การพัฒนาความสามารถการปั้นลายไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

Development of Thai Pattern Sculpting Ability using Creativity-based Learning for Vocational Certificate Students

ธนพล พลอยแดง[1*], กุลิสรา จิตรชญาวณิช [2] และพิชญา สกุลวิทย์[3]

Thanapon Ploydaeng[1*], Kulisara Jitchayawanit[2] and Phitchaya Sakunwit[3]

[1*]นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

[2,3]อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

[1*]Master Student Program in Curriculum and Instruction Uttaradit Rajabhat University

[2,3]Lecturer from the Faculty of Education Uttaradit Rajabhat University

*Corresponding Author Email: thanapon.ploydaeng@gmail.com

Received: 17 August 2026 Revised: 26 August 2026 Accepted: 26 August 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการปั้นลายไทยของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และ 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณกึ่งทดลอง มีเครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถในการปั้นลายไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเครื่องมือการวิจัยมาวิเคราะห์สถิติการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการปั้นลายไทยของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.38, S.D. = 0.30)

คำสำคัญ: การปั้นลายไทย, การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, ความสามารถด้านการปั้น

Abstract

This research consists purposes were 1. to compare the Thai traditional decorative pattern sculpting abilities of vocational certificate students before and after participating in creativity-based learning and 2. to investigate vocational certificate students' satisfaction with creativity-based learning designed to enhance their Thai traditional decorative pattern sculpting abilities. This study employed a quantitative, quasi-experimental research design. The research instruments consisted of lesson plans, an assessment form for Thai

pattern sculpting ability and a satisfaction questionnaire. The sample comprised 28 participants selected through cluster random sampling. The data collected were analyzed using mean, standard deviation and t-test. The findings revealed that 1) vocational certificate students demonstrated significantly higher Thai traditional decorative pattern sculpting abilities after participating in creativity-based learning than before the intervention, at the .05 level of statistical significance and 2) the students' overall satisfaction with creativity-based learning aimed at enhancing their Thai traditional decorative pattern sculpting abilities was at a high level ($\bar{x}$ = 4.38, S.D. = 0.30).

Keywords: Thai Motif Modeling, Creativity-based Learning, Modeling Skills

บทนำ

ประติมากรรมเป็นศาสตร์และศิลป์ที่ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก จินตนาการของมนุษย์ผ่านรูปทรงสามมิติ มีความสัมพันธ์กับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และภูมิปัญญาของแต่ละยุคสมัย ในบริบทของศิลปะไทย “ลายไทย” เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์และภูมิปัญญาทางศิลปวัฒนธรรมของไทย โดยมีรูปแบบและโครงสร้างของลวดลายที่หลากหลาย เช่น กระหนก กระจัง กาบ และลวดลายประเภทต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานจิตรกรรม ประติมากรรม และงานศิลปกรรมแขนงอื่น ๆ (สมโชค สินนุกูล, 2565) การเรียนรู้ลายไทยจึงไม่ได้มุ่งเพียงการจดจำรูปแบบของลวดลาย หากแต่ต้องอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้าง องค์ประกอบ จังหวะ สัดส่วน และลักษณะเฉพาะของลวดลาย รวมถึงความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน สำหรับการจัดการศึกษาในระดับอาชีวศึกษา หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ศิลปะไทยและการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับยุคสมัยและลวดลายพื้นฐาน สามารถเปรียบเทียบลักษณะของศิลปะไทย และสร้างสรรค์ผลงานตามลักษณะของศิลปะไทยได้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ด้านลายไทยในระดับอาชีวศึกษาจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาความรู้ ทักษะปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ควบคู่กับการอนุรักษ์และต่อยอดองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมไทยให้สอดคล้องกับบริบทของการสร้างสรรค์งานในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามการเรียนรู้ด้านศิลปกรรม โดยเฉพาะงานปั้นลายไทย เป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยทั้งความรู้และทักษะปฏิบัติ ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจรูปแบบและโครงสร้างของลวดลาย สามารถถ่ายทอดลวดลายจากแบบสู่รูปทรงสามมิติ ควบคุมวัสดุและเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขผลงานจากข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในระหว่างการปฏิบัติ กระบวนการดังกล่าวจึงต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดและลงมือปฏิบัติจริง หากการจัดการเรียนรู้เน้นการถ่ายทอดเนื้อหา การสาธิต หรือการปฏิบัติตามแบบโดยผู้เรียนมีบทบาทในการคิดและทดลองอย่างจำกัด อาจส่งผลให้ผู้เรียนสามารถทำตามขั้นตอนได้ แต่ยังไม่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อสร้างสรรค์หรือปรับปรุงผลงานได้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงานจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถด้านศิลปกรรม ทั้งนี้ อรวรรณ อุดมสุข และกิตติพงษ์ โตพิทักษ์ (2565) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) สามารถนำมาใช้ร่วมกับสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ขณะที่อัครเดช โพธิ์บัณฑิต และอังคิณา ตุงคะสมิต (2568) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นแนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความ

สะดวกและให้คำแนะนำส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าแนวคิดสร้างสรรค์เป็นฐานมีศักยภาพในการนำมาออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงการคิดกับการลงมือปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้ด้านศิลปกรรม เมื่อพิจารณางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในช่วง พ.ศ. 2565–2569 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานได้รับการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการแก้ปัญหา และทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในหลายบริบท โดยเฉพาะงานวิจัยด้านศิลปะที่สะท้อนว่าแนวทางดังกล่าวสามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องยังพบว่า งานด้านการศึกษาที่เชื่อมโยงการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเข้ากับการพัฒนาทักษะปฏิบัติเฉพาะด้านการปั้นลายไทยในผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพยังมีพื้นที่ให้ศึกษาเพิ่มเติม กล่าวคือ งานวิจัยส่วนหนึ่งมุ่งศึกษาผลด้านความคิดสร้างสรรค์หรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นสำคัญ ขณะที่ความสามารถในการปั้นลายไทยเป็นทักษะเฉพาะที่ต้องอาศัยการบูรณาการความรู้เกี่ยวกับลวดลายเข้ากับการควบคุมวัสดุและเครื่องมือ การถ่ายทอดรูปแบบจากสองมิติไปสู่สามมิติ ความประณีต และการแก้ไขพัฒนาผลงาน ดังนั้น ประเด็นที่ยังควรได้รับการศึกษา คือ การออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงกระบวนการคิดสร้างสรรค์เข้ากับการฝึกปฏิบัติงานปั้นลายไทยอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนไม่ได้เพียงปฏิบัติตามตัวอย่าง แต่สามารถคิด วิเคราะห์ ทดลอง สร้างสรรค์ และปรับปรุงผลงานของตนเองได้

ดังนั้น ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานจึงเป็นแนวทางที่มีความเหมาะสมในการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย เนื่องจากให้ความสำคัญกับการกระตุ้นความสนใจ การตั้งคำถามหรือปัญหา การค้นคว้าและคิดหาแนวทาง การลงมือปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนและให้ข้อมูลย้อนกลับระหว่างกระบวนการเรียนรู้ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับลักษณะของการเรียนรู้ด้านการปั้นลายไทยที่จำเป็นต้องใช้ทั้งการคิดและการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยมุ่งให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับลายไทยมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริง ผ่านกระบวนการคิด การทดลอง การสร้างสรรค์ การปรับปรุง และการประเมินผลงานของตนเอง ผลการวิจัยจะเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์สำหรับใช้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้านศิลปกรรมและทักษะวิชาชีพ ตลอดจนเป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้และการสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทยในบริบทการอาชีวศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการปั้นลายไทยของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย

การบททวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรมในการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ มุ่งศึกษาและสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดกรอบแนวคิดและแนวทางการดำเนินการวิจัย โดยแบ่งการทบทวนออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้แบบ

สร้างสรรค์เป็นฐาน 2) ความสามารถในการปั้นลายไทย และ 3) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศการสังเคราะห์สาระจากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวสรุปภาพรวมไว้ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการกระตุ้นความสนใจ การตั้งปัญหา การค้นคว้าและคิด การลงมือปฏิบัติ การนำเสนอ และการประเมินผล ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและให้คำแนะนำมากกว่าการถ่ายทอดความรู้โดยตรง แนวทางดังกล่าวมุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านการคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการสร้างผลงานจากการลงมือปฏิบัติจริง ทั้งนี้ สาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์ และคณะ (2566) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในวิชานาฏศิลป์ ซึ่งดำเนินการผ่าน 5 ขั้น ได้แก่ กระตุ้นความสนใจ ตั้งปัญหา ค้นคว้าและคิด นำเสนอผลการศึกษา และประเมินผล สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ ศรณ์ภวิชญ์ อรรถประจง, ตะวัน ทองสุข และชุลิดา เหมตะศิลป์ (2566) พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยเฉพาะด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยการคิดและการลงมือปฏิบัติ ดังนั้น จึงสามารถนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้ด้านศิลปกรรม ซึ่งผู้เรียนต้องสร้างความเข้าใจจากการทดลองและพัฒนาผลงานด้วยตนเองได้

2. ความสามารถในการปั้นลายไทยเป็นทักษะทางศิลปกรรมที่ต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างความรู้เกี่ยวกับรูปแบบและโครงสร้างของลวดลายไทยกับความสามารถในการถ่ายทอดลวดลายจากแบบสองมิติไปสู่รูปทรงสามมิติ ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจองค์ประกอบของลวดลาย การกำหนดโครงสร้าง การจัดวางลวดลาย สัดส่วน ความสมดุล และช่องไฟ ตลอดจนสามารถใช้วัสดุและเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม ซึ่งนฤทธิ์ วัฒนภู (2565) อธิบายว่า การออกแบบลวดลายประดับในศิลปกรรมไทยเกี่ยวข้องกับการกำหนดพื้นที่โครงสร้างของลวดลาย การจัดวางลวดลาย การใส่รายละเอียด การกำหนดสัดส่วน ความสมดุล และช่องไฟ โดยองค์ประกอบเหล่านี้สามารถนำไปใช้กับงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และประณีตศิลป์ได้ ดังนั้น การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยจึงควรให้ผู้เรียนเข้าใจทั้งหลักการของลวดลายและสามารถนำหลักการดังกล่าวไปใช้ในการสร้างผลงานจริง มิใช่จำเพียงรูปแบบของลายเท่านั้น นอกจากนี้ ลวดลายไทยมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการของศิลปกรรมและบริบททางวัฒนธรรม การศึกษาลวดลายประดับในงานศิลปกรรมจึงสามารถใช้เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจรูปแบบ โครงสร้าง และการเปลี่ยนแปลงของงานช่างไทยในแต่ละยุคสมัย งานศึกษาลวดลายในศิลปะศรีวิชัยของมหาวิทยาลัยทักษิณได้วิเคราะห์ลวดลายประดับที่ปรากฏในงานประติมากรรมและโบราณวัตถุ โดยมุ่งศึกษารูปแบบและลักษณะของลวดลายเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์และการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะต่อไป ขณะที่ปฏิสร เพ็ญสุ (2565) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะอยุธยากับศิลปะล้านนา โดยพิจารณารูปแบบงานไม้แกะสลักและลวดลายประดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบลวดลายสามารถสะท้อนการรับอิทธิพลและพัฒนาการของศิลปกรรมในบริบททางประวัติศาสตร์ได้ ประเด็นดังกล่าวจึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ลายไทย เพราะผู้เรียนควรเข้าใจที่มาและลักษณะของลวดลายควบคู่กับการฝึกปฏิบัติ ในด้านการปฏิบัติงานปั้น การสร้างสรรค์งานปูนปั้นแบบไทยจำเป็นต้องอาศัยทั้งความรู้เกี่ยวกับรูปแบบศิลปะ เทคนิคการปั้น และประสบการณ์ในการควบคุมวัสดุ สร้างงานปูนปั้นไทยเกี่ยวข้องกับการเลือกและเตรียมวัสดุ เทคนิคการผสมปูน และการพัฒนาพื้นผิวของผลงาน โดยสามารถนำองค์ความรู้จากเทคนิคปูนปั้นแบบไทยโบราณมาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยได้ ขณะเดียวกัน งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนา

วัสดุสำหรับประติมากรรมที่มีการสร้างต้นแบบโครงสร้างและโครงสร้างลายไทยยังสะท้อนความสำคัญของการกำหนดโครงสร้างพื้นฐานและการทดลองวัสดุก่อนนำไปสร้างเป็นผลงานประติมากรรมจริง

3. งานวิจัยในประเทศไทยและต่างประเทศ จากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า งานวิจัยในประเทศไทยให้ความสนใจการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอย่างต่อเนื่อง และส่วนใหญ่ศึกษาผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น งานวิจัยของสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์ และคณะ (2566) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในวิชานาฏศิลป์ และศรณ์ภวิชญ์ อรรถประจง, ตะวัน ทองสุข และชุลิดา เหมตะศิลป์ (2566) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ ซึ่งทั้งสองงานพบพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ขณะเดียวกัน งานวิจัยระยะหลังยังมีการประยุกต์การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคหรือเทคโนโลยีอื่น เช่น การระดมสมองและระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัล พบว่า สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และคุณภาพผลงานของผู้เรียนได้ สำหรับงานวิจัยต่างประเทศแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนสำรวจทดลอง สร้างแนวคิด และพัฒนาผลงานผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนแหล่งข้อมูลที่ตรวจสอบได้ ยังไม่พบหลักฐานที่ศึกษาการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยโดยตรงในนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จึงถือเป็นประเด็นที่ควรศึกษาเพิ่มเติม โดยเฉพาะการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยง ความรู้เกี่ยวกับลายไทย การคิดสร้างสรรค์ การลงมือปั้น และการสะท้อนและปรับปรุงผลงาน ซึ่งจะช่วยเติมเต็มช่องว่างระหว่างองค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์กับการพัฒนาทักษะปฏิบัติเฉพาะด้านศิลปกรรมไทย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุตรดิตถ์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 109 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุตรดิตถ์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพโดยศึกษา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย และการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จากนั้นร่างแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและการใช้ถ้อยคำ และให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (IOC) และนำแผนที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเวลาและกิจกรรมก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.47, S.D.= 0.34)

2.2 แบบประเมินความสามารถในการปั้นลายไทย ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ โดย1) ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปั้นลายไทย การจัดการเรียนรู้ด้านทักษะปฏิบัติ การวัดและประเมินผลทักษะทาง

ศิลปะ ตลอดจน แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างเกณฑ์การประเมินแบบรูบริก เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดองค์ประกอบและเกณฑ์การประเมินความสามารถในการปั้นลายไทยให้เหมาะสมกับระดับของนักเรียนและลักษณะของงานปั้นลายไทยที่ใช้ในการวิจัย 2) กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการของความสามารถในการปั้นลายไทย ผู้วิจัยกำหนดกรอบความสามารถในการปั้นลายไทยให้สามารถวัดและประเมินได้อย่างชัดเจน ตั้งแต่การเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ การวางโครงสร้างและขึ้นรูป การใช้เครื่องมือ การควบคุมรายละเอียดของลวดลาย ตลอดจนการตรวจสอบ แก้ไข และปรับปรุงผลงานให้มีความถูกต้อง ประณีต และสมบูรณ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด 3) ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และนิยามเชิงปฏิบัติการมากำหนดองค์ประกอบของความสามารถในการปั้นลายไทยให้ครอบคลุมทั้งกระบวนการปฏิบัติงานและคุณภาพของผลงาน โดยพิจารณาองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ การเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ การปฏิบัติตามขั้นตอน การใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม ความถูกต้องของรูปแบบลายไทย ความประณีตและความเรียบร้อย ความสมดุลและสัดส่วนของลวดลาย ความชัดเจนของรายละเอียด ความคิดสร้างสรรค์ และความสมบูรณ์ของผลงาน 4) สร้างแบบประเมินความสามารถในการปั้นลายไทย ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินโดยกำหนดรายการประเมินเป็นรายด้าน เพื่อให้สามารถประเมินความสามารถของนักเรียนได้อย่างเป็นระบบ โดยกำหนด 5) ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ผู้วิจัยนำแบบประเมินความสามารถในการปั้นลายไทยที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้าน ด้านศิลปะ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านวัดและประเมินผล เพื่อพิจารณาความสอดคล้อง รายการประเมิน และเกณฑ์การให้คะแนน รวมทั้งตรวจสอบความเหมาะสมและความชัดเจนของภาษาที่ใช้ จากนั้นนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence) โดยพิจารณารายการประเมินที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปว่าเป็นรายการที่มีความสอดคล้องในระดับที่ยอมรับได้ 6) ผู้วิจัยนำแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของรายการประเมิน ความชัดเจนของเกณฑ์การให้คะแนน ระยะเวลาในการประเมิน และความสามารถของผู้ประเมินในการนำเกณฑ์ไปใช้ประเมินผลงานจริง จากนั้นนำข้อค้นพบที่ได้มาปรับปรุงแบบประเมินให้มีความชัดเจนและเหมาะสมยิ่งขึ้น และ 7) ผู้วิจัยนำผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ และผลการทดลองใช้มาปรับปรุงแก้ไขแบบประเมิน โดยจัดทำเป็นแบบประเมินความสามารถในการปั้นลายไทยฉบับสมบูรณ์สำหรับใช้ประเมินนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยกำหนดเงื่อนไขและเกณฑ์การประเมินให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน เพื่อให้คะแนนที่ได้สามารถนำมาเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงของความสามารถในการปั้นลายไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ คือ 1) ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับความพึงพอใจ แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดองค์ประกอบและสร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมประสบการณ์ที่นักเรียนได้รับจากการจัดการเรียนรู้ 2) กำหนดองค์ประกอบของความพึงพอใจ ผู้วิจัยกำหนดองค์ประกอบของความพึงพอใจให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และบริบทของการวิจัย โดยครอบคลุมด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล และด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ ทั้งนี้แต่ละด้านจะกำหนดข้อคำถามที่สะท้อนประสบการณ์จริงของนักเรียน เช่น ความเหมาะสมและความน่าสนใจของเนื้อหา การเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดและออกแบบผลงาน การได้ลงมือปฏิบัติจริง การได้ทดลองและปรับปรุงผลงาน ความเหมาะสมของสื่อและวัสดุอุปกรณ์ ตลอดจนความชัดเจนและความเหมาะสมของการวัดและประเมินผล 3) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ผู้วิจัยสร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมองค์ประกอบของความพึงพอใจ โดยใช้ข้อความที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน และแต่ละข้อคำถามมุ่งวัดเพียงประเด็นเดียว จากนั้นกำหนดรูปแบบการตอบเป็นมาตร

ประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย และ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด 4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับร่างเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการและองค์ประกอบของความพึงพอใจ รวมทั้งตรวจสอบความชัดเจน ความเหมาะสมของภาษา และความครอบคลุมของเนื้อหา จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยพิจารณาข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป และนำข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์หรือมีข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมก่อนนำไปทดลองใช้ 5) นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพื่อพิจารณาความชัดเจนของข้อคำถาม ความเข้าใจของผู้ตอบ ระยะเวลาในการตอบแบบสอบถาม และความเหมาะสมของรูปแบบการตอบ จากนั้นนำผลที่ได้มาพิจารณาปรับปรุงแบบสอบถามให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น 6) ตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เนื่องจากแบบสอบถามเป็นมาตรประมาณค่าและประกอบด้วยข้อคำถามหลายข้อที่ใช้วัดความพึงพอใจของนักเรียน โดยพิจารณาค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไปว่าอยู่ในระดับที่ยอมรับได้สำหรับการวิจัย 7) จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาและชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการวิจัยแก่ผู้เกี่ยวข้อง จากนั้นดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยการประเมินความสามารถในการปั้นลายไทย กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการปฏิบัติกิจกรรมและผลงานของนักเรียน เมื่อสิ้นสุดการทดลองดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบความถูกต้องและวิเคราะห์ด้วยสถิติที่เหมาะสม เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการปั้นลายไทยและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ประกอบด้วย

4.1 วิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบความสามารถการปั้นลายไทย โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลองด้วยการทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test)

4.2 วิเคราะห์ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t- test)

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการปั้นลายไทยของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบความสามารถในการปั้นลายไทยของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความสามารถในการปั้นลายไทยของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

คะแนน	n	k	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	28	18	8.36	1.57	43.790	0.01*
หลังเรียน	28	18	14.29	1.58		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพมีความสามารถในการปั้นลายไทยก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.36 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.57 ส่วนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.29 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.58 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการปั้นลายไทยก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยตามตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับหลักสูตร	4.30	0.57	มาก
1.2 เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.50	0.76	มากที่สุด
1.3 เนื้อหามีความน่าสนใจ	4.45	0.69	มากที่สุด
1.4 เนื้อหาสามารถส่งเสริมการอ่านจับใจความ	4.45	0.60	มาก
1.5 เนื้อหาให้ข้อคิดที่ดีเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน	4.60	0.50	มาก
เฉลี่ยรวม	**4.46**	**0.10**	**มาก**

2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.60	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.30	0.80	มาก
2.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนชัดเจน	4.45	0.76	มาก
2.4 กิจกรรมส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา และคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน	4.35	0.88	มาก
2.5 กิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการปั้นลายไทยให้แก่ผู้เรียน	4.45	0.76	มาก
เฉลี่ยรวม	**4.43**	**0.10**	**มาก**
3. ด้านสื่อการเรียนรู้			
3.1 สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน	4.36	0.49	มาก
3.2 สื่อการเรียนรู้มีเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.23	0.43	มาก
3.3 สื่อการเรียนรู้มีความเพียงพอต่อผู้เรียน	4.56	0.50	มากที่สุด
3.4 สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.54	0.51	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	**4.42**	**0.48**	**มาก**
4. ด้านการวัดประเมินผล			
4.1 การวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การ	4.63	0.45	มากที่สุด
4.2 การวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับเนื้อหา	4.28	0.46	มาก
4.3 การวัดและการประเมินผลสามารถปฏิบัติได้จริง	4.10	0.31	มาก
4.4 การวัดประเมินผลเหมาะสมกับผู้เรียน	4.48	0.42	มาก
เฉลี่ยรวม	**4.37**	**0.41**	**มาก**
5. ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้			
5.1 ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์	4.28	0.46	มาก
5.2 ผู้เรียนสามารถออกแบบลายไทยได้ด้วยตนเอง	4.36	0.49	มาก
5.3 ผู้เรียนมีทักษะการใช้เครื่องมือการปั้นอย่างถูกต้อง	4.28	0.46	มาก
5.4 ผู้เรียนมีความสามารถในการปั้นลายไทยได้ดีขึ้น	4.31	0.47	มาก
5.5 ผู้เรียนมีทักษะในการปฏิบัติงานได้ดีขึ้น	4.08	0.27	มาก
เฉลี่ยรวม	**4.26**	**0.43**	**มาก**
เฉลี่ยรวมทุกด้าน	**4.38**	**0.30**	**มาก**

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.38, S.D. = 0.30) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านเนื้อหา โดยมี ($\bar{x}$ = 4.46, S.D. = 0.10) รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x}$ =4.43, S.D. =0.10) ด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.42, S.D. = 0.48) ด้านการวัดประเมินผล

($\bar{x}$ = 4.37, S.D. = 0.41) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.26, S.D. = 0.43) ซึ่งยังคงอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. **เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการปั้นลายไทยของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน** พบว่า ความสามารถในการปั้นลายไทยของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เน้นการให้ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์หรือปัญหา แล้วแสวงหาแนวทางในการสร้างผลงานด้วยตนเอง โดยเฉพาะทักษะการปั้นลายไทยซึ่งเป็นทักษะปฏิบัติที่ต้องอาศัยทั้งการสังเกต การคิดวิเคราะห์ การจินตนาการ การควบคุมการเคลื่อนไหวของมือ และการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทดลองปรับรูปแบบลวดลายและแก้ไขข้อบกพร่องของผลงานจึงช่วยให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและพัฒนาทักษะได้อย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับกัณฐิกา พุทรา และศิริพงษ์ เพียศิริ (2565) ซึ่งศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่าการนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมาใช้ในบริบทของศิลปะไทยสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติและการสร้างผลงานได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์ และคณะ (2566) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในวิชานาฏศิลป์ตามกระบวนการ 5 ขั้น ได้แก่ กระตุ้นความสนใจ ตั้งปัญหา ค้นคว้าและคิด นำเสนอผล และประเมินผล ส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับฝนฟ้า บุญปก และอัฐพล อินต๊ะเสนา (2568) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิดมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการคิด การเชื่อมโยงความรู้ และการลงมือปฏิบัติได้ในหลายบริบท ดังนั้น ผลการวิจัยครั้งนี้จึงมีความสอดคล้องกับทั้งแนวคิดและงานวิจัยที่ผ่านมา และมีเหตุผลเชิงทฤษฎีรองรับว่า การเปิดโอกาสให้นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพได้คิด ทดลอง ปฏิบัติจริง และปรับปรุงผลงานด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง เป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยให้สูงขึ้นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้จากครู แต่มีบทบาทในการคิด การลงมือปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ลักษณะการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ด้านศิลปะและการปั้นลายไทย ซึ่งเป็นทักษะที่ต้องอาศัยทั้งความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการปฏิบัติ จินตนาการ ความประณีต และการตัดสินใจในการสร้างสรรค์รูปแบบของผลงาน เมื่อนักเรียนมีโอกาสกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานลงมือปฏิบัติ และปรับปรุงผลงานจากผลการปฏิบัติของตนเอง ย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงและสามารถมองเห็นความก้าวหน้าของผลงานได้อย่างเป็นรูปธรรม จึงอาจ

ส่งเสริมให้เกิดความสนใจ ความภาคภูมิใจในผลงาน และทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นปัจจัยที่เอื้อต่อการเกิดความพึงพอใจในระดับมาก สอดคล้องกับ Sookwichai (2024) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบทเรียนวิดีโอเรื่อง Photoshop เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยรวมในระดับสูงผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมและความรู้สึกเชิงบวกของผู้เรียนได้ เมื่อพิจารณาร่วมกับผลการวิจัยครั้งนี้จึงอาจกล่าวได้ว่า การจัดกิจกรรมการปั้นลายไทยที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติ และปรับปรุงผลงานด้วยตนเอง มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าตนเองมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้และสามารถเห็นผลสำเร็จของความพยายามของตนเอง ซึ่งอาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งเสริมความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เมื่อพิจารณาในด้านลักษณะของการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Khanbutta และ Polyiem (2024) ซึ่งพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ดนตรีไทยและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์ดนตรีไทยหลังเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดและนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับสูงสุด ผลการวิจัยดังกล่าวมีความสอดคล้องกับงานวิจัยครั้งนี้ในประเด็นที่การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานถูกนำมาใช้กับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการสร้างสรรค์ ซึ่งผู้เรียนต้องใช้ทั้งความรู้ ทักษะการปฏิบัติ จินตนาการ และความสามารถในการสร้างผลงาน เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ย่อมมีโอกาสเกิดความรู้สึกสนใจและเห็นคุณค่าของกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งอาจนำไปสู่ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับสูง นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับ Jantaratsamee and Wutchana (2023) ซึ่งศึกษาการใช้บทเรียนออนไลน์ Google Sites ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์ Google Sites ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอยู่ในระดับสูงสุด ผลดังกล่าวสนับสนุนแนวคิดว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม คิดวิเคราะห์ และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบทบาทและความต้องการของตนเองย่อมมีแนวโน้มที่จะเกิดความรู้สึกพึงพอใจต่อการเรียนรู้มากขึ้น เมื่อพิจารณาเฉพาะบริบทของการปั้นลายไทย การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีความเหมาะสมกับธรรมชาติของเนื้อหา เนื่องจากการปั้นลายไทยมิได้มุ่งเน้นเพียงการปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดไว้เท่านั้น แต่ยังต้องอาศัยการสังเกต การวิเคราะห์รูปแบบ การถ่ายทอดความคิด การใช้จินตนาการ การควบคุมทักษะการปั้น และการปรับปรุงผลงานให้มีความประณีตและเหมาะสมกับลักษณะของลวดลาย ดังนั้น การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและตัดสินใจเลือกแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ทดลองปฏิบัติ และได้รับข้อมูลย้อนกลับเพื่อนำไปปรับปรุงผลงาน จึงมีความสอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้ด้านศิลปะและทักษะวิชาชีพ เมื่อนักเรียนสามารถเห็นพัฒนาการของผลงานที่เกิดจากความคิดและความพยายามของตนเอง ย่อมมีโอกาสเกิดความรู้สึกประสบความสำเร็จและภาคภูมิใจในผลงาน ซึ่งอาจส่งผลต่อทัศนคติเชิงบวกและความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อค้นพบทางวิชาการ หรือองค์ความรู้ใหม่

การวิจัยครั้งนี้ มีข้อค้นพบหรือองค์ความรู้ใหม่ทางวิชาการที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพได้ โดยควรออกแบบการเรียนรู้ให้เชื่อมโยงกระบวนการคิดสร้างสรรค์กับการลงมือปฏิบัติอย่างเป็นลำดับและต่อเนื่องกล่าวคือ ผู้เรียนควรได้รับโอกาสในการศึกษาและทำความเข้าใจลักษณะของลายไทย คิดและออกแบบแนวทางการสร้างผลงาน ลงมือปฏิบัติ ทดลอง ตรวจสอบข้อบกพร่องและปรับปรุงผลงานด้วยตนเอง กระบวนการดังกล่าวสะท้อนการบูรณาการระหว่างการคิด การออกแบบ และการปฏิบัติ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ด้านงานปั้นลายไทย องค์ความรู้ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการปั้น ลายไทยไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการฝึกปฏิบัติตามรูปแบบหรือขั้นตอนที่กำหนด แต่ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้การสังเกต การคิดวิเคราะห์ จินตนาการ และการตัดสินใจในการสร้างผลงานของตนเอง ควบคู่กับการฝึกความประณีตและการควบคุมทักษะการปฏิบัติ กระบวนการเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง สามารถตรวจสอบและปรับปรุงผลงานจากประสบการณ์ของตนเอง และพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยอย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยเรียงลำดับได้ดังนี้ 1) การคิดสร้างสรรค์ 2) การออกแบบ 3)การลงมือปฏิบัติ 4) การทดลองและตรวจสอบ 5) การแก้ไขและปรับปรุง ทั้งนี้ผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของผู้เรียน กระบวนการดังกล่าวมีครูทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ ผู้ให้คำแนะนำ และผู้สนับสนุนการเรียนรู้ มากกว่าการกำหนดวิธีการสร้างผลงานให้ผู้เรียนปฏิบัติตามทั้งหมด จึงเป็นแนวทางที่ช่วยเติมเต็มการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในบริบทการจัดการเรียนรู้ด้านศิลปะและทักษะวิชาชีพ โดยเฉพาะงานปั้นลายไทย ซึ่งต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างความรู้เกี่ยวกับลวดลาย ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ผู้สอนสามารถนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้การปั้นลายไทย โดยควรออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้คิด ออกแบบ ลงมือปฏิบัติ ทดลอง แก้ไข และปรับปรุงผลงานด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.2 ในการนำการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ครูควรจัดเตรียมสื่อ วัสดุ และอุปกรณ์สำหรับการปั้นให้เพียงพอและเหมาะสมกับกิจกรรม รวมทั้งกำหนดเวลาให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกปฏิบัติและปรับปรุงผลงานอย่างเหมาะสม

1.3 ผู้สอนควรใช้การวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์และลักษณะของทักษะการปั้นลายไทย โดยประเมินทั้งกระบวนการปฏิบัติและคุณภาพของผลงาน เช่น ความถูกต้องของลวดลาย ความประณีต การใช้เครื่องมือ และความสามารถในการปรับปรุงผลงาน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความสามารถในการปั้นลายไทยของผู้เรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการอื่น

2.2 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านอื่นที่เกี่ยวข้องกับการปั้นลายไทย เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการออกแบบลวดลาย ความสามารถในการแก้ปัญหา และความคงทนของทักษะ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในมิติที่หลากหลาย

2.3 ควรพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมกับการปั้นลายไทย เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการปั้นลายไทยของผู้เรียน โดยควรศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบและสื่อที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ

เอกสารอ้างอิง

กัณฐิกา พุทรา และศิริพงษ์ เพียศิริ. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 9*(2), 659-674.

นฤทธิ์ วัฒนภู. (2565). *ทัศนศิลป์ไทยหลายมิติ.* กรุงเทพฯ: สาธิตบูรพา.

ปติสร เพ็ญสุ. (2565). ความสัมพันธ์ระหว่างธรรมาสน์ศิลปะอยุธยาตอนกลางและศิลปกรรมล้านนา. *ดำรงวิชาการ, 21*(1), 32–49.

ฝนฟ้า บุญปก และอัฐพล อินต๊ะเสนา. (2568). การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิด เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย, 17*(1), 218-332.

วิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์ และคณะ (2566). การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 18*(1), 31–40.

ศรณ์ภวิชญ์ อรรถประจง, ตะวัน ทองสุข และชุลิดา เหมตะศิลป์. (2566). ผลของการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ศึกษา (JSSE), 6*(2), 241–250.

สมโชค สินนุกูล. (2565). *ลายไทย.* กรุงเทพฯ: อิงค์ ออน เปเปอร์.

อรวรรณ อุดมสุข และกิตติพงษ์ โตพิทักษ์. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารพิกุล, 20*(1), 289-307.

อัครเดช โพธิ์บัณฑิต และอังคิณา ตุงคะสมิต. (2568). การศึกษาทักษะการคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียน รู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วม กับเทคนิค Team-pair-solo รายวิชา ส 14101 สังคมศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬาขอนแก่น, 12*(3), 270-259.

Jantaratsamee, A., & Wutchana, U. (2023). The Effects of Using Google Sites Online Lessons with Model Creativity-Based Learning (CBL) on the Topic of Organisms Basic Chemistry to Analytical Skills of Grade 10 Students. *Journal of Modern Learning Development, 8*(12), 154–165.

Khanbutta, S., & Polyiem, T. (2024). The Development of Learning Activities by Using Creativity-Based Learning for Promoting in Thai Musical Creativity and Learning Achievement for Grade 9 Students. Academic. *Journal of Mahamakut Buddhist University Roi Et Campus, 13*(2), 10–21.

Sookwichai, D. (2024).The Creative-Based Learning (CBL) Cooperated with Video Lessons on Photoshop for Enhancing Creative Thinking and Learning Achievement. *Journal of Education Rajabhat Maha Sarakham University, 21*(1), 183–191.