



การออกแบบอุปกรณ์สร้างสรรค์ลวดลายบนสิ่งทอ จากอัตลักษณ์เมืองสกลนครเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ และนักร้องแบบท้องถิ่น*

Received: 29 July 2025

Revised: 18 October 2025

Accepted: 3 November 2025

นันทยา ณ หนองคาย**

นภาดา ยุกศิริตัน***

กัลยกร จันทรสาขา****

ชิดชนก สุขสมบูรณ์*****

บทความวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ลวดลายจากอัตลักษณ์เพื่อส่งเสริม
นักร้องแบบท้องถิ่นมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อออกแบบและพัฒนา
ชุดลวดลายจากอัตลักษณ์ของชุมชนจังหวัดสกลนคร 2) เพื่อพัฒนาอุปกรณ์
สร้างสรรค์ลวดลายบนสิ่งทอเพื่อใช้ในการถ่ายทอดเทคโนโลยีและส่งเสริม
นักร้องแบบท้องถิ่น และ 3) เพื่อจัดอบรมเชิงปฏิบัติการถ่ายทอดองค์ความรู้
การมีส่วนร่วมของชุมชนและประเมินผลความเข้าใจและความพึงพอใจ
ของกลุ่มเป้าหมายและเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

ผลการวิจัยพบว่าสามารถจัดกลุ่มลวดลายใหม่ตามยุคสมัยของพื้นที่
แอ่งสกลนครเป็น 3 ชุดลวดลายคือ สิ่งมีชีวิตยุคดึกดำบรรพ์ (Sakonnakhonensis)
ความลับแห่งศิลปะเก่า (The Mystery of Sakon Nakhon) และหลงเสน่ห์เมืองสกล
(Enchanted Sakon) อุปกรณ์สร้างสรรค์ลวดลายบนสิ่งทอในรูปแบบของ
เทมเพลตด้วยการฉลุแผ่นอะคริลิกตามลวดลายที่ออกแบบขึ้น จากนั้นได้มีการ
การจัดโครงการถ่ายทอดเทคโนโลยี มีผู้เข้าร่วมโครงการทั้งสิ้น 50 คน มีการ
ประเมินตนเองก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ ได้ผลดังนี้ ความเข้าใจ
ของผู้เข้าร่วมโครงการ ก่อน การฝึกอบรม ค่าเฉลี่ยคือ 2.93 มีความเหมาะสม
ในระดับปานกลาง ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมโครงการ หลัง การฝึกอบรม

บทความวิจัย

บทคัดย่อ

คำสำคัญ

การสร้างสรรค์ลวดลาย;
อัตลักษณ์เมืองสกลนคร;
การส่งเสริมนักร้องแบบ
ท้องถิ่น

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบสิ่งทอในแนวทางหัตถกรรมเพื่อส่งเสริมนักร้องแบบท้องถิ่น
และการมีส่วนร่วมของชุมชน” ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ

** อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ติดต่อได้ที่: nantiya.nanongkai@gmail.com (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

*** บรรณารักษ์สำนักพิมพ์เอปิตริมุขคลับ (AB Trimook Club) ติดต่อได้ที่: edubooksogood@gmail.com

**** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ติดต่อได้ที่: k_yakorn@hotmail.com

***** อาจารย์ประจำสาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ติดต่อได้ที่: chidchanok_su@rmuti.ac.th

ค่าเฉลี่ยคือ 4.04 มีความเหมาะสมในระดับมาก ผลรวมของความพึงพอใจต่อโครงการถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน
ค่าเฉลี่ยคือ 4.50 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด หลังจากการเข้าร่วมโครงการ ผู้เข้าร่วมโครงการมีความมั่นใจ
ในความรู้ความสามารถและมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองมากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวทางการจัดโครงการถ่ายทอด
เทคโนโลยีในรูปแบบนี้มีความเหมาะสมและได้ผลดี



The Design of Creative Pattern-Making Tools for Textiles from Sakon Nakhon's identity to Promote Local Identity and Designers^{*}

Received: 29 July 2025

Revised: 18 October 2025

Accepted: 3 November 2025

Nantiya Na Nongkai^{**}Naphada Yuktirat^{***}Kanyakorn Chantarasakha^{****}Chidchanok Suksomboon^{*****}

Research article on pattern creation from local identity to promote local designers aimed to 1) To design patterns derived from local identity within the community; 2) To develop tools for creating textile patterns for use in technology transfer and to promote local designers and encourage community; 3) To organize a workshop on knowledge transfer, community participation and evaluation of the understanding and satisfaction of the target group, and organize exhibitions to showcase the work of training participants.

The research found that new pattern sets could be categorized according to the historical periods of the Sakon Nakhon Basin into three collections: Sakonnakhonensis, The Mystery of Sakon Nakhon and Enchanted Sakon. These were used as templates for textile pattern-creation tools, developed in the form of laser-cut acrylic stencil sheets based on the designed patterns. A technology transfer program was then conducted with 50 participants. Self-assessment evaluations before and after the training revealed the following results: Before the training,

Research Article

Abstract

Keywords

pattern creation;
Sakon Nakhon identity;
promotion of local designers

^{*} This article is part of the research project "Textiles Design in Crafts-based approaches to Enhance Local Designer and Community Participation", supported by the National Research Council of Thailand.

^{**} Lecturer, Creative Design Program, Faculty of Architecture and Creative Arts, Rajamangala University of Technology Isan, e-mail: nantiya.nanongkai@gmail.com (corresponding author)

^{***} Editor, AB Trimook Club Publishing, e-mail: edubooksogood@gmail.com

^{****} Assistant Professor, Creative Design Program, Faculty of Architecture and Creative Arts, Rajamangala University of Technology Isan, e-mail: k_yakorn@hotmail.com

^{*****} Lecturer, Interior Architecture Program, Faculty of Architecture and Creative Arts, Rajamangala University of Technology Isan, e-mail: chidchanok_su@rmuti.ac.th

the average understanding score was 2.93, rated as moderate. After the training, the average understanding score rose to 4.04, rated as high. The overall satisfaction with the community technology transfer project was rated at an average of 4.50, considered very high. Following participation in the project, participants reported increased confidence, knowledge, skills, and a more positive self-image. These outcomes demonstrate that the technology transfer approach used in this project was appropriate and effective.

1. บทนำ

ภูมิปัญญาการผลิตสิ่งทอในประเทศไทยมีมาอย่างยาวนานและเป็นอาชีพที่สำคัญของทุกภาค สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น มีเอกลักษณ์ มีวัสดุ มีเรื่องราวการนำเสนอที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่นและยังเป็นสินค้าที่สำคัญที่ช่วยสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ ผ้าทอพื้นบ้านโดยทั่วไปมีอยู่สองลักษณะคือ ผ้าพื้นและผ้าลาย ผ้าพื้น ได้แก่ ผ้าที่ทอเป็นสีพื้นธรรมดา ไม่มีลวดลาย ใช้สีตามความนิยม ส่วนผ้าลายนั้นเป็นผ้าที่มีการประดิษฐ์ลวดลายเพิ่มเติมเพื่อความสวยงาม มีชื่อเรียกเฉพาะตามวิธี เช่น ถ้าใช้ทอ (เป็นลายหรือดอก) เรียกว่า “ผ้ายก” การทอผ้าของคนไทยหลายท้องถิ่นยังคงรักษารูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์ไว้อย่างเหนียวแน่น การทอผ้านอกจากเป็นศาสตร์และศิลป์แล้วยังหมายความว่าวิถีชีวิต ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมและพิธีกรรมที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีต หากแต่มีการพัฒนาสิ่งต่างๆ ไปตามยุคสมัย ทั้งรูปแบบ การย้อมสีและลวดลาย นอกจากนี้ยังบ่งบอกถึงฐานะทางสังคม ชาติพันธุ์ วัฒนธรรมประเพณีในสมัยนั้นๆ ได้ด้วย (ดนัย ขาทิพฮอด, 2558)

สินค้าไลฟ์สไตล์มีความสำคัญอย่างมากเนื่องจากเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นตัวตน และรสนิยมของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี ทำให้สินค้าไลฟ์สไตล์มีบทบาทสำคัญในการสร้างความแตกต่างในตลาด สินค้าไลฟ์สไตล์ในที่นี้หมายถึงผลิตภัณฑ์และบริการที่ออกแบบเพื่อเสริมสร้างคุณภาพชีวิตและสะท้อนตัวตนของผู้บริโภค ครอบคลุมผลิตภัณฑ์หลากหลายประเภท เช่น สินค้าแฟชั่น การตกแต่งภายใน ของใช้ส่วนตัว สินค้าหัตถกรรม รวมถึงการออกแบบทางอุตสาหกรรม (Industrial Design) และสถาปัตยกรรมด้านสังคม ความต้องการสินค้าที่มีคุณภาพ ดีไซน์มีความเฉพาะตัวและสามารถบ่งบอกถึงตัวตนของตนเองได้ รวมถึงเรื่องของประสบการณ์และคุณค่าที่สินค้านำเสนอมากกว่าการมองหาสินค้าที่มีราคาถูกเพียงอย่างเดียว ทำให้ตลาดสินค้าไลฟ์สไตล์กลายเป็นตลาดที่มีศักยภาพในการเติบโตสูง (กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, 2567) การที่ไทยจะสามารถแข่งขันได้จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาผู้ผลิตในชุมชนให้มีความรู้ความสามารถในการออกแบบและพัฒนาสินค้าที่สามารถแสดงอัตลักษณ์ของชุมชน ดังเช่นผลงานที่เป็นการสร้างสรรค์สิ่งทอโดยได้แรงบันดาลใจมาจากสิ่งรอบตัว

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์ด้วยการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน การสนับสนุนและส่งเสริมให้ออกแบบรุ่นใหม่ด้วยการนำอัตลักษณ์ในท้องถิ่นมาสร้างสรรค์สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าชุมชนได้นั้นเป็นสิ่งที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและทำให้เกิดความหลากหลายโดยคนในชุมชนเอง ซึ่งสมาชิกในชุมชนหรือกลุ่มผู้ผลิตที่ต้องการสานต่อและมีส่วนร่วมนั้นหากไม่ได้มีพื้นฐานทางศิลปะ หรือการออกแบบจะทำให้เกิดความกังวลใจ ไม่มั่นใจ ไม่กล้าลงมือทำ ซึ่งเป็นกำแพงใหญ่ในการทำให้คนในชุมชนไม่สามารถสร้างสรรค์งานได้ตามต้องการ เช่น กลุ่มผู้สูงอายุ หรือนักศึกษา สมาชิกที่ไม่มีประสบการณ์ในการผลิตสิ่งทอมาก่อน ทำให้ผู้วิจัยได้ประเด็นในการพัฒนาอุปกรณ์เครื่องมือที่จะช่วยส่งเสริมและสร้างนักออกแบบท้องถิ่นร่วมกับการถอดอัตลักษณ์ในท้องถิ่นเป็นลวดลาย รวมไปถึงขั้นตอนการผลิตและการเตรียมการนำเสนอต่อสาธารณะ เพื่อให้งานที่มีคุณค่านี้เกิดจากฝีมือของคนในชุมชน ได้ถูกนำไปใช้ บอกต่อและต่อยอดพัฒนาในระบบอุตสาหกรรมหรือเชิงพาณิชย์ได้

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาชุดลดลายจากอัตลักษณ์ของชุมชนจังหวัดสกลนคร
2. เพื่อพัฒนาอุปกรณ์สร้างสรรค์ลดลายบนสิ่งทอเพื่อใช้ในการถ่ายทอดเทคโนโลยีและส่งเสริมนักออกแบบท้องถิ่น
3. เพื่อจัดอบรมเชิงปฏิบัติการถ่ายทอดองค์ความรู้ การมีส่วนร่วมของชุมชนและประเมินผลความเข้าใจและความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายและเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ขอบเขตของสถานที่ทำการวิจัย (Place)

ศึกษาลวดลายและศิลปะลายลดลายที่มาจากอัตลักษณ์ในเขตพื้นที่จังหวัดสกลนคร

3.2 ขอบเขตของประชากรที่ศึกษา (People)

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ ผู้ผลิตสินค้าในชุมชนและประชาชนทั่วไปที่สนใจพัฒนาสินค้าไลฟ์สไตล์จากการพัฒนาลดลายบนสิ่งทอ

โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกเข้าเป็นกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. เป็นผู้ผลิตสินค้าสิ่งทอในชุมชน หรือผู้ที่สนใจผลิตสินค้าไลฟ์สไตล์จากการพัฒนาลดลายบนสิ่งทออายุ 18 ปีขึ้นไป มีสุขภาพร่างกายสมบูรณ์ สามารถร่วมกิจกรรม
2. เป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่จังหวัดสกลนคร
3. เป็นผู้ยินดีและเต็มใจให้ข้อมูลและเข้าร่วมกิจกรรมตลอดโครงการ

การวิจัยนี้มุ่งเน้นส่งเสริมนักออกแบบท้องถิ่นด้วยการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยการนำอุปกรณ์และลวดลายที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มที่มีอยู่เดิม หรือผู้ที่สนใจสร้างอาชีพด้วยการเป็นนักออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับสิ่งทอ

3.3 ขอบเขตของเนื้อหาสาระที่ศึกษา (Variable)

1. ศึกษาประวัติข้อมูลทั่วไปของจังหวัดสกลนครตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เรื่องราวความเป็นมาของพื้นที่เพื่อให้ทราบเรื่องราวที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะในจังหวัดสกลนคร สามารถนำมาถ่ายทอดโดยผ่านการคลี่คลายลดลายในรูปทรงอย่างเรียบง่าย ลวดทอนรายละเอียด แต่ยังคงไว้ซึ่งจุดเด่นเรื่องราวเฉพาะถิ่น

2. ศึกษาสิ่งทอพื้นถิ่นจังหวัดสกลนครและการออกแบบสิ่งทอที่ปรากฏในปัจจุบัน กรรมวิธีการผลิตวัตถุดิบในชุมชน ความสามารถในการผลิตด้วยเทคนิคต่างๆ สินค้าและกลุ่มลูกค้าที่ซื้อสินค้าสิ่งทอในจังหวัดสกลนคร รวมถึงช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าที่มีอยู่ในปัจจุบัน

3. พัฒนาอุปกรณ์สร้างสรรค์ลวดลายบนสิ่งทอ รูปแบบของชุดอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ใช้กับเทคนิคต่างๆ ที่ผู้ผลิตสินค้าชุมชนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

4. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้ของแต่ละช่วงวัยเพื่อให้ได้แนวทางการเรียนรู้สำหรับการจัดกิจกรรมฝึกอบรม การพัฒนาทักษะ 5I ได้แก่ แรงบันดาลใจ (Inspiration) จินตนาการ (Imagination) ความคิดสร้างสรรค์ (Ideation) การบูรณาการ (Integration) การลงมือทำจริง (Implementation) และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน

5. จัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน แนวทางการตลาดและการส่งเสริมการขาย

4. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4.1 อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity)

4.1.1 ประวัติจังหวัดสกลนคร

สกลนครเดิมชื่อเมืองหนองหารหลวงแห่งอาณาจักรขอมโบราณ โดยขุนขอมราชบุตร เจ้าเมืองอินทปัฐนคร ซึ่งได้อพยพครอบครัวและบ่าวไพร่จากเมืองเขมรมาสร้างเมืองใหม่ที่ริมหนองสัหารหลวง บริเวณท่านางอาบ ปัจจุบันเรียกว่าท่าศาลา อำเภอโคกศรีสุพรรณ มีเจ้าปกครองเรื่อยมาจนสิ้นสมัยพระเจ้าสุวรณภิงคาระ เมื่อเกิดฝนแล้งทำให้ราษฎรอพยพไปเมืองเขมร ครั้นถึงพุทธศตวรรษที่ 19 เมื่อสกลนครอยู่ภายใต้อิทธิพลของอาณาจักรล้านช้าง จึงได้เปลี่ยนชื่อเมืองเป็นเชียงใหม่หนองหาร หรือเมืองสระหลวง หลังจากนั้นเมืองสกลนครคงอยู่ได้การปกครองกันไปมาระหว่างอาณาจักรล้านช้างกับอาณาจักรสุโขทัยและไม่ค่อยมีบทบาททางประวัติศาสตร์ที่โดดเด่นนัก จนมาถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา ผู้คนกระจัดกระจายเป็นชุมชนเล็กๆ ทำมาหากินตามริมหนองหาร

แอ่งสกลนครเป็นชื่อวิชาการทางธรณีวิทยา หมายถึงแผ่นดินที่อยู่ระหว่างแม่น้ำโขงกับเทือกเขาภูพาน ประกอบด้วยจังหวัดสกลนคร นครพนม มุกดาหาร อุดรธานีและหนองคาย เรียกพื้นที่นี้ว่า “ที่ราบสูงโคราช” ประกอบด้วยแอ่งสกลนครและแอ่งโคราช แผ่นดินทั้งหมดนี้เคยเป็นทะเลมาก่อนในมหายุคพาเลโอโซอิก ราว 300 ล้านปี และถูกดันขึ้นมาเป็นแผ่นดินในมหายุคมีโซโซอิก ราว 245-65 ล้านปี ไดโนเสาร์ชนิดต่างๆ ล้วนเกิดขึ้นในมหายุคนี้ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ยุคไทรแอสซิก ยุคจูแรสซิกและยุคครีเทเชียส จากการศึกษาทางธรณีวิทยาพบว่าพื้นที่แอ่งสกลนครน่าจะเกิดขึ้นในยุคครีเทเชียส ราว 120 ล้านปีที่แล้ว (สรรค์สนธิ บุญโยทยาน, ม.ป.ป.)

ศิลปะถ้ำในกลุ่มภูพานสกลนครพบอยู่ในเขตของ 2 จังหวัด คือ สกลนคร 4 แห่ง และกาฬสินธุ์ 2 แห่ง ตามแนวของเทือกเขาภูพาน ซึ่งเป็นแกนตะวันออกเฉียงใต้ ตะวันตกเฉียงเหนือ แหล่งที่พบในจังหวัดสกลนคร ทั้ง 4 แห่ง มีถ้ำผาลายภูผายนต์ อำเภอเมืองสกลนคร ถ้ำม่วงภูก่อและถ้ำพระด่านแร้ง อำเภอเต่างอย และผาผักหวาน อำเภอส่องดาว ส่วนที่พบในจังหวัดกาฬสินธุ์ 2 แห่ง คือที่ถ้ำลายมือ ภูผาผึ้ง บ้านหนองห้างและถ้ำเซ่งเม้ง ภูหัวนา บ้านห้วยม่วง ตำบลหนองห้าง อำเภอกุฉินารายณ์ แบบศิลปกรรมที่พบทั้ง 5 แหล่งนี้มี 2 ประเภท คือ ที่ทำจาก

เทคนิคการลงสี (pictograph) และเทคนิคการทำรูปรอยลงในหิน (petroglyph) (โครงการโบราณคดีประเทศไทย, 2532)

พื้นที่ย่านเมืองเก่าสกลนครได้รับเลือกเป็นย่านต้นแบบ ลักษณะพื้นที่เชิงภูมิศาสตร์เป็นแอ่ง มี “หนองหาร” เป็นพื้นที่เมืองเก่าติดหนองน้ำและเป็นแหล่งน้ำธรรมชาติที่ใหญ่ที่สุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีการสร้างเมืองในรูปแบบคูเมืองและกำแพงเมืองล้อมรอบย่านพาณิชย์กรรมและที่อยู่อาศัย มีลักษณะกายภาพของอาคารที่สร้างตามหลัก “คุ้มบ้าน คุ้มวัด” ซึ่งหมายถึงการตั้งถิ่นฐานของบ้านเรือนรอบวัด ภายในพื้นที่ย่านมีโครงสร้างพื้นฐานและถนนรองรับในลักษณะรูปแบบตาราง ขยายการตั้งถิ่นฐานจากเมืองฝั่งตะวันออกใกล้พระราชวังชุมไปจนถึงฝั่งตะวันตก (กมลกานต์ โกศลกาญจน์, 2567)

4.1.2 สิ่งทอพื้นถิ่นในจังหวัดสกลนคร

เนื่องจากจังหวัดสกลนครมีครามเป็นสินทรัพย์ที่โดดเด่น ซึ่งได้รับการขึ้นทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (GI) ภายในบริเวณพื้นที่เมืองเก่ายังมีแหล่งจำหน่ายผ้าครามที่สำคัญ เช่น ถนนผ้าคราม ร้านค้าปลีกรายย่อย และร้าน Mann Craft นอกจากนี้ยังมีโอกาสส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเภทงานหัตถกรรมและแฟชั่นเพื่อผลักดันให้เกิดนวัตกรรมใหม่และพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิมให้มีเอกลักษณ์ตรงตามความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งานในปัจจุบัน

งานหัตถศิลป์ตามวิถีชีวิตอีสาน ภาคอีสานตอนบนหรือกลุ่มวัฒนธรรมลุ่มน้ำโขง ได้แก่ บริเวณพื้นที่เทือกเขาภูพานตอนบนไปจรดริมฝั่งแม่น้ำโขงหรือบริเวณแอ่งสกลนครมีเทือกเขาใหญ่น้อย รวมทั้งแอ่งต่างๆ มากมายตามเส้นทางแม่น้ำโขง เครื่องแต่งกายพื้นบ้านของภาคอีสานเป็นผ้าทอมือทั้งจากฝ้ายและไหม สตรีไทยอีสานจะนุ่งผ้าซิ่นสั้นแค่ว่า สวมเสื้อแขนกระบอก ห่มสไบ เกล้ามวยและทัดดอกไม้ ส่วนชายนุ่งกางเกงหรือโสร่ง สวมเสื้อคาดผ้าขาวม้า เครื่องประดับส่วนใหญ่ทำด้วยเงินและทอง สมัยโบราณงานทอผ้าถือเป็นกิจกรรมยามว่างจากงานประจำอื่นๆ นอกจากจะใช้ผ้าทอเป็นเครื่องนุ่งห่มแล้วยังใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น หมอน ผ้าห่ม ผ้าขาวม้า ทอเป็นเครื่องถวายพระ ผ้าห่อคัมภีร์และผ้ากราบ ผ้าที่มีลวดลายประณีตงดงามขึ้นชื่อของภาคอีสาน คือ ผ้าลายขิด ผ้ามัดหมี่และผ้าแพรวา (ศักดิ์ชาย ลิกขา, 2559) และยังมีกลุ่มชนเผ่าต่างๆ เช่น ข่า ผู้ไท ไส้ แสก กระเลิง ย้อ ซึ่งกลุ่มไทยลาวนี้มีความสำคัญยิ่งในการผลิตผ้าพื้นเมืองของอีสาน ส่วนใหญ่เป็นผลผลิตจากฝ้ายและไหม แม้ว่าในปัจจุบันจะมีการนำเอาเส้นใยสังเคราะห์มาทอรวมด้วย ผ้าที่นิยมทอกันในแถบอีสานเหนือคือผ้ามัดหมี่ ผ้าขิด และผ้าแพรวา ผ้ามัดหมี่เป็นศิลปะการทอผ้าพื้นเมืองที่ใช้กรรมวิธีในการย้อมสีที่เรียกว่าการมัดย้อม (tie dye) เพื่อให้ผ้าที่ทอเกิดเป็นลวดลายสีสันทันต่างๆ เอกลักษณ์อันโดดเด่นอยู่ตรงที่รอยซึมของสีที่วิ่งไปตามบริเวณของลวดลายที่ผูกมัดและการเหลื่อมล้ำในตำแหน่งต่างๆ ของเส้นด้ายเมื่อถูกนำขึ้นก็ ขณะที่การทอลวดลายสีสันทันวิจิตรจะได้มาจากความชำนาญของการผูกมัดและย้อมหลายครั้งให้เกิดสีที่แตกต่างซึ่งสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ

4.1.3 อัตลักษณ์ลวดลาย

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้านการถอดรหัสเมืองสกลนครสู่การคลี่คลายลวดลายจากการลงพื้นที่และสัมภาษณ์ผู้ผลิตสินค้าผ้าย้อมคราม โดยคณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจเส้นทางดังนี้คือ

1. เส้นทางพุทธศาสนา ได้แก่ วัดพระธาตุเชิงชุมวรวิหาร วันถ้าผาแด่น วัดป่าสุทธาวาส วัดถ้ำขาม วัดป่าอุดมสมพร วัดพระพุทธรูปหน้าทิพย์ วัดป่าที่เป็นที่พำนักของพระเกจิอาจารย์ที่เป็นที่เคารพเลื่อมใส

3. เส้นทางวัฒนธรรม ได้แก่ ถนนฝ้ายย้อมคราม หมู่บ้านท่าแร่ และบ้านคำซำที่มีกลุ่มของครุหัตถศิลป์
พระ ประเสริฐก้านตง ครุช่างศิลปหัตถกรรม พ.ศ. 2557 งานฝ้ายย้อมคราม จังหวัดสกลนคร หนึ่งในผู้เข้าร่วม
โครงการที่ร่วมฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการออกแบบและตัดเย็บที่ได้รับการอบรมเพิ่มพูนทักษะจาก
ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน) (SACICT) อย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านเทคนิคการย้อม
วัตถุดิบและการสร้างเอกลักษณ์ ทำให้สามารถยกระดับคุณค่าฝ้ายย้อมครามได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 1. แบบร่างทางความคิดเบื้องต้นในการถอดรหัสเมืองสกลนคร

ผู้วิจัยได้นำเอกลักษณ์ทั้งหมดที่พบในสกลนครและเป็นที่รู้จักในปัจจุบันมาสร้างเป็นลวดลาย ลวดทอนลายเส้นอย่างง่ายเพื่อให้สามารถรับรู้และเข้าใจความหมายได้ทันทีเมื่อพบเห็น ซึ่งในเขตพื้นที่แอ่งสกลนครมีเรื่องราวและข้อมูลที่น่าสนใจอยู่มาก สะสมมาอย่างยาวนานจนเป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของจังหวัดสกลนคร และเนื่องด้วยความหมายของแต่ละลวดลายมีที่มาแตกต่างกันมาก เช่น ลายสัตว์ หรือลวดลายจากความเชื่อและวัฒนธรรมต่างๆ



ภาพที่ 2. การแบ่งกลุ่มลวดลายเมืองสกลนคร

จากภาพที่ 2 คือผลจากการรวบรวมข้อมูลในพื้นที่จังหวัดสกลนครหรือแอ่งสกลนครที่มีเรื่องราวมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยยุคดึกดำบรรพ์จนถึงยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่มนุษย์ยังอยู่ในถ้ำ ได้รวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ของจังหวัดสกลนคร รวมถึงแอ่งสกลนคร แบ่งกลุ่มลวดลายออกเป็น 3 ชุด ดังต่อไปนี้ 1) ชุดสิ่งมีชีวิตและร่องรอยจากสมัยดึกดำบรรพ์ 2) ชุดลวดลายในผนังถ้ำสมัยยุคก่อนประวัติศาสตร์ และ 3) ชุดลวดลายสมัยประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน โดยตั้งชื่อชุดลวดลายให้น่าสนใจตามเรื่องราวคือ 1) สิ่งมีชีวิตยุคดึกดำบรรพ์ (Sakonnakhonensis) 2) ความลึกลับแห่งศิลปะถ้ำ (The Mystery of Sakon Nakhon) และ 3) หลงเสน่ห์เมืองสกล (Enchanted Sakon) เพื่อให้สามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาเป็นสินค้า เข้าถึงและจดจำได้ง่ายขึ้น ด้วยการใช้คำที่กระชับและสื่อถึงเรื่องราวในแต่ละชุดลวดลาย มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักท่องเที่ยวต่างชาติ สามารถรับรู้และเข้าใจเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอในลวดลายนั้นๆ

4.2 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลปะ

4.2.1 การคลี่คลายลวดลาย

ก่อนออกแบบลวดลายนั้นจะต้องมีความเข้าใจในเรื่องการใช้รูปภาพ สัญลักษณ์ต่างๆ ในการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นการนำภาพหรือองค์ประกอบ สิ่งของในพื้นที่ชุมชนนั้นมาใช้ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจถึงความหมายที่มา ความถูกต้องเหมาะสมในการใช้งาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่มีผลกระทบต่อความเชื่อ ค่านิยม หรือความศรัทธาของคนในชุมชนและการนำลวดลายนั้นไปใช้ขยายผลต่อ ไม่ใช่แค่ความสวยงามเพียงอย่างเดียว

ชูลุด นิมเมสมอ (2544, น. 18-23) ได้กล่าวว่าศิลปะนั้นองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้ซึ่งเราเรียกว่า รูปทรง (form) กับอีกส่วนหนึ่งที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุที่มองไม่เห็นซึ่งเราเรียกส่วนหลังนี้ว่า เนื้อหา (content) ซึ่งจะกล่าวถึงในรายละเอียดดังนี้

รูปทรง สิ่งที่สามารถเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของ ทัศนธาตุ (visual elements) ได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ ที่ว่าง สีและลักษณะพื้นผิว รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูป ได้แก่ ทัศนธาตุที่รวมตัวกันอย่างมีเอกภาพกับส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูป เช่น สี ดินเหนียว ไม้ กระดาษ ผ้า โลหะ ฯลฯ และเทคนิคที่ใช้กับวัสดุเหล่านั้น เช่น การระบาย การปั้น การแกะสลัก การปะ การทอ การเชื่อมต่อ ฯลฯ

เนื้อหา ความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรงทางศิลปะ (artistic form) เนื้อหาประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

- เรื่อง (subject) หมายถึงจุดเริ่มต้นของการสร้างงานศิลปะแบบรูปธรรม เช่น คน พืช สัตว์ สิ่งของ ทิวทัศน์ ศาสนา สงคราม ฯลฯ หรือหมายถึง “ภาพนี้เกี่ยวกับอะไร” หรือต้องการสื่อถึงอะไร เป็นต้น ส่วนงานศิลปะ แบบนามธรรมนั้นจะไม่มีเรื่อง เพราะศิลปินต้องการแสดงออกโดยใช้การประสานกันของรูปทรงเป็นสาระสำคัญ ที่ไม่ต้องอ้างอิงความจริงเนื้อหาผ่านเรื่องราวใดๆ

- แนวเรื่อง (theme) หมายถึงส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของเนื้อหาที่เน้นแนวความคิด (concept) ของศิลปินที่มีต่อเรื่องหรือรูปทรงที่เป็นสาระหรือแนวทางการสร้างสรรค์มากกว่าเรื่องซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด ของงานศิลปะเมื่อมองจากด้านการสร้างสรรค์หรือผู้ที่สร้างสรรค์ เพราะเป็นแนวคิดที่เป็นโครงสร้างเบื้องต้นของการสร้างงาน

เนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เนื้อหาภายในหรือเนื้อหาทางรูปทรงกับเนื้อหาภายนอกหรือเนื้อหา ทางเรื่องราวหรือทางสัญลักษณ์

เมื่อทราบถึงที่มาความสำคัญของลวดลายต่างๆ แล้วนั้น จึงได้นำมาจัดหมวดหมู่แล้วคลี่คลายลายเส้น จัดองค์ประกอบตามหลักการออกแบบ เพื่อให้ได้ลวดลายที่เหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการใช้งานและยังคงไว้ซึ่ง เนื้อหาที่ถูกต้องเหมาะสมเป็นสำคัญ

4.2.2 หลักการออกแบบลวดลาย

หลักการออกแบบลวดลายระดับเป็นแนวปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้ในการวางแผนกำหนดรูปแบบของ ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ฯลฯ ให้เกิดความแปลกใหม่ เหมาะสมกับการนำไปใช้งานกับผลงาน ศิลปกรรมหรือผลิตภัณฑ์ประเภทต่างๆ (พินาลิน สาริยา, 2549, น. 4) โดยอธิบายหลักการออกแบบลวดลาย ระดับในรูปแบบไทยเป็นประเด็นย่อยๆ เป็นแนวปฏิบัติในการออกแบบลวดลายไทยสำหรับการประดับตกแต่ง ผลงานศิลปกรรมไทยตามแต่จุดประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้ คือ พื้นที่ การซ้ำ สัดส่วน ความสมดุล ช่องไฟ

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ทราบว่าหลักการออกแบบลวดลายระดับแบบไทย นอกจากการฝึกหัดการเขียน ตัวลายในแต่ละลักษณะให้มีสัดส่วน ขนาด มีความสมดุลที่ดีแล้ว ระหว่างลวดลายแต่ละตัวกับพื้นหลังมีความสำคัญ ช่วยส่งเสริมให้ผลงานศิลปกรรมไทยที่มีการประดับลวดลายมีคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับผลงานศิลปกรรมมากขึ้นด้วย

4.2.3 เทคนิคการวางและการสร้างสรรค์ลาย

4.2.3.1 การกำหนดพื้นที่

การกำหนดพื้นที่เป็นการวางแผนสำหรับการออกแบบลวดลายประดับเพื่อบรรจุลงในพื้นที่ตามที่กำหนดไว้ ในการกำหนดพื้นที่ควรพิจารณา 2 ลักษณะ คือ พื้นที่ที่มีขอบเขตไม่แน่ชัดหรือมีความอิสระของพื้นที่และพื้นที่ที่มีขอบเขตตายตัวและชัดเจน ซึ่งทั้งสองลักษณะมีรายละเอียดที่ควรพิจารณา กล่าวคือพื้นที่ที่ไม่มีขอบเขตแน่ชัดหรืออิสระ

4.2.3.2 การกำหนดโครงสร้างของลวดลาย

การกำหนดโครงสร้างของลวดลายก่อนที่จะบรรจุลวดลายแต่ละตัวลงบนพื้นที่ เนื่องจากลวดลายประดับมีอยู่หลายลักษณะ แต่ละลักษณะมีโครงสร้างลวดลายแตกต่างกัน เช่น ลายเดี่ยว เป็นลวดลายที่เป็นลายเฉพาะหรืออาจเรียกว่า แม่ลาย สามารถใช้งานแบบเดี่ยวๆ หรือนำไปประกอบผสานเข้ากับลายอื่นจนเกิดเป็นลวดลายใหม่

4.2.3.3 การจัดวางลวดลาย

การจัดวางลวดลายแต่ละตัวกระทำหลังจากพิจารณาแล้วว่าโครงสร้างของลวดลายโดยรวมมีความเหมาะสมและลงตัวดีแล้วตามลักษณะที่กำหนด เช่น การจัดวางลายเดี่ยวให้เรียงกันอย่างต่อเนื่องตามพื้นที่โดยพิจารณาเกี่ยวกับช่องไฟระหว่างลายแต่ละตัว

4.2.3.4 การใส่รายละเอียด

เมื่อจัดวางลวดลายแต่ละตัวลงในตำแหน่งต่างๆ แล้วจะใส่รายละเอียดเพื่อให้ลวดลายมีความซับซ้อน ประณีตและเป็นลวดลายประดับแบบไทยที่สมบูรณ์ สำหรับรายละเอียดที่กล่าวถึงนี้เป็นการกำหนดทัศนธาตุบางอย่าง เช่น จุด เส้นลักษณะต่างๆ ภายในลวดลาย เพื่อให้พื้นที่ว่างภายในลวดลายลดน้อยลงและส่งเสริมให้ลวดลายมีความสลับซับซ้อน รวมทั้งเกิดมิติความตื้นลึกมากขึ้นด้วย ในงานวิจัยนี้ผู้ใช้งานสามารถแต่งเติมจินตนาการเพิ่มรายละเอียดลวดลายต่อยอดจากลายพื้นฐานที่ทางผู้วิจัยได้สร้างไว้ให้เป็นเอกลักษณ์หรือตามจินตนาการของตนได้

4.2.3.5 การกลับด้านลวดลาย

การกลับด้านลวดลายเป็นเทคนิควิธีการหนึ่งที่ยอมรับกันมากสำหรับการออกแบบลวดลายประดับแบบไทย แต่มีข้อสังเกตสำหรับการใช้เทคนิคนี้คือ พื้นที่สำหรับการจัดวางลวดลายควรมีแกนกลางที่สมมาตรและเท่ากันทั้งสองข้างซ้ายขวา กล่าวคือเมื่อลากเส้นแบ่งครึ่งพื้นที่ที่จะเกิดพื้นที่ขึ้นสองข้าง ได้แก่ พื้นที่ข้างซ้ายและข้างขวาของเส้นแบ่ง ลักษณะลวดลายจะเริ่มตันหรือออกจากแกนกลางแล้วแผ่ขยายออกไปข้างใดข้างหนึ่งจนสุดขอบเขตพื้นที่ของข้างนั้น เมื่อบรรจุลวดลายจนเต็มแล้ว

4.3 การศึกษาเชิงหรรษา (Edutainment)

แนวคิดที่นำมาใช้ในการพัฒนาอุปกรณ์สร้างสรรค์ลวดลายนั้น ผู้วิจัยต้องการให้ผู้ใช้งานรู้สึกสนุกสนานและเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลิน เพื่อที่จะได้ผ่อนคลายและมีจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานได้ ดังนั้นแนวคิดที่เกี่ยวข้องและเหมาะสมต่อการนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ การเรียนรู้จะเป็นไปในลักษณะการศึกษา

เชิงหรรษา (edutainment) คือ การเรียนรู้ที่เน้นความบันเทิงและความสนุกสนาน ครูสามารถจัดการเรียนการสอนหรือออกแบบสื่อนวัตกรรมแนวใหม่ที่แตกต่างกันจากการเรียนรู้ในตำราอย่างเดิماً แต่จะเน้นการเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานเพื่อเสริมสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ (ธีรรัตน์ รัตนวิสุทธิอมร, 2553) โดยจัดกิจกรรมผ่านการเรียนรู้ด้วยการเล่นเกมที่สามารถบูรณาการบทเรียนข้ามสาระวิชาและเติมทักษะที่จำเป็นให้กับผู้เรียนได้มากกว่าการ “ให้ความรู้” เพียงอย่างเดียว โดยช่วยสร้างการเรียนรู้ผ่าน “การลงมือทำ” และเปลี่ยนแปลงทักษะวิธีคิดผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งยังแฝงด้วยบรรยากาศการเรียนที่มีความสุข สนุกสนาน อันเป็นการ “กระตุ้นเร้า” ผู้เรียนให้ค่อยๆ พัฒนาตนเองเป็น “นักเรียนรู้” ที่ไม่หยุดนิ่งต่อการค้นคว้าหาความรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป รูปแบบบอร์ดเกมหรือเกมกระดานเป็นเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่เล่นผ่านแผ่นการ์ดทำให้ผู้เล่นต้องเผชิญหน้ากับขณะเล่น ผู้เล่นเกมต้องมีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะของตนเองเพื่อให้สามารถเล่นเกมอื่นๆ ร่วมกับผู้อื่นได้ รวมทั้งพัฒนาการเรียนรู้ทั้งด้านอารมณ์และสังคมเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ การนำสื่อบอร์ดเกมเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเป็นเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง งานวิจัยหลายงานสนับสนุนว่าการใช้สื่อบอร์ดเกมกับการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นทั้งในด้านผลการเรียนรู้ เจตคติ รวมทั้งพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย (ถนอมพร เลาหจรัสแสง และอุไรวรรณ หาญวงศ์, 2550)



ภาพที่ 3. ชุดอุปกรณ์และบรรจุภัณฑ์ตามกลุ่มลวดลายและเทคนิคการนำไปสร้างลวดลายบนสิ่งทอ

จากภาพที่ 3 แสดงถึงชุดอุปกรณ์สร้างสรรค์ลวดลายจากแนวทางการเรียนรู้เชิงหรรษาดังกล่าว จึงเหมาะสมอย่างยิ่งในการใช้เป็นแนวทางที่ผู้วิจัยนำมาออกแบบบรรจุภัณฑ์และสื่อนั้น รวมถึงวิธีการใช้งาน มีชุดลวดลายที่น่าฉ่ฉริลลิสต์ดำที่บฉลเป็นลายต่างๆ โดยเครื่องตัดเลเซอร์ สำหรับทำเป็นเทมเพลทวาดภาพให้ผู้ใช้งานวาดตามและประยุกต์ใช้ด้วยวิธีการต่างๆ โดยมีการทำคลิปวิดีโอสื่อการสอน เน้นวิธีการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมในรูปแบบบอร์ดเกม เพื่อให้ผู้ใช้งานหรือผู้ที่เข้ารับการอบรมในโครงการถ่ายทอดเทคโนโลยีสามารถเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ของโครงการ เพราะผู้ที่เข้าอบรมจะมีช่วงวัยที่หลากหลายเปรียบเสมือนการได้กลับมาเรียนอีกครั้ง มีความสนุกสนานขณะใช้งานอุปกรณ์ แนวคิดทางด้านการศึกษสมัยใหม่จึงมีประโยชน์มากในการนำมา

4.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม (Social Learning Theory)

รูปแบบของการจัดกิจกรรมฝึกอบรมโดยมีส่วนร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในชุมชนด้วยการนำบอร์ดเกม มาเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ 5I ได้แก่ แรงบันดาลใจ (Inspiration) จินตนาการ (Imagination) ความคิด สร้างสรรค์ (Ideation) การบูรณาการ (Integration) การลงมือทำจริง (Implementation) ซึ่งเป็นทักษะที่นวัตกรรม ก่อออกแบบคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้

เมื่อนำองค์ความรู้มาวิเคราะห์ร่วมกับสถานการณ์ในปัจจุบันของหลักสูตรการเรียนรู้อันร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุกับเด็กหรือเยาวชน โดยเฉพาะในประเทศที่เป็นสังคมสูงวัยโดยสมบูรณ์ เช่น สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น สิงคโปร์ และอีกหลายประเทศในทวีปยุโรป พบว่าหลักสูตรมีแนวโน้มได้รับความนิยมนำไปปฏิบัติใช้ในชุมชนเพิ่มขึ้น ในฐานะที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระบบรูปแบบหนึ่ง โดยการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตั้งแต่บุคคลเกิดจนถึงช่วงท้ายของชีวิตและไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่เฉพาะการศึกษาผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ยังครอบคลุมการเรียนรู้ทุกรูปแบบตลอดช่วงชีวิต

1. เด็กหรือเยาวชน หลักสูตรการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุกับเด็กหรือเยาวชนมีประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมกลุ่มเด็กหรือเยาวชนหลากหลายด้าน จากผลการศึกษาสามารถจำแนกได้ 3 ด้าน คือ ทักษะคิด สุขภาพกายและสุขภาพจิตและทักษะและความรู้ ดังนี้

1.1 ด้านทัศนคติ เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมหลักสูตรมีทัศนคติเปลี่ยนไปภายหลังการเข้าร่วมหลักสูตร เข้าใจ เคารพและเอาใจใส่คนที่อยู่ในวัยสูงอายุมากขึ้น หลักสูตรช่วยลดอคติ (ageism) หรือทัศนคติเชิงลบ และอคติที่มีต่อผู้สูงอายุ เยาวชนที่เข้าร่วมทำกิจกรรมกับผู้สูงอายุที่มีข้อจำกัดด้านสุขภาพ เช่น ภาวะสมองเสื่อม มีมุมมองต่อผู้สูงอายุดีขึ้นแม้จะต้องช่วยเหลือผู้สูงอายุ เช่น ต้องใช้เครื่องช่วยเดินหรือรถเข็น แต่จะพยายามมองหาวิธีการที่จะช่วยผู้สูงอายุที่มีข้อจำกัดด้านสุขภาพให้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น (Galbraith et al., 2015) นอกจากนี้

เด็กและเยาวชนยังชื่นชมผู้สูงอายุมากขึ้นและตระหนักเรื่องการเหยียดอายุมากขึ้น เมื่อเด็กมีมุมมองที่ดีต่อการสูงวัยว่าเป็นกระบวนการอย่างหนึ่งในช่วงชีวิต พวกเขาจะไม่รู้สึกกลัวที่จะแก่หรือเป็น ผู้สูงอายุ แต่จะตระหนักถึงความสำคัญที่ต้องทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องจนถึงวัยสูงอายุ แต่ชนิดของกิจกรรมจะเปลี่ยนไป (Heo et al., 2014)

1.2 ด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิต กลุ่มเยาวชนในระดับมหาวิทยาลัยซึ่งมักร่วมกิจกรรมในรูปแบบที่เป็นฝ่ายให้บริการผู้สูงอายุรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองได้ทำหน้าที่เป็นผู้ให้ ได้ช่วยเหลือและส่งเสริมผู้อื่น สร้างความสุขให้แก่ผู้อื่น ซึ่งเพิ่มระดับความมั่นใจในตนเองและเห็นคุณค่าในตนเอง (self-esteem) มากขึ้น อีกทั้งยังรู้สึกว่าชีวิตตนเองมีความหมายมากขึ้น (meaning in life) (Au et al., 2015; Galbraith et al., 2015; Heo et al., 2014)

1.3 ด้านทักษะและความรู้ ประโยชน์ด้านทักษะและความรู้ที่เด็กได้รับเกี่ยวข้องกับวิชาการ เช่น การอ่าน การเขียน การใช้ภาษาและการสื่อสารที่ผู้สูงอายุเล่าเรื่องผ่านภาพและให้เด็กมีส่วนร่วมในการถามตอบ ช่วยพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาของเด็กในหลายกิจกรรม เด็กมีโอกาสพัฒนาทักษะด้านการแก้ปัญหาผ่านการเล่นเกมร่วมกับผู้สูงอายุ (Galbraith et al., 2015)

2. ผู้สูงอายุ หลักสูตรการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุกับเด็กหรือเยาวชนมีประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมกลุ่มผู้สูงอายุหลากหลายด้าน จากผลการศึกษาศึกษาสามารถจำแนกได้ 3 ด้าน คือ ทักษะ สุขภาพกายและสุขภาพจิตและทักษะและความรู้ ดังนี้

2.1 ด้านทัศนคติ ภายหลังจากเข้าร่วมหลักสูตร ผู้สูงอายุมีทัศนคติต่อเด็กรุ่นใหม่ดีขึ้น เข้าใจและชื่นชมเด็กมากขึ้นโดยไม่ได้มองว่าเด็กรุ่นใหม่ไม่ดี แต่มองว่าพวกเขาเป็นไปตามวัยและสังคมที่เปลี่ยนไป (Tham & Pussayapibul, 2012) นอกจากนี้ยังมีมุมมองต่อตนเองดีขึ้นด้วยและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน (Young & Janke, 2013) มีแรงบันดาลใจและแรงจูงใจที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพิ่มขึ้น สำหรับหลักสูตรที่นำประเด็นทางด้านวิทยาศาสตร์มาใช้ช่วยให้ผู้สูงอายุเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อวิทยาศาสตร์และสามารถนำมาเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้มากขึ้น (Morgan Jr. et al., 2007)

2.2 ด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิต การเป็นผู้สูงอายุอย่างมีคุณภาพลงนับเป็นเป้าหมายหลักของหลักสูตรการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างวัย ซึ่งต้องมียุทธศาสตร์ประกอบคือ การมีส่วนร่วม การมีสุขภาพดีและการอยู่ดีมีสุข จากผลการศึกษาพบว่าผู้สูงอายุที่เข้าร่วมหลักสูตรมีความสุขที่ได้เรียนรู้ร่วมกับเด็กๆ และเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้มีปฏิสัมพันธ์พูดคุยสื่อสารกับผู้อื่น (ประเด็นนี้มีความสำคัญมากในผู้สูงอายุที่ไม่ค่อยมีโอกาสได้พบปะผู้คน) และลดความรู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยวจากการที่วัยรุ่นมาช่วยสอนด้านเทคโนโลยีในบางหลักสูตร (Tham & Pussayapibul, 2012)

2.3 ด้านทักษะและความรู้ การเข้าร่วมหลักสูตรการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างวัยทำให้ผู้สูงอายุมีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทักษะและความรู้ใหม่ๆ ผ่านการปฏิบัติจริงในกิจกรรมเด็กหรือเยาวชน ผู้สูงอายุติดตามข้อมูลในปัจจุบันของสังคม นอกจากนี้ผู้สูงอายุยังได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ พบว่าการที่ผู้สูงอายุต้องฟังพาผู้อื่นส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ ดังนั้นหลักสูตรการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างวัยที่สอนทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจะช่วยลดปัญหาเหล่านี้ได้

จากข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมโดยให้มีการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุกับเยาวชนจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อทั้งสองฝ่ายในการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ดังนั้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทอดเทคโนโลยีที่มุ่งเน้นพัฒนาส่งเสริมนักออกแบบท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงจัดโครงการถ่ายทอดเทคโนโลยีโดยมีการคัดสรรของสมาชิกหลากหลายช่วงวัย

3. ชุมชนและสังคม ในการจัดกิจกรรมสำหรับชุมชนในบางครั้งจะมีความหลากหลายของช่วยวัย ไม่ใช่แค่เพียงเด็กหรือผู้สูงอายุ ดังนั้นการจัดโครงการที่มุ่งเน้นไปที่ภาพรวม เมื่อเราต้องการองค์รวมในระดับใดก็จำเป็นต้องสำรวจความต้องการของผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วมให้มากที่สุด เพื่อสร้างความร่วมมือในการระดมความคิดความต้องการ ช่วยกันประติติประต่อภาพรวมของผลลัพธ์ให้ออกมาชัดเจนและครบถ้วน จากนั้นจึงช่วยกันวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในทุกทาง แล้วเลือกทางที่คุ้มค่าที่สุด ณ เวลานั้นเพื่อกำหนดแผนงานและหลักปฏิบัติร่วมกัน ตลอดจนประเมินติดตามและรับผิดชอบร่วมกันเพื่อประโยชน์สุขของผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วมทุกคน การมององค์รวมเป็นความตระหนักรู้ถึงองค์ประกอบย่อยที่มีความสัมพันธ์ต่อกันทั้งในแง่องค์ประกอบที่ทำให้เป้าหมายสำเร็จหรือในแง่สาเหตุต่างๆ ที่ทำให้เกิดปัญหา ตลอดจนผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจอะไรบางอย่าง เป็นการมองรอบด้านให้ครอบคลุมประเด็นต่างๆ ให้มากที่สุดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาหรือทำให้เป้าหมายสำเร็จ เช่น สมาชิกในชุมชนมองภาพรวมของชิ้นงานแล้วร่วมกันสร้างเรื่องราว จัดวางองค์ประกอบของลวดลายให้ไปในทิศทางเดียวกัน เป็นต้น

4.4.2 การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน

การดำเนินงานพัฒนาชุมชนเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายจะต้องเกิดจากการรวมพลังของประชาชนในชุมชน ซึ่งประชาชนในทุกระดับสามารถรวมพลังและปรารถนาให้ชุมชนของตนได้รับการปรับปรุงเพื่อให้การดำรงชีวิตของประชาชนในชุมชนมีมาตรฐานสูงขึ้น ดังนั้น การกระตุ้นเตือนให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนเป็นการทำให้ชุมชนได้รับการพัฒนาในทุกๆ ด้าน ซึ่งปรัชญาของการพัฒนาชุมชนจะยึดถือความต้องการของประชาชนในชุมชนเป็นหลัก จึงเป็นหน้าที่ของประชาชนทุกคนที่จะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การพัฒนาชุมชนมีหลักการโดยการยึดคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาซึ่งทรัพยากรที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาชุมชนคือคน เพราะมีความเชื่อว่ามนุษย์สามารถพัฒนาตนเองได้เมื่อมีโอกาสซึ่งจะนำมาสู่ความสำเร็จของกิจกรรมจึงจำเป็นต้องพัฒนาให้คนมีความคิดริเริ่ม ใ้บุคคลได้รับความยุติธรรม ความมีอิสระภาพ เสรีภาพและความเสมอภาคในการดำรงชีวิต ด้วยวิธีการให้การศึกษาและการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม (จินตนา สุจิตานนท์, 2554, น. 118)

5. วิธีวิจัย

แผนการดำเนินงานโครงการวิจัยแบ่งเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ขั้นตอน Research 1 คือ การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ ทุติยภูมิ โดยใช้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายจากอัตลักษณ์ในชุมชน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการจัดระบบข้อมูล เรียงลำดับและสังเคราะห์ข้อมูลรูปแบบของเรื่องราว ลวดลาย และแนวทางการผลิตอุปกรณ์ที่เหมาะสมในการดำเนินงานในระยะถัดไป

ระยะที่ 2 ขั้นตอนการ Development 1 คือ นำผลการการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากการลงพื้นที่วาดแบบร่างของลวดลาย จัดหมวดหมู่ตามเรื่องราว ความสำคัญที่เป็นตัวแทนของจังหวัดและสร้างแนวทางการพัฒนานักออกแบบในท้องถิ่น หารูปแบบของการจัดกิจกรรมฝึกอบรม การพัฒนาทักษะ

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการจัดระบบข้อมูล เรียงลำดับและสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้รูปแบบของกิจกรรม และเครื่องมือที่เหมาะสมในการดำเนินงานในระยะถัดไป

ระยะที่ 3 ขั้นตอน Research 2 คือ นำผลจากการทบทวนรูปแบบทางความคิดโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและการออกแบบมาสรุปเป็นรูปแบบที่สามารถใช้งานได้และดำเนินการทดสอบรูปแบบทางความคิดผ่านกิจกรรมโครงการฝึกอบรมการสร้างแนวทางการพัฒนานักออกแบบในท้องถิ่น

กิจกรรมคือการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน เป็นการพัฒนานักออกแบบในท้องถิ่นในรูปแบบที่มีส่วนร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างผู้ผลิตสินค้าผ้าครามแบบเจาะจง เลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีศักยภาพ มีทักษะในการผลิตสินค้าสอดคล้องกับรูปแบบของแนวทางการพัฒนาและประชาชนทั่วไปที่สนใจเข้าร่วมโครงการทั้งสิ้น 50 คน เพื่อเข้าสู่วิธีการพัฒนาเป็นนักออกแบบในท้องถิ่นและร่วมพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้ากับผู้เชี่ยวชาญ การวิจัยนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้เหตุผลในการเลือกเจาะจงกับกลุ่มผ่านการตรวจสอบข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้นว่าเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการทำวิจัย มีความเหมาะสมในการวิจัย

เครื่องมือ ได้แก่ 1) แบบประเมินตนเองก่อนและหลังการฝึกอบรม และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมถ่ายทอดเทคโนโลยี

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการจัดระบบข้อมูล เรียงลำดับและวิเคราะห์ผลประเมินความพึงพอใจด้วยสถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 4 ขั้นตอน Development 2 ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและผลจากการดำเนินกิจกรรมทุกขั้นตอน พร้อมทั้งผลิตภัณฑ์และสินค้าจากผู้เข้าร่วมอบรม ถ่ายทอดองค์ความรู้ในรูปแบบของเล่มรายงานวิจัยและจัดนิทรรศการเผยแพร่ข้อมูลและความสำคัญของโครงการ จัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่ผลงานของผู้เข้าร่วมอบรมในโครงการในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูล จัดระบบข้อมูล เรียงเรียงลำดับและวิเคราะห์ผลประเมินความพึงพอใจด้วย สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลในกิจกรรมโครงการวิจัยนี้ ได้แก่

1. แบบประเมินตนเองก่อนและหลังการอบรมด้านการออกแบบ ตามหลักแนวความคิดในการเริ่มต้นธุรกิจนวัตกรรม โดยผู้เข้าร่วมอบรม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความรู้ด้านการออกแบบและสร้างนักออกแบบท้องถิ่นในชุมชน ตามหลักแนวความคิดในการเริ่มต้นธุรกิจนวัตกรรม 5 WAYS TO STAY INNOVATIVE (5I) โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (2560)

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

2. แบบประเมินความพึงพอใจต่อโครงการถ่ายทอดเทคโนโลยี โดยผู้เข้าร่วมอบรม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อโครงการ

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

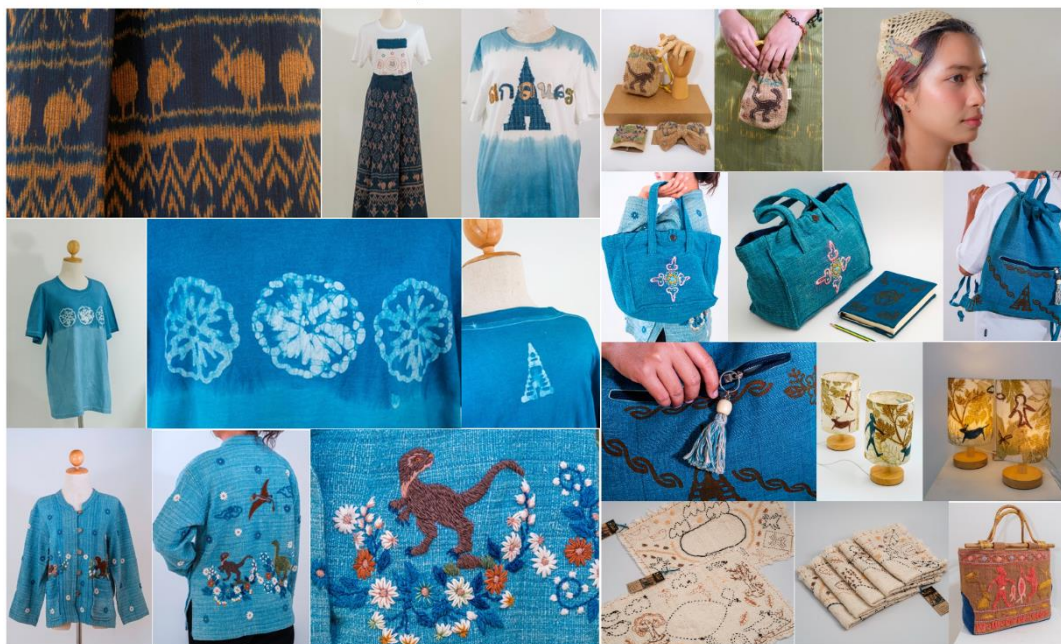
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลและประเมินผลในโครงการวิจัยนี้มีการตรวจสอบความแม่นยำของเครื่องมือ (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน พิจารณาว่าเครื่องมือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ ทำการปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและผ่านการรับรองจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ ก่อนนำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

7. ผลการวิจัย

ค่าคะแนนในการประเมินตนเองของผู้เข้าร่วมโครงการอบรมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญคือ หลังจากเข้าร่วมโครงการแล้ว ผู้เข้าร่วมโครงการมีความมั่นใจในความรู้ความสามารถและมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองมากขึ้น จากคะแนนรวม 2.76 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง เป็น 4.04 อยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวทางการจัดโครงการถ่ายทอดเทคโนโลยีในรูปแบบนี้มีความเหมาะสม

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรมในโครงการ WE CAN BE DESIGNER ค่าเฉลี่ยคือ 4.50 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าแนวทางการจัดกิจกรรมในรูปแบบการเล่นเกมโดยมีการนำสถานการณ์เข้ามามีส่วนร่วมจะช่วยสร้างความผ่อนคลายให้ผู้เข้าอบรมรู้สึกสนุกสนานและอยากเข้าร่วมกิจกรรมตลอดโครงการ ทำให้ผลการเรียนรู้โดยเฉพาะทางด้านศิลปะได้ผลดีในการจัดกิจกรรมรูปแบบนี้ โดยทำให้ผู้เข้าร่วมอบรมรู้สึกผ่อนคลาย สามารถเรียนรู้และกล้าลงมือทำได้อย่างเต็มที่ ลดกำแพงของความกลัวและความประหม่าในการสร้างสรรค์งานได้เป็นอย่างดี การคละกันของแต่ละช่วงอายุในสมาชิกแต่ละกลุ่มทำให้ลดช่องว่างระหว่างวัยสร้างความมั่นใจให้กับผู้สูงอายุในการทำกิจกรรมร่วมกับนักศึกษาหรือคนที่มีอายุน้อยกว่า ในขณะเดียวกันนักศึกษาและผู้ที่มีอายุน้อยกว่าก็ได้รับความมั่นใจจากผู้สูงอายุในการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกันและแบ่งปันประสบการณ์ของแต่ละช่วงวัย ผลจากการจัดนิทรรศการและการร่วมเผยแพร่ผลงานนั้นได้มีการทดสอบตลาดถึงความนิยมของผู้บริโภค โดยสามารถอธิบายได้ว่ากลุ่มตลาดวัยที่มีชีวิตยุคดิจิทัลบรรพชนนั้น ผู้สนใจส่วนมากคือเด็กที่ชื่นชอบไดโนเสาร์และผู้สนใจเฉพาะทาง เช่น อาจารย์ผู้สอนในสาขาสัตวศาสตร์และผู้ที่อยู่ในสายงานบรรพชีวินวิทยา กลุ่มตลาดวัยความลับแห่งศิลปะถ้า ผู้สนใจส่วนมากคือกลุ่มนักเรียน นักศึกษาและคนวัยทำงานช่วงอายุ 30-50 ปี และกลุ่มตลาดวัยหลงเสน่ห์เมืองสกล ผู้สนใจส่วนมากคือผู้สูงอายุ คนในท้องถิ่นจังหวัดสกลนครและนักท่องเที่ยวต่างชาติ เป็นต้น

เมื่อผู้เข้าร่วมอบรมเข้าใจแนวทางการออกแบบตลาดวัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ไปจนถึงสามารถใช้อุปกรณ์สร้างสรรค์ตลาดวัยได้อย่างชำนาญแล้ว แต่ละกลุ่มจะมีเวลาในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เพื่อนำมาจัดแสดงนิทรรศการ ซึ่งได้ผลงานดังต่อไปนี้ สินค้าประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 4 กลุ่ม และสินค้าประเภทของใช้/ ของตกแต่ง/ ของที่ระลึก จำนวน 6 กลุ่ม การแบ่งกลุ่มสินค้าทั้งสองประเภทนี้อ้างอิงมาจากการแบ่งกลุ่มสินค้า OTOP (สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน, 2562) ที่มีการแบ่งกลุ่มสินค้าเพื่อเข้าสู่กระบวนการคัดสรรสุดยอดสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ หลังจากการจัดแสดงนิทรรศการเสร็จสิ้น ผู้เข้าร่วมอบรมที่มาจากกลุ่มผู้ผลิตสินค้าชุมชนสามารถต่อยอดผลิตภัณฑ์โดยการส่งต้นแบบผลิตภัณฑ์นี้เข้าสู่กระบวนการคัดสรรผลิตภัณฑ์สินค้าชุมชนได้



ภาพที่ 4. ผลงานบางส่วนของผู้เข้าอบรมในโครงการที่ถ่ายทำลงในสูจิบัตร

8. สรุป

กลุ่มลวดลายใหม่ตามยุคสมัยของพื้นที่แอ่งสกลนครทำให้ได้ลวดลายที่ชัดเจนมากขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่นๆ ในท้องถิ่นได้ดียิ่งขึ้น ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มลวดลายที่เป็นสิ่งมีชีวิตในสมัยดึกดำบรรพ์ได้แก่ ไดโนเสาร์สายพันธุ์ต่างๆ จระเข้ เต่าและปลากระดูกแข็ง เป็นต้น ชื่อชุดว่า “สิ่งมีชีวิตยุคดึกดำบรรพ์ (Sakonnakhonensis)”
2. กลุ่มลวดลายในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้แก่ ลวดลายศิลปะในผนังถ้ำ ได้แก่ ถ้ำภูผาขาวและถ้ำภูผายล ชื่อชุดว่า “ความลับแห่งศิลปะถ้ำ (The Mystery of Sakon Nakhon)”
3. สมัยประวัติศาสตร์ กลุ่มลวดลายที่เป็นที่รู้จักกันดีในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวทางวัฒนธรรม ศิลปะ ศาสนา สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญที่เราสามารถพบได้ทั่วไปในจังหวัดสกลนคร โดยเฉพาะเอกลักษณ์และวัฒนธรรมตามคำขวัญประจำจังหวัดสกลนครที่มีเรื่องราวยาวนานมาตั้งแต่สมัยทวารวดีเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ชื่อชุดว่า “หลงเสน่ห์เมืองสกล (Enchanted Sakon)”

การพัฒนาอุปกรณ์รวมถึงวิธีการใช้งานรูปแบบหลัก คู่มือที่นำเสนอเป็นชุดการเล่นบอร์ดเกมคือ การเรียนรู้ที่เน้นความบันเทิงและความสนุกสนาน คู่มือการใช้งานด้วยวิธีการพื้นฐานซึ่งประกอบด้วยลวดลาย 20 ลายต่อชุดเรื่องราว วัสดุที่เลือกใช้ในการผลิตเทมเพลตในครั้งนี้คืออะคริลิกที่บีสดำ ความหนาขนาด 3 มิลลิเมตร มีรายละเอียดแสดงให้เห็นถึงที่มาของลวดลายและกลุ่มของลวดลายต่างๆ ให้ผู้ใช้งานสามารถนำไปใช้ได้เหมาะสมและถูกต้อง ทำให้ผู้ใช้งานเข้าใจและทดลองเรียนรู้จากการลองใช้อุปกรณ์ตามวิธีการที่ได้แนะนำไว้

การจัดการถ่ายทอดเทคโนโลยีภายใต้หัวข้อโครงการฝึกอบรมออกแบบลวดลายผ้าและพัฒนาผลิตภัณฑ์ WE CAN BE DESIGNER การให้ความรู้เรื่องความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและการสร้างนักออกแบบท้องถิ่นในชุมชนตามหลักแนวความคิดในการเริ่มต้นธุรกิจนวัตกรรม 5 WAYS TO STAY

INNOVATIVE (5) ในรูปแบบของการทำกิจกรรมร่วมกัน ได้แก่ 1) กลุ่มผู้ผลิตสินค้าชุมชน โดย ประสานงานผ่าน พัฒนาชุมชนและกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม 2) กลุ่มนักเรียน นักศึกษา ประสานงานผ่านทางเจ้าหน้าที่และอาจารย์ ในมหาวิทยาลัย และ 3) กลุ่มประชาชนทั่วไป ได้เผยแพร่โครงการผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย รวมทั้งสิ้น 50 คน สถานที่คือมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร สามารถสรุปได้ดังนี้

1. จัดโครงการในรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปในลักษณะการศึกษาเชิงหรรษา (edutainment) คือ นอกจากการออกแบบชุดอุปกรณ์ให้ดูน่าสนใจแล้ว การนำกิจกรรมสนทนากันมาร่วมด้วยในการฝึกอบรมทำให้ ผู้เข้าร่วมโครงการสนุกสนาน ผ่อนคลาย อยากเรียนรู้และตื่นตัวพร้อมรับบทเรียน

2. การจัดกลุ่มผู้เข้าร่วมอบรม โดยมีการคัดกรองของช่วงอายุ ทำให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้แลกเปลี่ยนทัศนคติ ประสบการณ์ การเรียนรู้ระหว่างช่วงวัย ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง

3. ควรมีวิทยากรประจำกลุ่มเพื่อให้สามารถช่วยเหลือดูแลและนำผู้เข้าร่วมอบรมได้อย่างใกล้ชิด ทำให้ ผู้เข้าร่วมอบรมมั่นใจ สามารถสอบถามได้ตลอดเวลาที่ต้องการหรือตามไม่ทันวิทยากรบนเวที ซึ่งหากเป็นวิทยากร ที่คุ้นเคยกับผู้อบรมในชุมชนจะทำให้ความสัมพันธ์และความสนิทสนมในกลุ่มพัฒนาได้ไวและเข้าใจไปในทิศทาง เดียวกันและสื่อสารได้ตรงประเด็นมากขึ้น

ส่วนสุดท้ายคือขั้นตอนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานของผู้เข้าร่วมอบรม สามารถออกแบบและผลิต สินค้าได้ตามเวลาที่กำหนดและมีการจัดแสดงนิทรรศการ SAKON NAKHON SHOWCASE ณ หอศิลป์ตะโกราย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ระหว่างวันที่ 27-31 มกราคม พ.ศ. 2568 รวมถึงมีการถ่ายทำสื่อบันทึก ออนไลน์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถนำไปใช้ต่อยอดในเชิงพาณิชย์และเผยแพร่ผลงานของตนเองได้

รายการอ้างอิง

กมลกานต์ โกศลกาญจน์. (2567). บทสรุปย่านต้นแบบจากโครงการเครือข่ายย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทย.

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน).

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ. (2567). จากอดีตสู่ไทย การสร้างสรรค์สินค้าไลฟ์สไตล์ไทยด้วยแนวคิดอิตาลี.

[http:// www.ditp.go.th/de/post/181833](http://www.ditp.go.th/de/post/181833)

โครงการโบราณคดีประเทศไทย. (2532). ศิลปะอีสานนคร. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จินตนา สุขจามันท์. (2554). การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนาชุมชน. โอเดียนสโตร์.

ชลุต นิมเสมอ. (2544). องค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 6). ไทยวัฒนาพานิช.

दनัย ซาทิพอด. (2558). ฝ่ายอัครม: การทำวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินค้าในกระแสโลกาภิวัตน์. วารสารไทยศึกษา, 10(2), 87-116.

ณอมพร เลหาจรัสแสง, และอุไรวรรณ หาญวงศ์. (2550). การบูรณาการเทคโนโลยี e-Learning ประเภทเกมในชั้นเรียน. ใน เรื่องเติมการประชุมทางวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 45: สาขาศึกษาศาสตร์ สาขาเศรษฐศาสตร์ และบริหารธุรกิจ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (น. 251-258). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ธีรรัตน์ รัตนวิสุทธิอมร. (2553). Edutainment มิติใหม่แห่งการศึกษา. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น, 4(2), 44-50.

- นฤมล จันทระเจติ. (2563). การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบพหุวัยด้วยกระบวนการเรียนรู้
อย่างมีส่วนร่วมในการส่งเสริมทักษะสารสนเทศด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต].
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พินาณ สรียา. (2549). การออกแบบสวดลาย. โอเดียนสโตร์.
- ศักดิ์ชาย ลิกขา. (2559). องค์ความรู้จากงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม.
<https://www.esanpedia.oar.ubu.ac.th/ubu-art-culture/?p=122>
- สรรค์สนธิ บุญโยทยาน. (ม.ป.ป.). โลกล้านปีที่แอ่งสกลนคร.
<http://www.yclsakhon.com/index.php?lay=show&ac=article&id=539364541>
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2560). 5 WAYS TO STAY INNOVATIVE แนวความคิดในการเริ่มต้นธุรกิจนวัตกรรม.
<https://www.nia.or.th/5-ways-to-stay-innovative-แนวความคิด-การเริ่มต้นธุรกิจนวัตกรรม.html>
- สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน. (2562). คัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562.
<https://cepoldcdd.emskynet.com/otop-data/ผลิตภัณฑ์-otop>
- Au, A., Ng, E., Garner, B., Lai, S., & Chan, K. (2015). Proactive aging and intergenerational mentoring program
to promote the well-being of older adults: Pilot studies. *Clinical Gerontologist*, 38(3), 203-210.
- Galbraith, B., Larkin, H., Moorhouse, A., & Oomen, T. (2015). Intergenerational programs for persons with dementia:
A scoping review. *Journal of Gerontological Social Work*, 58(4), 357-378.
- Heo, J., King, C., Lee, J. W., Kim, H. M., & Ni, C. (2014). Learning from healthy older adults: An analysis of
undergraduate students' reflective essays. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 23(3), 537-545.
- Morgan Jr., R. E., Bertera, R. L., & Reid, L. A. (2007). An intergenerational approach to informal science learning
and relationship building among older adults and youth. *Journal of Intergenerational Relationships*,
5(3), 27-43.
- Tham, L., & Pussayapibul, N. (2012). An intergenerational learning program in Singapore.
Journal of Intergenerational Relationships, 10(1), 86-92.
- Young, T. L., & Janke, M. C. (2013). Perceived benefits and concerns of older adults in a community
intergenerational program: Does race matter?, *Activities, Adaptation & Aging*, 37(2), 121-140.