



Research Article

DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT MODEL BY USING DESIGN THINKING WITH COMMUNITY-BASED LEARNING TO ENHANCE LOCAL VISUAL ART DESIGNING FOLLOWING CREATIVE ECONOMY CONCEPT OF HIGH SCHOOL STUDENTS

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

Received: January 28, 2024

Revised: April 2, 2024

Accepted: April 21, 2024

Saran Suwan^{1*} and Chanasith Sithsungnoen²

สรณ์ สุวรรณ^{1*} และชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน²

^{1,2}Faculty of Education, Silpakorn University, Nakhon Pathom 73000, Thailand

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

Abstract

The objectives of this research were to 1) develop a learning management model by using design thinking with community-based learning to enhance local visual art designing following the creative economy concept of high school students and 2) evaluate the quality of the developed learning management model. This research design is based on a mixed-method approach associated with a total of 236 target audience: 10 senior experts, 7 focus-group experts, and 219 high school students. The data were collected via document analysis forms, interviews, questionnaires, focus group, and appropriateness evaluation forms. The analyses were conducted and interpreted in the form of percentages, averages, standard deviations, and content analysis. The results show that 1) the developed learning management model using design thinking with community-based learning consists of 5 components: (1) principle, (2) purpose, (3) learning process as the developed 4P4C model with an incorporation of 4 learning steps. The first P step is Perceive consisting of 1.1 Community Planning Survey (CPS); 1.2 Community Learning (CL); and 1.3 Community Reflection (CR). The second P step is Producing Ideas following by the third P step as Prototype. Lastly, the fourth 4 step is Proof including 4.1 Community Evaluation (CE), (4) assessment and evaluation, and (5) criteria for achievement. 2) The evaluation of the developed learning model reveals that the overall appropriateness of this model is in the highest level ($\bar{X} = 4.69$, $SD = 0.45$).

Keywords: Learning Model Development, Design Thinking, Community-based Learning, Local Visual Art Designing, Creative Economy

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) ประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ 10 คน ผู้เชี่ยวชาญสนทนากลุ่ม 7 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 219 คน รวมทั้งสิ้น 236 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม ประเด็นสนทนากลุ่มและแบบประเมินความเหมาะสม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) หลักการ (2) วัตถุประสงค์ (3) กระบวนการเรียนรู้ 4P4C Model มีกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ ประกอบด้วย 4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (4) การวัดและประเมินผล และ (5) เงื่อนไขความสำเร็จ 2) ผลการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, $SD = 0.45$)

คำสำคัญ: การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ การคิดเชิงออกแบบ การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น เศรษฐกิจสร้างสรรค์

บทนำ (Introduction)

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะ คุณลักษณะ สมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพ และการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ยุทธศาสตร์ชาติ พุทธศักราช 2561-2580 จึงได้ปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม เพื่อให้คนมีความดีอยู่ใน “วิถี” การดำเนินชีวิต และมีจิตสำนึกร่วมในการสร้างสังคมที่น่าอยู่ โดยยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันได้มุ่งพัฒนาบนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการได้แก่ 1) “ต่อยอดอดีต” 2) “ปรับปรุงจวบ” และ 3) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ เช่นเดียวกับ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ได้กำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” เพื่อมุ่งเสริมสร้างสังคมที่ก้าวหน้าพลวัตของโลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ โดยอยู่บนพื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อมและขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยนวัตกรรมที่เน้นการสร้างคุณค่า ซึ่งเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นแนวทางใหม่ในการให้ชีวิตหรือความหมายแก่อุตสาหกรรมการผลิต การบริการ การสร้างมูลค่าของผลผลิตที่เกิดจากการสร้างสิ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร โดยมีองค์ประกอบแนวคิดที่เน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพยากรทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยีนวัตกรรมสมัยใหม่ (Hawkins, 2001) การใช้ชุมชนเป็นฐานในการพัฒนาประเทศ จึงเป็นหนึ่งในสาระสำคัญของยุทธศาสตร์ชาติที่สนับสนุนการพัฒนาบนฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม ให้มีความสำคัญกับ

องค์ความรู้และภูมิปัญญาของกลุ่มชน สร้างความภาคภูมิใจในรากเหง้าของคนในท้องถิ่น และส่งเสริมบทบาทของสถาบันการศึกษา ในการช่วยยกระดับคุณค่าที่หลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมให้เป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากได้

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ส่งเสริมการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้กับท้องถิ่นและสถานศึกษา ได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น ส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนโดยจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ที่สะท้อนถึงความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีความสร้างสรรค์ ชื่นชมความงาม ถ่ายทอดความคิดจินตนาการผ่านผลงานทัศนศิลป์ เห็นคุณค่าของตนเอง เห็นคุณค่าของงานศิลปะ และการปลูกฝังให้ตระหนักถึงคุณค่าของสังคมด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

ในปัจจุบันการเรียนการสอนทัศนศิลป์เกี่ยวกับวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น จัดให้อยู่ในหน่วยการเรียนรู้ท้าย ๆ ของรายวิชา จึงทำให้เนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะไทย ทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่นของตนเอง ถูกลดทอนเนื้อหาและลดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ เป็นเพียงการศึกษาในรูปแบบทฤษฎี ไม่ได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งการปฏิบัติส่วนใหญ่เป็นการฝึกทักษะทางศิลปะที่เน้นการทำผลงานให้เหมือนต้นฉบับหรือของเดิมที่มีอยู่ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ขั้นต้นที่ยังไม่ได้ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ การต่อยอด ทำให้ผู้เรียนมองว่าเป็นเนื้อหาที่ไกลตัว ไม่ได้ตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการพัฒนาและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงต้องเน้นกระบวนการคิดและการมีส่วนร่วมกับชุมชน นำแนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นมาออกแบบสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์เป็นกลยุทธ์ที่เสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ๆ โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกันที่เน้นการลงมือปฏิบัติ และให้ความสำคัญกับคนที่เป็กลุ่มเป้าหมาย นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงร่วมกับชุมชน ได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหาความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากคนในชุมชน สอดคล้องกับ Office of Academic Studies and Educational Standards (2012) กล่าวว่า การจัดการศึกษาเพื่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยไม่แปลกแยกจากท้องถิ่นนั้นผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนการสอน จากการให้ผู้เรียนเรียนจากหนังสือเพียงเล่มเดียวในห้องเรียนไปสู่การศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น โดยเพิ่มเติมเนื้อหาสาระ กระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพของท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของตนเองทั้งด้านชีวิต เศรษฐกิจ อาชีพ และสังคมอย่างลึกซึ้ง ทั้งสามารถนำประสบการณ์เหล่านั้นมาพัฒนาความเป็นอยู่ในชีวิต อาชีพ และสังคมให้ดียิ่งขึ้น

จากหลักการและเหตุผลดังที่ได้กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ มีทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งที่สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ สิ่งดีที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ ดังนั้นจึงต้องอาศัยทั้งกระบวนการคิดและกระบวนการทำงาน จำเป็นที่จะต้องสอนอย่างเป็นขั้นตอน กระบวนการ ทั้งกระบวนการคิด ออกแบบ ตัดสินใจ และแก้ปัญหา ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างผลงานที่สร้างสรรค์และมีคุณภาพ ผู้วิจัยจึงพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เป็นกระบวนการคิดทำความเข้าใจเพื่อให้ได้ความต้องการที่แท้จริง เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์ สินค้าหรือบริการใหม่ๆ และพัฒนาทักษะ

กระบวนการ (Process Skill) เกิดการทดลองและตัดสินใจเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเลือกที่เหมาะสม โดยการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) และการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ผนวกเข้ากับหลากหลายทางวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และวิถีชีวิตความเป็นไทย นำเรื่องราว (Story) และเนื้อหา (Content) ของทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของท้องถิ่น มาสร้างความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ให้กับผลงาน ลงพื้นที่สำรวจสภาพชุมชน จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เก็บรวบรวมข้อมูล สะท้อนคิดการเรียนรู้เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบผลงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างการมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนรู้ถึงการเป็นเจ้าของ สามารถต่อยอดภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเอง สร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้

วัตถุประสงค์ (Objectives)

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

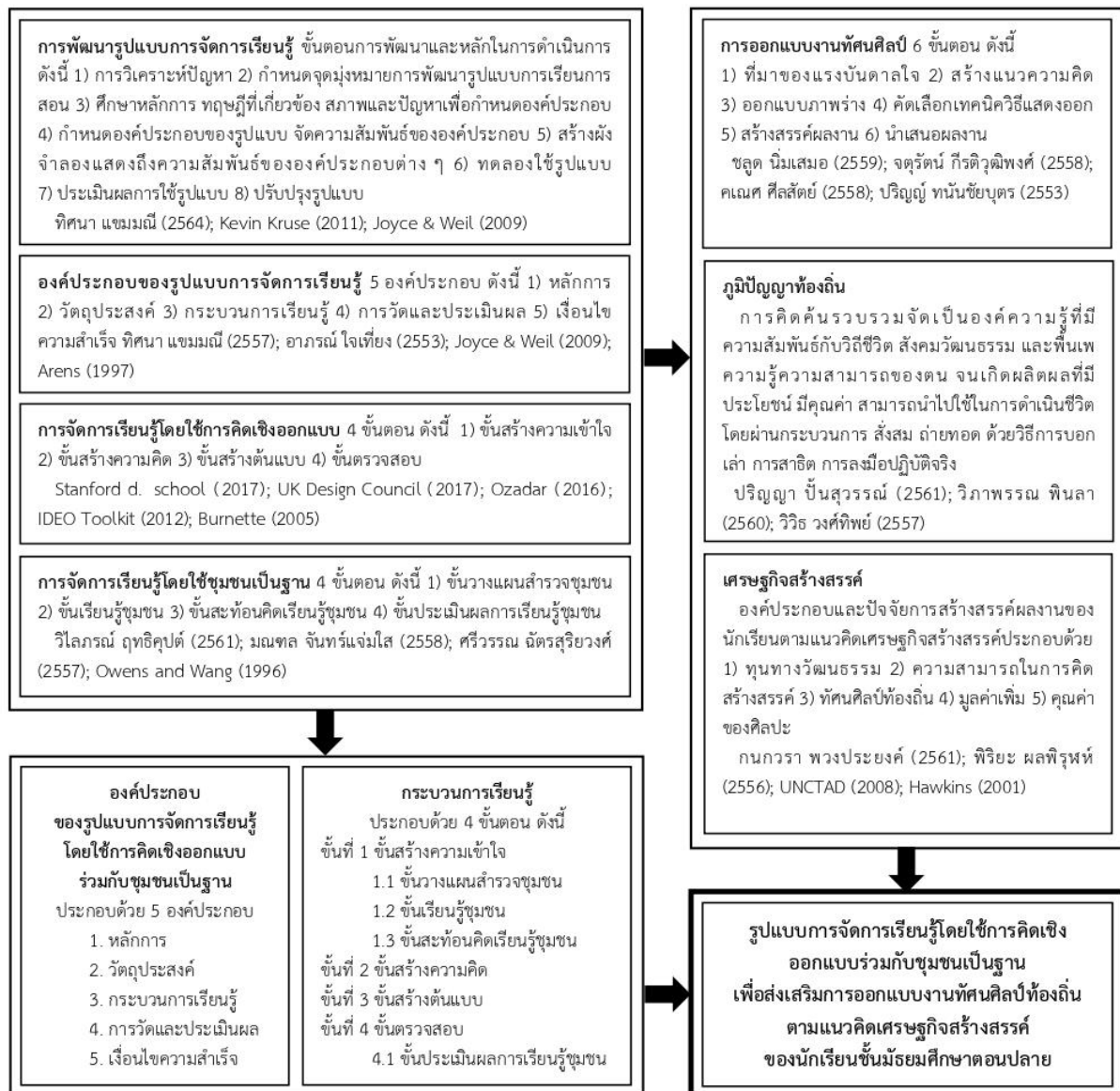
กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดหลักการและทฤษฎี สามารถสรุปกรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) ดัง Figure 1

Figure 1

Conceptual Framework

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

กลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย จำนวน 3 กลุ่ม ดังนี้

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 1 คน ศิลปินทัศนศิลป์ จำนวน 1 คน ปราชญ์ท้องถิ่น จำนวน 1 คน ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 2 คน และครูทัศนศิลป์ จำนวน 3 คน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 219 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

3. ผู้เชี่ยวชาญสนทนากลุ่มและประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน ด้านการสอนทัศนศิลป์ จำนวน 2 คน ด้านการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่นและชุมชนเป็นฐาน จำนวน 2 คน และด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยแบ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอนของการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ประกอบด้วย

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร เกี่ยวกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview Protocol) ของผู้ทรงคุณวุฒิ เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-end Questions) จำนวน 16 ข้อ โดยแบ่งแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 4 ฉบับ ตามกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ 1) กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทัศนศิลป์และภูมิปัญญาท้องถิ่น 2) กลุ่มศิลปินทัศนศิลป์และปราชญ์ท้องถิ่น 3) กลุ่มผู้บริหารโรงเรียน 4) กลุ่มครูทัศนศิลป์

3. แบบสอบถามของนักเรียน เกี่ยวกับความต้องการและความสนใจในการจัดการเรียนรู้ มีลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบ Checklist จำนวน 5 ด้าน

ระยะที่ 2 การประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน ประกอบด้วย

1. ประเด็นสนทนากลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ มีลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-end Questions) จำนวน 5 ข้อ

2. แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) จำนวน 2 ด้าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 คน พบว่าเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทุกฉบับ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.93-1.00 ผู้วิจัยสามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไปได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ด้วยการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) การวิจัยครั้งนี้อยู่ในขั้นตอนการดำเนินการวิจัยระยะของการพัฒนาและประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งดำเนินการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร หนังสือ ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรสถานศึกษา การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การออกแบบงานทัศนศิลป์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้แบบวิเคราะห์เอกสาร เพื่อทบทวนวรรณกรรมนำข้อมูลที่ได้จาก

การวิเคราะห์มาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง มีลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-end Questions) จำนวน 16 ข้อ เพื่อให้ได้ข้อมูลแนวคิดจากผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน และนำเป็นข้อมูลในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ ลักษณะงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน บทบาทครูและบทบาทนักเรียน

3. ศึกษาความต้องการและความสนใจจากการสอบถามนักเรียน จำนวน 219 คน โดยใช้แบบสอบถามความต้องการและความสนใจในการจัดการเรียนรู้ มีลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบ Checklist จำนวน 5 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านรูปแบบวิธีการสอน 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานหรือภาระงาน 4) ด้านสื่อ/แหล่งการเรียนรู้ 5) ด้านการประเมินผล เพื่อนำข้อมูลของนักเรียนที่มีความต้องการและความสนใจมากที่สุดของแต่ละด้านมาเป็นส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ระยะที่ 2 การประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการดำเนินการ ดังนี้

1. นำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 มาสังเคราะห์เพื่อร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขความสำเร็จ

2. ตรวจสอบคุณภาพของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Focus Group Discussion: FGD) จำนวน 7 คน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ โดยใช้ประเด็นสนทนากลุ่ม มีลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-end Questions) จำนวน 5 ข้อ เกี่ยวกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้

3. วิเคราะห์ผลการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4. ประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) จำนวน 2 ด้าน ดังนี้ 1) องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้

5. นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลแล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จัดทำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์แล้วนำไปทดลองใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) จากการตอบแบบสอบถามของนักเรียนโดยใช้การหาค่าร้อยละ (Percentage) และการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) จากการวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แยกประเภทและจัดหมวดหมู่ของข้อมูล (Categories) วิเคราะห์

ลักษณะโครงสร้าง (Structure Feature) เพื่อนำไปสู่การเรียบเรียงระบบข้อมูลใหม่อีกครั้ง (Organize the Data) และสรุปข้อค้นพบ (Conclusions)

ผลการวิจัย (Results)

1. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า

1.1 ผลการสัมภาษณ์ของผู้ทรงคุณวุฒิ เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน พบว่า

1.1.1 ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรจัดกิจกรรมแบบ Active Learning เน้นที่กระบวนการคิด ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ การริเริ่ม การพบเจอสิ่งใหม่สิ่งที่น่าสนใจจะเป็นต้นเหตุหรือบ่อเกิดของการสร้างสรรค์ โดยการเรียนรู้จากสถานที่จริงจะทำให้ให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรง ได้ลงพื้นที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ร่วมกับชุมชนในลักษณะของทัศนศึกษา เน้นการมีส่วนร่วมและกระบวนการกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนคิดการเรียนรู้และมีพื้นที่ให้สร้างสรรค์ผลงาน ค้นคว้าและทดลองรูปแบบหรือเทคนิควิธีการที่จะสร้างสรรค์ นำไปสู่ขั้นตอนการวางแผน การออกแบบ การปฏิบัติ

1.1.2 แหล่งเรียนรู้ โดยศึกษาแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาที่โดดเด่นในชุมชน นำภูมิปัญญาใกล้ตัวมาสอดแทรกในเนื้อหาและอาจลงพื้นที่ให้นักเรียนได้สัมผัสวิถีชีวิต เรียนรู้ของจริงและประสบการณ์ตรงจากปราชญ์ท้องถิ่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ควรนำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มต้นวางแผนจากความต้องการของชุมชนและโรงเรียน ร่วมกันออกแบบลักษณะกิจกรรม ชิงงาน ภาระงานจนถึงเป้าหมายของการเรียนรู้

1.1.3 การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ ควรมีการวัดและประเมินผลที่หลากหลายและประเมินตามสภาพจริงจากชิ้นงานและพฤติกรรมการเรียนรู้ ควรประเมินชิ้นงานที่เป็นรูปธรรมของนักเรียน มีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนและครอบคลุมทุกด้าน ประเมินพฤติกรรมเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม ใช้วิธีการสังเกต การมีส่วนร่วม การปฏิบัติงานในชั้นเรียน ให้นักเรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้ ชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ

1.1.4 ลักษณะงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ควรมีลักษณะที่แตกต่างจากเดิมแต่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น นำทุนทางวัฒนธรรมมาสื่อสารผ่านรูปแบบทางศิลปะในแขนงต่างๆ พัฒนาต่อยอดให้โดดเด่นเป็นศิลปะที่จับต้องได้มีความงามและเกิดประโยชน์ มีการปรับตัวให้ทันกับสังคม ความต้องการของยุคสมัย พฤติกรรมผู้บริโภคการใช้ชีวิต มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มได้

1.1.5 บทบาทครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะกับบริบทของนักเรียนและโรงเรียน จัดกิจกรรมที่ทำทายนให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิด มีเป้าหมายที่ชัดเจนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้คำปรึกษาเสริมแรงสม่ำเสมอ เน้นการคิดสร้างสรรค์ และให้อิสระทางความคิด ให้อิสระในการทำงาน บทบาทนักเรียน มีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติงาน กำหนดขั้นตอนการทำงานอย่างชัดเจนในแต่ละสัปดาห์ เพื่อให้เป็นไปตามแผนที่กำหนด นักเรียนต้องกล้าถาม กล้าพูดเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์สามารถแลกเปลี่ยนได้

1.2 ผลการสอบถามของนักเรียน เกี่ยวกับความต้องการและความสนใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน พบว่า ความต้องการและความสนใจของนักเรียนที่ต้องการให้นำมาใช่มากที่สุด ดังนี้

- 1) ด้านรูปแบบวิธีการสอน ได้แก่ ศึกษานอกสถานที่ คิดเป็นร้อยละ 71.70
- 2) ด้านเนื้อหา ได้แก่ หัตถกรรม คิดเป็นร้อยละ 71.20
- 3) ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานหรือภาระงาน ได้แก่ ออกแบบภาพร่าง คิดเป็นร้อยละ 58.90
- 4) ด้านสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ สื่อที่เป็นของจริง คิดเป็นร้อยละ 90.40
- ด้านแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์/หอศิลป์ คิดเป็นร้อยละ 81.70
- 5) ด้านการประเมินผล ได้แก่ ประเมินภาคปฏิบัติ คิดเป็นร้อยละ 60.70

1.3 ผลการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล 5) เงื่อนไขความสำเร็จ รายละเอียดดัง Figure 2

Figure 2

Learning Management Model by Using Design Thinking with Community-based Learning

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน



กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์กระบวนการคิดเชิงออกแบบและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ (Perceive: P) เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการโดยการตั้งเป้าหมาย ประเด็นที่สนใจ ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการที่จะนำความคิดไปใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน (Community Planning Survey: CPS) เป็นการเตรียมความพร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน โดยผู้เรียนกำหนดประเด็นที่สนใจ วัตถุประสงค์ และขั้นตอนในการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน แบบบันทึกการเรียนรู้

1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน (Community Learning: CL) ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจชุมชน วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน ปรากฏท้องถิ่น และเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้ หรือสิ่งที่สนใจจากชุมชน โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ชุมชน

1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน (Community Reflection: CR) ผู้เรียนสะท้อนคิดการเรียนรู้จากการลงพื้นที่ชุมชน นำเสนอข้อมูลอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน เพื่อนำมาสร้างกรอบความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการออกแบบ

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด (Producing Ideas: P) เป็นขั้นตอนระดมความคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับมุมมอง วิธีการหรือแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการมากำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่างของผลงานให้เป็นรูปธรรมแสดงถึงความเป็นไปได้ก่อนสร้างต้นแบบปฏิบัติงานสร้างสรรค์

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype: P) เป็นขั้นตอนการสร้างต้นแบบหรือสร้างชิ้นงาน หลังจากออกแบบภาพร่างแล้วผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานตามกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ (Proof: P) เป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลงานจัดแสดงผลงานต้นแบบ ทดสอบความเข้าใจและประสิทธิภาพการใช้งาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้เรียนสะท้อนผลงานตนเอง ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาความคิดในการออกแบบ และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 1 ขั้นตอน คือ ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน (Community Evaluation: CE) เป็นการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนจากครูและชุมชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลการเรียนรู้โดยการประเมินตามสภาพจริง เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

2. ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า

2.1 ผลการประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดัง Table 1

Table 1

Results of evaluating the appropriateness of the components of the learning management model

ผลการประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ผลการประเมิน
1. หลักการ	4.42	0.53	เหมาะสมมาก
2. วัตถุประสงค์	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
3. กระบวนการเรียนรู้	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
4. การวัดและประเมินผล	4.42	0.78	เหมาะสมมาก
5. เงื่อนไขความสำเร็จ	4.42	0.53	เหมาะสมมาก
รวม	4.59	0.51	เหมาะสมมากที่สุด

จาก Table 1 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, $SD = 0.51$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า วัตถุประสงค์ และกระบวนการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.85$, $SD = 0.37$) รองลงมาได้แก่ หลักการ และ เงื่อนไขความสำเร็จ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, $SD = 0.53$) การวัดและประเมินผล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, $SD = 0.78$) ตามลำดับ

2.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดัง Table 2

Table 2

Results of evaluating the appropriateness of the learning process according to the learning management model

ผลการประเมินความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ผลการประเมิน
1. ขั้นสร้างความเข้าใจ	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
2. ขั้นสร้างความคิด	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
3. ขั้นสร้างต้นแบบ	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
4. ขั้นตรวจสอบ	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน	4.85	0.37	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.75	0.41	เหมาะสมมากที่สุด

จาก Table 2 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, $SD = 0.41$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ขั้นตรวจสอบ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, $SD = 0.00$) รองลงมา ได้แก่ ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.85$, $SD = 0.37$) ขั้นสร้างความเข้าใจ ขั้นเรียนรู้ชุมชน ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน และขั้นสร้างความคิด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, $SD = 0.48$) ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, $SD = 0.53$) ตามลำดับ

อภิปรายผล (Discussions)

1. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล 5) เงื่อนไขความสำเร็จ ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ การออกแบบระบบการเรียนการสอน ดังที่ Khemmani (2021) กล่าวว่า การกำหนดองค์ประกอบและการจัดองค์ประกอบของระบบให้มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนดระบบในลักษณะนี้จะมีลักษณะเป็นผังการดำเนินงานหรือการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์กระบวนการคิดเชิงออกแบบของ Stanford d. school (2017); UK Design Council (2017); Ozadar (2016); IDEO Toolkit (2012); Burnette (2005) เป็นการทำความเข้าใจในการออกแบบจากความต้องการการตั้งเป้าหมาย ค้นหาวิธีการ และระดมความคิดเพื่อกำหนดกรอบแนวความคิดและออกแบบภาพร่าง จากนั้นลงมือปฏิบัติงานสร้างต้นแบบ ตลอดจนพัฒนาผลงานและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น นำเสนอผลงานจัดแสดงผลงานต้นแบบ ทดสอบความเข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของ Rittikooop (2018); Janjamsai (2015); Chutsuriyawong (2014); Owens and Wang (1996) เป็นการเตรียมความพร้อมวางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน กำหนดประเด็นที่สนใจ สร้างเครื่องมือแบบสำรวจชุมชน และลงพื้นที่สำรวจชุมชน ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับชุมชน สะท้อนคิดการเรียนรู้อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4P4C Model มีกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความเข้าใจ ประกอบด้วย 1.1 ขั้นวางแผนสำรวจชุมชน 1.2 ขั้นเรียนรู้ชุมชน 1.3 ขั้นสะท้อนคิดเรียนรู้ชุมชน ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความคิด ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างต้นแบบ ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบ ประกอบด้วย 4.1 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ชุมชน ซึ่งในแต่ละขั้นตอนมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นที่กระบวนการคิด กระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ โดยการเรียนรู้จากสถานที่จริงจะให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรง ได้ลงพื้นที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ เน้นการมีส่วนร่วมและกระบวนการกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนคิดและมีพื้นที่ให้สร้างสรรค์ผลงาน ค้นคว้าและทดลองรูปแบบหรือเทคนิควิธีการที่จะสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ Sterman (2015) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกลยุทธ์สำหรับแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ช่วยสนับสนุนการสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะด้านความร่วมมือ การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม มีกระบวนการคิด ทบทวนความรู้เดิมเพื่อปรับปรุง และสร้างความคิดที่หลากหลาย มีการทดลอง การประเมินผลการเรียนรู้ของวิธีการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง เช่นเดียวกับ Singhachotsukpat (2020) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชนและปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับสมาชิกในชุมชน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ท้องถิ่นและเห็นบริบทที่แท้จริง ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการทำงานและยังพัฒนาเจตคติทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Eggen and Kauchak (2006) กล่าวว่า การสร้างความเข้าใจของผู้เรียนมีพื้นฐานมาจากสิ่งที่ผู้เรียนรู้อีก่อนจากประสบการณ์ที่ได้รับ และเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ผู้เรียนเรียนรู้

ได้ดีในสิ่งที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้เป็นกระบวนการเชิงรุกประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและมีความเชื่อมโยงกับสภาพจริงทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

2. ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ จากการวิเคราะห์และจัดองค์ประกอบของการเรียนการสอนให้มีความสัมพันธ์กันเพื่อไปสู่จุดหมายปลายทางของการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเอกสารจากแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ สอบถามนักเรียนวิเคราะห์ความต้องการและความสนใจในการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อมูลมาสังเคราะห์ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และตรวจสอบคุณภาพโดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญรวมทั้งประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งผู้วิจัยดำเนินการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน Kevin (2011) เป็นกระบวนการที่ใช้วิธีการเชิงระบบ ซึ่งผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น และหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) เป็นการระบุกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้ การเลือกสื่อ และวิธีการจัดการเรียนการสอน 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล สอดคล้องกับ Romiszowski (1981) ที่กล่าวถึงวิธีการเชิงระบบเป็นแนวคิดเชิงปฏิบัติที่ใช้ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอนและสมเหตุสมผลตามกระบวนการวิทยาศาสตร์คือการมองความสัมพันธ์ในเชิงสาเหตุและผล ซึ่งนำไปใช้ในการตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้ เช่นเดียวกับ Chanchai (2014) กล่าวว่า องค์ประกอบของการเรียนการสอนที่ได้รับการจัดให้มีความสัมพันธ์กันและส่งเสริมกันอย่างเป็นระบบมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางการดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนที่ต้องการได้

กระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นเป้าหมายสำคัญ มีการสังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้และเนื้อหาสาระให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน การใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีการประเมินผลครอบคลุมทั้งกระบวนการเรียนการสอนและผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tanunchabutra (2010) ที่ได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) กรอบแนวคิดและหลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) ข้อกำหนด 4) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4.1) ขั้นเตรียมความพร้อม 4.2) ขั้นพัฒนาการคิด ประกอบด้วย 4.2.1) การจุดประกาย 4.2.2) การรวบรวมความคิด 4.2.3) การประเมินทางเลือก 4.3) ขั้นปฏิบัติ ประกอบด้วย 4.3.1) การสร้างสรรค์ผลงาน 4.3.2) การทบทวน 4.4) ขั้นประเมิน 5) การเตรียมการสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และ 7) บทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cherdjerm (2017) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาระบบการสร้างสรรคผลงานเครื่องปั้นดินเผาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานกับการสร้างความรู้ด้วยตนเอง 3C SPAPA โมเดล ประกอบด้วย 3 กระบวนการหลัก ได้แก่ กระบวนการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผา และกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งทั้ง 3 กระบวนการนี้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสำรวจเลือกชุมชนและศึกษาข้อมูลชุมชน 2) ขั้นเตรียมการ 3) ขั้นปฏิบัติการสร้างสรรค์ 4) ขั้นนำเสนอผลงาน 5) ขั้นประเมินผล ซึ่งแต่ละขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ 4P4C Model ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เน้นการปฏิบัติ สอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey (2005) กล่าวว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเจาะในเหตุผล

และการบูรณาการระหว่างประสบการณ์กับความคิดรวบยอด การสังเกตและการปฏิบัติ ส่งผลให้เกิดความคิดและความคิดนั้นก่อให้เกิดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ต่อไป เช่นเดียวกับ Saengloetuthai (2020) กล่าวว่า การปฏิบัติเป็นการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์หรือการปฏิบัติของตนเอง เปิดโอกาสให้แก้ปัญหาและแสวงหาคำตอบผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ โดยการลงมือปฏิบัติจริงหรือศึกษาจากสถานการณ์จริงจากประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง

ซึ่งกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์เน้นให้เกิดความคิดในการสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ โดยอาศัยหลักการทำงานร่วมกัน เน้นการลงมือปฏิบัติและให้ความสำคัญกับคนที่เป็กลุ่มเป้าหมาย ให้ผู้เรียนมีทักษะด้านความร่วมมือ การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม ซึ่งการเรียนรู้ของวิธีการในสถานการณ์จริงจะช่วยให้เกิดการสร้างประสบการณ์ใหม่ นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chalermasuk (2020) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะ พบว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการที่กระตุ้น รวบรวมและจัดการความคิดที่หลากหลายให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่สามารถแก้ปัญหา ตอบสนองความต้องการ โดยสกัดกระบวนการคิดของตนเองให้เกิดคุณค่าใหม่ นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ เช่นเดียวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากชุมชน มีปฏิสัมพันธ์และได้สำรวจศึกษาสภาพบริบทวิถีชีวิตความเป็นอยู่ นำเอาปัญหา ความต้องการหรือทรัพยากรที่มีอยู่มาจัดการความรู้ทั้งในเชิงแนวคิด เนื้อหา กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรม แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติ เห็นคุณค่าของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ตระหนักถึงชุมชนของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Onkham (2018) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างทักษะอาชีพในท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา พบว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการค้นพบด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ใฝ่รู้ การแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ที่ผู้สอนเตรียมไว้ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ในบทเรียนมากขึ้น มีบรรยากาศในห้องเรียนที่น่าสนใจ และส่งเสริมให้มีการติดต่อสื่อสารได้ตลอดเวลา ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบกับบทเรียน

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยผู้ที่สนใจพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องมีการจัดองค์ประกอบต่างๆ อย่างเป็นระบบอยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน

1.2 จากผลการวิจัยกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ต้องมีการตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และระดับของผู้เรียน การออกแบบการเรียนการสอนมีการกำหนดกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาปัญหาของผู้เรียนและความต้องการของชุมชน องค์กร หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.2 ควรมีการศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อการเรียนด้านการเห็นคุณค่า ความตระหนัก เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และเครื่องมือประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไป

2.3 ควรมีการศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

References

- Burnette, C. (2005). *I design-seven ways of design thinking : A teaching resource*. Retrieved May 15, 2023, from <https://www.idesignthinking.com/aboutchuck.html?pagewanted=all>
- Chalermasuk, N. (2020). *The development of blended instructional model in art education based on design thinking and practical art learning integrated with cognitive tools to enhance creative thinking and artwork of high school students* (Doctoral dissertation). Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Chanchai, S. (2014). *Design and development of teaching and learning*. Nakhon Pathom: Phetkasem Printing House.
- Cherdjerm, S. (2017). *development of ceremony creative process with community-based learning and constructionism for undergraduate students* (Doctoral dissertation). Phitsanulok: Naresuan University.
- Chutsuriyawong, S. (2014). *The paradigm of community based learning for enhancing critical thinking and creative problem solving abilities for elementary school students* (Doctoral dissertation). Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Council, D. (2017). *The design process. Eleven lessons: managing design in eleven global brands*. CA: Independent.
- Dewey, J. (2005). *How we think: a restatement of the relation of reflective thinking and the educational process*. NY: D.C. Heath.
- Eggen, P. D., & Kauchak, D. P. (2006). *Strategies and Models for Teachers: Teaching content and thinking Skills*. Boston: Pearson.
- Hawkins, J. (2001). *The creative economy: How people make money from ideas*. London: Penguin Publishing.
- IDEO Toolkit. (2012). *Design thinking for educators*. Retrieved May 15, 2023, from http://sites.education.uky.edu/nxgla/files/2014/11/DTtoolkit_v1_062711.pdf
- Janjamsai, M. (2015). Experiential modeling of community based learning case study of integration of architectural design learning and low - income housing development (Baan Munkong: Project at RAMA 9 Sump 3 Community). *Phranakhon Rajabhat Research Journal*, 10(1), 143-156.
- Kevin, K. (2011). *Instruction to Instruction Design and the ADDIE Model*. Retrieved May 15, 2023, from <https://portal.ct.gov/-/media/CTDN/TtT2015/ttt2015module5IntroInstDesignADDIEpdf.pdf>
- Khemmani, T. (2021). *The science of teaching knowledge for effective learning process management* (23th ed). Bangkok: Chulalongkorn University Publishing House.
- Office of Academic Studies and Educational Standards. (2012). *Outstanding book of the year 2011*. Bangkok: The Agricultural Cooperative Federation of Thailand.
- Onkham, U. (2018). Development of community-based learning management model to strengthen local professional skills of Students School of Educational Opportunity Expansion in Under Yasothon Educational Service Area Office. *Journal of Research and Development Institute, Rajabhat Maha Sarakham University*, 5(2), 279-288.
- Owens, T. R., & Wang, C. (1996). *Community-based learning: A foundation for meaningful educational reform*. University of Nebraska Omaha.

- Ozadar, S. (2016). *Design Thinking in Architecture*. Retrieved May 15, 2023, from <https://medium.com/akka-architects/design-thinking-in-architecture-db83284cde97>
- Rittikoo, W. (2018). Community-based learning: Effective pedagogy strategies for teachers in the 21st century. *Graduate School Journal*, 11(3), 179-191.
- Romiszowski, A. J. (1981). *Designing instructional systems: Decision making in course planning and curriculum design*. New York: Nichols.
- Saengloetuthai, J. (2020). Action learning. *Academic Journal of Phetchaburi Rajabhat University*, 10(3), 115-163.
- Singhachotsukpat, R. (2020). *Develop virtual field trip with community-based learning to enhance civic engagement of upper secondary school students* (Master thesis). Bangkok: Chulalongkorn University.
- Stanford d. School, Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140-153.
- Tanunchabuttra, P. (2010). *The development of visual art learning management model to enhance creativities* (Doctoral dissertation). Khon Kaen: Khon Kaen University.
- UNCTAD. (2008). *Creative Economy Report 2008*. Retrieved May 15, 2023, from https://unctad.org/system/files/official-document/ditc20082cer_en.pdf