

การพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรม ศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมือง*

Development of Place-Based Art Education Curriculum to Create Suburban Community Artistic and Cultural Innovations

Received:	April	4, 2019
Revised:	June	24, 2019
Accepted:	June	25, 2019

ประติมา ถันยบุรณตระกูล (Pratima Tunyaboontrakun)^{**}

อภิชาติ พลประเสริฐ (Apichart Pholprasert)^{***}

วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา (Wirathep Pathumcharoenwattana)^{****}

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนเมืองโดยใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) สำหรับระยะที่ 1 – 2 ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 18 คน และทำการศึกษาผู้เรียนจำนวน 15 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1. แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง 2. เครื่องมือวิจัยทางมานุษยวิทยาทางการรับรู้ (Cognitive Anthropology) ได้แก่ เทคนิค Pile sorting เทคนิค Pictorial ethnography และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการกึ่งการสังเกต (Informal interview) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และตรวจสอบความตรงของหลักสูตรการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item – Objective Congruence = IOC)

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการจบการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

This article is submitted in partial fulfillment of the requirement for the Doctor of Philosophy Program in Art Education, Division of Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University.

** นิสิตหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Ph.D student, Division of Art Education, Department of Art Music and Dance Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University. kumarn_pond@hotmail.com 0865248796

*** อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Major Advisor, Asst.Prof.Dr. Instructor, Division of Art Education, Department of Art Music and Dance Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University. apichart.p@chula.ac.th 0841447004

**** อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Co-Advisor, Asst.Prof.Dr. Instructor, Division of Non – Formal Education, Department of Lifelong Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University. wirathep.p@chula.ac.th 0814214412

จากการศึกษาพบว่า องค์ประกอบของหลักสูตร ประกอบด้วย 1) แนวคิดของหลักสูตร 2) วัตถุประสงค์ 3) สารการเรียนรู้ ได้แก่ ศิลปวัฒนธรรมชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น การสร้างนวัตกรรม และสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดเชิงพาณิชย์ 4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐานมีองค์ประกอบดังนี้ 4.1) การเชื่อมโยงผู้เรียนกับท้องถิ่นของตน 4.2) การค้นคว้าเกี่ยวกับท้องถิ่น 4.3) การค้นคว้าแบบองค์รวม 4.4) การมีส่วนร่วมในท้องถิ่น 5) กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการศิลปวัฒนธรรมชุมชน โดยใช้แนวคิดการออกแบบ Design Thinking และกระบวนการคิดสร้างสรรค์แบบ Synectics มี 7 ขั้นตอน ดังนี้ 5.1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา 5.2) วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการ 5.3) ออกแบบนวัตกรรม 5.3.1) ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ 5.3.2) ขั้นเทคนิคที่สนใจ 5.3.3) ขั้นประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 5.3.4) ขั้นตอนออกแบบแบบ Synectics 5.4) สร้างหรือพัฒนานวัตกรรม 5.5) ทดลองใช้นวัตกรรม 5.7) สรุปรายงาน และเผยแพร่ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 7) การประเมินผล 8) การสะท้อนคิด และ 9) ลักษณะผู้เรียน

คำสำคัญ : หลักสูตรศิลปศึกษา, การใช้สถานที่เป็นฐาน, นวัตกรรมการศิลปวัฒนธรรม, ชุมชนฐานเมือง

Abstract

This study aims to development of Art Education Curriculum by using Place – Based Education to create suburban community artistic and cultural innovation. The elements of the courses are presented by using the research and development model. The phase 1 – 2 of the research, qualitative research methodology was used by studying documents. In-depth interviews technique with 18 experts and 15 learners was used in the second phase of this research. The instrument used in this research consisted of 1. Semi-structured interview 2. Research methods in cognitive anthropology techniques including Pile sorting technique, Pictorial ethnography technique and informal interview with case studies (Informal interview). The data was analyzed by using content analysis. The validity of the learning program was examined by 5 experts using the index Looped (Item - Objective Congruence = IOC).

The study found the components of the curriculum consist of: 1) Concepts of the curriculum 2) Objectives 3) Learning materials include art, culture and community local knowledge Innovation and creative media for further commercialization 4) Learning management by using the location of the base has the following elements: 4.1) Linking learners with their locality 4.2) Local research 4.3) Holistic research 4.4) Contribution Join in the local 5) Community and cultural innovation development process by using the design thinking concept and the synectics creativity process. There are 7 steps as follows 5.1) Study information about arts, culture and wisdom 5.2) Analyze conditions, problems and needs 5.3) Innovative designs 5.3.1) Inspirational steps 5.3.2) Interesting technical steps 5.3.3) Expected benefits Receiving 5.3.4) Synectics design stage 5.4) Creating

or developing innovation 5.5) Using innovation 5.7) Summary of reports and releases. 6) Media and learning resources 7) Evaluation 8) Reflection and 9) Student characteristics.

Keyword : Art Education Curriculum, Place – Based Education, Artistic and Cultural Innovations, SuburbanCommunity

บทนำ

ปัจจุบันมีการเคลื่อนไหวของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามาในวัฒนธรรมผ่านสังคมยุคดิจิทัล จึงจำเป็นอย่างยิ่งในปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความรัก ความหวงแหนและภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งการนำทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาที่มีอยู่เดิมมาพัฒนาใหม่เพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่า (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) โดยเขตชานเมือง (Suburban) เป็นพื้นที่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ระหว่างเมืองกับชนบท สามารถเปลี่ยนมาเป็นภาวะแบบเมืองได้ง่ายและมีการพัฒนาที่รวดเร็วกว่าส่วนอื่นๆ ส่งผลกระทบต่อลักษณะทางสังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรม (ศิวพล สุวิทยาอนนท์, 2553) ดังเช่น เขตชานเมืองในจังหวัดปริมณฑลของกรุงเทพมหานครที่เป็นแหล่งรวมศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแต่เนื่องด้วยการเจริญเติบโตทางสังคมเมืองทำให้ผู้คนหลากหลายวัฒนธรรมทั้งจากกรุงเทพและจังหวัดใกล้เคียงเข้ามาอาศัยกันอย่างมากมาย ดังนั้นเราจึงควรมีวิธีการที่จะดำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีอยู่และร่วมกันสร้างพัฒนาสิ่งใหม่ที่เหมาะสมกับสภาพสังคมในอนาคต กระบวนการจัดการศึกษาจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะปลูกฝังให้เด็กเห็นความสำคัญ แต่จากสภาพการจัดการศึกษาของไทย พบว่า การจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นของโรงเรียนส่วนใหญ่ยังขาดการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบกับความรู้ด้านอื่น ทั้งสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมประเพณี ซึ่งรวมกันเป็นวิถีชีวิตชุมชน (ยงยุทธ ชูแว่น, 2551) ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปศึกษาในศตวรรษที่ 21 ทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยผลงานแนวคิดการใช้สถานที่เป็นฐานในการศึกษา (Place-Based Education) (Amy B. Demarest, 2015) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภายในชุมชน และสร้างองค์ความรู้จากการมีส่วนร่วมในชุมชนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปศึกษา โดยมุ่งเน้นประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงที่ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์ โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking (Stanford d.school, 2016) และการจัดการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์แบบซินเนคติกส์ (Synectics) (Gordon, 1961) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สู่การฝึกฝนและพัฒนาจนสามารถสร้างผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่จะสร้างสรรค์ผลงานนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมที่เป็นผลิตภัณฑ์และกระบวนการ (เนาวนิตย์ สงคราม, 2556) สอดคล้องกับพื้นฐานทางศิลปวัฒนธรรมชุมชน งานวิจัยครั้งนี้จึงได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อการสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชานเมืองที่จะทำให้เกิดการซึมซับและเห็นคุณค่าในงานศิลปวัฒนธรรมที่มีอยู่พร้อมไปกับการพัฒนาสิ่งใหม่ที่เป็นนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและสังคม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐาน เพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมือง
2. เพื่อนำเสนอการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐาน เพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมือง

ขอบเขตการวิจัย

1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม ปราชญ์ชุมชน ครู อาจารย์สอนศิลปะในระดับประถมศึกษาที่มีประสบการณ์สอนศิลปะ นักศิลปศึกษาที่ใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ศิลปิน นักออกแบบที่ทำงานเกี่ยวกับชุมชน และนักจัดกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อชุมชน จำนวน 18 คน และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน
2. พื้นที่วิจัย คือ เขตชนเมืองในจังหวัดที่มีคุณลักษณะตรงตามเกณฑ์การคัดเลือกพื้นที่วิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมชุมชนชนเมือง (Suburban) ซึ่งมีลักษณะตามเกณฑ์การคัดเลือกพื้นที่วิจัย ดังนี้
 - 1) ชุมชนชนเมืองที่กำลังได้รับผลกระทบจากการพัฒนาสังคมเมือง
 - 2) ชุมชนมีแหล่งภูมิปัญญาและศิลปวัฒนธรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ท้องถิ่น
 - 3) ชุมชนมีหน่วยงาน สถาบัน หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่สามารถให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับสถานที่ทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นได้

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)
ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง และสังเคราะห์เกี่ยวกับองค์ประกอบของการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมือง

วิธีดำเนินการวิจัย ทำการศึกษาเอกสารสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ และทำการศึกษาผู้เรียน
ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม ปราชญ์ชุมชน ครู อาจารย์สอนศิลปะในระดับประถมศึกษาที่มีประสบการณ์สอนศิลปะ นักศิลปศึกษาที่ใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ศิลปิน นักออกแบบที่ทำงานเกี่ยวกับชุมชน และนักจัดกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อชุมชน จำนวน 18 คนและผู้เรียนจำนวน 15 คน

เครื่องมือที่ใช้การวิจัย ได้แก่แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างเทคนิค Pile sorting เทคนิค Pictorial ethnography และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการกับกรณีศึกษา (Informal interview)

การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น การเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก และการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิควิธีวิจัยทางมานุษยวิทยาทางการรับรู้ (Cognitive Anthropology) ได้แก่ 1) เทคนิค Pile sorting (Susan C. Weller, A. Kumball Romney, 1988) เป็นสื่อรูปภาพ เป็นแผ่นภาพแสดงสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับผลงานทางศิลปวัฒนธรรมประเภทต่างๆ ทั้งที่เป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และหัตถกรรม

มีลักษณะเป็นภาพสี่ ขนาดกว้าง 4x 6 นิ้ว จำนวน 50 รูป ซึ่งได้รับการทดสอบและปรับปรุงความเหมาะสมของเครื่องมือแล้วจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญว่าภาพใดบ้างที่เป็นตัวแทนสถานที่ในชุมชนที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปวัฒนธรรมซึ่งเทคนิคนี้ช่วยในการเก็บข้อมูลเบื้องต้นในด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานศิลปวัฒนธรรมของผู้เรียน โดยผู้วิจัยถามคำถามแล้วให้ผู้เรียนเลือกรูปภาพ เช่น คิดว่าภาพไหนบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ชุมชน ถ้าให้เลือกมา 8 ภาพ ภาพใดบ้างที่บ่งบอกความเป็นศิลปวัฒนธรรมชุมชนได้มากที่สุด เป็นต้น โดยให้ผู้เรียนตอบทีละคนจำนวน 36 คน



รูปที่ 1 ผู้เรียนเลือกรูปภาพที่แสดงถึงศิลปวัฒนธรรมของตนเอง

2) เทคนิค Pictorial ethnography (การอุปมาอุปไมยเชิงภาพ) (Chulanee Thianthai, 2007) ผู้เรียนวาดภาพในหัวข้อ “ศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น” ลงในกระดาษ A4 แล้วให้ผู้เรียนอธิบายภาพด้วยภาษาของผู้เรียนเอง จากนั้นผู้วิจัยจะคัดเลือกผู้เรียนเหลือ 15 คน สำหรับเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informant) เกี่ยวกับงานศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น



รูปที่ 2 ผู้เรียนวาดภาพเกี่ยวกับงานศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นของตนเอง

3) การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการกึ่งการศึกษา (Informal interview) เพื่อช่วยในการหาข้อมูลด้านความรู้สึนึกคิด การให้ความหมาย ค่านิยมและมุมมองเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของผู้เรียน

เทคนิควิธีวิจัยที่ใช้หลายวิธีดังกล่าวจะช่วยในการตรวจสอบข้อมูลซึ่งกันและกันได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งช่วยให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ทั้งในด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชาวนเมือง

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและข้อมูลจากเทคนิควิธีวิจัยทางมานุษยวิทยาทางการรับรู้ (Cognitive Anthropology) มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) มาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐาน เพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชาวนเมืองขั้นตอนที่ 2 ต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐาน เพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน
เมืองและตรวจสอบคุณภาพ

วิธีดำเนินการวิจัย สามารถสรุปขั้นตอนสำคัญได้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาและกำหนดกรอบแนวคิด
ในการสร้างหลักสูตร 2) การสร้างการพัฒนาหลักสูตร และ 3) การตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรโดยผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การสร้างการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้
สถานที่เป็นฐาน 2) การสร้างคู่มือแนวปฏิบัติ และเอกสารประกอบรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) การสร้างเครื่องมือ
สำหรับวัดและประเมินผล ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ (ก่อนและหลังเรียน) แบบสรุปผลการเรียนรู้เป็นกลุ่ม
แบบรายงานตนเอง (พฤติกรรมการเรียนรู้) แบบประเมินชิ้นงาน แบบประเมินนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน
ในเมือง และแบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล การตรวจสอบความตรงของหลักสูตรการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แบ่งเป็น
การประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบหลักสูตร และการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบกิจกรรมการ
เรียนรู้การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อความเหมาะสมและความสอดคล้องของหลักสูตรการ
เรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ความสอดคล้องขององค์ประกอบหลักสูตร และ 2) การวิเคราะห์
ความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในหลักสูตรการเรียนรู้ใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item – Objective
Congruence = IOC) เป็นเกณฑ์ในการพิจารณา (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง และสังเคราะห์เกี่ยวกับ
องค์ประกอบของการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน
ในเมือง

เป็นข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้เรียนสามารถนำมาวิเคราะห์เนื้อหาและสรุป
ประเด็นสำคัญเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐาน มีประเด็น
ดังต่อไปนี้

1) สภาพปัจจุบันในชุมชน พบว่า ลักษณะของศิลปวัฒนธรรมเป็นรูปแบบศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์
ต่างๆ ที่ครอบคลุมเรื่องจารีต ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ ศาสนา การดำรงชีวิต เอกลักษณ์ของ
ท้องถิ่น สถานที่สำคัญในชุมชน รวมถึงรูปแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งเป็นสิ่งดึงดูดที่สะท้อนถึงประวัติความเป็นมาของ
ชุมชนได้เป็นอย่างดี ที่จะทำให้เกิดความภาคภูมิใจในชุมชนของตนเองผ่านการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยมี ปราชญ์
ชุมชน ผู้รู้ที่สามารถให้ข้อมูลและความรู้ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี การถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนมีทั้งการจัดการเรียนรู้ใน
โรงเรียนและในชุมชน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจงานศิลปวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น การรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตจนถึง
ปัจจุบัน

2) ความต้องการจำเป็น พบว่า ผู้เชี่ยวชาญต้องการให้มีการปลูกฝังผู้เรียนให้เรียนรู้เกี่ยวกับมรดกทาง
ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นอย่างมาก อันเป็นสิ่งที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของชุมชน ทำให้ผู้เรียนรักถิ่นฐานของตนเอง มี
จิตสำนึก เห็นคุณค่า ตระหนักถึงศิลปวัฒนธรรมให้ดำรงคงอยู่และพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมให้ดีขึ้น ผู้เรียนมีความ

ต้องการที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมในสถานที่จริง ได้ลงมือปฏิบัติจริง ให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ ไม่ครอบงำความคิด โดยมีการติดต่อประสานงานกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องไว้ล่วงหน้า ทั้งปราชญ์ชุมชน ผู้นำชุมชน โรงเรียน ผู้ปกครอง และผู้เรียน เพื่อทำความรู้จัก นวัตกรรมและสร้างความเข้าใจให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันเกี่ยวกับเป้าหมายในการจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียน ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นเร้าความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ ตระหนัก รักและเห็นคุณค่าในงานศิลปวัฒนธรรมชุมชนสามารถนำเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมมาสร้างพัฒนาเป็นนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน ออกแบบให้มีความร่วมสมัย มีการแปรูปเป็นสิ่งที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนที่ผู้เรียนสร้างขึ้นสามารถนำไปสู่อาชีพหรือตลาดหรือการท่องเที่ยวของจังหวัดได้ ในยุคปัจจุบันการใช้สื่อประชาสัมพันธ์จึงมีความสำคัญอย่างมากที่จะช่วยให้คนทั่วไปได้เห็นผลงานนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น

3) การจัดการเรียนรู้ศิลปะ พบว่า มีองค์ประกอบดังนี้

3.1) วัตถุประสงค์ ควรมีการเรียนรู้ในลักษณะที่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมในอดีตและปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง การเข้าร่วมกิจกรรมหรือประเพณีของชุมชน การคิดออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปวัฒนธรรม

3.2) เนื้อหาสาระ ควรมีส่วนประกอบที่สำคัญ ได้แก่ ศิลปวัฒนธรรมชุมชน และการสร้างนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ชุมชน

3.3) กิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้สถานที่เป็นฐานในการศึกษา

3.4) สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ สถานที่ในชุมชน ของจริง สื่อประชาสัมพันธ์ และคนในชุมชน

3.5) การวัดและประเมินผล ได้แก่ การประเมินชิ้นงาน การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินเจตคติ

3.6) ผู้เรียน จำนวนผู้เรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้ง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง คือ ไม่เกิน 10 คน/ ปราชญ์ 1 คน

ตอนที่ 2 การสร้างหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน
เมืองและตรวจสอบคุณภาพ

จากผลการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 ที่ได้มาจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ผู้เชี่ยวชาญและผู้เรียน สามารถนำมาวิเคราะห์และสรุปตามโครงสร้างของหลักสูตร โดยมีรายละเอียดโครงสร้างหลักสูตร ดังนี้

โครงสร้างหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน
เมืองแนวคิดของหลักสูตร

หลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนเมืองนี้จัดทำขึ้นสำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยได้นำแนวคิดการศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place – Based Education) การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และกระบวนการคิดสร้างสรรค์แบบซินเนคติกส์ (Synektics) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภายในชุมชน และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรม ปลุกฝังให้ผู้เรียนมีความรัก ความหวงแหนและภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่ตนอยู่พร้อมไปกับการพัฒนาสิ่งใหม่ที่เป็นนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและสังคมโดยได้รับความร่วมมือจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งปราชญ์ชุมชน คนในชุมชน ครู โรงเรียนและผู้ปกครอง

วัตถุประสงค์

- 1) ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน
ชนเมือง
- 2) ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมืองได้
- 3) ผู้เรียนสามารถสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมืองได้
- 4) ผู้เรียนสามารถผลิตสื่อเผยแพร่นวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนของตนเองเพื่อต่อยอดเชิงพาณิชย์
ได้

สาระการเรียนรู้

- 1) ศิลปวัฒนธรรมของชุมชน

ได้แก่ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับชุมชนที่ได้มีการคิดค้นสร้างสรรค์สร้างมาตั้งแต่อดีต และยังคงดำรงอยู่ถึงปัจจุบันทั้งสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น เครื่องมือเครื่องใช้ งานศิลปกรรมทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม หัตถกรรม งานฝีมือ ศาสนวัตถุ ฯลฯ หรือที่เรียกรวมว่าโบราณวัตถุ ตลอดจนที่อยู่อาศัย สถานที่ประกอบกิจกรรม แหล่งศิลปกรรม สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ ฯลฯ หรือที่เรียกว่าโบราณสถาน รวมไปถึงหลักฐานการบันทึกเรื่องราว เช่น จารึก และสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น ภาษา ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ การแสดงออกทางศิลปะ เป็นต้น

- 2) ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาชาวบ้านและเทคโนโลยีท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้ที่ได้รับการสั่งสม ถ่ายทอดและพัฒนาจากประสบการณ์ความรู้ความสามารถของชาวบ้านจากอดีตจนถึงปัจจุบัน โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่ทั้งในตนเองและในธรรมชาติ มาก่อให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิตในแนวทางที่สอดคล้องกับธรรมชาติและวิถีชาวบ้านได้แก่ การที่ชาวบ้านเรียนรู้ที่จะนำวัสดุที่ได้จากธรรมชาติในท้องถิ่น

- 3) การสร้างนวัตกรรม

คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการนำแนวคิดทางภูมิปัญญาและศิลปวัฒนธรรมของชุมชนที่มีอยู่ในปัจจุบันมาพัฒนาสร้างสรรค์ใหม่เพื่อเป็นการเพิ่มคุณค่าและมูลค่า ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้เน้นไปที่การสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนที่เป็นผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) เช่น การออกแบบลวดลายของผลิตภัณฑ์ใหม่ ผู้เรียนจะได้ฝึกการคิดสร้างสรรค์ผ่านการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คิดสร้างสรรค์แบบซินเนคติกส์ (Synectics) และการต่อยอดเชิงพาณิชย์ โดยผู้เรียนจะต้องทำการศึกษาเกี่ยวกับตลาด สินค้าที่มีอยู่ รูปแบบ วัสดุ ราคา ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์

- 4) สื่อสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดเชิงพาณิชย์

เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อประสมที่เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์สามารถผสมผสานระหว่างข้อความ ข้อมูล ตัวเลข ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ตลอดจนระบบโต้ตอบกับผู้ใช้มาผสมผสานเข้าด้วยกัน และการผลิตสื่อเพื่อต่อยอดเชิงพาณิชย์คือการให้ผู้เรียนได้สร้างสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์เผยแพร่ผลิตภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนให้ผู้พบเห็นสามารถที่จะเข้าใจได้ในทันที แล้วเกิดการรับรู้และปลูกฝังความสนใจ และเป็นประโยชน์ในเชิงการค้าต่อไป

การจัดการเรียนรู้

การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานที่ที่เป็นฐานของ Amy B. Demarest (2015) มีองค์ประกอบของการเรียนรู้ในท้องถิ่นมีดังนี้

1. การเชื่อมโยงผู้เรียนกับท้องถิ่นของตนเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของงานศิลปวัฒนธรรมชุมชน ผ่านการสอบถามพูดคุยเกี่ยวกับสถานที่ที่เขาอาศัยอยู่และเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต และเป็นการสร้างความคุ้นเคยกับชุมชน

2. การค้นคว้าเกี่ยวกับท้องถิ่น ให้ผู้เรียนสำรวจ “Big Ideas” ที่ปรากฏอยู่ในท้องถิ่นซึ่งเป็นเนื้อหาสาระและแนวความคิดของวิชาในโรงเรียนและเปิดโอกาสการตั้งคำถาม ตรวจสอบ และยืนยันความเข้าใจแนวคิดสำคัญของผู้เรียน รวมทั้งการลงพื้นที่จริงและการทำแผนที่ชุมชน

3. การค้นคว้าแบบองค์รวม ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับสถานที่ในท้องถิ่นเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาท ประวัติศาสตร์ รายละเอียด และความต้องการของชุมชน ผู้เรียนสำรวจเรื่องราวต่างๆ ของสถานที่ผ่านสหสาขาวิชา เช่น ศิลปะ วิทยาศาสตร์ สังคม คณิตศาสตร์ และภาษา ควรให้ผู้เรียนสัมภาษณ์บุคคลสำคัญ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านในชุมชน

4. การมีส่วนร่วมในท้องถิ่น ผู้สอนให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับคนในชุมชน เพื่อสร้าง สำรวจ และแก้ปัญหาในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของงานที่ต้องทำและสามารถที่จะสร้างสรรค์ผลงานเพื่อช่วยสังคม

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน

ผู้สอนได้นำการคิดการออกแบบ Design Thinking (Stanford d.school, 2016) และ การเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์แบบ Syntectics (Joyce and Weil, 1966) มาปรับใช้กับการทำโครงงานสร้างศิลป์ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา

ผู้เรียนศึกษาข้อมูลผ่านเอกสาร สื่อดิจิทัล คนในชุมชน ปรากฏชุมชน และสถานที่จริงที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีในชุมชนของตนเอง โดยใช้กระบวนการกลุ่มในการร่วมกันทำงานเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกแล้วนำมาเสนอ

2. วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการ

ผู้สอนกระตุ้นโดยการตั้งคำถามให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้พบเห็นในชุมชนว่ามีสภาพ ปัญหาหรือความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชนในส่วนใดบ้างภายในกลุ่มปรึกษาหารือ แลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และความคิดเห็นแล้วนำเสนอ

3. ออกแบบนวัตกรรม

ผู้สอนให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการต่อยอดเชิงพาณิชย์ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ที่เป็นแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์ (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม

การส่งเสริมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ซึ่งหลักการออกแบบมีองค์ประกอบด้วยกัน 2 ส่วน คือ ด้านรูปลักษณ์ และด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วยการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ** หมายถึง การค้นหาแรงบันดาลใจ สิ่งที่ตนเองสนใจเกี่ยวกับการแสดงออกทางศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อหรือประเพณีของกลุ่มชาติพันธุ์ที่ได้ศึกษามา

2. **ขั้นเทคนิคที่สนใจ** หมายถึง การคัดเลือกเทคนิคทางการทำงานศิลปะที่ตนสนใจ ทั้งที่เคยผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

3. **ขั้นประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ** หมายถึงการวิเคราะห์เพื่อกำหนดความชัดเจนในการเขียนเค้าโครงเรื่อง เป็นการวางแผนไว้ล่วงหน้า เพื่อให้การดำเนินการเป็นไปอย่างรัดกุม แล้วนำเสนอต่อครูที่ปรึกษา ก่อนดำเนินการ

4. **ขั้นออกแบบ** หมายถึง การระดมความคิดใหม่ๆ อย่างไม่มีขีดจำกัด การร่างภาพออกแบบ ขึ้นงานตามแนวความคิดจินตนาการของตนเองจากข้อมูลที่ค้นพบโดยใช้หลักการคิดสร้างสรรค์แบบ **Synectics** โดยเลือกขั้นตอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5-6 ดังนี้

1. **ขั้นนำ** ให้ผู้เรียนออกแบบตามที่ต้องการ เสร็จแล้วให้เก็บไว้ก่อน

2. **ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง** ศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ในเรื่องที่ออกแบบ มาเปรียบเทียบความเหมือนหรือต่างกันอย่างไรบ้าง และจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

3. **ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ** ผู้เรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งที่ออกแบบและแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ถ้าเปรียบเทียบผู้เรียนเป็นเครื่องซักผ้า จะรู้สึกอย่างไร ผู้สอนจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

4. **ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง** ให้ผู้เรียนนำคำหรือวลีที่ได้จากการเปรียบเทียบในขั้นที่ 2 และ 3 มาประกอบกันแล้วเขียนเป็นลักษณะใหม่ขึ้นมา ซึ่งมีความหมายที่ขัดแย้งแตกต่างจากเดิม

5. **ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง** ผู้เรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้

6. **ขั้นนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์** ให้ผู้เรียนนำผลงานที่ทำไว้ในขั้นที่ 1 มาทบทวนและนำแนวคิดที่ได้จากขั้นที่ 5 มาพัฒนาสร้างสรรค์ใหม่

4. สร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

ภายในกลุ่มช่วยกันดำเนินการสร้างและพัฒนานวัตกรรมตามที่ได้ออกแบบไว้การเลือกวัสดุอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะ รวมทั้งขั้นตอนการทำงานที่เป็นระบบโดยมีปราชญ์ชุมชนและครูคอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และจะต้องอาศัยภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี และทักษะการแก้ปัญหา

5. ทดลองใช้นวัตกรรม

นำผลงานนวัตกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายของผลงานนั้นๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้

6. ประเมินผลการทดลองใช้และปรับปรุงนวัตกรรม

นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้นวัตกรรมมาวิเคราะห์ สรุปผลและปรับปรุงผลงานนวัตกรรมอีกครั้ง เพื่อความสมบูรณ์

7. สรุปรายงาน และเผยแพร่

ภายในกลุ่มช่วยกันจัดทำสรุปเล่มรายงานผลงานนวัตกรรม และนำเสนอผลงานนวัตกรรม โดยมี อาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญของกลุ่มอื่นๆ มาร่วมประเมินว่าจะยอมรับนวัตกรรมนั้นหรือไม่

สื่อและแหล่งเรียนรู้

ของจริง ภาพตัวอย่าง ผลิตภัณฑ์ชุมชน และสถานที่ในชุมชนที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดนครปฐม ได้แก่ ชุมชนไทรด้าวัดใหม่ดอนทราย ชุมชนลาวเวียงหนองขาม ชุมชนลาวครั่งโพรงมะเดื่อและชุมชนหนองหัวช้าง และชุมชนจีนบางหลวง ในจังหวัดนนทบุรี ได้แก่ ชุมชนมอญเกาะเกร็ด และในจังหวัดสมุทรสาคร ได้แก่ ชุมชนบ้านดอนไก่อี๊ รวมทั้งคนในชุมชน

การประเมินผล

การวัดประเมินผลนี้มีประโยชน์ทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอน ทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัย รวมทั้งการประเมินตามสภาพจริงที่ใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ สอบถาม แบบวัดความสามารถ การรายงานตนเอง กระบวนการกลุ่ม การใช้แฟ้มสะสมผลงาน เป็นต้น เน้นการประเมินทักษะการคิดที่ซับซ้อน ทักษะการทำงาน ความสามารถในการแก้ปัญหาและการแสดงออกที่เกิดจากการปฏิบัติในสภาพจริง เน้นพัฒนาการที่ปรากฏให้เห็นทั้งในและนอกห้องเรียน โดยมีผู้เกี่ยวข้องในการประเมินหลายฝ่าย

การสะท้อนคิดของผู้เรียน

การสะท้อนคิดของผู้เรียน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลหลังจากที่การสอนได้ผ่านไปแล้ว ว่ามีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรอย่างไรบ้าง ถ้าหากผลิตผลที่ได้จากการสอนต่ำกว่าจุดหมายที่กำหนดไว้ก็จำเป็นต้องวิเคราะห์หาจุดบกพร่องเพื่อปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ลักษณะผู้เรียน

สำหรับหลักสูตรนี้จัดขึ้นสำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 (หรือผู้เรียนที่มีอายุ 11 –12 ปี) ที่มีความสนใจและต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมชุมชน โดยในการเรียนจะให้ผู้เรียนแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2 กลุ่ม รวม 10 คน/ปราชญ์/ชุมชน ในการเรียนแต่ละครั้งจะใช้ระยะเวลาประมาณ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ รวมทั้งหมด 36 ชั่วโมง/12 สัปดาห์

จากหลักสูตรที่กล่าวมาสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นรายสัปดาห์ตามโครงสร้างและองค์ประกอบได้ดังนี้

ลำดับ ที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	เนื้อหาสาระ	ยุทธวิธี	การประเมินการ เรียนรู้	ระยะเวลา า (ชั่วโมง)	ชิ้นงาน/ภาระงาน	สถานที่
1	ปฐมนิเทศและ ชี้แจงหลักสูตร			เชื่อมโยงความรู้ ปฏิบัติจริง	ทดสอบความรู้ (ก่อนเรียน)	1	ประเมินผลก่อนเรียน	ห้องเรียน
	รอบรู้เรื่อง ศิลปวัฒนธรรม	ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ศิลปวัฒนธรรมและ ความเปลี่ยนแปลง ใหม่ๆที่เกิดขึ้นใน ชุมชนชาวนเมือง	ศิลปวัฒนธรรมใน จังหวัด	เชื่อมโยงความรู้ ปฏิบัติจริง การใช้สถานที่เป็นฐาน (PBE)	สังเกตพฤติกรรม ตรวจชิ้นงาน การรายงานตนเอง	1	ชิ้นงานที่ 1 รอบรู้เรื่อง ศิลปวัฒนธรรม	ห้องเรียน
	เรียนรู้เรื่องสื่อ		การถ่ายภาพ และ บันทึกวีดีโอ สื่อ เทคโนโลยี	สาธิต ปฏิบัติจริง	สังเกตพฤติกรรม	1	ฝึกปฏิบัติกับสื่อ เทคโนโลยี	ห้องเรียน
2	สำรวจ ศิลปวัฒนธรรม ชุมชน	ผู้เรียนสามารถเข้า ร่วมกิจกรรม ศิลปวัฒนธรรมชุมชน ชาวนเมืองได้	- ผลงาน ศิลปหัตถกรรมใน ท้องถิ่น - การทำแผนที่ ชุมชน	เชื่อมโยงความรู้ ปฏิบัติจริง, กระบวนการกลุ่ม การใช้สถานที่เป็นฐาน (PBE)	สังเกตพฤติกรรม ตรวจชิ้นงาน การรายงานตนเอง	3	ชิ้นงานที่ 2 แผนที่ สำรวจศิลปวัฒนธรรม ชุมชน	ชุมชน
3	ร่วมกิจกรรม ทาง ศิลปวัฒนธรรม ชุมชน		ประวัติความเป็นมา ของวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชน	เชื่อมโยงความรู้ การมีส่วนร่วม,ปฏิบัติ จริง การใช้สถานที่เป็นฐาน (PBE)	สังเกตพฤติกรรม ตรวจชิ้นงาน การรายงานตนเอง	3	ชิ้นงานที่ 3 ร่วม กิจกรรมทาง ศิลปวัฒนธรรมชุมชน	ชุมชน
4 – 5	การเรียนรู้การ สร้างสรรค์งาน ศิลปะชุมชน		- วัสดุอุปกรณ์ - ขั้นตอนการทำงาน ศิลปะ	เชื่อมโยงความรู้ การใช้สถานที่เป็นฐาน (PBE) ปฏิบัติจริง	สังเกตพฤติกรรม ตรวจชิ้นงาน การรายงานตนเอง	6	ชิ้นงานที่ 4 เรียนรู้การ สร้างสรรค์งานศิลปะ ชุมชน	ชุมชน
6-9	โครงการสร้าง ศิลป์	ผู้เรียนสามารถสร้าง นวัตกรรม ศิลปวัฒนธรรมชุมชน ชาวนเมืองได้	- การต่อยอดเชิง พาณิชย์ - การคิดออกแบบ และความคิด สร้างสรรค์ - ขั้นตอนการทำ โครงการสร้างศิลป์	เชื่อมโยงความรู้ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) กระบวนการคิดสร้างสรรค์ แบบซินเนคติกส์ (Syntectics),กระบวนการ กลุ่ม โครงการ, ปฏิบัติจริง	สังเกตพฤติกรรม ตรวจชิ้นงาน การรายงานตนเอง	12	ชิ้นงานที่ 5 การ ออกแบบผลงาน นวัตกรรม ศิลปวัฒนธรรมชุมชน	ชุมชน
10	ผลิตสื่อ เผยแพร่ นวัตกรรม	ผู้เรียนสามารถผลิต สื่อเผยแพร่ นวัตกรรม ศิลปวัฒนธรรม ชุมชนของตนเอง เพื่อต่อยอดเชิง พาณิชย์ได้	การสร้างสรรค์สื่อ ประชาสัมพันธ์ นวัตกรรม ศิลปวัฒนธรรม ชุมชน	เชื่อมโยงความรู้ ปฏิบัติจริง กระบวนการกลุ่ม การใช้สถานที่เป็นฐาน (PBE)	สังเกตพฤติกรรม ตรวจชิ้นงาน การรายงานตนเอง	3	ชิ้นงานที่ 6 โปสเตอร์นวัตกรรม ศิลปวัฒนธรรมชุมชน	ห้องเรียน
11- 12	นิทรรศการ นวัตกรรม ศิลปวัฒนธรรม ชุมชน	ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี ต่อศิลปวัฒนธรรม ชุมชนของตนเอง	การจัดนิทรรศการ ศิลปะ	กระบวนการกลุ่ม ปฏิบัติจริง การใช้สถานที่เป็นฐาน (PBE)	สังเกตพฤติกรรม การรายงานตนเอง	5	- จัดนิทรรศการ นวัตกรรม ศิลปวัฒนธรรมชุมชน -นำเสนอผลงาน ศิลปวัฒนธรรมชุมชน	อุทยาน การ อาชีพชัย พัฒนา จังหวัด นครปฐม

12	ประเมินผล				แบบทดสอบความรู้ (หลังเรียน) แบบประเมินความ พึงพอใจ	1	ประเมินผลหลังเรียน การสะท้อนคิดของ ผู้เรียน	อุทยาน การ อาชีพชัย พัฒนา จังหวัด นครปฐม
รวม						36		

ผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมือง

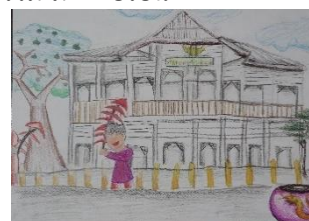
จากการสร้างหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมืองดังกล่าว ได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของหลักสูตร วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าความสอดคล้อง (Item- Objective Congruence = IOC) โดยใช้เกณฑ์ค่าความสอดคล้อง 0.50 ขึ้นไป พบว่าองค์ประกอบในหลักสูตรมีความสอดคล้องกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ข้างต้น และความสอดคล้องภายในหน่วยการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.0 ถือว่า หลักสูตรการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้ ไม่ต้องทำการปรับปรุง

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมในหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมืองที่ผู้วิจัยได้นำไปทดลองจัดกิจกรรมทั้ง 8 กิจกรรม มีดังต่อไปนี้

1. รบรู้เรื่องศิลปวัฒนธรรม

ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปวัฒนธรรม

ในจังหวัดของตนเองแล้วช่วยกันวาดภาพระบายสี
ลงกระดาษร้อยปอนด์



รูปที่ 3 ภาพงานศิลปวัฒนธรรมชุมชน

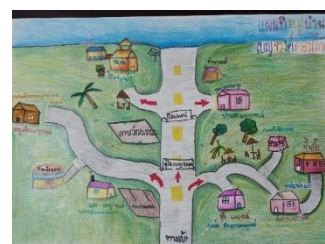


2. เรียนรู้เรื่องสื่อผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยี ที่ใช้ในการทำโปสเตอร์ และเทคนิคการถ่ายภาพ

รูปที่ 4 เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อและเทคนิคการถ่ายภาพ

3.สำรวจศิลปวัฒนธรรมให้ผู้เรียนคิดประเด็นคำถาม

สัมภาษณ์คนในชุมชนเกี่ยวกับงานศิลปวัฒนธรรมในชุมชนแล้วสังเกต
จุดบันทึกลงในสมุดบันทึก จากนั้นแต่ละกลุ่มช่วยกันระดมความคิด
แล้ววาดภาพเกี่ยวกับการสำรวจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนของตนเอง
ลงกระดาษร้อยปอนด์ขนาด A3 ว่ามีสถานที่สำคัญ สิ่งก่อสร้างที่เกี่ยวข้อง



บ้าน หรือสิ่งที่พบเห็นจากการสำรวจแล้วระบายสีให้สวยงามภาพที่ 5 แผนที่ชุมชน



4. ร่วมกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมชุมชนผู้เรียนสัมผัสภาษาพูดคุยกับ
ปราชญ์ชุมชนเกี่ยวกับกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมแล้วกรอกข้อมูล
ลงในใบงานปฏิทินกิจกรรมทางวัฒนธรรมและร่วมทำกิจกรรมทางศิลปะ
ที่เกี่ยวข้องกับงานประเพณีในท้องถิ่น

รูปที่ 6 ผู้เรียนทำธงสงกรานต์

5. กิจกรรมเรียนรู้การสร้างสรรค์งานศิลปะชุมชน
ปราชญ์ชุมชนให้ความรู้กับผู้เรียนเกี่ยวกับงานศิลปะชุมชน
ผู้เรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติงานศิลปะชุมชน



ภาพที่ 7 การเรียนรู้การสร้างสรรค์งานศิลปะชุมชน



6. โครงการสร้างศิลป์ ให้ผู้เรียนคิดออกแบบผลงานนวัตกรรม
ศิลปวัฒนธรรมชุมชนตามขั้นตอนการทำโครงการ ดังนี้ 1.ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ
2. ขั้นเทคนิคที่สนใจ 3. ขั้นประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 4. ขั้นออกแบบ
5. ขั้นทดลองเทคนิค 6. ขั้นทำผลงานจริง และ 7. ขั้นนำเสนอผลงาน

ภาพที่ 8โครงการสร้างศิลป์

7. ผลิตภัณฑ์เผยแพร่นวัตกรรมผู้เรียนออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

ผลงานนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน โดยใส่รายละเอียดดังนี้

- 1.ชื่อผลงาน
2. ที่มาหรือแนวคิด
3. วัตถุประสงค์
4. การเลือกใช้วัสดุ
5. ประโยชน์การใช้งาน
6. ขั้นตอนการทำงาน
7. รูปภาพผลงานการออกแบบ
8. ราคาจำหน่าย และ
9. รายชื่อผู้จัดทำ



รูปที่ 9 ผู้เรียนออกแบบโปสเตอร์นวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน



8. นิทรรศการนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมเป็นการนำเสนอผลงานนวัตกรรม
ที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้สร้างขึ้น โดยผู้เรียนนำเสนอผลงานที่กลุ่ม
แล้วให้ผู้ร่วมงานประเมินผลงานการออกแบบลงในแบบประเมิน

รูปที่ 10 ผู้เรียนนำเสนอผลงานนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชาวนเมืองนี้มาจากการเห็นความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมชุมชน ต้องการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า มีความรักและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถที่จะอนุรักษ์และต่อยอดในเชิงสร้างสรรค์และเชิงเศรษฐกิจได้ หลักสูตรนี้จึงเป็นทิศทางหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา โดยได้มาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสาขาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและผู้เรียน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์จนได้องค์ประกอบของหลักสูตร ดังนี้ 1) แนวคิดของหลักสูตร 2) วัตถุประสงค์ 3) สารการเรียนรู้ ได้แก่ ศิลปวัฒนธรรมชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น การสร้างนวัตกรรม และสื่อสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดเชิงพาณิชย์ 4) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐานมีองค์ประกอบดังนี้ 4.1) การเชื่อมโยงผู้เรียนกับท้องถิ่นของตน 4.2) การค้นคว้าเกี่ยวกับท้องถิ่น 4.3) การค้นคว้าแบบองค์รวม 4.4) การมีส่วนร่วมในท้องถิ่น 5) กระบวนการพัฒนานวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน โดยใช้แนวทางการออกแบบ Design Thinking และกระบวนการคิดสร้างสรรค์แบบ Syntectics มี 7 ขั้นตอน ดังนี้ 5.1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา 5.2) วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการ 5.3) ออกแบบนวัตกรรม 5.3.1) ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ 5.3.2) ขั้นเทคนิคที่สนใจ 5.3.3) ขั้นประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 5.3.4) ขั้นตอนออกแบบแบบ Syntectics 5.4) สร้างหรือพัฒนานวัตกรรม 5.5) ทดลองใช้นวัตกรรม 5.7) สรุปรายงาน และเผยแพร่ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 7) การประเมินผล 8) การสะท้อนคิด และ 9) ลักษณะผู้เรียน

อภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชาวนเมืองนี้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของชุมชน และชุมชนเห็นถึงความสำคัญในการที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของชุมชนตนเองให้มากขึ้น และเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในสถานที่ที่มีอยู่ในชุมชน จากการใช้สถานที่เป็นฐานในการศึกษา Amy B. Demarest (2015) กล่าวว่า การเรียนรู้ในท้องถิ่นเป็นที่รู้จักในฐานะการศึกษาโดยใช้สถานที่หรือชุมชนเป็นฐาน (place-or community-based education) หัวใจสำคัญของแนวทางนี้คือความสามารถในการจัดโครงสร้างหลักสูตรที่เกี่ยวกับการตรวจสอบที่แท้จริงเพื่อนำนักเรียนออกสู่ชุมชน ครูและนักเรียนได้มีการพัฒนาความร่วมมือเข้ากับสถานที่ องค์กรต่างๆ ในชุมชนรวมทั้งในเชิงพาณิชย์ และบุคคลที่สามารถให้ข้อมูลที่สามารถเรียนรู้ร่วมกันและการบริการชุมชนที่มีความหมาย การใช้คำถามที่เกี่ยวกับท้องถิ่นเป็นรากฐานของการออกแบบหลักสูตรที่ผสมผสานองค์ประกอบของการศึกษาหลายรูปแบบรวมถึงการเรียนรู้แบบสืบสอบ การเรียนรู้แบบโครงงาน การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานซึ่งเป็นแนวทางปฏิบัติที่ดีที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) Stanford d.school (2016) คือกระบวนการคิดที่ใช้การทำความเข้าใจในปัญหาต่างๆ อย่างลึกซึ้ง โดยเอาผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง และนำเอาความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากคนหลายๆ สายมาสร้างไอเดีย แนวทางการแก้ไข และนำเอาแนวทางต่างๆ นั้นมาทดสอบและพัฒนา เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์กับผู้ใช้และสถานการณ์นั้นๆ ทำให้ผู้เรียนได้สร้างเป็นนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนที่ได้มาจากการคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้างขึ้น

ซึ่งหลักสูตรท้องถิ่นที่ดีควรเป็นหลักสูตรที่ตอบสนองต่อสภาพชีวิตของผู้เรียน (การศึกษานอกโรงเรียน , 2543) มีลักษณะ ดังนี้ 1) ตอบสนองความหลากหลายของปัญหา มุ่งพัฒนาคุณภาพชีวิตให้เหมาะสมกับเพศ วัย มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด และทักษะ เน้นกระบวนการสอนให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจริง จนเกิดทักษะ และสามารถนำไปใช้กับสถานการณ์อื่นได้อย่างเหมาะสม 2) ส่งเสริมให้ท้องถิ่นมีส่วนร่วม 3) สอดคล้องกับการ ดำเนินชีวิตจริง 4) สามารถพัฒนาเพิ่มขึ้นได้ตลอดเวลา เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปได้ ตลอดเวลา 5) ส่งเสริมความเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพของสังคม อีกทั้งผู้นำชุมชน ปราชญ์ชุมชน โรงเรียน ครู ผู้ปกครองและผู้เรียน ที่เป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนหลักสูตรนี้ให้สมบูรณ์และประสบผลสำเร็จ เกิดเป็น เครือข่ายการเรียนรู้ให้กับคนในชุมชนได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องกับ จอห์น เอ็ม. โคเฮน และนอร์แมน ที. อัฟฮอฟฟ์ (John M. Cohen and Norman T. Uphoff) เสนอว่าหลักการสำคัญคือ หลักการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ 4 ประการ ดังนี้ (Cohen & Uphoff, 1980) 1) การตัดสินใจ (Decision-Making) สมาชิกของเครือข่ายมีส่วนร่วมในการริเริ่ม ตัดสินใจในการดำเนินงานของเครือข่าย 2) การปฏิบัติการ (Implementation) สมาชิกของ เครือข่ายมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพื่อการจัดสรรทรัพยากร การบริหารงาน การประสาน และการขอความช่วยเหลือ 3) การได้ประโยชน์ (Benefits) สมาชิกของเครือข่ายมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพื่อการได้ประโยชน์ เช่น รายได้ สิ่งของหรือความพอใจอื่น ทั้งที่เป็นส่วนของชุมชนและบุคคล รวมทั้งผลเชิงลบที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้นด้วย 4) การประเมินผล (Evaluation) สมาชิกของเครือข่ายมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพื่อการประเมินผลกิจกรรมต่างๆ ของเครือข่าย

อีกทั้งหลักสูตรได้นำแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการเรียนการสอนกระบวนการคิด สร้างสรรค์แบบ Syntectics เข้ามาร่วมด้วยทำให้ผู้เรียนได้คิดสร้างสรรค์ต่อยอดงานศิลปหัตถกรรมที่มีในชุมชนให้ มีความร่วมสมัยและสามารถนำไปต่อยอดเชิงพาณิชย์ต่อไปได้อีกด้วยสอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2557) ที่กล่าวถึงการศึกษาสู่การสร้างสรรค์ ทักษะของคนไทยที่ควรพัฒนาให้สอดคล้องและสืบเนื่องกันมี 7 ประการ คือ 1. มีทักษะในการคิดวิจารณ์ญาณและการประเมิน 2. ทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ 3. ทักษะการคิด สร้างสรรค์และมีจินตนาการ 4. ทักษะการผลิตและคิดนวัตกรรม 5. ทักษะการเปลี่ยนแปลงและแก้ปัญหา 6. ทักษะการสื่อสารและความมั่นใจในตนเอง และ 7. ทักษะทางคุณธรรมและความรับผิดชอบ

สิ่งเหล่านี้จะดำเนินไปได้ด้วยดีจะต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายทั้งโรงเรียน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ ชุมชน ชาวบ้าน ครูผู้สอน ผู้ปกครองและผู้เรียนที่มีใจรัก ใฝ่หาความรู้ และเห็นคุณค่าในงานศิลปวัฒนธรรมและ สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นของตนเองเพื่อเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมของชุมชนให้เท่าทันการ เปลี่ยนแปลงของสังคมที่มีความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุข

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้รับการสนับสนุนทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งทำให้การวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี นอกจากนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ปราชญ์ชุมชนโรงเรียนและ นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการที่สละเวลาในการให้ข้อมูลและเข้าร่วมกิจกรรมอันเป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยที่มี คุณค่าต่อการพัฒนาวงการศิลปศึกษาต่อไป

References

- Amy B. Demarest. (2015). Place-based Curriculum Design. New York : Routledge.
- Chulanee Thianthai. (2007). A Glance into the life of a computerized generation : A case study on Thai teenagers living in Bangkok. Computing and philosophy in Asia. Cambridge : Cambridge Scholars Publishing.
- Chuvong, Y. (2008). “khrung satawat hæng kân khonhā læ sēnthāng sū ‘anākhōt prawattisā thōngthin Thai wādūai khwāmpenmā sathānaphāp nāēkhīt withīkân suksā læ botbāt nai sangkhom patchuban” [Half a century of searching and the path to the future of Thai local history On the background, status, concepts, methods of education and the role in the current society]. Bangkok : Zino Publishing.
- Cohen & Uphoff. 1980. Behavior and Life An Introduction to Psychology. New York : John Wiley & Sons.
- Department of Non-Formal Education. (2000). “khūmū kânphatthanā laksūt thōngthin” [Local curriculum development guide]. Bangkok : Odean Store Printing.
- Gordon, W.J.J.(1961). Syntectics : The Development of creative Capacity. New York, NY : Harper & Row.
- Ministry of Culture. (2016). “rāng krōp thitthāng yutthasāt yīsīp pī dān watthanatham tām krōp thitthāng yutthasāt chāt raya yīsīp pī” [Drafting a 20-year strategic direction framework for culture based on the direction 20-year national strategy]. Office of Policy and Strategy Office of the Permanent Secretary for Culture.
- Sinlarat, P. (2014). “thaksa hæng satawat thī yīsīp ‘et tōng kào hai phon kap dak khōng tawantok” [The skills of the 21st century must step away from the trap of the West]. Dhurakij Pundit University.
- Songkham, N. (2013). “kānsāng nawattakam : plīan phū rīan hai pen phū sāng nawattakam” [Innovation: Change learners into innovators]. Bangkok : chulalongkorn university printing house.
- Stanford d.school. (2016). Welcome to the Virtual Crash Course in Design Thinking. Retrieved on May 9, 2018, from <http://dschool.stanford.edu/dgift/>
- Susan C. Weller, A. Kumball Romney. (1988). Systematic data collection. Newbury Calif. : Sage Pub.

- Suwitthanonon, S. (2010). “næothāng k̄n prasān k̄nphatthanā thāng dān k̄iypaphāp khōng yān thiū¹āsai chān mūang Krung Thēp Mahā Nakhōn kōrānī suksā khwæng khlongchan khēt bāng kapi” [Guidelines for coordinating physical development of suburban residential areas Bangkok Case study of Khlong Chan Subdistrict, Bang Kapi District]. Master's thesis. Department of Regional and Urban Planning Urban Design Department Faculty of Architecture Chulalongkorn University.
- Thawiwat, P. (2000). “withikān wichai phruttkam sāt læ sangkhommasāt” [Behavioral and social science research methods].(8th edition). Bangkok : Educational and Psychological Testing Bureau Srinakharinwirot University.