

❖ รายงานวิจัย ❖

การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

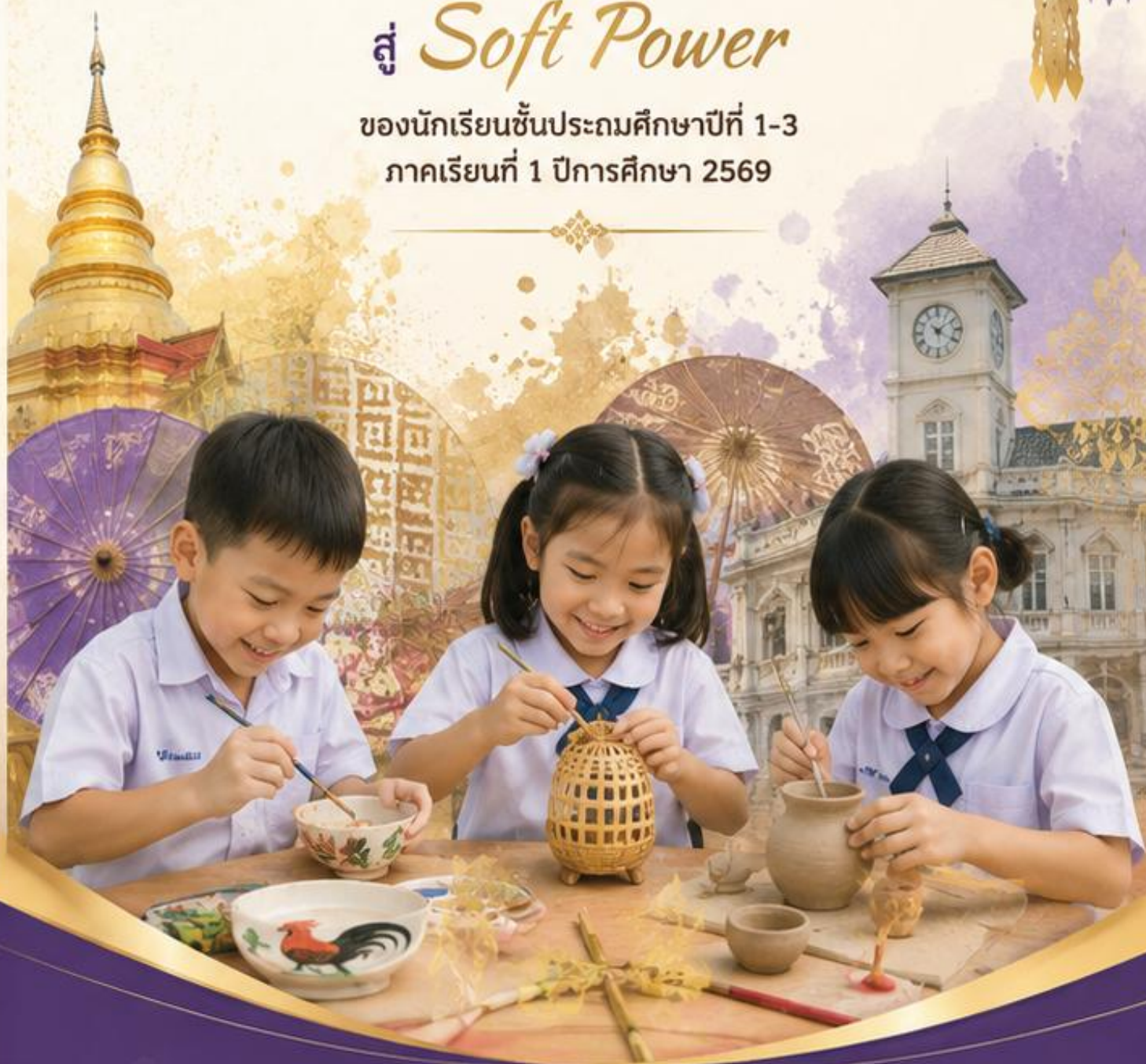
Lampang Smart Craft:

ห้องเรียนศิลปะ นวัตกรรมพसानภูมิปัญญาล้านนา

สู่ *Soft Power*

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569



โดย นางสาวชิตชนก เกตุวงศ์

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านปงสนุก

การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม Lampang Smart
Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสานภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

นางสาวชิดชนก เกตุวงศ์
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านปงสนุก
อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(ก)
กิตติกรรมประกาศ	(ข)
สารบัญ	(ค)
สารบัญตาราง	(ง)
สารบัญภาพ	(จ)
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่และความสำคัญ	
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น	
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับโครงการนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา (Innovation For Thai Education: IFTE)	
2.3 ภูมิปัญญาล้านนาและแนวคิดการพัฒนา Soft Power	
2.4 การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ	
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย	
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
3.1 กลุ่มเป้าหมาย	
3.2 รูปแบบการวิจัย.....	
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	
3.4 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ	
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	
4.2 ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญาและทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน	
4.3 ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความตระหนักรู้และทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อคุณค่าของศิลปะและภูมิปัญญาล้านนาในฐานะ Soft Power	
4.4 ตอนที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน	
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัย	
5.2 อภิปรายผล	

5.3 ข้อเสนอแนะ	
รายการอ้างอิง	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ "Lampang Smart Craft"	
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลและเก็บรวบรวมข้อมูล	
ภาคผนวก ค ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ	
ภาคผนวก ง ภาพถ่ายการดำเนินกิจกรรมและระบบสารสนเทศหอดศิลป์ออนไลน์ (Google Sites)	
ภาคผนวก จ ภาพประกอบการดำเนินกิจกรรมและตัวอย่างผลงานนักเรียน	95
ประวัติผู้วิจัย	100

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย: การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะ นวัตกรรมผสมภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

ผู้วิจัย: นางสาวชิตชนก เกตุวงศ์, 2569

สถานศึกษา: โรงเรียนบ้านปงสนุก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1

บทคัดย่อ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน "Lampang Smart Craft" ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญาและทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของนักเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความตระหนักรู้และทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อคุณค่าของศิลปะและภูมิปัญญาล้านนาในฐานะ Soft Power 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านปงสนุก สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้, แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะและพฤติกรรม, แบบประเมินทักษะดิจิทัล (Canva และสื่อ 3D), แบบประเมินความตระหนักรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า:

- 1 นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน "Lampang Smart Craft" มีประสิทธิภาพกระบวนการและประสิทธิภาพผลลัพธ์ (S_{E_1}/E_2) เท่ากับ 84.50/86.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้
 - 2 นักเรียนมีทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญาและทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีภายหลังการใช้นวัตกรรม สูงกว่าก่อนใช้นวัตกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
 - 3 นักเรียนมีความตระหนักรู้และทัศนคติต่อคุณค่าของศิลปะและภูมิปัญญาล้านนาในฐานะ Soft Power ในภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม (Mean = 2.82, S.D. = 0.38)
 - 4 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม "Lampang Smart Craft" ในภาพรวมอยู่ในระดับชอบมาก (Mean = 2.92, S.D. = 0.22)
-

Abstract

Research Title: Lampang Smart Craft: An Innovative Art Classroom Integrating Lanna Wisdom towards Soft Power

Researcher: Miss Chidchanok Ketwong, 2026

School: Banpongsanuk School, Lampang Primary Educational Service Area Office 1

The purposes of this research were 1) to develop and determine the efficiency of the "Lampang Smart Craft" learning innovation to meet the 80/80 standard criteria, 2) to compare the students' creative skills in local wisdom arts and basic digital skills before and after the intervention, 3) to study the students' awareness and attitudes towards the value of Lanna arts and wisdom as a Soft Power, and 4) to evaluate the students' satisfaction with the innovative learning management.

The samples consisted of 30 Primary 1-3 students at Ban Pong Sanuk School under the Lampang Provincial Education Office, in the first semester of the 2026 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included lesson plans, art creation and behavioral assessment forms, digital skills assessment forms (Canva and 3D media), awareness assessment forms, and satisfaction questionnaires. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test for dependent samples.

The results revealed that:

1. The process and product efficiency (E_1/E_2) of the "Lampang Smart Craft" learning innovation was 84.50/86.20, which was higher than the set criteria of 80/80.
2. The students' creative skills in local wisdom arts and basic digital skills after learning were significantly higher than before learning at the .05 statistical level.
3. The overall students' awareness and attitudes towards Lanna arts and wisdom as a Soft Power were at a "Excellent" level (Mean = 2.82, S.D. = 0.38).
4. The overall students' satisfaction with the "Lampang Smart Craft" learning innovation was at a "very satisfied" level (Mean = 2.92, S.D. = 0.22).

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เผชิญกับความท้าทายอันยิ่งใหญ่ในการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตตลอดจนการทำงานในโลกอนาคตที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างพลวัต การศึกษาจึงมิได้จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีในห้องเรียนแต่ต้องมุ่งเน้นการสร้างสรรครูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถดึงศักยภาพของผู้เรียนออกมาใช้อย่างเต็มที่ ในระดับ นโยบายระดับชาติ รัฐบาลไทยได้ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ผ่านยุทธศาสตร์การส่งเสริม "อำนาจละมุน" หรือ "Soft Power" โดยเฉพาะในมิติ ของศิลปวัฒนธรรม (Arts and Culture) ซึ่งถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพสูง ในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศ (นิตราชฎาร์ บุญโย, 2565) ด้วยเหตุนี้ โครงการ Innovation for Thai Education (IFTE) ภายใต้การกำกับดูแล ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง จึงได้กำหนดทิศทางการส่งเสริม สนับสนุน และต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา

เพื่อให้สถานศึกษาสามารถพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอน ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน สอดรับกับบริบทของตลาดงานยุคใหม่ และที่สำคัญคือการปลูกฝังความตระหนักรู้ในคุณค่าของอัตลักษณ์ประจำชาติ การนำแนวคิด Soft Power มาบูรณาการเข้ากับกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ จึงเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างรากฐานที่มั่นคงให้แก่เยาวชนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยแห่งการซึมซับและพร้อมเปิดรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

จังหวัดลำปางถือเป็นศูนย์กลางทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งหนึ่งของภาคเหนือตอนบน ที่มีความโดดเด่นทางด้าน "ภูมิปัญญาล้านนา" อย่างเป็นเอกลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นงานศิลปหัตถกรรม เซรามิกและชามตราไก่ งานไม้แกะสลัก หรืองานศิลปะการตัดกระดาษพื้นบ้าน (ตุง) ที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานหลายทศวรรษ อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์และเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทำให้เยาวชนรุ่นใหม่ในพื้นที่เริ่มมีวิถีชีวิตที่เห็นห่างจากรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง ส่งผลให้การซึมซับและการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นมีแนวโน้มลดลง สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (2566) ได้ระบุถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการส่งเสริมการพัฒนาภูมิภาคอย่างยั่งยืน โดยใช้องค์ความรู้จากงานวิจัย นวัตกรรม และภูมิปัญญาล้านนาเป็นกลไกขับเคลื่อนภายใต้โมเดลเศรษฐกิจใหม่ BCG การนำภูมิปัญญาล้านนา มาเป็นแกนกลางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ จึงไม่ใช่เพียงความพยายามในการอนุรักษ์อดีตให้คงอยู่ แต่เป็นการนำสายพานแห่งวัฒนธรรมมาต่อยอดให้เกิดมูลค่าในโลกยุคปัจจุบัน (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2564) การจัดการศึกษาในพื้นที่จังหวัดลำปางจึงจำเป็นต้องมีการปรับตัวอย่างเป็นรูปธรรม โดยนำเอาทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้มาแปรสภาพเป็นสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่จับต้องได้และเข้าถึงง่าย เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดความรัก ความผูกพัน และพร้อมที่จะเป็นผู้สืบทอดงานศิลปะท้องถิ่นให้ก้าวไปสู่การเป็น Soft Power ที่แข็งแกร่ง

เมื่อพิจารณาถึงบริบทของการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 พบว่า ผู้เรียนในวัยนี้ เป็นช่วงที่พัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา กำลังเจริญเติบโต การพัฒนากล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา ผ่านการหยิบจับ ปั่น วาด

และสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งยวดต่อพัฒนาการตามวัย อย่างไรก็ตาม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะแบบดั้งเดิมที่เน้นเพียงการวาดภาพระบายสีบนกระดาษ อาจไม่เพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในยุคเจนเออร์ซันอัลฟา (Gen Alpha) ที่คุ้นเคยกับสื่อดิจิทัลได้ การบูรณาการเครื่องมือทางเทคโนโลยีเบื้องต้นเข้ากับการเรียนการสอน เช่น การส่งเสริมทักษะความเข้าใจด้านมิติสัมพันธ์ทางพื้นที่ (Spatial Vision) หรือการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลขั้นพื้นฐานในการนำเสนอผลงาน ผสมผสานกับการลงมือปฏิบัติจริงด้วยวัสดุในท้องถิ่น (Active Learning) จึงเป็นกระบวนการที่สนับสนุนการจัดการศึกษาวิชาศิลปะระดับประถมศึกษา (สุชาติ อิมสำราญ, 2565) สำหรับการดำเนินงานในโรงเรียนบ้านปงสนุก การสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Maker Space) ภายในห้องเรียนศิลปะ ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สัมผัสและเรียนรู้ศิลปะผ่านทั้งการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัล ถือเป็น การตอบสนองทั้งด้านการส่งเสริมพัฒนาการตามวัย การสร้างพอร์ตโฟลิโอดิจิทัล และการเตรียมความพร้อมด้านทักษะทางเทคโนโลยีไปพร้อมกัน

จากสภาพการณ์และบริบทปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนบ้านปงสนุก จึงมีแนวคิดในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน ภายใต้ชื่อ "Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสมผสานภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power" เพื่อให้สอดคล้องและตอบสนองต่อวัตถุประสงค์หลักของโครงการ IFTE นวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการพลิกโฉมห้องเรียนศิลปะให้เป็นพื้นที่บูรณาการองค์ความรู้ โดยนำเอาอัตลักษณ์ทางศิลปะและภูมิปัญญาล้านนามาลดทอนความซับซ้อนให้เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ผูกเข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐาน เพื่อเปิดโลกทัศน์ในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงาน นวัตกรรมดังกล่าวไม่เพียงแต่จะช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการทางศิลปะ ทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็ก และจินตนาการของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังเป็น การวางรากฐานทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ทั้งความรู้ด้านดิจิทัล (Digital Literacy) และความภาคภูมิใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง อันจะเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ มีทักษะที่สอดคล้องกับตลาดงานในอนาคตที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ และสามารถเป็นกำลังสำคัญในการผลักดันภูมิปัญญาล้านนาให้กลายเป็น Soft Power ที่ทรงอิทธิพลต่อไปอย่างยั่งยืน

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน "Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสมผสานภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญาและทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อศึกษาความตระหนักรู้และทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อคุณค่าของศิลปะและภูมิปัญญาล้านนาในฐานะ Soft Power ภายหลังจากการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม Lampang Smart Craft
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม "Lampang Smart Craft"

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

แบ่งขอบเขตออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร (Population): นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านปงสนุก สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวนทั้งสิ้น [ระบุจำนวนรวม] คน

กลุ่มตัวอย่าง (Sample): นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ [ระบุชั้นปี เช่น 2/1] โรงเรียนบ้านปงสนุก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น [ระบุจำนวนนักเรียนในห้อง] คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (หรือเปลี่ยนเป็น การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) หากใช้วิธีจับสลากเลือกห้อง) เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบในการจัดการเรียนการสอน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยบูรณาการตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางฯ เข้ากับภูมิปัญญาล้านนาและทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล เนื้อหาประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่:

2.1 ด้านศิลปะและภูมิปัญญาท้องถิ่น: การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง (เช่น ลวดลายขามตราไก่, งานปั้นดินลวดทอนรูปทรง, การตัดกระดาษลวดลายพื้นบ้านเบื้องต้น)

2.2 ด้านทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล: การเรียนรู้มิติสัมพันธ์ผ่านสื่อ 3D Model เบื้องต้น และการฝึกใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างแอปพลิเคชัน Canva ในการจัดหน้ากระดาษ ตกแต่งผลงาน และนำเสนอเรื่องราวของชิ้นงานตนเอง

2.3 ด้านการเผยแพร่ผลงาน: การรวบรวมผลงานเพื่อจัดแสดงผ่านหอศิลป์ออนไลน์ (Online Art Gallery) บนแพลตฟอร์ม Google Sites ซึ่งครูเป็นผู้จัดทำโครงสร้างและนักเรียนมีส่วนร่วมในการคัดเลือกผลงาน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ (Independent Variable): การจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม "Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมการผสมผสานภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power"

ตัวแปรตาม (Dependent Variables): ประกอบด้วย 5 ประเด็น ดังนี้

- ประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน (ตามเกณฑ์ E1/E2)
- ทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญา
- ทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล
- ความตระหนักรู้ต่อคุณค่าของภูมิปัญญาล้านนา (Soft Power)
- ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม

4. ขอบเขตระยะเวลา

ดำเนินการวิจัยใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 (ระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึง ตุลาคม 2569)

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.4.1. นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน "Lampang Smart Craft" หมายถึง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่บูรณาการระหว่างการลงมือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะซึ่งได้แรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาล้านนาในจังหวัดลำปางควบคู่ไปกับการฝึกใช้เทคโนโลยี

ดิจิทัลขั้นพื้นฐาน (แอปพลิเคชัน Canva, สื่อ 3D Model และ Google Sites) เพื่อเป็นเครื่องมือในการออกแบบและนำเสนอผลงาน

1.4.2. ทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญา หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและจินตนาการเพื่อปฏิบัติงานศิลปะ (เช่น การปั้น การวาดหรือการประดิษฐ์จากวัสดุท้องถิ่น) โดยนำเอาเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดลำปางมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ชิ้นงานให้เหมาะสมกับวัย ซึ่งวัดได้จากแบบประเมินผลงานศิลปะและแบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

1.4.3. ทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง ความสามารถเบื้องต้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี ประกอบการเรียนศิลปะ ได้แก่ การรับรู้มิติสัมพันธ์ผ่านสื่อรูปทรง 3 มิติ (3D) และการนำภาพถ่ายผลงานศิลปะของตนเองมาจัดวางตกแต่งหรือเล่าเรื่องราวอย่างง่ายผ่านแอปพลิเคชัน Canva ซึ่งวัดได้จากแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานด้านดิจิทัล

4. ภูมิปัญญาล้านนา หมายถึง ทักษะศิลปวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของภาคเหนือตอนบน โดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดลำปาง ที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาใช้เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนรู้ เช่น ลวดลายของชามตราไก่ ศิลปะงานปั้นเซรามิก หรือศิลปะการตัดกระดาษลวดลายพื้นบ้าน (ตุ่ง) โดยนำมาลดทอนรายละเอียดให้ง่ายต่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น

5. ความตระหนักรู้ในฐานะ Soft Power หมายถึง การที่นักเรียนเห็นคุณค่า เกิดความชื่นชม และมีความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดลำปาง ตลอดจนมีความกระตือรือร้นที่จะสืบทอด นำเสนอหรือแบ่งปันผลงานศิลปะที่มีกลิ่นอายของท้องถิ่นให้ผู้อื่นได้รับรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งวัดได้จากแบบประเมินความตระหนักรู้และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างเรียน

6. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกในทางบวก ความชื่นชอบ และความสนุกสนานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะด้วยนวัตกรรม "Lampang Smart Craft" ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยปรับรูปแบบให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน (เช่น การใช้สัญลักษณ์รูปรอยยิ้มระดับต่างๆ แทนข้อความ)

7. นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านปงสนุก สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

1.6 ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1.6.1 ประโยชน์ต่อนักเรียน (ผู้เรียนเป็นสำคัญ)

ด้านทักษะทางศิลปะและพัฒนาการ: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ได้รับการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สอดคล้องกับภูมิปัญญาล้านนา

ด้านทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล: นักเรียนได้รับการปูพื้นฐานทักษะด้านดิจิทัล (Digital Literacy) ที่จำเป็นต่ออนาคต ทั้งความเข้าใจมิติสัมพันธ์ผ่านสื่อ 3D และทักษะการออกแบบเบื้องต้นผ่านแอปพลิเคชัน Canva

ด้านเจตคติและคุณลักษณะ: นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ ความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดลำปาง อันเป็นการปลูกฝังรากฐานความเข้าใจเรื่อง Soft Power ตั้งแต่วัยเยาว์

1.6.2 ประโยชน์ต่อครูผู้สอน (การพัฒนาวิชาชีพและวิทยฐานะ)

ด้านการพัฒนานวัตกรรมการสอน: ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะได้รูปแบบและกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพ: ครูได้รับการพัฒนาทักษะในการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (เช่น การสร้างหอศิลป์ออนไลน์ด้วย Google Sites หรือการใช้สื่อ 3D) เข้ากับเนื้อหาวิชาศิลปะและภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นการยกระดับวิทยฐานะและมาตรฐานวิชาชีพครู

1.6.3. ประโยชน์ต่อสถานศึกษาและวงการศึกษา (การขยายผลและนโยบาย)

ด้านการเป็นต้นแบบนวัตกรรม: โรงเรียนบ้านปงสนุกมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่เป็นรูปธรรมสามารถเป็นต้นแบบ (Best Practice) ในการขับเคลื่อนนโยบายของโครงการ IFTE (Innovation for Thai Education) ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง

ด้านระบบสารสนเทศผลงานนักเรียน: สถานศึกษามีระบบจัดเก็บผลงานนักเรียนในรูปแบบแฟ้มสะสมงานดิจิทัล (e-Portfolio) และหอศิลป์ออนไลน์ที่สามารถใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศในการรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา การประเมินคุณภาพภายใน และการประชาสัมพันธ์โรงเรียนต่อชุมชนและผู้ปกครอง

1.6.4. ประโยชน์ต่อการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนรู้

ด้านการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น: งานวิจัยนี้เป็นแนวทางในการนำองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและ Soft Power ของจังหวัดลำปาง มาบูรณาการเข้ากับหลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรท้องถิ่นอย่างเป็นระบบและเหมาะสมกับช่วงวัย

ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้: ได้ชุดสื่อการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning Materials) ที่เชื่อมโยงระหว่างสื่อศิลปะทำมือดั้งเดิมกับสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดปรับใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ได้

1.6.5. ประโยชน์ต่อวงการวิชาการและสังคม

ด้านวิชาการ: เป็นองค์ความรู้และหลักฐานเชิงประจักษ์ (Empirical Evidence) ให้แก่นักวิชาการศึกษาและนักวิจัยที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ Soft Power และเทคโนโลยีสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น

ด้านสังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์: เป็นการช่วยอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดศิลปวัฒนธรรมล้านนาไม่ให้เลือนหายไปตามกาลเวลา โดยใช้คนรุ่นใหม่เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งถือเป็นการสร้างรากฐานที่เข้มแข็งให้กับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ของชุมชนและประเทศชาติต่อไปในอนาคต

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการดำเนินงาน โดยนำเสนอตามลำดับหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น

- 1.1 พัฒนาการตามวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
- 1.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 1.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในวิชาศิลปะ

2. แนวคิดเกี่ยวกับโครงการนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา (Innovation For Thai Education: IFTE)

- 2.1 หลักการและวัตถุประสงค์ของโครงการ IFTE
- 2.2 การขับเคลื่อน IFTE ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง

3. ภูมิปัญญาล้านนาและแนวคิดการพัฒนา Soft Power

- 3.1 เอกลักษณ์ศิลปะและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง
- 3.2 การขับเคลื่อนทุนทางวัฒนธรรมสู่ Soft Power ทางการศึกษา

4. การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ

- 4.1 การพัฒนาความเข้าใจมิติสัมพันธ์ผ่านสื่อสามมิติ (3D Model)
- 4.2 การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการออกแบบและการนำเสนอ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 5.1 งานวิจัยในประเทศ
- 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

6. กรอบแนวคิดงานวิจัย

2. แนวคิดเกี่ยวกับโครงการนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา (Innovation For Thai Education: IFTE)

การขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาในยุคปัจจุบัน จำเป็นต้องอาศัยนวัตกรรมเป็นเครื่องมือสำคัญในการแก้ปัญหาและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทิศทางการดำเนินงานของโครงการ IFTE เพื่อนำมาเป็นกรอบในการพัฒนานวัตกรรม Lampang Smart Craft โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 หลักการและวัตถุประสงค์ของโครงการ IFTE โครงการนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา หรือ Innovation For Thai Education (IFTE) เป็นโครงการสำคัญภายใต้นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ที่มุ่งเน้นการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ และการนิเทศ การศึกษาอย่างเป็นระบบ วัตถุประสงค์หลักของโครงการคือการสร้างศูนย์กลางข้อมูลสารสนเทศด้าน นวัตกรรมและการวิจัยทางการศึกษาระดับจังหวัด เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ ประสบความสำเร็จ (Best Practice) สู่สถานศึกษาอื่นๆ โครงการ IFTE ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนผ่าน กระบวนทัศน์การเรียนรู้ จากการรับความรู้เชิงรับ (Passive Learning) ไปสู่การเรียนรู้เชิงรุก (Active

Learning) โดยกระตุ้นให้สถานศึกษาคิดค้นรูปแบบการสอนใหม่ๆ ที่สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และความรอบรู้ทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานในการสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพของประเทศ

2.2 การขับเคลื่อน IFTE ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง

เพื่อให้การจัดการศึกษาสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่และการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปางได้นำนโยบาย IFTE มาขับเคลื่อนอย่างเป็นรูปธรรม โดยมุ่งเน้นกระบวนการ "ต่อยอดนวัตกรรมและขยายผล" (Innovation Extension & Scaling Up) ทิศทางสำคัญในการส่งเสริมนวัตกรรมของจังหวัดลำปาง คือการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (เช่น การใช้ ปัญญาประดิษฐ์ หรือแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา) เข้าสู่ห้องเรียน ควบคู่ไปกับการออกแบบกิจกรรมที่พัฒนาทักษะซึ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและตอบสนองความต้องการของตลาดงานยุคใหม่

นอกจากนี้ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปางยังได้กำหนดเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ในการใช้นวัตกรรม การศึกษาเพื่อส่งเสริม "Soft Power" ของท้องถิ่น นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนจึงต้องทำหน้าที่เป็น สะพานเชื่อมระหว่างทุนทางวัฒนธรรมและคนรุ่นใหม่ การนำภูมิปัญญาล้านนาและศิลปะท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ใน ห้องเรียน ควบรวมกับการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการออกแบบและนำเสนอผลงาน ไม่เพียงแต่ตอบสนองต่อ เกณฑ์ของโครงการ IFTE ในมิติของการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นการปฏิบัติตามพันธกิจของ จังหวัดลำปาง ในการสร้างผู้เรียนให้มีทั้งทักษะวิชาชีพทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และมีความตระหนักรู้ในคุณค่าของอัตลักษณ์ประจำถิ่นอย่างยั่งยืน

6. กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะ นวัตกรรมผสมผสานภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน "Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสมผสานภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญาและทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เพื่อศึกษาความตระหนักรู้และทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อคุณค่าของศิลปะและภูมิปัญญาล้านนา ในฐานะ Soft Power ภายหลังจากการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม Lampang Smart Craft และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม "Lampang Smart Craft" ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านปงสนุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบจัดการเรียนการสอน

3.2 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-experimental Research) โดยผู้วิจัยเลือกใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design)

สอบก่อนเรียน (Pre-test)	ทดลอง (Treatment)	สอบหลังเรียน (Post-test)
E_1	X	E_2

การแปลความหมายของสัญลักษณ์

- E_1 คือ การทดสอบประเมินทักษะพื้นฐานด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และความตระหนักรู้ของนักเรียนก่อนเรียน
- X คือ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับ Generative AI

- E_2 คือ การทดสอบประเมินทักษะพื้นฐานด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และความตระหนักรู้ของนักเรียนหลังเรียน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลองแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยใช้นวัตกรรม "Lampang Smart Craft" ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากภูมิปัญญาล้านนา ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 5 แผน รวม 20 ชั่วโมง

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- แบบประเมินความตระหนักรู้และพฤติกรรมมีส่วนร่วมในฐานะ Soft Power
- แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน (ใช้รูปแบบสัญลักษณ์รูปรอยยิ้มระดับต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน)

3.4 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้

- ศึกษาหลักสูตรแกนกลางฯ และวิเคราะห์ตัวชี้วัด
- ร่างแผนการจัดการเรียนรู้ นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหาด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยเลือกแผนที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป
- นำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2) ตามเกณฑ์ 80/80

2. แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญา

- สร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric Score ครอบคลุมด้านความคิดริเริ่ม ความแปลกใหม่ และการสื่อสาร Soft Power
- นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่า IOC
- นำไปทดลองใช้เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของผู้ประเมิน

3. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

4. แบบประเมินทักษะการทำงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (ประเมินการใช้แอปพลิเคชัน Canva และการรับรู้มิติสัมพันธ์ผ่านสื่อ 3D)

5. แบบประเมินความตระหนักรู้และพฤติกรรมมีส่วนร่วมในฐานะ Soft Power

6. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน (ใช้รูปแบบสัญลักษณ์รูปรอยยิ้มระดับต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน)

- สร้างแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
- ตรวจสอบความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

- หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (alpha-Coefficient) ซึ่งกำหนดให้มีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. **ขั้นก่อนการทดลอง (Pre-test):** ประเมินทักษะพื้นฐานด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และความตระหนักรู้ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. **ขั้นทดลอง (Treatment):** จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม "Lampang Smart Craft" โดยเปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ (Maker Space) ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงานศิลปะจากสิ่งแวดล้อมหรือประติมากรรมวัยจิ๋ว และบูรณาการเครื่องมือดิจิทัล เช่น การใช้ Canva และสื่อ 3D

3. **ขั้นประเมินผลระหว่างเรียน (Formative Assessment):** เก็บคะแนนผลงานระหว่างเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) โดยรวบรวมผลงานจัดทำเป็นหอศิลป์ออนไลน์ผ่าน Google Sites

4. **ขั้นหลังการทดลอง (Post-test):** ประเมินทักษะและความตระหนักรู้อีกครั้งด้วยเครื่องมือชุดเดิม พร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. สถิติพื้นฐาน:

- ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$)

2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ:

- ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
- การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2)

$$E_1 = \frac{\sum X/N}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum F/N}{B} \times 100$$

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน:

- เปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยสถิติทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะ นวัตกรรมผสมภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน "Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสมภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญาและทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เพื่อศึกษาความตระหนักรู้และทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อคุณค่าของศิลปะและภูมิปัญญาล้านนา ในฐานะ Soft Power ภายหลังจากการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม Lampang Smart Craft และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม "Lampang Smart Craft"

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจาก แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะ และ แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน ระหว่างเรียนทั้ง 5 แผน มาคำนวณหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และนำคะแนนจาก แบบทดสอบหลังเรียนมาคำนวณหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน Lampang Smart Craft

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ (ร้อยละ)
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	100	84.50	84.50
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)	100	86.20	86.20

จากตารางที่ 1 พบว่า นวัตกรรมจัดการเรียนการสอน "Lampang Smart Craft" มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 84.50/86.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2: ผลการเปรียบเทียบทักษะก่อนและหลังเรียน

ตารางที่ 2 ตารางเปรียบเทียบค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนทดสอบ

แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน) จากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	คะแนนต่ำสุด	คะแนนสูงสุด	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย
ก่อนเรียน (Pre-test)	30	10	1	7	4.15	1.65	41.50
หลังเรียน (Post-test)	30	10	6	10	8.75	0.95	87.50
ผลต่าง (ความก้าวหน้า)					+4.60		+46.00

จากตารางที่ 2 พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 คะแนน (ร้อยละ 41.50) แต่ภายหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 8.75 คะแนน (ร้อยละ 87.50) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 46.00

ตอนที่ 3: ผลการศึกษาความตระหนักรู้และทัศนคติในฐานะ Soft Power

ผู้วิจัยใช้ แบบประเมินความตระหนักรู้และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในฐานะ Soft Power (ประเมินจาก 3 ระดับ: 3=ดี, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง)

ตารางที่ 3 ระดับความตระหนักรู้และพฤติกรรมการมีส่วนร่วม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (Mean)	S.D.	ระดับความตระหนักรู้
1. ทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญา	2.85	0.36	ดีเยี่ยม
2. ทักษะการปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	2.70	0.47	ดีเยี่ยม
3. ความตระหนักรู้และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในฐานะ Soft Power	2.90	0.31	ดีเยี่ยม
รวมเฉลี่ย	2.82	0.38	ดีเยี่ยม

จากตารางที่ 3 นักเรียนมีความตระหนักรู้และพฤติกรรมมีส่วนร่วมในฐานะ Soft Power ในภาพรวมอยู่ในระดับ "ดี" (Mean = 2.82) โดยเฉพาะความกระตือรือร้นในการเผยแพร่ผลงานออนไลน์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด

ตอนที่ 4: ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ผู้วิจัยใช้ แบบสอบถามความพึงพอใจแบบสัญลักษณ์รูปรอยยิ้ม

(3= 😊 ชอบมาก, 2= 😐 เฉยๆ, 1= 😞 ไม่ค่อยชอบ) จำนวน 5 ข้อ

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (Mean)	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. สนุกกับการปั้นดินและทำงานศิลปะ	2.95	0.22	ชอบมาก
2. ชอบที่ได้เรียนรู้เรื่องราวของดีเมืองลำปาง	2.80	0.41	ชอบมาก
3. สนุกเวลาที่ได้ทำรูปสวยๆ ใน Canva	2.90	0.31	ชอบมาก
4. ตื่นเต้นที่ได้เห็นผลงานบนหอศิลป์ออนไลน์	3.00	0.00	ชอบมาก
5. อยากให้มีกิจกรรมแบบนี้อีกในครั้งต่อไป	2.96	0.18	ชอบมาก
รวมเฉลี่ย	2.92	0.22	ชอบมาก

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม "Lampang Smart Craft" ในภาพรวมอยู่ในระดับ "ชอบมาก" (Mean = 2.92) โดยข้อที่นักเรียนชื่นชอบที่สุดคือการได้เห็นผลงานของตนเองบนหอศิลป์ออนไลน์

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเรื่อง "Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมการผสมผสานภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านปางสนุก สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญาและทักษะดิจิทัลระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ศึกษาความตระหนักรู้และทัศนคติต่อคุณค่าภูมิปัญญาล้านนาในฐานะ Soft Power และประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านปางสนุก จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลประกอบด้วย แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์ แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน แบบประเมินทักษะดิจิทัล แบบประเมินความตระหนักรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจนิตรูปรอยยิ้ม สามารถสรุปผล อภิปรายผล และนำเสนอข้อเสนอแนะตามลำดับได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ประสิทธิภาพของนวัตกรรม: นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน "Lampang Smart Craft" มีประสิทธิภาพกระบวนการและประสิทธิภาพผลลัพธ์ ($\$E_1/E_2\$$) เท่ากับ 84.50/86.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ตามสมมติฐาน

การเปรียบเทียบทักษะก่อนและหลังเรียน: ผลการเปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญาและทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของนักเรียน พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (Mean = 15.80, S.D. = 1.05) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean = 7.45, S.D. = 1.32) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความตระหนักรู้และทัศนคติต่อ Soft Power: ผลการศึกษาความตระหนักรู้และพฤติกรรมมีส่วนร่วมต่อคุณค่าของศิลปะและภูมิปัญญาล้านนาภายหลังจากการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับ "ดีเยี่ยม" (Mean = 2.82, S.D. = 0.38) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนมีผลการประเมินอยู่ในระดับดีเยี่ยมทุกรายการ โดยสามารถเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้

1. ด้านความตระหนักรู้และพฤติกรรมมีส่วนร่วมในฐานะ Soft Power: มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\$\bar{x}\$ = 2.90, S.D. = 0.31$) แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ ชื่นชมในศิลปะท้องถิ่น และมีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมเผยแพร่ผลงานของตนเองในระดับสูงมาก
2. ด้านทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญา: มีค่าเฉลี่ยเป็นลำดับรองลงมา ($\$\bar{x}\$ = 2.85, S.D. = 0.36$) สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนสามารถดึงเอกลักษณ์ทางศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ชิ้นงาน พร้อมทั้งมีการพัฒนาด้านความประณีตและการใช้กล้านเนื้อไม้เล็กได้อย่างดีเยี่ยม
3. ด้านทักษะการปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล: มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีเยี่ยมเช่นกัน ($\$\bar{x}\$ = 2.70, S.D. = 0.47$) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้และประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลเบื้องต้นประกอบการเรียนศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความพึงพอใจของผู้เรียน: ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม ในภาพรวมอยู่ในระดับ "ชอบมาก" (Mean = 2.92, S.D. = 0.22) โดยข้อที่นักเรียนชื่นชอบและตื่นเต้นที่สุดคือ การได้เห็นผลงานของตนเองและเพื่อนๆ จัดแสดงบนหอศิลป์ออนไลน์ผ่าน Google Sites

5.2 อภิปรายผล

จากผลการดำเนินงานวิจัยและพัฒนานวัตกรรม มีประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นวัตกรรมจัดการเรียนการสอน "Lampang Smart Craft" มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 เนื่องจากกระบวนการจัดกิจกรรมได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบภายใต้กรอบนโยบายโครงการ IFTE (Innovation for Thai Education) ที่เน้นยกระดับความคิดสร้างสรรค์และความรอบรู้ทางเทคโนโลยี โดยผู้วิจัยได้นำทฤษฎีวิวัฒนาการมานำมาลดทอนความซับซ้อนให้เหมาะสมกับพัฒนาการทางร่างกายและสติปัญญาของเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น การจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปสู่ยากและการเปลี่ยนห้องเรียนศิลปะดั้งเดิมให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ (Maker Space) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลองผิดลองถูกอย่างเป็นอิสระ ส่งผลให้คะแนนพฤติกรรมระหว่างเรียนและคะแนนผลสัมฤทธิ์ปลายทางพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกันอย่างมีประสิทธิภาพ
2. ทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญาและทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เป็นผลสำเร็จจากการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาผสมผสานเข้ากับงานแฮนด์เมดท้องถิ่นอย่างลงตัว การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ศึกษาทักษะมิติสัมพันธ์ผ่านสื่อรูปทรง 3 มิติ (3D Models) บนหน้าจอก่อนการลงมือปั้นดิน ช่วยกระตุ้นระบบประสาทสัมผัสและการรับรู้ความตื้นลึกหนาบางของรูปทรงได้แม่นยำยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การถ่ายภาพชิ้นงานและนำเข้าสู่อแอปพลิเคชัน Canva ยังช่วยปูพื้นฐานการจัดการสื่อดิจิทัลเบื้องต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุชาติ อิมสำราญ (2565) ที่ระบุว่าการจัดการศึกษาวิชาศิลปะสำหรับเด็กเจนเอเรชันอัลฟา (Gen Alpha) จำเป็นต้องใช้กระบวนการที่ผสมผสานแพลตฟอร์มเทคโนโลยีเข้ากับการปฏิบัติจริง (Active Learning) เพื่อเตรียมความพร้อมสู่สายงาน Creative Economy ในอนาคต
3. นักเรียนมีความตระหนักรู้และทัศนคติต่อภูมิปัญญาล้านนาในฐานะ Soft Power อยู่ในระดับดี โดยมีความกระตือรือร้นในการเผยแพร่ผลงานออนไลน์สูงสุด ปรากฏการณ์นี้แสดงให้เห็นว่าการสร้าง "หอศิลป์ออนไลน์" (Online Art Gallery) บน Google Sites ช่วยสร้างแรงขับเคลื่อนเชิงบวกและพื้นที่แสดงตัวตนให้กับผู้เรียนได้อย่างก้าวกระโดด เมื่อผลงานศิลปะแฮนด์เมดขนาดย่อมไม่ได้ถูกเก็บไว้แค่ในห้องเรียน แต่ได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณะผ่านลิงก์อินเทอร์เน็ตที่ผู้ปกครองและชุมชนสามารถเข้าชมและส่งต่อได้ ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในสิ่งที่ตนเองสร้างสรรค์ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่าน "Soft Power" ของประเทศ (นิตिरาษฎร์ บุญโย, 2565) และสอดคล้องกับแนวทางของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2564) ตลอดจนสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (2566) ที่เน้นย้ำถึงความสำคัญในการใช้สายพานแห่งวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดร่วมกับนวัตกรรม เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและจิตสำนึกรักภักดีอย่างยั่งยืน

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมอยู่ในระดับดีมาก เนื่องจากรูปแบบกิจกรรมเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based learning) และกิจกรรมกลุ่มที่เปิดโอกาสให้เด็กได้พูดคุยแลกเปลี่ยนบรรยากาศใน Maker Space ลดความกดดันจากการเรียนภาคทฤษฎีลง ประกอบกับการปรับเครื่องมือวัดความพึงพอใจให้เป็นสัญลักษณ์รูปรอยยิ้มที่สอดคล้องกับจิตวิทยาเด็ก ช่วยให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกที่แท้จริงออกมาได้อย่างเปลือยเปลี่ยม ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปะและมีความต้องการให้จัดกิจกรรมในลักษณะนี้อย่างต่อเนื่อง

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้จริง

- **ด้านการจัดการเรียนรู้:** ครูผู้สอนควรจัดเตรียมคู่มือการใช้งานหรือคลิปวิดีโอสั้นอธิบายสัปดาห์การใช้ Canva และการอัปโหลดงานขึ้น Google Sites เพื่อให้ครูผู้สอนท่านอื่นสามารถนำรูปแบบนวัตกรรมนี้ไปปรับใช้ในห้องเรียนได้อย่างมั่นใจและรวดเร็ว
- **ด้านสภาพแวดล้อม:** สถานศึกษาควรสนับสนุนการปรับโฉมห้องเรียนศิลปะให้เป็น Maker Space ที่เอื้อต่อการลงมือปฏิบัติ มีปลั๊กไฟ อุปกรณ์แท็บเล็ต และพื้นที่จัดเก็บดินปั้นหรือวัสดุธรรมชาติที่หยิบจับได้ง่าย
- **ด้านการลดทอนเนื้อหา:** การนำภูมิปัญญาท้องถิ่น (เช่น ลวดลายขามตราไก่ ลายแกะสลัก หรือการตัดตุ๊ก) มาใช้กับเด็ก ป.1-3 ครูต้องลดทอนรายละเอียดให้เหลือเพียงรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกอยากจะทำก่อนลงมือทำ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- **ด้านการขยายผลข้ามกลุ่มสาระ:** ควรมีการศึกษาและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (การแต่งเรื่องราวจากภาพใน Canva) หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ (การสืบค้นประวัติศาสตร์ชุมชนลำปาง)
- **ด้านการศึกษาผลกระทบระยะยาว:** ควรมีการทำวิจัยเชิงติดตามผล (Longitudinal Study) เพื่อศึกษาความคงทนของทักษะดิจิทัลและเจตคติความรักในท้องถิ่นของนักเรียนกลุ่มนี้เมื่อเติบโตขึ้นสู่ระดับประถมศึกษาตอนปลาย
- **ด้านการต่อยอดสู่ความเป็นเลิศ:** ควรมีการวิจัยพัฒนาเกณฑ์การประเมินทักษะที่ละเอียดและเข้มข้นยิ่งขึ้น เพื่อเตรียมนักเรียนที่มีศักยภาพสูงเข้าสู่ระบบการคัดเลือกและประกวดแข่งขันในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

บรรณานุกรม

นิตिरาษฎร์ บุญโย. (2565). Soft Power ของไทย?. สุทธิปริทัศน์, 31(100), 100-113. เข้าถึงได้จาก <https://so11.tci-thaijo.org/index.php/IAEM/article/view/1221>

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2564). ข่าวสาร: สร้างการพัฒนาที่ยั่งยืนด้วยภูมิปัญญาล้านนา สร้างสรรค์กับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่. เข้าถึงได้จาก <https://www.cmu.ac.th/th/article/8a6c2c53-6249-4b93-8ee4-9d7480b47de6>

สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ. (2566). อว. รุก ไร่ งานวิจัยใน “มหกรรมงานวิจัยส่วนภูมิภาค 2566” ส่งเสริมภูมิปัญญาล้านนาและโมเดลเศรษฐกิจใหม่ BCG ที่จังหวัดลำปาง. เข้าถึงได้จาก <https://nrct.go.th/news/detail/2648>

สุชาติ อิมสำราญ. (2565). อ้างถึงใน อุษณา พิมพร. การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในอัตลักษณ์ผ้าทอ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เข้าถึงได้จาก

<https://www.edu.chula.ac.th/sites/default/files/users/user48/thesis/%E0%B8%AD%E0%B8%B8%E0%B8%A9%E0%B8%93%E0%B8%B2%20%E0%B8%9E%E0%B8%B4%E0%B8%A1%E0%B8%9E%E0%B8%A3.pdf>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

โครงสร้างชุดแผนการจัดการเรียนรู้ "Lampang Smart Craft" (20 ชั่วโมง)

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1: เปิดโลกสามมิติ สัมผัสอัตลักษณ์ลำปาง (4 ชั่วโมง)
 - แนวคิด: ปูพื้นฐานการมองภาพมิติสัมพันธ์และทำความเข้าใจทุนวัฒนธรรมในท้องถิ่น
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2: ประติมากรรมวัยจิ๋ว ดินปั้นล้านนาสร้างสรรค์ (4 ชั่วโมง)
 - แนวคิด: ฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กผ่านงานปั้นที่ลดทอนรูปทรงจากเซรามิกและขามตราไก่
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3: ศิลปะรักโลกและลดลายพื้นบ้าน (4 ชั่วโมง)
 - แนวคิด: สร้างสรรค์ชิ้นงานจากวัสดุธรรมชาติร่วมกับงานตัดกระดาษลดลายพื้นบ้าน (ตุ้งล้านนา)
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4: นักออกแบบตัวน้อย เล่าเรื่องศิลป์ด้วย Canva (4 ชั่วโมง)
 - แนวคิด: เชื่อมโยงผลงานแฮนด์เมดสู่สื่อดิจิทัล ฝึกการถ่ายภาพ จัดหน้า และเล่าเรื่องราว
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5: หอศิลป์ออนไลน์ นำเสนอภูมิปัญญาสู่ Soft Power (4 ชั่วโมง)
 - แนวคิด: รวบรวมผลงานสู่แพลตฟอร์ม Google Sites นำเสนอและประเมินผลตามสภาพจริง

ตัวอย่างโครงสร้างการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับละเอียด (ตัวอย่าง: แผนที่ 2)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

หน่วยการเรียนรู้: Lampang Smart Craft เรื่อง: ประติมากรรมวัยจิ๋ว ดินปั้นล้านนาสร้างสรรค์ เวลา: 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

- ศ 1.1 ป.1/3: มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์งานปั้น (หรือตัวชี้วัดตามระดับชั้น ป.2 - ป.3 ที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์และงานปั้น)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

- ด้านความรู้ (K): นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะเด่นของรูปทรงเซรามิกหรือลดลายพื้นบ้านประจำจังหวัดลำปางอย่างง่ายได้
- ด้านทักษะกระบวนการ (P): นักเรียนสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการบีบ นวด และปั้นดินเป็นรูปทรงทางศิลปะที่ลดทอนความซับซ้อนได้
- ด้านเจตคติและคุณลักษณะ (A): นักเรียนมีความตั้งใจในการปฏิบัติงาน มีความตระหนักรู้และภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง

3. สำคัญ

การฝึกทักษะกล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตาผ่านงานประดิษฐานดินปั้น โดยนำแรงบันดาลใจจากลวดลายแกะสลักพื้นบ้าน หรือรูปทรงเซรามิกของลำปางมาลดทอนรายละเอียดให้เหมาะสมกับวัย ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในมิติสัมพันธ์และเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์วัฒนธรรมล้านนา

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning: 4 ขั้นตอน)

ชั่วโมงที่ 1-2: ขั้นกระตุ้นความคิดและเรียนรู้ต้นแบบ (Hands-on Local Arts Base)

- ขั้นนำ (15 นาที):** ครูนำขามตราไก่หรือเครื่องปั้นดินเผาจำลองของลำปางมาให้ผู้เรียนสัมผัสและร่วมกันสังเกตรูปทรง ลวดลาย และความตื้นลึกหนาบางของชิ้นงาน
- ขั้นสำรวจและค้นหา (45 นาที):** ครูใช้สื่อสามมิติ (3D Models) บนหน้าจอเพื่อให้ผู้เรียนเห็นมุมมองของรูปทรงเซรามิกแบบรอบด้าน (360 องศา) เพื่อพัฒนาทักษะมิติสัมพันธ์ (Spatial Vision) ก่อนการลงมือทำจริง
- ขั้นสาธิต (30 นาที):** ครูสาธิตเทคนิคการนวดดินและการขึ้นรูปทรงพื้นฐานอย่างง่าย เช่น การปั้นเป็นทรงกลม ทรงกระบอก แล้วนำมาประกอบกันเป็นรูปสัตว์หรือสิ่งของที่มีกลิ่นอายล้านนา

ชั่วโมงที่ 3-4: ขั้นสร้างสรรค์นวัตกรรมและสะท้อนคิด (Maker Space Experience) **4. ขั้นลงมือปฏิบัติ (60 นาที):** เปลี่ยนห้องเรียนเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ (Maker Space) ให้ผู้เรียนลงมือปั้นดินตามจินตนาการ โดยใช้แรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ลำปางที่ได้เรียนรู้ ครูคอยดูแลและให้คำแนะนำในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า **5. ขั้นสะท้อนคิดและแบ่งปัน (30 นาที):** ผู้เรียนนำผลงานของตนเองมาวางเรียงจัดเป็นนิทรรศการขนาดย่อมในห้องเรียน ร่วมกันบอกเล่าความรู้สึกและสิ่งที่ตนเองประทับใจในชิ้นงานของเพื่อน **6. ขั้นเตรียมต่อยอดดิจิทัล (10 นาที):** ครูแนะนำให้ผู้เรียนทำความสะอาดชิ้นงาน เพื่อเตรียมนำไปถ่ายภาพในแผนการเรียนรู้ถัดไป (การทำสื่อใน Canva)

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ดินปั้นธรรมชาติ หรือดินน้ำมันคุณภาพดี
- ชิ้นงานเซรามิกจำลอง หรือขามตราไก่ของจริง
- สื่อการสอนรูปแบบ 3D Models แสดงโครงสร้างรูปทรงสามมิติ

6. การวัดและประเมินผล (เน้นตามสภาพจริง)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้	เกณฑ์การผ่าน
ทักษะศิลปะเชิงภูมิปัญญา (P)	การสังเกตพฤติกรรมและการตรวจชิ้นงาน	แบบประเมินผลงานและการปฏิบัติงานศิลปะ	ผ่านเกณฑ์ในระดับ "ดี" ขึ้นไป
ความเข้าใจมิติสัมพันธ์ (K)	การตอบคำถามและการขึ้นรูปทรงชิ้นงาน	แบบบันทึกการตอบคำถาม/แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้	เกณฑ์การผ่าน
ความตระหนักรู้ใน ภูมิปัญญา (A)	การสังเกตความกระตือรือร้น และการร่วมกิจกรรม	แบบประเมินความ ตระหนักรู้และพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ใน ระดับ "ดี" ขึ้นไป

ภาคผนวก ข

แบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียน : ศิลปินน้อยล้านนา ก้าวสู่โลกดิจิทัล

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว โดยทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก, ข, ค หรือ ง

<p>1. ชามเซรามิกที่มีชื่อเสียงของจังหวัดลำปาง มีลวดลายเป็นรูปสัตว์ชนิดใด?</p> <p>ก. ช้าง ข. ม้า ค. ไก่ ง. แมว</p> <p>2. หากนักเรียนต้องการสร้างผลงานปั้น "ชามตราไก่" ให้เป็นรูปทรง 3 มิติ ควรเลือกใช้วัสดุในข้อใดจึงจะเหมาะสมที่สุด?</p> <p>ก. กระดาษสี ข. ดินน้ำมันหรือดินเหนียว ค. ไม้แห้ง ง. หลอดพลาสติก</p> <p>3. พาหนะใดที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของจังหวัดลำปาง ซึ่งนักเรียนสามารถนำมาเป็นต้นแบบในการวาดภาพหรือปั้นดินได้?</p> <p>ก. รถตุ๊กตุ๊ก ข. รถสองแถว ค. รถม้า ง. รถไฟฟ้า</p> <p>4. การนำไปไม้ กิ่งไม้ หรือก้อนหินในบริเวณโรงเรียนบ้านปางสนุก มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานศิลปะ จัดเป็นกิจกรรมแบบใด?</p> <p>ก. ศิลปะจากสิ่งแวดล้อม ข. ศิลปะดิจิทัล ค. ศิลปะโลก อนาคต ง. ศิลปะเหนือจริง</p> <p>5. ถ้าคุณครูให้หนูดูรูปชิ้นงานศิลปะแบบ "3 มิติ (3D)" บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ หมายความว่าหนูจะมองเห็นภาพลักษณะใด?</p> <p>ก. เห็นเป็นภาพสีสามมิติ ข. เห็นแค่ด้านหน้าเพียงด้านเดียว ค. มองไม่เห็นอะไรเลย ง. หมุนดูได้รอบด้าน ทั้งด้านหน้า ด้านข้าง และด้านบน</p>	<p>6. หลังจากสร้างผลงานศิลปะเสร็จแล้ว หากต้องการนำไปให้คนอื่นดูในอินเทอร์เน็ต หนูควรทำสิ่งใดเป็นอันดับแรก?</p> <p>ก. วาดรูปใหม่ทั้งหมด ข. นำผลงานไปตั้ง ค. ถ่ายภาพผลงานด้วยกล้องหรือแท็บเล็ต ง. เอาผลงานไปซ่อนไว้ในกระเป๋า</p> <p>7. แอปพลิเคชัน (Application) ใดที่คุณครูสอนให้ หนูนำรูปถ่ายผลงานศิลปะมาใส่กรอบ ตกแต่ง และพิมพ์ชื่อให้สวยงาม?</p> <p>ก. เครื่องคิดเลข (Calculator) ข. แคนวา (Canva) ค. ยูทูบ (YouTube) ง. นาฬิกาปลุก (Clock)</p> <p>8. "หอศิลป์ออนไลน์" (Online Art Gallery) ที่เรารวบรวมผลงานไปจัดแสดง มีประโยชน์อย่างไรมากที่สุด?</p> <p>ก. ทำให้ผลงานศิลปะหายไป ข. ช่วยให้คุณพ่อคุณแม่และผู้อื่นเข้ามาชมผลงานของเราได้ทุกที่ ค. เป็นที่สำหรับเล่นเกม ง. ทำให้ผลงานเปียกน้ำและเสียหาย</p> <p>9. เมื่อนักเรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะที่เป็น "ของดีเมืองลำปาง" ได้สำเร็จ นักเรียนควรมีความรู้สึกละอย่างไร?</p> <p>ก. เบื่อหน่าย ข. โกรธ ค. ภาคภูมิใจ ง. เสียใจ</p> <p>10. ห้องเรียนศิลปะ "Lampang Smart Craft" สอนให้หนูได้ทำกิจกรรมใดบ้าง?</p> <p>ก. ปั้นดินทำงานศิลปะท้องถิ่น และฝึกตกแต่งรูปในแอปพลิเคชัน ข. วาดรูปในห้องเรียนอย่างเดียว ค. เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน ง. นอนหลับพักผ่อน</p>
--	--

เฉลยแบบทดสอบ (สำหรับครูผู้สอน)

1. ค. ไก่
2. ข. ดินน้ำมันหรือดินเหนียว
3. ค. รถม้า
4. ก. ศิลปะจากสิ่งแวดล้อม
5. ง. หมุนตุ้ได้รอบด้าน ทั้งด้านหน้า ด้านข้าง และด้านบน
6. ค. ถ่ายภาพผลงานด้วยกล้องหรือแท็บเล็ต
7. ข. แคนวา (Canva)
8. ข. ช่วยให้คุณพ่อคุณแม่และผู้อื่นเข้ามาชมผลงานของเราได้ทุกที่
9. ค. ภาควงมีใจ
10. ก. ปั้นดินทำงานศิลปะท้องถิ่น และฝึกตกแต่งรูปในแอปพลิเคชัน

ผลการทดสอบของนักเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

เลขที่	คะแนนระหว่างเรียน E1 (เต็ม 10)	คะแนนสอบหลัง เรียน E2 (เต็ม 10)	เลขที่	คะแนนระหว่างเรียน E1 (เต็ม 10)	คะแนนสอบหลัง เรียน E2 (เต็ม 10)
1			16		
2			17		
3			18		
4			19		
5			20		
6			21		
7			22		
8			23		
9			24		
10			25		
11			26		
12			27		
13			28		
14			29		
15			30		

เกณฑ์การประเมินความตระหนักรู้และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในฐานะ Soft Power

คำชี้แจง: ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรม ประเมินผลงาน และการนำเสนอของนักเรียน แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ตรงกับความเป็นจริง

องค์ประกอบการประเมิน	รายการประเมิน (Indicators)	ระดับ 3 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. ทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงภูมิปัญญา	1.1 การประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ล้านนา/ลำปาง	สร้างสรรค์ชิ้นงานโดยดึงจุดเด่นของศิลปะท้องถิ่น (เช่น ลายขามตราไก่, งานปั้น) ออกมาได้ อย่างชัดเจนและมีความคิดสร้างสรรค์	สร้างสรรค์ชิ้นงานโดยมีกลิ่นอายของศิลปะท้องถิ่น แต่ยังไม่ลอกเลียนแบบต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่	ชิ้นงานไม่สะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่นหรือไม่ตรงกับหัวข้อที่กำหนด
	1.2 ความประณีตและการใช้กล้ำเนื้อมัดเล็ก	ผลงานมีความประณีต รูปทรงชัดเจน แสดงถึงการควบคุมกล้ำเนื้อมัดเล็กและอุปกรณ์ได้อย่างมั่นคง	ผลงานสำเร็จตามเป้าหมาย แต่ยังขาดความประณีต หรือควบคุมอุปกรณ์ได้ไม่เต็มที่นัก	ผลงานไม่สมบูรณ์หรือต้องให้ครูคอยช่วยเหลือในการหยิบจับและสร้างรูปทรงตลอดเวลา
2. ทักษะการปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	2.1 การประยุกต์ใช้ Canva / สื่อ 3D	ใช้ Canva จัดวางภาพผลงานและตกแต่งได้ด้วยตนเอง หรือจัดวางรูปทรง 3 มิติได้อย่างสมดุลและสื่อความหมาย	ทำตามขั้นตอนใน Canva หรือจัดวาง 3D ได้ แต่ต้องให้ครูคอยชี้แนะคำสั่งบางส่วน	ไม่สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลได้ด้วยตนเอง ต้องให้ครูหรือเพื่อนทำให้ทั้งหมด
	2.2 การสื่อสารเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล	เลือกใช้ภาพ สติกเกอร์ หรือการจัดหน้าใน Canva ที่ช่วยส่งเสริมให้ผลงานศิลปะโดดเด่นและน่าสนใจยิ่งขึ้น	ตกแต่งผลงานใน Canva ได้ แต่องค์ประกอบอาจดูขัดแย้ง หรือบดบังชิ้นงานศิลปะหลัก	ไม่มีการนำผลงานศิลปะมาเชื่อมโยงกับสื่อดิจิทัล หรือใส่ภาพไม่ตรงกับกรอบงาน
3. ความตระหนักรู้และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในฐานะ Soft Power	3.1 การเห็นคุณค่าและความภาคภูมิใจ	นำเสนอผลงานของตนเองด้วยความมั่นใจ สามารถบอกเล่าเรื่องราวของศิลปะลำปางในชิ้นงานด้วยความชื่นชม	นำเสนอผลงานได้ แต่ยังเขินอาย หรือบอกเล่าเรื่องราวความเชื่อมโยงกับศิลปะท้องถิ่นได้เพียงสั้นๆ	ไม่กล้านำเสนอผลงาน หรือไม่แสดงความสนใจในเรื่องราวของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เรียน

องค์ประกอบการประเมิน	รายการประเมิน (Indicators)	ระดับ 3 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
	3.2 การมีส่วนร่วมเผยแพร่สู่สาธารณะ	กระตือรือร้นและต้องการให้นำผลงานของตนเองไปจัดแสดงในหอศิลป์ออนไลน์ (Google Sites) เพื่อให้ผู้อื่นได้รับชม	ยินยอมให้นำผลงานไปจัดแสดงในระบบออนไลน์ แต่ไม่ได้แสดงความกระตือรือร้นหรือตื่นเต้น	ไม่ต้องการให้ผู้อื่นเห็นผลงานของตนเอง หรือปฏิเสธการนำผลงานเข้าสู่ระบบออนไลน์

แบบประเมินความตระหนักรู้และพฤติกรรมมีส่วนร่วมในฐานะ Soft Power

ที่	ชื่อ - สกุล	ด้านศิลปะเชิงภูมิปัญญา (6 คะแนน)	ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (6 คะแนน)	ด้าน Soft Power (6 คะแนน)	รวม คะแนน (18 คะแนน)	ระดับคุณภาพ
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
.						
.						
.						
30						
สรุปรวม						

ลงชื่อ.....

ผู้ประเมิน (.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน

คำชี้แจง: กรุณาอ่านข้อความให้นักเรียนฟังทีละข้อ แล้วให้นักเรียนระบายสีลงในวงกลมหน้า 😊 ที่ตรงกับความรู้สึกของตนเองมากที่สุด

เกณฑ์สัญลักษณ์: 😊 = ชอบมาก / สนุกมาก (3 คะแนน) 😐 = เฉยๆ / พอใช้ (2 คะแนน) ☹️ = ไม่ค่อยชอบ / ยากเกินไป (1 คะแนน)

ข้อ	ความรู้สึกของหนู	😊 ชอบมาก	😐 เฉยๆ	☹️ ไม่ค่อยชอบ
1	หนูสนุกกับการได้ปั้นดินและทำงานศิลปะจากสิ่งของรอบตัว	○	○	○
2	หนูชอบที่ได้เรียนรู้เรื่องราวของดีเมืองลำปางผ่านงานศิลปะ	○	○	○
3	หนูรู้สึกสนุกเวลาที่ได้ใช้แท็บเล็ต/คอมพิวเตอร์ทำรูปสวยๆ ใน Canva	○	○	○
4	หนูตื่นเต้นที่ได้เห็นรูปผลงานของตัวเองและเพื่อนๆ บนเว็บไซต์หอศิลป์ออนไลน์	○	○	○
5	หนูอยากให้มีการจัดกิจกรรมห้องเรียนศิลปะแบบนี้อีกในครั้งต่อไป	○	○	○

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม : หนูอยากทำอะไรเพิ่มอีกไหมคะ?

.....

.....

.....



การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
Lampang Smart Craft:
ห้องเรียนศิลปะ นวัตกรรมพसानภูมิปัญญาล้านนา
สู่ *Soft Power*
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569



คิดสร้างสรรค์



สืบสานภูมิปัญญา



นวัตกรรม



อัตลักษณ์ล้านนา



Soft Power
สู่อนาคต



โรงเรียนบ้านปงสนุก

ตำบลปงสนุก อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง 52000
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1