

การพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน
ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

THE DEVELOPMENT OF TEACHING AND LEARNING MANAGEMENT PROCESS OF COMMUNITY
HANDLOOM BRAND DESIGE WITH INFORMATION TECHNOLOGY, SISAKET PROVINNCE

พัชรา ปราชญ์เวทย์¹, ปาวีณา จำกิง, นพเรศวร์ ธรรมศรีณกุล,

นภาพรณ ชาติมนตรี, และ ชลธิชา โรจนแสง

Patchara Pratwet¹, Paveena Chamking, Noppharet Thammasaranyakun,

Noppawan Chatmontree and Chonthicha Rojanasang

คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

Faculty of Education and Human Development, Sisaket Rajabhat University, Thailand

Email: chonthicharojanasang@gmail.com¹

Received 24 May 2024; Revised 10 September 2024; Accepted 30 October 2024.



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ และ 2) เพื่อประเมินผลความพึงพอใจการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and development) โดยใช้กระบวนการ PDCA กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารระดับคณะ อาจารย์ บุคลากรสายสนับสนุน ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ วิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 14 คน และนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จำนวน 88 คน ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสอบถาม 2) แบบสัมภาษณ์ โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) พัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้กระบวนการ PDCA พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมของกิจกรรมฯ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59, S.D.=0.25$) (93.20%) ความพึงพอใจมากที่สุด คือ หลักสูตรเนื้อหาอำนวยความสะดวกการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของท่าน ($\bar{X} = 4.78, S.D.=0.25$) ความรู้หลังการฝึกอบรม ($\bar{X} = 4.76, S.D.=0.24$) (95.40%) ความสามารถในการถ่ายทอด/สื่อสาร/ความเข้าใจ ($\bar{X} =$

4.74, S.D.=0.25) ซึ่งกิจกรรมสามารถถ่ายทอด/สื่อสาร/ความเข้าใจ และการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นกิจกรรมที่ดี มีขั้นตอนการพัฒนาตามหลักการ แนวคิดทฤษฎี มีองค์ประกอบของแนวทางสามารถนำไปใช้และปฏิบัติได้จริง

คำสำคัญ: การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน; การออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน; เทคโนโลยีสารสนเทศ

Abstract

This research article aims were: 1) to develop the teaching and learning management process of community handloom brand design with information technology, Sisaket Province. And 2) to evaluate satisfaction, development of the teaching and learning management process of community handloom brand design with information technology, Sisaket Province. It is research and development using the PDCA process. The sample groups used in this research include faculty level administrators, professors, and support personnel, qualified experts with expertise in the development of the teaching and learning management process of community handloom brand design with information technology for 14 people using specific selection methods and students of the Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University, 88 people, operating in the 2nd semester of academic year 2023. The research tools consisted of 1) a questionnaire 2) an interview form by analyzing the mean, standard deviation.

The results of the research found that develop the teaching and learning management process for brand design of community handloom products with information technology, Sisaket Province. Using the PDCA process, it was found that overall satisfaction with the activity is at the highest level ($\bar{X}=4.59$, S.D.=0.25). The most satisfaction is that the curriculum is conducive to learning and developing your abilities ($\bar{X}=4.78$, S.D.=0.25). Knowledge after training ($\bar{X}=4.76$, S.D.=0.24). Ability to convey/communicate/understand ($\bar{X}=4.74$, S.D.=0.25). The activities can convey/communicate/understand and develop the teaching and learning management process of community handloom product brand design with information technology It's a good activity. There is a development stage based on the principle. Concept, theory There are elements of actionable and practical approaches.

Keywords: Development of the teaching and learning management; Community handloom brand design; Information technology

บทนำ

การพัฒนาและส่งเสริมนักศึกษาด้านเทคโนโลยี ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ มีการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ มีการนำเทคนิควิธีการต่างๆ มาเป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มศักยภาพของนักเรียนโรงเรียนให้ทันเหตุการณ์ในยุคโลกาภิวัตน์และ สนองนโยบายในการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2542 (ปรับปรุง พ.ศ. 2545) ที่ให้มี การจัดการเรียนรู้และวัดประเมินผลที่หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้เป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพ สูงสุด (Educational Council Office, 2021) ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การรักษาไว้สิ่งหนึ่งของไทย คือ ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ที่มีลักษณะเฉพาะทั้งในด้านวัสดุ เทคนิค สี สัน ลวดลาย และรูปแบบ เป็นผ้าทอ มือ เป็นสิ่งที่สืบทอดกันมาช้านาน สิ่งทอของแต่ละท้องถิ่นจะมีศิลปะ และความงดงามเป็นเอกลักษณ์แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ความชำนาญ ค่านิยม ซึ่งปัจจุบันวิถีชีวิตของคนไทยเปลี่ยนเป็นภาคอุตสาหกรรม ทำให้สิ่งทอพื้นถิ่นมีจำนวนลดลง เกิดปัญหาในการอนุรักษ์และสืบทอดศิลปะผ้าไทย จึงควรต้องมีการส่งเสริมให้ใช้ สอยเป็นประโยชน์ในชีวิตปัจจุบันของสังคม และมีการผลิตให้มากขึ้น ปัจจุบันสิ่งทอเส้นใยสังเคราะห์กำลังได้รับ การนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากผลิตได้ง่าย แต่กระบวนการผลิตเส้นใยสังเคราะห์นั้นส่งผลกระทบต่อ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมากกว่าการผลิตเส้นใยธรรมชาติ (Arayajaru, S., 2013)

วัฒนธรรมนำการออกแบบ เป็นการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งเป็นปัจจัยทางสังคมมาใช้ ประกอบกับงานออกแบบ เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ดังนั้นสิ่งที่จะทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นอยู่รอด คือ ต้องมีวิวัฒนาการที่ยังอยู่ในกรอบความยืดหยุ่นของอัตลักษณ์เดิม ซึ่งในด้านการออกแบบอาจเป็นไปได้สอง แนวทางใหญ่ๆ คือ 1) พัฒนาปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิม (design development) ซึ่งจะมีการรักษาอัตลักษณ์ ท้องถิ่นด้านรูปธรรมไว้ในระดับค่อนข้างสูง และ 2) เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน (design innovation) เพื่อตอบสนองความต้องการ (design requirements) ของสังคมปัจจุบันโดยใช้อัตลักษณ์และ ภูมิปัญญาส่วนที่เป็นนามธรรมในวัฒนธรรมเดิมมาเป็นปัจจัยในการกำหนดรูปแบบ เพื่อการดำรงอยู่ของ องค์ประกอบส่วนนามธรรมของวัฒนธรรมนั้นๆ (Suttinakorn, S., 2017) การนำวัฒนธรรมมาใช้ในการ ออกแบบสอดคล้องกับนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งมีความหมายอย่างง่าย คือการ สร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ซึ่งมีองค์ประกอบรวมของแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐาน ของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทาง วัฒนธรรม การส่งสมความรู้ของ สังคม และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ (Kanoksinlapatham, H., et al., 2020) จากการศึกษาการนำ วัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบ เชื่อมโยงไปถึงปัญหาในการออกแบบอัตลักษณ์ไทย พบว่า ผู้ออกแบบขาด ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ขาดการวิเคราะห์ถึงวัฒนธรรมไทยอย่างถ่องแท้ ทำให้งานออกแบบเกิดความไม่เข้ากัน ปัญหาที่เกิดขึ้นสะท้อนให้เห็นถึงสภาพปัญหา จากการศึกษาที่ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อการเรียนการสอนที่สร้าง ความเข้าใจและพัฒนาารูปแบบจากอัตลักษณ์หรือวัฒนธรรม เพียงแต่สอนอัตลักษณ์ วัฒนธรรมเท่านั้น

(Sanjaroensuk and Phon-ngam, 2017) นอกจากนี้จากการศึกษาภาพรวมของรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่นในปัจจุบัน พบว่า ส่วนใหญ่เน้นให้ดึงอัตลักษณ์ความเป็นศิลปะท้องถิ่นของไทย ในภาคต่างๆ ออกมา และวิเคราะห์กรรมวิธีการผลิตจากค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรม แต่ขาดรูปแบบการสอนที่นำไปสู่การพัฒนาการออกแบบสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เพิ่มคุณค่าในทางศิลปะ รูปแบบการสอนที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาเพื่องานออกแบบและรูปแบบการสอนที่ส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืน ดังนั้นการเรียนการสอนออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น จึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่องานออกแบบมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย เน้นการสร้างผลงานการออกแบบที่แสดงถึงรูปร่าง รูปทรง สี หรือโครงสร้าง ที่ก่อให้เกิดความหมายทางตรง ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงเหตุผล เนื้อหา ตรรกะ และความหมายทางอ้อมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม สังคม เป็นความรู้ทางอารมณ์ (Zhi-jun, 2006) โดยกระบวนการสร้างองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาเพื่องานออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ทำได้ผ่านกระบวนการดังต่อไปนี้ 1) การมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชน 2) การกำหนดเอกลักษณ์ของท้องถิ่น 3) การพัฒนาแบบร่างโดยช่างท้องถิ่นมีส่วนร่วม และ 4) การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Phon-Ngam, P., et al., 2015)

จากการสำรวจทรัพยากรทั้งทรัพยากรบุคคลและทรัพยากรสิ่งแวดล้อมภายในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า จังหวัดศรีสะเกษมีภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เช่น ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำมาถ่ายทอดเพื่อพัฒนาเป็นทักษะด้านทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชนให้กับนักศึกษาที่สนใจ สนับสนุนให้นักศึกษาที่สนใจในการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชนเพื่อพัฒนาทักษะความสามารถ ความชำนาญทางการออกแบบให้มีความเชี่ยวชาญ เพื่อเป็นกำลังในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและเป็นการเผยแพร่ศักยภาพทางด้านวิชาการของของนักศึกษา ที่มาจากภูมิปัญญาชาวบ้านในจังหวัดศรีสะเกษ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำด้วยมือและจากภูมิปัญญาท้องถิ่นสะท้อนถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของคนไทยที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ การดำเนินการของชุมชนดังกล่าวน่าจะเป็นแบบอย่างที่ดีต่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยเห็นสมควรว่า การใช้กิจกรรมเป็นหลักในการเรียน จะทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง เป็นการปฏิบัติจริง และยังสร้างให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นสภาพลักษณะของการเรียนการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ โดยองค์ประกอบของกิจกรรม ได้แก่ วัตถุประสงค์ กำหนดเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล (Laksana, K., 2016) ในการพัฒนากิจกรรมการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน โดยใช้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงกระบวนการผลิตสิ่งทอ ตลอดจนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่แสดงถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของพื้นถิ่นนั้นๆ เกิดเป็นผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่นที่ยั่งยืนในด้านสิ่งแวดล้อม และด้านวัฒนธรรม

จากข้อมูลดังกล่าวจึงทำให้คณะผู้วิจัยมีความสนใจและได้ดำเนินการวิจัย การพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน จากทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น เช่น ผ้าพื้นเมืองลายจกดาว ให้แก่นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เพื่อส่งเสริม

ทักษะในการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อใช้ในการสร้างเสริมประสบการณ์เรียนรู้ทางการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน เพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถ ความชำนาญทางการออกแบบให้มีความเชี่ยวชาญ เพื่อเป็นกำลังในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและเป็นการเผยแพร่ศักยภาพทางด้านวิชาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ให้เป็นที่ประจักษ์และรู้จักกันอย่างแพร่หลาย ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ
2. เพื่อประเมินผลความพึงพอใจการพัฒนาระบบการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ ผู้วิจัยได้ศึกษา ทฤษฎี แนวคิดของนักการศึกษา นักวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

Arayajaru, S. (2013) ได้สรุปความหมายของ ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ไว้ว่า ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน หมายถึง ผลิตภัณฑ์ผ้าทอที่ผลิตโดยชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ที่มีลักษณะเฉพาะทั้งในด้านวัสดุ เทคนิค สี สัน ลวดลาย และรูปแบบ ส่วนใหญ่เป็นผ้าทอมือ เป็นสิ่งที่สืบทอดกันมาช้านาน สิ่งทอของแต่ละท้องถิ่นจะมีศิลปะ และความงดงามเป็นเอกลักษณ์แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ความชำนาญ ค่านิยม

Poolchan, A. (2020) ได้สรุปความหมายของ การพัฒนาระบบการจัดการการเรียนการสอนโดย การพัฒนากิจกรรม หมายถึง การนำหลักการและทฤษฎีต่างๆ มาพัฒนาการเรียนการสอนของกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น โดยใช้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนได้ ซึ่งได้แก่หลักการการออกแบบอย่างยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม และทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม

Poolchan, A. (2020) ได้สรุปความหมายของ การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีจุดมุ่งหมายทางการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยเทคนิควิธีการทางสิ่งทอเป็นหลัก กล่าวได้ว่า วัสดุที่นำมาสร้างสรรค์อาจเป็นเส้นใยจากธรรมชาติ ซึ่งหาได้จากท้องถิ่นนั้นๆ รวมถึงการนำวัฒนธรรมในส่วนที่เป็นนามธรรมของท้องถิ่นนั้นมาใช้ในการออกแบบ โดยใช้ทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมที่มีกระบวนการดังต่อไปนี้ 1) การมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชน 2) การกำหนดเอกลักษณ์ของท้องถิ่น 3) การพัฒนาแบบร่าง และ 4) การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งนำมาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละกิจกรรม

Warapitayut, K. (2007) ได้สรุปความหมายของ แแบรนด์ หรือ อัตลักษณ์ตราสินค้า (Brand Identity) คือ องค์ประกอบของคำ ภาพลักษณ์ ความคิดและรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับผู้บริโภคได้รับจากตราสินค้า

หรืออีกความหมายคือ จุดแข็งที่เสนอคุณลักษณะที่สำคัญที่สุดเพียงหนึ่งเดียวโดยประกอบด้วย แก่นของอัตลักษณ์ (Core Identity) แสดงถึงความเป็นแก่นของตราสินค้า เป็นส่วนที่อยู่คงทนกับตราสินค้าตลอดไป ส่วนขยายอัตลักษณ์ (Extended Identity) เป็นส่วนประกอบที่ช่วยเสริมให้ตราสินค้ามีลักษณะรูปแบบที่เฉพาะตัว และมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ได้แก่ บุคลิกภาพตราสินค้า เช่น สโลแกน สัญลักษณ์ ตัวผลิตภัณฑ์ ในการสร้างแบรนด์สินค้า จะมีเครื่องมือสำหรับสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้าโดยทั่วไปแล้วตราสินค้าที่แข็งแกร่งจะต้องแสดงให้เห็นถ้อยคำเฉพาะ คำขวัญ สีสັນ และสัญลักษณ์หนึ่ง ตลอดจนเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง แม้แต่วิธีการเขียนชื่อตราสินค้าก็มีส่วนสร้างความแตกต่างในแง่ของการจำได้และเป็นสิ่งที่พึงจดจำ

Wanichakorn, A. (2013). ได้สรุปกระบวนการจัดการการเรียนการสอน การออกแบบรายการกิจกรรม เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อการเรียนการสอนที่สร้างความเข้าใจ และพัฒนารูปแบบจากเอกลักษณ์หรือวัฒนธรรม และไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบที่คำนึงสิ่งแวดล้อม ซึ่งประเด็นนี้สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืน ในด้านสิ่งแวดล้อม และด้านวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยตระหนักได้ว่า ด้านการออกแบบควรส่งเสริมให้มีการอนุรักษ์ศิลปภูมิปัญญาท้องถิ่น ควบคู่กับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ตลอดจนสามารถออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น โดยใช้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนได้ซึ่งมีหลักการดังนี้ ได้แก่

- 1) การเลือกใช้วัสดุที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในปริมาณต่ำ ลดแหล่งที่มาของเสีย และการลดสารพิษ
- 2) การใช้คุณค่าของมรดกทรัพย์สินทางศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและเอกลักษณ์ของท้องถิ่น
- 3) การใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาเพื่องานออกแบบ ซึ่งมีกระบวนการ ได้แก่ 1) การมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชน 2) การกำหนดเอกลักษณ์ของท้องถิ่น 3) การพัฒนาแบบร่าง และ 4) การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม

Chuaseeda and Soodsang (2017) ได้สรุปจากการทำวิจัย การพัฒนาแผนกลยุทธ์การสร้างแบรนด์สินค้าแฟชั่นผ้าทอไทลื้อ อำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย โดยได้แนวคิด (Concept) ไว้ว่า การพัฒนาแผนกลยุทธ์การสร้างแบรนด์สินค้าแฟชั่นผ้าทอไทลื้อ อำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย คือ การพลิกฟื้นวัฒนธรรมนำมาผสมผสานกับความทันสมัยเพื่อรักษาวัฒนธรรมให้ยั่งยืน โดยโครงการชุดมีรูปแบบที่เรียบง่าย ใช้โทนสีที่ให้ความรู้สึกเรียบง่าย นุ่มนวลแต่ดูหรูหราในขณะเดียวกัน คือ สีเบจและสีขาว ทำให้การออกแบบมีความน่าสนใจเข้าถึงทุกกลุ่มอายุ

Phayakprakon, M. (2017) ได้สรุปจากการทำวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าไหมในชุมชนอย่างยั่งยืน ไว้ว่า แนวทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าไหมทอมือพื้นบ้านภายในชุมชนอย่างยั่งยืน ในชุมชน นักออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงเอกลักษณ์เฉพาะภายในชุมชน ได้แก่ 1) วัสดุและกระบวนการผลิตภายในชุมชน 2) เทคนิคความเชี่ยวชาญเฉพาะ 3) ฝีมือแรงงาน 4) วิถีชีวิต 5) เครื่องมือช่างภายในชุมชน 6) การสร้างแบรนด์สินค้า 7) สื่อสารสนเทศ และ 8) การบูรณาการผลิตภัณฑ์สินค้าชุมชนกับ

เส้นทางท่องเที่ยวเพราะเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยผลิตภัณ์ชุมชนมีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์เฉพาะและรักษาคุณค่าของท้องถิ่นไว้ได้อย่างสอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้คนในยุคปัจจุบัน สามารถผลิตได้จริงภายในชุมชน ช่วยส่งเสริม เศรษฐกิจให้ดีขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อการกระตุ้นจิตสำนึกของคนในชุมชนให้ตระหนักถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมจนกระทั่งเกิดการสืบทอดความรู้ซึ่งจะส่งผลให้ผลิตภัณ์ชุมชนสามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืน

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทำให้ค้นพบว่า ผลิตภัณ์ผ้าทอมือชุมชน เป็นวัฒนธรรมของไทยที่ควรมีการยกระดับ ควรส่งเสริมในด้านการออกแบบที่แสดงออกถึงวัฒนธรรม รวมถึงการกระบวนการผลิตภัณ์ผ้าทอมือชุมชน เป็นกระบวนการที่เกิดจากภูมิปัญญาคนรุ่นก่อนที่มีมาช้านาน เป็นกระบวนการที่ไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม เป็นคุณค่าที่ควรอนุรักษ์และสืบทอดไว้ ผนวกกับความเจริญทางด้านเทคโนโลยีสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณ์ผ้าทอมือชุมชน ซึ่งจะช่วยให้ผลิตภัณ์ผ้าทอมือชุมชนมีความทันสมัย เป็นที่สนใจเพื่อทำให้ผลิตภัณ์ผ้าทอมือชุมชน โดย 1) สามารถพัฒนาปรับปรุงผลิตภัณ์เดิม (design development) ซึ่งจะมีการรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้านรูปธรรมไว้ในระดับค่อนข้างสูง 2) เป็นการออกแบบผลิตภัณ์ใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน (design innovation) เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมปัจจุบันโดยใช้อัตลักษณ์และภูมิปัญญาส่วนที่เป็นนามธรรมในวัฒนธรรมเดิมมาเป็นปัจจัยในการกำหนดรูปแบบและการออกแบบผลิตภัณ์ผ้าทอมือชุมชน จากการศึกษากกระบวนการแบรนด์ผลิตภัณ์ผ้าทอมือชุมชน พบกระบวนการดังนี้ 1) ความต้องการในการออกแบบ 2) สืบค้นข้อมูล 3) การสร้างกรอบความคิด 4) การพัฒนางานออกแบบ และ 5) เสร็จสิ้นการออกแบบ

ระเบียบวิธีวิจัย/วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and development) การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้กระบวนการ PDCA (Deming, 1990) โดยแบ่งขอบเขตการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการร่วมกันวางแผน (Plan) วางแผนการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณ์ผ้าทอมือชุมชนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

1. ผู้วิจัยได้วางแผนการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการสังเคราะห์เอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เช่น หลักสูตรสถานศึกษา แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปี รายงานการประเมินตนเอง (SAR) เป็นต้น และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยมีผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้บริหารระดับคณะ จำนวน 2 คน อาจารย์คณะครุศาสตร์ จำนวน 3 คน บุคลากรสายสนับสนุนของคณะ จำนวน 4 คน และตัวแทนนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 12 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive

Sampling) โดยจะต้องเป็นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินกิจกรรมในกระบวนการจัดการการเรียนการสอน การออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

2. สืบหาตามความต้องการเข้าร่วมโครงการของนักศึกษาเกี่ยวกับการจัดการการเรียนการสอน การออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ ในนักศึกษา คณะ ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ชั้นปีที่ 3 จำนวนทั้งสิ้น 620 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม และแบบบันทึกประเด็นการสนทนากลุ่มในตัวแทนนักศึกษาที่มีความต้องการเข้าร่วมโครงการของนักศึกษา เกี่ยวกับการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ คัดเลือก โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 10 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการ วิเคราะห์เนื้อหา

3. เมื่อได้ความต้องการด้านเกี่ยวกับจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้า ทอมือชุมชนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษามาแล้ว ดำเนินประชุมปรึกษาร่วมกันระหว่างผู้บริหาร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่คณะที่รับผิดชอบงานด้านการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ทั้งหมด 20 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบถอดบทเรียนและแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหา

4. จัดทำโครงการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้า ทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยเป็นกิจกรรมพัฒนากระบวนการจัดการการเรียน การสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เสนอผู้บริหารเพื่อพิจารณาเห็นชอบ

5. แต่งตั้งคณะกรรมการผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแต่ละงานแต่กิจกรรมตามความ เหมาะสม

6. สร้างความเข้าใจกับนักเรียนเพื่อกำหนดแนวทางในการดำเนินการ

7. ติดต่อประสานงานเตรียมความพร้อม ทั้งด้านสถานที่ พาหนะในการเดินทาง

8. กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการ และวิธีประเมินผล

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการร่วมกันปฏิบัติ (Do) ขั้นการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการ ออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

การปฏิบัติงานตามแผนงานที่วางไว้โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงาน ดังนี้

1. บันทึกเสนอผู้บริหารเพื่อขออนุญาตดำเนินการ

2. ดำเนินการตามโครงการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยเป็นกิจกรรมสำหรับของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ในระหว่างภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2566 โดยมี

กลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 80 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีกิจกรรมดำเนินการดังนี้

2.1 นักศึกษาคณะครุศาสตร์ ที่เข้าร่วมโดยจะต้องเป็นผู้ที่มีความสนใจในการเข้าร่วมโครงการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

2.2 จัดอบรมการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ จากผลการประเมินตามความต้องการเข้าร่วมโครงการฯ ของนักศึกษาเกี่ยวกับการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการร่วมกันประเมิน (Check) การประเมินการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

การประเมินผลการจัดกิจกรรมตามโครงการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ ในนักศึกษาคณะครุศาสตร์ จำนวน 80 คน โดยใช้แบบบันทึกกิจกรรม และแบบสอบถามความคิดเห็น และการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามลำดับ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ ค่าร้อยละ (Percentage) การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ข้อมูลที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ทั้งในรายข้อและภาพรวมเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

4.51-5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับมาก
2.51-3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอนการร่วมปรับปรุง (Act) การพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

เมื่อคณะกรรมการฝ่ายประเมินผลโครงการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษของนักศึกษา โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ 1) แบบสอบถาม ความเหมาะสม ความเป็นไปได้และความพึงพอใจของรูปแบบ 2) แบบสอบถาม ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของคู่มือการใช้รูปแบบ

ที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และแบบปลายเปิด วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหา ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ได้ทำการสรุปผลการดำเนินงาน ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะกลุ่มงาน ผู้รับผิดชอบจึงได้นำสารสนเทศที่ได้มาปรับปรุง พัฒนางานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปผลตามความมุ่งหมายของการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบ แปรนตร์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้กระบวนการ PDCA ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแปรนตร์ ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

1) ขั้นตอนการร่วมกันวางแผน (Plan) วางแผนพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอน การออกแบบแปรนตร์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

ขั้นตอนนี้เป็นการวางแผนการดำเนินการโดยมีขั้นตอน พบว่า การประชุมปรึกษาร่วมกันระหว่าง ประชุมปรึกษาร่วมกันระหว่างผู้บริหาร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่คณะที่รับผิดชอบงานด้านการพัฒนา กระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแปรนตร์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ ทั้งหมด 20 คน แล้วขยายผลสู่นักศึกษาได้รับความร่วมมือและสนับสนุนการทำโครงการเป็น อย่างดี และนำเสนอผู้บริหารเพื่อพิจารณาเห็นชอบโครงการได้รับการอนุมัติโครงการ ผู้รับผิดชอบโครงการจึง ได้ดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแต่ละงานแต่กิจกรรมตามความ เหมาะสม แล้วสร้างความเข้าใจกับนักเรียน เพื่อกำหนดแนวทางในการดำเนินการ ติดต่อบริษัทงานเตรียม ความพร้อม ทั้งด้านสถานที่ และกำหนดระยะเวลาในการดำเนินการ และวิธีประเมินผล ตามลำดับ

2) ขั้นตอนการร่วมกันปฏิบัติ (Do) ขั้นการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการ ออกแบบแปรนตร์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

การปฏิบัติงานตามแผนงานที่วางไว้โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงาน คือ การบันทึกเสนอผู้บริหาร เพื่อขออนุญาตดำเนินการ พบว่า ได้รับการอนุญาตและให้ดำเนินการ และผลการดำเนินการตามโครงการ พัฒนาการกระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแปรนตร์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยี สารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยเป็นกิจกรรมพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแปร นตร์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จากผลการประเมินความต้องการด้านเกี่ยวกับจัดการ การเรียนการสอนการออกแบบแปรนตร์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษา ใน ระหว่างภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2566 โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏศรีสะเกษ ชั้นปีที่ 3 ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผลการสำรวจ นักศึกษาที่มีความต้องการเข้าร่วมโครงการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแปรนตร์ ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษา จำนวน 88 คน พบว่า กิจกรรมการจัดอบรม

โครงการพัฒนาระบบการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า นักศึกษาให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมด้วยดีและให้ความสนใจสามารถผลิตชิ้นงานได้ทุกคน

2. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการประเมินผลความพึงพอใจการพัฒนาระบบการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

1) ขั้นตอนการร่วมกันประเมิน (Check) การประเมินผลความพึงพอใจการพัฒนาระบบการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การประเมินผลความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการพัฒนาระบบการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

(n=88)

รายการ	ระดับความพึงพอใจ $\bar{X}$ (S.D.)	แปลผล
ด้านการฝึกอบรม		
1. เนื้อหาในการฝึกอบรมตรงกับวัตถุประสงค์	4.56(0.21)	มากที่สุด
2. ระยะเวลาในการฝึกอบรมมีความเหมาะสม	4.47(0.22)	มาก
3. รูปแบบและวิธีการฝึกอบรมมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน	4.59(0.26)	มากที่สุด
4. คุณภาพของเอกสารประกอบการฝึกอบรม	4.46(0.23)	มาก
5. หลักสูตรเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของท่าน	4.78(0.25)	มากที่สุด
6. ท่านสามารถนำสิ่งที่ได้รับจากโครงการนี้ไปใช้ในการปฏิบัติงาน	4.67(0.25)	มากที่สุด
ด้านวิทยากร		
1. ความสามารถในการถ่ายทอด/สื่อสาร/ความเข้าใจ	4.74(0.25)	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับบรรยายเนื้อหาได้ครบถ้วน	4.55(0.27)	มากที่สุด
3. การเปิดโอกาสให้ซักถามและแสดงความคิดเห็น	4.55(0.27)	มากที่สุด
4. การตอบคำถามได้ตรงประเด็นและชัดเจน	4.59(0.26)	มากที่สุด
5. ใช้เวลาเหมาะสมมาก/น้อย เพียงใด	4.58(0.26)	มากที่สุด
ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการฝึกอบรม		
1. ความรู้ก่อนฝึกอบรม	4.37(0.31)	มาก
2. ความรู้หลังการฝึกอบรม	4.76(0.24)	มากที่สุด
สรุป	4.59(0.25)	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการประเมินผลความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการพัฒนาระบบการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในภาพรวมของกิจกรรมฯ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59, S.D.=0.25$) (93.20%) โดยเรียงลำดับความพอใจจากมากสุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ หลักสูตรเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของท่าน ($\bar{X} = 4.78, S.D.=0.25$) (96.60%) และความรู้หลังการฝึกอบรม ($\bar{X} = 4.76, S.D.=0.24$) (95.40%) ความสามารถในการถ่ายทอด/สื่อสาร/ความเข้าใจ ($\bar{X} = 4.74, S.D.=0.25$) (90.90%) น้อยที่สุด คือ ความรู้ก่อนฝึกอบรม ($\bar{X} = 4.37, S.D.=0.31$) (85.20%) ตามลำดับ

2) ขั้นตอนการร่วมปรับปรุง (Act) การพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ

เมื่อคณะกรรมการฝ่ายประเมินผลโครงการ การพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษของนักศึกษา โดยการเลือกแบบเจาะจง ได้ทำการสรุปผลการดำเนินงาน ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ โดยพบว่า กิจกรรมการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ มีความเหมาะสม และตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และสามารถผลิตชิ้นงานได้ทุกคน และมีข้อเสนอแนะ คือ ในการประเมินควรประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ที่เป็นการประเมินที่สามารถค้นหาคัญภาพที่แท้จริงของผู้เรียน ซึ่งเป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูลและหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้และการพัฒนา ของผู้เรียนตามสภาพความเป็นจริง ซึ่งจะทำให้สามารถประเมินได้อย่างถูกต้องว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง เน้นให้ผู้เรียนนำทักษะความรู้ที่เกี่ยวข้องไปใช้ในสภาพการณ์ที่เป็นจริงในชีวิตหรือความสามารถในการผลิตชิ้นงาน ได้ต่อไป ผู้รับผิดชอบจึงได้นำข้อสรุปที่ได้จากการวิจัยมาสรุปและปรับปรุง นำเสนอต่อผู้บริหารและเผยแพร่ให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องรับทราบและนำผลการดำเนินงานมาปรับปรุงพัฒนาการงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นพัฒนาการงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ และการการประเมินผลความพึงพอใจการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ ตามกรอบวัตถุประสงค์การวิจัย ผู้วิจัยได้อภิปรายผลสนับสนุนในแต่ละ ประเด็น ดังนี้

1. ผลการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า

โดยใช้กระบวนการ PDCA ซึ่งเป็นการวางแผนโดยการประชุมปรึกษาร่วมกันระหว่างประชุมปรึกษา ร่วมกันระหว่างผู้บริหาร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่คณะที่รับผิดชอบงานด้านการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ แล้วขยายผลสู่นักศึกษาได้รับความร่วมมือและสนับสนุนการทำโครงการเป็นอย่างดี และนำเสนอผู้บริหารเพื่อพิจารณาเห็นชอบโครงการได้รับการอนุมัติโครงการ ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแต่ละงานแต่กิจกรรมตามความเหมาะสม แล้วสร้างความเข้าใจกับนักศึกษา เพื่อกำหนดแนวทางในการดำเนินการ ติดต่อบริษัทงานเตรียมความพร้อม ทั้งด้านสถานที่ และกำหนดระยะเวลาในการดำเนินการ และวิธีประเมินผล ตามลำดับ สอดคล้องกับแนวคิดของ Educational Council Office (2021) สรุปไว้ว่า การดำเนินการโดยมีผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกันวางแผน จะทำให้การพัฒนางานได้รับความสนใจและทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกิจกรรมจนแล้วเสร็จโครงการ ซึ่งจะทำให้การดำเนินกิจกรรมบรรลุตามเป้าหมายให้เกิดการปลูกฝังลักษณะนิสัยในการทำงานเพื่อให้นักเรียนพัฒนาไปสู่การประกอบอาชีพ โดยงานวิจัยนี้เป็นมีกิจกรรมกระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งดำเนินการในนักศึกษาที่มีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้นักศึกษาให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมด้วยดี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ความสนใจมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Bhrammanachote, W. (2021) ศึกษาผ้าฝ้ายทอมือจอมทองกับแนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อการยกระดับผลิตภัณฑ์ในตลาดสมัยใหม่ : การวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า การใช้เทคโนโลยีมาเพิ่มมูลค่าเพื่อการยกระดับผลิตภัณฑ์ในตลาดสมัยใหม่ ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ได้ มีความสร้างสรรค์ บรรลุภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ มีการสร้างและสื่อสารถึงเอกลักษณ์ของสินค้าให้สะท้อนเรื่องราวอย่างเป็นสากล ช่วยให้ความสำคัญในการดึงดูดลูกค้ามีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสินค้า ทั้งนี้กลุ่มผู้ประกอบการต้องรักษาภูมิปัญญาที่สืบทอดรักษามาสร้างให้เป็นอัตลักษณ์ผ่านการเรียนรู้และความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างเป็นพลวัต หน่วยงานรัฐ ต้องพิจารณาถึงการให้ความช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุน ทรัพยากรที่เกี่ยวข้องและจำเป็น โดยเฉพาะความรู้ด้านเทคโนโลยีและงบประมาณ และ โซ่อุปทานที่กลุ่มผู้ประกอบการต้องคำนึงถึง ให้สามารถทำงานสอดคล้องประสานกันได้ ดังนั้นการทำงานหรือการมีส่วนร่วมของผู้ที่เกี่ยวข้องจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากในการพัฒนากิจกรรม และการเปลี่ยนแปลงก็นำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่ช่วยให้ผลิตภัณฑ์ดีและแตกต่างจากคู่แข่งมากขึ้น โดยอาจใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในกระบวนการออกแบบการผลิต เน้นความคิดสร้างสรรค์ ทั้งในด้านแนวคิดในผลิตภัณฑ์วัตถุดิบที่ใช้ ตลอดจนกระบวนการที่ใช้สร้างสรรค์บรรลุภัณฑ์ให้มีรูปแบบที่แปลกใหม่ มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อให้ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างคุณค่าทั้งด้านกายภาพและด้านจิตใจ ตรงความต้องการของผู้ซื้อ กล่าวคือ มูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์จะมาจากคุณค่าด้านประสบการณ์ที่ต้องสร้างจุดดึงดูดที่แตกต่างและมีความหมายต่อสังคมหรือผู้อื่น เพราะเป็นเรื่องใหม่ที่นำสิ่งดีงามด้านผลิตภัณฑ์ไปสู่ผู้บริโภคด้วยการเพิ่มรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ (Grace and Fridah,

2016) เช่น มีเรื่องราวที่มาของผลิตภัณฑ์ ที่นอกจากจะนำเสนอคุณค่าประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ ยังสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างของผลิตภัณฑ์ให้ต่างจากคู่แข่ง สามารถสร้างคุณค่าทางจิตใจของผู้ผลิตและผู้ซื้อ

2. ผลการประเมินผลความพึงพอใจการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในภาพรวมของกิจกรรมฯ อยู่ในระดับมากที่สุด ผีกรอบรม ($\bar{X} = 4.59, S.D.=0.25$) (93.20%) โดยมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ หลักสูตรเนื้อหาความรู้ต่อการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของท่าน ($\bar{X} = 4.78, S.D.=0.25$) (96.60%) และความรู้หลังการฝึกอบรม ($\bar{X} = 4.76, S.D.=0.24$) (95.40%) และน้อยที่สุด คือ ความรู้ก่อนฝึกอบรม ($\bar{X} = 4.37, S.D.=0.31$) (85.20%) ตามลำดับ ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ ที่พัฒนาขึ้น เป็นแนวทางที่ได้มาจากการประเมินความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ดี มีความเหมาะสม ตรงกับความต้องการและนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถผลิตชิ้นงานได้ทุกคน มีขั้นตอนการพัฒนาตามหลักการ แนวคิดทฤษฎี มีองค์ประกอบของแนวทางสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง มีกระบวนการปฏิบัติที่สะดวกและมีประสิทธิภาพ มีองค์ประกอบและกิจกรรมที่มีประโยชน์ ต่อผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม มีการตรวจสอบและประเมินกิจกรรมพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า มีความเหมาะสม ความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์ จากผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำไปทดลองใช้จริง ด้านความร่วมมือและส่งเสริมสนับสนุนบทบาทภาครัฐ เอกชน และภาคประชาชน ด้านการผลักดันการนำทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยด้านการพัฒนาศักยภาพและด้านการการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดการแพร่กระจายของวัฒนธรรมไปสู่คนกลุ่มอื่นหรือสังคมอื่นเช่น การเกิดสังคมแฟชั่นผ้าทอ จนเกิดจากการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความทันสมัย ท่ามกลางการแข่งขันที่สูงขึ้น รู้จักประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น การอนุรักษ์และฟื้นฟู วัฒนธรรม (Puangpanya, B., et al., 2016) ทั้งนี้แนวทางในการยกระดับตราสินค้ากลุ่มโอท็อปให้เกิดการยอมรับ โดยคำนึงถึงการสร้างตราสินค้าการได้รับการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์การวางรูปแบบและลดทอนให้มีความทันสมัย การสร้างความแตกต่างแก่ผลิตภัณฑ์โดยอาศัยจุดเด่นในด้านเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อยกระดับสินค้า (Bhrammanachote, W., 2021)

ซึ่งหลังจากประเมินผลประเมินกิจกรรมพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษของนักศึกษา โดยการเลือกแบบเจาะจง พบว่า กิจกรรมการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบบ

รณต์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ มีความเหมาะสม และตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และสามารถผลิตชิ้นงานได้ทุกคน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Keeves (1988) และ Husen and Postlethwaite (1994) ที่กล่าวว่า รูปแบบที่ดีและมีประโยชน์ควรมีคุณลักษณะ ดังนี้ 1) เป็นรูปแบบที่ประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์อย่างมีโครงสร้าง 2) รูปแบบควรจะต้องระบุหรือชี้ให้เห็นถึงกลไกเชิงเหตุผลของเรื่องที่ศึกษา และ 3) รูปแบบควรนำไปสู่การทดสอบหรือการทดลองใช้ จากผลการวิจัยในการประเมินควรประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ที่เป็นการประเมินที่สามารถค้นหาศักยภาพที่แท้จริงของผู้เรียน ซึ่งเป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูลและหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้และการพัฒนา ของผู้เรียนตามสภาพความเป็นจริง ซึ่งจะทำให้สามารถประเมินได้อย่างถูกต้องว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง เน้นให้ผู้เรียนนำทักษะความรู้ที่เกี่ยวข้องไปใช้ในสภาพการณ์ที่เป็นจริงในชีวิตหรือความสามารถในการผลิตชิ้นงาน ได้อต่อไป

สรุปองค์ความรู้

การพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้กระบวนการ PDCA เป็นกิจกรรมที่ดำเนินการร่วมกันระหว่างผู้วิจัยผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่คณะที่รับผิดชอบงานด้านการพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ นักศึกษาที่มีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรม และผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ มีการประเมินความพึงพอใจภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม และประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม ซึ่งพบว่า มีความพึงพอใจและความเหมาะสมของกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น เป็นแนวทางที่ได้มาจากการประเมินความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนากระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ดี มีความเหมาะสม ตรงกับความต้องการและนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถผลิตชิ้นงานได้ทุกคน มีขั้นตอนการพัฒนาตามหลักการ แนวคิดทฤษฎี มีองค์ประกอบของแนวทางสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง มีกระบวนการปฏิบัติที่สะดวกและมีประสิทธิภาพ มีองค์ประกอบและกิจกรรมที่มีประโยชน์ ต่อผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้นกิจกรรมจะสำเร็จได้นั้นจะต้องมีกระบวนการร่วมกันออกแบบจะทำให้ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยที่พบว่า กระบวนการจัดการการเรียนการสอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ ทำให้นักศึกษาสามารถออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้ทุกคน ซึ่งการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์ได้ จึงเห็นว่าสามารถนำกระบวนการจัดการการเรียนการสอน

สอนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศไปปรับใช้กับนักศึกษาอื่นๆ ที่สนใจ โดยให้ความสำคัญกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรม และความสามารถของนักศึกษาเพื่อให้ นักศึกษาที่เข้าร่วมได้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจและตั้งใจ ซึ่งจะทำให้ผลงานที่ผลิตออกมาได้มีคุณภาพ

1.2 ควรมีการต่อยอดหรือหน่วยงานภาคีเครือข่ายควรเข้ามาให้การส่งเสริมและสนับสนุนโดยการ ร่วมทำธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาคเอกชนหรือธุรกิจขนาดกลางและขนาดใหญ่ควรเข้ามาเป็นหุ้นส่วนในการ ขับเคลื่อนการออกแบบแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษร่วมกับการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาผลิตเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม กล่าวได้ว่าได้ประโยชน์ทุกภาคส่วนที่เข้ามาเป็น หุ้นส่วนการดำเนินงาน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อการยกระดับผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน และ การส่งเสริมการตลาดของแบรนด์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือชุมชน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อให้ เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับ อีกทั้งยังเป็นการรักษาภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาให้เป็นอัตลักษณ์ ด้วย กระบวนการและเทคโนโลยีสมัยใหม่

References

- Arayajaru, S. (2013). The study and the natural-dye cotton fabric handicraft product development based on sustainable product philosophy for Ban Thapkhilai's ancient weaving pattern group, Uthai Thani province. Nakhon Phanom: Graduate School, Silpakorn University.
- Bhrammanachote, W. (2021). Chomthong Hand-Made Cotton and Value-added Approaches for Product Enhancement in the Modern Market: A Qualitative Research. *Journal of Yala Rajabhat University*, 16(1), 1-10.
- Chuaseeda, S., & Soodsang, N. (2017). Development of Strategic Planning to Create a fashion brand from handwoven textile by thilue amphoe Chiangkong, Chiangrai. *Art and Architecture Journal Naresuan University*, 8(2), 120-131.
- Deming, W.E. (1990). *Journal of the American Statistical Association*, 89(426), 365-366.
- Educational Council Office. (2021). the study of historical teaching conditions in basic education. Retrieved on 18 April 2023. <http://www.onec.go.th/th.php/book/>
- Grace. S.T., & Fridah, T. (2016). Factors affecting value addition to tea by buyers within the Kenyan tea trade value chain, *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 3(2), 133-142.
- Husen, T., & Postlethwaite, T.N. (1994). *The International Encyclopedia of Education* (2nd ed.). Great Britain: Pergamon Press.

- Kanoksinlapatham, H., Patphol, M., Wongyai, W., & Wattananarong, A. (2020). Development of Factors and Behaviors Indicating Historical Thinking of Secondary School Students. *Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University*, 14(2), 194-214.
- Keeves, J. P. (1988). *Model and Model Building in Education Research, Methodology and Measurement an International Handbook*. Oxford: Pergamon Press.
- Laksana, K. (2016). Historical thinking development: Thinking about historical significance. *Journal of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University*, 12(2), 136-158.
- Phayakprakon, M. (2017). *Design and development of contemporary Holphro silk patterns*. Khon Kaen: Faculty of Architecture, Khon Kaen University
- Phon-Ngam, P. (2009). *A Development of Potential and Standard of One Tambol One Product A case Study in a local hand-made clothes group Ban Nadong Na Dong District Loei Province*. Loei: Loei Rajabhat University
- Poolchan, A. (2020). *Development of local textile products design activities using sustainable design for undergraduate students*. Bangkok: Faculty of Education, Chulalongkorn University
- Puangpanya, B., Kenaphoom, S. &Yupas, Y. (2016). Management approach for enhancing the cultural commodity. *Bailan Journal, Ubon Ratchathani Rajabhat University*, 1(1), 80-101.
- Sanjaroensuk, P., & Phon-ngam, P. (2017). The Research and Development of Local Fabric Products of the Native Weaving Ban Kut Du Groups in Nong Bua Lam Phu Province. *The Golden Teak : Humanity and Social Science Journal*, 25(1), 187-202.
- Somkiat Suttinakorn. (2017). *Developing innovative management models that affect the value creation of community enterprise products*. Bangkok: Graduate School, Silpakorn University.
- Wanichakorn, A. (2013). *The Development of Pottery Souvenir Productto Value Creation at Koh Kret, Nonthaburi*. *Fine Arts International Journal, Srinakharinwirot University*, 17(2), 134-143.
- Warapitayut, K. (2007). *Brand identity*. Bangkok: Faculty of Communication Arts, University of the Thai Chamber of Commerce.
- Zhi-jun, W., & Cheng-Ai, N. (2006). *Application of Traditional Culture Symbol in Modern Product Design*. *Computer-Aided Industrial Design and Conceptual Design*, 2006.

