

การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์
งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้วยกิจกรรม
“Lampang Smart Craft”
ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมพาสานภูมิปัญญา

สู่ *Soft Power*

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านปงสนุก



โดย นางสาวชิตชนก เกตุวงศ์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านปงสนุก

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงสัญลักษณ์ท้องถิ่น
ด้วยกิจกรรม Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรม
ผสมภูมิปัญญาสู่ Soft Power ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านปงสนุก

นางสาวชิตชนก เกตุวงศ์
ตำแหน่ง ครู
วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านปงสนุก
อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย: การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้วยกิจกรรม
Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสานภูมิปัญญาสู่ Soft Power ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านปงสนุก
ผู้วิจัย: นางสาวชิตชนก เกตุวงศ์, 2569
สถานศึกษา: โรงเรียนบ้านปงสนุก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม 2) พัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft” 3) ศึกษาความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียนที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปงสนุก ที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง การวิจัยเป็นการวิจัยในชั้นเรียนโดยใช้รูปแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการจัดกิจกรรม (One-Group Pretest–Posttest Design) ร่วมกับการประเมินตามสภาพจริงโดยจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” จำนวน 5 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 5 ชั่วโมง เน้นการเรียนรู้เชิงรุก การลงมือปฏิบัติจริง และการบูรณาการงานปั้นกับอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 4.17 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 41.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.74 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 โดยมีคะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 4.57 คะแนน 2) นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นโดยรวมอยู่ในระดับสูง มีคะแนนเฉลี่ย 17.70 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 โดยด้านการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้นมีผลการประเมินสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 91.30 3) นักเรียนมีความตระหนักและความภาคภูมิใจต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปางโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเห็นว่าศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดลำปางมีคุณค่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.87 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม “Lampang Smart Craft” โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 โดยความสนุกในการปั้นดินและทำกิจกรรมศิลปะ และความตื่นเต้นและภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันที่ 2.87

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า กิจกรรม “Lampang Smart Craft” สามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่บูรณาการความรู้ ทักษะงานปั้น ความคิดสร้างสรรค์ และอัตลักษณ์ท้องถิ่นเข้าด้วยกัน โดยการเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง คิด ออกแบบ ลงมือสร้าง ปรับปรุง และนำเสนอผลงานของตนเอง ช่วยส่งเสริมทั้งความรู้ ความสามารถในการสร้างสรรค์ ความ

ตระหนักและความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งสร้างความพึงพอใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ศิลปะ อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการสืบสานและต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำปางสู่การสร้างคุณค่าอย่างสร้างสรรค์

คำสำคัญ: Lampang Smart Craft, งานป็นนุนต่ำ, ความคิดสร้างสรรค์, อัตลักษณ์ท้องถิ่น, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, จังหวัดลำปาง, Soft Power

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(ก)
สารบัญ	(ข)
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	2
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	6
2.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในวิชาทัศนศิลป์	7
2.3 กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ตามวงจรคุณภาพ PDCA	8
2.4 กิจกรรมงานปั้นเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์	10
2.5 แนวคิดการพัฒนา Soft Power กับอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง... ..	11
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย	14
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
3.1 กลุ่มเป้าหมาย	21
3.2 รูปแบบการวิจัย	21
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการสร้างสร้งงานปั้นเชิงอัตลักษณ์	
ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft”	22
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาผลการเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์	
เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม	24
ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการประเมินความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียน	
ที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง	29
ขั้นตอนที่ 4 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม “Lampang	
Smart Craft”	31
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์	
เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม	34
4.2 ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการสร้างสร้งงานปั้นเชิงอัตลักษณ์	
ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft”	34
4.3 ตอนที่ 3 ศึกษาผลการประเมินความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียนที่มีต่อ	
ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง	35
4.4 ตอนที่ 4 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart	
Craft”	37

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย	39
5.2 อภิปราย	40
5.3 ข้อเสนอแนะ	43
เอกสารอ้างอิง	45
ภาคผนวก	48
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรม “Lampang Smart Craft”	49
ภาคผนวก ข แบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียน ศิลปินน้อยล้านนา	50
ภาคผนวก ค ภาพกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : PLC	54
ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	55
ประวัติผู้วิจัย	59

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการคิด และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สำรวจ ทดลอง แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มากกว่าการเรียนรู้โดยการรับฟังหรือจดจำเนื้อหาเพียงอย่างเดียว กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะสาระทัศนศิลป์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการสังเกต การรับรู้ความงาม การใช้จินตนาการ และการถ่ายทอดความคิดหรือความรู้สึกออกมาเป็นผลงาน การสร้างสรรค์งานปั้นเป็นกิจกรรมทัศนศิลป์ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษา เนื่องจากผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อมัดเล็กในการคลึง กด บีบ ดึง ต่ และตกแต่งวัสดุให้เกิดเป็นรูปทรงต่าง ๆ กระบวนการดังกล่าวช่วยพัฒนาการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา สมาธิ ความอดทน การวางแผน และความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนควรสามารถระบุวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างผลงาน มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุและอุปกรณ์สร้างสรรค์งานปั้น อธิบายเหตุผลและวิธีการสร้างงานโดยกล่าวถึงเทคนิคและวัสดุที่ใช้ ตลอดจนระบุสิ่งที่ชื่นชมและสิ่งที่ควรปรับปรุงในผลงานของตนเอง กิจกรรมงานปั้นจึงไม่ได้มุ่งเพียงการผลิตชิ้นงานให้สำเร็จเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมการคิดออกแบบ การเลือกใช้วัสดุ การปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอน การนำเสนอ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วย

อย่างไรก็ตาม จากการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า ผู้เรียนบางส่วนยังคุ้นเคยกับการสร้างผลงานตามตัวอย่างของครู ขาดความมั่นใจในการคิดและออกแบบผลงานด้วยตนเอง รวมทั้งยังไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านศิลปะกับเรื่องราวหรืออัตลักษณ์ในท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน ผลงานของนักเรียนจึงมักมีลักษณะคล้ายคลึงกัน และสะท้อนความคิดสร้างสรรค์หรือเรื่องราวเฉพาะบุคคลได้ไม่เต็มที่ นอกจากนี้ กิจกรรมชุมนุมมีระยะเวลาจำกัด หากจัดกิจกรรมที่มีหลายขั้นตอนหรือมีเนื้อหาจำนวนมาก อาจทำให้นักเรียนไม่สามารถสร้างผลงานให้เสร็จสมบูรณ์และขาดโอกาสในการนำเสนอหรือประเมินผลงานของตนเอง

จังหวัดลำปางเป็นพื้นที่ที่มีทุนทางศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่น เช่น งานเซรามิก ชามตราไก่ ไก่ขาว รถม้า ลวดลายล้านนา และสถาปัตยกรรมท้องถิ่น อัตลักษณ์เหล่านี้สามารถนำมาใช้เป็นแหล่งเรียนรู้และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะของนักเรียนได้ การนำเรื่องราวใกล้ตัวมาบูรณาการกับกิจกรรมงานปั้น จะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับวิถีชีวิต ชุมชน และวัฒนธรรม เกิดความสนใจ ความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเอง

แนวคิด “Lampang Smart Craft” เป็นการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่ผสมผสานการลงมือปฏิบัติจริง ความคิดสร้างสรรค์ ภูมิปัญญาล้านนา และการนำเสนอผลงาน โดยมุ่งให้ผู้เรียนสร้างผลงานจากแรงบันดาลใจที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดลำปาง พร้อมทั้งอธิบายแนวคิด กระบวนการ และคุณค่าของผลงาน แนวทางดังกล่าวให้ความสำคัญกับการ

เรียนรู้เชิงรุก การใช้จินตนาการ การพัฒนาทักษะทางศิลปะ และการสร้างความตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

ในการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ปรับกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน ในคาบกิจกรรมชุมนุมจำนวน 2 ครั้ง โดยรวบกระบวนการเรียนรู้ให้กระชับและต่อเนื่อง ประกอบด้วย การเรียนรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง การเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ การออกแบบผลงาน การฝึกเทคนิคพื้นฐาน การสร้างสรรค์งานปั้น การตกแต่งผลงาน การนำเสนอ และการสะท้อนผล ผู้เรียนสร้างผลงานรายบุคคล จัดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมและสามารถสร้างผลงานสำเร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกิจกรรมชุมนุม เพื่อพัฒนาทักษะการใช้วัสดุและอุปกรณ์ ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางผ่านผลงานศิลปะ รวมทั้งส่งเสริมความภาคภูมิใจและความพึงพอใจในการเรียนรู้ อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่มีความกระชับ เหมาะสมกับเวลา และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและท้องถิ่นต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft”
3. เพื่อศึกษาความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียนที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านปางสนุก ที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นนักเรียนที่อยู่ในความรับผิดชอบของผู้วิจัยและเข้าร่วมกิจกรรมครบตามระยะเวลาที่กำหนด

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยบูรณาการสาระเกี่ยวกับงานปั้นและอัตลักษณ์ท้องถิ่นจังหวัดลำปาง ประกอบด้วย

1. ความรู้เกี่ยวกับวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในงานปั้น
2. เทคนิคพื้นฐานในการสร้างงานปั้นนูนต่ำ ได้แก่ การขุด การขีด การกด การประกอบชิ้นส่วน และการสร้างลวดลาย
3. การออกแบบและสร้างสรรค์งานปั้นจากจินตนาการ

4.อัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ ขามตราไก่ ข้าวแต่น รถม้าลำปาง ผ้าฮ่อมครึ่ง ข้าวซอย และสะพานรัษฎาภิเศก

5.การอธิบายแนวคิด เทคนิค และกระบวนการสร้างผลงาน

6.การชื่นชม การประเมิน และการปรับปรุงผลงานของตนเอง

1.3.3 ขอบเขตด้านกิจกรรม

กิจกรรม “Lampang Smart Craft” จัดขึ้นในคาบกิจกรรมชุมนุม จำนวน 5 ครั้ง โดยมีสาระสำคัญดังนี้

ครั้งที่ 1 รู้จักลำปาง ออกแบบ

นักเรียนศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง เรียนรู้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคพื้นฐาน ออกแบบภาพร่างผลงานให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง

ครั้งที่ 2 เรียนรู้งานปั้นนูนต่ำ

นักเรียนศึกษางานปั้นนูนต่ำ ด้วยเทคนิคพื้นฐาน ได้แก่ การขุด การขีด การกด การประกอบ

ชิ้นส่วน และการสร้างลวดลาย

ครั้งที่ 3-4 สร้างสรรค์ ตกแต่ง

นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานของที่ระลึกอัตลักษณ์ลำปาง ด้วยการปั้น ปรับปรุงและ ตกแต่งผลงานให้สมบูรณ์ และประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม

ครั้งที่ 5 นำเสนอและชมนิทรรศการ

นักเรียนนำเสนอผลงานรายบุคคลคนละ 1 ชิ้น สรุปภาพรวมกิจกรรมร่วมกัน

1.3.4 ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น

การจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการการสร้างสร้งงานปั้นกับอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง

ตัวแปรตาม

1. ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของ จังหวัดลำปาง
2. ความสามารถในการสร้างสร้งงานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่น
3. ความตระหนักและความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

1.3.5 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โดยจัดกิจกรรมในคาบกิจกรรม ชุมนุมจำนวน 5 ครั้ง ครั้งละประมาณ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 5 ชั่วโมง

1.3.6 ขอบเขตด้านสถานที่

ดำเนินการวิจัย ณ ห้องเรียนศิลปะ โรงเรียนบ้านปงสนุก อำเภอเมืองลำปาง จังหวัด ลำปาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.4.1 กิจกรรม “Lampang Smart Craft” หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกและการลงมือปฏิบัติจริง บูรณาการความรู้เกี่ยวกับงานปั้นเข้ากับอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง ประกอบด้วยการศึกษาแรงบันดาลใจ การออกแบบ การเลือกใช้วัสดุ การสร้างผลงาน การตกแต่ง การนำเสนอ และการสะท้อนผล จัดในกิจกรรมชุมนุมจำนวน 5 ครั้ง

1.4.2 ความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่น หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการนำความรู้เกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น จินตนาการ และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางมาใช้ในการออกแบบและสร้างผลงานปั้นให้เป็นรูปธรรม โดยประเมินจากความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ลำปาง การใช้วัสดุและเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ ความประณีตสมบูรณ์ และความสามารถในการนำเสนอผลงาน

1.4.3 งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่น หมายถึง ผลงานทัศนศิลป์ประเภทงานปั้นที่นักเรียนสร้างขึ้นโดยได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราว สัญลักษณ์ ศิลปวัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาของจังหวัดลำปาง ได้แก่ ขามตราไก่ ข้าวแต่น รถม้าลำปาง ผ้าฮ่อมครึ่ง ข้าวซอย และสะพานรัษฎาภิเศก โดยนักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนหรือต่อยอดตามจินตนาการของตนเอง

1.4.4 อัตลักษณ์ท้องถิ่นจังหวัดลำปาง หมายถึง ลักษณะเฉพาะทางศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา สัญลักษณ์ สถานที่ หรือวิถีชีวิตที่แสดงถึงความเป็นจังหวัดลำปาง ซึ่งนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานของนักเรียน

1.4.5 ความตระหนักและความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หมายถึง การที่นักเรียนรู้จัก เห็นคุณค่า ชื่นชม สนใจ และรู้สึกภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดลำปาง รวมทั้งมีความต้องการอนุรักษ์ สืบสาน หรือนำเสนอเรื่องราวท้องถิ่นผ่านผลงานศิลปะ

1.4.6 ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชื่นชอบ สนุกสนาน สนใจ และมีทัศนคติทางบวกของนักเรียนที่มีต่อเนื้อหา กระบวนการจัดกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ การปฏิบัติงาน การนำเสนอ และผลงานที่เกิดจากกิจกรรม “Lampang Smart Craft” วัดโดยแบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

1.4.7 นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปงสนุก ที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 23 คน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ประโยชน์ต่อนักเรียน

1. นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านงานปั้น การใช้วัสดุและอุปกรณ์อย่างถูกต้องและปลอดภัย
2. นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การวางแผน และการแก้ปัญหา
3. นักเรียนได้พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา สมาธิ และความอดทน
4. นักเรียนสามารถอธิบายแนวคิด เทคนิค และกระบวนการสร้างผลงานของตนเองได้
5. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและเห็นคุณค่าของผลงานผู้อื่น
6. นักเรียนรู้จักและเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปางมากขึ้น

1.5.2 ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

1. ครูมีแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะแบบรวบรัดที่เหมาะสมกับคาบกิจกรรมชุมนุม
2. ครูสามารถบูรณาการเนื้อหาทัศนศิลป์กับอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม
3. ครูมีเครื่องมือสำหรับประเมินความรู้ ทักษะการสร้างผลงาน ความตระหนัก และความพึงพอใจของนักเรียน
4. ครูสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล

1.5.3 ประโยชน์ต่อสถานศึกษา

1. สถานศึกษามีกิจกรรมชุมนุมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และอัตลักษณ์ท้องถิ่น
2. ผลงานของนักเรียนสามารถนำไปจัดนิทรรศการ ประชาสัมพันธ์ หรือใช้เป็นตัวอย่งการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
3. สถานศึกษามีแนวทางในการส่งเสริมการอนุรักษ์และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการจัดการศึกษา
4. ผลการวิจัยสามารถใช้เป็นข้อมูลประกอบการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1.5.4 ประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการศึกษา

ผลการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนศิลปะหรือผู้ที่สนใจในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่มีระยะเวลาจำกัด โดยบูรณาการทักษะทางศิลปะกับเรื่องราวของชุมชนและท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทั้งทักษะ ความรู้ ความภาคภูมิใจ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ศิลปะอย่างยั่งยืน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้วยกิจกรรม Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสมผสานภูมิปัญญาสู่ Soft Power ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านปงสนุก ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดกรอบแนวคิด ออกแบบกิจกรรม สร้างเครื่องมือวิจัย และประเมินผลการเรียนรู้ โดยนำเสนอสาระสำคัญตามลำดับดังนี้

1. หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
2. แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในวิชาทัศนศิลป์
3. กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ตามวงจรคุณภาพ PDCA
4. กิจกรรมงานปั้นเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์
5. แนวคิดการพัฒนา Soft Power กับอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2.1.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ และสามารถแสดงออกทางศิลปะได้อย่างเหมาะสม การเรียนรู้ศิลปะยังช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนสามารถนำความรู้ และทักษะทางศิลปะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สาระทัศนศิลป์มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ วัสดุ อุปกรณ์ และกระบวนการสร้างงาน ผู้เรียนควรได้รับโอกาสในการสังเกต ทดลอง วางแผน ปฏิบัติ และถ่ายทอดความคิดหรือความรู้สึกผ่านผลงานของตนเอง รวมถึงสามารถชื่นชม วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นต่องานศิลปะอย่างมีเหตุผล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

2.1.2 มาตรฐานและตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรมงานปั้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ วิเคราะห์และอภิปรายคุณค่าของงานทัศนศิลป์ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยมีตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

1. ศ 1.1 ป.3/2 ระบุวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างผลงานเมื่อชมงานทัศนศิลป์
2. ศ 1.1 ป.3/5 มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุและอุปกรณ์สร้างผลงานปั้น
3. ศ 1.1 ป.3/7 บรรยายเหตุผลและวิธีการสร้างงานทัศนศิลป์ โดยเน้นเทคนิคและวัสดุอุปกรณ์
4. ศ 1.1 ป.3/8 ระบุสิ่งที่ชื่นชมและสิ่งที่ควรปรับปรุงในงานทัศนศิลป์ของตนเอง ตัวชี้วัดดังกล่าวสะท้อนว่า การเรียนรู้งานปั้นต้องครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะการใช้วัสดุ การสร้างสรรค์ผลงาน การอธิบายกระบวนการ และการสะท้อนผลการทำงานของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ,

2551) นอกจากนี้ หน่วยการเรียนรู้เรื่องงานปั้นพาเพลินยังเสนอการจัดกิจกรรมผ่านการสาธิต กระบวนการปฏิบัติ การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการประเมินชิ้นงานตามสภาพจริง

จากเอกสารหลักสูตรข้างต้นจึงสังเคราะห์ได้ว่า การจัดกิจกรรมทัศนศิลป์สำหรับผู้เรียนระดับประถมไม่ควรมุ่งผลผลิตทางศิลปะเพียงอย่างเดียว แต่ต้องพัฒนาความรู้เกี่ยวกับวัสดุและเทคนิค ความสามารถในการลงมือสร้าง การคิดและตัดสินใจ การสื่อสารเกี่ยวกับผลงาน และการประเมินเพื่อปรับปรุงงานของตนเอง ซึ่งเป็นฐานสำคัญของการออกแบบกิจกรรม Lampang Smart Craft (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551, 2557; สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2568ก, 2568ข, 2568ค, 2568ง)

2.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในวิชาทัศนศิลป์

Active Learning เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนไม่ได้ทำหน้าที่เพียงรับข้อมูลจากครู แต่มีส่วนร่วมกับการเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ผ่านการคิด การปฏิบัติ การอภิปราย การตั้งคำถาม การแก้ปัญหา และการสะท้อนผล Prince (2004) อธิบายว่าองค์ประกอบสำคัญของ Active Learning คือการมีกิจกรรมของผู้เรียนและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ขณะที่ Freeman et al. (2014) จากการวิเคราะห์ห่อภิมานงานวิจัยจำนวนมากพบหลักฐานสนับสนุนว่าการเรียนรู้เชิงรุกสามารถเพิ่มผลการเรียนรู้เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนรู้แบบบรรยาย แม้งานของ Freeman et al. จะศึกษาในบริบท STEM เป็นหลัก จึงควรใช้เป็นหลักฐานสนับสนุนแนวคิด Active Learning โดยทั่วไป ไม่ควรตีความว่าเป็นหลักฐานตรงของวิชาศิลปะ (Prince, 2004; Freeman et al., 2014)

ในบริบททัศนศิลป์ การเรียนรู้เชิงรุกมีความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชาอย่างมาก เพราะผู้เรียนต้องเรียนรู้ผ่านทั้งความคิดและการลงมือสร้าง Tomljenović (2015) ศึกษาการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์แบบมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าแนวทางที่เน้นการมีส่วนร่วม การใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย และการปฏิบัติสามารถช่วยพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ การใช้วัสดุและเทคนิค และการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ขณะที่ Tomljenović (2020) ชี้ว่าการเรียนทัศนศิลป์ที่มีคุณภาพควรกระตุ้นการสังเกต วิเคราะห์ เปรียบเทียบ สังเคราะห์ ประเมิน และแก้ปัญหาผ่านการแสดงออกทางศิลปะ ส่งผลให้ศิลปะสามารถพัฒนาด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัยควบคู่กันได้

Dilmaç (2016) พบว่าการนำเทคนิค Active Learning มาใช้ในกิจกรรมพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ช่วยส่งเสริมผลการเรียนรู้และทัศนคติของผู้เรียนต่อวิชาทัศนศิลป์ ส่วน Wright, Watkins และ Grant (2017) แสดงให้เห็นว่าการทำให้กระบวนการเรียนรู้ทางทัศนศิลป์ปรากฏชัดผ่านการปฏิบัติ การสนทนา การสะท้อนประสบการณ์ และการสร้างชุมชนการเรียนรู้ ช่วยให้ครูและผู้เรียนมองเห็นว่าการเรียนศิลปะประกอบด้วยกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ไม่ใช่เพียงการสร้างชิ้นงานสำเร็จรูป

จากแนวคิดดังกล่าว การจัดกิจกรรม Lampang Smart Craft ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนสังเกตอัตลักษณ์ลำปาง ตั้งคำถาม เลือกสิ่งที่สนใจ ทดลองวัสดุและเทคนิค ร่างแนวคิด ลงมือปั้น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ปรับปรุงผลงาน นำเสนอ และสะท้อนการเรียนรู้ มากกว่าการให้ทุกคนลอกเลียนแบบตัวอย่างเดียวกัน แนวทางนี้ยังช่วยสร้าง “ความเป็นเจ้าของผลงาน” เพราะผู้เรียนมีส่วนตัดสินใจตั้งแต่การเลือกแรงบันดาลใจจนถึงรูปแบบผลงานของตนเอง ซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Prince, 2004; Tomljenović, 2015, 2020; Dilmaç, 2016; Wright et al., 2017)

2.3 กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ตามวงจรคุณภาพ PDCA

ความคิดสร้างสรรค์และวงจร PDCA เป็นแนวคิดคนละระดับที่ควรอธิบายให้ชัดเจน กล่าวคือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการสร้างแนวคิดหรือผลงานที่มีความใหม่และเหมาะสม ส่วน PDCA เป็นวงจรสำหรับการดำเนินงาน ตรวจสอบ และปรับปรุงคุณภาพอย่างต่อเนื่อง มีใช้ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โดยตรง Runco และ Jaeger (2012) เสนอว่าความคิดสร้างสรรค์ต้องมียุทธศาสตร์สองคุณสมบัติสำคัญ คือความเป็นต้นฉบับหรือความใหม่ และความมีประสิทธิภาพหรือความเหมาะสมต่อบริบท ซึ่งเหมาะกับการประเมินงานศิลปะของเด็ก เพราะผลงานไม่จำเป็นต้องแปลกใหม่อย่างสุดขีด แต่ควรแสดงแนวคิดของผู้เรียนและสามารถสื่อความหมายตามวัตถุประสงค์ได้

Guilford (1967) ให้ความสำคัญกับการคิดแบบอนैनัย ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถในการสร้างคำตอบหรือแนวทางที่หลากหลาย ส่วนแนวคิดของ Torrance ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ เช่น ความคล่อง ความยืดหยุ่น ความริเริ่ม และความละเอียดลออ ขณะที่ Amabile (1996) ให้ความสำคัญกับบทบาทของความรู้และทักษะ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจ และสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ แนวคิดเหล่านี้สะท้อนว่าเด็กจะสร้างสรรค์ได้ดีขึ้นเมื่อมีความรู้พื้นฐาน มีเสรีภาพในการเลือก ได้ทดลอง มีแรงจูงใจ และได้รับโอกาสปรับปรุงความคิดโดยไม่ถูกจำกัดด้วยคำตอบสำเร็จรูป (Guilford, 1967; Torrance, 1974; Amabile, 1996; Runco & Jaeger, 2012)

2.3.1 ความสำคัญของวงจรคุณภาพ

PDCA คือ วงจรที่พัฒนามาจากวงจรที่คิดค้นโดย วอลท์เตอร์ ชิวฮาร์ต (Walter Shewhart) ผู้บุกเบิกการใช้สถิติสำหรับวงการอุตสาหกรรม และต่อมาวงจรนี้ เริ่มเป็นที่รู้จักกัน มากขึ้น เมื่อ เอดวาร์ด เดมมิง (W.Edwards Deming) ประมาจารย์ด้านการบริหารคุณภาพ เผยแพร่ ให้เป็นเครื่องมือสำหรับการปรับปรุงกระบวนการทำงานของพนักงานภายในโรงงานให้ดียิ่งขึ้น และ ช่วยค้นหาปัญหาอุปสรรคในแต่ละขั้นตอนการผลิตโดยพนักงานเอง จนวงจรนี้เป็นที่รู้จักกันในอีกชื่อ ว่า “วงจรเดมมิง” ต่อมาพบว่า แนวคิดในการใช้วงจร PDCA นั้นสามารถนำมาใช้ได้กับทุกกิจกรรม จึงทำให้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายมากขึ้นทั่วโลก PDCA เป็นอักษรนำของศัพท์ภาษาอังกฤษ 4 คำ คือ P : Plan = วางแผน D : DO = ปฏิบัติตามแผน C : Check = ตรวจสอบ / ประเมินผล และนำผล ประเมินมาวิเคราะห์ A : Action = ปรับปรุงดำเนินการให้เหมาะสมตามผลการประเมิน รณณิ เหลี่ยม แสง (2560)

ยุพินธ์ บุญเทพ (2556) ยุพินธ์ บุญเทพ. (2556). การจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นตาม หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนน้ำดิบวิทยาคม จังหวัดลำพูน. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้กล่าวถึง วงจรคุณภาพ PDCA มีภารกิจหลัก 4 ขั้นตอน

- ขั้นที่ 1 การวางแผน (Plan-P)
- ขั้นที่ 2 การปฏิบัติตามแผน (DO-D)
- ขั้นที่ 3 การตรวจสอบผลการปฏิบัติ (Check-C)
- ขั้นที่ 4 การแก้ปัญหา (Act-A)

กระบวนการ P-D-C-A ในทุกขั้นตอนเป็นการทำงานที่มีส่วนร่วมของทุกคน และทุกขั้นตอน จะกำหนดรายละเอียดที่ชัดเจนดังต่อไปนี้

- ขั้นที่ 1 การวางแผน (Plan)

การวางแผนจะช่วยพัฒนาความคิดต่างๆ เพื่อไปสู่รูปแบบที่เป็นจริงขึ้นมาในรายละเอียดให้พร้อมในการเริ่มต้นลงมือปฏิบัติ การวางแผนที่ดีจะต้องมีลักษณะดังนี้ กำหนดขอบเขตของปัญหา วัตถุประสงค์และเป้าหมาย ตลอดจนวิธีการที่บรรลุถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายให้ชัดเจน ถูกต้อง แม่นยำ เท่าที่จะเป็นไปได้

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติตามแผน (DO-D)

การปฏิบัติในขั้นตอนนี้ประกอบด้วยการทำงาน 3 ระยะ คือ ระยะที่หนึ่ง การวางแผนกำหนดการ โดยวิธีการแยกแยะกิจกรรม กำหนดเวลาที่คาดว่าจะต้องใช้ในกิจกรรมแต่ละอย่าง และการจัดสรรทรัพยากร ระยะที่สอง การจัดการแบบเมทริกซ์ (Matrix Management) การจัดการแบบนี้สามารถช่วยดึงเอาผู้เชี่ยวชาญหลายแขนงจากแหล่งต่างๆ มาได้ และเป็นวิธีช่วยประสานงานระหว่างฝ่ายต่างๆ ระยะที่สาม การพัฒนาขีดความสามารถในการทำงานของผู้ร่วมงาน โดยดำเนินการชี้แจงระบบงานทั้งหมด หาเหตุผลที่ต้องกระทำพร้อมในการใช้ดุลพินิจอันเหมาะสมในการปฏิบัติงานด้วยความยืดหยุ่นภายใต้ขีดจำกัดของแนวทางที่กำหนดไว้ และสอนให้ฝึกกระบวนการทางความคิดในการฝึกฝนด้วยการทำงาน (On-the-job-training)

ขั้นที่ 3 การตรวจสอบผลการปฏิบัติ (Check-C)

การตรวจสอบ ทำให้รับรู้สภาพการณ์ของงานที่เป็นอยู่ เปรียบเทียบกับสิ่งที่วางแผน ซึ่งมีกระบวนการดำเนินงาน ดังนี้ กำหนดวัตถุประสงค์ของการตรวจสอบ รวบรวมข้อมูล พิจารณากระบวนการทำงานเป็นตอนๆ เพื่อเปรียบเทียบกับที่ได้วางแผนไว้ และมีการเสนอผลการประเมินรวมเป็นรายงานที่มีทั้งมาตรการป้องกันความผิดพลาดหรือล้มเหลวอย่างสม่ำเสมอ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

ขั้นที่ 4 การแก้ปัญหา (Act-A)

ผลการตรวจสอบ หากพบว่าเกิดข้อบกพร่องขึ้น ทำให้งานที่ได้ไม่ตรงตามเป้าหมายหรือผลงานที่ได้มาตรฐาน ให้ปฏิบัติการแก้ไขปัญหาลักษณะปัญหาที่ค้นพบ ถ้าผลงานเบี่ยงเบนไปจากเป้าหมายต้องแก้ไขที่ต้นเหตุ ขณะเดียวกัน ถ้าพบความผิดปกติต่างๆ ให้สอบสวนค้นหาสาเหตุแล้วทำการป้องกัน เพื่อมิให้ความผิดปกติเกิดขึ้นอีก ในการแก้ไขปัญหาก็ให้ผลงานได้มาตรฐาน อาจใช้มาตรการ การยับยั้งนโยบาย การปรับปรุงระบบ หรือวิธีการทำงานและประชุมเกี่ยวกับกระบวนการทำงานที่จะทำให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย ยุทธนา เกื้อกุล, 2560 : 129 – 160) ได้กล่าวถึง โครงสร้างการบริหารงานให้ประสบ

ความสำเร็จ มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลตามวงจร PDCA ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ดังนี้

ขั้นตอนการบริหารงานตามวงจรคุณภาพ (PDCA) Edwards Deming (1950) ได้เสนอขั้นตอนงานบริหารงานคุณภาพ "วงจรเดมมิง" (Deming Cycle) ไว้ 4 ขั้นตอน คือ

1. การจัดทำและวางแผน (Plan)

- 1.1 ทำความเข้าใจวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนแล้วกำหนดหัวข้อควบคุม
- 1.2 กำหนดค่าเป้าหมายที่ต้องการบรรลุให้หัวข้อควบคุมแต่ละข้อ
- 1.3 กำหนดวิธีดำเนินการเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

2. การปฏิบัติตามแผน (Do)

- 2.1 หาความรู้เกี่ยวกับวิธีดำเนินการนั้นด้วยวิธีการฝึกอบรมหรือศึกษาด้วยตนเอง

- 2.2 ดำเนินการตามวิธีที่กำหนด
- 2.3 เก็บรวบรวมบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องและผลลัพธ์ของหัวข้อควบคุม
- 3. การตรวจสอบติดตามและประเมินผล (Cheek)
 - 3.1 ตรวจสอบว่า การปฏิบัติงานเป็นไปตามวิธีการทำงานมาตรฐานหรือไม่
 - 3.2 ตรวจสอบว่า ค่าที่วัดได้ (ของตัวแปรที่เกี่ยวข้อง) อยู่ในเกณฑ์มาตรฐานหรือไม่
 - 3.3 ตรวจสอบว่าหัวข้อควบคุมแต่ละข้อได้ตามเป้าหมายที่วางไว้หรือไม่
- 4. กำหนดมาตรฐานแก้ไขปัญหาและข้อเสนอแนะที่ทำให้ไม่เป็นไปตามแผน (Act)
 - 4.1 ถ้าการปฏิบัติงานไม่เป็นไปตามวิธีการทำงานมาตรฐาน ก็หามาตรการแก้ไข
 - 4.2 ถ้าผลลัพธ์ที่ได้ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ก็ค้นหาสาเหตุและแก้ไขที่ต้นตอเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาขึ้นอีก
 - 4.3 ปรับปรุงระบบการทำงานและเอกสารวิธีการดำเนินงานมาตรฐาน

2.4 กิจกรรมงานปั้นเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

2.4.1 ความหมายของงานปั้น

งานปั้นเป็นงานทัศนศิลป์สามมิติที่เกิดจากการนำวัสดุที่สามารถเปลี่ยนแปลงรูปทรงได้มาผ่านกระบวนการคลึง กด บีบ ดึง ตัด ต่อ หรือประกอบ จนเกิดเป็นรูปทรงตามความคิดและจินตนาการของผู้สร้าง ผลงานปั้นมีความกว้าง ความยาว และความลึก สามารถมองเห็นได้หลายด้าน และอาจเป็นรูปทรงธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระ กิจกรรมงานปั้นช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับมวล ปริมาตร รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่างผ่านการสัมผัสและการลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนสามารถทดลองปรับเปลี่ยนรูปทรงได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้งานปั้นเป็นกิจกรรมที่เอื้อต่อการใช้จินตนาการและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

2.4.2 วัสดุที่ใช้ในงานปั้น

วัสดุงานปั้นสามารถแบ่งเป็นวัสดุธรรมชาติ เช่น ดินเหนียว และวัสดุสังเคราะห์ เช่น ดินน้ำมัน ดินเบา หรือดินโพลีเมอร์ การเลือกวัสดุควรพิจารณาจากอายุของผู้เรียน ระยะเวลา ความปลอดภัย และลักษณะผลงานที่ต้องการ กิจกรรมชุมนุมที่จัดเพียง 2 ครั้งควรใช้ดินน้ำมันหรือดินเบา เนื่องจากขึ้นรูปได้ง่าย มีสีในตัว และไม่ต้องผ่านกระบวนการเผา อย่างไรก็ตาม ครูควรตรวจสอบว่าวัสดุไม่มีสารที่เป็นอันตรายและเหมาะสมกับเด็ก รวมทั้งเน้นการล้างมือหลังทำกิจกรรม

2.4.3 เทคนิคพื้นฐานของงานปั้น

เทคนิคพื้นฐานที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่ การคลึงเป็นก้อนกลม การคลึงเป็นเส้น การกดให้เป็น การบีบและดึง การประกอบชิ้นส่วน และการขีดหรือกดให้เกิดพื้นผิว การสอนทักษะงานปั้นควรเริ่มจากการสังเกตและรับรู้ ครูสาธิตวิธีปฏิบัติ ให้ผู้เรียนทำตามแบบในระยะแรก และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนปรับเปลี่ยนหรือสร้างผลงานด้วยตนเองเมื่อมีความมั่นใจ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับกระบวนการปฏิบัติในหน่วยการเรียนรู้เรื่องงานปั้นพาเพลิน ซึ่งประกอบด้วยขั้นสังเกตและรับรู้ ขั้นทำตามแบบ ขั้นทำเองโดยไม่มีแบบ และขั้นฝึกทำให้ชำนาญ

2.4.4 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการผลิตแนวคิดหรือผลงานที่มีทั้งความแปลกใหม่และความเหมาะสมต่อบริบท ไม่ใช่เพียงการทำสิ่งที่แตกต่าง แต่สิ่งที่สร้างขึ้นควรมีความหมายหรือสามารถตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ที่กำหนดได้ (Runco & Jaeger, 2012)

ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะหมายถึง ความสามารถในการนำเสนอประสบการณ์ ความรู้สึก จินตนาการ วัสดุ และเทคนิคผสมผสานเพื่อสร้างผลงานที่สะท้อนความคิดของผู้สร้าง ผลงานของนักเรียนจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนจริงหรือเหมือนตัวอย่าง แต่ควรแสดงให้เห็นถึงการคิด การเลือก และการตัดสินใจของนักเรียน

2.4.5 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

Guilford (1967) และ Torrance (1974) อธิบายองค์ประกอบสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายด้าน ได้แก่

1. **ความคิดคล่อง** ความสามารถในการสร้างแนวคิดได้จำนวนมาก
2. **ความคิดยืดหยุ่น** ความสามารถในการปรับเปลี่ยนแนวทางหรือมุมมอง
3. **ความคิดริเริ่ม** ความสามารถในการสร้างแนวคิดที่แตกต่างหรือไม่ซ้ำกับผู้อื่น
4. **ความละเอียดลออ** ความสามารถในการเพิ่มเติมรายละเอียดให้แนวคิดหรือผลงานสมบูรณ์ขึ้น

ในการประเมินผลงานของนักเรียนระดับประถมศึกษา ควรเน้นความคิดริเริ่ม การดัดแปลงจากสิ่งที่พบเห็น และความสามารถในการเพิ่มเติมรายละเอียด มากกว่าการคาดหวังว่าผลงานจะต้องมีความแปลกใหม่ในระดับเดียวกับศิลปินหรือผู้ใหญ่

2.4.6 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมได้ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมที่เปิดกว้าง ยอมรับความแตกต่าง ใช้คำถามปลายเปิด ให้ผู้เรียนมีทางเลือก และเปิดโอกาสให้ทดลองโดยไม่กลัวความผิดพลาด ครูไม่ควรกำหนดคำตอบหรือรูปแบบผลงานตายตัว แต่ควรจัดตัวอย่างที่หลากหลายและเน้นว่าตัวอย่างเป็นเพียงแนวทาง (Amabile, 1996)

กิจกรรม “Lampang Smart Craft” จึงกำหนดกรอบเรื่องอัตลักษณ์ลำปางเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ แต่เปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสัญลักษณ์ รูปทรง สี รายละเอียด และเรื่องราวของผลงานด้วยตนเอง

2.5 แนวคิดการพัฒนา Soft Power กับอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง

2.5.1 ความหมายของ Soft Power

Nye (2004) เสนอแนวคิด Soft Power ว่าเป็นความสามารถในการทำให้ผู้อื่นเกิดความชื่นชอบ ยอมรับ หรือคล้อยตามผ่านพลังดึงดูดของวัฒนธรรม ค่านิยม และแนวคิด แทนการบังคับหรือการให้ผลตอบแทนโดยตรง วัฒนธรรมจะเป็นแหล่งพลัง Soft Power ได้เมื่อสามารถสร้างความสนใจและความรู้สึกเชิงบวกแก่ผู้อื่น ในบริบทการศึกษา คำว่า Soft Power สามารถอธิบายให้เหมาะกับวัยของนักเรียนว่า เป็นการนำเสนอสิ่งดีงามและมีคุณค่าของท้องถิ่น เช่น ศิลปะ งานฝีมือ อาหาร ประเพณี หรือเรื่องราว มาเล่าและสร้างสรรค์ในรูปแบบที่ทำให้ผู้อื่นรู้จัก ชื่นชอบ และเห็นคุณค่า

2.5.2 ศิลปะท้องถิ่นกับ Soft Power

ศิลปะและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาต่อยอดเป็นผลงานหรือผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยได้ การต่อยอดดังกล่าวไม่จำเป็นต้องลอกเลียนแบบรูปแบบดั้งเดิมทั้งหมด แต่สามารถเลือก

องค์ประกอบสำคัญ เช่น รูปทรง สี ลวดลาย หรือเรื่องราว มาประยุกต์โดยยังคงเคารพความหมาย และที่มาของวัฒนธรรม

กิจกรรมศิลปะในโรงเรียนสามารถช่วยวางรากฐาน Soft Power โดยให้ผู้เรียนรู้จักทุน วัฒนธรรมของท้องถิ่น เห็นคุณค่า ทดลองสร้างผลงานใหม่ และฝึกอธิบายเรื่องราวแก่ผู้อื่น การเรียนรู้ ลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนมิได้เป็นเพียงผู้รับวัฒนธรรม แต่มีส่วนร่วมในการสืบทอดและสร้างความหมาย ใหม่

2.5.3 ความหมายของอัตลักษณ์ท้องถิ่น

อัตลักษณ์ท้องถิ่นหมายถึงลักษณะเฉพาะที่ทำให้ชุมชนหรือพื้นที่หนึ่งแตกต่างจากพื้นที่อื่น ซึ่งอาจ ปรากฏในรูปของภาษา ความเชื่อ ประเพณี สถาปัตยกรรม ศิลปหัตถกรรม อาหาร อาชีพ และวิถีชีวิต อัตลักษณ์ไม่ได้หยุดนิ่ง แต่สามารถได้รับการตีความและสร้างความหมายใหม่ให้เหมาะกับสังคมแต่ละ ยุคสมัย

2.5.4 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นความรู้ ทักษะ วิธีคิด และประสบการณ์ที่คนในชุมชนพัฒนาขึ้นจาก การดำรงชีวิตและถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง อาจปรากฏในรูปของงานหัตถกรรม การเกษตร การรักษาโรค อาหาร การแสดง หรือศิลปวัฒนธรรม

อนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของยูเนสโกให้ความสำคัญกับ ความรู้ ทักษะ การแสดงออก และงานฝีมือที่ชุมชนยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งได้รับการถ่ายทอดและสร้างสรรค์ใหม่ตามสภาพแวดล้อมและประวัติศาสตร์ของชุมชน (UNESCO, 2003)

2.5.5 อัตลักษณ์ที่สำคัญของจังหวัดลำปาง

จังหวัดลำปางมีชื่อเสียงด้านการผลิตเซรามิก โดยเฉพาะชามตราไก่ ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ ที่มีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐานของชาวจีนและการพัฒนาอุตสาหกรรมเซรามิก ในพื้นที่ ปัจจุบันชามตราไกลำปางได้รับการนำเสนอในฐานะสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์ สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของจังหวัดลำปาง (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2568; สำนักงาน ประชาสัมพันธ์รัฐบาล, 2566) และชามไกลำปางได้รับการคุ้มครองเป็นสินค้าสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ หรือ GI จากกรมทรัพย์สินทางปัญญา แสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญา พื้นที่ และ ชื่อเสียงของจังหวัดอย่างชัดเจน เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยยังระบุว่า รถม้าได้กลายเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัด และกล่าวถึงสะพานรัษฎาภิเศกหรือสะพานขาวในฐานะ แลนด์มาร์กเก่าแก่สำคัญของเมือง

นอกจากนี้ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยนำเสนอ **ชามเซรามิกตราไก่ ผ้าฮ่อมครั่ง และข้าว แด่น้ำแดงโม** ในกลุ่มสิ่งที่ควรเลือกซื้อเมื่อเดินทางมาลำปาง ซึ่งช่วยยืนยันความสัมพันธ์ของ ผลิตภัณฑ์เหล่านี้กับภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของจังหวัด ส่วนอาหารประเภทข้าว ฮอย มีหลักฐานการนำเสนอ “ข้าวฮอยใบเหมี้ยง จ.ลำปาง” ในบริบทอาหารพื้นถิ่นและการท่องเที่ยว และชุมชนบ้านป่าเหมี้ยงมีการต่อยอดเมนูข้าวฮอยกับใบเหมี้ยงเช่นกัน

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัย “Lampang Smart Craft” จึงได้นำอัตลักษณ์ที่มี คุณค่า และความงามมาถ่ายทอดให้นักเรียน ซึ่งได้แก่ ถ้วยก่ำไก่ ข้าวแด่น รถม้าลำปาง ผ้าฮ่อม ครั่ง ข้าวฮอย และสะพานรัษฎาภิเศก โดยภูมิปัญญาล้านนามาใช้เป็นฐานในการพัฒนากิจกรรมศิลปะ สำหรับผู้เรียน

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงรุก

Prince (2004) ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ Active Learning และสรุปว่า การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและคิดเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังทำมีหลักฐานสนับสนุนในด้านผลการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

Freeman et al. (2014) วิเคราะห์ห่อถักงานวิจัยจำนวน 225 เรื่อง และพบว่า การเรียนรู้เชิงรุกช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนและลดโอกาสการไม่ผ่านรายวิชาเมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการบรรยายแบบดั้งเดิม แม้งานวิจัยดังกล่าวดำเนินการในสาขาวิทยาศาสตร์และระดับการศึกษาที่หลากหลาย แต่สนับสนุนหลักการสำคัญว่า ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อได้ลงมือและมีส่วนร่วมทางความคิด

2.6.2 งานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

Runco and Jaeger (2012) ทบทวนแนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์และเสนอว่า ความคิดสร้างสรรค์ควรประกอบด้วยทั้งความใหม่และความเหมาะสม การประเมินความคิดสร้างสรรค์จึงควรพิจารณาว่าผลงานมีลักษณะเฉพาะและสามารถสื่อสารหรือทำหน้าที่ตามวัตถุประสงค์ได้หรือไม่

Amabile (1996) อธิบายว่า สภาพแวดล้อมมีบทบาทสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะเสรีภาพในการตัดสินใจ ทรัพยากรที่เพียงพอ การยอมรับความแตกต่าง และแรงจูงใจภายใน ซึ่งเป็นแนวคิดที่สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กได้

นิติพร ประสบพิชัย และอภินิภา จิตรกร (2559) ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์โดยใช้การเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน ใช้ทั้งแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance และการประเมินความคิดสร้างสรรค์จากชิ้นงาน ผลการวิจัยพบว่าความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ งานนี้มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับ Lampang Smart Craft ทั้งในด้านระดับชั้น ป.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านทัศนศิลป์ และการประเมินจากผลงานจริง

ชรินทร์ สิงห์หัตต์ (2565) ศึกษากิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์งานปั้นประติมากรรมดินเผารูปลอยตัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง 18 คน ผลการศึกษาพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 81.39 และคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยร้อยละ 81.94 โดยผลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ งานดังกล่าวยืนยันศักยภาพของงานปั้นในฐานะกิจกรรมที่สามารถใช้พัฒนาทั้งความรู้และความคิดสร้างสรรค์ได้

ปิยนันท์ อังกรรัตน์ (2564) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยใช้โครงงานเรื่องงานประติมากรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 45 คน ผลการทดลองพบว่ารูปแบบมีประสิทธิภาพ 83.13/83.56 ผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์กับทักษะโครงงานศิลปะในระดับมาก

แสงระวี ณ ลำพูน จันทร์จิรา ชัยภมรฤทธิ์ และบรรจบ สุขประภาภรณ์ (2562) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลนางแล จังหวัดเชียงราย ผลการทดลองแสดงว่าผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลายด้านผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับดีมาก งานดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าภูมิ

ปัญญาท้องถิ่นสามารถทำหน้าที่เป็นฐานของการสร้างสถานการณ์และเนื้อหาที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ได้ ไม่จำเป็นต้องแยก “การอนุรักษ์ท้องถิ่น” ออกจาก “การสร้างสิ่งใหม่”

2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กิจกรรม “Lampang Smart Craft” เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก กระบวนการปฏิบัติงานป็น การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้โดยใช้อัตลักษณ์ท้องถิ่นเป็นฐาน โดยปรับจากนวัตกรรม “Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสมภูมิปัญญาล้านนาสู่ Soft Power” ให้เหมาะกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน และระยะเวลากิจกรรมชุมนุมจำนวน 5 ครั้ง

กิจกรรมมีหลักการสำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. การใช้อัตลักษณ์จังหวัดลำปางเป็นแรงบันดาลใจ
2. การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง
3. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกและออกแบบผลงาน
4. การสร้างผลงานรายบุคคลและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
5. การนำเสนอ ประเมิน และสะท้อนผลการทำงาน

ผู้วิจัยสังเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมได้ดังนี้

1. แนวคิดพื้นฐานของกรอบการพัฒนา

กรอบแนวคิดการพัฒนาความสามารถคิดสร้างสรรค์ Lampang Smart Craft เป็นกรอบการดำเนินงานที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง สามารถนำความรู้ ประสบการณ์ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดลำปางมาเชื่อมโยงกับกระบวนการคิดออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหมายต่อตนเองและท้องถิ่น

กรอบแนวคิดดังกล่าวสังเคราะห์ขึ้นจากหลักสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ ปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการพัฒนา (Process) และผลลัพธ์ (Output) โดยกำหนดให้กระบวนการ PDCA เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนา ใช้ กระบวนการ PLC เป็นกลไกสนับสนุนด้านการร่วมคิด ร่วมวางแผน และสะท้อนผลของครู และใช้ 4C Model เป็นกระบวนการสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

แนวคิดดังกล่าวจึงไม่ได้มุ่งเพียงให้นักเรียนสามารถผลิตชิ้นงานศิลปะได้เท่านั้น แต่ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่การสร้างพื้นฐานความรู้ การเชื่อมโยงแนวคิด การพัฒนาและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนการสร้างผลงานที่แสดงความคิดริเริ่มและอัตลักษณ์ของตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นองค์รวมทั้งด้านความรู้ ทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ เจตคติ และความภาคภูมิใจในท้องถิ่น

ปัจจัยนำเข้า (Input)

กรอบการพัฒนา Lampang Smart Craft ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ บริบทของโรงเรียนบ้านปางสนุก กระบวนการ PLC และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง ซึ่งเป็นฐานสำคัญสำหรับการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับผู้เรียนและสภาพแวดล้อมจริง

2.1 บริบทของโรงเรียนบ้านปงสนุก

การพัฒนากิจกรรมเริ่มต้นจากการศึกษาบริบทของโรงเรียน ผู้เรียน และการจัดการเรียนรู้ รายวิชาศิลปะ เพื่อให้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งด้านวัย ความสนใจ ความพร้อม และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

บริบทของสถานศึกษามีความสำคัญต่อการกำหนดรูปแบบกิจกรรม เพราะการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวของผู้เรียน การนำเรื่องราว ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาที่นักเรียนสามารถพบเห็นได้ในชุมชนมาเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน ทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากกว่าการฝึกทักษะทางศิลปะแบบแยกส่วน

ดังนั้น โรงเรียนจึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่เชื่อมโยงระหว่าง ผู้เรียน การเรียนรู้ ศิลปวัฒนธรรม และชุมชน และเป็นฐานสำหรับการพัฒนากิจกรรม Lampang Smart Craft ให้มีความเหมาะสมกับบริบทจริงของผู้เรียน

2.2 กระบวนการ PLC

กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ หรือ Professional Learning Community: PLC ถูกนำมาใช้เป็นกลไกสนับสนุนการพัฒนากิจกรรม โดยเน้นการร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา ความต้องการ และศักยภาพของผู้เรียน ตลอดจนร่วมกันออกแบบ ตรวจสอบ สะท้อนผล และปรับปรุง กิจกรรมการเรียนรู้

PLC มีบทบาทสำคัญในกรอบแนวคิดนี้ เนื่องจากช่วยให้การพัฒนากิจกรรมไม่ได้เกิดจากการตัดสินใจของผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นกระบวนการที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็น และพัฒนาคุณภาพของกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

กระบวนการ PLC จึงเชื่อมโยงโดยตรงกับวงจร PDCA โดยเฉพาะในขั้นการวางแผน การติดตาม ประเมินผล และการปรับปรุงพัฒนา ส่งผลให้รูปแบบ Lampang Smart Craft มีความยืดหยุ่น สามารถปรับให้สอดคล้องกับสภาพจริง และสามารถพัฒนาคุณภาพได้อย่างต่อเนื่อง

2.3 อัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง

อัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางเป็นแหล่งเรียนรู้และแหล่งสร้างแรงบันดาลใจหลักของกิจกรรม โดยเลือกใช้สิ่งที่สะท้อนศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และเอกลักษณ์ของจังหวัดลำปางมาเป็น เนื้อหาและต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น เครื่องปั้นเซรามิกถ้วยก่ำไก่ รถม้าลำปาง ข้าวแต่น ข้าวซอยลำปาง ผ้าย้อมครั่ง สถาปัตยกรรมและสถานที่สำคัญของจังหวัดลำปาง เป็นต้น

การนำอัตลักษณ์ท้องถิ่นเข้าสู่กิจกรรมศิลปะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่าง ศิลปะ กับชีวิตจริง และเปิดโอกาสให้นักเรียนตีความสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผ่านมุมมองของตนเอง ก่อนนำไปพัฒนา เป็นผลงานชิ้นที่มีความแตกต่างและสร้างสรรค์

อัตลักษณ์ท้องถิ่นจึงไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียง “เนื้อหา” สำหรับการเรียนรู้ แต่ทำหน้าที่เป็น ต้นทุนทาง ความคิดและแรงบันดาลใจ ที่นำไปสู่การสร้างคุณค่าใหม่จากภูมิปัญญาเดิม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมสู่ Soft Power

กระบวนการพัฒนา (Process)

กระบวนการพัฒนาในกรอบ Lampang Smart Craft กำหนดให้ PDCA เป็นกระบวนการหลักในการขับเคลื่อนรูปแบบการพัฒนาผู้เรียน และใช้ 4C Model เป็นกระบวนการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ภายในกิจกรรมการเรียนรู้

ความสัมพันธ์ของทั้งสองกระบวนการสามารถอธิบายได้ว่า PDCA ทำหน้าที่กำกับและควบคุมคุณภาพของกระบวนการพัฒนาในภาพรวม ส่วน 4C Model ทำหน้าที่กำกับกระบวนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ของผู้เรียน

กระบวนการ PDCA ในการขับเคลื่อนรูปแบบการพัฒนาผู้เรียน PDCA ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ Plan, Do, Check และ Act ซึ่งนำมาใช้จัดระบบการดำเนินงาน 8 ขั้นตอนของ Lampang Smart Craft ดังนี้

3.1 ขั้นที่ 1 P : Plan — การวางแผนการดำเนินงาน (ขั้นตอนที่ 1-3)

ขั้น Plan เป็นกระบวนการเตรียมความพร้อมก่อนนำกิจกรรมไปใช้ โดยครอบคลุมการศึกษาข้อมูล การกำหนดแนวทาง และการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรม ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนย่อย ได้แก่

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

เป็นการศึกษาบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน หลักสูตร ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ด้านศิลปะ สภาพปัญหา ความต้องการของผู้เรียน ตลอดจนข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดกิจกรรม

ขั้นตอนนี้ช่วยให้การออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ตั้งอยู่บนข้อมูลจริง และสามารถตอบสนองต่อความแตกต่างและความต้องการของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

2. ออกแบบกิจกรรมและเครื่องมือวิจัย

นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาพัฒนากิจกรรม Lampang Smart Craft โดยกำหนดจุดประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ เนื้อหา สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการวัดและประเมินผล รวมถึงเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลกิจกรรมถูกออกแบบให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ โดยเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ การลงมือปฏิบัติ การคิด การตัดสินใจ และการสร้างผลงานด้วยตนเอง

3. ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

นำแผนกิจกรรม สื่อ และเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม ความถูกต้อง ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ก่อนนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุง

3.2 ขั้นที่ 2 D : Do — ดำเนินงานตามแผน (ขั้นตอนที่ 4-6)

ขั้น Do เป็นการนำกิจกรรมที่ผ่านการวางแผนและตรวจสอบคุณภาพแล้วไปใช้จริงกับผู้เรียน ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

4. ทดสอบความรู้ก่อนจัดกิจกรรม

ผู้เรียนได้รับการประเมินความรู้พื้นฐานก่อนเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อศึกษาระดับความรู้เดิมเกี่ยวกับงานปั้น ศิลปะ และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง ข้อมูลดังกล่าวใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับเปรียบเทียบกับผลการเรียนรู้ภายหลังการจัดกิจกรรม

5. จัดกิจกรรมครั้งที่ 1 : เรียนรู้-ออกแบบ-ขึ้นรูป

กิจกรรมครั้งที่ 1 มุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงานปั้นและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง ก่อนนำความรู้และประสบการณ์ไปสู่การคิดและออกแบบผลงาน

นักเรียนเริ่มจากการสังเกต ศึกษา เลือกอัตลักษณ์ที่ตนสนใจ วิเคราะห์ลักษณะสำคัญ สร้างแนวคิด และร่างแบบผลงาน จากนั้นจึงลงมือสร้างชิ้นงานปั้นตามแนวคิดของตนเอง

กระบวนการดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทั้งการคิด การวางแผน การตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการใช้ทักษะด้านศิลปะควบคู่กัน

6. จัดกิจกรรมครั้งที่ 2 : ตกแต่ง-นำเสนอ-สะท้อนผล

ผู้เรียนพัฒนาผลงานจากชิ้นขึ้นรูปไปสู่การตกแต่ง เพิ่มรายละเอียด และปรับปรุงผลงานให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น จากนั้นนำเสนอผลงาน อธิบายแนวคิด แรงบันดาลใจ และความเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง

การนำเสนอและสะท้อนผลช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนกระบวนการทำงานของตนเอง เรียนรู้จากความคิดเห็นของเพื่อนและครู และมองเห็นแนวทางในการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น

3.3 ขั้นที่ 3 C : Check — ติดตามประเมินผล (ขั้นตอนที่ 7)

7. ทดสอบและประเมินผลหลังจัดกิจกรรม

เมื่อสิ้นสุดกิจกรรม มีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ คุณภาพของชิ้นงาน เจตคติต่อท้องถิ่น และความพึงพอใจต่อกิจกรรม ผลการประเมินนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลก่อนการจัดกิจกรรม เพื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน รวมทั้งใช้ข้อมูลจากชิ้นงาน การสังเกตพฤติกรรม การนำเสนอ และการสะท้อนผลของนักเรียนประกอบการพิจารณา

ขั้น Check จึงเป็นกระบวนการตรวจสอบว่า Lampang Smart Craft สามารถดำเนินไปตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ได้มากน้อยเพียงใด และมีองค์ประกอบใดที่ควรได้รับการปรับปรุง

3.4 ขั้นที่ 4 A : Act — ปรับปรุงพัฒนา (ขั้นตอนที่ 7)

8. วิเคราะห์ สรุปผล และปรับปรุงพัฒนา

เป็นขั้นตอนของการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อสรุปผลของการใช้รูปแบบ ทั้งด้านผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน จุดเด่น ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ ข้อมูลที่ได้จะนำกลับเข้าสู่กระบวนการ PLC เพื่อร่วมกันสะท้อนผลและกำหนดแนวทางปรับปรุงกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ อุปกรณ์ หรือกระบวนการประเมินให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ลักษณะดังกล่าวทำให้ Lampang Smart Craft เป็นกระบวนการพัฒนาที่ไม่สิ้นสุดเมื่อจบกิจกรรมหนึ่งครั้ง แต่สามารถหมุนเวียนเข้าสู่วงจร Plan-Do-Check-Act รอบใหม่ เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้วย 4C Model

ภายใต้ขั้นตอนดำเนินงานของ PDCA โดยเฉพาะขั้น Do ได้นำ 4C Model มาใช้เป็นกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน 4C Model ประกอบด้วย Content, Concept, Continual Progress และ Create ซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อกันดังนี้

4.1 Content : สร้างองค์ความรู้พื้นฐานให้แก่ผู้เรียน

Content เป็นขั้นของการสร้างความรู้และประสบการณ์พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น หลักการสร้างรูปทรง ตลอดจนข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง ความรู้ดังกล่าวเปรียบเสมือน “คลังข้อมูลทางความคิด” ที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้เป็นวัตถุดิบสำหรับการคิดและสร้างผลงานใหม่ ดังนั้น การพัฒนา

ความคิดสร้างสรรค์จึงไม่ได้หมายถึงการให้นักเรียนสร้างผลงานโดยปราศจากพื้นฐาน แต่ควรให้ผู้เรียนมีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะนำไปประยุกต์ ดัดแปลง และสร้างความหมายใหม่ได้

4.2 Concept : กระตุ้นการเรียนรู้และเชื่อมโยงแนวคิดจากประสบการณ์

Concept เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้พื้นฐานมาสังเกต วิเคราะห์ เชื่อมโยง และตีความกับประสบการณ์ของตนเอง ครูใช้คำถาม สื่อ ตัวอย่างผลงาน และสถานการณ์กระตุ้นให้นักเรียนคิด เช่น นักเรียนชอบอัตลักษณ์ใดของลำปาง อัตลักษณ์นั้นมีลักษณะเด่นอย่างไร สามารถนำมาปรับเปลี่ยนเป็นผลงานชิ้นในรูปแบบใดได้บ้าง และจะอย่างไรให้ผลงานของตนแตกต่างจากผลงานเดิม กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนไม่ได้ทำงานจากการเลียนแบบ แต่เกิดความคิดเชื่อมโยงและสร้างแนวคิดของตนเอง ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

4.3 Continual Progress : พัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีการทบทวน ติดตาม และปรับปรุง

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจึงได้รับโอกาสให้ทดลอง ปรับเปลี่ยน แก้ไข และพัฒนาผลงานของตนเองตลอดกระบวนการ ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ตั้งคำถาม ให้ข้อเสนอแนะ และส่งเสริมให้นักเรียนมองเห็นทางเลือกที่หลากหลาย โดยไม่กำหนดคำตอบหรือรูปแบบผลงานเพียงแบบเดียว ผู้เรียนจึงได้เรียนรู้ว่าความผิดพลาดหรือชิ้นงานที่ยังไม่สมบูรณ์สามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลสำหรับการพัฒนาได้ กระบวนการนี้ช่วยเสริมสร้างความกล้าในการทดลอง ความยืดหยุ่นในการคิด และความสามารถในการแก้ปัญหา

4.4 Create : สร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดของตนเอง

Create เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ แนวคิด ประสบการณ์ และผลจากการปรับปรุงพัฒนามาสร้างเป็นผลงานชิ้นที่เป็นรูปธรรม ผลงานของนักเรียนจึงไม่ใช่เพียงชิ้นงานที่เกิดจากการทำตามตัวอย่าง แต่เป็นผลงานที่สะท้อนการเลือก การตีความ และการตัดสินใจของผู้เรียนแต่ละคน การสร้างผลงานด้วยตนเองช่วยให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตน เห็นคุณค่าของกระบวนการสร้างสรรค์ และสามารถอธิบายแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังผลงานได้

ผลลัพธ์ของการพัฒนา (Output)

ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการดำเนินงานตามกรอบ Lampang Smart Craft ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ เจตคติ และผลผลิตที่เกิดจากกระบวนการพัฒนา ดังนี้

1. นักเรียนมีความรู้เรื่องงานปั้นเพิ่มขึ้น นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิค และกระบวนการสร้างผลงานปั้น สามารถนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ในการสร้างผลงานได้อย่างเหมาะสม
2. นักเรียนสามารถสร้างผลงานปั้นได้คนละ 1 ชิ้น นักเรียนทุกคนได้ผ่านกระบวนการตั้งแต่การเรียนรู้ การคิด การออกแบบ การขึ้นรูป การตกแต่ง และการนำเสนอ จนสามารถสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรมได้ด้วยตนเอง ชิ้นงานจึงเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ของการเรียนรู้และพัฒนาการของผู้เรียน
3. นักเรียนมีทักษะและความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการใช้วัสดุและอุปกรณ์ ทักษะกระบวนการทำงาน การแก้ปัญหา ตลอดจนความสามารถในการสร้างแนวคิดและนำแนวคิดไปพัฒนาเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง
4. นักเรียนเห็นคุณค่าและเกิดความภูมิใจในท้องถิ่น การใช้อัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางเป็นฐานของการสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวในมุมมองใหม่ เห็นคุณค่าของ

ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และทุนทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น เมื่อนักเรียนสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาสร้างเป็นผลงานของตนเอง ย่อมช่วยเสริมสร้างความรู้สึกรักผูกพันและความภาคภูมิใจในจังหวัดลำปาง

5. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม ลักษณะกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือก คิด ออกแบบ ลงมือทำ และนำเสนอด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่เหมาะสมกับวัย

6. ได้แผนกิจกรรม สื่อ เครื่องมือ และรายงานวิจัย นอกจากผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียนแล้ว กระบวนการพัฒนายังก่อให้เกิดผลผลิตทางวิชาการ ได้แก่ แผนกิจกรรม Lampang Smart Craft สื่อ และวัสดุประกอบการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล ตลอดจนข้อมูลและรายงานผลการวิจัย ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้หรือพัฒนาต่อยอดในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไปได้

สรุปการสังเคราะห์กรอบแนวคิด

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบทั้งหมด สามารถอธิบายกรอบแนวคิด Lampang Smart Craft ได้ว่า เป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนที่เริ่มต้นจาก บริบทของโรงเรียนบ้านปางสนุก กระบวนการ PLC และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง ซึ่งทำหน้าที่เป็นปัจจัยนำเข้าสำหรับการออกแบบการเรียนรู้ จากนั้นใช้ PDCA เป็นกระบวนการหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนา ตั้งแต่การวางแผน การดำเนินงาน การติดตามประเมินผล ไปจนถึงการปรับปรุงพัฒนา โดยในขั้นการจัดกิจกรรมได้นำ 4C Model ได้แก่ Content – Concept – Continual Progress – Create มาเป็นกระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

กระบวนการดังกล่าวทำให้นักเรียนเริ่มต้นจากการมี องค์ความรู้ (Content) นำความรู้ไปเชื่อมโยงและสร้างแนวคิด (Concept) พัฒนาผลงานผ่านการทดลอง ทบทวน และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continual Progress) ก่อนนำไปสู่การ สร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดของตนเอง (Create) ผลที่เกิดขึ้นจึงครอบคลุมทั้งความรู้ด้านงานป็น ทักษะการสร้างผลงาน ความสามารถในการคิด สร้างสรรค์ ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ ตลอดจนการเห็นคุณค่าและเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น

จึงกล่าวได้ว่า Lampang Smart Craft เป็นรูปแบบการพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยง “โรงเรียน-ชุมชน-ภูมิปัญญา-กระบวนการเรียนรู้-การสร้างสรรค์” เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยมี PDCA เป็นกลไกขับเคลื่อน มี PLC เป็นกลไกสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพ และมี 4C Model เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน อันนำไปสู่การสร้างผลงานศิลปะที่สะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดลำปางและสามารถต่อยอดแนวคิดสู่ Soft Power ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนระดับประถมศึกษา ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพกรอบแนวคิดการพัฒนาความสามารถคิดสร้างสรรค์ “Lampang Smart Craft”

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้วยกิจกรรม Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสมผสานภูมิปัญญาสู่ Soft Power ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านปางสนุก มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม 2. เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft” 3. เพื่อศึกษาความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียนที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง และ 4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” การดำเนินการวิจัยมีแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาผลการเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการประเมินความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียนที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง

ขั้นตอนที่ 4 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านปางสนุก ที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นนักเรียนที่อยู่ในความรับผิดชอบของผู้วิจัยและเข้าร่วมกิจกรรมครบตามระยะเวลาที่กำหนด

3.2 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลองเบื้องต้นแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการจัดกิจกรรม หรือ One-Group Pretest-Posttest Design ร่วมกับการประเมินผลงานตามสภาพจริงและการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน รูปแบบการทดลองเขียนเป็นแผนภาพได้ดังนี้

การประเมินก่อนกิจกรรม การจัดกิจกรรม การประเมินหลังกิจกรรม

$$T_1 \quad \times \quad T_2$$

โดยกำหนดให้

T_1 หมายถึง การประเมินความรู้และความเข้าใจก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

X หมายถึง การจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” จำนวน 2 ครั้ง

T_2 หมายถึง การประเมินความรู้หลังเข้าร่วมกิจกรรม การประเมินผลงาน ความตระหนักต่อ
ภูมิปัญญาท้องถิ่น และความพึงพอใจของนักเรียน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยใช้การประเมินตามสภาพจริงจากผลงานชิ้นของนักเรียน แบบสังเกตพฤติกรรม
การปฏิบัติงาน แบบประเมินตนเอง และการนำเสนอผลงาน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนพัฒนาการของ
ผู้เรียนอย่างรอบด้าน

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาผลการเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงาน ปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

การดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ
อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนโดยพิจารณาจากความรู้ ความ
เข้าใจ และความสามารถเบื้องต้นเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิค กระบวนการสร้างงานปั้น ตลอดจน
ความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์และภูมิปัญญาของจังหวัดลำปาง ผู้วิจัยกำหนดประเด็นในการศึกษา จำนวน
5 ด้าน ได้แก่

1. สามารถระบุวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในงานปั้นได้
2. สามารถอธิบายเทคนิคพื้นฐานในการปั้นได้
3. สามารถเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างผลงานได้
4. สามารถเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย
5. สามารถระบุอัตลักษณ์หรือภูมิปัญญาที่สำคัญของจังหวัดลำปางได้

เพื่อศึกษาพัฒนาการของนักเรียน ผู้วิจัยใช้ แบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม (Pretest-
Posttest) จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว ใช้
ภาษาสั้น กระชับ เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบทดสอบความรู้และความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับงานปั้นและอัต
ลักษณ์ของจังหวัดลำปาง จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน
แบบทดสอบครอบคลุมประเด็นการประเมิน ดังนี้

ประเด็นการประเมิน	จำนวนข้อ ข้อที่	
1. ระบุวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในงานปั้น	2	1-2
2. อธิบายเทคนิคพื้นฐานในการปั้น	2	3-4
3. เรียงลำดับขั้นตอนการสร้างผลงาน	2	5-6
4. ใช้วัสดุและอุปกรณ์อย่างถูกต้องและปลอดภัย	2	7-8
5. ระบุอัตลักษณ์หรือภูมิปัญญาที่สำคัญของจังหวัดลำปาง	2	9-10

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรม “Lampang Smart Craft”
2. วิเคราะห์สาระสำคัญเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น ขั้นตอนการสร้างผลงาน ความปลอดภัยในการใช้เครื่องมือ และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง
3. กำหนดกรอบข้อคำถามให้ครอบคลุมประเด็นการประเมินทั้ง 5 ด้าน
4. สร้างแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ โดยกำหนดคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว
5. ตรวจสอบการใช้ภาษาให้มีความชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
6. นำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของข้อคำถาม และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
7. ปรับปรุงแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
8. จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์สำหรับใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

3.1 การทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม

ก่อนเริ่มกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน ทำแบบทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม จำนวน 10 ข้อ เพื่อศึกษาระดับความรู้และความเข้าใจพื้นฐานของนักเรียนเกี่ยวกับงานปั้นและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง ผู้วิจัยตรวจและบันทึกคะแนนเป็นรายบุคคล โดยตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดหรือไม่ตอบได้ 0 คะแนน คะแนนเต็ม 10 คะแนน

3.2 การจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

ภายหลังการทดสอบก่อนกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ตามแผนที่กำหนด โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การเรียนรู้วัสดุและอุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น การออกแบบ การขึ้นรูป การตกแต่ง และการนำเสนอผลงานเชิงอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง

การจัดกิจกรรมใช้กระบวนการ 4C Model ได้แก่

Content การสร้างองค์ความรู้พื้นฐานให้แก่ผู้เรียน

Concept การกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเรียบเรียงแนวคิดจากประสบการณ์

Create การสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดที่ตกตะกอนแล้ว

Continual Progress การทบทวนและปรับปรุงพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง

3.3 การทดสอบหลังการจัดกิจกรรม

เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรม จำนวน 10 ข้อ โดยใช้เนื้อหาและระดับความยากใกล้เคียงกับแบบทดสอบก่อนกิจกรรม จากนั้นตรวจและบันทึก

คะแนนด้วยเกณฑ์เดียวกับการทดสอบก่อนกิจกรรม เพื่อนำคะแนนก่อนและหลังมาวิเคราะห์เปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียน

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบทดสอบมีจำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน กำหนดเกณฑ์ ดังนี้

- ตอบถูก ได้ 1 คะแนน
- ตอบผิดหรือไม่ตอบ ได้ 0 คะแนน

ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมมาคำนวณค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน เพื่อพิจารณาพัฒนาการของนักเรียนภายหลังเข้าร่วมกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

แบบทดสอบดังกล่าวได้รับการออกแบบให้ข้อคำถามทั้ง 10 ข้อครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษาทั้ง 5 ด้านอย่างสมดุล โดยกำหนดด้านละ 2 ข้อ และใช้ภาษาระดับง่ายที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลจากการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมจะใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาพัฒนาการด้านความรู้และความเข้าใจพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

การดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 2 มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” โดยพิจารณาจาก กระบวนการปฏิบัติงานและผลงานปั้นของนักเรียน เน้นการประเมินความสามารถในการนำความรู้เกี่ยวกับงานปั้นและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางมาประยุกต์ใช้ในการคิด ออกแบบ สร้างสรรค์ และนำเสนอผลงานของตนเอง การประเมินครอบคลุมความสามารถของนักเรียนจำนวน 5 ด้าน ได้แก่

1. ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง
2. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้น
3. ความคิดสร้างสรรค์และการดัดแปลง
4. ความประณีต ความแข็งแรง และความสมบูรณ์ของผลงาน
5. ความสามารถในการอธิบายและนำเสนอผลงาน

ผู้วิจัยใช้ แบบประเมินผลงานแบบรูบริก (Rubric Assessment) เป็นเครื่องมือในการประเมิน โดยกำหนดระดับคุณภาพ 4 ระดับ เพื่อให้สามารถพิจารณาความสามารถของนักเรียนได้อย่างเป็นระบบ และมีเกณฑ์ที่ชัดเจน

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนนี้ ได้แก่

แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นแบบบูรณาการ จำนวน 5

ด้าน ด้านละ 4 คะแนน คะแนนเต็มรวม 20 คะแนน

แบบประเมินใช้พิจารณาทั้ง

- กระบวนการคิดและออกแบบ
- การเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์
- การใช้เทคนิคงานปั้น
- การลงมือสร้างชิ้นงาน
- การแก้ไขและปรับปรุงผลงาน
- ผลงานปั้นที่เสร็จสมบูรณ์
- การอธิบายแนวคิดและการนำเสนอผลงาน

เพื่อให้การประเมินสะท้อนความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนได้มากกว่าการพิจารณาความสวยงามของชิ้นงานเพียงอย่างเดียว

ประเด็นที่ใช้ในการประเมิน

ด้านที่ 1 ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง

พิจารณาความสามารถของนักเรียนในการเลือกและนำลักษณะสำคัญของอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต หรือสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับจังหวัดลำปางมาใช้เป็นองค์ประกอบหรือแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน
นักเรียนควรสามารถถ่ายทอดลักษณะสำคัญของอัตลักษณ์ที่เลือกให้ปรากฏในผลงานได้อย่างชัดเจน เช่น ถ้วยกำไ้ รถม้าลำปาง ข้าวแต๋น ข้าวซอยลำปาง ผ้าฮ่อมงคล หรือสถานที่สำคัญของจังหวัดลำปาง เป็นต้น

ด้านที่ 2 การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้น

พิจารณาความสามารถในการเลือกและใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมืองานปั้นอย่างเหมาะสม ถูกวิธี และปลอดภัย รวมถึงความสามารถในการใช้เทคนิคพื้นฐาน เช่น การนวดดิน การกด การคลึง การปั้นเพิ่ม การเชื่อมต่อชิ้นส่วน การแกะ การกดลาย การสร้างพื้นผิว และการตกแต่งผลงาน
ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคนิคให้เหมาะสมกับรูปแบบและลักษณะของผลงานที่ตนเองออกแบบไว้

ด้านที่ 3 ความคิดสร้างสรรค์และการดัดแปลง

พิจารณาความสามารถในการนำความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปางมาคิดเชื่อมโยง ดัดแปลง และสร้างรูปแบบใหม่ โดยไม่เพียงเป็นการลอกเลียนแบบต้นแบบทั้งหมด
ผลงานควรแสดงให้เห็นแนวคิดหรือมุมมองเฉพาะของนักเรียน เช่น การปรับรูปทรง การจัดองค์ประกอบ การเพิ่มรายละเอียด การผสมผสานอัตลักษณ์ หรือการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบของตนเอง

ด้านนี้มีความสัมพันธ์โดยตรงกับกระบวนการ **Concept และ Create** ใน 4C Model ซึ่งเน้นการเรียบเรียงแนวคิดจากประสบการณ์และนำแนวคิดที่ตกตะกอนแล้วมาสร้างเป็นผลงานที่เป็นรูปธรรม

ด้านที่ 4 ความประณีต ความแข็งแรง และความสมบูรณ์ของผลงาน

พิจารณาคุณภาพของการปฏิบัติงานและชิ้นงานที่นักเรียนสร้างขึ้น ได้แก่ ความเรียบร้อยของรูปทรง การเชื่อมต่อชิ้นส่วน ความแข็งแรง ความเหมาะสมของรายละเอียด พื้นผิว สี และการตกแต่ง รวมถึงความสมบูรณ์โดยรวมของผลงาน

ด้านที่ 5 ความสามารถในการอธิบายและนำเสนอผลงาน

พิจารณาความสามารถของนักเรียนในการสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับผลงานของตนเอง โดยสามารถอธิบายได้ว่า

- ผลงานคืออะไร
- เลือกอัตลักษณ์ใดของจังหวัดลำปาง
- มีแรงบันดาลใจจากสิ่งใด
- ใช้วัสดุ อุปกรณ์ หรือเทคนิคใด
- มีการดัดแปลงหรือเพิ่มเติมแนวคิดอย่างไร
- พบปัญหาใดระหว่างการทำงานและแก้ไขอย่างไร
- รู้สึกอย่างไรต่อผลงานของตนเอง

การประเมินด้านนี้ช่วยสะท้อนว่าผู้เรียนไม่ได้เพียงสร้างชิ้นงานได้เท่านั้น แต่สามารถเข้าใจและอธิบายกระบวนการคิดที่อยู่เบื้องหลังผลงานของตนเองได้

แบบประเมินผลงานแบบรูบริก

ประเด็นการประเมิน	4 คะแนน ดีเยี่ยม	3 คะแนน ดี	2 คะแนน พอใช้	1 คะแนน ควรพัฒนา
1. ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง	ผลงานสะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดลำปางได้ชัดเจน ถูกต้อง และเชื่อมโยงกับแนวคิดของผลงานอย่างมีความหมาย	ผลงานสะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดลำปางได้ชัดเจนและค่อนข้างถูกต้อง	ผลงานมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปางบางส่วน แต่ยังไม่ชัดเจน	ผลงานยังไม่แสดงความเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปางอย่างชัดเจน
2. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้น	เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคได้ถูกต้อง เหมาะสม คล่องแคล่ว และปลอดภัย สามารถประยุกต์เทคนิคกับผลงานได้	ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคได้ ถูกต้องและเหมาะสม มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	ใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคพื้นฐานได้ แต่ยังต้องได้รับคำแนะนำเป็นบางครั้ง	ใช้วัสดุ อุปกรณ์ หรือเทคนิคไม่เหมาะสม และต้องได้รับคำแนะนำอย่างใกล้ชิด

ประเด็นการประเมิน	4 คะแนน ดีเยี่ยม	3 คะแนน ดี	2 คะแนน พอใช้	1 คะแนน ควรพัฒนา
3. ความคิดสร้างสรรค์และการดัดแปลง	มีแนวคิดแปลกใหม่ สามารถดัดแปลงอัตลักษณ์ได้อย่างสร้างสรรค์ ผลงานมีลักษณะเฉพาะของตนเองอย่างชัดเจน	มีการดัดแปลงและเพิ่มเติมแนวคิดของตนเอง ผลงานมีความแตกต่างจากต้นแบบ	มีการดัดแปลงบางส่วน แต่ยังไม่อาศัยรูปแบบหรือตัวอย่างเดิมค่อนข้างมาก	ผลงานส่วนใหญ่เป็นการทำตามตัวอย่าง ยังไม่แสดงการดัดแปลงหรือแนวคิดของตนเอง
4. ความประณีต ความแข็งแรง และความสมบูรณ์ของผลงาน	ผลงานประณีตแข็งแรง มีรายละเอียดชัดเจน องค์ประกอบสมบูรณ์ และมีการปรับปรุงจนเรียบร้อย	ผลงานเรียบร้อยแข็งแรง และค่อนข้างสมบูรณ์ มีข้อบกพร่องเพียงเล็กน้อย	ผลงานเสร็จตามกำหนด แต่ยังไม่บางส่วนไม่เรียบร้อยหรือไม่แข็งแรง	ผลงานยังไม่สมบูรณ์ มีข้อบกพร่องหลายส่วน หรือขาดความแข็งแรง
5. ความสามารถในการอธิบายและนำเสนอผลงาน	อธิบายแนวคิด อัตลักษณ์ แรงบันดาลใจ ขั้นตอน และการพัฒนาผลงานได้ชัดเจน เป็นลำดับ และมั่นใจ	อธิบายแนวคิด และขั้นตอนสำคัญของผลงานได้ค่อนข้างชัดเจน	อธิบายผลงานได้บางส่วน แต่ยังไม่เป็นลำดับหรือต้องได้รับการกระตุ้นด้วยคำถาม	ไม่สามารถอธิบายแนวคิดหรือกระบวนการสร้างผลงานได้ชัดเจน

คะแนนเต็มรวม 20 คะแนน

เกณฑ์การแปลผลคะแนน

กำหนดเกณฑ์การแปลผลคะแนนรวมจากแบบประเมิน ดังนี้

คะแนนรวม	ร้อยละ	ระดับความสามารถ
17-20 คะแนน	85-100	ดีเยี่ยม
13-16 คะแนน	65-80	ดี
9-12 คะแนน	45-60	พอใช้
5-8 คะแนน	25-40	ควรพัฒนา

วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินความสามารถของนักเรียนตามลำดับ ดังนี้

การประเมินระหว่างการศึกษาปฏิบัติกิจกรรม

ระหว่างการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ผู้วิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน โดยเฉพาะ

- การเลือกอัตลักษณ์ที่ใช้เป็นแรงบันดาลใจ
- การคิดและการออกแบบ
- การเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์
- การใช้เทคนิคในการปั้น
- การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น
- การรับฟังข้อเสนอแนะ
- การทบทวนและปรับปรุงผลงาน

การสังเกตดังกล่าวใช้เป็นข้อมูลประกอบการประเมินผลงาน เพื่อให้คะแนนที่ได้สะท้อนทั้งกระบวนการและผลผลิต ของนักเรียน

การประเมินผลงานระยะแรก

ภายหลังจากนักเรียนดำเนินกิจกรรม **เรียนรู้-ออกแบบ-ขึ้นรูป** ผู้วิจัยประเมินความสามารถเบื้องต้นจากแนวคิด แบบร่าง กระบวนการทำงาน และชิ้นงานในระยะเริ่มต้น โดยใช้เกณฑ์รูปrikชุดเดียวกันเป็นแนวทางในการติดตามพัฒนาการ

ข้อมูลจากระยะนี้ใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับพิจารณาการเปลี่ยนแปลงของนักเรียนระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์

การประเมินผลงานหลังการพัฒนา

เมื่อดำเนินกิจกรรม **ตกแต่ง-นำเสนอ-สะท้อนผล** และนักเรียนปรับปรุงผลงานจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยประเมินผลงานอีกครั้งโดยใช้แบบประเมินรูปrikทั้ง 5 ด้าน

นักเรียนแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง พร้อมอธิบายแนวคิด อัตลักษณ์ที่เลือก แรงบันดาลใจ กระบวนการสร้างผลงาน และสิ่งที่ได้เรียนรู้

การเปรียบเทียบพัฒนาการ

ผู้วิจัยนำคะแนนจากระยะแรกและระยะหลังการพัฒนามาเปรียบเทียบ เพื่อพิจารณาพัฒนาการของนักเรียนทั้งรายบุคคล รายด้าน และภาพรวม หากคะแนนหลังการพัฒนาสูงกว่าคะแนนระยะแรก แสดงถึงพัฒนาการในทางที่ดีขึ้นด้านความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่น

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ ดังนี้

1. หาคะแนนรวมของนักเรียนแต่ละคน
2. หาคะแนนเฉลี่ยรายด้านทั้ง 5 ด้าน
3. หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ของคะแนนรวม
4. หาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
5. หาค่าร้อยละของคะแนน
6. เปรียบเทียบคะแนนระหว่างระยะแรกกับหลังการพัฒนาผลงาน

7. จำแนกระดับความสามารถตามเกณฑ์ที่กำหนด
8. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกต การนำเสนอ และการสะท้อนผลของนักเรียนประกอบการอธิบาย

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการประเมินความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียนที่มีต่อ ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง

การดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความตระหนัก การเห็นคุณค่า และความภาคภูมิใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดลำปาง ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม “Lampang Smart Craft” การจัดกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางผ่านประสบการณ์ตรง โดยนักเรียนได้ศึกษา สังเกต เลือกอัตลักษณ์ที่ตนเองสนใจ นำข้อมูลและประสบการณ์มาเรียบเรียงเป็นแนวคิด และถ่ายทอดแนวคิดดังกล่าวผ่านการสร้างสรรค์ผลงานปั้นของตนเอง กระบวนการดังกล่าวมุ่งให้นักเรียนไม่ได้เพียงรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับท้องถิ่น แต่สามารถมองเห็นคุณค่า เกิดความผูกพัน ความภาคภูมิใจ และมีความต้องการที่จะอนุรักษ์หรือสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดลำปางต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนนี้ คือ แบบประเมินความตระหนักและความภาคภูมิใจที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 5 ข้อ ใช้ภาษาที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รายการประเมินประกอบด้วย

1. ฉันรู้สึกสนุกและมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง
2. ฉันเห็นว่าศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดลำปางมีคุณค่า
3. ฉันภูมิใจที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้
4. ฉันอยากเล่าเรื่องผลงานและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางให้ผู้อื่นฟัง
5. ฉันอยากช่วยอนุรักษ์หรือสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับจังหวัดลำปางต่อไป

ข้อคำถามทั้ง 5 ข้อครอบคลุมองค์ประกอบด้านความรู้สึกเชิงบวก การเห็นคุณค่า ความภาคภูมิใจ การถ่ายทอดอัตลักษณ์ และความตั้งใจในการอนุรักษ์หรือสร้างสรรค์ต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบประเมินกำหนดระดับความคิดเห็น 3 ระดับ ดังนี้

- 3 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยมาก
- 2 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
- 1 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยน้อย

คะแนนรวมสูงสุดของแบบประเมิน เท่ากับ 15 คะแนน และคะแนนรวมต่ำสุด เท่ากับ 5 คะแนน

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. จัดทำแบบประเมินความตระหนักและความภาคภูมิใจให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. นำแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา
4. ปรับปรุงข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและจัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์
5. ให้นักเรียนจำนวน 23 คนตอบแบบประเมินภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม “Lampang Smart Craft”
6. ตรวจสอบความครบถ้วนของแบบประเมินและบันทึกคะแนนเป็นรายบุคคล
7. นำคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
8. แปลผลระดับความตระหนักและความภาคภูมิใจตามเกณฑ์ที่กำหนด
9. สรุปผลและใช้ข้อมูลจากการสังเกต การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนผลของนักเรียนประกอบการอธิบายผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบประเมินมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1. ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เพื่อแสดงระดับความคิดเห็นโดยเฉลี่ยของนักเรียน
2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อแสดงการกระจายของความคิดเห็น
3. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อและภาพรวม

เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยสำหรับมาตรฐานค่า 3 ระดับ กำหนดดังนี้

ค่าเฉลี่ย ระดับการแปลผล

2.34–3.00 ระดับมาก

1.67–2.33 ระดับปานกลาง

1.00–1.66 ระดับน้อย

ความสัมพันธ์ระหว่างข้อประเมินกับสิ่งที่ต้องการศึกษา

ข้อ	รายการประเมิน	ประเด็นที่สะท้อน
1	ฉันรู้สึกสนุกและมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง	ความรู้สึกรักเชิงบวกและความผูกพัน
2	ฉันเห็นว่าศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดลำปางมีคุณค่า	การตระหนักและเห็นคุณค่า
3	ฉันภูมิใจที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้	ความภาคภูมิใจและการนำความรู้ไปใช้
4	ฉันอยากเล่าเรื่องผลงานและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางให้ผู้อื่นฟัง	ความภาคภูมิใจและการเผยแพร่อัตลักษณ์

ข้อ รายการประเมิน

ประเด็นที่สะท้อน

- | | | |
|---|--|-----------------------------------|
| 5 | ฉันอยากช่วยอนุรักษ์หรือสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับจังหวัดลำปางต่อไป | ความตระหนักในการอนุรักษ์และต่อยอด |
|---|--|-----------------------------------|

ขั้นตอนที่ 4 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ความพึงพอใจต่อกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนนี้ คือ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นในลักษณะแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 5 ข้อ โดยใช้ข้อความสั้น กระชับ เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แบบประเมินมุ่งศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในประเด็นเกี่ยวกับ

1. นักเรียนมีความสนุกและความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. นักเรียนมีความชื่นชอบต่อการเรียนรู้อัตลักษณ์และภูมิปัญญาของจังหวัดลำปาง
3. นักเรียนมีความชื่นชอบต่อการลงมือออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง
4. นักเรียนมีความตื่นเต้นและความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง
5. นักเรียนมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมในลักษณะเดียวกันอีกในอนาคต

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบประเมินกำหนดระดับความพึงพอใจ 3 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมาย
3 คะแนน	พึงพอใจมาก
2 คะแนน	พึงพอใจปานกลาง
1 คะแนน	พึงพอใจน้อย

เพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถใช้ สัญลักษณ์รูปใบหน้า ประกอบระดับคะแนนได้ เช่น

-  3 คะแนน — พึงพอใจมาก
-  2 คะแนน — พึงพอใจปานกลาง
-  1 คะแนน — พึงพอใจน้อย

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมิน

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาวัตถุประสงค์ของการวิจัย กรอบแนวคิด และลักษณะของกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

2. กำหนดประเด็นที่ต้องการประเมินให้ครอบคลุมเนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ การลงมือปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงาน และความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม
3. สร้างรายการประเมินความพึงพอใจ จำนวน 5 ข้อ โดยใช้ภาษาที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. กำหนดเกณฑ์การตอบแบบมาตราประมาณค่า 3 ระดับ
5. นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการประเมิน ความเหมาะสมของเนื้อหา และความชัดเจนของภาษา
6. ปรับปรุงข้อความตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
7. จัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจตามลำดับ ดังนี้

1. ดำเนินการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน ครบทั้ง 5 ครั้ง
2. ภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมครั้งที่ 5 และนักเรียนได้นำเสนอผลงานของตนเองแล้ว ผู้วิจัยแจกแบบประเมินความพึงพอใจให้นักเรียนทุกคน
3. ผู้วิจัยอธิบายความหมายของระดับคะแนนทั้ง 3 ระดับให้นักเรียนเข้าใจก่อนตอบแบบประเมิน
4. ให้นักเรียนตอบแบบประเมินตามความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองอย่างอิสระ โดยไม่มีผลต่อคะแนนรายวิชา
5. รวบรวมแบบประเมินและตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูล
6. บันทึกคะแนนของนักเรียนเป็นรายบุคคล
7. นำคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานทั้งรายข้อและภาพรวม
8. แปลผลระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่กำหนด
9. สรุปผลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 4 และนำผลไปใช้ประกอบการปรับปรุงกิจกรรมในวงจร PDCA ขั้น Act

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1. ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เพื่อแสดงระดับความพึงพอใจโดยเฉลี่ยของนักเรียน
2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อแสดงการกระจายของความคิดเห็นของนักเรียน
3. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อ
4. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยรวมของแบบประเมิน
5. จัดลำดับรายการประเมินจากค่าเฉลี่ยสูงสุดไปต่ำสุด
6. แปลผลระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่กำหนด

เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การแปลผลสำหรับมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ดังนี้

ช่วงค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
2.34–3.00	มาก
1.67–2.33	ปานกลาง
1.00–1.66	น้อย

ตารางความสัมพันธ์ของรายการประเมิน

ข้อ	รายการประเมิน	ประเด็นที่ต้องการศึกษา
1	ฉันสนุกกับการปั้นดินและการทำกิจกรรมศิลปะ	ความสนุกและความสุขในการปฏิบัติกิจกรรม
2	ฉันชอบที่ได้เรียนรู้เรื่องราวและของดีของจังหวัดลำปาง	ความพึงพอใจต่อเนื้อหาและอัตลักษณ์ท้องถิ่น
3	ฉันชอบที่ได้ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยความคิดของตนเอง	ความพึงพอใจต่อกระบวนการสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วม
4	ฉันรู้สึกตื่นเต้นและภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้างขึ้น	ความภาคภูมิใจและความรู้สึกต่อผลสำเร็จ
5	ฉันอยากให้มีกิจกรรม “Lampang Smart Craft” แบบนี้อีกในครั้งต่อไป	ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมอีกในอนาคต

บทที่ 4
ผลการวิจัย

4.1 ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม
ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

รายการ	ชาย	หญิง
เพศ	5	18
รวม	23	

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ร้อยละ
ก่อนเรียน	23	10	4.17	1.03	41.74
หลังเรียน	23	10	8.74	0.69	87.39
ผลต่างเฉลี่ย	23	-	4.57	0.73	45.65

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลการทดสอบความรู้และความเข้าใจก่อนและหลังการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน พบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 41.74 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 8.74 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.39 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 โดยมีคะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 4.57 คะแนน แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น ขั้นตอนการสร้างผลงาน และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงขึ้นอย่างชัดเจน

4.2 ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

พิจารณาจากผลงานและการปฏิบัติงานของนักเรียนใน 5 ด้าน ได้แก่

1. ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง
2. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้น
3. ความคิดสร้างสรรค์และการดัดแปลง
4. ความประณีต ความแข็งแรง และความสมบูรณ์ของผลงาน
5. ความสามารถในการอธิบายและนำเสนอผลงาน

ตารางที่ 3 ตารางแสดงผลการประเมินผลงานการสร้างสรรค์งานปั้น

ด้าน	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ
1	ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง	3.61	0.50	90.22
2	การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้น	3.65	0.49	91.30
3	ความคิดสร้างสรรค์และการดัดแปลง	3.57	0.51	89.13
4	ความประณีต ความแข็งแรง และความสมบูรณ์ของผลงาน	3.48	0.51	86.96
5	ความสามารถในการอธิบายและนำเสนอผลงาน	3.39	0.50	84.78
รวมเฉลี่ย		3.54	-	88.48

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการประเมินพัฒนาการความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรม “Lampang Smart Craft” พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 17.70 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.48 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นอยู่ในระดับสูง

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้น มีค่าเฉลี่ย 3.65 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.30 รองลงมาคือ ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง มีค่าเฉลี่ย 3.61 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.22 และ ความคิดสร้างสรรค์และการดัดแปลง มีค่าเฉลี่ย 3.57 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.13 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรม “Lampang Smart Craft” ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถนำความรู้ด้านงานปั้นและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้น มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 3.65 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.30 รองลงมาคือ ด้านความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง ร้อยละ 90.22 และ ด้านความคิดสร้างสรรค์และการดัดแปลง ร้อยละ 89.13 ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ความสามารถในการอธิบายและนำเสนอผลงาน แต่ยังอยู่ในระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 84.78

ตามเกณฑ์รูปริกที่กำหนดไว้ นักเรียนที่ได้ 17–20 คะแนน อยู่ในระดับดีเยี่ยม มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 78.26 และนักเรียนที่ได้ 13–16 คะแนน อยู่ในระดับดี มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 21.74 โดยไม่มีนักเรียนอยู่ในระดับพอใช้หรือควรพัฒนา

4.3 ตอนที่ 3 ศึกษาผลการประเมินความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียนที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง

การดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความตระหนัก การเห็นคุณค่า และความภาคภูมิใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดลำปาง ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

การจัดกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางผ่านประสบการณ์ตรง โดยนักเรียนได้ศึกษา สังเกต เลือกอัตลักษณ์ที่ตนเองสนใจ นำข้อมูลและประสบการณ์มาเรียบเรียงเป็นแนวคิด และถ่ายทอดแนวคิดดังกล่าวผ่านการสร้างสรรค์ผลงานปั้นของตนเอง กระบวนการดังกล่าวมุ่งให้นักเรียนไม่ได้เพียงรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับท้องถิ่น แต่สามารถมองเห็นคุณค่า เกิดความผูกพัน ความภาคภูมิใจ และมีความต้องการที่จะอนุรักษ์หรือสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดลำปางต่อไป

ตารางที่ 4 ตารางแสดงผลการประเมินความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียนที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง

	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	ฉันรู้สึกสนุกและมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง	2.83	0.39	มาก
2	ฉันเห็นว่าศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดลำปางมีคุณค่า	2.87	0.34	มาก
3	ฉันภูมิใจที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้	2.78	0.42	มาก
4	ฉันอยากเล่าเรื่องผลงานและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางให้ผู้อื่นฟัง	2.74	0.45	มาก
5	ฉันอยากช่วยอนุรักษ์หรือสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับจังหวัดลำปางต่อไป	2.83	0.39	มาก
	รวมเฉลี่ย	3.54	2.81	0.4

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน มีความตระหนักและความภาคภูมิใจต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรม “Lampang Smart Craft” โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการประเมินทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ “ฉันเห็นว่าศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดลำปางมีคุณค่า” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถรับรู้และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดลำปางภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

รองลงมา ได้แก่ “ฉันรู้สึกสนุกและมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง” และ “ฉันอยากช่วยอนุรักษ์หรือสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับจังหวัดลำปางต่อไป” ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 2.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39 สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีความรู้สึกเชิงบวกต่อการเรียนรู้เรื่องราวในท้องถิ่น และมีแนวโน้มที่จะนำประสบการณ์ที่ได้รับไปสู่การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์หรือสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดลำปางต่อไป

รายการ “ฉันภูมิใจที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 อยู่ในระดับมาก แสดงว่านักเรียนมีความภาคภูมิใจจากการได้เรียนรู้และสามารถนำความรู้เกี่ยวกับงานปั้นและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ “ฉันอยากเล่าเรื่องผลงานและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางให้ผู้อื่นฟัง” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 อย่างไรก็ตาม ค่าเฉลี่ยยังคงอยู่ในระดับมาก แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความต้องการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับผลงานและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางให้บุคคลอื่นได้รับรู้ แต่อาจมีนักเรียนบางส่วนที่ยังต้องได้รับการส่งเสริมด้านความมั่นใจในการอธิบายหรือนำเสนอผลงานเพิ่มเติม

4.4 ตอนที่ 4 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

ตารางที่ 5 ตารางแสดงผลการประเมินผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม “Lampang Smart

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1 ฉันสนุกกับการปั้นดินและการทำกิจกรรมศิลปะ	2.87	0.34	มาก
2 ฉันชอบที่ได้เรียนรู้เรื่องราวและของดีของจังหวัดลำปาง	2.83	0.39	มาก
3 ฉันชอบที่ได้ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยความคิดของตนเอง	2.78	0.42	มาก
4 ฉันรู้สึกตื่นเต้นและภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้างขึ้น	2.87	0.34	มาก
5 ฉันอยากให้มีการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” แบบนี้อีกในครั้งต่อไป	2.83	0.39	มาก
รวมเฉลี่ย	2.83	0.37	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดมี 2 รายการ ได้แก่ “ฉันสนุกกับการปั้นดินและการทำกิจกรรมศิลปะ” และ “ฉันรู้สึกตื่นเต้นและภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้างขึ้น” ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 2.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้สึกเชิงบวกต่อการลงมือปฏิบัติงานปั้น และเกิดความภาคภูมิใจเมื่อสามารถสร้างผลงานของตนเองจนสำเร็จ

รองลงมา ได้แก่ “ฉันชอบที่ได้เรียนรู้เรื่องราวและของดีของจังหวัดลำปาง” และ “ฉันอยากให้มีกิจกรรม Lampang Smart Craft แบบนี้อีกในครั้งต่อไป” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39 สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีความสนใจต่อการเรียนรู้เรื่องราวของท้องถิ่น และมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมลักษณะเดียวกันอีก

ส่วนรายการ “ฉันชอบที่ได้ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยความคิดของตนเอง” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 แม้จะมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดใน 5 รายการ แต่ยังคงอยู่ในระดับมาก แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการได้รับอิสระในการคิดออกแบบ และสร้างผลงานตามแนวคิดของตนเอง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้วยกิจกรรม Lampang Smart Craft: ห้องเรียนศิลปะนวัตกรรมผสมภูมิปัญญาสู่ Soft Power ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านปงสนุก มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม 2. เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรม “Lampang Smart Craft” 3. เพื่อศึกษาความตระหนักและความภาคภูมิใจของนักเรียนที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง และ 4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน ที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม โดยจัดกิจกรรมจำนวน 5 ครั้ง ครั้งละประมาณ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 5 ชั่วโมง กิจกรรมบูรณาการความรู้เรื่องวัสดุและอุปกรณ์ เทคนิคงานปั้นนูนต่ำ การออกแบบและสร้างสรรค์งานจากจินตนาการ ตลอดจนการเรียนรู้อัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง ได้แก่ ชามตราไก่ ข้าวแต่น รถม้าลำปาง ผ้าฮ่อมครั่ง ข้าวซอย และสะพานรัชฎาภิเศก พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนอธิบาย ชื่นชม ประเมิน และปรับปรุงผลงานของตนเอง

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม “Lampang Smart Craft” นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น ขั้นตอนการสร้างผลงาน และอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยก่อนเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 4.17 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 41.74 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.03 ขณะที่หลังเข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 8.74 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.39 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 มีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 คะแนน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับงานปั้นและท้องถิ่นเพิ่มขึ้นจากก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

ด้านความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่น พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวม 17.70 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.48 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.36 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ โดยด้านที่มีผลการประเมินสูงที่สุด คือ การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้น มีค่าเฉลี่ย 3.65 คิดเป็นร้อยละ 91.30 รองลงมา คือ ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง มีค่าเฉลี่ย 3.61 คิดเป็นร้อยละ 90.22 ความคิดสร้างสรรค์และการดัดแปลง มีค่าเฉลี่ย 3.57 คิดเป็นร้อยละ 89.13 ความประณีต ความแข็งแรง และความสมบูรณ์ของผลงาน มีค่าเฉลี่ย 3.48 คิดเป็นร้อยละ 86.96 และความสามารถในการอธิบายและนำเสนอผลงาน มีค่าเฉลี่ย 3.39 คิดเป็นร้อยละ 84.78 ตามลำดับ นอกจากนี้ นักเรียนจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 78.26 มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีเยี่ยม และจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 21.74 อยู่ในระดับดี โดยไม่มีนักเรียนอยู่ในระดับพอใช้หรือควรพัฒนา

ด้านความตระหนักและความภาคภูมิใจที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40 โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนเห็นว่าศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดลำปางมีคุณค่า มีค่าเฉลี่ย 2.87 รองลงมาคือ ความรู้สึกสนุกและมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง และความต้องการช่วยอนุรักษ์หรือสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับจังหวัดลำปางต่อไป ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 2.83 ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ความต้องการเล่าเรื่องผลงานและอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางให้ผู้อื่นฟัง มีค่าเฉลี่ย 2.74 แต่ยังอยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน

ด้านความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft” พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.37 โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความสนุกในการปั้นดินและทำกิจกรรมศิลปะ และความรู้สึกลึกซึ้งและภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 2.87 รองลงมาคือ ความชื่นชอบที่ได้เรียนรู้เรื่องราวและของดีของจังหวัดลำปาง และความต้องการให้มีกิจกรรม “Lampang Smart Craft” อีกในครั้งต่อไป มีค่าเฉลี่ย 2.83 ส่วนความชื่นชอบในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยความคิดของตนเองมีค่าเฉลี่ย 2.78 ซึ่งแม้จะต่ำกว่ารายการอื่น แต่ยังอยู่ในระดับมาก

โดยสรุป ผลการวิจัยทั้ง 4 ด้านสะท้อนว่า กิจกรรม “Lampang Smart Craft” สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างครอบคลุม ทั้งด้านความรู้เกี่ยวกับงานปั้นและอัตลักษณ์ท้องถิ่น ความสามารถในการสร้างผลงานปั้น ความคิดสร้างสรรค์ ความตระหนักและความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งความพึงพอใจต่อกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับกรอบการพัฒนาที่มุ่งให้ผลลัพธ์เกิดขึ้นทั้งด้านความรู้ ทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ เจตคติ และความภาคภูมิใจของผู้เรียน

5.2 อภิปรายผล

ผลการวิจัยด้านความรู้และความเข้าใจที่พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเข้าร่วมกิจกรรมเพิ่มขึ้นจาก 4.17 เป็น 8.74 คะแนน สามารถอธิบายได้จากลักษณะของกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ที่ไม่ได้จัดการเรียนรู้ด้วยการบรรยายเพียงอย่างเดียว แต่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ตั้งแต่การสังเกตอัตลักษณ์ของจังหวัดลำปาง การเรียนรู้วัสดุและอุปกรณ์ การทดลองเทคนิคการปั้น การออกแบบ การลงมือสร้าง การตกแต่ง และการนำเสนอผลงาน กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Active Learning ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านการคิด การปฏิบัติ การอภิปราย การแก้ปัญหา และการสะท้อนผล โดย Prince (2004) ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ ขณะที่ Tomljenović (2015, 2020) อธิบายว่าการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานที่มีปฏิสัมพันธ์และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติสามารถส่งเสริมทั้งความรู้ ความเข้าใจ การใช้วัสดุ เทคนิค และการคิดทางศิลปะได้

นอกจากนี้ ลักษณะการจัดกิจกรรมที่เริ่มจากการสร้างความรู้พื้นฐานก่อนนำไปสู่การคิดและสร้างผลงานยังสอดคล้องกับกรอบ 4C Model ของกิจกรรม ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนเริ่มจาก Content หรือการมีองค์ความรู้พื้นฐาน แล้วนำความรู้ไปเชื่อมโยงเป็น Concept ก่อนเข้าสู่การสร้างผลงานและ

พัฒนางานอย่างต่อเนื่อง การที่นักเรียนได้ใช้ความรู้ทันที่ในการปฏิบัติจริงจึงอาจช่วยให้ความรู้เกี่ยวกับวัสดุ เทคนิค และอัตลักษณ์ท้องถิ่นมีความหมายและจดจำได้ง่ายกว่าการเรียนรู้แบบแยกเนื้อหาออกจากการปฏิบัติ

ผลด้านความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นที่มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.48 และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สามารถอธิบายได้ว่า กิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ทั้งความรู้ ทักษะ จินตนาการ และการตัดสินใจของตนเองในการสร้างผลงาน โดยมีได้กำหนดให้ทุกคนสร้างผลงานเหมือนต้นแบบแต่ใช้ตัวอย่างและอัตลักษณ์ท้องถิ่นเป็นแรงบันดาลใจ แล้วเปิดพื้นที่ให้นักเรียนเลือก ปรับเปลี่ยน และดัดแปลงตามความคิดของตนเอง ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Runco และ Jaeger (2012) ที่อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ควรมีทั้งความใหม่และความเหมาะสม และสอดคล้องกับ Amabile (1996) ที่ให้ความสำคัญกับการมีความรู้และทักษะพื้นฐาน เสรีภาพในการตัดสินใจ การได้รับโอกาสทดลอง และสภาพแวดล้อมที่ยอมรับความแตกต่าง

ผลที่นักเรียนทำคะแนนด้านการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคงานปั้นสูงที่สุด อาจเป็นผลจากกิจกรรมที่จัดให้มีการสาธิตและฝึกเทคนิคพื้นฐานก่อนสร้างผลงานจริง ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างเป็นลำดับ ขณะเดียวกันการสร้างผลงานด้วยตนเองช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสนำเทคนิคเหล่านั้นไปเลือกใช้ในสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับหลักการสอนงานปั้นในเอกสารที่เสนอให้เริ่มจากการสังเกตและรับรู้ การสาธิตและฝึกตามแบบ แล้วจึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานด้วยตนเองเมื่อมีความมั่นใจ

ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานของชินรัตน์ สิงห์หันธ์ (2565) ซึ่งพบว่าการจัดกิจกรรมงานปั้นอย่างเป็นขั้นตอนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนได้ รวมทั้งสอดคล้องกับงานของปิยนันท์ อังสุรัตน์ (2564) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้ด้านประติมากรรม โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะทางศิลปะของผู้เรียน และงานของนิติพร ประสบพิชัย และอภินิศา จิตรกร (2559) ที่พบว่าการออกแบบกิจกรรมทัศนศิลป์ที่มุ่งส่งเสริมกระบวนการคิดสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้

อย่างไรก็ตาม ด้านที่มีคะแนนต่ำที่สุดในการประเมินผลงาน คือ ความสามารถในการอธิบายและนำเสนอผลงาน แม้จะยังอยู่ในระดับสูงที่ร้อยละ 84.78 ผลดังกล่าวสะท้อนว่า การสร้างผลงานทางศิลปะกับการสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับผลงานเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกันแต่ไม่ได้พัฒนาในอัตราเดียวกัน นักเรียนบางคนอาจสามารถถ่ายทอดความคิดผ่านรูปทรง สี และพื้นผิวได้ดี แต่ยังขาดความมั่นใจหรือทักษะในการใช้ภาษาอธิบายแรงบันดาลใจและกระบวนการของตนเอง จึงควรเพิ่มกิจกรรมฝึกพูด การตั้งคำถามนำ หรือการใช้ประโยคช่วยในการนำเสนอในครั้งต่อไป

ผลด้านความตระหนักและความภาคภูมิใจโดยรวมที่อยู่ในระดับมาก และโดยเฉพาะข้อที่นักเรียนเห็นว่าศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดลำปางมีคุณค่าซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด สามารถอธิบายได้ว่า การนำอัตลักษณ์ท้องถิ่นมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมศิลปะทำให้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวของนักเรียนเปลี่ยนจากการเป็นเพียงสิ่งที่เคยเห็นหรือเคยรู้จัก ไปเป็น “วัตถุเชิงทางความคิด” ที่นักเรียนต้องศึกษา เลือก ตีความ และสร้างความหมายใหม่ผ่านผลงานของตนเอง กระบวนการนี้ทำให้ผู้เรียนมีความสัมพันธ์กับเรื่องราวในท้องถิ่นผ่านประสบการณ์ตรงมากขึ้น

แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบของงานวิจัยที่กำหนดให้อัตลักษณ์จังหวัดลำปางเป็นแหล่งเรียนรู้ และแรงบันดาลใจหลัก เพื่อเชื่อมโยงศิลปะกับชีวิตจริงและเปิดโอกาสให้นักเรียนตีความสิ่งใกล้ตัวผ่าน มุมมองของตนเอง อีกทั้งสอดคล้องกับแนวคิดด้าน Soft Power ในเอกสารที่อธิบายว่า การศึกษาใน โรงเรียนสามารถช่วยวางรากฐานให้ผู้เรียนรู้จักทุนวัฒนธรรม เห็นคุณค่า ทดลองสร้างผลงานใหม่ และ ฝึกถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้อื่นรับรู้ โดยผู้เรียนมิได้เป็นเพียงผู้รับวัฒนธรรม แต่สามารถมีส่วนร่วมในการ สืบทอดและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ทุนทางวัฒนธรรมได้

ผลดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานของแสงระวี ณ ลำพูน และคณะ (2562) ซึ่งพบว่าการนำภูมิ ปัญญาท้องถิ่นมาใช้เป็นฐานในการจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความพึง พอใจของผู้เรียนได้ แสดงให้เห็นว่าการอนุรักษ์ท้องถิ่นกับการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ไม่จำเป็นต้องแยกออก จากกัน หากครูออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าใจคุณค่าของต้นทุนทางวัฒนธรรมและ สามารถนำมาตีความในรูปแบบของตนเอง

อย่างไรก็ตาม รายการที่เกี่ยวกับความต้องการเล่าเรื่องผลงานและอัตลักษณ์ลำปางให้ผู้อื่นฟัง มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดที่ 2.74 แม้ยังอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินความสามารถด้านการ อธิบายและนำเสนอผลงานที่เป็นด้านต่ำที่สุดเช่นเดียวกัน ผลทั้งสองส่วนจึงมีทิศทางสัมพันธ์กันและ ชี้ให้เห็นประเด็นที่ควรพัฒนาต่อ คือ ความมั่นใจและความสามารถในการสื่อสารเรื่องราวของผลงาน และอัตลักษณ์ท้องถิ่น หากผู้เรียนสามารถสื่อสารเรื่องราวของตนเองได้ดีขึ้น นอกจากจะช่วยพัฒนา ทักษะการนำเสนอแล้ว ยังช่วยให้แนวคิดเรื่องการถ่ายทอดทุนวัฒนธรรมสู่ผู้อื่นเกิดขึ้นอย่างเป็น รูปธรรมมากยิ่งขึ้น

สำหรับความพึงพอใจต่อกิจกรรมที่พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 2.83 สะท้อนว่า โครงสร้างกิจกรรมมีความสอดคล้องกับความสนใจและธรรมชาติการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ประถมศึกษา โดยเฉพาะรายการความสนุกในการปั้นดินและความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองซึ่งมี ค่าเฉลี่ยสูงที่สุดที่ 2.87 แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือสร้างสิ่งที่เป็นรูปธรรม ด้วยตนเอง ความสำเร็จของผลงานทำให้ผู้เรียนมองเห็นผลจากความคิดและความพยายามของตน เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของผลงาน และได้รับประสบการณ์ทางอารมณ์ในเชิงบวกต่อการเรียนรู้

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Active Learning ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญใน กระบวนการเรียนรู้ ตลอดจนกรอบ Lampang Smart Craft ที่กำหนดให้ผู้เรียนเป็นผู้ศึกษา เลือก ออกแบบ ลงมือสร้าง ปรับปรุง และนำเสนอผลงานของตนเอง ไม่ได้เป็นเพียงผู้ทำตามคำสั่งของครู ความพึงพอใจที่อยู่ในระดับมากจึงอาจเกิดจากการที่กิจกรรมตอบสนองทั้งความต้องการในการลงมือ ปฏิบัติ ความต้องการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และความภาคภูมิใจเมื่อผลงานสำเร็จ

เมื่อพิจารณาผลการวิจัยทั้ง 4 ด้านร่วมกัน จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบของกิจกรรมมี ความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน กล่าวคือ นักเรียนเริ่มจากการมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงานปั้นและอัตลักษณ์ ของจังหวัดลำปาง จากนั้นนำความรู้ไปใช้ในการคิดและสร้างผลงาน ได้ทดลองและปรับปรุงผลงาน ตามกระบวนการเรียนรู้ เกิดความสำเร็จจากการสร้างชิ้นงาน และนำไปสู่ความภาคภูมิใจ การเห็น คุณค่าของท้องถิ่น และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ ลักษณะดังกล่าวสะท้อนแนวคิดของกรอบการ พัฒนาที่ใช้ PDCA เป็นกระบวนการขับเคลื่อนในภาพรวม ใช้ PLC เป็นกลไกสนับสนุนการพัฒนา

คุณภาพ และใช้ 4C Model เป็นกระบวนการจัดประสบการณ์เรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

จึงกล่าวได้ว่า จุดสำคัญของ “Lampang Smart Craft” มิได้อยู่ที่การให้นักเรียนสร้างของที่ระลึกหรือผลงานชิ้นให้สำเร็จเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่การจัดกระบวนการให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางศิลปะ-การคิดสร้างสรรค์-การลงมือปฏิบัติ-อัตลักษณ์ท้องถิ่น-การสะท้อนผลและความภาคภูมิใจ เข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนหลายมิติไปพร้อมกัน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัย ครูผู้สอนสามารถนำแนวทางของกิจกรรม “Lampang Smart Craft” ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะระดับประถมศึกษา โดยควรรักษาหลักการสำคัญ คือ การให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานที่เพียงพอก่อนลงมือสร้างงาน การใช้เรื่องราวหรืออัตลักษณ์ที่อยู่ใกล้ตัวเป็นแรงบันดาลใจ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกและออกแบบผลงานตามความคิดของตนเอง และการจัดช่วงเวลาให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบ ปรับปรุง นำเสนอ และสะท้อนผลการทำงาน ทั้งนี้ ครูไม่ควรกำหนดรูปแบบผลงานที่ตายตัวหรือให้ผู้เรียนลอกเลียนแบบตัวอย่างทั้งหมด เพราะอาจลดโอกาสในการแสดงความคิดริเริ่มและความแตกต่างระหว่างบุคคล

การจัดกิจกรรมควรเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับวัย ปลอดภัย ใช้งานง่าย และเพียงพอกับจำนวนนักเรียน รวมถึงควรสาธิตเทคนิคเฉพาะที่จำเป็นก่อนให้นักเรียนลงมือจริง โดยเฉพาะวิธีการเชื่อมชิ้นส่วน การสร้างพื้นผิว และการรักษาความแข็งแรงของผลงาน เนื่องจากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้และฝึกทักษะอย่างเป็นขั้นตอนช่วยให้นักเรียนสามารถใช้วัสดุและเทคนิคได้ดี

นอกจากนี้ ควรเพิ่มกิจกรรมที่ส่งเสริมการอธิบายและนำเสนอผลงาน เช่น การให้ผู้เรียนตั้งชื่อผลงาน เขียนคำอธิบายสั้น ๆ การฝึกพูดจากประโยคตั้งต้น หรือการนำเสนอเป็นคู่ก่อนนำเสนอหน้าชั้นเรียน เนื่องจากด้านการอธิบายและนำเสนอผลงานมีคะแนนต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับองค์ประกอบอื่น และรายการด้านความต้องการเล่าเรื่องอัตลักษณ์ลำปางให้ผู้อื่นฟังก็มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในแบบประเมินความตระหนักและความภาคภูมิใจ การส่งเสริมทักษะส่วนนี้จึงจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดคุณค่าของผลงานและเรื่องราวท้องถิ่นได้อย่างมั่นใจมากขึ้น

สถานศึกษาสามารถต่อยอดผลงานของนักเรียนด้วยการจัดนิทรรศการภายในโรงเรียน เชื่อมโยงกับกิจกรรมวันสำคัญ งานของชุมชน หรือพื้นที่เผยแพร่ผลงานของโรงเรียน เพื่อทำให้การนำเสนอผลงานมีผู้รับสารจริงและสร้างความหมายต่อผู้เรียนมากขึ้น นอกจากนี้ อาจเชิญปราชญ์ท้องถิ่น ช่างศิลป์ ผู้ผลิตงานหัตถกรรม หรือแหล่งเรียนรู้ในจังหวัดลำปางเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อให้ นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายและเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่นจากบุคคลและสถานการณ์จริงมากยิ่งขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษากิจกรรม “Lampang Smart Craft” กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นหรือสถานศึกษาอื่น เพื่อศึกษาว่ากิจกรรมสามารถนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมในบริบทที่แตกต่างกันหรือไม่ รวมทั้งอาจเพิ่มจำนวนผู้เรียนหรือขยายระยะเวลาในการจัดกิจกรรม เพื่อเปิดโอกาสให้ศึกษาพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์และทักษะงานปั้นได้ละเอียดมากขึ้น

ควรศึกษาผลของกิจกรรมในระยะยาว เช่น การติดตามว่านักเรียนยังคงมีความรู้ ความสนใจ และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นหลังสิ้นสุดกิจกรรมไปแล้วหรือไม่ เพื่อพิจารณาความคงทนของผลการเรียนรู้ นอกจากนี้ อาจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น ความคิดสร้างสรรค์ ความภาคภูมิใจ และความพึงพอใจ เพื่อทำความเข้าใจกลไกที่ทำให้กิจกรรมศิลปะที่ใช้ท้องถิ่นเป็นฐานส่งผลต่อผู้เรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ในด้านเครื่องมือวิจัย อาจพัฒนาการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพิ่มเติม เช่น การสัมภาษณ์นักเรียน การบันทึกการสะท้อนคิด การถ่ายภาพพัฒนาการของชิ้นงานในแต่ละระยะ หรือการวิเคราะห์คำอธิบายผลงานของนักเรียน เพื่อให้สามารถอธิบายกระบวนการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนได้ลึกกว่าการใช้คะแนนจากแบบประเมินเพียงอย่างเดียว

สุดท้าย ควรศึกษาการต่อยอดกิจกรรมจากงานปั้นนูนต่ำไปสู่สื่อหรือผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์รูปแบบอื่น เช่น เซรามิก งานออกแบบของที่ระลึก งานสื่อดิจิทัล หรือการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ใช้ทุนวัฒนธรรมของจังหวัดลำปางเป็นฐาน เพื่อศึกษาว่าการนำอัตลักษณ์ท้องถิ่นมาประยุกต์ในบริบทใหม่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสื่อสารคุณค่าของท้องถิ่นของผู้เรียนได้อย่างไร อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปศึกษาที่เชื่อมโยงการอนุรักษ์ภูมิปัญญากับการสร้างสรรค์คุณค่าใหม่อย่างต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

เอกสารภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2567). *กรมทรัพย์สินทางปัญญาหนุนผู้ผลิต GI ชามไกลำปาง พัฒนาคุณภาพสินค้าสู่การสร้างแบรนด์*. กระทรวงพาณิชย์.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2568). *12 ปีแห่งความภาคภูมิใจ “ชามตราไก่” แห่งลำปาง สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ยังมีชีวิต*. การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (Tourism Authority of Thailand)
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (ม.ป.ป.). *365 วัน มหัศจรรย์เมืองน่าเที่ยว: 5 สิ่งต้องห้ามพลาด ลำปาง*.
- ชรินทร์ สิงห์หันท. (2565). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์งานปั้นประติมากรรมดินเผาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 [การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองระดับมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยพะเยา]*. มหาวิทยาลัยพะเยา.
- สำนักงานประชาสัมพันธ์รัฐบาล. (2566). *ตำนานชามตราไก่ GI ลำปาง*. รัฐบาลไทย. (SAWASDEE THAILAND - THAILAND.GO.TH)
- นิติพร ประสบพิชัย, และ อภินิศา จิตรกร. (2559). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบเบสส์ด้วยเทคนิคซินเนคติกส์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 8(2), 219–229.
- ปิยนันท์ อังสุรัตน์. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง งานประติมากรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารนาคบุตรปริทรรศน์*, 13(1), 161–176.
- แสงระวี ณ ลำพูน, จันทร์จิรา ชัยภมรฤทธิ์, และ บรรจบ สุขประภาภรณ์. (2562). รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานของโรงเรียนในพื้นที่ตำบลนางแล จังหวัดเชียงราย. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 8(2), 138–151.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568ก). *คู่มือการบริหารจัดการหลักสูตร ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3) พุทธศักราช 2568*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568ข). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3) พุทธศักราช 2568*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568ค). *คู่มือการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3) พุทธศักราช 2568*. กระทรวงศึกษาธิการ.

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568ง). แนวปฏิบัติการเทียบผลการเรียนระหว่าง หลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2568 กับหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2565ก). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ x นวัตกรรมสู่การผลักดัน Soft Power ไทย.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2565ข). *Creative Economy Forum Thailand 2022*.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2557). แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

เอกสารภาษาต่างประเทศ

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Westview Press.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. George Washington University, School of Education and Human Development.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53, 109–132.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135153>
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). W. W. Norton.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- National Art Education Association. (n.d.). *NAEA position statements: Assessment*. (National Art Education Association)
- Nye, J. S., Jr. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Scannell, L., & Gifford, R. (2010). Defining place attachment: A tripartite organizing framework. *Journal of Environmental Psychology*, 30(1), 1–10.
<https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2009.09.006>
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. UNESCO.
- Wiggins, G. (1990). The case for authentic assessment. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 2, Article 2. <https://doi.org/10.7275/ffb1-mm19>

ถาดผนวก

ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรม “Lampang Smart Craft”



แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรม Lampang Smart Craft

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | จำนวน 5 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง



เป้าหมาย: พัฒนาความรู้ ทักษะงานปั้น ความคิดสร้างสรรค์
ความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ลำปาง และความพึงพอใจต่อกิจกรรม



วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. เปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคงานปั้น และอัตลักษณ์จังหวัดลำปางก่อน-หลังเรียน
2. พัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์งานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. ศึกษาความตระหนักและความภาคภูมิใจต่อศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดลำปาง
4. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม Lampang Smart Craft

ครั้งที่ 1

**เปิดคลังลำปาง
สร้างแรงบันดาลใจ**



จุดเน้น

รู้จักอัตลักษณ์ลำปาง
วัสดุ อุปกรณ์ และ
แรงบันดาลใจในการ
สร้างงาน

กิจกรรมสำคัญ

- ทำแบบทดสอบก่อนเรียน
- ศึกษาอัตลักษณ์ลำปาง 6 อย่าง
- เรียนรู้วัสดุและอุปกรณ์งานปั้น
- เลือกหัวข้อและร่างแบบผลงาน

ผลที่คาดหวัง

นักเรียนมีความรู้พื้นฐาน
และได้ภาพร่างแนวคิด
ผลงาน



ครั้งที่ 2

**นักปั้นตัวน้อย
รู้เทคนิคงานปั้นขั้นต่ำ**



จุดเน้น

ฝึกทักษะพื้นฐานในการ
ปั้นขั้นต่ำ และการใช้
อุปกรณ์อย่างถูกต้อง

กิจกรรมสำคัญ

- ครูสาธิตการกด ชิด ขูด ต่อชิ้นส่วน
และสร้างลวดลาย
- นักเรียนทดลองปฏิบัติ
- ปรับแบบร่างให้พร้อมสร้างจริง

ผลที่คาดหวัง

นักเรียนใช้วัสดุ อุปกรณ์
และเทคนิคงานปั้นได้
อย่างเหมาะสมและ
ปลอดภัย



ครั้งที่ 3

**จากแนวคิดสู่ชิ้นงาน
Lampang Smart Craft**



จุดเน้น

ลงมือสร้างชิ้นงานจาก
อัตลักษณ์ลำปางตาม
แนวคิดของตนเอง

กิจกรรมสำคัญ

- เตรียมดินและฐานงาน
- ขึ้นรูปผลงานปั้นขั้นต่ำ
- สร้างองค์ประกอบหลักและ
รายละเอียดสำคัญ

ผลที่คาดหวัง

นักเรียนเริ่มสร้าง
ผลงานจริง 1 ชิ้น และ
พัฒนามาคิด
สร้างสรรค์



ครั้งที่ 4

**เติมแต่ง พัฒนา
สร้างคุณค่า**



จุดเน้น

ปรับปรุง ตกแต่ง และ
พัฒนาผลงานให้
สมบูรณ์

กิจกรรมสำคัญ

- ตรวจสอบผลงาน
- เพิ่มรายละเอียดและความประณีต
- ตกแต่งและแก้ไขจุดบกพร่อง
- ฝึกอธิบายแนวคิดผลงาน

ผลที่คาดหวัง

ผลงานมีความสมบูรณ์
แข็งแรง และสื่อ
อัตลักษณ์ลำปางได้
ชัดเจน



ครั้งที่ 5

**เล่าเรื่องลำปาง
ภูมิใจในผลงาน**



จุดเน้น

นำเสนอผลงาน
สะท้อนผล และประเมิน
ผลการเรียนรู้

กิจกรรมสำคัญ

- จัดนิทรรศการขอยอม
- นำเสนอผลงานรายบุคคล
- ทำแบบทดสอบหลังเรียน
- ประเมินผลงานแบบรวบรัด
- ประเมินความภาคภูมิใจและความพึงพอใจ

ผลที่คาดหวัง

ได้ข้อมูลผลการวิจัย
ครบทั้ง 4 ด้าน และ
นักเรียนเกิดความ
ภาคภูมิใจในท้องถิ่น



เชื่อมโยงกรอบแนวคิด

PDCA: Plan → Do → Check → Act



4C Model: Content → Concept → Create → Continual Progress



ภาคผนวก ข แบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียน ศิลปินน้อยล้านนา

แบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม “Lampang Smart Craft”

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมาย × ลงในตัวเลือก ก ข ค หรือ ง (จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

ข้อ 1 วัสดุใดเหมาะสำหรับใช้สร้างผลงานปั้นมากที่สุด ก. กระดาษ ข. ดินปั้น ค. ผ้า ง. เชือก เฉลย ข. ดินปั้น ข้อ 2 ข้อใดเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยทำรายละเอียดบนชิ้นงานปั้น ก. เครื่องมือปั้น ข. ไม้บรรทัดยาว ค. กรรไกรตัดกระดาษ ง. เครื่องเย็บกระดาษ ข้อ 3 ก่อนเริ่มปั้นดิน นักเรียนควรทำอะไรก่อน ก. ทาสีดินทันที ข. นวดดินให้นุ่มและพร้อมใช้งาน ค. นำดินไปแช่น้ำ ง. ตัดดินเป็นชิ้นเล็กทั้งหมด ข้อ 4 หากต้องการทำให้ชิ้นงานปั้นมีลวดลาย นักเรียนควรทำอะไร ก. ใช้เครื่องมือกดหรือขีดสร้างลวดลาย ข. เทน้ำลงบนชิ้นงาน ค. ฉีกชิ้นงานออกเป็นสองส่วน ง. วางชิ้นงานไว้เฉย ๆ ข้อ 5 ข้อใดเรียงลำดับการสร้างผลงานปั้นได้เหมาะสมที่สุด ก. ตกแต่ง → ออกแบบ → ปั้น ข. ออกแบบ → ขึ้นรูป → ตกแต่ง ค. ขึ้นรูป → ตกแต่ง → ออกแบบ ง. ตกแต่ง → ขึ้นรูป → เตรียมดิน	ข้อ 6 หลังจากนักเรียนออกแบบผลงานแล้ว ควรทำอะไรเป็นขั้นตอนต่อไป ก. เก็บอุปกรณ์ทันที ข. เริ่มขึ้นรูปชิ้นงานด้วยดินปั้น ค. นำผลงานไปแสดงทันที ง. ทิ้งแบบที่วาดไว้ ข้อ 7 ข้อใดเป็นวิธีใช้เครื่องมือปั้นอย่างปลอดภัย ก. ใช้เครื่องมือหยอกล้อกับเพื่อน ข. ถือเครื่องมือวิ่งรอบห้อง ค. ใช้เครื่องมือตามวิธีที่ครูแนะนำ ง. โยนเครื่องมือให้เพื่อน ข้อ 8 เมื่อใช้วัสดุและอุปกรณ์งานปั้นเสร็จแล้ว นักเรียนควรทำอะไร ก. วางทิ้งไว้บนพื้น ข. เก็บและทำความสะอาดให้เรียบร้อย ค. นำกลับบ้านทั้งหมด ง. ซ่อนไว้ใต้โต๊ะ ข้อ 9 ข้อใดเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญของจังหวัดลำปาง ก. ถ้วยกำไ่ ข. ตึกตาคีเฒ่า ค. เรือใบ ง. หอไอเฟล ข้อ 10 ข้อใดเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของจังหวัดลำปาง ก. รถม้าลำปาง ข. รถไฟใต้ดิน ค. เรือดำน้ำ ง. กระเช้าลอยฟ้า
--	---

เฉลยแบบทดสอบ**ข้อ คำตอบ ประเด็นการประเมิน**

- 1 ข ดินปั้น
- 2 ก เครื่องมืองานปั้น
- 3 ข นวดดินให้นุ่มและพร้อมใช้งาน
- 4 ก ใช้เครื่องมือกดหรือขีดสร้างลวดลาย
- 5 ข ออกแบบ → ขึ้นรูป → ตกแต่ง
- 6 ข เริ่มขึ้นรูปชิ้นงานด้วยดินปั้น
- 7 ค ใช้เครื่องมือตามวิธีที่ครูแนะนำ
- 8 ข เก็บและทำความสะอาดให้เรียบร้อย
- 9 ก ถ้วยกำไก่อ
- 10 ก รมน้ำลำปาง

ผลการทดสอบของนักเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 10)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 10)	คะแนนเพิ่มขึ้น	สรุปผลการ ทดสอบ
1	4	8	4	ผ่าน
2	5	9	4	ผ่าน
3	3	8	5	ผ่าน
4	4	9	5	ผ่าน
5	6	9	3	ผ่าน
6	4	9	5	ผ่าน
7	3	8	5	ผ่าน
8	5	10	5	ผ่าน
9	4	8	4	ผ่าน
10	5	9	4	ผ่าน
11	4	9	5	ผ่าน
12	2	8	6	ผ่าน
13	5	9	4	ผ่าน
14	3	8	5	ผ่าน
15	4	9	5	ผ่าน
16	5	9	4	ผ่าน
17	3	8	5	ผ่าน
18	4	9	5	ผ่าน
19	6	10	4	ผ่าน
20	5	8	3	ผ่าน
21	4	9	5	ผ่าน
22	3	8	5	ผ่าน
23	5	10	5	ผ่าน

การทดสอบ n คะแนนเต็ม ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) S.D. ร้อยละ

ก่อนเรียน 23 10 4.17 1.03 41.74

หลังเรียน 23 10 8.74 0.69 87.39

ผลต่างเฉลี่ย 23 - 4.57 0.73 45.65

2. ผลการประเมินพัฒนาการความสามารถในการสร้างสร้งงานปั้นเชิงอัตลักษณ์ท้องถิ่น

ลำดับ	เพศ	ด้าน 1	ด้าน 2	ด้าน 3	ด้าน 4	ด้าน 5	รวม 20 คะแนน	ร้อยละ
1	ชาย	3	3	3	3	3	15	75
2	ชาย	3	4	3	3	3	16	80
3	ชาย	4	3	4	3	3	17	85
4	ชาย	3	4	4	3	4	18	90
5	ชาย	4	4	4	3	4	19	95
6	หญิง	4	4	4	4	4	20	100
7	หญิง	4	3	4	4	3	18	90
8	หญิง	3	4	3	3	3	16	80
9	หญิง	4	4	3	4	3	18	90
10	หญิง	3	3	4	4	3	17	85
11	หญิง	4	4	4	3	4	19	95
12	หญิง	3	3	3	4	3	16	80
13	หญิง	4	4	3	3	4	18	90
14	หญิง	3	3	4	3	3	16	80
15	หญิง	4	4	3	4	4	19	95
16	หญิง	4	4	4	4	3	19	95
17	หญิง	3	4	3	4	3	17	85
18	หญิง	4	3	4	3	3	17	85
19	หญิง	4	4	4	4	4	20	100
20	หญิง	3	4	3	3	4	17	85
21	หญิง	4	3	4	4	3	18	90
22	หญิง	4	4	4	3	3	18	90
23	หญิง	4	4	3	4	4	19	95

ภาคผนวก ค ภาพกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : PLC



ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
ครั้งที่ 1 เปิดคลังลำปางสร้างแรงบันดาลใจ



สื่อการเรียนรู้

คำขวัญจังหวัดลำปาง

**ถ่านหินลือชา
รถม้าลือลั่น
เครื่องปั้นลือนาม
งามพระธาตุลือไกล
ฝึกช้างใช้ลือโลก**

- ถ่านหินลือชา**
ลำปางเป็นแหล่งถ่านหินที่สำคัญของประเทศไทย มีคุณภาพดี มีชื่อเสียงมาช้านาน สร้างความเจริญและความภาคภูมิใจแก่ชาวลำปาง
- รถม้าลือลั่น**
รถม้าเป็นเอกลักษณ์คู่บ้านคู่เมืองลำปาง เมืองลือลั่นรถม้าคนดังก็ก่อตั้งให้หัวเมืองเป็นแหล่งที่ประทับใจผู้มาเยือน
- เครื่องปั้นลือนาม**
มีฝีมือประณีต สวยงาม ลวดลายเป็นเอกลักษณ์ มีชื่อเสียงโด่งดังทั้งในประเทศและต่างประเทศ
- งามพระธาตุลือไกล**
พระธาตุและวัดวชิราารามงดงามด้วยศิลปะล้านนา เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ลือลั่นไกลไปทั่วสารทิศ
- ฝึกช้างใช้ลือโลก**
ลำปางมีศูนย์ฝึกช้างไทยที่ได้มาตรฐาน เป็นแหล่งเรียนรู้และอนุรักษ์วิถีปัญญาการฝึกช้างไทย ที่สร้างชื่อเสียงให้ประเทศไทยและลำปาง

ลำปางเมืองน่าอยู่ คู่ธรรมะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญา มุ่งสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

อัตลักษณ์ลำปาง 6 อย่าง

หัตถกรรม อาหาร วิถีชีวิต และสถานที่สำคัญของเมืองลำปาง

- ถ้วยก่ำไก่**
เครื่องปั้นเซรามิกชิ้นสำคัญของลำปาง โดดเด่นด้วยลายไก่สีสดบนพื้นขาว นิยมใช้เป็นของใช้และของฝาก
- ข้าวแต๋น**
ขนมพื้นบ้านจากข้าวเหนียวนำไปตากแห้งแล้วทอดจนกรอบ รสหวาน กรอบอร่อย เป็นของฝากยอดนิยม
- รถม้าลำปาง**
สัญลักษณ์สำคัญของเมืองลำปาง ใช้มาแต่โบราณ เมืองและท้องที่วิถีชีวิตและเสน่ห์ของเมืองเก่า
- ผ้าย้อมคราม**
ผ้าพื้นถิ่นที่ขึ้นชื่อด้วยสีธรรมชาติจากครั่ง มีโทนสีแดงอมม่วงคราม สะท้อนภูมิปัญญาการทอผ้าและย้อมสี
- ข้าวซอย**
อาหารพื้นเมืองภาคเหนือ น้ำแกงรสเข้มข้น เสิร์ฟกับเส้นกรอบคาวบน นิยมทานคู่ผักสด ผอมแดง และมะนาว
- สะพานรัษฎาภิเศก**
สะพานประวัติศาสตร์กลางเมืองลำปางที่ทอดข้ามแม่น้ำวัง โดดเด่นด้วยโครงสร้างสีขาว และเป็นแลนด์มาร์กสำคัญ

ลำปางเป็นเมืองที่มีอัตลักษณ์โดดเด่นทั้งด้านหัตถกรรม อาหาร วิถีชีวิต และวัฒนธรรมท้องถิ่น

ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน (ต่อ)
ครั้งที่ 2 นักเรียนตัวน้อย

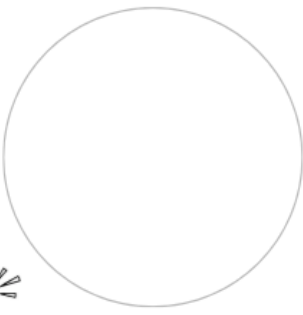


ใบงานและใบความรู้



**ศิลปินน้อยล้านนา
ลำปาง**

ให้นักเรียนออกแบบชิ้นงานที่แสดงถึง
อัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดลำปาง
เพื่อสร้างสรรค์ผลงานปั้นแบบนูนต่ำ
ตามหัวข้อ.....





ระดับความสุขและความพึงพอใจในผลงานของตนเอง
☐ สนุกและชอบมากที่สุด ☐ เฉยๆ/ปานกลาง ☐ ไม่อยากไปนิทรรศการ

ผลงานโดย

ชื่อ.....

ชั้น..... เลขที่.....



**อุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงาน
“ลำปางหนา”**

♦ อุปกรณ์งานปั้น ♦

1  ดินปั้น ดินร่วนซุย ระบายสีง่าย ตามแบบฐาน ง่ายต่อการ	2  เครื่องมือสำหรับปั้น ใช้สำหรับใช้รูป ดินและระบายสี และจุด เช่น สีขาว	3  แผ่นรอง รองกันและป้องกันไม่ให้ทำงาน ใช้กระดาษ ไม่เป็น	4  ปากกาไฮดรอลิก ใช้ระบายสีตามแบบและงาน สีไม่ลบเลือน ใช้กันน้ำ	5  สเปรย์เคลือบเงา เคลือบผลงานให้เงา ป้องกันสิ่งสกปรกและน้ำ	6  แป้นเหนียว ติดงานชิ้นงาน ทำเป็นแม่พิมพ์หรือใช้กับ
---	---	---	---	--	---

♦ อุปกรณ์เสริม ♦

1  แก้วใส่น้ำ ใช้สำหรับจุ่มเครื่องมือและล้าง ทำความสะอาด	2  พู่กัน ใช้ระบายสีและระบายสี ในส่วนต่างๆ ของงาน	3  ทิชชู / ผ้า ใช้เช็ดทำความสะอาด และอุปกรณ์	4  ผ้ากันเปื้อน สวมใส่เพื่อป้องกันเสื้อผ้า จากคราบน้ำดินและสี
---	---	---	--

จุดประสงค์ : เพื่อเตรียมวัสดุและอุปกรณ์สำหรับสร้างสรรค์ผลงานปั้นนูนต่ำของศิลปะในเอกลักษณ์จังหวัดลำปาง

ตัวอย่างผลงานปั้นนูนต่ำ

♦ ของที่ระลึกติดแม่เหล็ก ♦

1  1. วน้ำลำปาง	2  2. จานไก่
3  3. สะพานรัษฎาภิเศก	4  4. ข้าวแต๋น

♦ ขั้นตอนการทำงาน ♦

1  เตรียมดิน โดยกรรม เพื่อให้ดินอ่อนตัว
2  ปั้นดินตามแบบที่ร่างไว้
3  ตกแต่งผลงานให้มีสีสันสวยงาม
4  เคลือบผลงานด้วย สเปรย์เคลือบเงา
5  ติดแม่เหล็กที่ด้านหลัง

♦ เคล็ดลับการสร้างผลงานปั้น ♦

- ใช้ไม้ปากกาดึงและบีบดินเบา ๆ เพื่อสร้างลวดลาย
- ชิ้นงานส่วนใหญ่ใช้ปากกาดึง และติดให้แน่นก่อนลงสี
- ใช้พู่กันปลายแหลมระบายสีและสีติดสีที่ติดกับดินและสี

♦ เพื่อเป็นตัวอย่างแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานปั้นนูนต่ำสำหรับนักเรียน ♦

ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน (ต่อ)
ครั้งที่ 3 จากแนวคิดสู่ชิ้นงาน



ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน (ต่อ)
ครั้งที่ 4 เติม พัฒนาคุณค่า และครั้งที่ 5 เล่าเรื่อง ภูมิใจในผลงาน



ประวัติผู้วิจัย

นางสาวชิดชนก เกตุวงศ์

	ตำแหน่ง	ครู	วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
	กลุ่มสาระการเรียนรู้	ศิลปะ	โรงเรียนบ้านปงสนุก
	วัน เดือน ปี เกิด	25 พฤษภาคม พ.ศ.2537	
	ที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 31 ถนนวังเหนือ ตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง 52000	

ประวัติการศึกษา

- พ.ศ.2549 - พ.ศ.2555 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6
โรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย จังหวัดลำปาง
- พ.ศ.2560
ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- พ.ศ.2565
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ประสบการณ์การทำงาน

- พ.ศ.2560 - พ.ศ.2563 ครูผู้ช่วยและครูปฏิบัติการ โรงเรียนบ้านปรอผาใต้
อำเภออุ้มผาง จังหวัดตาก
- พ.ศ.2563 - พ.ย. พ.ศ.2567 ครูผู้ช่วยและครูปฏิบัติการ โรงเรียนบ้านเวียงพาน
อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย
- พ.ย. พ.ศ.2567 - ปัจจุบัน ครู โรงเรียนบ้านปงสนุก
อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง

“ มุ่งมั่นพัฒนาการจัดการเรียนรู้
เพื่อสร้างสรรค์ผู้เรียนให้เป็นคนดี มีความสามารถ
และมีความคิดสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ”

