

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการอุดแบบนิทรรศการ นำไปสู่การรับรู้คุณค่าศิลปะในธรรมชาติ กรณีศึกษานักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

Problem Based Learning Through Exhibition Design for Perceived Mae Chaem Cultural Value: A Case Study of Interior Architecture Students, Rajamangala University of Technology Lanna

กันดาวดี รงงาม¹ สุทธปรีชา จريyangamwong² กนกวรรณ คงสีห์³
และเจษฎา สุภาคร⁴

1 อาจารย์ประจำ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 50300

2 อาจารย์ประจำ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 50300

3 อาจารย์ประจำ สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 50300

4 อาจารย์ประจำ สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 50300

Pataravadee Tongngam¹ Sutthapreecha Jariyangamwong²
Kanokwan Kotchasee³ and Jadsada Supasri⁴

1Lecturer, Interior Architecture, Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala
University of Technology Lanna, Chiang Mai, Thailand, 50300

2Lecturer, Interior Architecture, Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala
University of Technology Lanna, Chiang Mai, Thailand, 50300

3Lecturer, Architecture, Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala
University of Technology Lanna, Chiang Mai, Thailand, 50300

4Lecturer, Architecture, Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala
University of Technology Lanna, Chiang Mai, Thailand, 50300

*Email: mumusomo@Hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการรับรู้คุณค่าศิลปวัฒนธรรมแม่แจ่มและการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผ่านวิชาการออกแบบนิทรรศการสู่ผลงานการออกแบบนิทรรศการ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสถาปัตยกรรมภาคใน ชั้นปี 3 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จำนวน 33 คน และภาคีเครือข่ายบ้านท้องฝายจำนวน 20 คน เครื่องมือ ที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามปลายปิดและแบบสัมภาษณ์ปลายเปิด การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติพรรณนา และวิเคราะห์การสัมภาษณ์การรับรู้คุณค่า ผลการดำเนินงาน พบว่า ภาคีเครือข่ายในชุมชนท้องฝายให้ความคิดเห็นการรับรู้คุณค่าศิลปวัฒนธรรมแม่แจ่มของกลุ่มตัวอย่าง 4 ด้านตามลำดับ 1) เรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของคนในชุมชน 2) เรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ ความศรัทธา 3) เรื่องราวเกี่ยวกับ ประเพณี วัฒนธรรม 4) ด้านประวัติศาสตร์ โดยรวมคิดเป็น ค่าเฉลี่ย 4.28 ($SD=0.63$) ผลสัมภาษณ์นักศึกษาฯ พบว่า การรับรู้คุณค่าแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การรับรู้ในมิติ เดียว ระยะที่ 2 การรับรู้หลากหลายมิติ และระยะที่ 3 การรับรู้สู่การประยุกต์

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การรับรู้ คุณค่าศิลปวัฒนธรรม แม่แจ่ม การออกแบบนิทรรศการ

Abstract

The purpose of this study was to explore the students' perceptions of Mae Chaem culture through the experience of designing an exhibition. The participants in this study were 33 interior architecture students in their third year at Rajamangala University of Technology Lanna and 20 Thong Fai Village partner networks. The questionnaires and interviews were applied as research instruments. The descriptive statistics were used to assess the general information and opinions on participants' perceived value. The data from the interviews was analyzed. The findings revealed that the Thong Fai Village partner networks had differing views on how Mae Chaem culture was perceived by students through the experience of designing the exhibition in all four value perceived aspects, which were 1) stories about people's daily lives in the community 2) stories about beliefs and faith 3) cultural and tradition-related stories 4) The history. The average result of all opinions was 4.28 ($SD=0.63$), which was the highest score. Furthermore, the results show that the students had three stages of value perception: phase 1 one-dimensional perception, phase 2 multidimensional perception, and phase 3 application perception.

Keywords: Problem based Learning, Perceived value, Mae Chaem, Cultural Value, Designing an exhibition

Received: September 6, 2021; **Revised:** December 20, 2021; **Accepted:** December 23, 2021

1. บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้นำพาประเทศไทยไปสู่ความเจริญรุ่งเรืองในอนาคต เปิดโอกาสทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม ซึ่งในด้านวัฒนธรรมถือได้ว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน (ประภัสสร์ เพพชาตรี, 2552) เชียงใหม่เป็นอีกหนึ่งจังหวัดที่มีชื่อเสียงทางด้านสถานที่ท่องเที่ยว เอกลักษณ์ทางชุมชน ธรรมเนียมประเพณี ทำให้เกิดการเรียนรู้ สืบสาน ส่งต่อให้กับนักท่องเที่ยวที่มาเยือนได้ ดังนั้นสถาบันการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถเตรียมความพร้อมให้กับประเทศเพื่อสืบสานวัฒนธรรมของชาติได้ต่อไป (อุรุพร ศิริวิชยาภรณ์ สันติศรีสุวนแตง และประسنศร์ ตันพิชัย, 2561)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนาเป็นสถาบันการศึกษาที่มุ่งเน้นในการส่งเสริมด้านศิลปวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยมหาวิทยาลัยฯได้มีดำเนินการวิจัยโครงการพัฒนาเศรษฐกิจฐานวัฒนธรรมเชิงพื้นที่ เมืองแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ โดยบ้านท้องฝาย อำเภอแม่แจ่มเป็นหนึ่งในพื้นที่โจทย์การพัฒนาวัฒนธรรมเชิงพื้นที่ ชาวบ้านท้องฝายยังคงสืบสานภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษเอาไว้ได้อย่างเหนียวแน่น ในปี พ.ศ.2527 ชาวบ้านได้ร่วมกันจัดตั้งกลุ่มทอผ้าพื้นเมืองชื่นตืนจากขึ้นในหมู่บ้าน โดยยังคงไว้ซึ่งกรรมวิธีการผลิตแบบดั้งเดิมที่มีลวดลายวิจิตร งดงาม และทรงคุณค่ามีการริเริ่มแปรรูปผ้าทอพื้นจนออกไปเป็นผลิตภัณฑ์หalachayรูปแบบ จนทำให้ผลงานพื้นที่นี้นิยมของบ้านท้องฝายเริ่มกลับมาเป็นที่รู้จักในวงกว้าง สร้างห้างซื้อเสียงและรายได้ให้กับชุมชนแม่แจ่ม ทำให้ได้รับประมานจากภาครัฐในการก่อสร้างศูนย์หัตถกรรมผ้าตีนจกแม่แจ่ม บ้านท้องฝาย (องค์การบริหารส่วนตำบลช่างเคียง, 2562) แต่อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสภาพเศรษฐกิจที่ย่ำแย่และทางศูนย์หัตถกรรมผ้าตีนจก เริ่มประสบปัญหาในการดูแลอาคารฯ ทำให้ อาคารถูกปิดลง ขาดพื้นที่จัดแสดงเพื่อการสืบสานส่งต่อศิลปวัฒนธรรมที่เคยมีมาแต่อดีตของชุมชนให้คนภายนอกได้รับรู้และรับทราบถึงคุณค่า คนในชุมชนจึงมีความต้องการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมปรับปุ่งอาคารนิทรรศการ เพื่อให้เป็นแหล่งศูนย์กลางข้อมูลวัฒนธรรมของแม่แจ่ม

ทั้งนี้ได้จัดให้มีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานบูรณาการการเรียนการสอนการออกแบบศูนย์หัตถกรรมผ้าตีนจก บ้านท้องฝาย โดยนักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 ในวิชาการออกแบบนิทรรศการเพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษา ความงามดงามของวัฒนธรรมของภาคเหนือที่ใกล้จะเลือนหายในจังหวัดเชียงใหม่ และตระหนักรู้ถึงคุณค่าของวัฒนธรรมไฟศาลา สุวรรณน้อย (2558; 2) กล่าวในเอกสารประกอบการบรรยายโครงการพัฒนาการเรียนการสอนว่า “ทฤษฎีการเรียนรู้ที่นักการศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสนใจกันมากได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivist Learning Theory) ซึ่งมีแนวคิดที่สอดคล้องกับการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มาที่สุด” การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Bonwell and Eison, 1991) โดยผู้เรียน จะได้รับความรู้ใหม่และสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วย (เยาวเรศ ภักดีจิตร, 2557; ไพศาล สุวรรณน้อย 2558; 4-8)

กระบวนการสร้างการรับรู้คุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมโดยใช้การเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐานนั้น เป็นกลไกหนึ่งในปรับ ความคิดของคนรุ่นใหม่ที่เปลี่ยนแปลงเปิดรับอารยธรรมของวัฒนธรรมภายนอกเข้ามาย่างรุนแรงให้ควบคู่ไปกับ การตระหนักรู้ถึงคุณค่าวัฒนธรรมด้วยความต้องการให้สอดคล้องกับวิถีความหลากหลายของวัฒนธรรมในปัจจุบัน (ปวีณา พาแสง และคณะฯ, 2558) การตระหนักรู้ทางวัฒนธรรม คือการเห็นคุณค่าของการสร้างและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม สืบสาน ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมให้คงอยู่ คุณที่จะตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมเกิดจากการรับรู้คุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ซึ่ง Chang (2007) ได้อธิบายองค์ประกอบของการรับรู้ทางวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นได้ดังนี้ ดังนี้ 1) การเผชิญวัฒนธรรม (Cultural Encounter) 2) ความตระหนักรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม (Cultural Awareness) 3) ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม (Cultural Knowledge/Understanding) 4) ทักษะและความอ่อนไหวทางวัฒนธรรม (Cultural Skill/Sensitivity) 5) ความปราณາทางวัฒนธรรม (Cultural Desire) ทั้งนี้ผู้รับรู้คุณค่าทางวัฒนธรรมนั้นต้องได้รับประสบการณ์และสัมผัส เรียนรู้วัฒนธรรมเหล่านั้นด้วยตนเอง จึงเกิดการประเมินคุณค่าในหลายมิติตามทฤษฎีการรับรู้คุณค่าผ่านประสบการณ์ทั้ง 3 ระยะของการรับรู้ ดังนั้นหากนักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา รับรู้คุณค่าของศิลปวัฒนธรรมแม่แจ่มผ่านการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สัมผัสถึงชีวิตของคนในชุมชน บ้านท้องฝาย แม่แจ่ม เพื่อเข้าใจปัญหาและการแก้ปัญหา ผ่านการประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนทฤษฎีการออกแบบ นิทรรศการ และตัดสินใจสร้างทางเลือกในการออกแบบที่เหมาะสม ตระหนักรู้ถึงการแสดงออกของคุณค่าทางวัฒนธรรม ร่วมกับคนในชุมชนเพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบนิทรรศการศูนย์หัตถกรรมผ้าตีนจกแม่แจ่ม บ้านท้องฝาย ซึ่งการบูรณา การนี้จะมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการตระหนักรู้ เข้าใจและเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมชุมชนของนักศึกษาจากทรัพยากรที่เป็นทุน

ที่ชุมชนมีอยู่เพื่อเพิ่มคุณค่าทางใจ (ธงชัย ภูวนารถวิจิตร, 2557; ไพศาล สุวรรณน้อย, 2558) ส่งเสริมให้เกิดจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ พื้นฟู สภาพสังคม วัฒนธรรม ประเพณีความเชื่อและวิถีชีวิตของชุมชนนั้น (ธงชัย ภูวนารถวิจิตร, 2560) ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในทรัพยากรของชุมชนที่เผยแพร่ไปยังกลุ่มเยาวชนนักศึกษา อันจะนำไปสู่การประชาสัมพันธ์ สร้างช่องทางโอกาสให้แม่ແเจ่นเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไม่ใช่สุญหายไป ถือเป็นแนวทางที่ผ่านกระบวนการกรองล้วนจะนำไปสู่แผนพัฒนาชุมชนในการพัฒนาพื้นที่ให้มีศักยภาพและเป็นต้นแบบให้ชุมชนอื่นต่อไป

2. ວັດຖຸປະສົງຄໍ

เพื่อศึกษาการรับรู้คุณค่าศิลป์วัฒนธรรมแม่เเจ่ม การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านวิชาการออกแบบนิทรรศการสู่ผลงานการออกแบบนิทรรศการ ของนักศึกษาสาขาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

3. วิธีการศึกษา

3.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ภาคีเครือข่ายในชุมชนท้องฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ภาคีเครือข่ายในชุมชนท้องฝ่ายผู้มีบทบาทในการมีส่วนร่วมในการสร้างแนวทางการพัฒนาชุมชน ภาคีเครือข่ายผู้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของคนในชุมชน และภาคีเครือข่ายผู้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนการพัฒนาในพื้นที่หน่วยงานภาครัฐ คณะกรรมการกลุ่มตัวอย่างสำหรับกลุ่มในการศึกษาตามมาตรการสำเร็จรูปของ เครจี้และมอร์แกน ซึ่งมีระดับความเชื่อมั่นอยู่ที่ร้อยละ 95 และระดับความคาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ร้อยละ 5 ทั้งนี้จำนวนภาคีเครือข่ายที่เข้าร่วมการประชุมมีทั้งหมด 20 คน จากการเปิดตารางขนาดตัวอย่างที่เหมาะสมคือ 19 คน ดังนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างทั้ง 20 คน

3.1.2 นักศึกษาสาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาสาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 ในรายวิชาการออกแบบนิทรรศการ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ทั้งหมดจำนวน 33 คน กำหนดขนาดกลุ่มประชากรตัวอย่างตามตารางสำหรับรูปของ เครื่องจำลองมอร์แกน ซึ่งมีระดับความเชื่อมั่นอยู่ที่ร้อยละ 95 และระดับความคาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ที่ร้อยละ 5 (ตามตารางประชากร 30 คน เก็บกลุ่มตัวอย่าง 28 คน และประชากร 35 คน เก็บกลุ่มตัวอย่าง 32 คน) (มารยาท โยทองยศ และ ปราณี สวัสดิสรพัท, 2556; พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) ดังนั้นจึงเก็บกลุ่มตัวอย่างทั้ง 33 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ

3.2.1 การศึกษาข้อมูลเอกสาร (Documentary Research) เป็นการศึกษารายงาน บทความวิจัย บทความวิชาการ สิ่งพิมพ์ เอกสาร ข้อมูลดิจิตอลที่เกี่ยวข้องด้านการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การตระหนักรู้ทางวัฒนธรรม องค์ประกอบของการรับรู้ทางวัฒนธรรม ที่จะเกิดขึ้นได้ 5 องค์ประกอบจากสมรรถน์เชิงวัฒนธรรม ทฤษฎีการรับรู้คุณค่าวัฒนธรรมจากประสบการณ์ วิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ประดิษฐ์การรับรู้คุณค่าศิลปวัฒนธรรม การแบ่งระยะการรับรู้ของนักศึกษาผ่านประสบการณ์ที่ได้รับ ประเมินผล เพื่อวิเคราะห์และทำข้อสรุป

3.2.2 การคัดเลือกพื้นที่ในการศึกษา (Field Research) จากการลงพื้นที่สำรวจลักษณะทางกายภาพ วิถีชีวิต ทุนทางวัฒนธรรม อำเภอแม่แจ่ม โดยการสังเกต สัมภาษณ์ พบร้าไว้ในปี พ.ศ.2553 บ้านห้องฝ่ายใต้รั้วrange ระหว่างท่านหมู่บ้านดีเด่น ประเทศไทยอนุรักษ์ ชุมชนพื้นถิ่นดีเด่นประจำปี จากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ณ ศalaดุสิตดาลัย (โครงการพัฒนาเว็บไซต์ศิลปวัฒนธรรมเมืองแม่แจ่ม, 2563) มีกลุ่มทอผ้าเครื่องข่ายบ้านห้องฝ่ายจัดการและดูแลศูนย์หัตถกรรมผ้าถิ่นจังหวัดแม่แจ่ม (MaeChaem' Teen Jok Handicrafts Center) อันเป็นศูนย์กลางจำหน่ายผ้าถิ่นต้นฉบับให้กับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ มีแหล่งศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรมผ้าถิ่นต้นฉบับที่หาชมได้ยาก ชาวบ้านพัฒนาจากผู้ผลิตเป็นผู้ประกอบการ รับซื้อผ้าถิ่นจังหวัดสินค้าหัตถกรรมจากหมู่บ้านโดยรอบของอำเภอแม่แจ่ม เพื่อกระจายรายได้

3.2.3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ

1) เป็นผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์การประชุมการส่งมอบการออกแบบผลงานของนักศึกษาในวันจันทร์ที่ 7 ธันวาคม 2563 มีความสำคัญคือเป็นกลุ่มภาคีเครือข่ายในชุมชนท้องฝ่ายผู้มีบทบาทในการมีส่วนร่วมในการสร้างแนวทางการพัฒนาชุมชนบ้านท้องฝ่ายแม่เจ้ม 3 ภาคส่วน ประกอบด้วย 1) ภาคีเครือข่ายกลไกการขับเคลื่อนการพัฒนาในพื้นที่หน่วยงานภาครัฐ เนื่องจากมีอำนาจหน้าที่และงบประมาณ ได้แก่ องค์กรบริหารด้านช่างเคียงบ้านท้องฝ่าย เทศบาลตำบลท่าศาลา พัฒนาการอำเภอแม่เจ้ม 2) ภาคีเครือข่ายผู้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของคนในชุมชน ได้แก่ เครือข่ายศิลปิน ประชาชนชาวบ้าน วัดบ้านท้าว โรงเรียนบ้านท้าว คนในชุมชนบ้านท้องฝ่าย และ 3) ภาคีเครือข่ายผู้มีส่วนได้เสีย ได้แก่ ผู้ประกอบการค้าบ้านท้องฝ่าย บริษัท/วิสาหกิจวัฒนธรรม

2) เป็นกลุ่มนักศึกษาสาขาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ที่มีประสบการณ์ในการลงพื้นที่เรียนรู้จากสถานที่จริง

3.2.4 เครื่องมือในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) แบบสอบถามภาคีเครือข่าย แบ่งเป็น 2 ประเด็น คือการรับรู้คุณค่าทางด้านเรื่องราวของแม่เจ้ม และการถ่ายทอดการรับรู้คุณค่าสู่ผลงานการออกแบบนิทรรศการฯบ้านท้องฝ่ายแม่เจ้ม ประกอบด้วยแบบวัดชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scales) จำนวน 7 ข้อ 2) แบบสัมภาษณ์นักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 ด้วยคำถามปลายเปิด ประเด็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน) และการรับรู้คุณค่าศิลปวัฒนธรรมแม่เจ้มของนักศึกษา โดยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพตามทฤษฎี การรับรู้คุณค่าผ่านประสบการณ์การลงพื้นที่สัมผัสร่วมกัน และการออกแบบนิทรรศการศูนย์หัตถกรรมผ้าดิบจากบ้านฝ่ายแม่เจ้ม

3.2.5 การวิเคราะห์ข้อมูล รวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจจากการจดบันทึก แบ่งข้อมูลรายละเอียดของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง โดยในส่วนของภาคีเครือข่าย ได้รวมผลจากการแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย \bar{X} ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สรุปประเด็นการสัมภาษณ์ จำแนกประเภทข้อมูลกระบวนการเรียนรู้จากการรูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงที่ได้รับ นำเสนอผลงานวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

4. ผลการศึกษาและวิจารณ์

4.1 ผลสรุปการศึกษาผ่านรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการแบบสอบถามของนักศึกษาสาขาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 เป็นข้อมูลเพื่อใช้เป็นข้อมูลค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สรุปประเด็นการสัมภาษณ์ จำแนกประเภทข้อมูลกระบวนการเรียนรู้จากการรูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem-based learning หรือ PBL) จำนวน 33 คน แบ่งเป็นเพศชายร้อยละ 40 เพศหญิงร้อยละ 30

โดยงานวิจัยนี้ได้นำรูปแบบการเรียนรู้ 11 ขั้นตอน มาเลือกใช้ให้เหมาะสมตามระดับของนักศึกษาสาขาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 และลักษณะเฉพาะของเนื้อหาวิชาการออกแบบนิทรรศการที่จะจัดการเรียนรู้ด้วย PBL ซึ่งจะส่งผลต่อการรับรู้ของผู้เรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 11 ขั้นตอน

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามทฤษฎี	กระบวนการเรียนรู้จริง	ประโยชน์จากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์
1. จัดกลุ่มแนะนำสมาชิก	จัดกลุ่มนักศึกษาเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 11 คน	1. “ตนเองมีความเข้าใจเรื่องราวด้านประวัติศาสตร์ของแม่น้ำได้ดีขึ้น จากที่บางคนไม่เคยรู้จักอาเภอนี้มาก่อน”
2. กำหนดวัตถุประสงค์	ชี้แจงวัตถุประสงค์จากประเด็นปัญหาของชุมชนให้นักศึกษาได้รับทราบ	2. “ตนเองได้เรียนรู้สิ่วิชิตของคนในชุมชน ซึ่งเป็นประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยได้สัมผasmakagón คนเฒ่าคนแก่ไส่ผู้สูง เกิดความรู้สึกตื่นเต้น สนใจในวิถีชีวิตร่วมกัน”
3. ศึกษาปัญหาที่ได้รับ ขยายรายละเอียดของปัญหา	การบรรยายที่มาของปัญหาจากทีมนักวิจัย เพื่อชี้แจงรายละเอียดเบื้องต้นให้นักศึกษาได้เข้าใจสถานการณ์ในปัจจุบัน	3. “ตนเองได้พัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ ที่มาจากการเรียนรู้จริง พยายามหาแนวทางแก้ไขตามสถานการณ์จริงได้”
4. กำหนดประเด็น ประเด็นในการเรียนรู้	กำหนดประเด็นในการแก้ไขปัญหา ด้วยการออกแบบพื้นที่นิทรรศการฯ	4. “ฝึกการสื่อสารในรูปแบบวิชาการ การถ่ายทอด วิธีคิด วิธีพูดได้เป็นอย่างดี”
5. กำหนดวัตถุประสงค์ของแผนดำเนินการ	นักศึกษากำหนดวัตถุประสงค์ในการดำเนินการ	5. “รับรู้ได้ถึงความเชื่อและความศรัทธาของคนในชุมชนต่อศิลปะ วัฒนธรรมที่มี”
6. ทำความตกลงกันในเรื่องของข้อมูลที่จะต้องศึกษา	แบ่งข้อมูลกันภายในกลุ่มเพื่อเตรียมการลงพื้นที่ศึกษา	6. “ได้ทดลองใช้ทฤษฎีจากการเรียนในวิชามากับปัญหาจริง”
7. กำหนดแหล่งเรียนรู้	พื้นที่บ้านท้องฝาย แม่แจ่ม เชียงใหม่	
8. รวบรวมความรู้ที่มาจากการค้นคว้าสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง	ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภายในชุมชน	
9. ทำความเข้าใจซึ่อกันความรู้ที่ได้รับใหม่	รวบรวมข้อมูลของทุกคนภายในกลุ่ม เพื่อนำมาวิเคราะห์ และจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ สรุปข้อมูล	
10. เลือกวิธีในการแก้ปัญหา นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา	สรุปแนวความคิด รูปแบบการจัดนิทรรศการ กิจกรรมภายใต้พื้นที่และออกแบบนิทรรศการฯ	
11. การประเมินผล	ส่งมอบงานให้อาจารย์ นักวิจัย และนักวิจัยทำไปทำประชาคมกับภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องในชุมชนบ้านท้องฝาย	

จากตารางที่ 1 การจัดการเรียนรู้ผ่านขั้นตอนตามการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เมื่อนำมาเทียบในกระบวนการเรียนรู้จริงตามจำนวน 11 ขั้นตอนนั้น ได้สรุปประเด็นประโยชน์ด้านการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง 4 ประเด็น ดังนี้

1) ประโยชน์ด้านการรับรู้เข้าใจวิถีชีวิตร่วมของคนในชุมชน ความศรัทธา ความเชื่อ ความสำคัญของศาสนาที่คงอยู่กับคนในชุมชน เกิดความประทับใจ

2) ประโยชน์ด้านการรับรู้เรื่องราวของทุนทางศิลปวัฒนธรรมมีอยู่มาข้างหน้า គรรค่าแก่การอนุรักษ์สืบสานให้คงอยู่ต่อไป

3) ประโยชน์ต่อโอกาสในการพัฒนาความรู้ในเนื้อหาวิชาการออกแบบนิทรรศการที่สอดคล้องกับบริบทจริงของพื้นที่ เพื่อนำไปต่อยอดและประยุกต์ใช้ได้

4) ประโยชน์ด้านการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ นำไปสู่แนวทางการออกแบบที่แก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ

4.2 การลงพื้นที่สำรวจลักษณะทางกายภาพ วิถีชีวิต ทุนทางวัฒนธรรม

บ้านท้องฝาย อำเภอแม่แจ่ม เป็นชุมชนหนึ่งที่ได้รับผลกระทบอย่างหนักต่อสภาวะน้ำท่วมที่ยาวนาน เนื่องจากเดิมบ้านท้องฝาย ได้พัฒนามาหมู่บ้านร่วมกับโครงการภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษาหลายโครงการ เพื่อเป็นหมู่บ้านวัฒนธรรม หมู่บ้านท่องเที่ยว ได้รับคัดเลือกให้เป็นหมู่บ้านทัศนกรรมดีเด่นได้รับรางวัลหม่อมงามจิตรบุรฉัตร ในปี 2541 มีกลุ่มทอผ้าเครื่องข่ายบ้านท้องฝายจัดการและดูแลศูนย์หัตถกรรมผ้าถิ่นจากแม่แจ่ม (MaeChaem' Teen Jok Handicrafts Center) อันเป็นศูนย์จำหน่ายผ้าชิ้นเดียวที่ทำจากผ้าทอท้องฝาย ภายใต้การดูแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 1 ที่มาจากโรงเรียนแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ (เชียงใหม่นิวส์, 2559) อย่างไรก็ตามจากการเปลี่ยนแปลงภัยในกลุ่มและปัญหาทางหมอกควันขนาดนักท่องเที่ยวและรายได้ทำให้เกิดปัญหาอาคารทรุดโทรม จากการสำรวจอาคารพบว่า แบบสถาปัตยกรรมอาคารศูนย์หัตถกรรมฯ มีลักษณะเป็นงานสถาปัตยกรรมร่วมสมัย ที่นำเอารูปแบบสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นมาปรับใช้ในการออกแบบโครงการสร้างอาคารเป็นคอนกรีตเสริมเหล็ก ชั้นเดียวทุกหลัง หลังคาทรงปั้นหยาจั่ว โครงสร้างเหล็กมุงด้วยกระเบื้องซีเมนต์ ลอนคู่ ประกอบด้วย 1) อาคารส่วนแสดงการสาธิตการทำผ้าถิ่นจาก ภายในประกอบด้วยโถงจัดแสดงสินค้าและพื้นที่เก็บของ มีพื้นที่ใช้สอยโดยประมาณ 150 ตร.ม. 2) อาคารร้านค้าอาหาร ประกอบด้วยโถงอบเนกประสงค์และห้องสำหรับประกอบอาหารจำนวน 2 ห้อง (ปัจจุบันเป็นที่เก็บของ ของชุมชน) มีพื้นที่ใช้สอยโดยประมาณ 110 ตร.ม. 3) อาคารห้องน้ำ ประกอบด้วย ห้องน้ำชาย ห้องน้ำหญิง ห้องน้ำคนพิการและห้องเก็บของ มีพื้นที่ใช้สอยโดยประมาณ 34 ตร.ม. และ 4) ลานกิจกรรมเนกประสงค์ และป้ายโครงการ (ดังภาพที่ 1)

โดยปัจจุบันสภาพพื้นที่และตัวอาคารค่อนข้างทรุดโทรม พื้นที่การใช้งานจริงจังเหลือเพียงอาคารที่ 1 เท่านั้น ดังนั้น ทางชุมชนจึงต้องการพัฒนาพื้นที่ภายในศูนย์ฯ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมเชิงพื้นที่ผ่านงานนิทรรศการวัฒนธรรมอย่างมีส่วนร่วม ซึ่งจะทำให้เกิดจิตสำนึกร่วมใจพัฒนาพื้นที่อย่างยั่งยืนในการอนุรักษ์พื้นที่ สภาพสังคม วัฒนธรรม ประเพณีความเชื่อและวิถีชีวิตของชุมชนนั้น ของคนในชุมชน เนื่องจากบ้านท้องฝายเป็นชุมชนที่มีศักยภาพและมีความภูมิใจในชุมชนของตน การพัฒนาพื้นที่ภายในอาคารที่ 1 เพื่อสร้างสรรค์นิทรรศการวัฒนธรรมที่จะเผยแพร่ความภูมิใจ โล่งวัลของชุมชนให้บุคคลภายนอกได้รับรู้เป็นสิ่งที่คุณในชุมชนต้องการถ่ายทอดให้แก่ผู้เยือนได้รับทราบ อีกทั้งยังต้องการให้พื้นที่ภายในศูนย์เป็นแหล่งเรียนรู้ข้อมูลความรู้เบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับอำเภอแม่แจ่ม ให้นักเรียน คนในชุมชนหรือต่างชุมชนเข้ามาศึกษาทำความรู้อีกเช่น ภาษา อาหาร พิธีกรรม การจัดการดูแลฝาย ประเพณี การจักรสาน การทอผ้า ฯลฯ รวมทั้งการจัดการใช้งานพื้นที่ให้เหมาะสม เช่น การจัดพื้นที่แสดงสินค้าตัวอย่าง การจัดพื้นที่สาธิตการทำผ้าถิ่นจาก เพื่อให้นักท่องเที่ยวที่เข้ามาได้เห็นและสัมผัสสิ่งวิถีชีวิตการทออันประณีต เป็นการสร้างความตระหนักรู้ในคุณค่าของงานฝีมือท่อผ้าสืบไปอย่างยั่งยืน



ภาพที่ 1 แบบจำลอง 3 มิติ และสภาพโดยทั่วไปภายนอกและภายในของศูนย์หัตถกรรมผ้าตีนจกบ้านห้องฝ่าย
สำรวจ เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม 2563

นักศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ปัญหา นำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแนวความคิดเพื่อทำการออกแบบ
นิทรรศการฯ จำนวน 3 รูปแบบด้วยโปรแกรม 3 มิติ ตามความต้องการของชุมชนบ้านห้องฝ่าย นำผลงานการออกแบบ
ส่งมอบให้ทีมนักวิจัยประสานงานในการจัดทำประชาคมผ่านตัวแทนภาคเครือข่าย ณ องค์กรบริหารส่วนตำบลช่างเคิง
เพื่อผลักดันแนวทางการปรับปรุงศูนย์ฯให้เข้าสู่แผนการพัฒนาเชิงพื้นที่วัฒนธรรมของชุมชนห้องฝ่าย ในวันจันทร์ที่ 7
ธันวาคม 2563 ตามภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การประชาคมพื้นที่วัฒนธรรมบ้านห้องฝ่าย ณ ห้องประชุม ที่ทำการ อบต.ช่างเคิง

ภาพที่ 3 ทั้ง 3 กลุ่มเลือกใช้วัสดุในการจัดนิทรรศการโดยการใช้วัสดุธรรมชาติหรือทรัพยากรที่หาได้ภายในชุมชน
อาทิ ไม้ไผ่ ผ้าห่อ มาเป็นส่วนประกอบในการจัด และมีแนวความคิดดังนี้

กลุ่มที่ 1 ถ่ายทอดแนวความคิด “ปั้นยะล่างอย่างแจ่ม” ผ่านการรับรู้คุณค่าทางประสบการณ์โดย การนำเสนอเรื่องราว
การรับรู้ทางด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรมของคนในชุมชน ลักษณะสถาปัตยกรรมเรือนล้านนาที่ยังคงมีเอกลักษณ์ และสามารถถ
พบเห็นได้ทั่วไปในอำเภอแม่แจ่ม ซึ่งเป็นสิ่งล้ำค่าที่ชุมชนในเมืองเชียงใหม่ลงเหลือไม่มากหนัก

กลุ่มที่ 2 ถ่ายทอดแนวความคิด “มาปีชนาการ” ผ่านการรับรู้คุณค่าทางประสบการณ์โดย เป็นการบอกเล่าภิสิทธิของคนในชุมชน การเดินชุมตลาดของคนในชุมชน บริบท ธรรมชาติที่ได้สัมผัส วัฒนธรรมการทอผ้าของผู้หญิงชาวแม่เจ้มที่สืบทอดกันจากรุ่นสู่รุ่น

กลุ่มที่ 3 ถ่ายทอดแนวความคิด “ห้องฝ่ายลายแจ่ม” ผ่านการรับรู้คุณค่าทางประสบการณ์โดย เป็นการบอกเล่าผ่านความเชื่อ ความครั้งทราของคนแม่เจ้ม ชุมชนต้นแบบด้านวัฒนธรรม รวมทั้งศาสนา ประเพณีที่สืบทอดมาช้านาน



ภาพที่ 3 ภาพช้ายเมืองกลุ่มที่ 1 ออกแบบด้วยแนวความคิด ปืนกะล่างอย่างแจ่ม

ภาพกลาง กลุ่มที่ 2 ออกแบบด้วยแนวความคิด มาปีชนาการ

ภาพขวาเมืองกลุ่มที่ 3 ออกแบบด้วยแนวความคิด ห้องฝ่ายลายแจ่ม

4.3 ผลวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการเก็บข้อมูลในช่วงเดือน ธันวาคม 2563

4.3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของภาคีเครือข่ายในชุมชนท้องฝาย

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยการรับรู้คุณค่าศิลปวัฒนธรรมแม่เจ้มผ่านผลงานการออกแบบนิทรรศการของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นความคิดเห็น	ชุมชนท้องฝาย แม่เจ้ม		
	ชุมชนท้องฝาย แม่เจ้ม	หน่วยงานภาครัฐ/ผู้มีอิทธิพลในชุมชน/ ผู้มีส่วนได้เสีย จำนวน 20 คน	ความหมาย
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. การรับรู้ด้านคุณค่าทางเรื่องราว			
1.1 ชีวิตประจำวันของคนในชุมชนบ้านท้องฝาย	4.65	0.58	มากที่สุด
1.2 ความเชื่อ ความศรัทธา ศาสนา	4.55	0.74	มากที่สุด

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยการรับรู้คุณค่าศิลปวัฒนธรรมแม่แจ่มผ่านผลงานการออกแบบนิทรรศการของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นความคิดเห็น	ชุมชนท้องฝ่าย แม่แจ่ม		
	ชุมชนท้องฝ่าย แม่แจ่ม หน่วยงานภาครัฐ/ผู้มีอิทธิพลในชุมชน/ ผู้มีส่วนได้เสีย จำนวน 20 คน		
	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ความหมาย
1. การรับรู้ด้านคุณค่าทางเรื่องราว			
1.3 ประเพณี วัฒนธรรม	4.20	0.41	มาก
1.4 ประวัติศาสตร์	4.05	0.88	มาก
รวมค่าเฉลี่ยความคิดเห็น	4.28	0.63	มากที่สุด
2. การถ่ายทอดการรับรู้คุณค่าสู่ผลงานการออกแบบ			
2.1 ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ	4.75	0.55	มากที่สุด
2.2 การถ่ายทอดเรื่องราวได้ครบถ้วน	4.45	0.68	มากที่สุด
2.3 สามารถนำแบบไปใช้ได้จริง	4.25	0.44	มากที่สุด
รวมค่าเฉลี่ยความคิดเห็น	4.48	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ภาคีเครือข่ายในชุมชนท้องฝ่ายให้ความเห็นประเด็นการรับรู้คุณค่าศิลปวัฒนธรรมแม่แจ่มของนักศึกษาสถาปัตยกรรมภายในประเด็นการรับรู้ด้านคุณค่าทางเรื่องราว โดยรวมมีค่าระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.28 (SD.=0.63) และเมื่อจำแนกรายข้อพบว่า ภาคีเครือข่ายให้ความสำคัญอันดับแรกคือ ชีวิตประจำวันของคนในชุมชนบ้านท้องฝ่าย คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.65 (SD.=0.58) รองลงมาคือ ความเชื่อ ความศรัทธา ศาสนา คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.55 (SD.=0.74) และประเด็นการถ่ายทอดการรับรู้คุณค่าสู่ผลงานการออกแบบ โดยรวมมีค่าระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.48 (SD.=0.56) เมื่อจำแนกรายข้อพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ เป็นอันดับแรก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.75 (SD.=0.55) รองลงมา คือ การถ่ายทอดเรื่องราวได้ครบถ้วน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.45 (SD.=0.68)

4.3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์นักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 ในการรับรู้คุณค่าศิลปวัฒนธรรมแม่แจ่มผ่านการออกแบบนิทรรศการศูนย์หัดทดลองผ้าตีนจกบ้านท้องฝ่าย

ทีมวิจัยได้แบ่งระยะการรับรู้คุณค่าคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนักศึกษาตามทฤษฎีการรับรู้ผ่านประสบการณ์ (Holbrook, 1999; ปนพัชร์ กิติชัยวัฒน์, 2561) ออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 แนวคิดในมิติเดียว (The Uni-dimensional Conceptualization) อธิบายถึง คุณค่า ว่าเป็น “การรับรู้ การแลกเปลี่ยนระหว่างคุณภาพกับสิ่งที่สูญเสียไป” คือ นักศึกษาเกิดความรู้สึกสนุกสนานเมื่อเดินทางลงพื้นที่สำรวจสถานที่จริง ตื่นเต้นกับการเห็นคนในชุมชนแต่ละชุดผ้าซึ่น หมายผลติดอกไม้ ไม่่ง่วงนอนเมื่อต้องตื่นเช้าเพื่อทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน

ระยะที่ 2 แนวคิดหลากหลายมิติ (The Multidimensional Conceptualization) มุ่งมองที่ใช้ในการศึกษา การรับรู้คุณค่าในหลากหลายมิติ ได้แก่

1) ลำดับขั้นของคุณค่าผู้บริโภค (The Customer Value Hierarchy) อธิบายถึง เมื่อผู้รับรู้คุณค่า คือ กลุ่มนักศึกษา ผลของการรับรู้จะถูกแสดงออกมาในมุมมองที่แตกต่างไปจากนักศึกษาสาขาอื่น ๆ เนื่องจากนักศึกษามีพื้นฐานองค์ความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์

2) คุณค่าทางการใช้งานและคุณค่าทางความชื่นชอบ (Utilitarian and Hedonic Value) ประกอบไปด้วย คุณค่าทางการใช้งาน เป็นมิติที่เกี่ยวกับการรับรู้ความเข้าใจประโยชน์ของสถาปัตยกรรมสร้างมา คุณค่าทางความชื่นชอบ เป็นมิติที่สะท้อนถึงการรับรู้คุณค่าทางอารมณ์เชิงประสบการณ์ และความรู้สึกดีใจ ตื่นเต้น คุณค่าทางสังคม เป็นมิติที่เห็นถึงคุณค่าและtribute หนักถึง ความสำคัญของศิลปะทั่วไปรวมแม่แล้ว มีคุณค่าควรแก่การอนุรักษ์เป็นอย่างยิ่ง คุณค่าทางอารมณ์ เป็นสุขที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบนิทรรศการฯ ภูมิใจในผลงานการออกแบบของตนเองที่ได้ส่งมอบผลงานออกแบบไปสู่สาธารณะ คุณค่าทางความความคิด การได้รับแรงบันดาลใจจากการรับรู้ทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วิถีชีวิตร่องศิลปะทั่วไปรวมแม่แล้ว

ระยะที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับลำดับที่สูงขึ้น (The Higher-order Conceptualization) เป็นระดับการรับรู้คุณค่า จากความเข้าใจไปสู่การประยุกต์ใช้การรับรู้คุณค่าที่แท้จริงของนักศึกษา เป็นผลงานการออกแบบนิทรรศการศูนย์หัตถกรรม ผ้าศิลป์จากบ้านท้องฝ่ายแม่แล้ว

สรุปผลได้ว่า ระยะที่ 1 แนวคิดในมิติเดียว คือ นักศึกษาเกิดความสุขถึงแม่ต้องทิ้งเข้าเมืองแลกกับการทำกิจกรรม ในชุมชน ระยะที่ 2 แนวคิดหลากหลายมิติ มี 3 ขั้น คือ 1) ลำดับขั้นของคุณค่าผู้บริโภค อธิบายถึง ผลของการรับรู้ จะถูกแสดงออกมากในมุมมองของนักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน ที่มีพื้นฐานองค์ความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์ 2) คุณค่าทางการใช้งานและคุณค่าทางความชื่นชอบ ซึ่งจะประกอบไปด้วย คุณค่าทางการใช้งาน คุณค่าทางความชื่นชอบ คุณค่าทางสังคม คุณค่าทางอารมณ์ และ 3) คุณค่าทางความความคิด ระยะที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับลำดับที่สูงขึ้น เป็นระดับการรับรู้คุณค่า จากความเข้าใจไปสู่การประยุกต์ใช้การรับรู้คุณค่าที่แท้จริงของนักศึกษา เป็นผลงานการออกแบบนิทรรศการศูนย์หัตถกรรม ผ้าศิลป์จากบ้านท้องฝ่ายแม่แล้ว

4.3.3 ผลงานการออกแบบนิทรรศการฯ ของนักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 มีด้วยกัน 3 ประเด็น ดังนี้ นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด 4.75 นักศึกษาสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ครบถ้วน ความพึงพอใจระดับมากที่สุด 4.45 และคนในชุมชนสามารถนำผลงานการออกแบบไปใช้ได้จริง ความพึงพอใจระดับมากที่สุด 4.25 และมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจรวมระดับมากที่สุด คือ 4.48

5. สรุป

5.1 ผลสรุปการศึกษาผ่านรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL)

5.1.1 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) การเรียนผ่านประสบการณ์จริงทำให้นักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เกิดทักษะชีวิตในการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหาร่วมทั้งการนำเสนอความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปประยุกต์ใช้พร้อมกันด้วย

5.1.2 ประโยชน์ด้านการปรับตัวเข้าสู่สังคม นักศึกษาได้รับการเรียนรู้สู่สู่ใหม่ และการประยุกต์ใช้อrganic ความรู้ใหม่ๆ ในการพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิต

5.1.3 รับรู้ถึงคุณค่าด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม ความเชื่อ ศาสนา ประวัติศาสตร์ นักศึกษาเข้าใจรับรู้ผ่านประสบการณ์จริงที่ได้สัมผัสด้วยตนเอง

5.1.4 การถ่ายทอดแนวความคิด นักศึกษาสามารถถ่ายทอดแนวความคิดในการออกแบบนิทรรศการฯ ผ่านประสบการณ์ได้ 3 แบบ ภายใต้ 3 แนวความคิด 1) บื้นกะล่างอย่างแจ่ม โดยการนำเรื่องราวการรับรู้ทางด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรมของคนในชุมชน ถ่ายทอดสถาปัตยกรรมเรือนล้านนาที่ยังคงมีเอกลักษณ์ และสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในอำเภอแม่แจ่ม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ชุมชนในเมือง เชียงใหม่ ลงเหลือไม่น่าหนัก 2) มาปีมากัด เป็นการบอกเล่าวิถีชีวิตของคนในชุมชน การเดินชมตลาดของคนในชุมชน บริบท ธรรมชาติที่ได้สัมผัส วัฒนธรรมการท่องเที่ยวของผู้หญิงชาวแม่แจ่มที่สืบทอดกันจากรุ่นสู่รุ่น และ 3) ท้องฟ้ายลายแจ่ม เป็นการบอกเล่าผ่านความเชื่อ ความศรัทธาของคนแม่แจ่ม ชุมชนต้นแบบด้านวัฒนธรรม รวมทั้งศาสนา ประเพณีที่สืบทอดมาช้านาน

ศูนย์หัดทดลองผ้าตีนจกบ้านท่องฝาย แม่แล่ม

5.2.1 การรับรู้คุณค่าศิลป์วัฒนธรรมแม่แ杰มของนักศึกษาผ่านผลงานการออกแบบนิทรรศการฯ มีด้วยกัน 4 ประเด็นในการรับรู้คุณค่า โดยให้ความคิดเห็นว่า นักศึกษาสถาปัตยกรรมภายใน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยเคโนโลยีราชมงคลล้านนา รับรู้คุณค่าศิลป์วัฒนธรรมแม่แ杰ม ได้แก่ 1) ด้านเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของคนในที่นี่ทุนบ้านท้องฝ่าย 2) รับรู้คุณค่าด้านเรื่องราวทางความเชื่อ ความศรัทธา ศาสนา 3) รับรู้คุณค่าด้านเรื่องราวเกี่ยวกับ ประเพณี วัฒนธรรม และ 4) รับรู้คุณค่าด้านเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ตามลำดับ

6. ຫວັດສນອນແນະ

6.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

ความคิดเห็นต่อการรับรู้คุณค่าศิลป์วัฒนธรรมแม่แล้วของนักศึกษาอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) หรือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงเป็นเครื่องมือที่มีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ต่อการตระหนักรู้ เข้าใจและเห็นคุณค่าวัฒนธรรมชุมชนของนักศึกษาจากทรัพยากรที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ชุมชนมีอยู่เพื่อเพิ่มคุณค่าทางใจ ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในทรัพยากรของชุมชนที่เผยแพร่ไปยังกลุ่มเยาวชนนักศึกษา อันจะนำไปสู่การประชาสัมพันธ์ สร้างช่องทางโอกาสให้แม่แล้วเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไม่ใช่สุนทรีย์ไป

6.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ความมีการศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของอาคารอื่น หรือการออกแบบอาคารทั้ง 4 อาคารให้ครอบคลุม เพื่อให้การออกแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

7. ດົກເຈີດໂຮມປະກາດ

คณะวิจัยขอขอบคุณโครงการพัฒนาเศรษฐกิจฐานวัฒนธรรมเชิงพื้นที่ เมืองแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ สนับสนุนโดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สกสว.) ปีงบประมาณ สัญญาเลขที่ RDG62A0005

7. เอกสารอ้างอิง

- โครงการพัฒนาเว็บไซต์ศิลปวัฒนธรรมเมืองแม่แจ่ม. (2563). กลุ่มทอผ้าบ้านห้องฝ่าย. [ออนไลน์]. ได้จาก: <https://bit.ly/2Rq8C7t>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม 2564].
- เชียงใหม่นิวส์. (2559). แม่แจ่ม...วิถีชีวิตในอ้อมกอดของชนชาติ. [ออนไลน์]. ได้จาก: <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/478436/>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม 2564].
- ธงชัย ภูวนารถวิจตร. (2560). การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมและการจัดการแหล่งท่องเที่ยว ในรูปแบบหมู่บ้าน วัฒนธรรมเชียงใหม่ท่ากัน อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต, 5(1): 14-23.
- ปณพัชร์ กิติชัยวัฒน์. (2561). ประสบการณ์ การรับรู้คุณค่า ทัศนคติและการซื้อซ้ำของผู้บริโภค GROCERANTS จังหวัดกรุงเทพมหานคร: กรณีศึกษา GOURMET MARKET. [ออนไลน์]. ได้จาก: http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2018/TU_2018_6002115134_10075_10124.pdf. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 กรกฎาคม 2564].
- ประภัสสร เพพชาตรี. (2552). ประชามคเครษฐกิจอาเซียน. กรุงเทพฯ: เสมาร์รม.
- พวงรัตน์ ทรีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพุทธิกรรมศาสตร์และลัทธมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพบูล สุวรรณน้อย. (2558). เอกสารประกอบการบรรยายโครงการพัฒนาการเรียนการสอน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) มหาวิทยาลัยขอนแก่น. [ออนไลน์]. ได้จาก: <https://ph.kku.ac.th/thai/images/file/km/pbl-he-58-1.pdf>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม 2564].
- มารยาท โยทองยศ และ ปราณี สวัสดิสรพ์. (2556). การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างเพื่อการวิจัย. [ออนไลน์]. ได้จาก: <http://www.fsh.mi.th/km/wp-content/uploads/2014/04/resch.pdf>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม 2564].
- เยาวเรศ ภักดีจิตร. (2557). Active Learning กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. การเสวนาทางวิชาการ. 30 กรกฎาคม 2557 คณะครุศาสตร์ นครศรีธรรมราช: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่. (2559). ประวัติความเป็นมา. [ออนไลน์]. ได้จาก: <https://district.cdd.go.th/maechaem>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 พฤษภาคม 2564].
- องค์การบริหารส่วนตำบลช่างเคิง. (2562). บ้านห้องฝ่าย. [ออนไลน์]. ได้จาก: http://changkerng.go.th/index.php?_mod=dHJhdmVs&no=NQ. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม 2564].
- อุรุพร ศิริวิชัยภรณ์ สันติ ศรีสวัสดิ์ แปรและประสงค์ ตันพิชัย. (2561). ปัจจัยที่มีผลต่อความตระหนักรทางวัฒนธรรมของ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. วารสาร Veridian E-Journal สาขาวิชานุชยศาสตร์ ลัทธมศาสตร์ และศิลปะ, 11(1): 1207-1221.
- Bonwell, C. C. & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Washington DC: School of Education and Human Development the George Washington University.
- Chang, Wei-wen. (2007). The negative can be position for cultural competence. *Routledge Taylor and Francis Group*, 10(2): 225-231.
- Holbrook, M.B. (1999). *Consumer Value A Framework for Analysis and Research*. Routledge: London.