



## รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์  
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
Activities-based Learning Designs for History of Art  
with Undergraduate

นางเตือนฤดี รักใหม่

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2559

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์  
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
Activities-based Learning Designs for History of Art  
with Undergraduate

นางเดือนฤดี รักใหม่

EResearch

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน **149343**  
รับ เดือน **13** ปี **ก.ย. 2561**

b.0025758  
i.....

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2559  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษา  
ระดับปริญญาตรี

แหล่งเงิน งบประมาณรายได้

ประจำปีงบประมาณ 2559 จำนวนเงินที่ได้รับการสนับสนุน 80,000 บาท

ระยะเวลาทำการวิจัย 1 ปี ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2558 ถึง 30 กันยายน 2559

ชื่อ-สกุล หัวหน้าโครงการ และผู้ร่วมโครงการวิจัย

นางเตือนฤดี รักใหม่

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

krtuenru@kmitl.ac.th

**บทคัดย่อ**

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เกิดขึ้นจากแนวความคิดในการค้นหากระบวนการและรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Active Learning) ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ โดยมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาหลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) และการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) (2) เพื่อค้นหากระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ และ (3) เพื่อมุ่งไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered)

จากการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการศึกษาแบบการเรียนรู้จากการฟังบรรยาย (Lecture-based Learning) ที่มีผู้สอนเป็นศูนย์กลาง (Teacher-centered) ได้นำไปสู่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้บนหลักการ 5 ประการ คือ (1) การตั้งผลลัพธ์ของการเรียนรู้ (2) ผู้โดยสอนทำหน้าที่เป็น “วิทยากรกระบวนการ” (Facilitator) (3) การเรียนการสอนในแนวระนาบ ที่ผู้สอนกับผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน (4) การใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning) ผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการทบทวนเนื้อหาที่ก่อนสอบ และ (5) การสรุปบทเรียนการเรียนรู้ (Reflection) โดยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

ผลจากการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning) ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.88$ , S.D. = 0.47) โดยนักศึกษามีความพึงพอใจต่อความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.34$ , S.D. = 0.27) ความพึงพอใจในสื่อการสอนที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.17$ , S.D. = 0.27) และความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมกลุ่มโดยเห็นว่ามีส่วนช่วยในการเตรียมตัวก่อนสอบอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.02$ , S.D. = 0.49)

**คำสำคัญ :** การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน, ประวัติศาสตร์ศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**Research Title:** Activities-based Learning Designs for History of Art with Undergraduate

**Researcher:** Mrs. Tuenrudee Rugmai

**Faculty:** Architecture **Department:** Communication Arts and Design

## ABSTRACT

Activities-based Learning Designs for History of Art with Undergraduate, It is based on the concept of activity-based learning which encourage students to use analytical thinking process. The objectives are (1) to study the principles of Outcome-based Education and Activity-based Learning (2) to find the process of making activity-based learning of Art History and (3) to focus on the achievement of Student-centered.

The researcher conducted a study and analysis of the problems in Lecture-based Learning. Then has led to the design of learning activities which are based on five principles ; (1) Setting the learning outcomes, (2) the teacher acts as “Facilitator”, (3) Teachers and students learn together, (4) Using group activity for of Activity-based Learning, (5) A summary of lessons by exchanging knowledge with each other.

The research was conducted to collect data and analyze the results of the satisfaction rating of using Activity-based Learning of Art History. The results showed that the satisfaction of overall was at the high level ( $\bar{X} = 3.88$ , S.D. = 0.47), the satisfaction of readiness of the management of teaching was at the high level ( $\bar{X} = 4.34$ , S.D. = 0.27), the satisfaction of instruction media was at the high level ( $\bar{X} = 4.17$ , S.D. = 0.27), and the satisfaction of participation in the group activities which encourage to prepare for the exam was at the high level ( $\bar{X} = 4.02$ , S.D. = 0.49).

**Keywords :** Activity-based learning, Art History

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการ “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” ผู้วิจัยขอขอบคุณ

นักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ลงทะเบียนรายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน การตอบแบบสอบถาม และการแสดงความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

การวิจัยในครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนจากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สำหรับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2559



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ข
กิตติกรรมประกาศ .....	ค
สารบัญ .....	ง
สารบัญภาพ .....	ช
สารบัญตาราง .....	ซ
สารบัญแผนภูมิ .....	ณ
<b>บทที่ 1 บทนำ .....</b>	<b>1</b>
1. ความเป็นมาของปัญหา .....	1
2. ความสำคัญของปัญหา .....	2
3. วัตถุประสงค์ .....	2
4. ขอบจำกัดของการศึกษา .....	3
5. วิธีการดำเนินงานวิจัย .....	3
6. ระยะเวลาดำเนินการ .....	4
7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ .....	4
8. นิยามศัพท์.....	5
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>6</b>
1. หลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) และการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม เป็นฐาน (Activity-based Learning) .....	6
2. รายละเอียดของรายวิชา 02286212 .....	8
ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2	
2.1 รายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 .....	8
2.2 รายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 .....	9
3. ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย .....	10
3.1 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากผู้เรียน .....	10
3.2 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากผู้สอน .....	10
3.3 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน ....	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตั้งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
3.4 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชาแบบบรรยาย ..... ที่นักศึกษาต้องการ	10
3.5 การประเมินระดับความมาก-น้อยของปัญหาและอุปสรรคที่ส่งผล ..... ต่อการเรียนวิชาแบบบรรยาย และแนวทางที่นักศึกษาต้องการ	11
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b> .....	22
1. การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล .....	22
2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ .....	22
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Tasks) .....	22
2.2 ทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resources) .....	22
2.3 การสนับสนุนการเรียนรู้ (Learning Supports) .....	23
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning .....	23
สำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และ 2	
4. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	23
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	23
6. การวิเคราะห์ข้อมูล .....	24
7. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายข้อเสนอแนะ .....	24
<b>บทที่ 4 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์</b> .....	25
1. การวางแผนการสอน .....	25
2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้ .....	39
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ (Problem-based Learning)	
2.1 การกำหนดผลลัพธ์ (Outcome) .....	39
2.2 การตั้งโจทย์ปัญหา .....	39
2.3 การรวบรวม วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูล .....	41
2.4 การเสริมและสรุปความรู้ .....	42
<b>บทที่ 5 การวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย</b> .....	43
1. การวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย .....	43
2. สรุปผลการวิจัย .....	48
2.1 การศึกษาหลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ .....	48
Outcome-based Education) และการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม	
เป็นฐาน (Activity-based Learning)	
2.2 แนวทางการสร้างกระบวนการการเรียนรู้แบบ Active Learning .....	49
ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตั้งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
2.3 การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ..... (Activity-based Learning)	51
3. ข้อเสนอแนะ .....	51
บรรณานุกรม .....	52
ภาคผนวก .....	53
ภาคผนวก ก. ....	54
ตัวอย่างแบบสอบถาม ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย	
ภาคผนวก ข. ....	60
ตัวอย่างแบบสอบถาม ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์	
ประวัตินักวิจัย .....	64



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 นักศึกษาเขียนปัญหาและอุปสรรคที่เคยประสบมาจากการเรียนวิชาแบบบรรยาย .....	11
2 การรวบรวมปัญหาและอุปสรรคที่เคยประสบมาจากการเรียนวิชาแบบบรรยาย .....	11
3 นักศึกษาในแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นหาความรู้ .....	40
4 การเชื่อมโยงความรู้ให้เป็นความเข้าใจของตนเอง .....	41
5 การรายงานผลหน้าชั้นเรียน .....	42



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 ผลการประเมินระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้เรียน ...	12
2 ผลการประเมินระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้สอน ...	14
3 ผลการประเมินระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย ..... ที่เกิดจากลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน	17
4 ผลการประเมินแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาต้องการ.....	18
5 รายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 .....	26
6 รายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 .....	34
7 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning .....	44



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
1 ความแตกต่างระหว่าง Passive Learning และ Active Learning .....	6
2 ระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้เรียน .....	14
3 ระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้สอน .....	16
4 ระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย .....	18
ที่เกิดจากลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน	
5 ผลการประเมินแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาต้องการ .....	20



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และเผยแพร่ไปยังผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาของปัญหา Statement of Problem

ตามแผนการปฏิรูปใหม่ของระบบการศึกษาในประเทศฟินแลนด์ ประเทศที่เรียกได้ว่ามีระบบการศึกษาที่ดีที่สุดในโลก และเป็นประเทศที่ถือว่าการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเป็นสิทธิพื้นฐานของประชาชนทุกคนนั้น ได้ออกมาบอกส่งสัญญาณว่าถึงเวลาแล้วที่ครูจะเลิกสอนนักเรียนเป็นรายวิชา (Teaching by Subject) และให้สอนนักเรียนตามเนื้อเรื่องแทน (Teaching by Topic) โดยฟินแลนด์ได้เรียกการเรียนการสอนแบบนี้ว่า Phenomenon-based Teaching ซึ่งหมายความว่า ตามแผนการปฏิรูปดังกล่าว นักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นต้นไป ไม่จำเป็นต้องจะเรียนวิชาเคมี ฟิสิกส์ เลข หรือประวัติศาสตร์อีกต่อไป เพราะว่าการเรียนการสอนก่อนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายนั้นเพียงพอต่อการ "สานต่อความรู้" เองแล้ว นักเรียนสมัยนี้สามารถเข้าถึงเนื้อหาประวัติศาสตร์ได้ด้วยการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตด้วยตัวเองอยู่แล้ว

แต่สำหรับระบบการศึกษาของประเทศไทยในระดับอุดมศึกษา นักศึกษาทางด้านศิลปะจำเป็นต้องเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ซึ่งได้ถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรทางด้านศิลปกรรมเกือบทุกหลักสูตร ภาพลักษณ์ของวิชาทางด้านประวัติศาสตร์ในสายตาของนักศึกษาไทยโดยทั่วไปมักเห็นว่าเป็นวิชาที่น่าเบื่อ เรียนไปก็ไม่ได้นำไปใช้ในการประกอบอาชีพจริง และยังเป็นวิชาที่ต้องจดจำอะไรมากมาย จากทัศนคติดังกล่าวย่อมส่งผลต่อพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน ความสนใจต่อการเรียนรู้ และผลคะแนนที่ไม่ดีตามมา

หากพิจารณาถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ไม่เพียงเฉพาะวิชาทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ที่มีลักษณะของการบรรยายเป็นส่วนใหญ่แล้วนั้น แท้จริงแล้วการศึกษาของประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นการมุ่งใส่เนื้อหาให้ผู้เรียนแบบ Input-based Education โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนดว่าผู้เรียนควรจะต้องมีความรู้อะไรบ้าง แล้วจัดการใส่ความรู้เข้าไปโดยวิธีการ “บรรยาย” ให้ฟัง และบังคับให้จำด้วยการ “สอบ” การเรียนรู้แบบนี้จึงเป็นการเรียนรู้จากการฟังบรรยาย (Lecture-based Learning) โดยมีผู้สอนเป็นศูนย์กลาง (Teacher-centered) การศึกษาในลักษณะนี้จึงเป็นการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียน “จำ” มากกว่า “คิด” แต่กลับหลงลืมไปว่า สิ่งที่ทำให้มนุษย์เหนือกว่าสิ่งมีชีวิตอื่นทั้งหมดในโลกนี้ก็คือเพราะมนุษย์มีความสามารถในการ “คิด” เมื่อคิดเป็น ก็จะสามารถวิเคราะห์ปัญหาได้ สามารถหาสาเหตุได้ และสามารถหาทางแก้ปัญหาต่างๆ ได้ แต่ระบบการศึกษาของไทยที่ผ่านมากลับทำให้ผู้เรียน “จำ” โดยมีได้มุ่งให้ “คิด” จึงส่งผลให้การศึกษาไทยไม่ได้สร้างคนที่มีความเข้มแข็งให้กับสังคมได้ ต่อให้มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้ที่ใช้ความรู้ไม่เป็น และมักจะใช้ความรู้โดยไม่มีควมรับผิดชอบ (ปริญญา เทวานฤมิตรกุล, 2557)

นอกจากนี้ ตามที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ได้มีนโยบาย ให้บูรณาการการเรียนการสอนที่มีลักษณะหลายความรู้หลายทักษะและลักษณะของบุคคลในหนึ่ง รายวิชา โดยเน้นการสร้างคุณลักษณะหรือคุณสมบัติที่เกิดขึ้นกับตัวนักศึกษามากกว่าความรู้ในเนื้อหา รายวิชา หรือมุ่งกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวนักศึกษา โดยไม่ใช้การสอนแบบบรรยายแต่ใช้การ สอนแบบมีส่วนร่วม

## 2. ความสำคัญของปัญหา Significance of the Problems

จากแนวความคิดเรื่องการปฏิรูปการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ประกอบกับทัศนะของ นักศึกษาโดยส่วนใหญ่ที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ที่เห็นว่า เป็นวิชาที่ต้องท่องจำ มีวิธีการสอนในรูปแบบเดิมๆ โดยวิธีการฟังบรรยายประกอบภาพ บรรยากาศการเรียนจึงซ้ำซากจำเจ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและเกิดความเบื่อหน่ายนั้น ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ได้สังเกตเห็น ถึงปัญหาดังกล่าว และมีความพยายามที่จะสร้างบรรยากาศของการเรียนให้สนุกสนานด้วยการจัดทา กิจกรรมต่างๆ มากกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวในการเรียนรู้ เช่น การเล่นเกม การแข่งขันตอบคำถาม การ ทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และการอภิปรายความรู้หน้าชั้นเรียน เป็นต้น

โครงการวิจัย “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี” ผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดในการค้นหากระบวนการและรูปแบบการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ (Active Learning) ที่ผู้เรียนได้ลงมือทำมากกว่าฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว เพื่อสร้างโอกาสให้ ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ รวมทั้งเป็นการกระตุ้นให้เกิดความสนใจ สนุก และเกิดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

## 3. วัตถุประสงค์ Objectives of the Study

1. เพื่อศึกษาหลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) และการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning)
2. เพื่อค้นหากระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ (Active Learning) ในวิชา ประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อมุ่งไปสู่ผลลัพธ์โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered)
3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ในวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. ข้อจำกัดของการศึกษา Limitation of the Study

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี” ดำเนินการออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้เนื้อหาใน รายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

#### 5. วิธีการดำเนินงานวิจัย Research Methodology

โครงการวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

##### 1. ประชากร

นักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ลงทะเบียนเรียนวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

##### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แบบสอบถาม

##### 3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

##### 3.1 การวางแผน (Plan)

3.1.1 วิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.1.2 พิจารณาแนวทางแก้ปัญหา โดยการศึกษาจาก เอกสาร, งานวิจัย, สัมภาษณ์, และหรือแลกเปลี่ยนความคิด

3.1.3 ออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อแก้ปัญหาของการจัดการเรียนการสอน โดยพิจารณาปัจจัย ดังนี้

3.1.3.1 กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Tasks) ได้แก่ การกำหนดเนื้อหา, กิจกรรมที่จะเกิดขึ้น, บทบาทของผู้เรียน, บทบาทของผู้สอน, ผลที่คาดหวังจากการเรียนรู้, และวิธีวัดและประเมินผลการเรียนรู้

3.1.3.2 ทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resources) ได้แก่ การเลือก, ปรับปรุง, หรือสร้างทรัพยากรที่เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เช่น เอกสาร, แบบเรียน, สื่อ, วัสดุ, อุปกรณ์, แบบวัดและประเมินผล รวมทั้งสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ต่างๆ

3.1.3.3 การสนับสนุนการเรียนรู้ (Learning Supports) ได้แก่ ปัจจัยต่างๆ ที่ช่วยในการเรียนรู้ ตามกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ดำเนินไปอย่างราบรื่น ปราศจากอุปสรรคและข้อจำกัด ซึ่งนอกเหนือจากทรัพยากรการเรียนรู้ เช่น แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม, ห้องสมุด, เทคโนโลยี, บุคคล, และสถานที่ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 การดำเนินการ (Action)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการลงมือกระทำของผู้เรียนตามกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Tasks) ตามที่ได้ออกแบบ โดยการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resources) และการสนับสนุนการเรียนรู้ (Learning Supports) ที่ได้จัดเตรียมไว้

### 3.3 การสังเกตการณ์และบันทึกผล (Observe)

3.3.1 ดำเนินการสังเกตและบันทึกผลการดำเนินการวิจัยทุกขั้นตอน  
ตลอดกระบวนการ

3.3.2 ประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Tasks), ทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resources) และการสนับสนุนการเรียนรู้ (Learning Supports)

3.3.3 วัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.3.4 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการดำเนินงาน

### 3.4 การสะท้อนความคิด (Reflection)

3.4.1 ดำเนินการจัดทำบันทึกเพื่อสะท้อนความคิดจากการดำเนินการวิจัยทั้งในส่วนของแนวคิด, กระบวนการ, ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน, ประโยชน์, อุปสรรค, และแนวทางในการแก้ไข

3.4.2 สรุปผลการวิจัยเพื่อนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

3.4.3 ดำเนินการจัดทำเอกสารรายงานผลการวิจัยและเผยแพร่ผลงาน  
วิจัย

## 6. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

1 ปี (1 ตุลาคม 2558 - 30 กันยายน 2559)

## 7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ Benefits of the Study

1. ได้หลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) และการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning)
2. ค้นพบกระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ (Active Learning) ในวิชาประวัติศาสตร์ ศิลปสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อมุ่งไปสู่ผลลัพธ์โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered)
3. ค้นพบผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ในวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

## 8. นิยามศัพท์ Terminology

**การเรียนรู้แบบ Active Learning** หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจและทำความเข้าใจด้วยตนเอง หรือร่วมกันสืบค้นหาคำตอบกับเพื่อน ร่วมกันอภิปราย ร่วมกันนำเสนอ และสรุปความคิดรวบยอดร่วมกัน หรืออีกนัยหนึ่งคือการเปลี่ยนจากการเป็นผู้นั่งฟังอย่างเดียว (Passive) มาเป็น ผู้เรียนที่ร่วมกิจกรรมการแสวงหาความรู้ผู้สอนกำหนด

**วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์** หมายถึง รายวิชา 02286212 และรายวิชา 02286221 ของ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



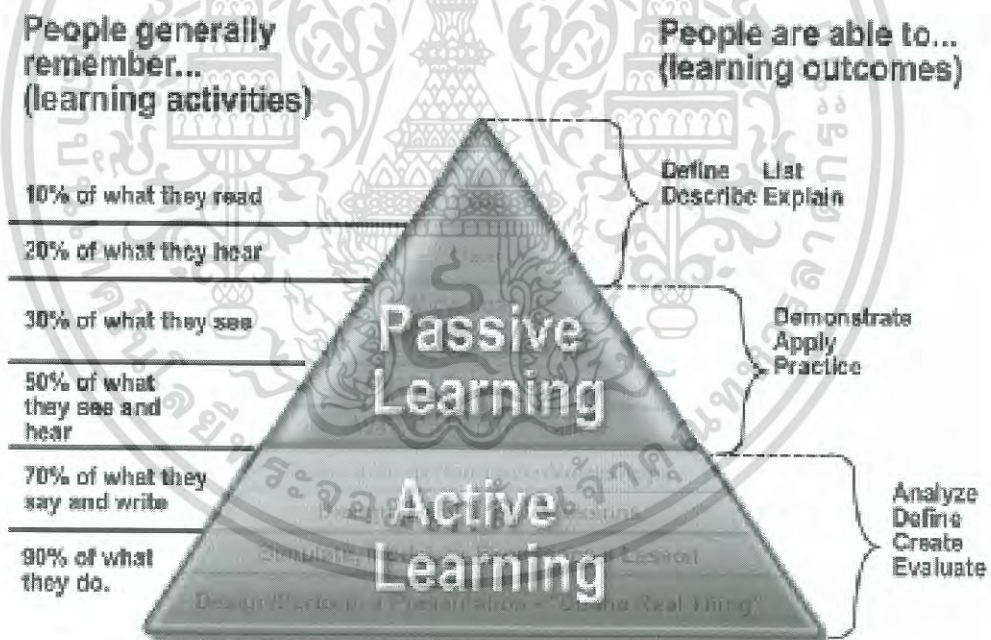
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. หลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) และการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning)

“Cone of Learning” เป็นทฤษฎีการเรียนรู้และความจำของ Edgar Dale นักการศึกษา ระดับโลก ซึ่งกล่าวไว้ว่า “มนุษย์จะมีความจำคงเหลือมากกว่า 90% ก็ต่อเมื่อได้ลงมือปฏิบัติหรือสัมผัสจริงในสิ่งนั้นๆ”



แผนภูมิที่ 1 ความแตกต่างระหว่าง Passive Learning และ Active Learning

(ที่มา: Johnson, Claes. Active Learning – Passive Teaching.[Online], Accessed 22

November 2016. Available from <https://mathsimulationstechnology.wordpress.com/2012/02/16/active-learning-passive-teaching/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเรียนการสอนแบบ Active Learning จะทำให้ผู้เรียนเกิดความจำได้มากถึง 70-90% กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนมีการพูดและการเขียนจะเกิดความจำ 70% แต่ถ้าผู้เรียนได้ปฏิบัติจะเกิดความจำมากถึง 90% ดังนั้น ถ้าผู้สอนสามารถสอดแทรกการเรียนการสอนแบบ Active Learning ให้ผู้เรียนอยู่ตลอด จะทำให้การเรียนการสอนของผู้สอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น และผู้เรียนจะได้รับความรู้ดังที่คาดหวังไว้

การศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) เป็นการศึกษาที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered) โดยผู้สอนเป็นผู้จัดกระบวนการ “เรียนรู้” การบรรยายก็จะกลายเป็นเพียง “กิจกรรม” หรือวิธีการหนึ่งเท่านั้นในการพาผู้เรียนไปสู่ “ผลลัพธ์” การเรียนรู้ก็จะเปลี่ยนจากการเรียนรู้โดยการฟังบรรยาย (Lecture-based Learning) เป็นการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมหรือการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning) ซึ่งมีวิธีการและเทคนิคต่างๆ มากมาย โดยวิธีการที่สำคัญที่สุดคือ “การใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้” (Problem-based Learning) “การทำโครงการเป็นฐานในการเรียนรู้” (Project-based Learning) และ “การเรียนรู้โดยการบริการสังคม” (Service Learning) ซึ่งล้วนแต่เป็น Active-based Learning หรือ Active Learning ที่เป็นวิธีการเรียนรู้ของ Outcome-based Education ทั้งสิ้น (ปริญญา เทวานฤมิตรกุล, 2557)

Active Learning จึงกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว เป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า (วุทธิศักดิ์ โภชนกุล, 2552) Active Learning เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ

1. การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์
2. แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators) (Fedler and Brent, 1996)

บทความทางการศึกษาของมหาวิทยาลัยมินนิโซตา (University of Minnesota) ได้ให้ความหมายของ Active Learning ไว้ว่า “Active Learning คือ การที่ผู้เรียนได้อ่าน เขียน พูด ฟัง แสดงออก โดยอ้างอิงเอกสารที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ ซึ่งรูปแบบนี้ตรงกันข้ามกับการศึกษาในอดีตซึ่งผู้สอนเป็นผู้บรรยายและผู้เรียนเป็นผู้ฟัง” การเรียนการสอนจะมีคุณภาพมากขึ้น เมื่อผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้มากขึ้นและได้รับโอกาสในการตั้งคำถาม สรุปรวบยอดความรู้จากการบรรยาย อธิบายถึงความรู้ความเข้าใจของตนเองให้แก่ผู้อื่น ประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้ศึกษามา ซึ่งผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการมอบโอกาสเหล่านี้ให้แก่ผู้เรียน ถือเป็นจุดประกายไฟแห่งการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

หลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) เป็น “การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน” (Active-based Learning) ประกอบด้วย

#### 1. การตั้งผลลัพธ์

การศึกษาที่มุ่ง “ผลลัพธ์” (Outcome-based Education) ไม่ใช่การศึกษาที่มุ่ง “ใส่ความรู้” (Input-based Education) โดยอันดับแรกผู้สอนจะต้องตั้ง “ผลลัพธ์” ที่ผู้เรียนควรจะได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือควรจะเป็นหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนรู้ แล้วจึงออกแบบ “กิจกรรมการเรียนรู้” เพื่อมุ่งไปสู่ “ผลลัพธ์” นั้น

## 2. วิทยาการกระบวนการ (Facilitator)

ผู้ที่พัฒนาผู้เรียนไม่ใช่ผู้สอน แต่เป็นตัวของผู้เรียนเอง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็น “วิทยาการกระบวนการ” (Facilitator) ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนคิดได้ และ “เรียนรู้” ด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้เรียนจึงเป็น “ศูนย์กลาง” ของการเรียนรู้ (Student-centered)

## 3. การเรียนการสอนในแนวระนาบ

การศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์จึงเป็น “แนวระนาบ” ไม่ใช่ “แนวตั้ง” ที่อาจารย์มี “อำนาจ” และผูกขาด “ความรู้” “โดยผู้เรียนมี “หน้าที่” ต้องจดจำทำตามสิ่งที่ผู้สอนบอก และวัดผลว่าถ้าใคร “จำ” และตอบตามที่อาจารย์ “สอน” ได้มากเท่าไร ยิ่งได้คะแนนดีเท่านั้น แต่หากเป็นการเรียนการสอน “แนวระนาบ” ที่ผู้สอนกับผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน

## 4. การใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning)

การศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ไม่ใช่วิธีการเรียนรู้โดยการฟังบรรยาย (Lecture-based Learning) แต่ใช้วิธีการเรียนรู้โดยการใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning) ซึ่งได้แก่ การเรียนรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้นจริง (Problem-based Learning) การเรียนรู้โดยการทำโครงการ (Project-based Learning) และการเรียนรู้โดยการบริการสังคม (Service Learning) ซึ่งก็คือการให้โครงการที่ทำเป็นโครงการที่ไปบริการสังคมหรือชุมชน ซึ่งจะทำให้ได้เรียนรู้เรื่องการใช้ความรู้โดยรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

## 5. สรุบบทเรียนการเรียนรู้ (Reflection)

ต้องมีการให้ผู้เรียนได้สรุบบทเรียนการเรียนรู้ (Reflection) อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และต้องมีการประเมินผล หรือประเมิน “ผลลัพธ์” เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาตนเอง และเพื่อให้ผู้สอนได้ทราบวิธีการที่ใช้นั้นได้ “ผล” หรือไม่ ถ้าไม่ได้ผล หรือได้ผลน้อย ก็ต้องปรับวิธีการให้ได้ผลมากขึ้นในครั้งต่อไป (ปริญญญา เทวานฤมิตรกุล, 2557)

## 2. รายละเอียดของรายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2

### 2.1 รายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

เป็นประเภทวิชาบังคับ ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะศิลป์ มีจำนวน 3 หน่วยกิต 3 (3-0) โดยจุดมุ่งหมายของรายวิชา ได้แก่

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายแนวความคิดปรัชญาของงานศิลปะแต่ละยุคแต่ละลัทธิได้
2. เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายรูปแบบและการส่ง-รับอิทธิพลทางความคิดระหว่างสาขาของศิลปะ ระหว่างยุคสมัย และระหว่างลัทธิได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถอธิบายเปรียบเทียบรูปแบบ แนวความคิดของงานศิลปะ ที่ต่างยุคสมัยและต่างลัทธิได้

โดยมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาและปรับปรุงรายวิชา คือ การพัฒนานำกระบวนการ วิเคราะห์แนวความคิดและการเชื่อมโยงองค์ความรู้ของศาสตร์แขนงต่างๆ ที่ส่งผลต่อความคิดและรูปแบบของงานศิลปะ

วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 มีเนื้อหาวิชาเป็นการบรรยาย พร้อมภาพประกอบ ครอบคลุม รูปแบบงานศิลปกรรม แนวความคิด และอิทธิพลทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง และ เทคโนโลยีอันสะท้อนให้ปรากฏในผลงานตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์มาถึงยุคของความเฟื่องฟูทาง ศิลปกรรมของชาวยุโรป และความรู้ที่นักศึกษาได้ต้องได้รับมีดังนี้

1. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจต่อการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์โลกที่ส่งผลต่อ แนวความคิดและกระบวนการทำงานของศิลปินในแต่ละยุคสมัย
2. นักศึกษามีความเข้าใจในกฎเกณฑ์ของความงามที่ถูกกำหนดขึ้นแต่ละยุคภายใต้ อิทธิพลความเชื่อและโลกทัศน์ในแต่ละยุค
3. นักศึกษาสามารถวิเคราะห์รูปแบบและเชื่อมโยงการรับส่งอิทธิพลของงานศิลปะ จากยุคสู่ยุค

## 2.2 รายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2

เป็นประเภทวิชาบังคับ ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะศิลป์ มี จำนวน 3 หน่วยกิต 3 (3-0) โดยจุดมุ่งหมายของรายวิชา ได้แก่

1. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถอธิบายแนวคิดและปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ของงาน ศิลปะภายใต้บริบททางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองในแต่ละยุคสมัยได้
2. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถอธิบายรูปแบบและการส่ง-รับอิทธิพลทางความคิด ระหว่างสาขาของศิลปะ ระหว่างยุคสมัย และระหว่างลัทธิได้
3. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถอธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างเชิงแนวคิดและรูปแบบ การทำงานของศิลปินในแต่ละยุคสมัยได้

โดยมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาและปรับปรุงรายวิชา คือ การพัฒนานำกระบวนการ วิเคราะห์แนวความคิดและการเชื่อมโยงองค์ความรู้ของศาสตร์แขนงต่างๆ ที่ส่งผลต่อความคิดและรูปแบบของงานศิลปะ

วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 มีเนื้อหาวิชาเป็นการบรรยาย พร้อมภาพประกอบ ครอบคลุม รูปแบบงานศิลปกรรม แนวความคิด และอิทธิพลทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง และ เทคโนโลยีอันสะท้อนให้ปรากฏในผลงานตั้งแต่ยุคสมัยใหม่จนถึงยุคหลังสมัยใหม่ และความรู้ที่ นักศึกษาได้ต้องได้รับมีดังนี้

1. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจต่อการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์โลกที่ส่งผลต่อ แนวความคิดและกระบวนการทำงานของศิลปินในแต่ละยุคสมัย
2. นักศึกษามีความเข้าใจในกฎเกณฑ์ของความงามที่ถูกกำหนดขึ้นแต่ละยุคภายใต้ อิทธิพลความเชื่อและโลกทัศน์ในแต่ละยุค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. นักศึกษาสามารถวิเคราะห์รูปแบบและเชื่อมโยงการรับส่งอิทธิพลของงานศิลปะ จากยุคสู่ยุค

### 3. ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย

ในปีการศึกษา 2558 และ ปีการศึกษา 2559 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย โดยให้นักศึกษาผู้ลงทะเบียนรายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย และสาขาการถ่ายภาพ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เขียนปัญหาและอุปสรรคที่เคยประสบมาจากการเรียนวิชาแบบบรรยาย จากการสำรวจดังกล่าว ผู้วิจัยได้พบปัญหาซึ่งสามารถสรุปเป็นประเด็นต่างๆ ได้ ดังต่อไปนี้

#### 3.1 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากผู้เรียน

ข้อมูลจากการสำรวจพบว่า นักศึกษามีภาวะง่วงนอนในระหว่างเข้าเรียน เป็นปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายอันดับหนึ่ง รองลงมา ตามลำดับ คือ ความเบื่อหน่าย การขาดสมาธิ ความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่กำลังเรียน นักศึกษาบางคนไม่ชอบการท่องจำหรือมีความสามารถในการจดจำน้อย และสุดท้ายคือ ผู้เรียนไม่ได้มีความสนใจในเนื้อหาของรายวิชานั้นๆ

#### 3.2 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากผู้สอน

ข้อมูลจากการสำรวจพบว่า ประเด็นเรื่องสื่อการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่น่าสนใจ ถือเป็นปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายในอันดับหนึ่ง ปัญหาที่สำคัญในลำดับรองลงมา คือ ผู้สอนใช้เวลาในการบรรยายนานเกินไป การบรรจุเนื้อหาไปในบทเรียนมากเกินไป น้ำเสียงของผู้สอนมีโทนเสียงในระดับเดียวกันตลอดการบรรยาย บางครั้งพูดเร็วเกินไปทำให้ฟังไม่ทัน จดไม่ทัน จึงเกิดความไม่เข้าใจในเนื้อหานั้นๆ และประเด็นสุดท้ายคือ การบรรยายเป็นไปในลักษณะอ่านให้ฟังทำให้ไม่น่าสนใจ

#### 3.3 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน

ข้อมูลจากการสำรวจพบว่า ห้องเรียนมีอุณหภูมิที่ไม่พอเหมาะพอดี เช่น หนาวเกินไป หรือร้อนเกินไป มีจำนวนนักศึกษามากเกินไป ห้องเรียนมีขนาดใหญ่เกินไป ทำให้ผู้สอนไม่สามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ อาทิ เครื่องเสียง เครื่องฉายภาพ ไม่มีประสิทธิภาพ เช่น เสียงเบา ลำโพงแตก ภาพไม่คมชัด และสุดท้ายคือ ห้องเรียนขาดการดูแล สกปรก ไร้ระเบียบ

#### 3.4 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชาแบบบรรยายที่นักศึกษาต้องการ

ข้อมูลจากการสำรวจพบว่า ประเด็นที่นักศึกษาต้องการมากที่สุดคือ การจัดการเรียนการสอนที่สนุกสนาน ในบรรยากาศผ่อนคลาย ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การเล่นเกม การถาม-ตอบ มีการใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย มีเทคนิคช่วยจำ และมีปฏิสัมพันธ์ การบรรยายควรเป็นไปในลักษณะของการเล่าเรื่องในฟัง มีการสอดแทรกเกร็ดสนุกๆ บทเรียนควรมีเนื้อหาที่กระชับได้ใจความ เข้าใจง่าย และไม่มากเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1 นักศึกษาเขียนปัญหาและอุปสรรคที่เคยประสบมาจากการเรียนวิชาแบบบรรยาย



ภาพที่ 2 การรวบรวมปัญหาและอุปสรรคที่เคยประสบมาจากการเรียนวิชาแบบบรรยาย

### 3.5 การประเมินระดับความมาก-น้อยของปัญหาและอุปสรรคที่ส่งผลต่อการเรียนวิชาแบบบรรยาย และแนวทางที่นักศึกษาต้องการ

หลังจากได้ข้อมูลจากการสำรวจในเบื้องต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลเหล่านั้นมาทำแบบสอบถามเพื่อประเมินระดับความมาก-น้อยของปัญหาและอุปสรรคที่ส่งผลต่อการเรียนวิชาแบบบรรยาย โดยผู้ตอบแบบสอบถามจะให้คะแนนในประเด็นต่างๆ ตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) กำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็นคะแนนที่สูงที่สุด และไล่ไปจนถึงน้อยที่สุด ดังนี้

- 5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับมาก
- 3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับน้อย
- 1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับน้อยมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่าง ๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51 -5.0	ผลการประเมินในระดับมากที่สุด
3.51 -4.50	ผลการประเมินในระดับมาก
2.51 -3.50	ผลการประเมินในระดับปานกลาง
1.51 -2.50	ผลการประเมินในระดับน้อย
1.00 -1.50	ผลการประเมินในระดับน้อยมาก

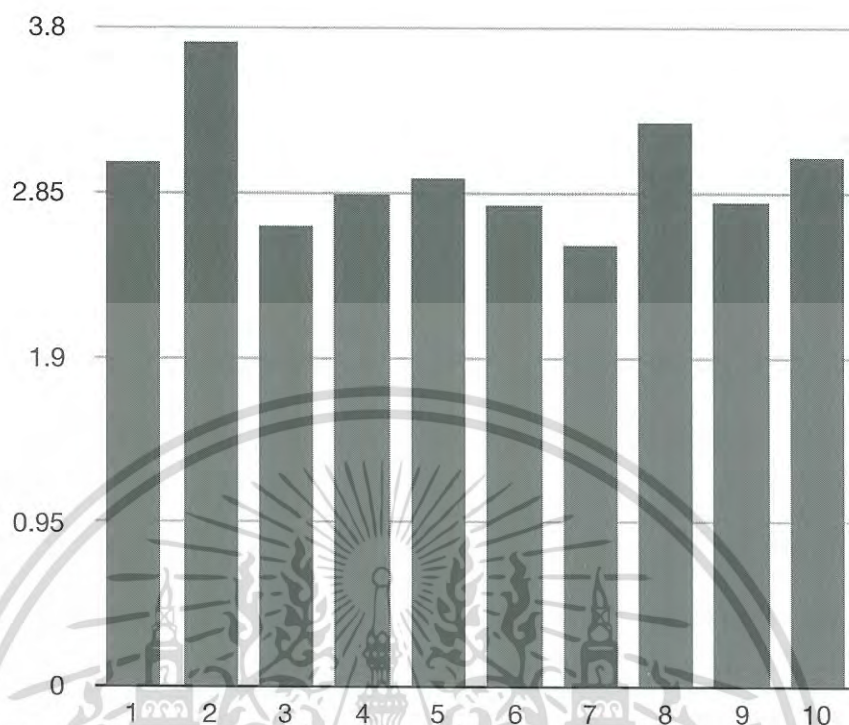
ตารางที่ 1 ผลการประเมินระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้เรียน

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
1. ผู้เรียนมักมีอาการง่วงนอนขณะเรียนแบบฟังบรรยาย เพราะอดนอนจากการทำกิจกรรมอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียน เช่น เล่นเกม ดูซีรีส์ ฯลฯ	4	18	23	13	6	64	3.02	1.11	ปานกลาง
2. ผู้เรียนมีอาการง่วงนอนขณะเรียนแบบฟังบรรยาย เพราะอดนอนจากการทำการบ้านหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายจากวิชาอื่น	12	34	10	4	4	64	3.72	1.08	มาก
3. ผู้เรียนมีความเบื่อหน่ายต่อการเรียนแบบบรรยาย เพราะมีสาเหตุมาจากตนเอง เช่น ขี้เกียจเข้าเรียน	1	11	23	23	6	64	2.66	0.85	ปานกลาง
4. ผู้เรียนไม่มีสมาธิในการเรียนแบบฟังบรรยาย ซึ่งมีสาเหตุมาจากตนเอง เช่น มักเหม่อลอยง่าย วอกแวกง่าย ๆ	4	13	22	19	6	64	2.84	1.10	ปานกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
5. ผู้เรียนไม่มีสมาธิในการเรียนแบบฟังบรรยาย ซึ่งมีสาเหตุมาจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนคุยกัน	5	19	12	23	5	64	2.94	1.28	ปานกลาง
6. ผู้เรียนไม่มีสมาธิในการเรียนเพราะหิวข้าว	6	14	17	14	13	64	2.78	1.58	ปานกลาง
7. ผู้เรียนไม่ชอบเรียนแบบฟังบรรยาย เพราะไม่สามารถจับประเด็นได้ หรือไม่เข้าใจเนื้อหาที่บรรยาย	0	10	24	21	9	64	2.55	0.84	ปานกลาง
8. ผู้เรียนไม่ชอบการเรียนแบบฟังบรรยายเพราะต้องท่องจำ	7	16	29	8	3	63	3.25	0.95	ปานกลาง
9. ผู้เรียนไม่มีความสนใจต่อเนื้อหาที่กำลังบรรยายนั้น	2	11	28	18	5	64	2.80	0.85	ปานกลาง
10. ผู้เรียนคิดว่าบางวิชาสามารถอ่านเองได้ ไม่จำเป็นต้องฟังบรรยาย	5	22	15	16	6	64	3.06	1.28	ปานกลาง
รวม	46	168	203	159	63	639	2.96	1.19	น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนภูมิที่ 2 ระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้เรียน

ผลการประเมินระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนมีอาการง่วงนอนขณะเรียนแบบฟังบรรยาย เพราะอดนอนจากการทำการบ้านหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายจากวิชาอื่น อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.72$ , S.D. = 1.08) ปัญหารองลงมาคือ ผู้เรียนไม่ชอบการเรียนแบบฟังบรรยายเพราะต้องท่องจำ ( $\bar{X} = 3.25$ , S.D. = 0.95)

ตารางที่ 2 ผลการประเมินระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้สอน

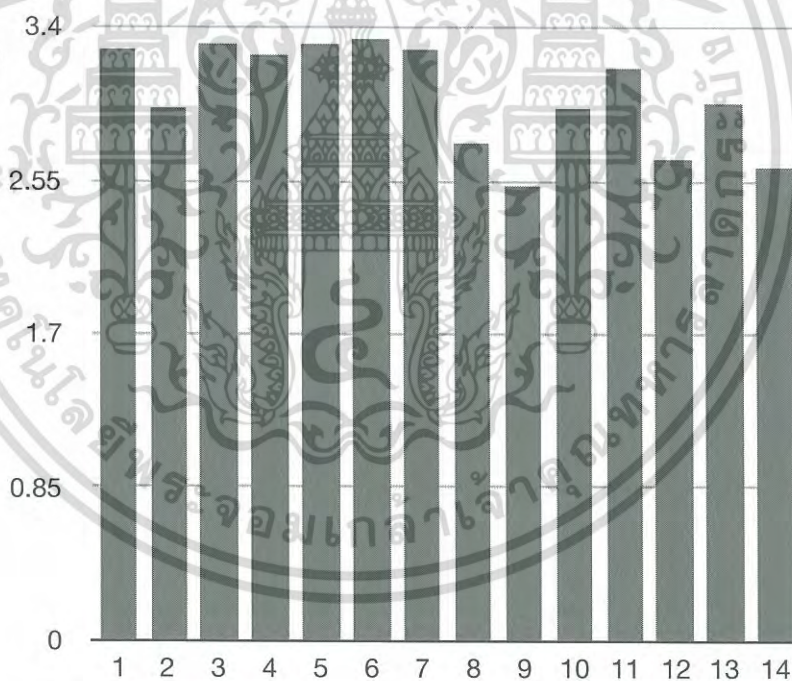
รายการประเมิน	มาก	มาก	ปาน	น้อย	น้อย	N	$\bar{X}$	S.D.	แปล
	ที่สุด		กลาง		มาก				
	5	4	3	2	1				
1. ผู้สอนใส่เนื้อหาในการบรรยายมากเกินไป	4	21	28	11	0	64	3.28	0.67	ปานกลาง
2. ผู้สอนพูดเร็วจนจดไม่ทันหรือจับประเด็นไม่ได้	4	12	29	15	4	64	2.95	0.92	ปานกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
3. ผู้สอนมีวิธีการพูดที่ไม่น่าสนใจ เหมือนอ่านให้ฟัง	11	19	15	17	2	64	3.31	1.28	ปานกลาง
4. ผู้สอนใช้น้ำเสียงในการบรรยายระดับโทนเสียงเดียวกันตลอดเวลา	11	13	24	13	3	64	3.25	1.22	ปานกลาง
5. ผู้สอนใช้เวลาในการบรรยายนานเกินไป	8	22	17	15	2	64	3.30	1.11	ปานกลาง
6. ผู้สอนใช้สื่อหรือกิจกรรมที่ไม่น่าสนใจ	10	21	15	16	2	64	3.33	1.22	ปานกลาง
7. ผู้สอนออกแบบสื่อการสอน (Presentation) ที่ไม่น่าสนใจ และมีตัวอักษรเยอะเกินไป	14	13	17	16	4	64	3.27	1.51	ปานกลาง
8. ผู้สอนไม่สนใจและไม่สื่อสารกับผู้เรียน	2	13	25	15	9	64	2.75	1.06	ปานกลาง
9. ผู้สอนไม่ให้ออกสาในการมีส่วนร่วม หรือไม่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน	3	7	20	24	10	64	2.52	1.06	ปานกลาง
10. ผู้สอนไม่สามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง	2	14	30	15	3	64	2.95	0.76	ปานกลาง
11. ผู้สอนไม่ให้เทคนิคการช่วยจำ	9	17	18	16	4	64	3.17	1.30	ปานกลาง
12. ผู้สอนสูงอายุ	4	8	26	15	11	64	2.67	1.19	ปานกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
13. ผู้สอนไม่ได้ทำความรู้จักกับผู้เรียนก่อน	7	14	18	21	4	64	2.98	1.23	ปานกลาง
14. ผู้สอนชอบพูดนอกเรื่องจากหัวข้อที่กำลังสอนอยู่	4	10	20	18	12	64	2.63	1.30	ปานกลาง
	69	155	220	157	39	640	3.09	1.15	ปานกลาง



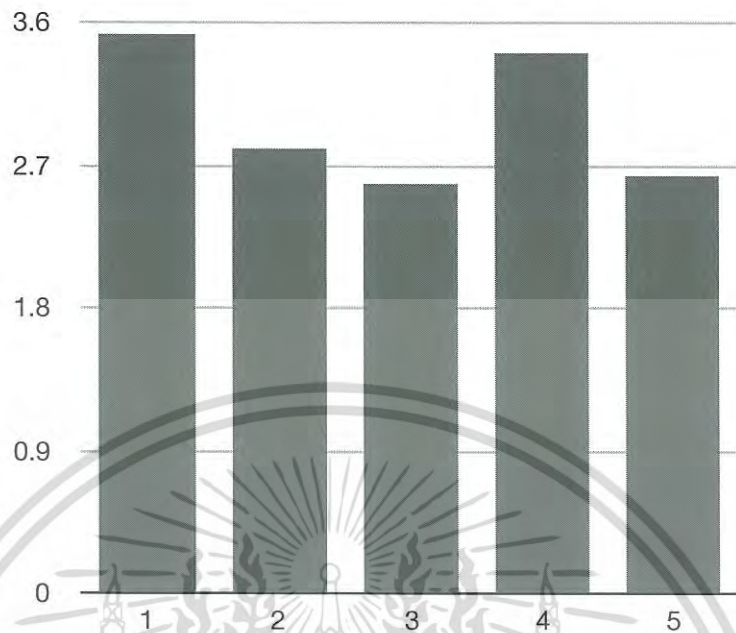
แผนภูมิที่ 3 ระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้สอน

ผลการประเมินระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากผู้สอนพบว่า ผู้สอนใช้สื่อหรือกิจกรรมที่ไม่น่าสนใจเป็นปัญหาอันดับหนึ่ง ( $\bar{X} = 3.33$ , S.D. = 1.22) ปัญหารองลงมา คือ ผู้สอนมีวิธีการพูดที่ไม่น่าสนใจ เหมือนอ่านให้ฟัง ( $\bar{X} = 3.31$ , S.D. = 1.28)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
1. ห้องเรียนมีอุณหภูมิที่ไม่พอเหมาะพอดี เช่น หนาวเกินไปหรือร้อนเกินไป	14	20	20	6	4	64	3.53	1.25	มาก
2. ห้องเรียนมีจำนวนนักศึกษา มากเกินไป	3	7	34	15	5	64	2.81	0.81	ปานกลาง
3. ห้องเรียนใหญ่เกินไป ทำให้ผู้สอนไม่สามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง	2	6	27	22	7	64	2.59	0.83	ปานกลาง
4. อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ อาทิ เครื่องเสียง เครื่องฉายภาพ ไม่มีประสิทธิภาพ เช่น เสียงเบา ลำโพงแตก ภาพไม่คมชัด	16	16	15	12	5	64	3.41	1.58	ปานกลาง
5. ห้องเรียนขาดการดูแล สกปรก ไร้ระเบียบ	3	11	20	19	11	64	2.63	1.20	ปานกลาง
	38	60	116	74	32	320	2.99	1.29	ปานกลาง



แผนภูมิที่ 4 ระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน

ผลการประเมิน ระดับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยายที่เกิดจากลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน พบว่า ห้องเรียนมีอุณหภูมิที่ไม่พอเหมาะพอดี เช่น หนาวเกินไป หรือร้อนเกินไปเป็นปัญหาอันดับหนึ่ง ซึ่งอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.53$ , S.D. = 1.25) ปัญหารองลงมา คือ อุปกรณ์สื่อที่สูญปรณ อาทิ เครื่องเสียง เครื่องฉายภาพ ไม่มีประสิทธิภาพ เช่น เสียงเบา ลำโพงแตก ภาพไม่คมชัด ( $\bar{X} = 3.41$ , S.D. = 1.58)

ตารางที่ 4 ผลการประเมินแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาต้องการ

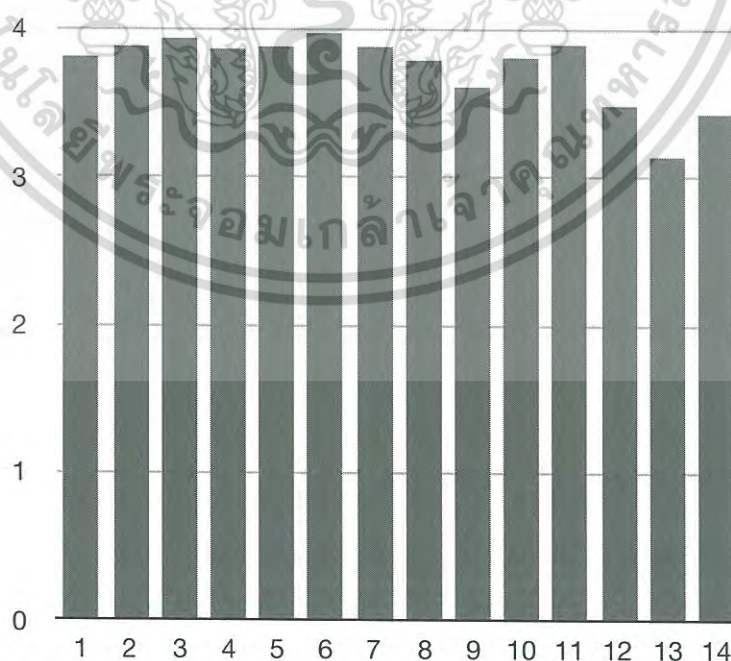
รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
1. สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกสนาน สบายๆ ไม่เคร่งเครียด	11	30	23	0	0	64	3.81	0.50	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
2. มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ มีปฏิสัมพันธ์และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	16	25	22	1	0	64	3.88	0.64	มาก
3. มีกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการทบทวนเนื้อหาก่อนสอบ	15	34	11	4	0	64	3.94	0.65	มาก
4. สื่อการสอนมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ วิดีโอคลิป เกม เป็นต้น	17	25	18	4	0	64	3.86	0.78	มาก
5. มีการสอนแบบตั้งคำถาม ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	16	27	19	2	0	64	3.89	0.66	มาก
6. มีการบรรยายแบบเล่าเรื่อง มีเกร็ดสนุกๆ	22	19	20	2	0	63	3.97	0.79	มาก
7. มีเนื้อหาในการบรรยายไม่มากเกินไป กระชับ เข้าใจง่าย และได้ใจความ	19	24	16	5	0	64	3.89	0.85	มาก
8. ผู้สอนใช้น้ำเสียงหลายระดับ และเป็นโทนเสียงที่น่าฟัง	16	21	25	2	0	64	3.80	0.72	มาก
9. ผู้สอนสามารถดูแลจัดการชั้นเรียนให้อยู่ในความเรียบร้อย ผู้เรียนไม่คุยกัน	7	30	23	3	1	64	3.61	0.64	มาก
10. จัดให้มีช่วงพักระหว่างการบรรยาย	16	26	16	6	0	64	3.81	0.84	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
11. มีระยะเวลาในการบรรยายที่เหมาะสมพอดี ไม่นานเกินไปและไม่เล็กเกินเวลา	16	29	16	3	0	64	3.91	0.68	มาก
12. มีเอกสารประกอบการสอนในแต่ละบทเรียน	10	22	22	9	1	64	3.48	0.94	ปานกลาง
13. มีการจัดการเรียนการสอนนอกสถานที่บ้าง	12	13	17	16	6	64	3.14	1.56	ปานกลาง
14. มีการควบคุมอุณหภูมิภายในห้องเรียนที่เหมาะสมไม่หนาวหรือร้อนเกินไป	15	18	16	10	5	64	3.44	1.50	ปานกลาง
	75	141	93	11	0	320	3.88	0.65	มาก



แผนภูมิที่ 5 ผลการประเมินแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการประเมิน ผลการประเมินแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาต้องการ พบว่า นักศึกษาต้องการให้มีการบรรยายแบบเล่าเรื่อง มีเกร็ดสนุกๆ เป็นอันดับหนึ่ง ( $\bar{X} = 3.97$ , S.D. = 0.79) รองลงมา คือ มีกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการทบทวนเนื้อหาก่อนสอบ ( $\bar{X} = 3.94$ , S.D. = 0.65) และมีระยะเวลาในการบรรยายที่เหมาะสมพอดี ไม่นานเกินไป และไม่เลิกเกินเวลา ( $\bar{X} = 3.91$ , S.D. = 0.68)

### 3. แนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปเป็นแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ดังนี้

1. การตั้งผลลัพธ์ โดยผู้สอนจะต้องตั้ง “ผลลัพธ์” ที่ผู้เรียนควรจะได้หรือควรจะเป็นหลังจากเสร็จสิ้นการเรียน แล้วจึงออกแบบ “กิจกรรมการเรียนรู้” เพื่อมุ่งไปสู่ “ผลลัพธ์” นั้น
2. วิทยากรกระบวนการ (Facilitator) ผู้โดยสอนทำหน้าที่เป็น “วิทยากรกระบวนการ” (Facilitator) ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนคิดได้ และ “เรียนรู้” ด้วยตนเอง
3. การเรียนการสอนในแนวระนาบ โดยการสร้างบรรยากาศภายในชั้นเรียนแบบเป็นกันเอง มีการบรรยายแบบเล่าเรื่อง มีเกร็ดสนุกๆ ให้ผู้สอนกับผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน
4. การใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning) ผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการทบทวนเนื้อหาก่อนสอบ และมีระยะเวลาในการเรียนการสอนที่เหมาะสมพอดี ไม่นานเกินไป และไม่เลิกเกินเวลา
5. สรุปทบทวนการเรียนรู้ (Reflection) โดยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาตนเอง ไปพร้อมๆ กับการพัฒนาวิธีการของผู้สอนที่มีการปรับปรุงเพื่อให้ได้ผลมากขึ้นในครั้งต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

โครงการวิจัย “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี” ดำเนินการออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้เนื้อหาใน รายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

#### 1. การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากร ดังนี้

- การสำรวจปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย วิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน
- การสำรวจความพึงพอใจภายหลังการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชา ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และ 2

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ผู้วิจัยดำเนินการพิจารณาแนวทางแก้ปัญหา ประกอบกับการศึกษา จากภาคเอกสาร (Documentary Study) โดยดำเนินการรวบรวมและค้นคว้าจากเอกสารวิชาการ หนังสือ บทความ อินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการเรียนรู้แบบ Active Learning และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และ 2

#### 2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อแก้ปัญหาของการจัดการเรียนการสอน โดยพิจารณาปัจจัย ดังนี้

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Tasks) ได้แก่ การกำหนดเนื้อหา, กิจกรรมที่จะเกิดขึ้น, บทบาทของผู้เรียน, บทบาทของผู้สอน, ผลที่คาดหวังจากการเรียนรู้, และวิธีวัดและประเมินผล การเรียนรู้

2.2 ทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resources) ได้แก่ การเลือก, ปรับปรุง, หรือ สร้างทรัพยากรที่เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เช่น เอกสาร, แบบเรียน, สื่อ, วัสดุ, อุปกรณ์, แบบวัดและประเมินผล รวมทั้งสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การสนับสนุนการเรียนรู้ (Learning Supports) ได้แก่ ปัจจัยต่างๆ ที่ช่วยในการเรียนรู้ ตามกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ดำเนินไปอย่างราบรื่น ปราศจากอุปสรรคและข้อจำกัด ซึ่งนอกเหนือจากทรัพยากรการเรียนรู้ เช่น แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม, ห้องสมุด, เทคโนโลยี, บุคคล, และสถานที่ เป็นต้น

### 3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และ 2

กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และ 2 จะเน้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการลงมือกระทำของผู้เรียนตามกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Tasks) ตามที่ได้ออกแบบ โดยการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resources) และการสนับสนุนการเรียนรู้ (Learning Supports) ที่ได้จัดเตรียมไว้

### 4. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ลงทะเบียนเรียนวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 91 คน

### 5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล มีดังนี้

- แบบสอบถาม (Questionnaire) ประกอบด้วย

- แบบสอบถามเพื่อสำรวจปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย
- แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และ 2 โดยผู้ตอบแบบสอบถามจะให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) กำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็นคะแนนที่สูงที่สุด และไล่ไปจนถึงน้อยที่สุดดังนี้

- 5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก
- 4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี
- 3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับพอใช้
- 2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับต้องปรับปรุง
- 1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

นอกจากนี้ ในส่วนท้ายของแบบสอบถาม จะเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมา สำหรับนำไปปรับปรุงและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และ 2 ในภาคการศึกษาต่อไป

## 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51 -5.0	ผลการประเมินในระดับดีมาก
3.51 -4.50	ผลการประเมินในระดับดี
2.51 -3.50	ผลการประเมินในระดับปานกลาง
1.51 -2.50	ผลการประเมินในระดับพอใช้
1.00 -1.50	ผลการประเมินในระดับปรับปรุง

## 7. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยบรรยายการวิเคราะห์แบบพรรณานำเสนอผลงานเป็นเอกสารทางวิชาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

#### 1. การวางแผนการสอน

การสำรวจข้อมูลปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย ดังที่กล่าวไปแล้วในบทที่ 2 นั้น ได้นำไปสู่บทสรุปของแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีหลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-based Learning) ประกอบด้วย ดังนี้

1. การตั้งผลลัพธ์ โดยผู้สอนจะต้องตั้ง “ผลลัพธ์” ที่ผู้เรียนควรจะได้หรือควรจะเป็นหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนรู้ แล้วจึงออกแบบ “กิจกรรมการเรียนรู้” เพื่อมุ่งไปสู่ “ผลลัพธ์” นั้น
2. วิทยากรกระบวนการ (Facilitator) ผู้โดยสอนทำหน้าที่เป็น “วิทยากรกระบวนการ” (Facilitator) ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนคิดได้ และ “เรียนรู้” ด้วยตนเอง
3. การเรียนการสอนในแนวระนาบ โดยการสร้างบรรยากาศภายในชั้นเรียนแบบเป็นกันเอง มีการบรรยายแบบเล่าเรื่อง มีเกร็ดสนุกๆ ให้ผู้สอนกับผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน
4. การใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning) ผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการทบทวนเนื้อหาก่อนสอบ และมีระยะเวลาในการเรียนการสอนที่เหมาะสมพอดี ไม่นานเกินไป และไม่เลืกเกินเวลา
5. สรุปบทเรียนการเรียนรู้ (Reflection) โดยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาตนเอง ไปพร้อมๆ กับการพัฒนาวิธีการของผู้สอนที่มีการปรับปรุงเพื่อให้ได้ผลมากขึ้นในครั้งต่อไป

จากหลักการดังกล่าว ได้นำไปสู่การวางแผนการสอนในรายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ดังตารางข้างล่างนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5 รายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
<p><b>1. ชี้แจงเนื้อหาวิชา ขอบเขตการศึกษา วิธี การศึกษา และการประเมินผล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนอธิบายแนวความคิดเกี่ยวกับการสอน แบบ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะจัดขึ้นในชั้นเรียน ตลอดทั้งภาคการศึกษา</li> <li>- การกำหนดเงื่อนไขการเข้าชั้นเรียนร่วมกัน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ในประเด็นคุณธรรม จริยธรรม ที่ว่าด้วยเรื่องตรงต่อเวลา วินัยในการส่งงาน และมารยาทในชั้นเรียน</li> <li>- เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าใจถึงการประเมินผล โดยการใช้คะแนน เป็น "เครื่องมือ" ของการศึกษามีใช้ "เป้าหมาย" การเรียนรู้มิใช่แค่การ วัดผลจากการสอบ แต่เป็นคะแนนที่ให้การ แก่โจทย์ปัญหาในแต่ละครั้ง (Problem-based Learning)</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มๆ ละ 12-15 คน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "ซื่อสัตย์"</li> </ul> <p>ปัญหาเกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขคอร์ปชั่นในระดับ ประเทศ ระดับสถานศึกษา และระดับนักศึกษา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "ไม่รู้"</li> </ul> <p>ปัญหาในการเรียนวิชาที่มีการบรรยาย และ แนวทางการเรียนการสอนที่นักศึกษาต้องการ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "ผู้งาน"</li> </ul> <p>นักศึกษาสำรวจปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมรอบ มหาวิทยาลัย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector</p> <p>Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>
<p><b>2. บทนำ Introduction</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศิลปะถือกำเนิดขึ้นมาได้อย่างไร เหตุใดบางสิ่ง จึงถูกเรียกว่าเป็นศิลปะ (Art with a capital A) และบางสิ่งไม่จัดว่าเป็นศิลปะ</li> <li>- ความเหมือนจริง ความถูกต้องกับวิธีการ ถ่ายทอดของศิลปิน</li> </ul> <p><b>บทที่ 1 The Beginning of Art</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ขบวนการตามความเชื่อสากลในเรื่องพลัง อำนาจของการสร้างภาพตัวแทน (Representation)</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "ผู้งาน" (ต่อจากสัปดาห์ที่ 1)</li> </ul> <p>ศึกษานำเสนอหัวข้อโครงการที่จะนำไปสู่ แนวทางการแก้ไขปัญหาในรูปแบบจิตอาสา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โจทย์ "ภาพตัวแทน" การตีความจากภาพ เขียนในยุคก่อนประวัติศาสตร์</li> <li>- โจทย์ "ไซปรีคนาสโตเนนจ์"</li> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
	<p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้านส่วนบุคคล</p> <p>- โจทย์ “รู้จักศิลปะอียิปต์”</p>
<p><b>3. บทที่ 2 The Art of Egypt and Mesopotamia</b></p> <p>- อิทธิพลความเชื่อที่ส่งผลต่องานศิลปะและ พัฒนาการสถาปัตยกรรมอียิปต์</p> <p>- "The Egyptians had largely drawn what they knew to exist" ภาพตัวแทน (รูปมนุษย์) รูปแบบประเพณีนิยม จารึกที่เคร่งครัด เพื่อการรับใช้ผู้ตาย "ศิลปะเพื่อความเป็นนิรันดร์"</p> <p>-The Egytians had largely drawn what they knew to exist</p>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <p>- กิจกรรม "แนะนำศิลปะอียิปต์"</p> <p>- โจทย์ "รูปคนแบบประเพณีนิยมอียิปต์โบราณ"</p> <p>- โจทย์ "พัฒนาการในสถาปัตยกรรมอียิปต์"</p> <p>- การสรุปบทเรียน</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้าน (กลุ่ม)</p> <p>- เตรียมความคืบหน้าโครงงาน</p>
<p><b>4. บทที่ 3 The Art of Greece</b></p> <p>- แนวคิดเรื่องมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Humanism) ศิลปินสร้างงานเพื่อวัตถุประสงค์ของตน (own sake)</p> <p>- "The Greeks what they saw" ค้นคว้า วิทยาการ วาดจากสิ่งที่ปรากฏ นำไปสู่การทำลายกฎเกณฑ์รูปแบบประเพณีนิยมของอียิปต์ ในงานจิตรกรรมของกรีก</p> <p>- พัฒนาการประติมากรรมรูปคนของกรีก จากหินอ่อนสู่เนื้อหนังมังสา</p> <p>- ระบบเสาและคานในสถาปัตยกรรมกรีก</p> <p>- ขอบเขตของความงามในศตวรรษที่ 4 ก่อนคริสตกาล</p>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <p>- นำเสนอความคืบหน้าโครงงาน</p> <p>- โจทย์ "วิทยาการของกรีกที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบันที่เรารู้จัก"</p> <p>- โจทย์ "พัฒนาการของประติมากรรมรูปคน"</p> <p>- โจทย์ "ระบบเสาและคานในสถาปัตยกรรมกรีกที่สำคัญ"</p> <p>- โจทย์ "เรื่องเล่าบนแจกันกรีก"</p> <p>- การสรุปบทเรียน</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
<p><b>5. บทที่ 4 Roman Art</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พัฒนาการสถาปัตยกรรมจากระบบเสาและคานาสู่โครงสร้างวงโค้งโรมัน (Roman Arch)</li> <li>- ประติมากรรมในยุคโรมันกับความพยายามบันทึกลักษณะเฉพาะตัวของคนต้นแบบ</li> <li>- งานจิตรกรรมกับการคิดค้นเทคนิคการเขียนรูปทิวทัศน์ให้อยู่ในตำแหน่งที่สมจริง</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "ทำไมวินัสแซนชาติ"</li> <li>- โจทย์ "รู้จักโรมัน"</li> <li>- โจทย์ "The Pantheon เมื่อฝนตก"</li> <li>- โจทย์ "เทคนิคการเขียนรูปให้มีมิติแบบจิตรกรโรมัน"</li> </ul> <p>- การสรุปบทเรียน</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้านส่วนบุคคล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โจทย์ "ศิลปะอินเดียในศตวรรษที่ 4-5"</li> </ul>
<p><b>6. บทที่ 5 Early Christian and Byzantine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เมื่อศาสนาคริสต์ กลายเป็นพื้นฐานของโลกทัศน์ใหม่ ศิลปะเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร</li> <li>- สถาปัตยกรรมสี่บทอรูปทรงและเทคนิคมาจากสถาปัตยกรรมโรมัน ศาสนสถานเพื่อศาสนา</li> <li>- ศิลปะคริสเตียนกับการกลับมาของศิลปะแบบพื้นเมือง primitive art กับอิทธิพลของกรีกและเฮเลนนิสติก</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "แนะนำศิลปะอินเดียในศตวรรษที่ 4-5"</li> <li>- โจทย์ "คริสตศาสนากับบทบาทของงานศิลปะ"</li> <li>- โจทย์ "สถาปัตยกรรมในศาสนาคริสต์"</li> <li>- โจทย์ "การกลับมาของ Primitive art กับอิทธิพลของกรีกและเฮเลนนิสติกในงานจิตรกรรม"</li> </ul> <p>- การสรุปบทเรียน</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้านส่วนบุคคล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โจทย์ "ไปเที่ยวโบสถ์คริสต์ในกรุงเทพฯ"</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
<p><b>7. บทที่ 6 Medieval age</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อิทธิพลของศาสนาคริสต์แผ่ขยายมาสู่งานศิลปะแบบพื้นเมืองที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคริสตศาสนา</li> <li>- การโยกย้ายโลกแบบโรมันให้กลับคืนมาอีกครั้ง (Back of Rome) ภายใต้รสนิยมของศิลปินชนเผ่าพื้นเมือง</li> <li>- "In the Middle Ages the artist also learned to express in his picture what he felt" ศิลปินถ่ายทอดเรื่องราวที่มีเนื้อหาทางศาสนาจากการตีความตามที่ศิลปินรู้สึก</li> <li>- ภาพจิตรกรรมทำหน้าที่สื่อสารเรื่องราวจากพระคัมภีร์สำหรับผู้ไม่รู้หนังสือ</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "รู้จักศิลปะอิสลามและจีน ร่วมสมัยในยุคคริสเตียน"</li> <li>- โจทย์ "เล่าเรื่องในพระคัมภีร์ผ่านภาพประกอบ"</li> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้าน (กิจกรรมกลุ่ม)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เตรียมความคืบหน้าโครงงาน</li> </ul>
<p><b>8. สอบกลางภาค บทที่ 1-6</b></p>	<p>กิจกรรมกลุ่ม (หลังสอบเสร็จ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอความคืบหน้าโครงงาน</li> </ul>
<p><b>9. เฉลยข้อสอบกลางภาค</b></p> <p><b>บทที่ 7 Romanesque and Gothic</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศาสนจักรในยุคกลางยังเข้าไปเกี่ยวข้องกับการสงครามทางศาสนา "สงครามครูเสด"</li> <li>- Romanesque style มีลักษณะเคร่งขรึม โครงสร้างหนักแน่นแข็งแรง เป็น Church Militant เพื่อสงคราม เป็นที่รองรับเหล่าทหารนักเดินทาง ผู้กล้าในสงคราม</li> <li>- ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ศิลปกรรมทั่วไปของชาติต่างๆ จะมีลักษณะร่วมกัน เรียกว่า กอธิกสากลนิยม (International Gothic)</li> <li>- การเริ่มต้นสร้างโบสถ์ขนาดใหญ่ขึ้น (Age of the Great Cathedrals) โดยเฉพาะในฝรั่งเศส</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โจทย์ "การค้นหาลักษณะร่วมของสถาปัตยกรรมโรมันเนสก์"</li> <li>- โจทย์ "ลักษณะรูปแบบและโครงสร้างของสถาปัตยกรรมกอธิก"</li> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้านส่วนบุคคล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โจทย์ "รู้จักยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ"</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
<p><b>10. บทที่ 8 Renaissance I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สงครามครูเสด นำมาสู่ความมั่งคั่งของเมืองที่กองทัพคริสเตียนผ่าน ได้แก่ เวนีส เยนัว มิลาน และฟลอเรนซ์ คนอิตาลีคิดว่าตนคือผู้สืบทอดมรดกอารยธรรมของกรีกโรมัน อารยธรรมอันรุ่งเรืองของกรีกโรมันจึงได้รับการฟื้นฟูอีกครั้งที่อิตาลี</li> <li>- การแทนที่ด้วยความรู้ใหม่เพื่อรับใช้ศาสนา</li> <li>- ศิลปินค้นหากฎของการมองและความรู้เรื่องกายวิภาคเพื่อการสร้างงานศิลปกรรม</li> <li>- Goitto ผู้ค้นพบการสร้างงานศิลปะลงตา รูปแบบใหม่ของจิตรกรรมอิตาลี</li> <li>- Masacio เป็นจิตรกรคนแรกที่ใช้กฎทางคณิตศาสตร์</li> <li>- Fra Fillippo Lippi การพัฒนาเส้นแทนปริมาตร</li> <li>- Jan van Eyck ศิลปินมีความอดทนต่อการสังเกตในรายละเอียด วาดภาพราวกระจกสะท้อน</li> <li>- Botticelli การใช้เส้นอ่อนหวานงดงาม มีลีลาราวกับจะเคลื่อนไหวได้</li> <li>- Andrea Mantegna กับมุมมองที่แปลกตา</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "แนะนำยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ"</li> <li>- โจทย์ "The Conquest of Reality"</li> <li>- โจทย์ "Colors"</li> <li>- โจทย์ "Mathematical Rule of Perspective"</li> <li>- โจทย์ "Expression"</li> <li>- โจทย์ "Composition"</li> <li>- โจทย์ "School"</li> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้านส่วนบุคคล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โจทย์ "ลัทธิธรรมชาตินิยมคืออะไร"</li> </ul>
<p><b>11. บทที่ 8 (ต่อ) Renaissance II</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Donatello อัจฉริยะทางประติมากรรม มุ่งเข้าหาความจริง ตามหลักลัทธิธรรมชาตินิยม โดยการสังเกตและทดลองโดยตรงจากธรรมชาติ</li> <li>- Brunelleschi สถาปนิกผู้มีอิทธิพลทางความคิดเกี่ยวกับหลักการทางคณิตศาสตร์ในงานศิลปะ</li> <li>- High Renaissance 3 ศิลปินเอกสร้างผลงานในกรุงโรม ได้แก่ Lenardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Raphael</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "แนะนำหลักลัทธิธรรมชาตินิยม"</li> <li>- โจทย์ "Duomo Florence Cathedral" แก้ปัญหาได้อย่างไร</li> <li>- โจทย์ "ปริศนาโมนาลิซ่า"</li> <li>- โจทย์ "รูปปั้นเดวิด คตินิยมแบบกรีกคลาสสิกทำไมจึงมีอวัยวะเพศเล็ก"</li> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
	<p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้าน (กิจกรรมกลุ่ม)</p> <p>- เตรียมความคืบหน้าโครงการ"</p>
<p><b>12. บทที่ 9 Mannerism</b></p> <p>- ศตวรรษที่ 15 พัฒนาสิ่งที่เรียกว่า Manerism ศิลปินนิยมความเป็นอิสระในการสร้างงานมากขึ้น โดยไม่ยึดหลักสุนทรียภาพตามอย่างกรีกโรมัน แสดงภาพความรู้สึกภายในใจอันปั่นป่วนของศิลปินเอง</p>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <p>- กิจกรรม "นำเสนอความคืบหน้าโครงการ"</p> <p>- โจทย์"การจัดองค์ประกอบแบบแมนเนอริสม์"</p> <p>- การสรุปบทเรียน</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้านส่วนบุคคล</p> <p>- โจทย์ "เกิดอะไรขึ้นบ้างในศตวรรษที่ 18"</p>
<p><b>13. บทที่ 10 Baroque</b></p> <p>- ศตวรรษที่ 18 เหตุการณ์ต่างๆเกิดขึ้นมากมาย อันเป็นบ่อเกิดของศิลปะบาโรก</p> <p>- Caravaggio การวางรากฐานคตินิยมแบบเรียลลิสม์ เทคนิคและวิธีการเรื่องแสงและเงา</p> <p>- Bernini รูปคนของแบร์นินี ศิลปะแนวใหม่ให้ไปสัมผัสกับสิ่งที่เป็นไปได้คือเส้นทางไปสู่ชีวิตคนจริงๆ</p> <p>- Rembrandt การใช้แสงและเงาสร้างบรรยากาศให้ดูสมจริง</p> <p>- เมื่อโลกไม่ใช่ศูนย์กลางของจักรวาลกับการวาดภาพทิวทัศน์</p>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <p>- กิจกรรม "เหตุการณ์สำคัญในศตวรรษที่ 18 ศาสนา วิทยาศาสตร์ อานาจักซ์ตรี"</p> <p>- โจทย์ "Baroque Art แสงเงา dramatic และ อสมมาตร"</p> <p>- โจทย์ "เดวิดของแบร์นินี"</p> <p>- การสรุปบทเรียน</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
	<p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้านส่วนบุคคล</p> <p>- โจทย์ "ฝรั่งเศสในสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 15 และ 16"</p>
<p><b>14. บทที่ 11 Rococo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บริบทของสังคมฝรั่งเศสในยุคสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14, 15 และ 16</li> <li>- ฝรั่งเศสกับความพยายามสร้างงานศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่ต่างไปจากอิตาลี</li> <li>- จุดกำเนิดของศิลปะโรโกโกในฝรั่งเศส เป็นห้องๆหนึ่งของพระราชวังในปารีส</li> <li>- ศิลปะโรโกโก โดดเด่นเรื่องการตกแต่งภายในและเฟอร์นิเจอร์</li> <li>- อิทธิพลจีนญี่ปุ่น (Chino Series and Japonisimo)</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "ประวัติศาสตร์ฝรั่งเศส ช่วงหลุยส์ที่ 14/15 และ 16 "</li> <li>- โจทย์ "เก้าอี้หลุยส์กับการพัฒนาของศิลปะโรโกโก"</li> <li>- โจทย์ "เปรียบเทียบการตกแต่งแบบบาโรกและโรโกโก"</li> <li>- โจทย์ "การปฏิวัติฝรั่งเศส"</li> </ul>
<p><b>บทที่ 12 Neo-Classicism</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นโไปเลียนกับการกลับมาของวิทยาการกรีกและศิลปะคลาสสิก</li> <li>- การสร้างฮีโร่ผ่านงานจิตรกรรม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- โจทย์ "ศิลปะนีโอคลาสสิก"</li> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>การบ้านส่วนบุคคล</p> <p>- โจทย์ ""ความล้มเหลวของการปฏิวัติฝรั่งเศส"</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
<p><b>15. บทที่ 13 Romanticism</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ลักษณะทางสังคมที่มีพัฒนาการทางความคิด โดยเน้นปัจเจกชน</li> <li>- จิตรกรรมของ Theodore Gericault การเก็บความจริงบนท้องถนนกับการจัดองค์ประกอบที่สร้างภาวะสะเทือนใจ (Shock Value)</li> <li>- ภาพวาดของโกย่ากับสงครามกลางเมืองในสเปน</li> </ul> <p><b>บทที่ 14 Realism</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศิลปินทำหน้าที่เหมือนช่างภาพ บันทึกภาพความจริงและเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันแบบตรงไปตรงมา</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "ความล้มเหลวของการปฏิวัติฝรั่งเศส"</li> <li>- โจทย์ "แพเมดูซ่า" กับความล้มเหลวของการปฏิวัติ</li> <li>- โจทย์ "โกย่า" กับแนวคิดต่อต้านวีรบุรุษ Anti-Hero</li> <li>- โจทย์ "รู้จักกับผลงานของ Gustave Courbet"</li> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p> <p>นัดหมายนำเสนอโครงการ</p>
<p><b>16. บทส่งท้าย การนำเสนอโครงการและการเฉลยข้อสอบ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การนำเสนอโครงการ</li> <li>- การเฉลยข้อสอบ</li> </ul>	<p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 6 รายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
<p><b>1. ชี้แจงเนื้อหาวิชา ขอบเขตการศึกษา วิธี การศึกษา และการประเมินผล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนอธิบายแนวความคิดเกี่ยวกับการสอน แบบ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะจัดขึ้นในชั้นเรียน ตลอดทั้งภาคการศึกษา</li> <li>- การกำหนดเงื่อนไขการเข้าชั้นเรียนร่วมกัน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ในประเด็นคุณธรรม จริยธรรม ที่ว่าด้วยเรื่องการตรงต่อเวลา วินัย ในการส่งงาน และมารยาทในชั้นเรียน</li> <li>- เพื่อให้ให้นักศึกษาได้เข้าใจถึงการประเมินผล โดยการใช้คะแนน เป็น "เครื่องมือ" ของการ ศึกษาไม่ใช่ "เป้าหมาย" การเรียนรู้ไม่ใช่แค่การ วัดผลจากการสอบ แต่เป็นคะแนนที่ให้การ แก่โจทย์ปัญหาในแต่ละครั้ง (Problem-based Learning)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม "ค้นหารูปแบบการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิด ผลสัมฤทธิ์"</li> <li>ปัญหาในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ที่ผ่านมา และแนวทางการเรียนการสอนที่ นักศึกษาต้องการ</li> <li>- กิจกรรม "โครงการปันความรู้สู่เพื่อน" นักศึกษาแบ่งกลุ่มๆ ละไม่เกิน 3 คน เพื่อ ทำโครงการถ่ายทอดความรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลป์ผ่านภาพยนตร์</li> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>
<p><b>2. บทที่ 1 Early Impressionism, Impressionism</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทบทวนกรอบคิดการสร้างงานศิลปะจากเร เนอของคส์สู่แนวคิดแบบเรียลลิสม์</li> <li>- กระบวนทัศน์โลกและความก้าวหน้าทาง วิทยาศาสตร์ที่ส่งผลต่องานศิลปะ</li> <li>- Early Impressionism ผลงานของมาเนต์ กับการถือกำเนิดของศิลปะสมัยใหม่ (Modernist)</li> <li>- Impressionism สี แสง และความรู้ทาง วิทยาศาสตร์นำมาสู่กระบวนการทำงานของ ศิลปินในรูปแบบใหม่</li> </ul>	<p><b>กิจกรรมกลุ่ม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทบทวนความรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 ความ เข้าใจกรอบคิดของศิลปินผ่านการอ่านผล งานศิลปะในแต่ละยุคสมัย</li> <li>- เหตุการณ์สำคัญทางด้านวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีของโลกในศตวรรษที่ 19</li> <li>- การสรุปบทเรียน</li> </ul> <p><b>กิจกรรมส่วนบุคคล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การทดลองปฏิบัติการเรื่องสี แสง และ ปฏิบัติทางสายตา</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
	<p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>
<p><b>3. บทที่ 2 Post-Impressionism</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การต่อสู้อันรุนแรงทางทฤษฎีของศิลปะในศตวรรษที่ 20</li> <li>- Pointillism การค้นพบเรื่องทฤษฎีแสงถ่ายทอดออกมาเป็นจุดๆ สู่งานศิลปะแนวใหม่ฉีกออกไปจากกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์</li> <li>- Post- Impressionism ปฏิบัติการต่อต้านกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์</li> <li>- Paul Cezanne เรื่องราวมีความสำคัญน้อยกว่ารูปทรง</li> <li>- Vincent Van Gogh การใช้สีและฝีแปรงที่สื่ออารมณ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว</li> <li>- Paul Gauguin สร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ผ่านเส้นและสี</li> </ul>	<p><b>กิจกรรมกลุ่ม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปลี่ยนแปลงของวงการศิลปะฝรั่งเศสในศตวรรษที่ 19</li> <li>- อธิบายลักษณะเด่นจากผลงานของ Georges-Pierre Seurat, Paul Cezanne, Vincent Van Gogh และ Paul Gauguin</li> </ul> <p><b>กิจกรรมส่วนบุคคล</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การทดลองปฏิบัติการเรื่อง “Pointillism”</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>
<p><b>4. บทที่ 3 Art Nouveau, Fauvism และ Symbolism</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ที่มาของสไตล์ตกแต่งแบบ Art Nouveau จุดเด่นที่ความอ่อนช้อยด้วยการใช้เส้นโค้งที่ดูมีชีวิต</li> <li>- Fauvism พลังแห่งสีสันที่สดดิบและการสร้างรูปทรงที่ไม่อ้างอิงความจริง</li> <li>- Symbolism การใช้สัญลักษณ์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว</li> </ul>	<p><b>กิจกรรมกลุ่ม (เป็นความรู้สู่เพื่อน)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation “Art Nouveau”</li> <li>- Presentation “Fauvism”</li> <li>- Presentation “Symbolism”</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
<p><b>5. บทที่ 4 Cubism, Expressionism และ Futurism</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cubism กระบวนการความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วง 1907-1914 นำเสนอวิธีในการมองโลกแบบใหม่ โดยมองหลายมุมมองแล้วถ่ายทอดออกมาพร้อมกัน</li> <li>- Expressionism เคลื่อนไหวในเยอรมันในช่วง 1905-1930 งานวรรณกรรมว่าด้วยการค้นหาตัวตน ค้นหาชีวิต ได้ส่งอิทธิพลทางความคิดสู่ศิลปินในการถ่ายทอดความรู้สึกจากภายใน</li> <li>- Futurism กระบวนการความเคลื่อนไหวทางด้านวรรณกรรมและศิลปะที่เกิดขึ้นในประเทศอิตาลีต่อต้านศิลปะรูปแบบเก่าและมุ่งหาความงามรูปแบบใหม่ในโลกสมัยใหม่คือ ความงามแห่งความเร็ว (Beauty of Speed)</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม (ปันความรู้สู่เพื่อน)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation “Cubism”</li> <li>- Presentation “Expressionism”</li> <li>- Presentation “Futurism”</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>
<p><b>6. บทที่ 5 Suprematism และ Dadaism</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suprematism ศิลปะไม่จำเป็นต้องมีประโยชน์ใช้สอย แต่ความสำคัญอยู่ที่เรื่องของปรัชญาและจิตวิญญาณ แนวคิดนี้เกิดขึ้นในช่วงรอยต่อความขัดแย้งทางความคิดของกลุ่ม Socialist</li> <li>- Dadaism การค้นหาระบบความคิดใหม่ที่ไม่เหมือนและแตกต่างจากระบบความคิดเดิมที่เป็นอยู่ในเวลานั้น โดยมีจุดประสงค์ไม่ได้พยายามล้มระบบเก่าแต่นำเสนอแนวคิดใหม่</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม (ปันความรู้สู่เพื่อน)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation “Suprematism”</li> <li>- Presentation “Dadaism”</li> </ul> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>
<p><b>7. บทที่ 6 De Stijl และ Constructivism</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กลุ่มเดอ สไตจ์ล (De Stijl) เมืองเลเดน เนเธอร์แลนด์ นำเสนอศิลปะนามธรรมที่ชัดเจนและเรียบง่าย</li> </ul>	<p>กิจกรรมกลุ่ม (ปันความรู้สู่เพื่อน)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation “De Stijl”</li> <li>- Presentation “Constructivism”</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
- Constructivism กระบวนการเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ก่อตัวขึ้นในรัสเซีย ศิลปินจำนวนมากหันมาสร้างงานรับใช้สังคม ตามแนวคิดทางการเมืองแบบสังคมนิยม	สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม Hardware : Computer, Projector Smartphone Software : Internet, Keynote
8. สอบกลางภาคบทที่ 1-6	
9. บทที่ 7 Bauhaus และ Surrealism - Bauhaus กลุ่มศิลปินนี้ก่อรูปแบบรวมตัวกัน จัดระบบความคิด การสร้างสรรค์งานศิลปะ - Surrealism แนวคิดสำคัญคือการปลดปล่อยพลังสร้างสรรค์และแรงปรารถนาของจิตไร้สำนึก (unconscious mind)	เฉลยข้อสอบ กิจกรรมกลุ่ม (เป็นความรู้คู่เพื่อน) - Presentation “Bauhaus” - Presentation “Surrealism” สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม Hardware : Computer, Projector Smartphone Software : Internet, Keynote
10. บทที่ 8 Abstract Expressionism - Abstract Expressionism การถ่ายทอดจิตใต้สำนึกแบบ Surrealism การค้นหาความหมายใหม่ให้งานจิตรกรรม (Painting) Quiz I	กิจกรรมกลุ่ม (เป็นความรู้คู่เพื่อน) - Presentation “Abstract Expressionism” สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม Hardware : Computer, Projector Smartphone Software : Internet, Keynote
11. บทที่ 9 Hard Edge, Minimal Art และ Optical Art - Hard Edge Abstraction หรือ Geometric abstraction การตัดของขอบ เส้น ที่ชัดเจน ขนาดของผลงานมีผลต่อคนดู	กิจกรรมกลุ่ม (เป็นความรู้คู่เพื่อน) - Presentation “Hard Edge Abstraction” - Presentation “Minimalism” - Presentation “Optical Art”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Minimalism มุ่งลดทอนรูปทรงให้เหลือเพียงรูปลักษณะสามัญที่เรียบง่ายที่สุด เรียกว่า รูปทรงบริสุทธิ์ (Pure Form)</li> <li>- Optical Art ถูกนำมาพัฒนาเป็นอิเล็กทรอนิกส์ ดิจิตอลอาร์ต การสร้าง space ในรูปแบบใหม่ในยุโรปลักษณะ Interactive Art</li> </ul>	<p><b>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</b></p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>
<p><b>12. บทที่ 10 Pop Art</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pop Art ศิลปิน Andy Warhol เป็น Machine Artist ที่สร้างงานซ้ำๆ ออกมาในโลกอุตสาหกรรมและการตั้งคำถามต่อโลกศิลปะ (Art World)</li> </ul>	<p><b>กิจกรรมกลุ่ม (ปันความรู้สู่เพื่อน)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation “Pop Art”</li> </ul> <p><b>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</b></p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>
<p><b>13. บทที่ 11 Conceptual Art; Performance Art, Land Art, Body Art และ Arte Povera</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1960 โดยมุ่งนำเสนอแนวคิด (Idea) เป็นหลัก</li> <li>- ปฏิบัติการต่อต้านแนวคิด “รูปแบบนิยม” (Formalism) และการมุ่งหาผลประโยชน์ทางการค้า (Commercialism) ของกลุ่มมินิมัลลิสม์</li> <li>- Conceptual art เชื่อมโยงใกล้ชิดกับศิลปะแขนงอื่นๆ</li> <li>- เช่น Performance, Land art, Body art, Arte Povera</li> </ul>	<p><b>กิจกรรมกลุ่ม (ปันความรู้สู่เพื่อน)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation “Performance Art”</li> <li>- Presentation “Land Art”</li> <li>- Presentation “Body Art”</li> <li>- Presentation “Arte Povera”</li> </ul> <p><b>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</b></p> <p>Hardware : Computer, Projector Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
<p>14. บทที่ 12 Post Modern Art และ Relational Art</p> <p>- Postmodern Art ปฏิบัติภายในกระแสสมัยใหม่ ที่แสดงความเป็นปฏิกิริยา คัดค้านหรือบ่อนทำลายคติสมัยใหม่</p> <p>- Relational Art แก่นแนวคิดของศิลปินเหล่านั้นศิลปะอยู่ในฐานะที่มีการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนของการแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่ง</p>	<p>กิจกรรมกลุ่ม (ปันความรู้สู่เพื่อน)</p> <p>- Presentation “Postmodern Art”</p> <p>- Presentation “Relational Art”</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector</p> <p>Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>
<p>15. บทส่งท้าย ; ทบทวนก่อนสอบ</p>	<p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <p>- ทบทวนก่อนสอบ</p> <p>สื่อที่ใช้ประกอบการบรรยายและกิจกรรม</p> <p>Hardware : Computer, Projector</p> <p>Smartphone</p> <p>Software : Internet, Keynote</p>

## 2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้ โดยการใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ (Problem-based Learning)

### 2.1 การกำหนดผลลัพธ์ (Outcome)

จากการกำหนดเนื้อหาของแต่ละบทเรียนตามตารางข้างต้น ผู้สอนได้กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ว่านักศึกษาควรได้เรียนรู้และต้องมีความรู้เรื่องอะไร

### 2.2 การตั้งโจทย์ปัญหา

ผู้สอนได้กำหนดโจทย์ปัญหาขึ้นให้นักศึกษาในแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นหาความรู้ที่ยังไม่รู้และจำเป็นต้องรู้ จะหาความรู้นั้นได้จากที่ใด และมีวิธีการหาอย่างไร โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อาทิ อินเทอร์เน็ต ถือเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ช่วยให้นักศึกษามีความสะดวกในการค้นคว้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



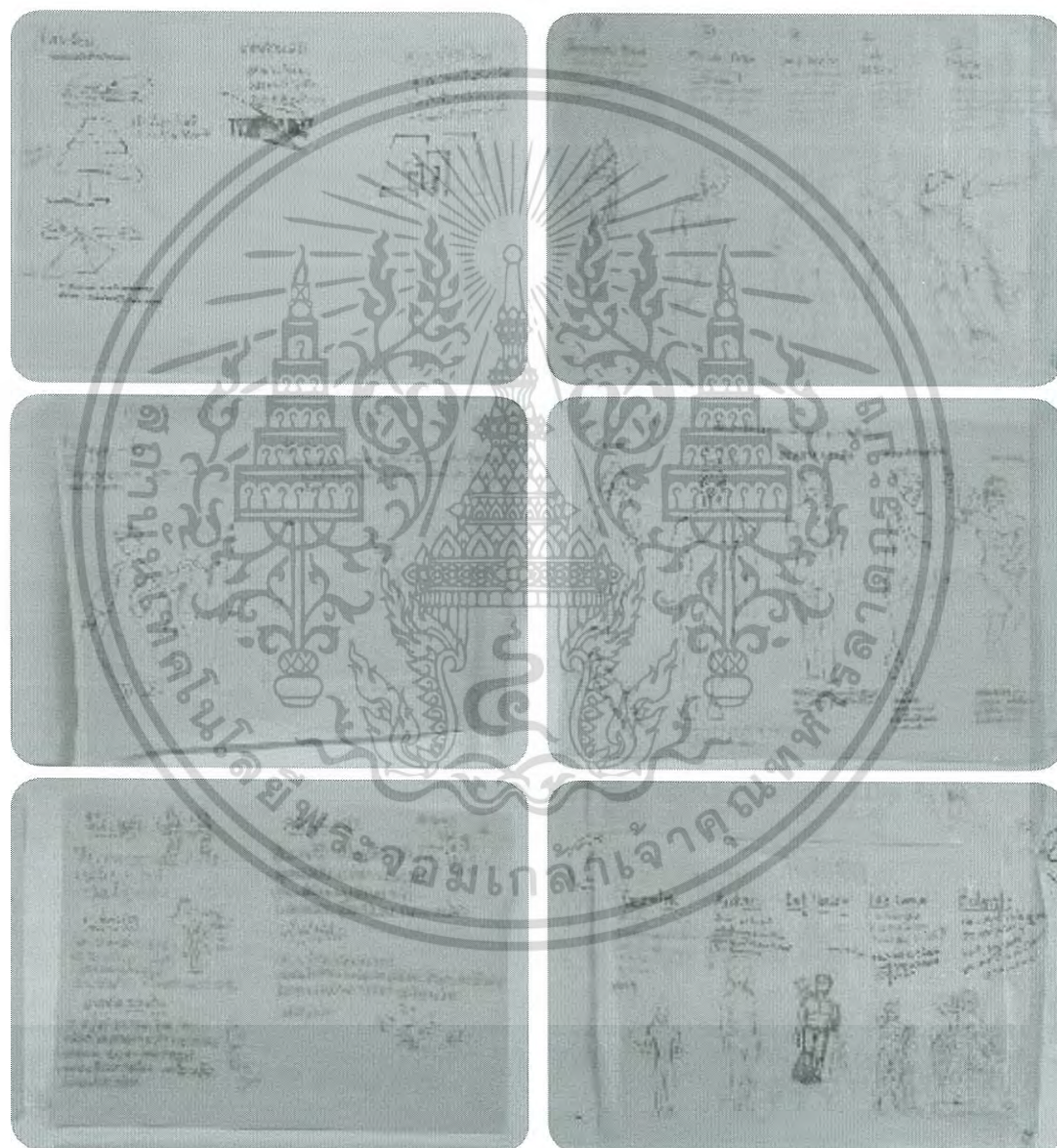
ภาพที่ 3 นักศึกษาในแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นหาความรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3 การรวบรวม วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูล

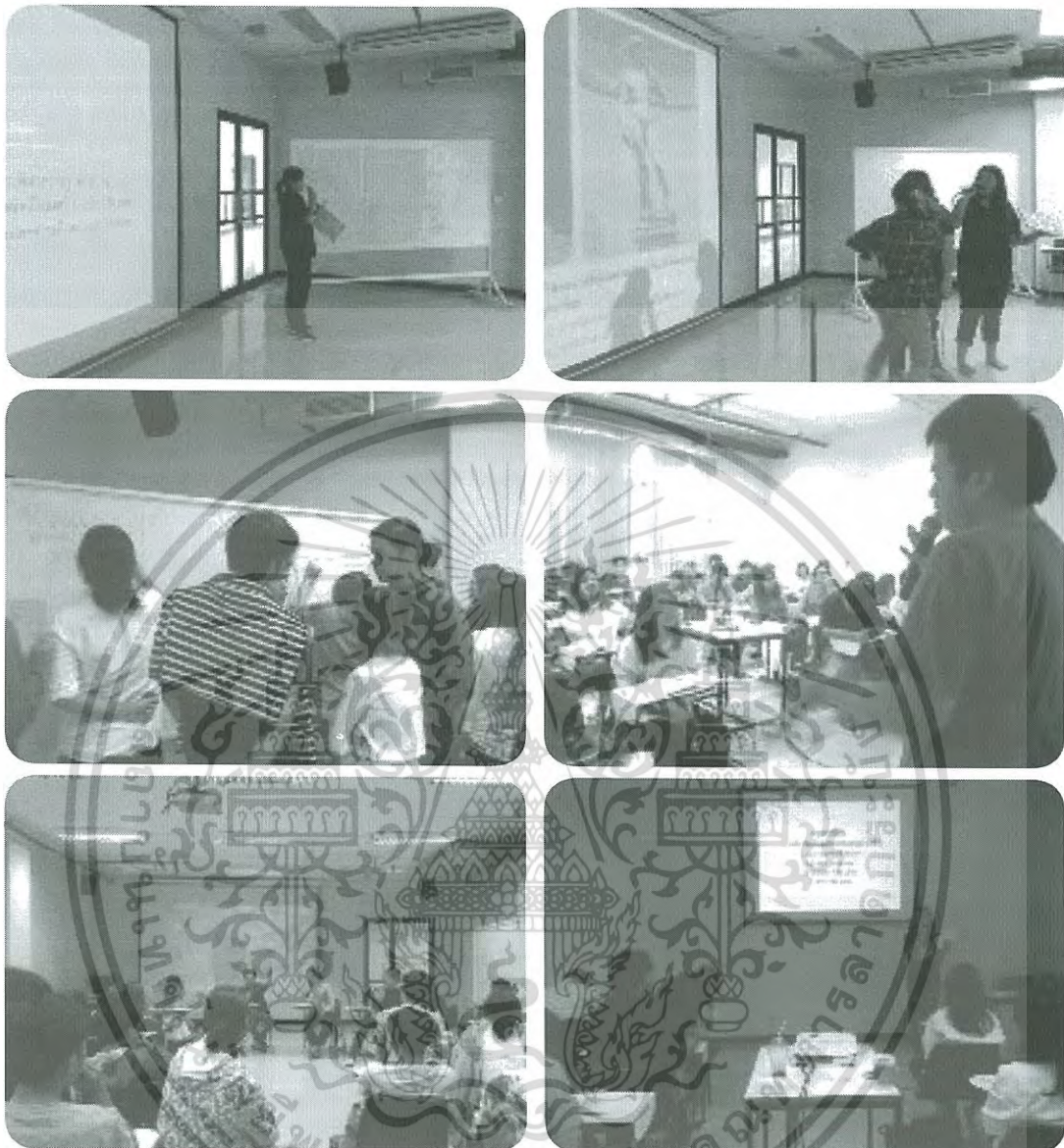
นักศึกษาจะได้ฝึกการรวบรวม วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นความรู้ความเข้าใจของตนเอง โดยการรายงานผลหน้าชั้นเรียน โดยสรุปบทเรียนการเรียนรู้ (Reflection) ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

การแลกเปลี่ยนความรู้ในห้องเรียน ดำเนินการใน 2 วิธี คือ การทบทวนบทเรียนในท้ายชั่วโมง และการแบ่งปันความรู้ของโจทย์การบ้านที่ค้นคว้าด้วยตนเองนอกห้องเรียนในต้นชั่วโมง



ภาพที่ 4 การเชื่อมโยงความรู้ให้เป็นความเข้าใจของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 การรายงานผลหน้าชั้นเรียน

#### 2.4 การเสริมและสรุปความรู้

ผู้สอนบรรยายสรุปพร้อมภาพประกอบ พร้อมสอดแทรกประวัติศาสตร์ที่สำคัญที่ส่งผลต่อรูปแบบและการพัฒนางานศิลปะ เพื่อเสริมความรู้ตามเนื้อหาศิลปะในยุคต่างๆ ให้ครบถ้วนตามผลลัพธ์ที่ตั้งไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

#### 1. การวิเคราะห์ผลการวิจัย

ภายหลังจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้เนื้อหาในรายวิชา 02286212 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1 และรายวิชา 02286221 ประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจความคิดเห็นภายหลังมีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในระยะเวลา 7 สัปดาห์ (กลางภาคการศึกษา) จากกลุ่มนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาดังกล่าว จำนวนทั้งสิ้น 146 คน พบว่า นักศึกษาจำนวน 133 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 91.09 เห็นด้วยในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และนักศึกษาจำนวน 12 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 8.22 ไม่เคยเห็นด้วยกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning



แผนภูมิที่ 6 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

จากนั้น ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการจัดกิจกรรมจากกลุ่มนักศึกษาที่เห็นด้วยกับการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยผู้ตอบแบบสอบถามจะให้คะแนนในประเด็นต่างๆ ตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scale) กำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็นคะแนนที่สูงที่สุด และไล่ไปจนถึงน้อยที่สุด ดังนี้

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับมาก

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับน้อย

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับน้อยมาก

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51 -5.0	ผลการประเมินในระดับมากที่สุด
3.51 -4.50	ผลการประเมินในระดับมาก
2.51 -3.50	ผลการประเมินในระดับปานกลาง
1.51 -2.50	ผลการประเมินในระดับน้อย
1.00 -1.50	ผลการประเมินในระดับน้อยมาก

ตารางที่ 7 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

รายการประเมิน	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย มาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปล ความ
	5	4	3	2	1				
1. สภาพแวดล้อมในห้องเรียนมีความเหมาะสม	3	31	11	2	0	47	3.74	0.40	มาก
2. นักศึกษามีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีความพร้อมก่อนเข้าเรียน	4	18	20	5	0	47	3.45	0.63	ปาน กลาง
3. เพื่อนร่วมชั้นเรียนให้ความสนใจในการเรียนและการทำกิจกรรม	10	22	14	0	0	46	3.91	0.51	มาก
4. เพื่อนร่วมชั้นเรียนมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	6	26	14	1	0	47	3.79	0.47	มาก

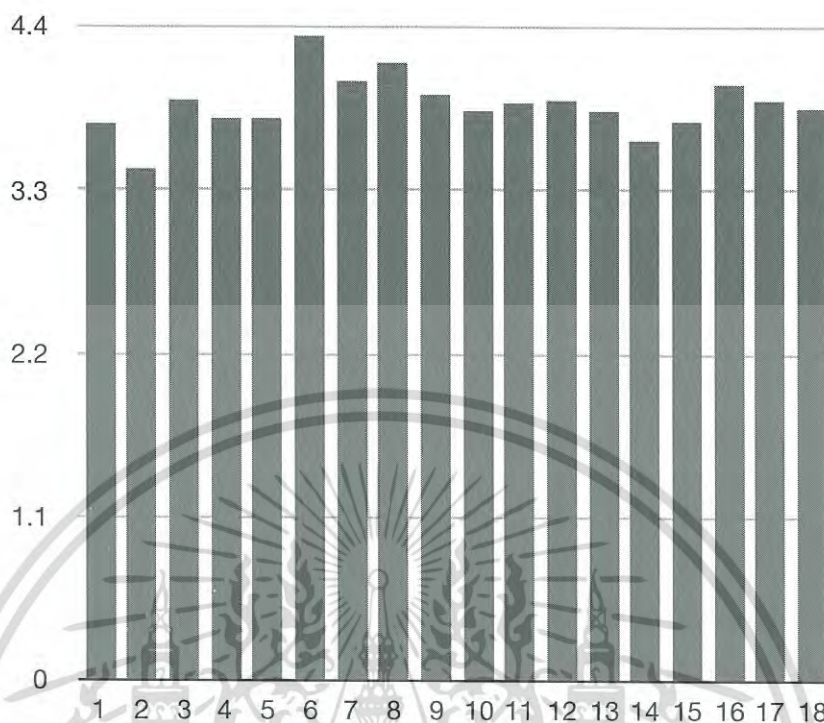
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
5. นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียน	7	23	17	0	0	47	3.79	0.47	มาก
6. อาจารย์มีความรู้ความสามารถและความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน	17	29	1	0	0	47	4.34	0.27	มาก
7. อาจารย์มีเทคนิคการสอนที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	9	31	7	0	0	47	4.04	0.34	มาก
8. สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชา	11	33	3	0	0	47	4.17	0.27	มาก
9. สื่อการสอนมีความทันสมัยและความน่าสนใจพอที่จะดึงดูดการเรียนรู้	10	25	11	1	0	47	3.94	0.53	มาก
10. การร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนก่อให้เกิดความเข้าใจในวิธีการหาความรู้และรู้จักการหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา	7	25	15	0	0	47	3.83	0.44	มาก
11. กิจกรรมในชั้นเรียนได้ช่วยเปิดพื้นที่ทางสติปัญญา เพื่อนในกลุ่มที่คิดได้แล้วสามารถช่วยให้คนอื่นในกลุ่มคิดตามได้ด้วย และก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันทั้งหมดในที่สุด	5	32	10	0	0	47	3.89	0.31	มาก
12. การร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนก่อให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจในเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น	7	29	11	0	0	47	3.91	0.38	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	N	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
	5	4	3	2	1				
13. การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาได้ค้นคว้าและได้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียน	6	28	12	1	0	47	3.83	0.44	มาก
14. การร่วมกิจกรรมกลุ่มช่วยให้เกิดการพูดคุย แลกเปลี่ยน และแบ่งปันความรู้ระหว่างเพื่อน	3	24	20	0	0	47	3.64	0.36	มาก
15. การร่วมกิจกรรมกลุ่มช่วยเติมเต็มเนื้อหาที่ตกหล่นจากการฟังบรรยาย ให้ครบถ้วนมากขึ้น	7	22	18	0	0	47	3.77	0.48	มาก
16. การร่วมกิจกรรมกลุ่มมีส่วนช่วยในการเตรียมตัวก่อนสอบ	11	27	8	1	0	47	4.02	0.49	มาก
17. การร่วมกิจกรรมกลุ่มมีส่วนช่วยนักศึกษาสามารถทำคะแนนได้มากขึ้นและได้เกรดที่ดีขึ้น	11	22	13	1	0	47	3.91	0.59	มาก
18. ระยะเวลาการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนมีความเหมาะสมต่อเนื้อหาการเรียนรู้อันแต่ละบทเรียน	5	31	10	1	0	47	3.85	0.38	มาก
รวม	139	478	215	13	0	845	3.88	0.47	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนภูมิที่ 7 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.88$ , S.D. = 0.47)

นอกจากนี้ ในส่วนท้ายของแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เป็นคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นถึงปัญหาและอุปสรรคที่พบในระหว่างการทำกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นปัญหาในด้านต่างๆ ดังนี้

1. การเล่นเกมตอบคำถาม มีการแย่งกันตอบ ก่อให้เกิดเสียงดัง ทำให้นักศึกษาไม่ได้ยินคำตอบที่ถูก ผู้สอนควรย้ำคำตอบที่ถูกต้องอีกครั้งก่อนเปลี่ยนคำถามต่อไป
2. ผู้สอนได้บันทึกเนื้อหาการสอนไว้ในกลุ่มเฟสบุ๊คและแอปพลิเคชัน นักศึกษาจึงค้นหาคำตอบจากเพียง 2 แหล่งข้อมูลนี้เท่านั้น นักศึกษาจึงคิดว่าเป็นการจำกัดการค้นคว้า จึงไม่ควรให้มีการค้นคว้าจากเฟสบุ๊คหรือแอปพลิเคชัน เพื่อให้นักศึกษาได้ค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การจัดที่นั่งแบบตัววู ทำให้บางตำแหน่งมองไม่เห็นจอ
4. สัญญาณอินเทอร์เน็ตในห้องเรียนช้าและไม่มีเสถียรภาพ ซึ่งเป็นอุปสรรคในการค้นคว้าและในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน
5. นักศึกษามีความต้องการให้มีการใช้สื่อในรูปแบบอื่นๆ บ้าง เช่น คลิปวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. นักศึกษาเห็นว่า ควรมีการแบ่งช่วงเวลาทำกิจกรรมกับการบรรยายออกจากกันอย่างชัดเจน เนื่องจากในบางครั้งนักศึกษาตามบทเรียนไม่ทัน หรือเล่นจนลืมนบทเรียน

## 2. สรุปผลการวิจัย

### 2.1 การศึกษาหลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) และการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning)

การศึกษาที่มุ่งใส่เนื้อหาให้ผู้เรียนแบบ Input-based Education โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนดว่าผู้เรียนควรจะต้องมีความรู้อะไรบ้าง แล้วจัดการใส่ความรู้เข้าไปโดยวิธีการ “บรรยาย” (Lecture-based Learning) ให้ฟัง โดยมีผู้สอนเป็นศูนย์กลาง (Teacher-centered) และบังคับให้ผู้เรียนจำด้วยการ “สอบ” นั้น การศึกษาในลักษณะนี้จึงเป็นการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียน “จำ” มากกว่า “คิด” แต่กลับหลงลืมไปว่า สิ่งที่ทำให้มนุษย์เหนือกว่าสิ่งมีชีวิตอื่นทั้งหมดในโลกนี้ก็เพราะมนุษย์มีความสามารถในการ “คิด” เมื่อคิดเป็นก็จะสามารถวิเคราะห์ปัญหาได้ สามารถหาสาเหตุได้ และสามารถหาทางแก้ปัญหาต่างๆ ได้

ทฤษฎีการเรียนรู้และความจำของ Edgar Dale ได้แสดงให้เห็นว่า การเรียนการสอนแบบ Active Learning จะทำให้ผู้เรียนเกิดความจำได้มากถึง 70-90% กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนมีการพูดและการเขียนจะเกิดความจำ 70% แต่ถ้าผู้เรียนได้ปฏิบัติจะเกิดความจำมากถึง 90% ดังนั้น เมื่อผู้สอนสามารถสอดแทรกการเรียนการสอนแบบ Active Learning ให้ผู้เรียนอยู่ตลอด ก็จะทำให้การเรียนการสอนของผู้สอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น และผู้เรียนจะได้รับความรู้ดังที่คาดหวังไว้

Active Learning จึงเป็นกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว เป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา

จากผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning พบว่า

1. นักศึกษาเห็นว่า การร่วมกิจกรรมกลุ่มมีส่วนช่วยในการเตรียมตัวก่อนสอบ ซึ่งความพึงพอใจในประเด็นนี้อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.02$ , S.D. = 0.49)
2. นักศึกษาเห็นว่า การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มมีส่วนช่วยนักศึกษาสามารถทำคะแนนได้มากขึ้นและได้เกรดที่ดีขึ้น ซึ่งความพึงพอใจในประเด็นนี้อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.91$ , S.D. = 0.59)
3. นักศึกษาส่วนมาก คิดเป็นร้อยละ 68.09 เห็นว่า กิจกรรมในชั้นเรียนได้ช่วยเปิดพื้นที่ทางสติปัญญา เพื่อนในกลุ่มที่คิดได้แล้วสามารถช่วยให้คนอื่นในกลุ่มคิดตามได้ด้วย และก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันทั้งหมดในที่สุด ซึ่งความพึงพอใจในประเด็นนี้อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.89$ , S.D. = 0.31)
4. นักศึกษาเห็นว่า การร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนก่อให้เกิดความเข้าใจในวิธีการหาความรู้ และรู้จักการหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา ซึ่งความพึงพอใจในประเด็นนี้อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.83$ , S.D. = 0.44)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. นักศึกษาเห็นว่า การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนสามารถช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาได้ค้นคว้า และได้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งความพึงพอใจในประเด็นนี้อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.83$ , S.D. = 0.44)

6. นักศึกษาเห็นว่า การเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนก่อให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจในเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น ซึ่งความพึงพอใจในประเด็นนี้อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.81$ , S.D. = 0.38)

7. นักศึกษาเห็นว่า การร่วมกิจกรรมกลุ่มช่วยเติมเต็มเนื้อหาที่ตกหล่นจากการฟังบรรยายให้ครบถ้วนมากขึ้น ซึ่งความพึงพอใจในประเด็นนี้อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.77$ , S.D. = 0.48)

จากผลการวิจัยดังกล่าวได้แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ซึ่งมีลักษณะการเรียนของวิชานี้ แต่เดิมจะเป็นการเรียนแบบบรรยาย ใช้วิธีการท่องจำเพื่อการสอบ เมื่อมีการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้แบบใหม่ โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกด้านการเรียนรู้ (Facilitator) กระตุ้นให้เกิดการค้นคว้า การทบทวนเนื้อหา และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน สามารถถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจของตนเองให้แก่ผู้อื่น ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนบทเรียนและทำให้จดจำเนื้อหาที่เรียนมาได้มากขึ้น

**2.2 แนวทางการสร้างกระบวนการการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อมุ่งไปสู่ผลลัพธ์โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered)**

จากการศึกษาหลักการพื้นฐานของการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) เป็น “การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน” (Active-based Learning) ซึ่งประกอบด้วย การตั้งผลลัพธ์ การเป็นวิทยากรกระบวนการ การเรียนการสอนในแนวราบ การใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ และ สรุปบทเรียนการเรียนรู้ สามารถสรุปผลการวิจัยตามองค์ประกอบทั้ง 5 ประการดังนี้

### 2.2.1 การตั้งผลลัพธ์ (Outcome-based Education)

ในการวางแผนการสอนทุกสัปดาห์ ผู้สอนได้ตั้ง “ผลลัพธ์” ที่ผู้เรียนควรจะได้เรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นการเรียน โดยการออกแบบ “กิจกรรมการเรียนรู้” เพื่อมุ่งไปสู่ “ผลลัพธ์” นั้น ซึ่งการผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning พบว่า การเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษา ได้ก่อให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจในเนื้อหาในบทเรียนนั้นๆ มากขึ้น ซึ่งความพึงพอใจในประเด็นนี้อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.81$ , S.D. = 0.38)

### 2.2.2 วิทยากรกระบวนการ (Facilitator)

เมื่อผู้ที่จะพัฒนาผู้เรียนไม่ใช่ผู้สอนแต่เป็นตัวของผู้เรียนเอง ผู้เรียนจึงเป็น “ศูนย์กลาง” ของการเรียน (Student-centered) โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็น “วิทยากรกระบวนการ” (Facilitator) ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนคิดได้ และ “เรียนรู้” ด้วยตนเองในทุกสัปดาห์ เมื่อมีการตั้งผลลัพธ์ไว้ชัดเจนแล้ว ผู้สอนทำการจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ล่วงหน้าเพื่อให้ไปสู่ผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ โดยกิจกรรมที่จัดเตรียมไว้ ได้อยู่ในรูปแบบของโจทย์ปัญหาถาม-ตอบ และ ใช้วิธีการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมโดยใช้คะแนนกลุ่มเป็นเงื่อนไข ซึ่งผลจากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ได้พบว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักศึกษาที่มีความพึงพอใจต่อความรู้ความสามารถและความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนของผู้สอน ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.34$ , S.D. = 0.27) ผู้สอนมีเทคนิคการสอนที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.04$ , S.D. = 0.34) มีการใช้สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหารายวิชา ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.17$ , S.D. = 0.27) และสื่อการสอนที่นำมาใช้มีความทันสมัยและมีความน่าสนใจพอที่จะดึงดูดการเรียนรู้ ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.94$ , S.D. = 0.53)

### 2.2.3 การเรียนการสอนในแนวระนาบ

การศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์เป็น “แนวระนาบ” ที่ผู้สอนกับผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งผลจากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ได้พบว่า นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียน ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.79$ , S.D. = 0.47) โดยเห็นว่าเพื่อนร่วมชั้นเรียนให้ความสนใจในการเรียนและการทำกิจกรรม ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.91$ , S.D. = 0.51) และ เพื่อนร่วมชั้นเรียนมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ในระดับดี ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.79$ , S.D. = 0.47)

### 2.2.4 การใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning)

วิธีการเรียนรู้โดยการใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ (Activity-based Learning) ก่อให้เกิดความเข้าใจในวิธีการหาความรู้และรู้จักการหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.83$ , S.D. = 0.44) และกิจกรรมในชั้นเรียนได้ช่วยเปิดพื้นที่ทางสติปัญญาในระดับดี เพื่อนในกลุ่มที่คิดได้แล้วสามารถช่วยให้คนอื่นในกลุ่มคิดตามได้ด้วย และก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันทั้งหมดในที่สุด ( $\bar{X} = 3.89$ , S.D. = 0.31)

### 2.2.5 สรุปทบทวนการเรียนรู้ (Reflection)

ผู้เรียนได้สรุปทบทวนการเรียนรู้ (Reflection) อย่างสม่ำเสมอ โดยผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และต้องมีการประเมิน “ผลลัพธ์” ที่ตั้งไว้ ทำให้เกิดการพัฒนาดตนเองของผู้เรียน และผู้สอนก็ได้ทราบว่าวิธีการที่ใช้มันได้ “ผล” หรือไม่ เพื่อนำไปปรับวิธีการให้ได้ผลมากขึ้นในครั้งต่อไป ซึ่งผลจากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ได้พบว่า การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาได้ค้นคว้าและได้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียนได้ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.83$ , S.D. = 0.44) การร่วมกิจกรรมกลุ่มช่วยให้เกิดการพูดคุย แลกเปลี่ยน และแบ่งปันความรู้ระหว่างเพื่อนได้ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.64$ , S.D. = 0.36) การร่วมกิจกรรมกลุ่มช่วยเติมเต็มเนื้อหาที่ตกหล่นจากการฟังบรรยาย ให้ครบถ้วนมากขึ้นได้ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.77$ , S.D. = 0.48)

นอกจากนี้ เมื่อมีการกำหนดเป้าหมายหรือผลลัพธ์ของการเรียนรู้ไว้ โดยใช้คะแนนเป็นเงื่อนไขในการไปสู่การเรียนรู้ผ่านการสอบ การร่วมกิจกรรมกลุ่มได้มีส่วนช่วยในการเตรียมตัวก่อนสอบในระดับดี ( $\bar{X} = 4.02$ , S.D. = 0.49) และการร่วมกิจกรรมกลุ่มได้มีส่วนช่วยให้นักศึกษาสามารถทำคะแนนได้มากขึ้นและได้เกรดที่ดีขึ้น ( $\bar{X} = 3.91$ , S.D. = 0.59)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3 การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning)

ผลจากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาประวัติศาสตร์ ศิลป์ ได้พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยรวมอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.88$ , S.D. = 0.47) โดยสามารถสรุปออกเป็น 3 ประการดังนี้

2.3.1 ด้านผู้เรียน ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ช่วยให้การเตรียมตัวก่อนสอบของผู้เรียน ซึ่งพบว่าค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.02$ , S.D. = 0.49)

2.3.2 ด้านผู้สอน ผลสัมฤทธิ์ของจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้ผู้สอนต้องเตรียมตัวในการสอนเป็นอย่างมาก เพื่อให้กิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ตามผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ นั้น จึงจากผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อผู้สอนมากที่สุดคือ นักศึกษาเห็นว่าอาจารย์มีความรู้ความสามารถและความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน ( $\bar{X} = 4.34$ , S.D. = 0.27)

### 3. ข้อเสนอแนะ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้นไม่มีสูตรสำเร็จตายตัว ว่าควรจัดกิจกรรมในลักษณะใดจึงจะสัมฤทธิ์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติและเนื้อหาของแต่ละวิชาที่แตกต่างกัน ผู้สอนจำเป็นที่จะต้องประเมินผลการจัดกิจกรรมในทุกๆ ครั้งภายหลังจากสอนเสร็จ เพื่อนำไปปรับปรุงวิธีการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป หากใช้วิธีการเดิมหรือจัดกิจกรรมแบบเดิมบ่อยๆ ก็จะกลายเป็นวิธีการที่ซ้ำซากและผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายได้เช่นกัน

นอกจาก ความพยายามในการปรับปรุงวิธีการสอนและกิจกรรมแล้ว อุปสรรคอย่างหนึ่งของการสอนนักศึกษาในหลักสูตรที่เน้นการทำงานปฏิบัติ ก็พบว่า บางครั้งแม้ผู้สอนจะคิดว่าตนเตรียมกิจกรรมมาอย่างดี แต่สภาพร่างกายของนักศึกษาที่อดนอนมาไม่มีสมาธิและขาดความพร้อมที่จะเรียน ทำให้ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ลดลง ดังจะเห็นได้จากผลการประเมินด้านความพร้อมของนักศึกษาเอง พบว่า นักศึกษาเห็นว่าตนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีความพร้อมก่อนเข้าเรียนในระดับปานกลางเท่านั้น ( $\bar{X} = 3.45$ , S.D. = 0.63) เมื่อความพร้อมในการเรียนต่ำลง การทำกิจกรรมในชั้นเรียนจึงมีผู้เรียนบางคนไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม บรรยากาศในการเรียนการสอนไม่สนุกสนานคึกคักอย่างที่เคยเป็นมาเหมือนตอนต้นภาคการศึกษา สิ่งก็ตามมาที่สำคัญคือ ผู้สอนจะหมดกำลังใจในการเตรียมตัวจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป เพราะคิดว่าจัดกิจกรรมไปก็ไม่มีประโยชน์ แล้วกลับมาใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเหมือนเดิม เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้สอนได้ทำหน้าที่สอนเนื้อหาครบตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ก็พอแล้ว ปัญหาการศึกษาแบบที่มุ่งใส่เนื้อหาให้ผู้เรียน (Input-based Education) ก็จะวนกลับมาเช่นเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี,รศ. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 1. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.
- \_\_\_\_\_ . ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 2. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- \_\_\_\_\_ . ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 3. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- เดวิด คอตติงตัน แพลโดย จฉัญญา เตรียมอนูรักษ์, ศิลปะสมัยใหม่ : ความรู้ฉบับพกพา. กรุงเทพมหานคร : โอเพ่นเวิลด์ส, 2554.
- ธนาวิ โชติประดิษฐ์. ปรากฏการณ์นิทรรศการ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สมมติ, 2553.
- ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. การศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ (Outcome-based Education) โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered) และใช้โครงงานเป็นฐานในการเรียนรู้ (Project-based Learning). เอกสารประกอบการบรรยายเรื่องการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2557.
- สรชัย พิศาลบุตร. การทำวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพมหานคร : วิทยพัฒน์, 2555.
- ภาษาต่างประเทศ**
- Archer, Michael. Art Since 1960. London : Thames & Hudson, 2015.
- Bonham-Carter, Charlotte and Hodge, David. Contemporary Art. London : Goodman, 2013.
- Farthing, Stephen. Art The Whole Story. London : Thames & Hudson, 2010.
- Gombrich E.H., The Story of Art. London : Phaidon, 2006
- Horst, de la Croix and Tansey, Richard G. Gardner's. Art through the Ages (seventh edition). New York : Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1980.
- Johnson, Claes. Active Learning – Passive Teaching [Online]. Accessed 22 November 2016. Available from <https://mathsimulationtechnology.wordpress.com/2012/02/16/active-learning-passive-teaching/>
- Simpson, Grant and Burger, Martha. Active Teaching for Active Learning. Accessed 2 December 2016. Available from <https://mwsu.edu/Assets/documents/tlrc/activelearning.ppt>
- Taylor, Brandon. Art Today. London : Laurence King Publishing, 2003.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบสอบถาม**  
**ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย**

**ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**

**1.1 เพศ**

ชาย       หญิง

**1.2 ระดับการศึกษา**

ชั้นปีที่ 1       ชั้นปีที่ 2       ชั้นปีที่ 3       ชั้นปีที่ 4

**1.3. ผลการเรียนสะสมตลอดหลักสูตร (GPA) .....**

**ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชาแบบบรรยาย**

**2.1 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากผู้เรียน**

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
ผู้เรียนมักมีอาการง่วงนอนขณะเรียนแบบฟังบรรยาย เพราะอดนอนจากการทำกิจกรรมอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียน เช่น เล่นเกม ดูซีรีส์ ฯลฯ					
ผู้เรียนมีอาการง่วงนอนขณะเรียนแบบฟังบรรยาย เพราะอดนอนจากการทำการบ้านหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายจากวิชาอื่น					
ผู้เรียนมีความเบื่อหน่ายต่อการเรียนแบบบรรยาย เพราะมีสาเหตุมาจากตนเอง เช่น ชี้เกียดเข้าเรียน					
ผู้เรียนไม่มีสมาธิในการเรียนแบบฟังบรรยาย ซึ่งมีสาเหตุมาจากตนเอง เช่น มักเหม่อลอยง่าย วอกแวกง่าย ๆ					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
ผู้เรียนไม่มีสมาธิในการเรียนแบบฟังบรรยาย ซึ่งมีสาเหตุมาจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนคุยกัน					
ผู้เรียนไม่มีสมาธิในการเรียน เพราะหิวข้าว					
ผู้เรียนไม่ชอบเรียนแบบฟังบรรยาย เพราะไม่สามารถจับประเด็นได้ หรือไม่เข้าใจเนื้อหาที่บรรยาย					
ผู้เรียนไม่ชอบการเรียนแบบฟังบรรยาย เพราะต้องท่องจำ					
ผู้เรียนไม่มีความสนใจต่อเนื้อหาที่กำลังบรรยายนั้น					
ผู้เรียนคิดว่าบางวิชาสามารถอ่านเองได้ ไม่จำเป็นต้องฟังบรรยาย					

## 2.2 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากผู้สอน

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
ผู้สอนใส่เนื้อหาในการบรรยายมากเกินไป					
ผู้สอนพูดเร็วจนจดไม่ทันหรือจับประเด็นไม่ได้					
ผู้สอนมีวิธีการพูดที่ไม่น่าสนใจ เหมือนอ่านให้ฟัง					
ผู้สอนใช้น้ำเสียงในการบรรยายระดับโทนเสียงเดียวกันตลอดเวลา					
ผู้สอนใช้เวลาในการบรรยายนานเกินไป					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
ผู้สอนใช้สื่อหรือกิจกรรมที่ไม่น่าสนใจ					
ผู้สอนออกแบบสื่อการสอน (Presentation) ที่ไม่น่าสนใจ และมีตัวอักษรเยอะเกินไป					
ผู้สอนไม่สนใจและไม่สื่อสารกับผู้เรียน					
ผู้สอนไม่ให้ออกสาในการมีส่วนร่วม หรือ ไม่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน					
ผู้สอนไม่สามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง					
ผู้สอนไม่ให้เทคนิคการช่วยจำ					
ผู้สอนสูงอายุ					
ผู้สอนไม่ได้ทำความรู้จักกับผู้เรียนก่อน					
ผู้สอนชอบพูดนอกเรื่องจากหัวข้อที่กำลังสอนอยู่					

### 2.3 ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากลักษณะทางกายภาพของห้องเรียน

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
ห้องเรียนมีอุณหภูมิที่ไม่พอเหมาะพอดี เช่น หนาวเกินไป หรือร้อนเกินไป					
ห้องเรียนมีจำนวนนักศึกษาจำนวนมากเกินไป					
ห้องเรียนใหญ่เกินไป ทำให้ผู้สอนไม่สามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ อาทิ เครื่องเสียง เครื่องถ่ายภาพ ไม่มีประสิทธิภาพ เช่น เสียงเบา ลำโพงแตก ภาพไม่คมชัด					
ห้องเรียนขาดการดูแล สกปรก ไร้ระเบียบ					

### ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาต้องการ

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกสนาน สบายๆ ไม่เคร่งเครียด					
มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ มีปฏิสัมพันธ์และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้					
มีกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการทบทวนเนื้อหาก่อนสอบ					
สื่อการสอนมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ วิดีโอคลิป เกม เป็นต้น					
มีการสอนแบบตั้งคำถาม ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น					
มีการบรรยายแบบเล่าเรื่อง มีเกร็ดสนุกๆ					
มีเนื้อหาในการบรรยายไม่มากเกินไป กระชับ เข้าใจง่าย และได้ใจความ					
ผู้สอนใช้น้ำเสียงหลายระดับและเป็นโทนเสียงที่น่าฟัง					
ผู้สอนสามารถดูแลจัดการชั้นเรียนให้อยู่ในความเรียบร้อย ผู้เรียนไม่คุยกัน					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาคผนวก ข  
ตัวอย่างแบบสอบถาม ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบสอบถาม**  
**ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์**

**ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**

**1.1 เพศ**

ชาย       หญิง

**1.2 ระดับการศึกษา**

ชั้นปีที่ 1       ชั้นปีที่ 2       ชั้นปีที่ 3       ชั้นปีที่ 4

**1.3. ผลการเรียนสะสมตลอดหลักสูตร (GPA) .....**

**ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของท่านที่มีต่อการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์**

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. สภาพแวดล้อมในห้องเรียนมีความเหมาะสม					
2. นักศึกษามีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีความพร้อมก่อนเข้าเรียน					
3. เพื่อนร่วมชั้นเรียนให้ความสนใจในการเรียนและการทำกิจกรรม					
4. เพื่อนร่วมชั้นเรียนมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้					
5. นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียน					
6. อาจารย์มีความรู้ความสามารถและความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
7. อาจารย์มีเทคนิคการสอนที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้					
8. สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหารายวิชา					
9. สื่อการสอนมีความทันสมัยและความน่าสนใจพอที่จะดึงดูดการเรียนรู้					
10. การร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนก่อให้เกิดความเข้าใจในวิธีการหาความรู้และรู้จักการหาความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหา					
11. กิจกรรมในชั้นเรียนได้ช่วยเปิดพื้นที่ทางสติปัญญา เพื่อนในกลุ่มที่คิดได้แล้วสามารถช่วยให้คนอื่นในกลุ่มคิดตามได้ด้วย และก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันทั้งหมดในที่สุด					
12. การร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนก่อให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจในเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น					
13. การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาได้ค้นคว้าและได้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียน					
14. การร่วมกิจกรรมกลุ่มช่วยให้เกิดการพูดคุย แลกเปลี่ยน และแบ่งปันความรู้ระหว่างเพื่อน					
15. การร่วมกิจกรรมกลุ่มช่วยเติมเต็มเนื้อหาที่ตกหล่นจากการฟังบรรยาย ให้ครบถ้วนมากขึ้น					
16. การร่วมกิจกรรมกลุ่มมีส่วนช่วยในการเตรียมตัวก่อนสอบ					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## ข้อมูลประวัติคณะผู้วิจัย

### ประวัติส่วนตัว

ชื่อ-สกุล นางเตือนฤดี รักใหม่

ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์

### ประวัติการศึกษา

ชื่อย่อปริญญา	สาขา	สถาบันที่จบ	ปีที่จบ
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต	ทัศนศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2557
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต	ออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2550
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	ออกแบบนิเทศศิลป์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2537

สาขาวิจัยที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) Certificate of Art Therapy Short Course Training

### รางวัลด้านวิชาการ/ด้านวิจัย/งานสร้างสรรค์ (ด้านศิลปะ หรืออื่นๆ) ที่ได้รับ

ปี พ.ศ.	ชื่อรางวัล	สถาบันที่ให้

### ทุนการศึกษาและทุนวิจัยที่เคยได้รับ

ปี พ.ศ.	ทุนการศึกษาและทุนวิจัย	สถาบันที่ให้
2559	ทุนวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดินรายได้	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2558	ทุนวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดินรายได้	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2557	ทุนวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดินรายได้	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2553	ทุนพัฒนาบุคลากรเพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2553	ทุนวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดิน	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2547	ทุนพัฒนาอาจารย์	สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

### ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

#### ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ (ระดับชาติและนานาชาติ)

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบอนิเมชันเพื่อการบำบัดเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบนิทรรศการศิลปะจัดวางเพื่อการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

โครงการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในนักศึกษาระดับปริญญาตรี

#### การเสนอผลงานวิชาการ

—  
—  
—  
—  
—  
—

#### ผลงานสิทธิบัตร/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์ (ศิลปะ หรือ อื่นๆ)

2558 : บทนิทรรศการดาวเทียมไทยคม

2552 : บทสารคดีทางโทรทัศน์เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระบิดาแห่งการประดิษฐ์สากล

2551 : นิทรรศการ ปตท. ในงาน Gastech 2008

: นิทรรศการเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในงานวันนักประดิษฐ์แห่งชาติ 2551

2550 : ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนปากแม่น้ำปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

: บูธ ปตท. ในงาน ANGVA 2007

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

\_\_\_\_\_ : นิทรรศการเทิดพระเกียรติ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทย (พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๔) ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2550

\_\_\_\_\_ : นิทรรศการเทิดพระเกียรติ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ประจำปี 2550

\_\_\_\_\_ : นิทรรศการ เทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในงานมหกรรมนักอ่าน ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์

\_\_\_\_\_ : บทการแสดง Simulator ภายในงานมหกรรมไดโนเสาร์ Sue ณ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ปทุมธานี

\_\_\_\_\_ : พิพิธภัณฑ์คณะรัฐมนตรี ในกลุ่มพิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ณ อาคารกรมโยธาธิการเดิม ถ.ลานหลวง กรุงเทพมหานคร

\_\_\_\_\_ : บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision ภายในซุ้มเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว งานวันนักประดิษฐ์แห่งชาติ 2550 ณ ไบเทค บางนา 2549

\_\_\_\_\_ : หอเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๕ ณ อาคารถาวรวัตถุ (ตึกแดง) กรมศิลปากร

\_\_\_\_\_ : บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง ภายในนิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ พ.ศ. 2549 ณ ไบเทค บางนา

\_\_\_\_\_ : นิทรรศการเทิดพระเกียรติของบริษัทบูญรอด บริวเวอรี่ จำกัด ในงานนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติฉลองการครองราชย์ครบรอบ ๖๐ ปี พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๙ ณ ซาเลนเจอร์ฮอลล์ เมืองทองธานี

\_\_\_\_\_ : นิทรรศการสืบสานราชสันตติวงศ์ ในงานนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติฉลองการครองราชย์ครบรอบ ๖๐ ปีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๙ ณ ซาเลนเจอร์ฮอลล์ เมืองทองธานี

\_\_\_\_\_ : บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision พิพิธภัณฑ์อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร

2548 \_\_\_\_\_ : นิทรรศการผ้าฝ้ายผ้าไหม ศูนย์ศิลปาชีพ จ.อุบลราชธานี

\_\_\_\_\_ : พิพิธภัณฑ์โรงไฟฟ้าแม่เมาะ จ.ลำปาง

\_\_\_\_\_ : บทและเทคนิคการจัดแสดงนิทรรศการภายในหอศิลป์วัฒนธรรม ม.บูรพา จ.ชลบุรี

2547 \_\_\_\_\_ : หอเกียรติยศนายบรรหาร ศิลปอาชา จ. สุพรรณบุรี

\_\_\_\_\_ : บทการแสดงเทคนิคพิเศษ Magic vision ในงาน Shin Fun Fair ณ อิมแพคเมืองทองธานี

2546 \_\_\_\_\_ : นิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทยและพระบิดาแห่งเทคโนโลยีไทย ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2546 กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ณ อิมแพค เมืองทองธานี

2545 \_\_\_\_\_ : หอพิพิธภัณฑ์ (พิพิธภัณฑ์ฝิ่น) สามเหลี่ยมทองคำ จ.เชียงราย

\_\_\_\_\_ : หอพระราชประวัติสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ดอยตุง จ.เชียงราย

\_\_\_\_\_ : โครงการออกแบบนิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์สามก๊ก ณ อุทยานสามก๊ก จ. ชลบุรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- \_\_\_\_\_ : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไทยทุลกระหม่อมบริพัตร วังสวนผักกาด
- \_\_\_\_\_ : นิทรรศการธรรมชาติวิทยา ณ อาคารบุญส่ง เลขะกุล องค์การพิพิธภัณฑชาติวิทยาศาสตร์  
แห่งชาติ
- \_\_\_\_\_ : นิทรรศการเทิดพระเกียรติฯ พระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทยและพระบิดาแห่ง  
เทคโนโลยีไทย ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2545 กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ณ  
อิมแพค เมืองทองธานี
- 2544 \_\_\_\_\_ : นิทรรศการเทิดพระเกียรติฯพระบิดาแห่งวิทยาศาสตร์ไทย และพระบิดาแห่ง  
เทคโนโลยีไทย ในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2544 กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ณ  
อิมแพค เมืองทองธานี
- \_\_\_\_\_ : นิทรรศการดาราศาสตร์และอวกาศ ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษารังสิต กรมการ  
ศึกษานอกโรงเรียน
- 2543 \_\_\_\_\_ : นิทรรศการดาราศาสตร์และอวกาศ อุทยานวิทยาศาสตร์พระจอมเกล้า ณ หว้ากอ  
จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ กรมการศึกษานอกโรงเรียน
- \_\_\_\_\_ : นิทรรศการภายใน ศาลาประเทศไทย งาน EXPO 2000 Hannover Germany
- 2542 \_\_\_\_\_ : พิพิธภัณฑสถานศรัทธา - ๓พัฒนา องค์มนตรี รัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์
- 2541 \_\_\_\_\_ : หอเกียรติภูมิ ดร.ถาวร พรประภา จ.ชลบุรี
- 2540 \_\_\_\_\_ : พิพิธภัณฑโครงการในพระราชดำริลุ่มแม่น้ำปากพนัง จ.นครศรีธรรมราช
- 2538 \_\_\_\_\_ : นิทรรศการ เทิดพระเกียรติ สมเด็จพระศรีนครินทร์ราชบรมราชชนนี ณ ห้องแสดง  
นิทรรศการ ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



T149343



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้