1.ขั้นการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ 2.ขั้นการสะท้อนคิดการเรียนรู้และ 3.ขั้นสรุปองค์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ โดยในแต่ละกิจกรรมจะเรียงลำดับกิจกรรมตามหลักการทั้ง 3 หลักการ แต่ละกิจกรรมจะมีจุดเด่น จุดเน้นที่แตกต่างกันไป แต่โดยรวมจะเน้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเทคนิคกระดาษที่หลากหลาย ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ สร้างสรรค์งานประเภทรายบุคคล และงานกลุ่ม กิจกรรมศิลปะจากกระดาษที่มีวิธีการสอดคล้องกับการสร้างงานศิลปะพื้นบ้าน ได้แก่ การตัดฉลุกระดาษ การพับกระดาษ ประติมากรรมกระดาษหรืองานกระดาษที่ต้องมีโครงสร้าง ผู้เรียนได้เรียนรู้เทคนิควิธีการ และได้ลงมือปฏิบัติชิ้นงานศิลปะของตนเอง จากเทคนิควิธีการดั้งเดิมและนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์และงานออกแบบของตนเอง เป็นลักษณะของชุดกิจกรรมที่เน้นการลงมือทำ อย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ สืบเสาะหาข้อมูล ขั้นสะท้อนคิด สรุปความรู้ที่ได้มา และขั้นสุดท้าย ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ ชุดกิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้เรียนรู้จากชุมชน ทั้งการออกไปทัศนศึกษาในชุมชนและการเรียนรู้ร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่น การสร้างสรรค์ผลงานที่มีแนวคิดมาจากชุมชน เป็นการเชื่อมโยงองค์ความรู้จากชุมชนสู่ห้องเรียน สอดคล้องกับที่ ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2557) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานยังมีเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้ประสบผลสำเร็จ ประกอบด้วยชุมชนให้การส่งเสริม สนับสนุนและมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ผู้เรียนลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ฝึกการคิดและการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงที่พบในชุมชน และมีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมนอกห้องเรียนและนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับข้อค้นพบของ มณฑล จันทร์แจ่มใส (2558) ที่กล่าวว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั้นประกอบไปด้วยการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา (Partnership) กระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างเครือข่าย(Procession) และการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนและผู้เรียน (Public Participation) ชุดกิจกรรมนี้จึงเปรียบเสมือนกลไกที่ช่วยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนและโรงเรียนเข้าไว้ด้วยกัน

ด้านกระบวนการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมยังประกอบไปด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นลำดับขั้นตอน กระบวนการเรียนรู้ที่สามารถช่วยเสริมสร้างการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านได้ คือ การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ การสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และสุดท้ายการประยุกต์ใช้ความรู้ และท้ายที่สุดคือการนำผลงานของผู้เรียนมาจัดนิทรรศการ สามารถทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเอง เห็นคุณค่าในผลงานและองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน นำองค์ความรู้ดังกล่าวมาสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ สอดคล้องกับกระบวนการสอนศิลปะปฏิบัติแบบ Studio Thinking (Hetland and others, 2007) คือ 1) การเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติงาน (Develop Craft) การใช้งาน เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ พร้อมวิธีการดูแลรักษา 2) การแก้ปัญหาในการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน (Engage and Persist) เพื่อมุ่งพัฒนาการทำงานและสร้างให้เกิดความขยันหมั่นเพียรในการทำงานศิลปะ 3) การสร้างอุดมคติและแรงบันดาลใจในการทำงาน (Envision) ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง และจินตนาการขั้นตอนในการสร้างผลงานต่อไปได้ 4) การแสดงผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดความรู้สึก (Express) 5) การพิจารณาและสังเกตผลงานอย่างละเอียด (Observe) 6) การสะท้อนความคิดเกี่ยวกับผลงาน ได้เรียนรู้ที่จะตัดสินกระบวนการทำงานของตนเองและผู้อื่น (Reflect) 7) การพิจารณาผลงานของผู้อื่น เพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ ยอมรับโอกาสในการเรียนรู้จากความผิดพลาด (Stretch and Explore) และ 8) การศึกษาศิลปะประเภทต่าง ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน การเรียนรู้เพื่อแสดงความคิดเห็นร่วมกับศิลปิน หรือคนอื่น ๆ ในสังคมที่กว้างขึ้น (Understand Art Worlds) กระบวนการดังกล่าวเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตั้งแต่กระบวนการคิด ลงมือทำ และสะท้อนคิดต่อผลงาน โดยสรุปแล้วชุดกิจกรรมนี้จะเสริมสร้างให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียนเพื่อประสบการณ์เหล่านี้จะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงความคิด สอดคล้องกับที่ Jack Mezirow กล่าวว่า การใช้งานศิลปะ (Art-based techniques) เป็นหนึ่งในเครื่องมือและวิธีประเมินการเปลี่ยนแปลงของการเรียนรู้ เป็นวิธีการที่ใช้กระบวนการศิลปะเป็นสื่อในการให้ผู้เรียนเข้าถึงตัวตนของตนเอง เห็นการเปลี่ยนแปลงภายใน และสามารถขยายขอบศักยภาพของตนเองได้ ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่องานศิลปะพื้นบ้าน นอกจากนั้นการนำประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของตนเองมาไตร่ตรองสะท้อนคิดหรือเอามาตีความ ช่วยให้บรรลุการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ได้ ยิ่งวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เลื่อนไหลหรือเป็นพลวัต (Dynamic) การเรียนรู้จากการไตร่ตรองสะท้อนคิดร่วมกัน จากประสบการณ์เชิงวัฒนธรรม (ภาพ, สัญลักษณ์, ดนตรี, ศิลปะ, บทกวี) ยิ่งมีพลังในการเปลี่ยนแปลง เช่นเดียวกับที่ ญัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (2562) กล่าวถึงกิจกรรมศิลปะว่า ต้องมี

ทั้งส่วนที่เป็นความรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด การคิดขั้นสูง และส่วนที่เป็นกิจกรรมศิลปะให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติบ่อยๆเป็นกิจวัตร จนเกิดการซึมซับและเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สามารถทำเป็นและทำได้ จัดสิ่งแวดล้อมให้ผู้เรียนได้สัมผัสศิลปะอย่าง ใกล้ชิดในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ นำมาซึ่งการเกิดความรู้สึก ความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของงานศิลปะ นำมาซึ่งการเห็นคุณค่าในงานศิลปะพื้นบ้านของผู้เรียนในที่สุด นอกจากนั้นชุดกิจกรรมนี้ยังส่งเสริมพัฒนาการของช่วงวัยและพัฒนาการทางศิลปะของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เสริมสร้างให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานในหลายเทคนิควิธีการที่สอดคล้องกับหลักสูตรและตัวชี้วัดการเรียนรู้มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่ 4 มีทักษะในการสร้างงานทัศนศิลป์อย่างน้อย 3 ประเภท ตัวชี้วัดที่ 5 มีทักษะในการผสมผสานวัสดุต่าง ๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการออกแบบ ตัวชี้วัดที่ 6 สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ ตัวชี้วัดที่ 7 สร้างงานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ ตัวชี้วัดที่ 11 เลื่องงานทัศนศิลป์ โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสมไปจัดนิทรรศการ และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ประกอบด้วย 2 ตัวชี้วัด คือ ตัวชี้วัดที่ 1 ศึกษาและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรมและตัวชี้วัดที่ 2 เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของวัฒนธรรมไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ผลของการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ระดับการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงขึ้นหลังใช้ชุดกิจกรรม โดยนักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้าน มีความภาคภูมิใจและสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้าน รวมทั้งสามารถนำองค์ความรู้จากงานศิลปะพื้นบ้าน ทั้งทางด้านเทคนิควิธีการ แนวคิดในการสร้างสรรค์ วัสดุที่ใช้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ทั้งในรูปแบบของงานจิตรศิลป์และงานประติมากรรม บรรลุตามวัตถุประสงค์ของทุกชุดกิจกรรม เนื่องจากชุดกิจกรรมดังกล่าว เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ตรงสอดคล้องกับที่ Bedri and Dowling (2017)ได้กล่าวถึง ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ David Kolb ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงจะ

เริ่มขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส “ธรรมชาติที่แท้จริงขององค์ความรู้” โดยเฉพาะการใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเรียนรู้และเสริมสร้างการเห็นคุณค่า ผ่านชุดกิจกรรมที่เน้นกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ขั้นการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ สืบเสาะ ค้นคว้า อภิปราย ชื่นสะท้อนคิดสรุปความรู้ และขั้นสุดท้ายคือ การนำความรู้มาประยุกต์ใช้ กระบวนการดังกล่าวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สร้างสรรค์ชิ้นงานอย่างเป็นขั้นตอน ตามรูปแบบการสอน ศิลปะปฏิบัติของ โครงสร้างหลัก 4 ส่วนที่ใช้ในการสอน (The Studio Structures) ได้แก่ 1. การสาธิตและการบรรยาย (Demonstration-Lecture) 2. การปฏิบัติงาน (Students -at- Work) 3. การประเมิน (Critique) และ 4. การจัดนิทรรศการ (Exhibition) นอกจากนั้นกระบวนการดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Jack Mezirow ที่กล่าวถึงการประเมินตนเอง (Self-evaluation) การสัมภาษณ์ (Interview) การเขียนเชิงเล่าเรื่องและการเขียนบันทึก (Narrative and journal) ใช้งานศิลปะ (Art-based techniques) ว่าเป็นเครื่องมือและวิธีการวัดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ที่เชื่อมโยงกับตัวผู้เรียนกับประสบการณ์เดิม โดยเมื่อผู้เรียนสามารถที่จะเปลี่ยนกรอบการอ้างอิงเดิมให้ขยายกว้างขึ้นและลุ่มลึกมากขึ้นเมื่อนั้นจะเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้พัฒนาเสริมสร้างสมรรถนะต่าง ๆ ต่อไปได้ กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับที่ วิจารณ์ พานิช (2557) ได้ กล่าวถึง การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงว่า สามารถมองผ่านมิติของการเรียนรู้โดยผ่านการปฏิบัติของตนเอง ซึ่งเป็นการกระทำที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เพื่อให้ความรู้ซึมซับเข้าไปในตัวเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของตัวตน โดยควรเป็นกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งแบบใช้เหตุผล (Cognitive) แบบใช้อารมณ์ (Affective) แบบใช้พฤติกรรม (Behavioral) แบบใช้ปัญญาญาณ (Intuitive) แบบใช้การเคลื่อนไหว (Kinesthetic) และแบบใช้จิตวิญญาณ (Spiritual) กระบวนการเรียนรู้จึงไม่ใช่แค่เพียงการไตร่ตรองสะท้อนคิดเพื่อเข้าใจความรู้ แต่ต้องทำกิจกรรมที่สะท้อนทฤษฎีหรือหลักการนั้น คือต้องแปลงความรู้เป็นการกระทำของตนเอง เพื่อให้ความรู้ เข้าไปอยู่ในเนื้อในตัว ทำให้ความรู้เข้าไปอยู่ในชีวิตและการกระทำจริงๆ ไม่ใช่ความรู้ที่แยกออกจากชีวิตจริง ซึ่งประเด็นดังกล่าวนี้สามารถพิจารณาได้จากการสังเกตพฤติกรรมและผลงาน การสร้างสรรค์ของนักเรียน

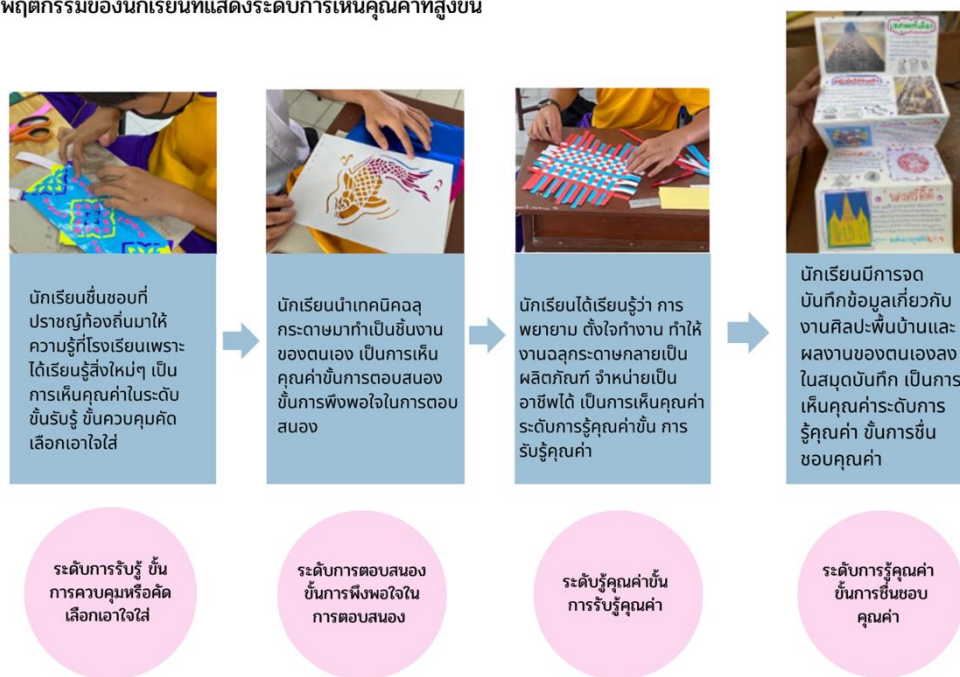


ภาพที่ 54 การวิเคราะห์ผลงานนักเรียนที่แสดงถึงการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน

กระบวนการดังกล่าวส่งผลต่อระดับการเห็นคุณค่าของผู้เรียน ในด้านพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีคุณค่า พบว่า ผู้เรียนมีระดับการเห็นคุณค่าหลังการใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับที่แตกต่างกันออกไป เช่น ในขั้นการรับรู้ การเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านของผู้เรียนจะอยู่ในขั้นควบคุมหรือคัดเลือกความเอาใจใส่ รู้ว่าศิลปะพื้นบ้านมีคุณค่าต่อมนุษย์ในด้านต่าง ๆ ในขั้นการตอบสนอง เมื่อใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้น ผู้เรียนที่ถูกมอบหมายให้ทำกิจกรรมโดยไม่ได้เต็มใจหรือถูกขอร้องให้ทำนั้นจะอยู่ในขั้นการยินยอมในการตอบสนอง ส่วนคนที่ตั้งใจทำกิจกรรมศิลปะด้วยดีจะมีระดับการเห็นคุณค่าอยู่ที่ความเต็มใจที่จะตอบสนอง ซึ่งในขั้นนี้ผู้เรียนเต็มใจทำกิจกรรมแต่ไม่มีความรู้สึกว่าจะสนุกเมื่อทำกิจกรรมแล้วมีอารมณ์ร่วมและรู้สึกสนุกกับงานศิลปะที่ทำก็จะพัฒนาไปขึ้นความพึงพอใจในการตอบสนอง และในขั้นการรู้คุณค่า เมื่อได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมศิลปะประกอบกับความรู้เกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะพื้นบ้านในด้านต่างๆ ก็จะเกิดขั้นการรับรู้คุณค่า คือ ยอมรับหรือเชื่อว่าศิลปะพื้นบ้านมีคุณค่าและพัฒนาสู่การชื่นชมคุณค่าในที่สุด สอดคล้องกับที่ Krathwohl, et.al(1973) กล่าวว่า การรู้คุณค่า (Valuing) เป็นความรู้สึกรู้คุณค่าของสิ่งของหรือปรากฏการณ์ที่ตนเองได้รับมาแต่ต้น อาจยอมรับหรือไม่ยอมรับคุณค่าก็ได้ โดยขึ้นอยู่กับความมุ่งมั่นของแต่ละบุคคลต่อคุณค่าของสิ่งนั้นๆ ซึ่งจะเป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมในขั้นนี้

การสะท้อนคิดยังแสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมดังกล่าวสามารถช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีระดับ การเห็นคุณค่าไปสู่วิธีคิดที่สูงขึ้นได้ เช่น นักเรียนคนที่ 4 กล่าวว่า “ชอบที่ปราชญ์ท้องถิ่นมาให้ ความรู้ที่โรงเรียนเพราะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ รู้สึกภูมิใจที่โรงเรียนให้ประสบการณ์แก่เด็กๆโดยให้มีคนอื่น มาสอนสิ่งใหม่ๆครับ” แสดงให้เห็นถึงการเห็นคุณค่าในขั้นเริ่มต้น นั่นคือ ขั้นการรับรู้ ขั้นควบคุมหรือ คัดเลือกเอาใจใส่ ต่อมานักเรียน“ได้นำเทคนิคละครมาทำเป็นชิ้นงานของตนเอง”นั้นแสดงให้เห็นถึง การเห็นคุณค่าขั้นการตอบสนอง ขั้นพึงพอใจในการตอบสนองและ นักเรียนกล่าวอีกว่า “การทำ กิจกรรมครั้งนี้ทำให้ได้รู้ว่า การพยายาม ตั้งใจทำงาน ทำให้งานละครกลายเป็นอาชีพเพื่อ ดำรงชีวิตได้”แสดงให้เห็นถึงการเห็นคุณค่าในระดับการรู้คุณค่าขั้นการรับรู้คุณค่า และพัฒนาสู่การ เห็นคุณค่าในขั้น การรู้คุณค่า ขั้นการชื่นชมคุณคุณค่า โดยนักเรียนกล่าวว่า “ได้ละครมา ได้ทำ Product จากละครทำให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น มีสมาธิ ใจเย็นเพื่อผลงานที่จะออกมาดีและ สวยงาม” เช่นเดียวกับนักเรียนคนที่ 7 ที่ กล่าวว่า “ชอบตอนที่คุณลุงมาให้ความรู้เกี่ยวกับงานละคร เพราะรู้สึกสนุกสนานและชอบในการให้ความรู้ของคุณลุงค่ะ” ขั้นการรับรู้ ขั้นควบคุมหรือ คัดเลือกเอาใจใส่ เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้หรือสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ด้วยปราชญ์ชาวบ้าน ต่อมาในขั้นการตอบสนอง ขั้นพึงพอใจในการตอบสนอง นักเรียนกล่าวว่า “รู้สึกสนุกที่ได้ทำกิจกรรม ใหม่ๆเยอะ บางอย่างไม่เคยทำและไม่รู้จักเลย เป็นความรู้ใหม่ เช่น ความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้าน” และ“จะนำความรู้ไปใช้เพราะ หลายอย่างสามารถนำไปต่อยอดในการทำชิ้นงานของตนเองหรือสร้าง เป็นสินค้า จำหน่ายเป็นรายได้พิเศษได้อีกค่ะ”แสดงให้เห็นถึงการเห็นคุณค่าในระดับที่สูงขึ้น พัฒนาสู่ การรู้คุณค่าขั้นการรับรู้คุณค่าและขั้นการชื่นชมคุณคุณค่า คือ “ได้เรียนรู้หลายอย่าง เช่น งานศิลปะ พื้นบ้าน งานละคร ได้เห็นงานศิลปะพื้นบ้านที่เก่าแก่ เห็นคุณค่าของงานละครและจังหวัด ของเรา”และยังกล่าวอีกว่า “ได้ทำโคมไฟ ได้ไปหาความรู้นอกสถานที่ และบันทึกผลงานเยอะมากใน สมุดบันทึก ทั้งรูปภาพ สนุกดีค่ะได้ความรู้ใหม่ๆเยอะดีค่ะ” ในกรณีของนักเรียนทั้งสองคนทำให้สรุป ได้ว่า ขั้นตอนในชุดกิจกรรมมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการอยากเรียนรู้ เกิด ความสนใจ พัฒนาไปสู่การเรียนรู้และการเห็นคุณค่าในขั้นต่างๆ โดยเฉพาะขั้นการสร้างสถานการณ์ การเรียนรู้ เป็นขั้นที่ก่อให้เกิดความกระตือรือร้น และเกิด ความสงสัยในสิ่งที่จะเรียนรู้ กิจกรรมที่ สามารถใช้เพื่อกระตุ้นให้เกิดภาวะที่ทำให้ความอยากเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้ เช่น การให้บุคคลที่มี ประสบการณ์เล่าประสบการณ์ของตน การอ่านข้อความหรือสารต่าง ๆ การตั้งคำถาม การอภิปราย การคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งประเด็นดังกล่าวเมื่อนำมาพิจารณาร่วมกับการการ สังเกตพฤติกรรมและผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์พบว่ามีความสอดคล้องกัน

พฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงระดับการเห็นคุณค่าที่สูงขึ้น



ภาพที่ 55 พฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงระดับการเห็นคุณค่าที่สูงขึ้น

นอกจากนั้นการสะท้อนคิดยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการตรวจสอบตนเอง รู้จักตนเองมากขึ้น ทั้งในแง่ของความรู้ความเข้าใจ อารมณ์ความรู้สึกตลอดจนความสนใจและความถนัดของตนเอง เช่น จากการสะท้อนคิดของนักเรียนคนที่ 6 ที่กล่าวว่า “ชอบกิจกรรมที่ไปดูพิพิธภัณฑ์แล้วกลับมาออกแบบโปสเตอร์ครับเพราะได้ไปดูของจริงได้มีความสุข เป็นชิ้นงานที่ทำแล้วไม่ยุ่งยาก ไม่ชอบงานออกแบบ Product เพราะไม่ค่อยถนัดงานออกแบบและเป็นงานที่มีขั้นตอนเยอะ” หรือ การสะท้อนคิดของนักเรียนคนที่ 14 ที่กล่าวว่า “ชอบการไปพิพิธภัณฑ์เพราะสนุกสนาน ได้ไปดูผลงานจริงและได้ออกไปเรียนนอกสถานที่ ไม่ชอบงานออกแบบโปสเตอร์เพราะเป็นงานที่ทำอยู่กับที่ อยู่กับหน้าจอ” การสะท้อนคิดจึงเป็นกระบวนการสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้จัดกิจกรรมสามารถทราบข้อมูลจากผู้เรียนเกี่ยวกับการทำกิจกรรม เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และพัฒนากิจกรรมหรือการเรียนการสอนต่อไป วิจารย์ พานิช (2557) ยังกล่าวอีกว่า การสะท้อนคิดอย่างจริงจัง (Critical Reflection) คือทำให้เกิดการตรวจสอบความเชื่อหรือคุณค่าเดิมโดยเป็นรูปแบบของการสะท้อนคิดที่เรารู้จักและใช้กันน้อยที่สุด เชื่อกันว่า การมีทักษะและการปฏิบัติในการใช้การสะท้อนคิดอย่างจริงจังนั้นเป็นพัฒนาการด้านการเรียนรู้ขั้นสูง (Mature Cognitive Development)

อย่างไรก็ตามเมื่อมีการวัดระดับการเห็นคุณค่าอีกครั้งหลังการใช้ชุดกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีระดับการเห็นคุณค่าที่เพิ่มขึ้นแตกต่างกันออกไป นักเรียนมีคะแนนการเห็นคุณค่าเพิ่มขึ้นมากและน้อยอย่างละ 11 คน และมีนักเรียนเพียง 2 คน เท่านั้นที่มีคะแนนการเห็นคุณค่าเท่าเดิม ซึ่งการเห็นคุณค่าที่เพิ่มขึ้นของนักเรียนแต่ละคนนั้นอยู่กับหลายปัจจัย ส่วนสำคัญ คือ พัฒนาการของช่วงวัย สอดคล้องกับที่ Lowenfeld, (1984) กล่าวถึงวัยรุ่นตอนต้น ว่าเป็นช่วงเวลาที่สำคัญ ในการเติบโตอย่างสร้างสรรค์ เป็นเวลาแห่งการเริ่มต้น ช่วงเวลาที่เต็มไปด้วยความอยากรู้อยากลอง สนใจความเป็นไปในอดีต ปัจจุบันและอนาคต เป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงและสร้างเอกลักษณ์ นอกจากนั้น Johnson, (1990) ยังกล่าวถึงช่วงวัยนี้ว่า เป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกัน เป็นการเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กสู่วัยรุ่น คือช่วงเวลาสำคัญในการพัฒนาบุคคล สิ่งสำคัญ คือต้องเข้าใจลักษณะเฉพาะและความต้องการพิเศษของนักเรียนในระดับนี้ เพื่อนำมาพัฒนากิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียนในวัยนี้ ความต้องการทางอารมณ์ เป็นปัจจัยหนึ่ง ที่แตกต่างจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนปลาย เช่น ความผันแปรทางอารมณ์ ความสนใจ การสังเกต ความต้องการความคิดเห็นจากเพื่อน รวมทั้งความสนใจในเพศตรงข้าม นอกจากนั้นยังมีปัจจัยอื่นๆ เช่น สถานการณ์โควิด 19 ที่แพร่ระบาดในช่วงเวลาดังกล่าว ซึ่งนักเรียนบางคนได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ดังกล่าว มีการขาดเรียนบ่อย ส่งผลให้ทำชิ้นงานไม่ทันหรือในช่วงท้ายปีการศึกษาที่นักเรียนจะมีภาระงานเยอะ บางวิชามีการสอบวัดผล นักเรียนบางคนมีกิจกรรมการแข่งขันที่ต้องฝึกซ้อมและใช้เวลาเป็นพิเศษ เช่น ด้านกีฬาและการแข่งขันทักษะทางวิชาการต่างๆ ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อนักเรียนทั้งในแง่ของการให้ความสนใจและการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนากิจกรรมศิลปะของนักเรียนและจะส่งผลต่อการเห็นคุณค่า ความคิด ทักษะคิดและการเรียนรู้ที่แตกต่างกันออกไป เพราะการเปลี่ยนแปลง (Transformation) ที่เกิดขึ้นในแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน แม้จะมีแบบแผนในแนวทางเดียวกัน แต่การเปลี่ยนแปลงก็จะขึ้นอยู่กับความจำเพาะของแต่ละบุคคล นอกจากนั้นแล้วประสบการณ์ของนักเรียนแต่ละคนจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ โดยนักเรียนบางคนจะเข้าใจบางเรื่องได้ดีหรือเร็วกว่าคนอื่น ซึ่งสิ่งนี้จะส่งผลให้เปลี่ยนแปลงได้ง่ายกว่า

กระบวนการทางศิลปะจึงมีความสำคัญในการเปลี่ยนแปลงระบบความคิด ความเข้าใจ ตลอดจนค่านิยมและทัศนคติ นอกจากนั้น Efland, (1995) ยังกล่าวว่า ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตส่วนบุคคล ทั้งด้านจิตใจและความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะจึงถือเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาชีวิต รวมทั้งสามารถช่วยสร้างสังคมที่ดี ศิลปะเป็นแนวทางหนึ่งในการช่วยส่งเสริมและรักษาวัฒนธรรมผ่านการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะและชิ้นงานศิลปะ กิจกรรมศิลปะจึงสามารถเปิด

โอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้สึกร่วมกับชุมชน มีบทบาทในการพัฒนาความรู้สึกรับผิดชอบต่อตนเองในวัยรุ่น กิจกรรมศิลปะในระดับนี้จึงต้องใช้เวลาและอาศัยความสามารถในการกำกับการเรียนรู้ของตนเอง กิจกรรมศิลปะจึงควรมุ่งเน้น ที่การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง เพราะช่วงวัยดังกล่าว คือช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนผ่าน ช่วงเวลาแห่งการอยากรู้อยากเห็นและตระหนักรู้โลกของตนเองมากยิ่งขึ้น จึงเป็นสิ่งสำคัญที่กิจกรรมศิลปะ จะต้องเสริมสร้างความตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจน ความซาบซึ้ง ความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติ ที่พึงประสงค์ ตระหนักในความรับผิดชอบต่อในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน รวมทั้งเพื่อตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของชุมชน ชุมชนและผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกันทั้ง โดยการบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและตามเป้าหมายที่กำหนดโดยชุมชนและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกอันเป็นการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนอย่างยั่งยืน (วิจารณ์พานิช, 2557)

ดังนั้นในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทำให้ได้รูปแบบชุดกิจกรรมที่สามารถเสริมสร้างการเห็นคุณค่า โดยชุดกิจกรรมต้องเน้นการลงมือปฏิบัติเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง กระบวนการเรียนรู้ที่กระตุ้นการเห็นคุณค่าคือ การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ การสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และการประยุกต์ใช้ความรู้ รวมทั้งการสร้างสรรคงานศิลปะอย่างเป็นขั้นตอน เน้นการเรียนรู้จากงานดั้งเดิม ต่อยอดความรู้และประยุกต์ใช้ได้จริงซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะส่งผลต่อการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านของนักเรียนในระดับที่สูงขึ้น นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจต่องานศิลปะพื้นบ้าน สามารถนำองค์ความรู้เดิมมาสร้างสรรค์ใหม่ เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ชุมชน ท้องถิ่น ส่งผลให้เห็นคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านมากขึ้น ซึ่งทำให้เห็นว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คือ เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในศิลปะพื้นบ้านและศึกษาการนำชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษไปใช้เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งนี้

1. ควรเพิ่มความยืดหยุ่นเพื่อให้สามารถปรับเป็นการดำเนินกิจกรรมทั้งแบบ Online และ Onsite ตามสถานการณ์ได้ เพื่อเพิ่มทางเลือกให้เหมาะสมกับสถานการณ์และช่วงวัยของผู้เรียน
2. ควรมีการวางแผนกิจกรรมเป็นแบบผสมผสาน ให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมและมีบทบาทเพิ่มมากขึ้น โดยเริ่มจากการวางแผน ออกแบบกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมตลอดจนประเมินผลกิจกรรม
3. ควรมีการออกแบบและประเมินผลการสะท้อนคิดของนักเรียนในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนการเรียนรู้ของตนเองที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางความคิดและการประยุกต์ใช้ความรู้ ทั้งในด้านกระบวนการ อารมณ์ความรู้สึก ความคิด และจินตนาการเพื่อเป็นแนวทางที่ส่งเสริมให้นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมจากภูมิปัญญาต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษและงานศิลปะพื้นบ้านประเภทอื่นๆ มีการบูรณาการความรู้กับกลุ่มสาระอื่นๆ
2. ควรมีการจัดทำวิจัยที่เสริมสร้างการเห็นคุณค่าโดยใช้กิจกรรมศิลปะที่เชื่อมโยงกับงานศิลปะพื้นบ้านประเภทอื่นให้กับคนในชุมชน
3. ควรมีการจัดทำวิจัยที่เสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านให้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม
4. ควรมีการจัดทำวิจัยเกี่ยวกับนำความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านไปพัฒนาเป็นนวัตกรรมต่อไป

บรรณานุกรม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	มรุต มากขาว
วัน เดือน ปี เกิด	15 กรกฎาคม 2530
สถานที่เกิด	จังหวัดนครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	110/41 ถนนอ้อมค่ายวิชราชู ตำบลปากพูน อำเภอเมือง จังหวัด นครศรีธรรมราช
ผลงานตีพิมพ์	การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อ เสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 13 “บัณฑิตวิจัย สร้างสรรค์ และนวัตกรรม: ศาสตร์ ศิลป์ และเศรษฐกิจสีเขียว”. ออนไลน์. 22 มิถุนายน 2566. หน้าH 136-H145
รางวัลที่ได้รับ	2566 ได้รับโล่ประกาศเกียรติคุณเป็นนิสิตดีเด่น ด้านคุณลักษณะความเป็น ครู เนื่องในโอกาสวันครู ระดับปริญญามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาษาไทย

กาญจนา คุณารักษ์. (2540). *หลักสูตรและการพัฒนา*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวัง สนามจันทร์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระศิลปะตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมการเกษตรแห่งประเทศไทย.

กิตติศักดิ์ คนแรงดี. (2559). *การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเรื่อง ผ้าทอไทยทรงดำในบริบทร่วมสมัย ของจังหวัดสุพรรณบุรี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/55688>

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2562, 2 สิงหาคม). *วัฒนธรรม คุณค่าล้ำมูลค่า*.
http://www.culture.go.th/culture_th/ewt_news.php?nid=3972&filename=index

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2547). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.

เกศินี นิสสัยเจริญ. (2527). *การสอนศิลปะสำหรับเด็กเล็ก*. เอกสารการอบรมผู้ดูแลเด็ก รุ่น 2. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

จรรยา แสงอุทัย. (2555, 11 กันยายน). *สถาบันการศึกษากับการอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้าน*. MGRONLINE.
<https://mgronline.com/south/detail/9550000108710>

ชนัญชิดา ต๊ะแปงปัน, ไพจิตร อังศิริวัฒน์ และ ธีรนพ หวังศิลปคุณ. (2559). *การตัด เจาะ เพื่อนำไปสู่การออกแบบเครื่องแต่งกาย*. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการระดับชาติ. RSU National Research Conference 2016. มหาวิทยาลัยรังสิต.

ชนัดดา ภูงษ์ทอง. (2560). *การวิจัยปฏิบัติการเชิงวิพากษ์แบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูผ่านวิธีการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
<http://bsris.swu.ac.th/thesis/55199120017RB8992555f.pdf>

ชุติมา เวทการ. (2551). *การจัดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์บนพื้นฐานวัฒนธรรมชุมชน*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลธาร เต็งเจริญกุล และ ศิริพงษ์ เพียศิริ. (2558). การศึกษาผลการพัฒนาความคิดและผลงานสร้างสรรค์ จากกิจกรรมศิลปะกระดาษสร้างสรรค์ของผู้เรียนระหว่าง 10-12 ปี โดยใช้แนวคิดสังคมอุดมรัก (GCK4S). *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 7 (1), 201-218.

ญาดา ร้อยเรียง. (2561). *คัมภีร์บุต ศาสตร์แห่งมนต์เมืองนคร คัมภีร์โบราณของปักษ์ใต้*. ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
<https://www.nakhononline.com/2772/>

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา. *Veridian E-Journal, Silpakorn University. (Humanities, Social Sciences and arts Volume)*. 12 (5), 322-343.

ณัฐสุภา เจริญยิ่งวัฒนา. (2562, 2 สิงหาคม). *सानสาด สืบสานงานหัตถกรรมเตยปาหนันจากเสน่ห์ท้องถิ่นชาวมุสลิม*. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA).
<https://hr.tcdc.or.th/th/Articles/Detail/Samsard>

ดนุ จีระเดชาตระกูล. (2541). *นันทนาการ*. ไทยวัฒนาพานิช.

ดิษยุทธุ์ บัวจุม, อังคินันท์ อินทรกำแหง, พรณิ บุญประกอบ, และ สุภาพร ณะชานันท. (2557). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะเนงวิทยา. *วารสารพหุวิทยาการ*, 20 (2), 19-36.

ถวัลย์ มาศจรัส. (2546). *ภูมิปัญญาไทย*. สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

ธันยชนก แดนโพธิ์. (2551, 1 สิงหาคม). *ความหมายของชุดกิจกรรม*. GotoKnow.
<https://www.gotoknow.org/posts/198155>

ธัญวรัตน์ นุชอุดม. (2554). *การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/55699>

ธีติ พฤกษ์อุดม. (2560). *การพัฒนาการเห็นคุณค่าในอัตลักษณ์ของงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นภาคใต้*

สำหรับเยาวชน. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/60219>

นัฐฐาภรณ์ ตั้งคำ. (2551). *การศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาท้องถิ่น เรื่องผ้าทอ*

หมื่นศรี โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Digital research information center.

<https://dric.nrct.go.th/index.php?/Search/SearchDetail/229139>

นริศ วชิรานนท์. (2545, 1 กุมภาพันธ์). *ศิลปะกระดาษตัดของจีน*. ศิลปวัฒนธรรม.

<http://www.wlc2china.com/information/paper-cut.html>

นิรมณ ตีรณสาร. (2535). *ศิลปศึกษากับครูประถม*. โรงพิมพ์ตีรณสาร.

นวลลออ ทินานนท์. (2543). *ศิลปะพื้นบ้านไทย*. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว. (2556). *ความคิดเห็นเกี่ยวกับการอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านของไทยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/34159>

ปรารธนา ศิริสอาด และ นิรัช สุดสังข์. (2555). การผลิตภัณฑ์โคมไฟ โดยใช้ศิลปะการตัดกระดาษแบบไทยประเพณี. *วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 2 (2), 48-57.

บุญรัตน์ พิษณุไพบูลย์. (2560). *จิตวิทยาศิลปะ สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรรณี วิรุณานนท์. (2560). *การใช้หลักการของทฤษฎีฐานรากในการรวบรวมข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น*

เกี่ยวกับงานดอกกระดาศพื้นบ้านภาคใต้. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 20 (1), 51-67.

พรรณี วิรุณานนท์. (2562). กระบวนการออกแบบหนังสือดอกไม้ด้วยวิธีการนิเทศศิลป์โดยปรับใช้เทคนิคงานดอกกระดาศของจังหวัดสงขลา. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. 47 (2), 202-222.

พิกุล สีหาพงษ์. (2546). *การเตรียมความพร้อมในการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนนาร่องในการใช้หลักสูตร*. กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ.

มโน พิสุทธิรัตนานนท์. (2539). *เอกสารประกอบการสอนวิชาศิลปะพื้นบ้าน*. ภาควิชาทัศนศิลป์ศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคใต้.

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2545). *กระบวนการเรียนการสอนทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษาสำหรับครูยุคใหม่*. สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

มารุต อมรานนท์. (2533). *ศิลปะพื้นบ้าน*. ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

มณฑล จันท์แจ่มใส. (2558). *โครงการถอดชุดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานกรณีศึกษา การบูรณาการการจัดการเรียนรู้วิชาออกแบบสถาปัตยกรรมกับการพัฒนาที่อยู่อาศัยของผู้มีรายได้น้อย*. *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร*. 10 (1), 143-156.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2546*. นานมีบุ๊คพับลิคเคชั่น.

ลินดา เยห์ และ ฐิติกาญจน์ อัครกุล. (2562). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง บนฐานการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. *วารสารพัฒนศาสตร์*. 2 (2), 102-139.

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2543). *การวัดด้านจิตพิสัย*. สุวีริยาสาส์น.

วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2552). *ศิลปะพื้นบ้าน*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- วศิษฐ์ นาสารีย์. (2544). การศึกษาการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชา
ศิลปศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/244>
- วิจารณ์ พานิช. (2557, 11 เมษายน). นวัตกรรมสู่การเป็นประเทศแห่งการศึกษา. GotoKnow.
<https://www.gotoknow.org/posts/565909>
- วิจารณ์ พานิช. (2558). เรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง. มูลนิธิสยามกัมมาจล
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2553). ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน: เอกลักษณะเฉพาะถิ่น. วารสารมหาวิทยาลัย
ศิลปากร. 30 (1), 163-182.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2520). ทฤษฎีและแนวทางปฏิบัติการสร้างเสริมลักษณะนิสัยในวิชาศิลปศึกษา
ในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. สารมวชน.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544). คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์.
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- วิโรฒ ศรีสุโร. (2528). ศิลปกรรมพื้นบ้านในวัฒนธรรมพื้นบ้าน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วุฒิ วัฒนสิน. (2541). ศิลปะระดับมัธยมศึกษา ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา. สำนักพิมพ์วิทยาลัย
บริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- ศักดา บุญยิต. (2546). การศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าศิลปะแกะสลักไม้ในหอไตรภาคีสถาน
ตอนล่างของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนักศึกษาระดับปริญญาตรี โปรแกรมวิชาศิลปศึกษา
และโปรแกรมวิชาศิลปกรรม สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Digital research information center.
<https://dric.nrct.go.th/index.php?/Search/SearchDetail/148473>
- ศิริวรรณ วณิชวัฒนารชัย และ ชลธิชา หอมฟุ้ง. (2561). การบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ภูมิปัญญา
ท้องถิ่นสู่การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal, Silpakorn
University. สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 11(3), 2551-2563.

ศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์. (2557). กระบวนทัศน์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม

ความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน
ระดับ ประถมศึกษา. [วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

วิทยานิพนธ์ออนไลน์ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร.

http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000012125

ศรียรรณ มากชู และ ชำนาญ สุขชาญไชย. (2524). การพับกระดาษ. ไทยวัฒนาพานิช.

สร้าง พรศรี. (2524). ศิลปะพื้นบ้าน. พระนครศรีอยุธยา. เอกสารอัดสำเนา.

สามารถ จันทร์สุริย์. (2536). ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาชนบท. หน้า 145-149.

กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์หมู่บ้าน.

สุกัญญา รัตนสุภา. (2551, 2 พฤศจิกายน). กนกโลงศิลปะเมืองคอน.

[http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/nakhonsithamrat/sukanya_
rat/kanoklonk/home.html](http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/nakhonsithamrat/sukanya_rat/kanoklonk/home.html)

สุวิงค์ พงศ์ไพบุลย์. (2544). โครงสร้างและพลวัตวัฒนธรรมภาคใต้กับการพัฒนา. สำนักงานกองทุน
สนับสนุนการวิจัย.

สมาลี ชัยเจริญ. (2557). การออกแบบการสอน หลักการ ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สุลักษณ์ ศรีบุรี. (2536). คุณค่าของศิลปะจากทัศนะของบุคคลต่าง ๆ. วารสารครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 22 (1), 51-63.

สุวิทย์ วงศ์จุริราวนิชย์. (2562, 2 สิงหาคม). Craft ไทย Craft อย่างไร.

<https://web.tcdc.or.th/th/Articles/Detail/Craft>

สนธิยา โกมลเปริน และ สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์. (2554). ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยที่
ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เปเปอร์มาร์เช่. วารสารศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 34 (3-4), 50-59.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระศิลปะ*. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สมบุญ ผิวละออ. (2552). *พวงมโหตร ศิลปะการตัดกระดาษแบบโบราณ*. วาดศิลป์.

อธิฐ งามนิสัย. (2561). การประยุกต์ศิลปะพื้นบ้านสู่ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ของนักศึกษาศิลปะในประเทศไทย. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.* 26, 304-321.

ภาษาอังกฤษ

Ash, S. L., & Clayton, P. H. (2004). *The articulated learning: An approach to guided reflection and assessment innovative*. *Higher Education*, 29(2), 137-154

Barnes, S. (2018, August 6). *Learn how paper quilling started centuries ago and why it's so popular today*. Mymodernmet. <https://mymodernmet.com/paper-quilling/>

Beakley, B. A., Yoder, S. L. & West, L. L. (2003). *Community-based instruction: A guidebook for teachers*. Council for Exceptional Children.

Bednar, S., & Simpson, N. B. (2013, December). *Incorporating community-based learning in a course on the economics of poverty*. <https://www.aeaweb.org/conference/2014/retrieve.php?pdfid=214>

Bedri, Z, De Frein, R., & Dowling, G. (2017). Community-based learning: A primer. *Irish Journal of Academic Practice*, 6(1), 1-26.

Brock, S. E. (2010). *Measuring the importance of precursor steps to transformative learning*. *Adult Education Quarterly*, 60(2), 122–142.

Carr, W., & Kemmis, S. (1986). *Becoming critical, education, knowledge and action research*. The Falmer Press.

CharmPop's Team. (2016, December 15). *History of paper-cutting art*. Pop up cards-blog charmpop. <https://charmpopcards.com>

Cranton, P. (2002). Teaching for transformation. In J.M. Ross-Gordon (Ed.), *New directions for adult and continuing education: No. 93. Contemporary viewpoints on teaching adults effectively*. Jossey-Bass.

- Fagan, L. M. (2015). *Elementary School Teachers' Perception of art Integration to Improve Student Learning*. Walden University
- Gardner, H. (1994). *The art and human development: A psychological study of the artistic process*. Basic Book.
- Gibbs, G. (1988). *Learning by doing: A guide to teaching and learning methods*. Oxford:Oxford Unit.
- Guy, H. (1982). *Art elementary classroom*. Prentice-Hall.
- Hetland, L., Winner, E., Veenema, S., & Sheridan, K. (2007). *Studio Thinking: The benefits of visual arts education*. Teachers' college press.
- Katrin, S., & Yuri, S. (n.d.). *Left brain and right brain at origami training*.
<http://www.oriland.com/oriversity/benefits/articles.php?category=articles>
- Keen, C. H., & Woods, R. (2016). Creating activating events for transformative learning in a prison classroom. *Journal of Transformative Education*, 14 (1), 15-33.
- Kitchenham, A. (2008). The evolution of john mezirow's transformative learning theory. *Journal of Transformative Education*, 6(2), 104-123.
- Koo, S. (2019). *Transformative learning in sculpture class: Exploring new identities as artists, approached to artmaking, and understandings of art*. [Doctoral dissertation, Columbia University].
<https://academiccommons.columbia.edu/doi/10.7916/d8-m9v7-0r17>
- Kolb, D. A. (1984). *Organizational psychology: An experiential approach*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall University of Pretoria. (2007). Introduction to community-based learning. [Brochure].
https://httn.wikiversity.org/wiki/Introduction_to_Community-Based_learningsps:/e
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1973). *Taxonomy of educational objectives:The classification of educational goals handbook: affective domain*. Longman.
- Libby, W. (2000). *Using art to make art: Creative activities using masterpieces*. Wadsworth Publishing.
- Liu, L., Chen, Y., Wang, P., Liu, Y., Zhang, C., Li, X., Yao, C., & Ying, F. (2018).

- PapercutDigital fabrication and design for paper cutting. *Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference*. (pp. 1-6). ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/324669035_Papercut_Digital_Fabrication_and_Design_for_Paper_Cutting
- Lowenfeld, V. (1982). *Creative and mental growth (8 Ed)*. Macmillan.
- McAllister, M., Oprescu, F., Downer, T., Lyons, M., Pelly, F., & Barr, N. (2013).
Evaluating star-a transformative learning framework: Interdisciplinary action research in health training. Educational Action Research, 21(1), 90-106.
- Melaville, A., Berg, A. C., & Blank M. J. (2006). *Community-based learning: Engaging students for success and citizenship. Partnerships/Community*.
<https://digitalcommons.unomaha.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1034&context=slcepartnerships>
- Michael, J. (1983). *Art and adolescent: Teaching art at secondary level*. Columbia University.
- Mezirow, J. (1978). Perspective transformation. *Adult Education, Sage Journals*, 28, 100-110.
- Mezirow, J. (2000). *Learning as transformation: Critical perspectives on a theory in progress*. Jossey-Bass.
- Steinke, P. & Fitch, P. (2007). *Assessing service-learning. Research & Practice in Assessment*. from <https://www.rpajournal.com/dev/wp-content/uploads/2012/05/A32.pdf>
- Sobel, D. (2006). *Place-based education: Connecting classroom and community*.
<https://www.antioch.edu/wpcontent/uploads/sites/6/2017/02/pbexcerpt.pdf>
- Taylor, E. W. (2007). *An update of transformative learning theory: A critical review of the empirical research (1999-2005)*. International Journal of Lifelong Education, 26(2), 173-191
- West, L. (2014). Transformative learning and the form that transforms: Towards a psychosocial theory of recognition using auto/ biographical narrative research. *Journal of Transformative Education*, 12, 164 -179.
- Wither, E. (2000). *Local curriculum development and place-based education dissertation*. University of Denver.

Zheng, L. (2016). *The influence of folk-art appreciation on modern art design*, Proceedings of the 2016 4th International Conference on Management Science, Education Technology, Arts, Social Science and Economics (msetsse-16). <https://www.atlantispress.com/proceedings/msetasse-16/25865128>.







รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ระยะที่ 1

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไอชนา พูลทองดีวัฒนา อาจารย์ประจำสาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. อาจารย์ ดร.สรีตา เจอศรีกุล อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์ดร. รื่นฤทัย รอดสุวรรณ อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาศิลปกรรมและออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ระยะที่ 2

1. อาจารย์ดร.ประติมา ฉันทบุรณ์ตระกูล อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. อาจารย์ชูเกียรติ สุทิน อาจารย์ผู้สอนประจำวิทยาลัยช่างศิลป์นครศรีธรรมราช
3. อาจารย์ธวัชณ์ พรหมสุข ผู้อำนวยการศูนย์ศิลปวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย

1. ด้านศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานกระดาษ

1. นายเฉลิม เอียดนิมิต
2. นายจำลอง สอนหนู
3. นางสาววิลาวัลย์ เอียดเฉลิม

2. ด้านศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์งานกระดาษ

1. ดร. นภัทร กังวาลวรากุล
2. อาจารย์ชูเกียรติ สุทิน
3. นายณรัชต์ บริบูรณ์หิรัญธนา

3. ด้านนักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้าน

1. นายศุภชัย แก้วทนต์
2. คุณข้าว บาติก
3. นายธนวัฒน์ พรหมสุข

4. ด้านครูสอนวิชาศิลปะระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. อาจารย์พจมาลย์ สังข์สุวรรณ
2. อาจารย์ปิ่นกมล แสงแก้ว
3. อาจารย์หทัยรัตน์ รอดไพร่

5. ด้านนักวิชาการทางศิลปศึกษาผู้เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน

1. อาจารย์ดร.ประติมา ฉันทบุลย์ตระกูล
2. อาจารย์สัมฤทธิ์ คงทอง
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ





Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects:
The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts
Chamchuri 1 Building, Room 114, Phayathai Road, Wang Mai Sub-district,
Pathum Wan District, Bangkok 10330
Telephone number 0 2218 3210-11 E-mail curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 273/2564

Certificate of Research Approval

Research Project Number 164/64 DEVELOPMENT OF COMMUNITIES-BASED PAPER ART
ACTIVITIES TO ENHANCE APPRECIATION FOLK-ART VALUE APPRECIATION FOR
NINTH GRADE STUDENTS

Principal Researcher Mr. Marut Makkhaw

Affiliation Faculty of Education, Chulalongkorn University

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

Signature Theraphan Luangthongkum Signature Nunghatai Rangponsumrit
(Theraphan Luangthongkum, Ph.D.) (Nunghatai Rangponsumrit, Ph.D.)
Chair Secretary

Research Project Review Category: Full Board Review

Date of approval: 6 November 2021

Expiry date: 5 November 2022

Documents approved by the Committee

1. The research proposal
2. The researcher CV
3. The information sheets for research participants
4. The informed consent forms
5. The guide questions for interviews, evaluation forms, observation form, guide questions for reflective and lesson plan



Protocol No.	164 / 64
Date of Approval	- 6 NOV 2021
Approval Expiry Date	- 5 NOV 2022

Conditions

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



แบบสัมภาษณ์ศิลปินพื้นบ้านที่ทำงานกระดาศ

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

ประกอบอาชีพ.....

ประสบการณ์ในการทำงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาศ.....ปี

ที่อยู่.....

วันที่สัมภาษณ์ วันที่.....เดือน ปี พ.ศ. 2564

1. ท่านได้รับการถ่ายทอดหรือเรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกระดาศพื้นบ้านจากใคร และอย่างไร

.....

.....

2. เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากกระดาศของท่านมีชื่อเรียกจำเพาะหรือไม่ หากมี ชื่อ เรียกเทคนิคดังกล่าวอย่างไร

.....

.....

3. ท่านมีขั้นตอนและเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากกระดาศอย่างไร

.....

.....

4. ท่านพบปัญหาและข้อจำกัดในการสร้างกระดาศอะไรบ้าง และท่านมีแนวทาง แก้ปัญหาอย่างไร

.....

.....

5. ท่านคิดว่าควรนำงานศิลปะจากกระดาศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

6. ท่านคิดว่าควรมีวิธีเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของงานพื้นบ้านได้อย่างไร

.....

.....

7. ท่านคิดว่าควรใช้เทคนิคและวิธีการอย่างไรในการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้าน โดยใช้กระดาษให้ผู้เรียนรุ่นใหม่

.....

.....

8. ท่านคิดว่าการทำงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษสามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงาน ในลักษณะอื่นได้อย่างไรบ้าง

.....

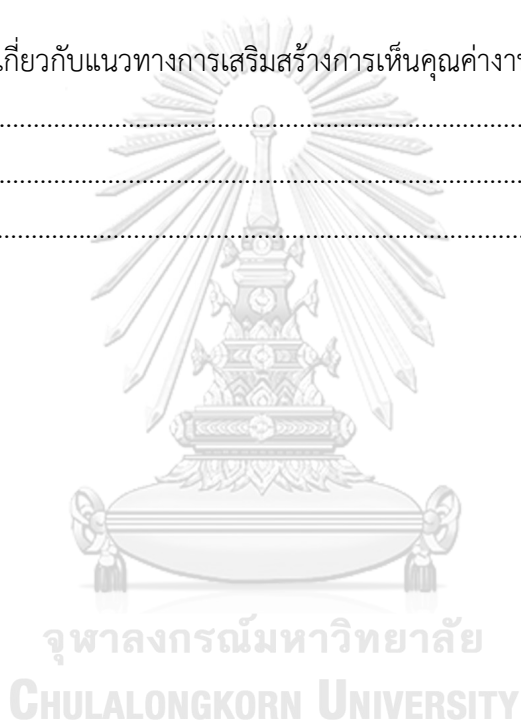
.....

9. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการเสริมสร้างการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน

.....

.....

.....



แบบสัมภาษณ์ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษ

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

ประกอบอาชีพ.....

ประสบการณ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะจากกระดาษ.....ปี

ที่อยู่.....

วันที่สัมภาษณ์ วันที่.....เดือน ปี พ.ศ.2564

1. ท่านสร้างสรรค์งานศิลปะจากกระดาษด้วยเทคนิคอะไร เพราะเหตุใดจึงเลือกใช้เทคนิควิธีการดังกล่าว

.....

.....

2. ท่านมีวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากกระดาษอย่างไร

.....

.....

3. ปัญหาและข้อจำกัดในการสร้างสรรค์งานศิลปะจากกระดาษคืออะไร และท่านมีแนวทางแก้ปัญหาอย่างไร

.....

.....

4. ท่านคิดว่าผลงานศิลปะของท่านมีความเหมือนหรือแตกต่างจากงานศิลปะพื้นบ้านหรือไม่อย่างไร

.....

.....

5. ท่านคิดว่ากิจกรรมศิลปะจากกระดาษมีส่วนช่วยในการพัฒนาผู้เรียนในด้านใดบ้าง

.....

.....

6. ท่านคิดว่าศิลปะจากกระดาษมีความเชื่อมโยงกับศิลปะพื้นบ้านหรือไม่อย่างไร

.....

.....

7. ท่านคิดว่ากิจกรรมศิลปะประเภทใดบ้างที่เหมาะสมกับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

.....

.....

8. ท่านคิดว่ากิจกรรมศิลปะจากกระดาษสามารถนำไปต่อยอดและพัฒนาเป็นผลงาน
สร้างสรรค์ในรูปแบบใด ได้บ้าง

.....

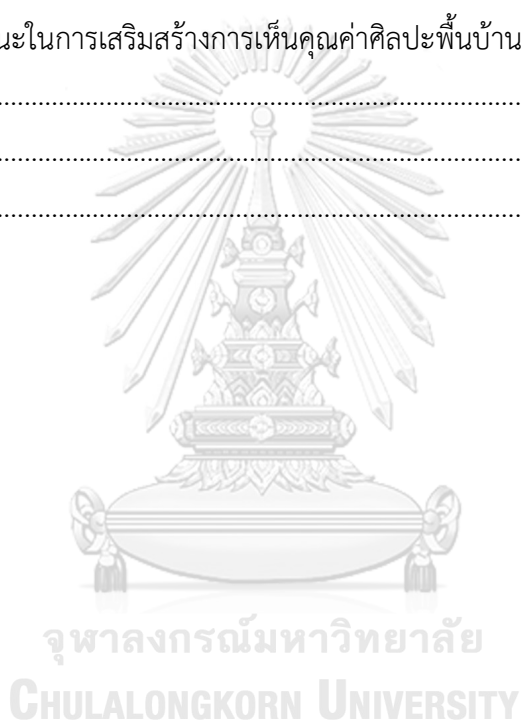
.....

9. ข้อเสนอแนะในการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ

.....

.....

.....



แบบสัมภาษณ์นักออกแบบที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะพื้นบ้าน

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

ประกอบอาชีพ.....

ประสบการณ์ในการทำงานออกแบบด้วยแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้าน.....ปี

ที่อยู่.....

วันที่สัมภาษณ์ วันที่.....เดือน ปี พ.ศ. 2564

1. ท่านมีความเชี่ยวชาญในการสร้างผลงานประเภทใดมากที่สุดและมีเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างไร

.....

2. ท่านคิดว่าผลงานออกแบบของท่านมีส่วนเกี่ยวข้องกับงานศิลปะพื้นบ้านอย่างไร

.....

3. ท่านคิดว่าการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านมีประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างไร

.....

4. ท่านคิดว่าคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้านที่มีต่อนักออกแบบคืออะไร

.....

5. ท่านคิดว่ากิจกรรมศิลปะที่เน้นให้มีการออกแบบหรือ กิจกรรมศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ในลักษณะใดบ้างที่สามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน

.....

6. ท่านคิดว่าศิลปะจากกระดาษสามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์เป็นงานออกแบบในลักษณะใดได้บ้าง

.....

7. ข้อเสนอแนะในการใช้กิจกรรมศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อเสริมสร้างการเห็น
คุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

.....

.....

.....



แบบสัมภาษณ์ครูสอนวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

ปัจจุบันเป็นครูผู้สอนวิชาศิลปะที่โรงเรียน.....

ประสบการณ์ในการสอน.....ปี

วันที่สัมภาษณ์ วันที่.....เดือน ปี พ.ศ. 2564

1. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะรูปแบบใดที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของศิลปะที่บ้าน

.....

2. ท่านคิดว่าควรจัดกิจกรรมศิลปะในลักษณะใดที่เหมาะสมกับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

.....

3. โรงเรียนของท่านมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนหรือไม่ อย่างไร

.....

4. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร เมื่อให้ผู้เรียนประเมินตนเองหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

.....
 จพาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

5. ท่านคิดว่าควรให้ผู้เรียนประเมินตนเองหลังการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร และควรเป็นไปในลักษณะใดที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

.....

6. ท่านคิดว่าศิลปะจากกระดาษสามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในลักษณะใดได้อีกบ้าง

.....

7. ท่านคิดว่าผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำความรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบใดได้อีกบ้าง

.....

.....

8. ข้อเสนอแนะด้านการจัดการเรียนการสอนที่เสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

.....

.....

.....



แบบสัมภาษณ์นักวิชาการด้านศิลปศึกษา ที่เชี่ยวชาญการใช้ชุมชนเป็นฐาน

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

ประกอบอาชีพ.....

ประสบการณ์ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชุมชนเป็นฐานปี

วันที่สัมภาษณ์ วันที่.....เดือน ปี พ.ศ. 2564

1. ท่านเคยจัดกิจกรรมหรือโครงการในลักษณะใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับในชุมชน

.....

2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ในชุมชนมีปัญหาในด้านใดบ้าง และมีวิธีการแก้ปัญหายังไร

.....

3. ท่านคิดว่ากิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานลักษณะใดที่เหมาะสมกับ
ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

.....

4. ท่านคิดว่าการสะท้อนความคิดมีความจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือไม่

.....

5. ท่านคิดว่าควรให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดในลักษณะใด

.....

6. ท่านคิดว่ากิจกรรมศิลปะจากกระดาษสามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
ร่วมกับชุมชนในลักษณะใดได้บ้าง

.....

7. ท่านคิดว่าชุมชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ได้หรือไม่ อย่างไร

.....

8. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน

.....

.....

.....



แบบวัดประเมินคุณค่าศิลปะพื้นบ้านก่อนใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้ด้วยความระมัดระวัง และทำเครื่องหมาย / ในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ความคิดเห็นของนักเรียนก่อนใช้ชุดกิจกรรม	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1.นักเรียนมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน				
2.พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจ				
3.ศิลปะพื้นบ้านมีประโยชน์และจำเป็นต่อนักเรียน				
4.ศิลปะพื้นบ้านเป็นงานศิลปะที่แสดงถึงภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี				
5.การอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านเป็นเรื่องที่ยุ่ยากควรปล่อยให้ผ่านไปตามกาลเวลา				
6.ควรมีพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อเก็บรักษาศิลปะพื้นบ้านไว้ให้อยู่ในสภาพดี				
7.ปราชญ์ท้องถิ่น หรือช่างพื้นบ้านควรได้รับการยกย่องเชิดชู				
8.ชาวต่างชาติสามารถใช้เศียรพระพุทธรูปไปตกแต่งในร้านอาหาร				
9.นักเรียนต้องการช่วยสนับสนุนกิจกรรมที่เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านในชุมชน				
10.ผลิตภัณฑ์ที่เป็นสินค้าพื้นบ้านเป็นสิ่งที่เขย ลำสมัย ไม่น่าสนใจ				
11.นักเรียนต้องการแนะนำคนใกล้ตัวครอบครัว และเพื่อนๆ ให้เห็นคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน				
12.นักเรียนความต้องการให้โรงเรียนจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน				

ความคิดเห็นของนักเรียนก่อนใช้ชุดกิจกรรม	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
13.นักเรียนทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับศิลปะที่บ้านแล้วมีความสุข				
14.ศิลปะที่บ้านของไทยสามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นของที่ระลึกได้อย่างสวยงาม				
15.ยุคสมัยที่เปลี่ยนไปทำให้ศิลปะที่บ้านค่อยๆเลือนหายไป				
รวมคะแนน				

ชื่อ

ชั้น.....ห้อง.....เลขที่.....

วันที่...../...../.....

ที่ทำแบบประเมิน

แบบวัดการเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้าน 15 ข้อ ให้ผู้ตอบทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่แสดงว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง / เห็นด้วย / ไม่เห็นด้วย / ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยในแต่ละข้อมีการตรวจให้คะแนน ดังนี้

ข้อความที่มีลักษณะบวก ได้แก่ข้อ 1,3,4,6,7,9,11,12,13,14

ถ้าตอบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 4 คะแนน

เห็นด้วย ได้ 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วย ได้ 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 1 คะแนน

ข้อความที่มีลักษณะทางลบ ได้แก่ข้อ 2,5,8,10,15

ถ้าตอบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 1 คะแนน

เห็นด้วย ได้ 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วย ได้ 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 4 คะแนน

แบบวัดประเมินคุณค่าศิลปะพื้นบ้านหลังใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้ด้วยความระมัดระวัง และทำเครื่องหมาย / ในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ความคิดเห็นของนักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรม	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1.นักเรียนมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน				
2.พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจ				
3.ศิลปะพื้นบ้านมีประโยชน์และจำเป็นต่อนักเรียน				
4.ศิลปะพื้นบ้านเป็นงานศิลปะที่แสดงถึงภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี				
5.การอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านเป็นเรื่องที่ยุ่ยากควรปล่อยให้ผ่านไปตามกาลเวลา				
6.ควรมีพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อเก็บรักษาศิลปะพื้นบ้านไว้ให้อยู่ในสภาพดี				
7.ปราชญ์ท้องถิ่น หรือช่างพื้นบ้านควรได้รับการยกย่องเชิดชู				
8.ชาวต่างชาติสามารถใช้เศียรพระพุทธรูปไปตกแต่งในร้านอาหาร				
9.นักเรียนต้องการช่วยสนับสนุนกิจกรรมที่เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านในชุมชน				
10.ผลิตภัณฑ์ที่เป็นสินค้าพื้นบ้านเป็นสิ่งที่เขย ลำสมัย ไม่น่าสนใจ				
11.นักเรียนต้องการแนะนำคนใกล้ตัวครอบครัว และเพื่อนๆ ให้เห็นคุณค่าของงานศิลปะพื้นบ้าน				
12.นักเรียนความต้องการให้โรงเรียนจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้าน				

ความคิดเห็นของนักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรม	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
13.นักเรียนทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับศิลปะที่บ้านแล้วมีความสุข				
14.ศิลปะที่บ้านของไทยสามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นของที่ระลึกได้อย่างสวยงาม				
15.ยุคสมัยที่เปลี่ยนไปทำให้ศิลปะที่บ้านค่อยๆเลือนหายไป				
รวมคะแนน				

ชื่อ

ชั้น.....ห้อง.....เลขที่.....

วันที่...../...../.....

ที่ทำแบบประเมิน

แบบวัดการเห็นคุณค่าศิลปะที่บ้าน 15 ข้อ ให้ผู้ตอบทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่แสดงว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง / เห็นด้วย / ไม่เห็นด้วย / ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยในแต่ละข้อมีการตรวจให้คะแนน ดังนี้

ข้อความที่มีลักษณะบวก ได้แก่ข้อ 1, 3, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14

ถ้าตอบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 4 คะแนน

เห็นด้วย ได้ 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วย ได้ 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 1 คะแนน

ข้อความที่มีลักษณะทางลบ ได้แก่ข้อ 2, 5, 8, 10, 15

ถ้าตอบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 1 คะแนน

เห็นด้วย ได้ 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วย ได้ 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้ 4 คะแนน

แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนรายบุคคล

คำชี้แจง เติมเครื่องหมาย / ลงในพฤติกรรมที่ปรากฏ 1 ช่องเท่ากับ 0.5 คะแนน

พฤติกรรมแสดงออกการเห็นคุณค่า														
คนที่	ชื่อ-นามสกุล	การรับรู้				การตอบสนอง				การรู้คุณค่า			พฤติกรรม อื่นๆ	คะแนน รวม (5)
		ตอบ คำถาม ผู้สอน	บอก ลักษณะ ของงาน ศิลปะ ที่บ้านได้	รับฟัง ความ คิดเห็น จาก ผู้สอน และเพื่อน	บอกสิ่ง ที่ชอบ หรือไม่ ชอบใน กิจกรรม	ให้ความ ร่วมมือ และทำ ชิ้นงานที่ เสร็จ สมบูรณ์	มีความ สนใจใน การใช้ชุด กิจกรรม	แสดง อารมณ์ ร่วม ทางบวก ต้องงาน ศิลปะ ที่บ้าน	บอก คุณค่า ของ ศิลปะ ที่บ้าน ได้	มีการ บันทึก เกี่ยวกับ กิจกรรม	มีความ กระตือรือร้น ในการทำ กิจกรรม			
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														

พฤติกรรมการแสดงออกการเห็นคุณค่า													
คนที่	ชื่อ-นามสกุล	การรับรู้				การตอบสนอง				การรู้คุณค่า		พฤติกรรม อื่นๆ	คะแนน รวม (5)
		ตอบ คำถาม ผู้สอน	บอก ลักษณะ ของงาน ศิลปะ ที่บ้านได้	รับฟัง ความเห็น จาก ผู้สอน และเพื่อน	บอกสิ่ง ที่ชอบ หรือไม่ ชอบใน กิจกรรม	ให้ความ ร่วมมือ และทำ ชิ้นงานที่ เสร็จ สมบูรณ์	มีความ สนใจใน การใช้ชุด กิจกรรม	แสดง อารมณ์ ร่วม ทางบวก ต่องาน ศิลปะ ที่บ้าน	บอก คุณค่า ของ ศิลปะ ที่บ้าน ได้	มีการ บันทึก เกี่ยวกับ กิจกรรม	มีความ กระตือรือร้น ในการทำ กิจกรรม		
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													

คนที่	ชื่อ-นามสกุล	พฤติกรรมการแสดงออกการเห็นคุณค่า										พฤติกรรม อื่นๆ	คะแนน รวม (5)
		การรับรู้			การตอบสนอง				การรู้คุณค่า				
		ตอบ คำถาม ผู้สอน	บอก ลักษณะ ของงาน ศิลปะ ที่บ้านได้	รับฟัง ความ คิดเห็น จาก ผู้สอน และเพื่อน	บอกสิ่ง ที่ชอบ หรือไม่ ชอบใน กิจกรรม	ให้ความ ร่วมมือ และทำ ชิ้นงานที่ เสร็จ สมบูรณ์	มีความ สนใจใน การใช้ชุด กิจกรรม	แสดง อารมณ์ ร่วม ทางบวก ต่องาน ศิลปะ ที่บ้าน	บอก คุณค่า ของ ศิลปะ ที่บ้าน ได้	มีการ บันทึก เกี่ยวกับ กิจกรรม	มีความ กระตือรือร้น ในการทำ กิจกรรม		
28													
29													
30													

เกณฑ์การประเมิน

- 4.51-5.00 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับมากที่สุด
- 3.51-4.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับมาก
- 2.51-3.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับปานกลาง
- 1.51-2.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับน้อย
- 1.00-1.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับน้อยที่สุด

คนที่	ชื่อ-นามสกุล	พฤติกรรมการแสดงออกการเห็นคุณค่า										พฤติกรรม อื่นๆ	คะแนน รวม (5)
		การรับรู้			การตอบสนอง				การรู้คุณค่า				
		ตอบ คำถาม ผู้สอน	บอก ลักษณะ ของงาน ศิลปะ ที่บ้านได้	รับฟัง ความ คิดเห็น จาก ผู้สอน และเพื่อน	บอกสิ่ง ที่ชอบ หรือไม่ ชอบใน กิจกรรม	ให้ความ ร่วมมือ และทำ ชิ้นงานที่ เสร็จ สมบูรณ์	มีความ สนใจใน การใช้ชุด กิจกรรม	แสดง อารมณ์ ร่วม ทางบวก ต่องาน ศิลปะ ที่บ้าน	บอก คุณค่า ของ ศิลปะ ที่บ้าน ได้	มีการ บันทึก เกี่ยวกับ กิจกรรม	มีความ กระตือรือร้น ในการทำ กิจกรรม		
19													
20													
21													
22													
23													
24													
25													
26													
27													

พฤติกรรมแสดงออกการเห็นคุณค่า													
คนที่	ชื่อ-นามสกุล	การรับรู้				การตอบสนอง				การรู้คุณค่า		พฤติกรรม อื่นๆ	คะแนน รวม (5)
		ตอบ คำถาม ผู้สอน	บอก ลักษณะ ของงาน ศิลปะ ที่บ้านได้	รับฟัง ความ คิดเห็น จาก ผู้สอน และเพื่อน	บอกสิ่ง ที่ตอบ หรือไม่ ชอบใน กิจกรรม	ให้ความ ร่วมมือ และทำ ชิ้นงานที่ เสร็จ สมบูรณ์	มีความ สนใจใน การใช้ชุด กิจกรรม	แสดง อารมณ์ ร่วม ทางบวก ต้อง ศิลปะ ที่บ้าน	บอก คุณค่า ของ ศิลปะ ที่บ้าน ได้	มีการ บันทึก เกี่ยวกับ กิจกรรม	มีความ กระตือรือร้น ในการทำ กิจกรรม		
	28												
	29												
	30												

เกณฑ์การประเมิน

- 4.51-5.00 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับมากที่สุด
- 3.51-4.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับมาก
- 2.51-3.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับปานกลาง
- 1.51-2.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับน้อย
- 1.00-1.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะที่บ้านในระดับน้อยที่สุด

แนวคำถามการสะท้อนคิดหลังการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อ
เสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ใช้ประกอบการสะท้อนคิด

ระดับการเห็นคุณค่า	คำถามตามขั้นตอนการสะท้อนคิดของGibbs (1988)	ตัวอย่างคำตอบที่แสดงถึงการเห็นคุณค่า
การรับรู้ ขั้นควบคุมหรือ คัดเลือก ความเอาใจใส่	<ul style="list-style-type: none"> - ขั้นตอนใดในชุดกิจกรรมที่นักเรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด 	<ul style="list-style-type: none"> - ผมชอบตอนออกแบบผลงานมากที่สุดและชอบตอนนำเสนอผลงานน้อยที่สุด - หนูชอบตอนไปทัศนศึกษามากที่สุดและชอบตอนออกแบบผลงานน้อยที่สุด
การตอบสนอง ขั้นความพึงพอใจใน การ ตอบสนอง	<ul style="list-style-type: none"> - สาเหตุ ที่ทำให้นักเรียนชอบและไม่ชอบขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร 	<ul style="list-style-type: none"> - เพราะตอนออกแบบ ได้ใช้จินตนาการ และได้ถ่ายทอดแนวคิด ความรู้สึกของตนเองผ่านงานศิลปะ และไม่ชอบการนำเสนอ เพราะพูดไม่เก่ง และรู้สึกอาย
	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนรู้สึกอย่างไร ขณะทำกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - ผมรู้สึก (ตื่นเต้น สนุก ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน มีพลัง สบายใจ มีความสุข ยินดี ดีใจมั่นใจ ชาบซึ้ง)เมื่อได้ลองทำกิจกรรมศิลปะ จากกระดาษ ด้วยเทคนิค ตัดสรุปกระดาษ และได้ฟังบรรยาย จากวิทยากร ศิลปินพื้นบ้านงานกระดาษ
การรู้คุณค่า ขั้นการรับรู้คุณค่า	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้จากชุดกิจกรรมไป ใช้ในนอกห้องเรียนหรือไม่อย่างไร - สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ได้จากการเข้า 	<ul style="list-style-type: none"> - โดยการนำรูปแบบของศิลปะพื้นบ้าน มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง

ระดับการเห็นคุณค่า	คำถามตามขั้นตอนการสะท้อนคิดของGibbs (1988)	ตัวอย่างคำตอบที่แสดงถึงการเห็นคุณค่า
	ร่วมกิจกรรมนี้คืออะไร	- โดยการนำความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะพื้นบ้านไปจัดกิจกรรมศิลปะ เผยแพร่และส่งเสริมให้น้อง ๆ หรือ
	 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้นำสิ่งที่ที่เป็นงานหัตถกรรมไทยไปใช้</p> <ul style="list-style-type: none"> - นำเนื้อหาที่ได้ศึกษางานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษเผยแพร่ให้กับคนที่สนใจ - ได้เรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นมาของงานศิลปะพื้นบ้านทั้งของไทยและสากล - เรียนรู้เกี่ยวกับคุณค่าของงานของงานศิลปะพื้นบ้าน - เรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิควิธีการสร้างงานกระดาษ
การรู้คุณค่า ขั้นชื่นชมคุณค่า	- นักเรียนได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้บ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ชื่นชมหรือไม่ อย่างไร	- ผมได้ทัศนศึกษาในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะและบันทึกข้อมูล (เช่นรายละเอียด ความเป็นมา การใช้งาน ลักษณะของผลงานศิลปะพื้นบ้านที่ชื่นชมด้วยการถ่ายภาพและจดบันทึกลงในกระดาษ นำภาพถ่ายไปเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะ และนำเสนอผลงาน

ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อ
เสริมสร้างการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กำหนดการสอนจำนวน 11 ครั้ง ครั้งละ 45 นาที

ลำดับ/ คาบ	หลักการ/ วิธีการ	เนื้อหา	กิจกรรม	ภาระงาน	SHOM
ชุดกิจกรรมที่ 1 รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน					
1	การสร้าง สถานการณ์การ เรียนรู้ จากการ สืบค้น	ความหมาย และประเภท ของงาน ศิลปะ พื้นบ้าน/ ศิลปะพื้นบ้าน ในประเทศ ไทยและ ต่างประเทศ ร่วมพูดคุย เกี่ยวกับ ปัญหาของ งานเพื่อน บ้านในชุมชน เช่น กรณีของ หนังสือบูดที่ ถูกขโมยไป ขาย	ครูให้นักเรียนดูภาพ ผลงานศิลปะ พื้นบ้าน ตั้งคำถามผ่านการ ชวนคุยและร่วมกัน อภิปรายเกี่ยวกับ ความรู้เบื้องต้นที่ เกี่ยวกับศิลปะ พื้นบ้านหลังจากนั้น ทำแบบประเมิน การเห็นคุณค่างาน ศิลปะพื้นบ้าน	ให้ผู้เรียน จัดทำสมุด บันทึกใน รูปแบบของ หนังสือบูด โดยครูจะมี ตัวอย่างให้ นักเรียนดู และกลับไป สืบค้น หาข้อมูล ศิลปะพื้นบ้าน ในชุมชนของ ตนเองคนละ 1 ชิ้น พร้อม ทั้งบอกความ ประทับใจ เหตุผลที่เลือก และคุณค่าใน งานศิลปะชิ้น นี้คืออะไร ลง ในสมุดบันทึก ของตนเอง	Understand Art Word, Envision

ลำดับ/คาบ	หลักการ/วิธีการ	เนื้อหา	กิจกรรม	ภาระงาน	SHOM
2	การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ จากการศึกษา	ศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่น ชุมชนของตนเอง	ทัศนศึกษา พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น เมือง นครศรีธรรมราช	บันทึกข้อมูลที่ตนเองสนใจลงในสมุดบันทึก โดยนักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี วาดเส้น หรือถ่ายภาพและเขียนข้อมูลประกอบลงในสมุดของตนเองอย่างสร้างสรรค์	Understand Art Word, Stretch and Explore
3	การสะท้อนคิด การเรียนรู้ ด้วยการสำรวจ สรุปลักษณะที่ ได้ เรียนรู้	ความหมายและประเภทของงาน ศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่น ประเทศไทย และต่างประเทศ	ครูให้นักเรียนดูภาพผลงานศิลปะพื้นบ้านจากภาคต่างๆ ของประเทศไทย และต่างประเทศ ตั้งคำถามผ่าน ชวนคุยและร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่น ประเทศไทย และต่างประเทศ สะท้อนการเรียนรู้ สรุปลักษณะที่ ได้ เรียนรู้ในท้ายคาบ	สรุปเนื้อหาที่ได้ลงใน สมุดบันทึกอย่างสร้างสรรค์ สามารถวาดภาพระบายสี วาดเส้น เขียนบันทึก ข้อมูลและสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงไป ในสมุดได้อย่างอิสระ	Reflect

ลำดับ/คาบ	หลักการ/วิธีการ	เนื้อหา	กิจกรรม	ภาระงาน	SHOM
4	การสรุปและ ทำตาราง สังเคราะห์องค์ความรู้ ประยุกต์ใช้ ความรู้ ด้วย การ สร้างสรรค์ ชิ้นงาน	ความหมาย และประเภท ของงาน ศิลปะ พื้นบ้าน/ ศิลปะพื้นบ้าน ในท้องถิ่น ประเทศไทย และ ต่างประเทศ	ผู้เรียนออกแบบ โปสเตอร์ หัวข้อ ศิลปะพื้นบ้านใน ชุมชนของฉัน บูรณาการกับ รายวิชา คอมพิวเตอร์และ ภาษาอังกฤษ	งาน รายบุคคล สรุปความรู้ เรื่อง “ศิลปะ พื้นบ้านใน ชุมชนของ ฉัน”ใน รูปแบบของ โปสเตอร์ด้วย โปรแกรมที่ ตนเองถนัด เช่น Canva ,Photoshop, Power point เป็น ต้น โดยสิ่งที่ จะต้องมีใน โปสเตอร์คือ 1.หัวเรื่อง 2.เนื้อหา 3.รูปแบบ เอกลักษณ์ เฉพาะของ ชิ้นงาน 4.ความ ประทับใจหรือ เหตุผลที่เลือก	Express, Engage and Persist

ลำดับ/คาบ	หลักการ/วิธีการ	เนื้อหา	กิจกรรม	ภาระงาน	SHOM
ชุดกิจกรรมที่ 2 Paper art works					
5	การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้จากการร่วมกันอภิปรายและดูตัวอย่างผลงานศิลปะ	การสร้างงานงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษในประเทศไทยและต่างประเทศ	ครูให้นักเรียนดูภาพผลงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ	จัดบันทึกข้อมูลที่สนใจลงในสมุดของตนเอง	Understand Art Word, Envision
6	การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้จากการฟังและลงมือปฏิบัติจริง	งานดอกกระดาษพื้นบ้านภาคใต้	เชิญวิทยากรงานดอกกระดาษพื้นบ้านภาคใต้ ในจังหวัดนครศรีธรรมราชมาสาธิตและบรรยายให้นักเรียนฟังหลังจากนั้นให้นักเรียนทดลองสร้างชิ้นงานของตนเอง	ผู้เรียนทดลองสร้างงานดอกกระดาษลายไทยเบื้องต้น (ซึ่งจะเป็นการประยุกต์ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมและรูปแบบชิ้นงานที่ยากเกินไป	Develop Craft

ลำดับ/ คาบ	หลักการ/ วิธีการ	เนื้อหา	กิจกรรม	ภาระงาน	SHOM
7	การสะท้อนคิด การสรุปและ สังเคราะห์องค์ ความรู้ ประยุกต์ใช้ ความรู้ด้วยการ สร้างชิ้นงาน	การนำ กระดาดมา สร้างสรรค์ เป็นผลงาน ทัศนศิลป์ ได้แก่ -เทคนิคตัดฉลุ กระดาด -เทคนิคพับ กระดาด - ประติมากรรม กระดาด	ครูนำภาพผลงาน ทัศนศิลป์ที่ สร้างสรรค์ จาก เทคนิคตัดฉลุ, เทคนิคพับกระดาด และประติมากรรม กระดาดจากศิลปิน และต่างประเทศให้ นักเรียนดู อธิบาย เกี่ยวกับการนำเอา เทคนิควิธีการ วัสดุ และแนวคิดมาต่อ ยดสร้างสรรค์เป็น ผลงานทัศนศิลป์ หลังจากนั้นให้ ผู้เรียน สร้างงาน ทัศนศิลป์จาก กระดาดของตนเอง คนละ 1 ชิ้น เสร็จ แล้วนำเสนอหน้าชั้น เรียน	สร้างสรรค์ ชิ้นงาน ศิลปะจาก กระดาดที่ ตนเองสนใจ พร้อมแนวคิด ในการ สร้างสรรค์คน ละ 1 ชิ้น ใน หัวข้อ “นคร ศรีดีดี” (สามารถทำ เป็นการบ้าน และนำเสนอ ในคาบถัดไป)	Engage and Persist, Observe, Reflect, Stretch and Explore, Express, Develop Craft

ลำดับ/คาบ	หลักการ/วิธีการ	เนื้อหา	กิจกรรม	ภาระงาน	SHOM
ชุดกิจกรรมที่ 3 จากศิลปะพื้นบ้านสู่งานออกแบบ					
8	การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้จากการฟังและร่วมพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญ	งานออกแบบผลิตภัณฑ์จากงานศิลปะพื้นบ้าน	ทัศนศึกษาร่วมพูดคุย ชมผลงานและกระบวนการทำงานกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะพื้นบ้าน ในจังหวัดนครศรีธรรมราช	บันทึกข้อมูลพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสืบค้นหาข้อมูลนักออกแบบที่ตนเองสนใจบันทึกในสมุดบันทึกของตนเอง	Understand Art Word, Envision, Develop Craft, Stretch and Explore
9	การสะท้อนคิดการเรียนรู้และการสรุปและสังเคราะห์องค์ความรู้ประยุกต์ใช้ความรู้	งานออกแบบผลิตภัณฑ์จากงานศิลปะพื้นบ้าน	ครูนำภาพผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษมาให้นักเรียนดู ร่วมกันอภิปรายหลังจากนั้นให้นักเรียนออกแบบ ผลิตภัณฑ์จากกระดาษของตนเอง คนละ 1 ชิ้น	ออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์จากกระดาษของตนเอง พร้อมทั้งแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เป็นงานกลุ่มกลุ่มละ 1 ชิ้น (สามารถทำเป็นการบ้านและนำเสนอในคาบถัดไป)	Reflect, Engage and Persist Express, Observe

สัปดาห์/ คาบ	หลักการ/ วิธีการ	เนื้อหา	กิจกรรม	ภาระงาน	SHOM
10 - 11	การสรุปองค์ ความรู้และ ประยุกต์ใช้ ความรู้ด้วยการ ร่วมกันจัด นิทรรศการ	การจัด นิทรรศการ ศิลปะ	ครูผู้สอน และ ผู้เรียน -นำผลงาน ผู้เรียนและผลงาน วิทยากรพิเศษ ปราชญ์ชาวบ้าน และนักออกแบบ จัดแสดงนิทรรศการ	นิทรรศการ ผลงานศิลปะ ให้นักเรียนทำ แบบประเมิน การเห็น คุณค่าศิลปะ ที่บ้านและ ตอบคำถาม สะท้อนคิด หลังใช้ชุด กิจกรรม	Reflect, Engage and Persist Express, Observe

หมายเหตุ SHOM= The Eight Studio Habits of mind

กิจกรรมทั้งหมดจะอยู่ในโครงสร้าง ของ โครงสร้างหลัก 4 ส่วนที่ครูใช้ในการสอน (The Studio Structures) ได้แก่ 1. การสาธิตและการบรรยาย (Demonstration-Lecture) 2. การปฏิบัติงาน (Students –at- Work 3. การประเมิน (Critique) และ 4. การจัดนิทรรศการ (Exhibition)



ภาพการลงพื้นที่เก็บข้อมูลวิจัย



ภาพการทดลองใช้ชุดกิจกรรมและผลงานนักเรียน

ชุดกิจกรรมที่ 1 คาบที่ 1 รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน

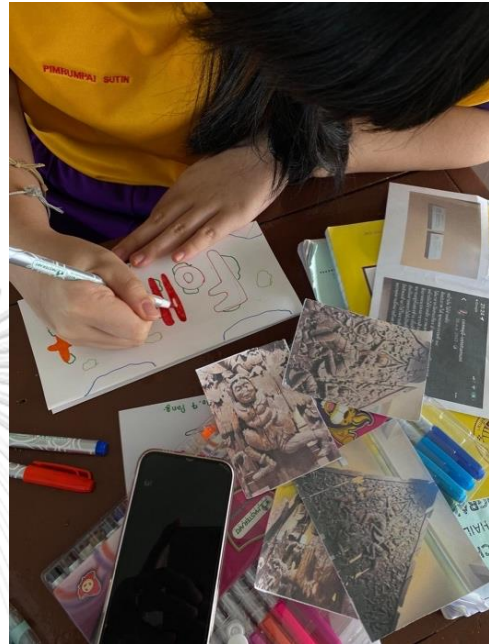


ชุดกิจกรรมที่ 1 คาบที่ 2 รู้จักงานศิลปะพื้นบ้านในชุมชนของตนผ่านการทัศนศึกษา

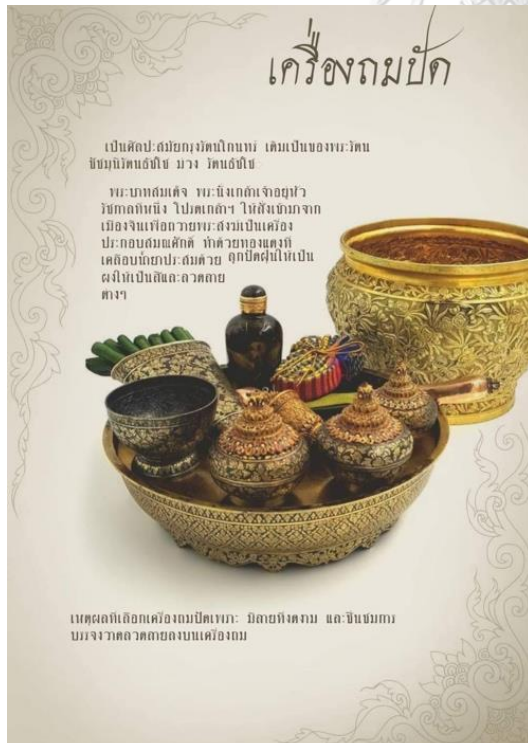


ชุดกิจกรรมที่ 1 คาบที่ 3 รู้จักงานศิลปะพื้นบ้าน

นำข้อมูลที่ได้จากการทัศนศึกษามานันทักลงในสมุดบันทึกของตนเอง



ชุดกิจกรรมที่ 1 คาบที่ 4 บูรณาการกับวิชาคอมพิวเตอร์ ประยุกต์ใช้ความรู้ออกแบบโปสเตอร์
นำเสนอผลงานศิลปะพื้นบ้านในชุมชนที่ตนเองสนใจ



ชุดกิจกรรมที่ 2 คาบที่ 5

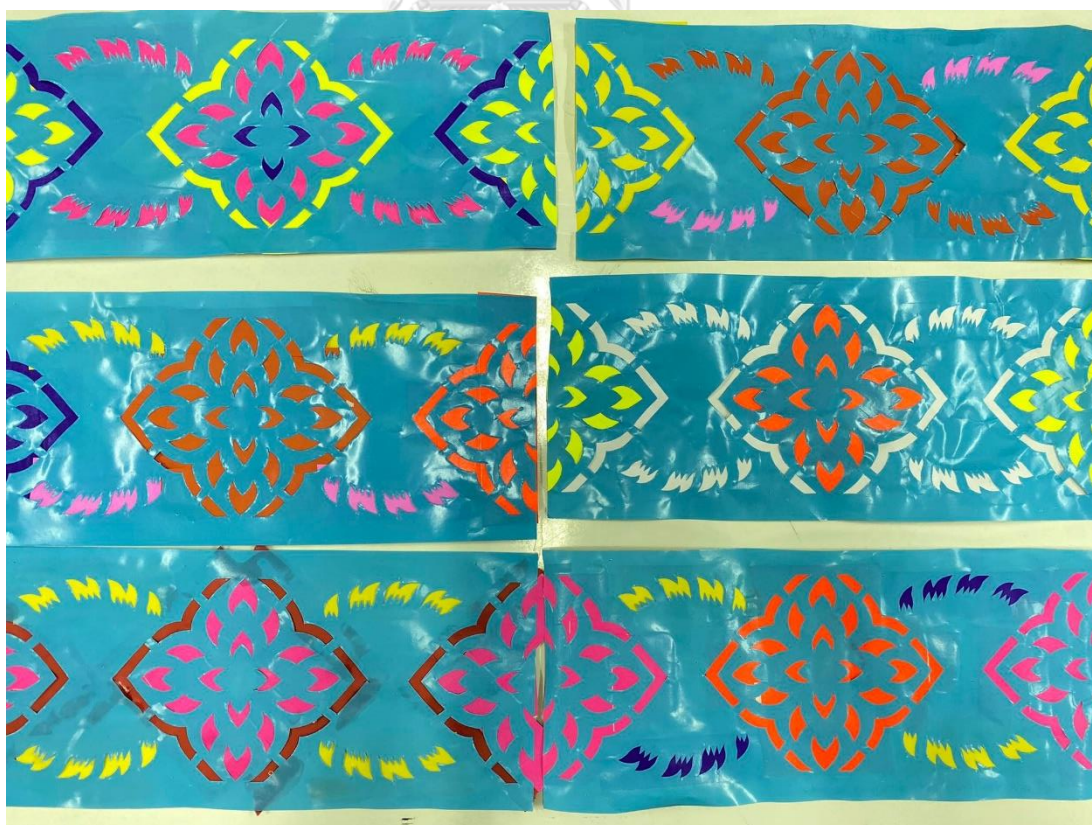
การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้จากการร่วมกันอภิปรายและดูตัวอย่างผลงานศิลปะ จดบันทึกข้อมูลที่น่าสนใจในสมุดของตนเอง



ชุดกิจกรรมที่ 2 คาบที่ 6

เชิญวิทยากรงานตกแต่งกระดาษพื้นบ้านภาคใต้ ในจังหวัดนครศรีธรรมราชมาสาธิตและบรรยายให้นักเรียนฟัง หลังจากนั้นให้นักเรียนทดลองสร้างชิ้นงานของตนเอง





ชุดกิจกรรมที่ 2 คาบที่ 7

สร้างสรรค์ชิ้นงาน ศิลปะจากกระดาษที่ตนเองสนใจ พร้อมแนวคิดในการสร้างสรรค์คนละ 1 ชิ้น

ในหัวข้อ “นครศรีดีดี”



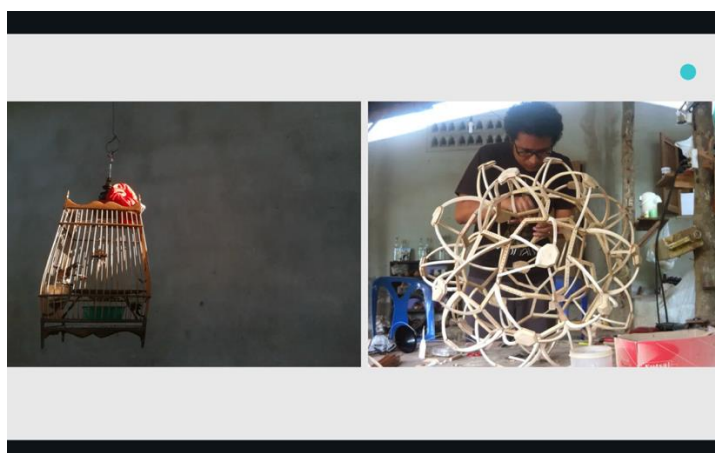




ชุดกิจกรรมที่ 3 คาบที่ 8 -9

ชมผลงานและกระบวนการทำงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะ

พื้นบ้าน ในจังหวัดนครศรีธรรมราชและทำภาพร่างผลงานของตนเอง



ชุดกิจกรรมที่ 3 คาบที่ 9

ออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์จาก กระดาษของตนเอง พร้อมทั้ง แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์







คาบที่ 10-11 จัดนิทรรศการผลงานนักเรียน





สมุดบันทึกของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนทุกคนจะมีสมุดบันทึกของตนเอง บันทึกข้อมูลและชิ้นงานทุกชิ้นลงในสมุดบันทึก ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจาก หนังสือบุต งานศิลปะพื้นบ้าน ของนครศรีธรรมราชประเภทหนึ่งในอดีตที่ปัจจุบันได้สูญหายไปแล้ว



วิเคราะห์การนำองค์ความรู้ทางศิลปะพื้นบ้านมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนกลุ่ม

ตัวอย่าง





ใช้กระดาษทอง นักเรียน
ได้รับแรงบันดาลใจมา
จากงานฉลุโลหะทองของ
จังหวัดนครราชสีมา



นำรูปร่างของวัดพระ
ธาตุนครศรีธรรมราช
โบราณสถานสำคัญ
ของจังหวัดมาสร้าง
สรรค์เป็นผลงาน



ใช้เทคนิคจลุลูกกระดาด



เทคนิคถูกระดาษสอได้
กระดาษสีแบบดั้งเดิม



เลือกใช้สีที่มาจากงานฉลุกระดาษพื้นบ้าน



ใช้หลักการเล่น
แสงเงาของหนัง
ตะลุงมาสร้างเป็น
คอมไฟ



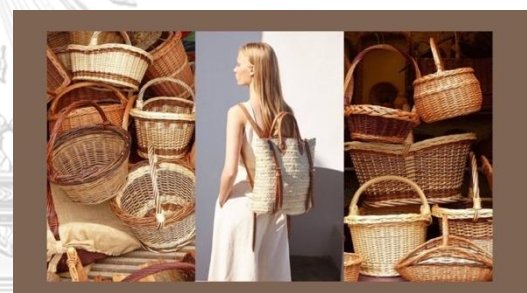


ภาคผนวก ฉ ภาพสื่อการสอนที่ใช้ในงานวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพสื่อการสอนที่ใช้ในชุดกิจกรรม

สื่อการสอนเรื่องประเภทของงานศิลปะพื้นบ้าน ให้ข้อมูลและสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นบ้านทั้งไทยและต่างประเทศ



1.8 งานหนัง

หนังสัตว์เป็นวัฒนธรรมชาติอีกชนิดหนึ่ง ที่นำมาใช้ ประดิษฐ์งานหัตถกรรมพื้นบ้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตัวหนัง จะขอล่าวถึงตัวหนังตะลุง ซึ่งเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของการเล่นพื้นบ้าน ชนิดที่ใช้ตะเคียงส่องตัวหนัง เพื่อให้เกิดเงาไปตกทอดบนจอผ้า ที่ซึ่งเตรียมรับไว้ นอกจากนี้แล้ว ก็มีบทบาท บกเจรจา ดนตรี และการเชิด สำหรับกำเนิดของหนังตะลุงนั้น มีอยู่หลายความคิดด้วยกัน เช่น หนังตะลุงเกิดขึ้น ในสมัยรัชกาลที่ ๕ โดยที่เจ้าพระยาสุรวงศ์ไวยวัฒน์ (วร บุนนาค) นำจากจังหวัดพัทลุง เข้ามาเล่นในกรุงเทพฯ ถวายแด่ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นครั้งแรก ที่บางปะอิน เมื่อ พ.ศ. ๒๔๐๙ พระองค์ทรงถามว่า มาจากไหน ซึ่งได้รับคำตอบจากคนใต้ ซึ่งชอบพูดสั้นๆ ว่า "หนังลุง"



2.1 งานจิตรกรรม

งานจิตรกรรม หมายถึง การเขียนภาพระบายสีหรือเป็นภาพลายเส้น สร้างสรรค์ขึ้นโดยชาวบ้านไม่มีกฎเกณฑ์แบบแผน ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวกับพุทธศาสนา ชาดก คติธรรม เช่น จิตรกรรมฝาผนัง สุนุดน้อย ผ่าพระบฏ เป็นต้น

CHULALONGKORN UNIVERSITY

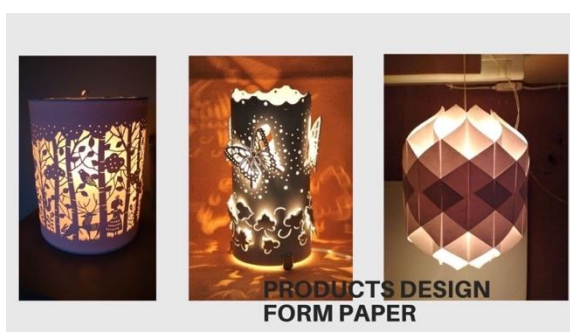
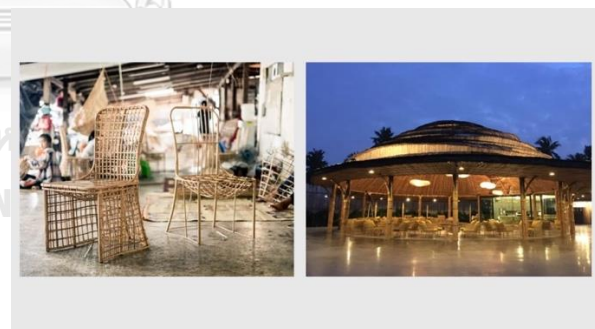
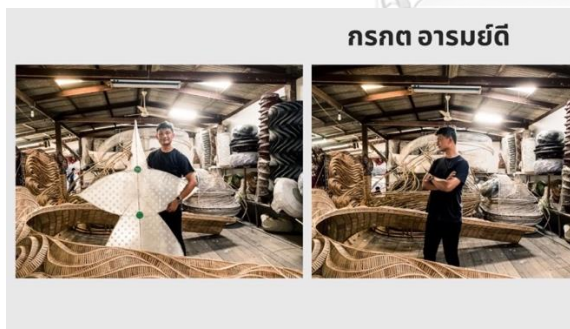
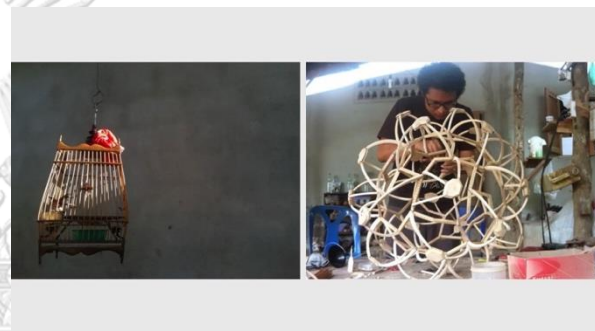
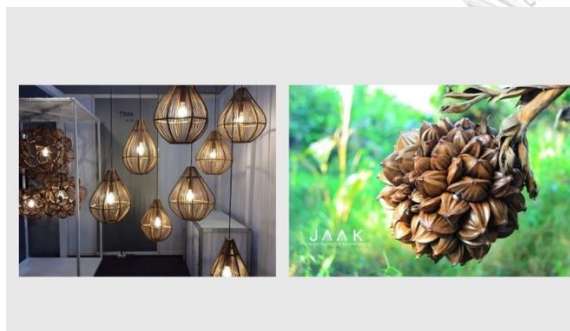


นัอนนนนสัตว์ในจินตนาการ
ฝีมือช่างพื้นบ้าน

สื่อการสอนเรื่องงานศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ



สื่อการสอนเรื่องงานออกแบบ



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	มรุต มากขาว
วัน เดือน ปี เกิด	15 กรกฎาคม 2530
สถานที่เกิด	จังหวัดนครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	110/41 ถนนอ้อมค่ายวิชราชู ตำบลปากพูน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช
ผลงานตีพิมพ์	การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านจากกระดาษ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 13 “บัณฑิตวิจัยสร้างสรรค์ และนวัตกรรม: ศาสตร์ ศิลป์ และเศรษฐกิจสีเขียว”. ออนไลน์. 22 มิถุนายน 2566. หน้าH 136-H145
รางวัลที่ได้รับ	2566 ได้รับโล่ประกาศเกียรติคุณเป็นนิสิตดีเด่น ด้านคุณลักษณะความเป็นครู เนื่องในโอกาสวันครู ระดับปริญญามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย