

บทความวิจัย (Research Article)

การศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา สำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ

THE PRIORITY NEEDS INVESTIGATION FOR CURRICULUM DEVELOPMENT OF INNOVATIVE ARTS FROM LANNA CULTURAL CAPITAL FOR YOUTHS USING DESIGN THINKING

Received: April 30, 2021

Revised: July 4, 2021

Accepted: July 11, 2021

รวี รัตนไพศาลกิจ^{1*} และชนบพร แสงวณิช²Rawit Rattanaphaisankit^{1*} and Khanobbhorn Sangvanich²^{1,2}คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย^{1,2}Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok 10330, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: ravidhshi@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาสำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เยาวชนในภาคเหนือตอนบน จำนวน 400 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ จำนวน 5 คน และ 3) ผู้ประกอบการด้านนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความต้องการจำเป็น และแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีลำดับความสำคัญ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาสำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ ประกอบไปด้วย 5 ด้าน ตามลำดับของค่าดัชนีจากสูงที่สุดถึงต่ำที่สุด ดังนี้ 1) ด้านการนำความรู้ และทักษะไปใช้ประโยชน์ ($PNI_{Modified} = 0.350$) 2) ด้านความรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบ ($PNI_{Modified} = 0.321$) 3) ด้านความสามารถในการสร้างนวัตกรรม ($PNI_{Modified} = 0.297$) 4) ด้านความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมล้านนา ($PNI_{Modified} = 0.292$) และ 5) ด้านรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ($PNI_{Modified} = 0.258$) นอกจากนี้ แนวทางการพัฒนาหลักสูตรที่ได้จากการวิจัย คือ หลักสูตรควรมีลักษณะเป็นรูปแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ที่ส่งเสริมประสบการณ์ด้านทักษะการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ การลงพื้นที่ ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำสำคัญ: ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตร นวัตกรรม นวัตศิลป์ ทุนทางวัฒนธรรมล้านนา การคิดเชิงออกแบบ เยาวชน

Abstract

This research aimed to investigate the priority needs for curriculum development of innovative arts from Lanna cultural capital for youths using design thinking. The sample groups used in this research consists of 1) 400 youths in upper-northern, Thailand. 2) Five design thinking experts. 3) Five entrepreneurs of innovative arts from Lanna cultural capital. Research instruments were needs questionnaire and structured interview protocols. The quantitative data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, Modified Priority Needs Index ($PNI_{Modified}$), and the qualitative data were analyzed using content analysis. The research results revealed the priority needs for curriculum development of innovative arts from Lanna cultural capital for youths using design thinking consists of five areas in order of modified priority needs index from the highest to the lowest as follows; 1) The applying knowledge and skills to benefit others ($PNI_{Modified} = 0.350$). 2) Knowledge of design thinking ($PNI_{Modified} = 0.321$). 3) Ability to create innovation ($PNI_{Modified} = 0.297$). 4) Knowledge of Lanna cultural capital ($PNI_{Modified} = 0.292$). 5) Teaching and learning management models ($PNI_{Modified} = 0.258$). In addition, the approach to developing a research finding - based curriculum is that the curriculum should be a cross-disciplinary integrated model that encourages experience in design thinking skills to create innovative arts from cultural capital by means of collaborative learning, fieldwork, along with promoting lifelong learning through cooperation from creative economy agencies.

Keywords: Curriculum Development Needs, Innovative Arts, Lanna Cultural Capital, Design Thinking, Youths

บทนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) กำหนดให้ประเทศไทยเร่งพัฒนาการวิจัยและนวัตกรรม ให้เป็นปัจจัยหลักเพื่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ซึ่งยุทธศาสตร์ของแผนดังกล่าวได้บ่งชี้ถึงความต้องการในการพัฒนาภาคเหนือให้เป็นฐานของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีมูลค่าสูง เนื่องจากภาคเหนือเป็นภาคที่มีทุนทางสังคมและวัฒนธรรมประเพณีที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น สามารถสร้างสรรค์การผลิตสินค้าและบริการตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ ขณะที่ปัจจุบันมีปัญหาด้านความสามารถในการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ให้คุ้มค่า และมีข้อจำกัดด้านแรงงานทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่สอดคล้องกับทิศทางการส่งเสริมตลาดทั้งในและต่างประเทศ (Office of the National Economic and Social Development Council, 2018) ทั้งนี้ การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวคิดหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่มและคุณค่าของสินค้าและบริการให้ออกมาในรูปแบบนวัตกรรมได้ เนื่องจากเป็นการนำหลักการออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตร่วมสมัย มาหลอมรวมกันสร้างเป็นนวัตกรรมเพื่อส่งมอบไปยังผู้บริโภคให้เกิดการยอมรับและเชิดชูคุณค่าเดิม (Division of Community Industry Development, 2016, p. 20; Pattanabunpaiboon, 2013) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (Tourism Authority of Thailand, 2019) ระบุไว้ว่าสามารถทำได้โดยการใช้ทุนทางวัฒนธรรมสำหรับนำเสนอเรื่องราวและประสบการณ์ด้านศิลปวัฒนธรรมของชาวล้านนาทั้ง 8 จังหวัดในภาคเหนือตอนบน ได้แก่ เชียงใหม่ เชียงราย แม่ฮ่องสอน แพร่ พะเยา น่าน ลำพูน และลำปาง เพื่อเปิดมุมมองให้ชีวิตจากการสัมผัสเสน่ห์ของวิถีชีวิตล้านนาแบบเฉพาะถิ่นมากขึ้น ทุนทางวัฒนธรรมล้านนาจึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและความหมายอันเป็นรากเหง้าที่ได้รับการสืบทอดมาจากรุ่นบรรพบุรุษ อีกทั้งสามารถนำมาสร้างเป็นสินค้าและบริการเชิงพาณิชย์ ซึ่งประกอบไปด้วยทุน 4 ด้าน คือ 1) ด้านอาหาร 2) ด้านงานฝีมือและหัตถกรรม 3) ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และ 4) ด้านการแพทย์พื้นบ้านล้านนา (Office of Small and Medium Enterprise Promotion, 2012, p. 11)

การที่จะสร้างนวัตกรรมเพื่อให้ประสบความสำเร็จตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นอกจากจะต้องใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์แล้ว ผู้ผลิตหรือนักออกแบบจะต้องมีความเข้าใจต่อความต้องการที่แท้จริงของผู้บริโภคเช่นกัน การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) หรือกระบวนการออกแบบที่ช่วยให้ผู้ผลิตหรือนักออกแบบเข้าใจกับปัญหาที่ซับซ้อนสามารถออกแบบได้โดยมีผู้บริโภคเป็นศูนย์กลาง เพื่อนำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่และช่วยแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม กระบวนการดังกล่าวเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (Empathy) การระดมความคิด (Ideation) การสร้างต้นแบบ (Prototyping) และการนำไปทดสอบ (Test) การจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงออกแบบจึงมีความสำคัญและมีส่วนช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และทักษะปฏิบัติด้านการแก้ไขปัญหาที่ท้าทาย และสามารถตอบสนองความต้องการของคนในสังคมได้เป็นอย่างดี (Brown, 2009, p. 4; Koh et al., 2015, p. 12; Rouse, 1993, p. 189) การพัฒนาคนโดยเฉพาะเยาวชนที่มีอายุ 18 ถึง 25 ปี ซึ่งเป็นวัยที่สามารถจัดการชีวิตและการทำงานของตนเองได้อย่างสมดุล มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และเริ่มให้ความสนใจต่อการเป็นผู้ประกอบการมากขึ้น (Thailand Creative and Design Center, 2018; 2019) จะมีส่วนสัมพันธ์กับการยกระดับแรงงานในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนั้น การจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับกลุ่มคนวัยนี้จึงควรเป็นการจัดการศึกษาในรูปแบบของหลักสูตรระยะสั้น เนื่องจากเป็นหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่น มีความสอดคล้องกับภาวะตลาดแรงงานและทรัพยากรในท้องถิ่น มุ่งพัฒนาศักยภาพบุคคลในการทำงานหรือการประกอบอาชีพในระยะเวลาอันสั้น สามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้ทันที นอกจากนี้ ควรมีรูปแบบการจัดการศึกษาที่ยืดหยุ่นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ และเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน (Chonpracha, 2014) เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนสร้างสรรค์นวัตกรรม เห็นโอกาสในการสร้างงานและอาชีพใหม่ รวมถึงมีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะการเป็นผู้ประกอบการเพิ่มมากขึ้น

การพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นจึงมีกระบวนการพัฒนาที่แตกต่างจากการพัฒนาหลักสูตรทั่วไป โดยเป็นการพัฒนาขึ้นสำหรับกลุ่มบุคคลที่สนใจ และมีระยะเวลาสั้นๆ ในการศึกษา เพื่อให้สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้ทันที ทั้งนี้ ขั้นตอนที่สำคัญของการพัฒนาหลักสูตรจึงเริ่มจากการสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Booranasing, 2001, p. 189; Sutthirath, 2013, p. 205) เนื่องจากเป็นกระบวนการที่มุ่งศึกษาถึงสภาพที่เป็นอยู่และความต้องการของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในหลักสูตรอย่างเป็นระบบ และจะมีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการวางแผน การบริหาร และการดำเนินงานเพื่อพัฒนาหลักสูตรให้บรรลุผลสำเร็จตามที่คาดหวัง (Kaufman & English, 1979, p. 31; Wongwanich, 2019, p. 79) ในบทความนี้จึงเป็นการนำเสนอผลของความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาสำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของเยาวชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้อย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาสำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย การศึกษานี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเยาวชนอายุ 18 ถึง 25 ปี ที่มีภูมิลำเนาอยู่ในภาคเหนือตอนบน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยการเลือกแบบบังเอิญจากกลุ่มเยาวชน จำนวน 400 คน ตามสูตรคำนวณของ Khazanie (as cited in Silanoi, 2017, p. 58) ซึ่งมีระดับความเชื่อมั่นที่ 95.44% และค่าความคลาดเคลื่อน 0.05 กลุ่มที่สอง คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ จำนวน 5 คน ที่เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการเลือกแบบเจาะจงจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการประกอบอาชีพและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบ และกลุ่มที่สาม คือ กลุ่มผู้ประกอบการด้านนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา จำนวน 5 คน เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ

ด้วยการเลือกแบบเจาะจงจากผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสร้างนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาและบริหารกิจการเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี มีความรู้และประสบการณ์ด้านการจัดฝึกอบรมเพื่อพัฒนาอาชีพ ได้รับการยอมรับและมีรางวัลรับรองในการสร้างนวัตศิลป์ในระดับภูมิภาคหรือระดับประเทศ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แบบสอบถามความต้องการจำเป็นสำหรับหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของเยาวชน ซึ่งมีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบปลายปิด

ตอนที่ 2 ความต้องการจำเป็นสำหรับหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา โดยเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 อันดับ รูปแบบการตอบสนองคู่ (Dual-Response Format) ประกอบด้วยคำถาม 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมล้านนา ด้านความรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบ ด้านความสามารถในการสร้างนวัตกรรม ด้านรูปแบบการจัดการเรียนการสอน และด้านการนำความรู้และทักษะไปใช้ประโยชน์

2. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ มีลักษณะเป็นคำถามแบบปลายเปิด ประกอบด้วยคำถาม 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการพัฒนาประเทศ ด้านการนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบไปใช้สร้างนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้านบทบาทหน้าที่ที่สำคัญของเยาวชน เมื่อเข้าสู่การประกอบอาชีพ ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการออกแบบหลักสูตรระยะสั้น

3. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้ประกอบการด้านนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา มีลักษณะเป็นคำถามแบบปลายเปิด ประกอบด้วยคำถาม 5 ด้าน ได้แก่ ด้านแนวคิดของการทำธุรกิจ ด้านกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ด้านการพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นในการดำเนินธุรกิจ ด้านความสำเร็จทางธุรกิจ และด้านเนื้อหาในการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร การสร้างนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา การคิดเชิงออกแบบ และเยาวชน เพื่อทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลให้ได้มาซึ่งประเด็นในการสร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์

2. ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (IOC) ซึ่งข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปจะถือว่าผ่านเกณฑ์ ผลการทดสอบ พบว่า ความตรงตามเนื้อหาของแบบสอบถามความต้องการจำเป็นทั้งฉบับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.95 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบทั้งฉบับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.99 และแบบสัมภาษณ์แบบผู้ประกอบการด้านนวัตศิลป์ทั้งฉบับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.98 หมายความว่า เครื่องมือในการวิจัยทุกฉบับมีค่าความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ที่สูงและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

3. ตรวจสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือแบบสอบถามความต้องการจำเป็น โดยการ Try out กับกลุ่มตัวอย่างเยาวชนจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในภาษาและความสม่ำเสมอของคุณภาพเครื่องมือ ซึ่งตรวจสอบโดยใช้สถิติค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ผลการทดสอบพบว่า ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามมีค่าเท่ากับ 0.968 หมายความว่า แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ที่สูงและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

4. ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือวิจัยให้สมบูรณ์ ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการเก็บข้อมูลในระหว่างเดือนตุลาคม 2563 - มกราคม 2564 โดยใช้ช่องทางออนไลน์เป็นหลักเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 อาทิ การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อเชิญชวนให้เยาวชนร่วมตอบแบบสอบถาม และการติดต่อผู้เชี่ยวชาญผ่านทางโปรแกรมสนทนาออนไลน์ เพื่อบันทึกหมายวันและเวลาในการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณในแบบสอบถามความต้องการจำเป็นโดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีลำดับความสำคัญ ($PNI_{Modified}$) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์และสรุปผลโดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความต้องการจำเป็นของเยาวชนในการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ จากตาราง 1 พบว่า ในภาพรวมทุกด้านเยาวชนมีสภาพความเป็นอยู่ในระดับปานกลางและมีความต้องการหลักสูตรในระดับมาก นอกจากนี้ ยังพบว่า เยาวชนมีความต้องการจำเป็นสูงสุดในด้านการนำความรู้และทักษะไปใช้ประโยชน์ ($PNI_{Modified} = 0.350$) รองลงมา คือ ด้านความรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบ ($PNI_{Modified} = 0.321$) ด้านความสามารถในการสร้างนวัตกรรม ($PNI_{Modified} = 0.297$) ด้านความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมล้านนา ($PNI_{Modified} = 0.292$) และด้านรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ($PNI_{Modified} = 0.258$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เยาวชนมีความต้องการในด้านต่างๆ จากมากไปน้อยตามลำดับ ดังนี้ 1) ด้านการนำความรู้และทักษะไปใช้ประโยชน์ ต้องการความรู้และทักษะด้านการเป็นผู้ประกอบการมากที่สุด 2) ด้านความรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบ ต้องการออกแบบผลงานบนฐานความเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด 3) ด้านความสามารถในการสร้างนวัตกรรม ต้องการพัฒนานวัตกรรมให้เกิดประโยชน์ทางธุรกิจมากที่สุด 4) ด้านความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมล้านนา ต้องการแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมมากที่สุด และ 5) ด้านรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ต้องการการเรียนรู้แบบร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกมากที่สุด

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของเยาวชนในการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ

รายการ	สภาพที่เป็นอยู่			ระดับความต้องการ			$PNI_{Modified}$	
	$\bar{x}$	SD	ระดับ	$\bar{x}$	SD	ระดับ	ค่าที่ได้	ลำดับ
ด้านความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมล้านนา								
1) ความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์	3.25	1.109	ปานกลาง	4.23	0.755	มาก	0.301	2
2) ความหมาย ความสำคัญ และลักษณะของทุนทางวัฒนธรรม	3.29	1.118	ปานกลาง	4.23	0.766	มาก	0.285	3
3) ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นของแต่ละจังหวัดในภาคเหนือตอนบน	3.46	1.152	ปานกลาง	4.38	0.750	มาก	0.266	5
4) ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา	3.44	1.127	ปานกลาง	4.39	0.731	มาก	0.276	4
5) แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม	3.31	1.182	ปานกลาง	4.41	0.740	มาก	0.332	1
รวม	3.35	1.009	ปานกลาง	4.32	0.581	มาก	0.292	4
ด้านความรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบ								
6) หลักการและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ	3.22	1.157	ปานกลาง	4.30	0.721	มาก	0.335	2
7) การออกแบบผลงานบนฐานความเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย	3.27	1.155	ปานกลาง	4.38	0.718	มาก	0.339	1
8) การระดมความคิดเพื่อหาความเป็นไปได้ในการออกแบบผลงาน	3.35	1.128	ปานกลาง	4.33	0.734	มาก	0.293	5
9) การสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	3.26	1.211	ปานกลาง	4.29	0.841	มาก	0.316	4
10) การทดลองใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย	3.31	1.211	ปานกลาง	4.38	0.766	มาก	0.323	3
รวม	3.28	1.075	ปานกลาง	4.33	0.593	มาก	0.321	2

รายการ	สภาพที่เป็นอยู่			ระดับความต้องการ			PNI _{Modified}	
	$\bar{x}$	SD	ระดับ	$\bar{x}$	SD	ระดับ	ค่าที่ได้	ลำดับ
ด้านความสามารถในการสร้างนวัตกรรม								
11) ความหมายและแนวคิดของนวัตกรรม	3.23	1.144	ปานกลาง	4.19	0.878	มาก	0.297	3
12) การจัดทำโครงการเพื่อออกแบบและพัฒนาวัตกรรม	3.29	1.167	ปานกลาง	4.21	0.891	มาก	0.280	4
13) ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบนวัตกรรม	3.36	1.141	ปานกลาง	4.40	0.689	มาก	0.310	2
14) การพัฒนานวัตกรรมมาใช้ให้เกิดประโยชน์ทางธุรกิจ	3.33	1.156	ปานกลาง	4.46	0.693	มาก	0.339	1
15) การทำงานอย่างสร้างสรรค์ร่วมกับผู้อื่น	3.47	1.059	ปานกลาง	4.37	0.710	มาก	0.259	5
รวม	3.33	1.026	ปานกลาง	4.32	0.619	มาก	0.297	3
ด้านรูปแบบการจัดการเรียนการสอน								
16) การบรรยายในชั้นเรียน	3.37	1.016	ปานกลาง	4.14	0.824	มาก	0.228	3
17) การเรียนแบบออนไลน์	3.31	1.052	ปานกลาง	4.03	1.088	มาก	0.218	6
18) การทำกิจกรรมกลุ่ม	3.42	1.054	ปานกลาง	4.17	0.870	มาก	0.219	5
19) การทำโครงงาน	3.31	1.031	ปานกลาง	4.04	0.967	มาก	0.221	4
20) การเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ	3.28	1.200	ปานกลาง	4.36	0.759	มาก	0.329	2
21) การเรียนรู้แบบร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก	3.23	1.182	ปานกลาง	4.31	0.844	มาก	0.334	1
รวม	3.32	0.919	ปานกลาง	4.17	0.686	มาก	0.258	5
ด้านการนำความรู้และทักษะไปใช้ประโยชน์								
22) ความรู้และทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ	3.26	1.126	ปานกลาง	4.37	0.707	มาก	0.340	4
23) ความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีการออกแบบ	3.21	1.175	ปานกลาง	4.31	0.834	มาก	0.343	3
24) ความรู้และทักษะด้านการเป็นผู้ประกอบการ	3.21	1.153	ปานกลาง	4.38	0.747	มาก	0.364	1
25) ความรู้และทักษะด้านการสืบสานทุนทางวัฒนธรรม	3.26	1.143	ปานกลาง	4.41	0.709	มาก	0.353	2
รวม	3.23	1.050	ปานกลาง	4.36	0.615	มาก	0.350	1

2. ด้านการคิดเชิงออกแบบเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาหลักสูตร พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการพัฒนาประเทศการคิดเชิงออกแบบมีส่วนช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของคนในประเทศมากที่สุด การนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบไปใช้สร้างนวัตกรรมศิลปจากทุนทางวัฒนธรรมจึงควรให้เยาวชนมีทัศนคติในการเรียนรู้มากที่สุด แม้ว่าทุกอาชีพจะไม่จำเป็นต้องใช้การคิดเชิงออกแบบ แต่การคิดเชิงออกแบบจะช่วยพัฒนาความคิดและการทำงานให้เป็นระบบมากขึ้น ในด้านการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญมีความต้องการให้ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีการเรียนรู้จากผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะทาง และเรียนรู้จากการลงพื้นที่มากที่สุด นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่าควรออกแบบหลักสูตรระยะสั้นโดยกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน มีการร่วมมือกับหน่วยงานที่ส่งเสริมด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการวัดดัชนีความสำเร็จของผู้เรียน

3. ด้านแนวทางการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา ผู้ประกอบการด้านนวัตศิลป์เสนอว่าด้านแนวคิดของการทำธุรกิจด้วยการผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมอื่นกับทุนทางวัฒนธรรมล้านนามีความจำเป็นมากที่สุด โดยกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์มีความจำเป็นที่จะต้องใช้วัสดุในท้องถิ่นเป็นองค์ประกอบหลักมากที่สุด ด้านการพัฒนาความรู้และทักษะในการดำเนินธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ ผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ด้านการบริหารธุรกิจมากที่สุด สำหรับด้านความสำเร็จทางธุรกิจ ผู้ประกอบการเห็นว่าการพัฒนาธุรกิจให้สามารถเจริญเติบโตได้อย่างต่อเนื่องมีความจำเป็นมากที่สุด นอกจากนี้ในด้านเนื้อหาการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์ควรเน้นความรู้ด้านทุนทางวัฒนธรรมมากที่สุด

จากผลการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพในช่วงต้น สามารถสรุปผลความต้องการจำเป็นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรได้ทั้งหมด 6 ด้าน โดยนำผลมาจัดกลุ่มแต่ละด้านได้ดังภาพ 1



ภาพ 1 ผลความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา สำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ

การอภิปรายผล

จากภาพรวมของการศึกษาผลความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาสำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ แสดงให้เห็นว่าเยาวชนส่วนใหญ่มีความต้องการหลักสูตรอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะเยาวชนในภาคเหนือเล็งเห็นว่าหลักสูตรดังกล่าวมีความแปลกใหม่ที่ที่น่าสนใจและอาจสร้างโอกาสใหม่ทางธุรกิจด้วยนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาภายหลังสำเร็จการศึกษาได้ สอดคล้องกับ Korsukthaweekhoon (2018) ที่กล่าวว่า ในหลักสูตรสาขาวิชาที่ไม่เกี่ยวกับผู้ประกอบการโดยตรงควรมีเนื้อหาส่วนหนึ่งที่ส่งเสริมความสามารถในการเป็นผู้ประกอบการไว้ด้วย เพื่อสร้างแรงจูงใจและให้ความรู้เกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ นอกจากนี้ จากผลการวิจัยยังทำให้เห็นอีกว่า เยาวชนมีความต้องการจำเป็นในด้านการนำความรู้และทักษะไปใช้ประโยชน์เป็นลำดับแรก โดยเฉพาะความรู้และทักษะด้านการเป็นผู้ประกอบการที่มีค่าดัชนีลำดับความสำคัญสูงที่สุด อาจมีสาเหตุมาจากเยาวชนมีความสนใจที่จะเป็นผู้ประกอบการมากขึ้น เนื่องจากเป็นอาชีพอิสระที่สามารถบริหารจัดการเวลาในการทำงานและใช้ชีวิตได้ แต่มีความเห็นว่ายังขาดประสบการณ์ในการเรียนรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและต้องการได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นไปตามที่ Tripopsakul and Pichyangkul (2018) ได้อธิบายว่า เยาวชนปัจจุบันมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความกล้าที่จะเสี่ยง มองเห็นโอกาสทางธุรกิจ และมีทัศนคติเชิงบวกต่ออาชีพผู้ประกอบการ อย่างไรก็ตามยังคงต้องการได้รับคำชี้แนะจากผู้ที่มีประสบการณ์ทางธุรกิจมากกว่า รวมทั้งการขัดเกลาแนวคิดทางธุรกิจและต่อยอดแนวคิดใหม่ อีกทั้งผู้ประกอบการด้านนวัตศิลป์ได้เสนออีกว่า ความรู้ด้านการบริหารธุรกิจจำเป็นต่อการดำเนิน

ธุรกิจมากที่สุด เพราะการทำธุรกิจต้องมีความเข้าใจเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค การวางแผนธุรกิจ กลยุทธ์การตลาด รวมถึงการติดต่อขอรับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ธุรกิจสามารถขับเคลื่อนต่อไปได้อย่างมั่นคง ซึ่งความรู้ดังกล่าวมักเป็นอุปสรรคต่อผู้ที่เพิ่งจะเริ่มต้นทำธุรกิจและจะทำให้การดำเนินธุรกิจเป็นไปอย่างเชื่องช้า

ความต้องการจำเป็นลำดับที่สอง คือ ด้านความรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบ เยาวชนมีความต้องการการออกแบบผลงานบนฐานความเข้าใจที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายสูงสุด อาจเป็นเพราะเยาวชนตระหนักได้ว่าสิ่งสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรเริ่มจากการศึกษาปัญหาและความต้องการของผู้บริโภคในฐานะกลุ่มเป้าหมายก่อน อย่างไรก็ตาม เยาวชนยังขาดความรู้และความชำนาญเกี่ยวกับวิธีการสำรวจปัญหาความต้องการที่ถูกต้อง ซึ่ง Kijima and Sun (2021) กล่าวว่า การทำความเข้าใจความต้องการของมนุษย์นั้นเป็นหลักการสำคัญของกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่จะช่วยให้นักออกแบบสามารถกำหนดสมมติฐานความต้องการเชิงลึกของผู้บริโภคเพื่อนำไปสู่การออกแบบวิธีแก้ปัญหของผลิตภัณฑ์ได้ และการสอนกระบวนการดังกล่าวจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าของการรับฟังความคิดเห็นและมีแนวคิดในการทำงานที่ชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ เสนอว่าควรเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทัศนคติในการเรียนรู้เพิ่มเติมด้วย เช่น การเปิดใจที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ การลองผิดลองถูก การกล้าเผชิญปัญหา และการพัฒนาความอยากรู้อยากเห็นผ่านการสังเกตและการตั้งคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้น เพื่อก่อให้เกิดทักษะการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ อย่างไรก็ตามอาจมีข้อจำกัดบางประการ เช่น กระบวนการเรียนรู้หรือประสบการณ์ของผู้เรียนไม่เท่ากัน การรับฟังปัญหามากอาจทำให้ไม่เกิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ที่ดี หรือเมื่อออกแบบผลิตภัณฑ์แล้วล้มเหลวจะรู้สึกท้อแท้จนล้มเลิกความตั้งใจไป เป็นต้น

ความต้องการจำเป็นลำดับที่สาม คือ ความสามารถในการสร้างนวัตกรรม ซึ่งเยาวชนมีความต้องการพัฒนานวัตกรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางธุรกิจสูงสุด เนื่องจากเยาวชนในภาคเหนือมีความสนใจในการเป็นผู้ประกอบการมากขึ้นจึงมีความเป็นไปได้ว่าเยาวชนจะมองเห็นโอกาสในการเริ่มต้นธุรกิจใหม่ด้วยการสร้างนวัตกรรมของตนเองและตระหนักได้ว่านวัตกรรมเป็นเครื่องมือสำคัญในการแข่งขันทางธุรกิจ เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ Tripopsakul and Pichyangkul (2018) ที่พบว่า การมองเห็นโอกาสทางธุรกิจส่งผลต่อความตั้งใจในการเป็นผู้ประกอบการอย่างมีนัยสำคัญทั้งในกลุ่มเยาวชนและกลุ่มวัยเริ่มต้นทำงาน ทั้งนี้ ผู้ประกอบการด้านนวัตกรรมได้เสนอเพิ่มเติมว่าสิ่งสำคัญสำหรับการทำธุรกิจ คือ การพัฒนาธุรกิจเพื่อการเติบโตอย่างต่อเนื่องให้สอดคล้องกับกระแสของตลาดโลก ทั้งในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์และด้านการวางแผนธุรกิจ อีกทั้งยังต้องเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ และทักษะการทำงานร่วมกับหน่วยงานภายนอกหรือชุมชน เป็นต้น ดังนั้นผู้ประกอบการด้านนวัตกรรมจึงมีความต้องการให้เยาวชนที่จะเริ่มเป็นผู้ประกอบการมีความใฝ่รู้เพื่อแสวงหาความรู้ใหม่ให้ตนเองอยู่เสมอ เช่นเดียวกับ Kuntonbutr et al. (2018) ที่กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้และมีทักษะในการสร้างนวัตกรรมจะส่งผลดีต่อการเติบโตของธุรกิจเป็นอย่างมาก

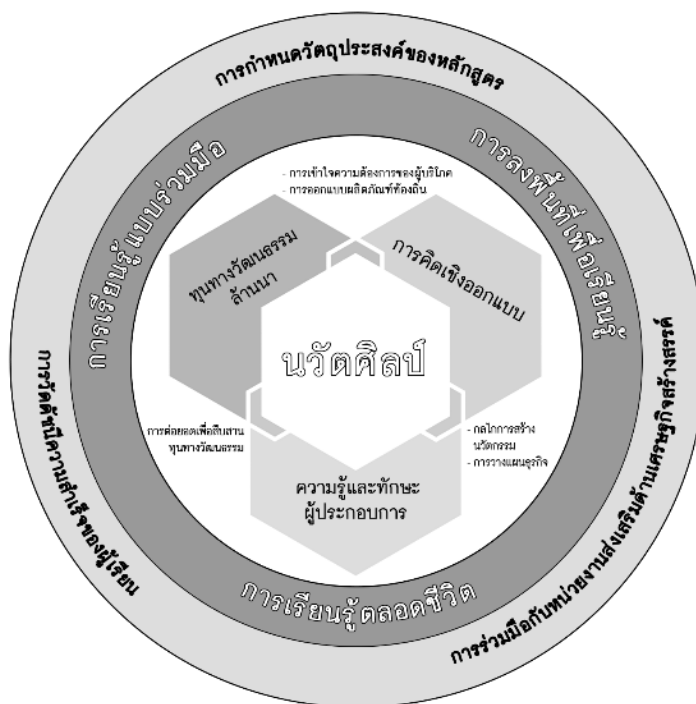
ความต้องการจำเป็นลำดับที่สี่ คือ ด้านความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรมล้านนา เยาวชนมีความต้องการแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสูงสุด อาจเป็นเพราะเยาวชนในภาคเหนือยังขาดความรู้เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม ประกอบกับรูปแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ยุคใหม่มีความหลากหลายและซับซ้อนมากขึ้น (Tepsing, 2014, p. 33) จึงทำให้เยาวชนต้องการคำแนะนำถึงวิธีการออกแบบอย่างเป็นระบบจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ สอดคล้องกับที่ผู้ประกอบการด้านนวัตกรรมเสนอว่า แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ คือ การผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมอื่นเข้ากับทุนทางวัฒนธรรมล้านนาและใช้วัสดุในท้องถิ่นเป็นองค์ประกอบหลัก เพราะเป็นหลักการสำคัญในการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ให้มีมูลค่าเพิ่ม รวมถึงมีคุณค่าใหม่ด้านประโยชน์ใช้สอยผ่านศิลปะ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตแบบร่วมสมัย ซึ่งเป็นไปตามที่ Keativipak (2017) อธิบายว่า การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้าของภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมท่ามกลางความเจริญก้าวหน้าของโลก เป็นประเด็นสำคัญประเด็นหนึ่งในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่นักออกแบบจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจให้ลึกซึ้งก่อนที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบที่สะท้อนถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมให้ถูกต้อง เหมาะสม และทำให้เห็นว่าวัฒนธรรมแบบเดิมสามารถปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยใหม่ได้

ความต้องการจำเป็นลำดับที่ห้า คือ ด้านรูปแบบการจัดการเรียนการสอน เยาวชนมีความต้องการการเรียนรู้แบบร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกสูงที่สุด อาจเป็นเพราะปัจจุบันเยาวชนในภาคเหนือมีความรู้สึกรู้ว่าการเรียนรู้ตามหลักสูตรในระบบการศึกษาไม่เพียงพอต่อความต้องการและเชื่อว่าความรู้ต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจสามารถสืบค้นและเรียนรู้ได้จากนอกห้องเรียนหรือสื่อต่างๆ เพียงแต่ต้องการได้รับการชี้แนะและการสนับสนุนเป็นพิเศษจากผู้เชี่ยวชาญหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบได้เสนอว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ควรมีลักษณะของการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากการคิดเชิงออกแบบเป็นเครื่องมือที่เป็นระบบและสามารถปรับเปลี่ยนได้โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ จึงไม่สามารถระบุได้ว่าผลลัพธ์ที่ตายตัวและดีที่สุดควรเป็นอย่างไร เพราะปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงจะมีความซับซ้อนและความยุ่งยากที่ไม่อาจทำให้สำเร็จในระยะเวลาอันสั้นได้ จึงควรเน้นให้ผู้เรียนรู้วิธีการและฝึกปฏิบัติบ่อยครั้งจนสามารถนำไปใช้งานได้เองโดยอัตโนมัติ นอกจากนี้ผู้เรียนยังควรได้รับประสบการณ์จริงจากการลงพื้นที่และศึกษาจากผู้ชำนาญเฉพาะทางด้วย เพื่อให้เห็นถึงแนวทางในการสร้างสรรค์ผ่านผลงานของบุคคลที่ประสบความสำเร็จ รวมถึงได้แลกเปลี่ยนมุมมองใหม่ๆ ระหว่างกันมากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Jalinus et al. (2019) และ Lenkauskaitė et al. (2020) ที่อภิปรายผลอย่างคล้ายคลึงกันว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาร่วมกันได้ดีขึ้น เกิดการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการฝึกฝนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การตั้งคำถาม การเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การออกแบบกลยุทธ์เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ตลอดจนผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะนำไปปรับใช้ในการทำงานหรือกิจกรรมต่างๆ ได้ในอนาคต

ความต้องการจำเป็นลำดับสุดท้าย คือ ด้านการออกแบบหลักสูตรที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบได้เสนอว่า ควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่ชัดเจน ควรร่วมมือกับหน่วยงานที่ส่งเสริมด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และควรมีการวัดดัชนีความสำเร็จของผู้เรียน เนื่องจากการสอนกระบวนการคิดเชิงออกแบบจะต้องพิจารณากลุ่มผู้เรียนเป็นหลักกว่าเป็นคนกลุ่มใดหรือสาขาอาชีพใด การออกแบบหลักสูตรจึงควรกำหนดเป้าหมายให้ผู้เรียนได้เผชิญกับความท้าทายด้านการสร้างนวัตกรรมอย่างมีขอบเขต (Seidel et al., 2020, p. 75) เพราะจะส่งผลต่อวิธีการสอนและผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ควรชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่า จะได้รับประโยชน์อะไรหลังจากการสำเร็จการศึกษา ถ้าหากจะให้หลักสูตรประสบความสำเร็จอย่างแท้จริงควรมีการร่วมมือกับหน่วยงานที่ส่งเสริมด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อทำให้เห็นภาพปลายทางที่ชัดเจนมากขึ้น เพราะในบางกรณีปัญหาของการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญเข้ามาแบ่งปันความรู้และมีส่วนร่วมในการทำงานกับผู้เรียนด้วยเช่นกัน ดังที่ Meyer and Norman (2020) ได้เสนอว่า การจัดการศึกษาด้านการออกแบบปัจจุบันควรมีผู้เชี่ยวชาญต่างสาขาวิชาหรือต่างอาชีพเข้าร่วมออกแบบหลักสูตร เพื่อถ่ายทอดความรู้เฉพาะทางพร้อมกับให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม จริยธรรมด้านการออกแบบ และความเป็นโลกสมัยใหม่ นอกจากนี้ยังมีความจำเป็นเกี่ยวกับการวัดดัชนีความสำเร็จของผู้เรียน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบอธิบายไว้ว่าเป็นวิธีการวัดและประเมินผลที่ช่วยให้ทราบถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม สามารถทำในรูปแบบของการวัดผลเชิงคุณภาพ เชิงปริมาณ และสามารถแบ่งเป็นช่วงระยะเวลาได้ เช่น ระยะแรกดูความเข้าใจในกระบวนการทำงาน ต่อมาประเมินผลจากการนำไปปฏิบัติหรือการสร้างผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นจริง การทำโครงการให้คงอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง และการต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิมเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นต้น เช่นเดียวกับที่ Lyncha et al. (2021) ได้เสนอวิธีการประเมินผลประสบการณ์ด้านการคิดเชิงออกแบบของผู้เรียนไว้ 4 ระยะ ได้แก่ 1) การท้าทายด้วยปัญหาที่ซับซ้อน การทำงานเป็นทีม และข้อจำกัดด้านเวลา 2) การปฏิบัติงานตามขั้นตอน 3) การพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และ 4) การนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานและชีวิตประจำวัน

จะเห็นได้ว่า แนวทางของการพัฒนาหลักสูตรนวัตกรรมจากทุนทางวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ ควรมีลักษณะเป็นรูปแบบหลักสูตรบูรณาการข้ามศาสตร์ที่ส่งเสริมประสบการณ์ด้านทักษะการคิดเชิงออกแบบ เพื่อสร้างนวัตกรรมจากทุนทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ การลงพื้นที่ ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อร่วมถ่ายทอดองค์ความรู้และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเยาวชนซึ่งเป็นวัยแรงงานที่สำคัญต่อการขับเคลื่อนประเทศและมีความพร้อมต่อการเปิดรับสิ่งใหม่ เพื่อให้เกิดทักษะการเป็นผู้ประกอบการจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ความรู้ด้านทุนทางวัฒนธรรม และความรู้

ด้านกลไกการสร้างนวัตกรรม ทั้งนี้ จากผลการศึกษาความต้องการจำเป็นสามารถนำมาสรุปเป็นรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรได้ตามภาพ 2



ภาพ 2 รูปแบบหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนาสำหรับเยาวชนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 เนื้อหาการสอนในหลักสูตรควรกำหนดให้มีการบูรณาการข้ามศาสตร์เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ด้านทักษะการคิดเชิงออกแบบในการสร้างนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา ซึ่งอาจมีการกำหนดสัดส่วนเนื้อหาในแต่ละบทเรียนตามความเหมาะสมของระยะเวลา หรือปัจจัยอื่น ๆ ของหน่วยงานหรือสถานศึกษา ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการทำงานหรือประกอบอาชีพภายหลังสำเร็จการศึกษาได้อย่างทันที

1.2 ในขั้นตอนแรกก่อนการประยุกต์ใช้รูปแบบหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ควรกำหนดเงื่อนไขและคุณสมบัติของผู้เรียนไว้ด้วย เช่น มีพื้นฐานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีความสนใจในสินค้าหรือบริการด้านนวัตศิลป์เป็นพิเศษ หรือสามารถเข้าร่วมศึกษาตลอดระยะเวลาของหลักสูตรไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 เป็นต้น เพื่อให้ได้ผู้เรียนที่มีทัศนคติในการเรียนรู้ตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่พร้อม และส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมในหลักสูตรจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความรู้และทักษะด้านการเป็นผู้ประกอบการ การสืบสานทุนทางวัฒนธรรม รวมถึงกลไกการสร้างนวัตกรรม เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาสมรรถนะของตนเองได้อย่างเต็มตามศักยภาพ

2.2 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบและกลไกความร่วมมือของหลักสูตรนวัตศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมล้านนา โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเพิ่มเติม เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างเครือข่ายร่วมกันระหว่างสถานศึกษา องค์กร ชุมชน และหน่วยงานที่ส่งเสริมด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมถึงอาจต่อยอดไปสู่การสร้างความร่วมมือกับโรงเรียนเพื่อสร้างเด็กรุ่นใหม่และพัฒนาการคิดเชิงออกแบบตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก “ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช รุ่นที่ 47 ครั้งที่ 3 ประจำปีงบประมาณ 2563

References

- Booranasing, W. (2001). *Curriculum management* (2nd ed.). Bangkok: Ramkhamhaeng University Press. [in Thai]
- Brown, T. (2009). *Change by design : how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Business.
- Chonpracha, S. (2014). Adult learning theory : what teachers teach adults to learn. *Journal of Education Prince of Songkla University*, 25(2), 13 - 23. [in Thai]
- Division of Community Industry Development. (2016). *Thai attraction in contemporary ways: a prototype collection of cultural capital and wisdom products in 2014 - 2015*. Bangkok: Department of Industrial Promotion. [in Thai]
- Jalinus, N., Syahrill, A., & Nabawi, R. A. (2019). A comparison of the problem-solving skills of students in PjBL versus CPjBL model: an experimental study. *Journal of Technical Education and Training*, 11(1), 36 – 43.
- Kaufman, R., & English, F. W. (1979). *Needs assessment : concept and application* (2nd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Keativipak, K. (2017). Industrial crafts design framework (grow - reborn). *Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University*, 9(2), 333 - 366. [in Thai]
- Kijima, R., & Sun, K. L. (2021), ‘Females don’t need to be reluctant’: employing design thinking to harness creative confidence and interest in steam. *International Journal of Art & Design Education*, 40(1), 66 - 81.
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., & Hong, H. Y. (2015). *Design thinking for education: conceptions and applications in teaching and learning*. Singapore: Springer.
- Korsukthaweechoon, C. (2018). *The studying of entrepreneurial motivation and intention of higher education students in Thailand* (Master thesis). Pathum Thani: Bangkok University. [in Thai]
- Kuntonbutr, C., Combs, H., & Konosu, T. (2018). The effect of innovation-based orientation on business growth through human resources management and new product development. *Srinakharinwirot Research and Development (Journal of Humanities and Social Sciences)*, 10(20), 17 – 28. [in Thai]
- Lenkauskaitė, J., Colomer, J., & Bubnys, R. (2020). Students’ social construction of knowledge through cooperative learning. *Sustainability*, 12(22), 1 – 24.
- Lyncha, M., Kamovich, U., Longvaa, K. K., & Steinert, M. (2021). Combining technology and entrepreneurial education through design thinking: students' reflections on the learning process. *Technological Forecasting and Social Change*, 164, 1 – 11.
- Meyer, M. W., & Norman, D. (2020). Changing design education for the 21st century. *The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 6(1), 13 – 49.
- Office of Small and Medium Enterprise Promotion. (2012). *Cultural treasures to creating value added on the creative economy*. Bangkok: Ministry of Industry. [in Thai]

- Office of the National Economic and Social Development Council. (2018). *Northern development plan 2017-2022 (revised edition)*. Retrieved December 12, 2020, from shorturl.asia/wleXT [in Thai]
- Pattanabunpaiboon, P. (2013). *Creative space workshop: crafts innovation by the support arts and crafts international centre of Thailand (SACICT)*. Retrieved December 12, 2020, from shorturl.asia/xYBh0 [in Thai]
- Rouse, W. (1993). Human - centered design: concept and methodology. *J. SICE*, 32(3), 187 - 192.
- Seidel, V. P., Marion, T. J., & Fixson, S. K. (2020). Innovating how to learn design thinking, making, and innovation: incorporating multiple modes in teaching the innovation process. *INFORMS Transactions on Education*, 20(2), 73 – 84.
- Silanoi, L. (2017). How to use the appropriate statistical formulas for determining the sample size for quantitative research designs in the humanities and social science study. *Journal of Research and Development Buriram Rajabhat University*, 12(2), 50 - 61. [in Thai]
- Sutthirat, C. (2013). *Curriculum development implementation*. Bangkok: V Print. [in Thai]
- Tepsing, P. (2014). The status of products in new social ways and teaching guideline of product design. *Academic Journal, Faculty of Architecture Khon Kaen University*, 13(1), 30 – 40. [in Thai]
- Thailand Creative and Design Center. (2018). *TREND 2019 TCDC NOW AGE: manifesto and action*. Retrieved December 12, 2020, from shorturl.asia/F9mbo [in Thai]
- Thailand Creative and Design Center. (2019). *TREND 2020 TCDC Positive power*. Retrieved December 12, 2020, from shorturl.asia/7ldZh [in Thai]
- Tourism Authority of Thailand. (2019). *Action plan of tourism authority of Thailand fiscal year 2019*. Retrieved December 12, 2020, from shorturl.asia/2krHU [in Thai]
- Tripopsakul, S., & Pichyangkul, C. (2018). Factors influencing youth entrepreneurs in Thailand. *Nida Business Journal*, 22, 44 – 60. [in Thai]
- Wongwanich, S. (2019). *Needs assessment research* (4th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]