

รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์

CONCEPTUAL, STRUCTURED, AND EXPERIENTIAL MODELS OF INFORMAL ART LEARNING



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตรบัณฑิต (การศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)

คณะครุศาสตรบัณฑิตและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2561

KMITL-2018-ED-D-230-004

รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์

Conceptual, Structured, and Experiential Models of Informal Art Learning



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุสิต

สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (การศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2561

KMITL-2018-ED-D-230-004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Conceptual, Structured, and Experiential Models of Informal Art Learning



CHANANCHIDA YUKTIRAT

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
DOCTOR OF INDUSTRIAL EDUCATION

PROGRAM IN INDUSTRIAL EDUCATION (ARCHITECTURAL AND DESIGN EDUCATION)
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2018

KMITL-2018-ED-D-230-004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2018

FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ : รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย
นักศึกษา : นางสาวชญชิตา ยุคศิริตัน
รหัสประจำตัว : 57603035
ปริญญา : ครุศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา : การศึกษาศาปตยกรรมและการออกแบบ
แขนงวิชา : การศึกษาศาปตยกรรมและการออกแบบ
พ.ศ. : 2561
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิสักข์ สิ้นธุภาค
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษณา คิตดี

บทคัดย่อ

การพัฒนาแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาการในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปได้ในการใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย 2) พัฒนาแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย และ 3) เพื่อประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพ, ทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีการดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ประกอบด้วยระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปได้ในการใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย ระยะที่ 2 การพัฒนาแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย, ดำเนินการสร้างสื่อและเครื่องมือเพื่อใช้ในการเรียนรู้ ประกอบด้วย Interactive E-book, E-Sketch book, YouTube channel, Web Blog, Facebook page แล้วนำชุดเครื่องมือไปทดลองใช้ตามกระบวนการเรียนผ่านแบบการเรียนรู้ตามอัยาศัย ในระยะถัดไป และ ระยะที่ 3 ประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพ, ทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาการในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปได้ในการใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มี 2 ประเด็นประกอบด้วย *ประเด็นแรก* คือการสังเคราะห์องค์ประกอบในรูปแบบของ Learning Analytics สามารถสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้ คือ 1) ชนิดของระบบข้อมูลที่รวบรวม, จัดการและใช้สำหรับวิเคราะห์รูปแบบของการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย (What?) 2) วัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย เพื่อการวิเคราะห์ระบบการเรียนรู้ (Why?) 3) กลุ่มเป้าหมาย (Targets / Stakeholders) 4) วิธีดำเนินการ (How?) และ *ประเด็นที่สอง* คือการศึกษาข้อมูลด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation Form) สรุปได้ว่าทัศนคติและความสุขของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป เมื่อเปรียบเทียบกับปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้
อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ในทุกด้าน โดยนักเรียนศิลปะมีทัศนคติ
ต่อปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์ทั่วไปเฉลี่ยทุกด้านมีความเหมาะสมในระดับปานกลางและมีระดับ
ความสุขในระดับปานกลาง ในขณะที่นักเรียนศิลปะมีทัศนคติต่อปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์
โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) โดยเฉลี่ยทุกด้านมีความเหมาะสมในระดับดี
มากและมีระดับความสุขในระดับดีมาก

2. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ผู้วิจัยได้สรุปรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์
การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย IAL โดยมีกรอบภายในเป็นการแสดงออกในด้านความต้องการเรียนรู้,
รูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์, การสะท้อนผล, และผลกระทบ โดยใช้ช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ใน
การเชื่อมโยงความสัมพันธ์และกิจกรรม ในด้านการแสดงความก้าวหน้าในการเรียนด้วยเทคนิคการประเมิน
ตนเองและสะท้อนถึงการพัฒนาาร่วมกันด้วยระบบสังคมออนไลน์

3. ผลการประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพ, ทักษะชีวิตด้วยตนเองของผู้เรียน พบว่า
ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้ทำการประเมินตนเองให้คะแนนประเมินตนเอง (10 คะแนน) สูงสุดคือ 6 คะแนน และให้
คะแนนน้อยที่สุดคือ 2 คะแนน โดยมีผู้ทำการประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงานการเรียนรู้ศิลปะตาม
อัธยาศัย จำนวน 169 คน นอกจากนี้ผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินผลการทำงานของตนเองในระดับดี มีผลการ
ประเมินระดับความสุขในระดับดีมากและผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้และรูปแบบการเรียนรู้
ศิลปะตามอัธยาศัย

คำสำคัญ : รูปแบบการเรียนรู้, ประสบการณ์การศึกษา, การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย, M-Learning

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Dissertation Title	:	Conceptual, Structured, and Experiential Models of Informal Art Learning
Student	:	Miss Chananchida Yuktirat
Student ID.	:	57603035
Degree	:	Doctor of Industrial Education
Program	:	Industrial Education
Year	:	2018
Dissertation Advisor	:	Assoc. Prof. Dr. Apisak Sindhuphak
Dissertation Co-Advisor	:	Assoc. Prof. Dr. Krissana Kiddee

ABSTRACT

Development of Conceptual Structured and Experiential Study of Informal Art Learning has three objectives: 1. to study about a process and define problems of drawing by using digital equipment such as PDA devices (tablets or iPad) or smartphones for informal art education, 2. to develop a learning style for informal art education, and 3. to evaluate learners drawing effectiveness and life and to evaluate level of satisfaction towards the informal art learning style. This research comprised of three phases : first a phase in understanding of a drawing process and problems by using digital equipment. The second phase was to create an informal art learning style, and the creation of media and tools for use in interactive learning consists of E-book, E-Sketchbook, YouTube channel, Facebook Page and a Web Blog, then remove the tool set to trial with the process of learning to learn in the next term, where the third phase was to evaluate of learner learning effectiveness and life skills to evaluate level of satisfaction towards the informal art learning style.

1. According to the study of fundamental information on processes and problems concerning use of art equipment for drawing and possibility of using smartphones or PDA, namely iPad and Tablet, for individual art learning (IAL), there are two major results. The first one refers to elemental synthesis in the form of learning analytics. This issue can be summarized into 4 topics: 1) types of information system used to collect, manage and analyze contexts and forms of IAL (Equivalent to ‘What?’), 2) objectives or goals to analyze learning system (Equivalent to ‘Why?’), 3) targets or stakeholders, 4) ways to perform the task (Equivalent to ‘How?’). The second topic concerns data study according to the participant observation form. It can be concluded, with regards to attitudes and happiness of art students towards drawing techniques with general art equipment in comparison to use of smartphones

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

or PDA, that the students have attitudes and happiness towards general art equipment in the medium level. On the contrary, they have attitudes and happiness at the ‘very good’ level towards use of smartphones or PDA.

2. In terms of improvement of IAL, the researcher has summarized the model and experience of IAL under an internal framework on expression of learning desire, learning through experiences, results reflection and impact. This was related with on-line learning and activities about learning progress report by self-assessment and joint-development with such learning.

3. The conclusive self-assessment of drawing and life skills by (through) learners was that a majority of learners assessed themselves and gave a maximum score of 6 points (out of possible 10 points) and a minimum score of 2 points. A number of participants who reviewed themselves after practicing informal art education was 169 persons. In addition, learners assessed their work at a high level and their level of happiness was also at a very high level.

Keywords : Learning Style, Education Experience, Informal Art Education, M-Learning

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุ์ศักดิ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา คิตติ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักและอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ร่วม โดยอาจารย์ทั้งสองท่านได้กรุณาให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำ ให้คำปรึกษาต่าง ๆ อัน เป็นประโยชน์สูงสุดอย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการให้คำแนะนำ รวมทั้ง ประเมินแบบสอบถามต่าง ๆ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบพระคุณคณะอาจารย์ผู้สอนในแขนงวิชาการศึกษาศาสตรบัณฑิตและการออกแบบและคณะ อาจารย์ในสาขาครุศาสตร์อุตสาหกรรม ที่ให้ความรู้และข้อแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จ

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่กรุณาให้ข้อชี้แนะอันเป็นประโยชน์ในการ ปรับปรุงให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณน้อง ๆ เพื่อนร่วมเรียนปริญญาเอก อาจารย์สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ และอาจารย์คนหนึ่ง แสงหิรัญ ที่ช่วยเหลือและคอยเป็นกำลังใจมาตลอดระยะเวลาของการเรียน

ท้ายที่สุดนี้ ขอกราบขอบพระคุณผู้มีพระคุณสูงยิ่ง สำหรับคุณพ่อ (สิบเอกมะลิ ยุกติรัตน์) คุณแม่ (นางกรองมาศ ยุกติรัตน์) คุณครูผู้สอนศิลปะคนแรกคนแรกของข้าพเจ้า คุณครูผู้ลวงลับ (คุณครูสุรสิทธิ์ จันทร์ โขตะ) อาจารย์สอนการออกแบบคนแรกคนแรกของข้าพเจ้า (รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ) อาจารย์ที่ให้ความ อนุเคราะห์มาเสมอ (รองศาสตราจารย์ สถาพร ตีบุญมี ณ ชุมแพ) สามิผู้เป็นที่รัก (นายศิริชัย รัศมีแจ่ม) น้องสาวทั้ง 2 คนของข้าพเจ้า (นางสาวขวัญใจ ยุกติรัตน์, นางสาวพิมพ์พรินทร์ ยุกติรัตน์) ขอขอบพระคุณทุก ท่านที่ให้ความสนับสนุนและให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ชนัญชิตา ยุกติรัตน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	X
สารบัญภาพ.....	XII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	8
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	8
1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	8
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	11
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	13
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18
2.1 ปรัชญาศิลปะ.....	18
2.2 ความเป็นมาและความสำคัญของการวาดภาพ.....	26
2.3 การเรียนศิลปะการวาดภาพ.....	30
2.4 หลักการและแนวความคิดด้านศิลปะศึกษา.....	36
2.5 แนวคิดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย.....	37
2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้/การประเมินผล.....	39
2.7 จิตวิทยาและพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้.....	49
2.8 การประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.....	51
2.9 ทฤษฎีความสุขและทักษะชีวิต.....	61
2.10 เครื่องมือดิจิทัลช่วยเรียนรู้.....	65
2.11 การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ.....	74
2.12 การเรียนรู้อิสระ.....	76
2.13 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	77

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	83
	3.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	83
	3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	86
	3.3 เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบเครื่องมือ.....	87
	3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	92
	3.5 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย.....	95
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	97
	4.1 ระยะที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพ ในแบบที่ใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปได้ในการใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone เป็นเครื่องมือในการ เรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย.....	98
	4.2 ระยะที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย.....	112
	4.3 ระยะที่ 3 ผลการประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของ ผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย.....	125
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	139
	5.1 สรุปผลการวิจัย.....	139
	5.2 การอภิปรายผลการวิจัย.....	146
	5.3 ข้อเสนอแนะ.....	151
	บรรณานุกรม.....	154
	ภาคผนวก ก	167
	- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณากรอบร่างรูปแบบและรายละเอียดการจัดการเรียน การสอนตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย.....	168
	- รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษา ต่อศิลปะตามอัธยาศัย.....	168
	ภาคผนวก ข.....	169
	1. หนังสือขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ.....	170
	2. หนังสือขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ.....	176

สารบัญ (ต่อ)

ภาคผนวก ค.....	180
1. แบบประเมินทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคการปฏิบัติการวาดภาพด้วย อุปกรณ์ศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone.....	181
2. แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อตามอัยาศัยผ่าน แอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ Smartphone และสมุดวาดภาพ (E-Sketch book) (โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 19 คน).....	185
3. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อและช่องทางการเรียนรู้และ ประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย (โดยผู้เชี่ยวชาญ 19 คน).....	198
4. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษา ต่อศิลปะตามอัยาศัย (โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 19 คน).....	203
5. แบบประเมินทัศนคติของผู้ทรงคุณวุฒิต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การ ศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	208
ภาคผนวก ง.....	213
- แสดงรายละเอียดสื่อการเรียน Interactive E-book.....	214
ภาคผนวก จ.....	223
- แสดงรายละเอียดสื่อการเรียน E-Sketch book.....	224
ภาคผนวก ฉ.....	231
- แสดงตัวอย่างรายละเอียดรูปแบบสื่อ YouTube Channel ช่องทางออนไลน์ ผ่าน Facebook Page และ Website.....	232
ภาคผนวก ช.....	246
1. แบบประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)	247
2. แบบประเมินทักษะการปฏิบัติการวาดภาพด้วยตนเอง (Self Performant Assessment)	252
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย.....	281
4. รายงานผลการประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR).....	286
5. รายงานการประเมินผลแบบประเมินทักษะการปฏิบัติการวาดภาพด้วยตนเอง (Self Performant Assessment).....	293
6. รายงานผลการประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย.....	318

สารบัญ (ต่อ)

ภาคผนวก ซ.....	335
1. ภาพกิจกรรมในการเก็บข้อมูลเบื้องต้น.....	336
2. ภาพกิจกรรมในการเก็บข้อมูลเดลฟายจากผู้เชี่ยวชาญ.....	337
3. ภาพกิจกรรมในการเก็บข้อมูลแบบประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ.....	339
4. ภาพตัวอย่างผลงานของผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	340
ประวัติผู้วิจัย.....	347



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยภาพ.....	100
4.2	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนศิลปะที่มีทัศนคติต่อเทคนิคในการปฏิบัติ การวาดภาพและความสุขในการเรียนศิลปะ.....	108
4.3	ผลการวิเคราะห์ทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคการปฏิบัติกรวาดภาพด้วย อุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป.....	110
4.4	ผลการวิเคราะห์ทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคในการปฏิบัติกรวาดภาพ ด้วยอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone.....	111
4.5	ผลการวิเคราะห์ความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะโดยใช้อุปกรณ์ปฏิบัติงานศิลปะทั่วไป ของนักเรียนศิลปะ.....	117
4.6	ผลการวิเคราะห์ความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะโดยใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) ของนักเรียนศิลปะ.....	118
4.7	ผลการประเมินรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยภาพที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่าน แอปพลิเคชันพื้นฐานบนอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone, คอมพิวเตอร์หรือสมุดร่างภาพ (E-Sketchbook) จากผู้เชี่ยวชาญ.....	119
4.8	ผลการประเมินความเหมาะสมในการใช้สื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยภาพ จากผู้เชี่ยวชาญ.....	122
4.9	ผลการประเมินรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยภาพจากผู้เชี่ยวชาญ.....	123
4.10	แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยภาพและ องค์ประกอบด้านสาระการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBAE.....	123
4.11	แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยภาพและ องค์ประกอบด้านการพัฒนาทักษะชีวิต.....	124
4.12	แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยภาพและ องค์ประกอบด้านการประเมินตนเอง.....	125
4.13	แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยภาพในด้าน ความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะตาม อัจฉริยภาพเพื่อให้สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.....	127
4.14	แสดงผลการประเมินผลความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยภาพ	130

สารบัญตาราง (ต่อ)

4.15	แสดงข้อมูลเชิงประชากรศาสตร์.....	132
4.16	แสดงผลการประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR) การเรียนรู้ศิลปะตาม อัยาศัย.....	134
ภาคผนวก ซ		
ซ-1	ตารางประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Standards Based Rubric) (การพัฒนาครั้งที่ 1)	268
ซ-2	ตารางประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Standards Based Rubric) (การพัฒนาครั้งที่ 2)	274
ซ-3	ตารางแสดงผลแบบประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)	286
ซ-4	ตารางแสดงผลการประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเองการเรียนรู้ศิลปะตาม อัยาศัย.....	293
ซ-5	ตารางแสดงผลการประเมินตนเองและความสุขในการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย.....	312
ซ-6	ตารางแสดงผลการประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย.....	318

สารบัญญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย.....	10
2.1	แสดงความสัมพันธ์ของแนวคิดของการจัดการเรียนการสอนศิลปะการวาดภาพ ที่มีความเชื่อมโยงกัน.....	34
2.2	แสดงลำดับหน่วยการเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบของสถาบัน SQA.....	34
2.3	แสดงลำดับหน่วยการเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบของสถาบัน SQA.....	35
2.4	แสดงลำดับหน่วยการเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบของสถาบัน SQA.....	35
2.5	แสดงลำดับรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบของสถาบัน SQA.....	35
2.6	เปรียบเทียบความหมายและพฤติกรรมเรียนรู้ที่วัดได้ตามแนวคิดของ Bloom และ Anderson และ Krathwohl.....	53
2.7	กรอบการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.....	55
3.1	แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	85
4.1	แสดงองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย.....	101
4.2	แสดงกิจกรรมของกลุ่มอาสาสมัครเพื่อให้ข้อมูลการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพโดยใช้ โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ในขั้นตอนการเก็บ ข้อมูลเบื้องต้น.....	107
4.3	ร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยที่ 1.....	109
4.4	ร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยที่ 2.....	113
4.5	ร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยที่ 3.....	114
4.6	รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย.....	116
4.7	Learning Map.....	121
4.8	แสดงข้อมูลจำนวนประชากรที่ลงทะเบียนในเฟซบุคเพจ “การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้ ศิลปะตามอัยาศัย”	126
4.9	แสดงมิติแห่งการเรียนรู้.....	138
ฉ-1	แสดงภาพตัวอย่างในคลิปการสอนใน YouTube Channel ช่อง morgan yu เรื่องการเขียนเส้นในลักษณะต่าง ๆ.....	232
ฉ-2	แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอสอนเรื่องค่าน้ำหนักและทฤษฎีสี่.....	233
ฉ-3	แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอเรื่องการวาดภาพหุ่นนิ่ง.....	233

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ฉ-4	แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอเรื่องการวาดภาพคน.....	234
ฉ-5	แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอเรื่องการวาดภาพสถานที่.....	234
ฉ-6	แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอเรื่องการวาดภาพสร้างสรรค์.....	235
ฉ-7	แสดงภาพตัวอย่างหน้าเฟซบุ๊คเพจ “การพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย”	236
ฉ-8	แสดงภาพตัวอย่างกิจกรรมและการนำเสนอผลงานของผู้เรียนผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนาการเรียนรู้อัตนศึกษา”	236
ฉ-9	แสดงภาพตัวอย่างโพสการสอนเรื่องสีและทฤษฎีสีผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนาการเรียนรู้อัตนศึกษา”	236
ฉ-10	แสดงภาพตัวอย่างโพสการแนะนำการเรียน และ Learning Map ผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนาการเรียนรู้อัตนศึกษา”	237
ฉ-11	แสดงภาพตัวอย่างโพสโต้ตอบและการตอบสนองต่อการเรียนของผู้เรียน ผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนาการเรียนรู้อัตนศึกษา”	237
ฉ-12	แสดงภาพตัวอย่างโพสการตอบสนองต่อการเรียนของผู้เรียนและการนำเสนอผลงาน ผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนาการเรียนรู้อัตนศึกษา”	238
ฉ-13	แสดงภาพตัวอย่างโพสการตอบสนองต่อการเรียนของผู้เรียนและการนำเสนอผลงาน ผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนาการเรียนรู้อัตนศึกษา”	239
ฉ-14	แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ Art of Drawing ที่ใช้เป็นสื่อการสอนการวาดภาพ.....	240
ฉ-15	แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ที่แสดงเนื้อหาของความสำคัญของการวาดภาพ.....	241
ฉ-16	แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์อธิบายขั้นตอนการเรียนศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย.....	242
ฉ-17	แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์เพื่อแสดงตัวอย่างแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ.....	243
ฉ-18	แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ที่อธิบายวิธีการใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone ใน วาดภาพผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ	244
ฉ-19	แสดงตัวอย่างคลิปวิดีโอต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนศิลปะการวาดภาพหน้า Website.....	245
ช-1	แสดงกิจกรรมของกลุ่มอาสาสมัครเพื่อให้ข้อมูลการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพโดยใช้ โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone ในขั้นตอนการเก็บข้อมูลเบื้องต้น.....	336
ช-2	แสดงกิจกรรมการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายจากผู้เชี่ยวชาญ.....	337
ช-3	แสดงกิจกรรมการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายจากผู้เชี่ยวชาญ.....	338

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ซ-4	แสดงกิจกรรมการเก็บข้อมูลแบบประเมินความสอดคล้องจากผู้ทรงคุณวุฒิ.....	339
ซ-5	แสดงผลงานการวาดภาพ “พื้นฐานการวาดภาพ” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	340
ซ-6	แสดงผลงานการวาดภาพ “หุ่นนิ่ง” ที่วาดบนกระดาษของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	340
ซ-7	แสดงผลงานการวาดภาพ “หุ่นนิ่งเหยือกน้ำ” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะ.....	341
ซ-8	แสดงผลงานการวาดภาพ “หุ่นนิ่ง” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	341
ซ-9	แสดงผลงานการวาดภาพ “หุ่นนิ่ง” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	342
ซ-10	แสดงผลงานการวาดภาพ “สถานที่” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	343
ซ-11	แสดงผลงานการวาดภาพ “คน” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	344
ซ-12	แสดงผลงานการวาดภาพ “ตามจินตนาการ” ด้วยเทคนิคการจัดองค์ประกอบโดยใช้เส้นและสีในการสร้างสรรค์ ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	344
ซ-13	แสดงผลงานการวาดภาพ “สร้างสรรค์” โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ บนแอปพลิเคชันในการวาดภาพ ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย.....	346

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่โลกมีการพัฒนาในทุกด้านอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านระบบเศรษฐกิจ ระบบอุตสาหกรรม ระบบสังคม รวมทั้งระบบการศึกษา ด้วยการขยายตัวของจำนวนประชากรที่มาพร้อมกับความต้องการในทุกปัจจัยของการดำรงชีวิต โดยเฉพาะมนุษย์เป็นทรัพยากรสำคัญที่เป็นฟันเฟืองให้ทุกระบบดังกล่าวก้าวหน้าต่อไป จากความสำคัญนี้จึงทำให้ในทุกประเทศมุ่งพัฒนาทรัพยากรมนุษย์โดยเฉพาะด้านการศึกษาให้กับประชากร ซึ่งจะเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงสภาพรวมถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ภายในประเทศนั้นด้วย และจากการเก็บข้อมูลเพื่อรายงานภาพรวมของเศรษฐกิจโลก จาก World Economic Forum (WEF) ตามคะแนนตัวชี้วัดด้านความสามารถในการแข่งขัน โดยมีปัจจัยพื้นฐาน 12 ด้าน (12 pillars of competitiveness) สุขภาพและระบบการศึกษาเบื้องต้น (Health and Primary Education) ก็เป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งในตัวชี้วัดดังกล่าว ทั้งนี้ยังสามารถลำดับประเทศที่มีการศึกษาที่ดีที่สุดมาได้ทั้งหมด 11 ลำดับ ที่จัดได้ว่าเป็นประเทศที่มีระบบการศึกษาที่ดีที่สุดในโลก โดยเรียงลำดับจาก 11-1 ประกอบด้วย ประเทศญี่ปุ่น ประเทศบาร์เบโดส ประเทศนิวซีแลนด์ ประเทศเอสโตเนีย ประเทศไอร์แลนด์ ประเทศกาตาร์ ประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศสิงคโปร์ ประเทศเบลเยียม ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ และประเทศฟินแลนด์

นอกจากนี้เว็บไซต์ World top 20 ได้จัดลำดับ World Best Education Systems ในปี 2017 (Global Citizens for Human Rights, 2560) โดยเรียงลำดับ 20-1 ดังนี้ประเทศอเมริกา ประเทศฝรั่งเศส ประเทศเอสโตเนีย ประเทศฮังการี ประเทศโปรตุเกส ประเทศสิงคโปร์ ประเทศจีน ประเทศเยอรมนี ประเทศเบลเยียม ประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศฮ่องกง ประเทศสวีเดน ประเทศอิสราเอล ประเทศรัสเซีย ประเทศเดนมาร์ก ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศญี่ปุ่น และประเทศฟินแลนด์ โดยภารกิจ World Top 20 Education Poll เพื่อทำหน้าที่เป็นหน่วยงานในการดูแลให้เด็กทุกคนมีโอกาสได้เข้าถึงศักยภาพของตนอย่างเต็มที่

จากข้อมูลการจัดอันดับดังกล่าวพบสิ่งที่น่าสังเกตในรูปแบบการจัดระบบการศึกษาที่เน้นให้ความสำคัญในด้านการพัฒนาระบบการศึกษาไปพร้อมกับความสุขของประชากร จากรายงานการวิจัย และการเก็บข้อมูลจากหน่วยงานดังกล่าวพบว่าเด็กชาวเนเธอร์แลนด์เป็นเด็กที่มีความสุขที่สุดในโลก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงระบบการศึกษาที่กำลังมุ่งหน้านำประเทศอื่นได้เป็นอย่างดี โรงเรียนส่วนใหญ่จะไม่สั่งการบ้านเยอะจนกว่านักเรียนจะขึ้นระดับมัธยม ซึ่งจะไม่สร้างความกดดันและความเครียดให้แก่นักเรียน เช่นเดียวกับประเทศฟินแลนด์ ประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศเดนมาร์ก

ในขณะที่ประเทศสิงคโปร์ ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศญี่ปุ่น ที่ทำคะแนนการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ PISA ได้ในระดับสูงมาก ซึ่ง PISA เป็นการสอบทางการศึกษานำมาเปรียบเทียบกับประเทศอื่นทั่วโลก โดยระบบการศึกษาของประเทศดังกล่าวก็ได้สร้างความกดดันและความเครียดให้กับเด็กตั้งแต่อายุน้อยเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากความแตกต่างของ 2 กลุ่มประเทศที่มีวิธีการจัดการศึกษาที่ต่างกัน ได้เป็นกรณีศึกษาที่ดีเพื่อสร้างแนวทางในการพัฒนาและจัดการศึกษาของประเทศไทย ด้านคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ของคนไทยยังอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ คนไทยได้รับโอกาสทางการศึกษาสูงขึ้น โดยมีจำนวนปีการศึกษาเฉลี่ยของประชากรวัยแรงงานอายุ 15-59 ปี เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจาก 8.8 ปี ในปี 2551 เป็น 9.3 ปี ในปี 2558 แต่เมื่อพิจารณาคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นพื้นฐาน (ONET) ในปี 2558 พบว่า มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 และผลคะแนนสอบ PISA ที่อยู่ในระดับต่ำกว่าอีกหลายประเทศที่มีระดับการพัฒนาใกล้เคียงกัน จากการจัดอันดับความสามารถในการแข่งขันของ IMD ปี 2559 ด้านคุณภาพการศึกษาในมหาวิทยาลัยอยู่ในลำดับที่ 47 จาก 61 ประเทศ นอกจากนี้ยังมีปัญหาที่หลากหลายและซับซ้อนอยู่มาก ด้วยข้อจำกัดที่สำคัญของการศึกษาไทยทั้งปัญหาเรื่องหลักสูตรและปัจจัยสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนและครูที่มีคุณภาพยังกระจายไม่ทั่วถึงโดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกล ขณะที่ในระดับอาชีวศึกษายังมีเด็กที่สนใจเรียนต่อสายอาชีพในสัดส่วนที่น้อย มีการเปิดหลักสูตรโดยไม่คำนึงถึงความต้องการของตลาดงาน บัณฑิตที่จบออกมาบางส่วนยังมีปัญหาคุณภาพ ทั้งนี้ ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ส่งผลให้การศึกษาไทยทุกระดับยังมีปัญหาเชิงคุณภาพที่ต้องเร่งแก้ไข ขณะเดียวกันคนไทยส่วนใหญ่ยังไม่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ โดยการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยแม้ว่าจะเพิ่มสูงขึ้นเป็น 26 ล้านคน แต่เป็นการใช้เพื่อการอ่านหาความรู้เพียงร้อยละ 31.7 ส่วนอัตราการอ่านหนังสือพบว่าอยู่ที่ร้อยละ 81.8 โดยอ่านเฉลี่ยเพียงวันละ 37 นาที นอกจากนี้แหล่งเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังไม่ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นเพียงแต่แหล่งให้ความรู้ เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ อุทยานประวัติศาสตร์ หอสมุดประชาชนจังหวัด/อำเภอ อุทยาน/ศูนย์วิทยาศาสตร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านการสื่อสารอย่างรวดเร็วที่จะนำสังคมไทยไปสู่สังคมดิจิทัลมากขึ้น เป็นความท้าทายต่อการจัดการเรียนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ต้องปรับให้อยู่บนฐานของนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเอื้อต่อคนทุกกลุ่มให้สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2559)

ทั้งนี้การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นรูปแบบหนึ่งของการศึกษาทางเลือก มีกลไกในการสนับสนุนที่เชื่อมโยงระหว่างการศึกษาในระบบและผู้เรียนที่มีความหลากหลาย การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นรูปแบบการศึกษาที่ลดความเหลื่อมล้ำในสังคมการเรียนรู้ อันเกิดจากหลายปัจจัยของสภาพความแตกต่างของสังคมและพื้นที่, ความแตกต่างทางด้านเศรษฐกิจ, ความเชื่อทางด้านการศึกษาของระบบสังคมไทย, จำนวนและคุณภาพของบุคลากรทางการศึกษา, ความเชื่อมั่นในระบบการศึกษาไทย และระดับของสื่อ เครื่องมือรวมทั้งเทคโนโลยีทางการศึกษา ตาม (ร่าง) กรอบทิศทางแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2574 ซึ่งเป็นแผนยุทธศาสตร์ระยะยาวสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ทั้งที่อยู่ในกระทรวงศึกษาธิการและนอกกระทรวงศึกษาธิการ ได้นำไปเป็นกรอบและแนวทางการพัฒนาการศึกษา รวมทั้งการเรียนรู้สำหรับพลเมืองทุกช่วงวัย ตั้งแต่เกิดจนตลอดชีวิตให้บรรลุเป้าหมายของแผนฯ โดยจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ การมุ่งเน้นการประกันโอกาสให้เกิดความเสมอภาคทางการศึกษา และเรียนรู้ การพัฒนาคุณภาพในมาตรฐานการศึกษา เพื่อการมีงานทำเพื่อการสร้างรายได้ภายใต้บริบทเศรษฐกิจ สังคมของประเทศไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในขณะที่โลกถูกขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งมีความเป็นพลวัตภายใต้สังคมแห่งปัญญา (Wisdom-Based Society) สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Society) และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Supportive Learning Environment) เพื่อให้พลเมืองสามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อให้ประเทศไทยก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางสู่ประเทศที่พัฒนาแล้วในอีก 15 ปีข้างหน้า (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2559 : 3) ซึ่งสอดคล้องกับ (ร่าง) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ในหัวข้อจุดเน้นและประเด็นการพัฒนาสำคัญ ประเด็นการเตรียมความพร้อมด้านกำลังคนและการส่งเสริมศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัยโดยมุ่งเน้นการพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยที่เป็นมนุษย์ที่มีศักยภาพสูง ในส่วนส่วนหนึ่งของเนื้อหาเป็นการพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถของคน มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัยเพื่อวางรากฐานให้เป็นคนที่มีคุณภาพในอนาคต การพัฒนาทักษะสอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงาน

ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ของคนในแต่ละช่วงวัยตามความเหมาะสม เช่น เด็กวัยเรียนและวัยรุ่นพัฒนาทักษะการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งการให้ความสำคัญกับการพัฒนาให้มีความพร้อมในการต่อยอดพัฒนาทักษะในทุกด้าน มีทักษะการทำงานและการใช้ชีวิตที่พร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงาน วัยแรงงานเน้นการสร้างความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับตลาดงาน ทั้งทักษะขั้นพื้นฐาน ทักษะเฉพาะในวิชาชีพ ทักษะการเป็นผู้ประกอบการรายใหม่ ทักษะการประกอบอาชีพอิสระ วัยสูงอายุเน้นพัฒนาทักษะที่เอื้อต่อการประกอบอาชีพที่เหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ นอกจากนี้ต้องให้ความสำคัญกับการสร้างปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งสื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย อีกทั้งการสร้างความเป็นธรรมและการลดความเหลื่อมล้ำ โดยมุ่งแก้ปัญหาของสถานการณ์และแนวโน้มของสังคมไทย ด้านคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ของคนไทยยังอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยประกอบด้วยการจัดการด้านสถานที่การเรียนการสอนและสภาพแวดล้อม การพัฒนาบุคลากรครูให้มีศักยภาพสูงและสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนที่เป็นการพัฒนาสมรรถนะของครูอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการจัดทำสื่อการเรียนรู้ที่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสามารถใช้งานผ่านระบบอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ให้คนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงได้ง่ายสะดวก ทัวถึง ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ และใช้มาตรการทางภาษีจูงใจให้ภาคเอกชนผลิตหนังสือ สื่อการอ่านและการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและราคาถูก อีกทั้งปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต อาทิ พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด โบราณสถาน อุทยานประวัติศาสตร์ โรงเรียนผู้สูงอายุ รวมทั้งส่งเสริมให้มีระบบการจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นการพัฒนาคน โดยมีจุดมุ่งหมายของการศึกษาคือ การพัฒนาผู้เรียน ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและยั่งยืน ผู้เรียนต้องสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองตามธรรมชาติอย่างเต็มศักยภาพ ตามแนวคิดใหม่ทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The 21st Century Learning) ที่มุ่งพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสทางการศึกษาในเรื่องของการเข้าถึงการเรียนรู้เพื่อเข้าสู่ “ยุคของการเรียนรู้” กระบวนการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและทัศนคติที่ดีหรือผู้เรียนมีความสุขที่เปลี่ยนการเน้นความรู้ (Knowledge) เป็นการเสริมสร้างทักษะ (Skill or Practice) ดังนั้นครู (Teacher) จึงถูกเปลี่ยนเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator) หรือผู้ชี้แนะ (Coach) การศึกษาที่ดีเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสังคม โดยเฉพาะปัจจุบันเป็นยุคแห่ง “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” และยุคเศรษฐกิจใหม่ที่มีชื่อเรียกว่า Digital Economic เป็นยุคที่ต้องการการผลิตที่ตอบสนองในด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม จึงต้องการประชากรที่มีทักษะความคิดริเริ่ม (Initiatives Skill) และทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking Skill)

การเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพ การเรียนรู้ที่สามารถเป็นสื่อในการเรียนใน สหวิชาการอื่น ๆ โดยผู้เรียนศิลปะต้องเรียนรู้และพัฒนาทักษะความสามารถด้านงานศิลปะที่ต่อยอดสู่การคิดสร้างสรรค์ ตอบสนองความต้องการของกระแสความต้องการของภาคสังคมและเศรษฐกิจดังกล่าว อีกทั้งการวาดภาพจะเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับชีวิตสมัยใหม่ในปัจจุบันและอนาคต แม้ว่าจะไม่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะเลยก็ตาม (Alias, Gray, & Black 2002 ; Mc, Rankin, Riley, & Brunswick, 2010 : 18-30) แต่ในขณะเดียวกันก็มีนักเรียนและคนวัยผู้ใหญ่จำนวนหนึ่งที่ปฏิเสธการคิดสร้างสรรค์ หรือปฏิเสธการทำงานที่มีความเชื่อมโยงกับงานศิลปะ เพราะวาดภาพไม่ได้ หากเปรียบเทียบการวาดภาพเป็นเหมือนกับภาษา จะเห็นได้ว่าภาษาเป็นการสื่อสารที่เกิดจากการพัฒนาที่มีความละเอียดอ่อน ที่ค่อย ๆ เกิดขึ้นอย่างสมดุลและเป็นธรรมชาติที่มีมาตั้งแต่กำเนิดของมนุษย์ ความแตกต่างกันของวัฒนธรรมทำให้เกิดภาษาที่หลากหลายและมีความลึกซึ้งซึ่งที่แตกต่างกันด้วย เช่นเดียวกับกับการวาดภาพที่เป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ทุกคนตั้งแต่กำเนิด ความชำนาญในการใช้ภาษาเกิดจากความจำและการใช้ซ้ำ ซึ่งก็เหมือนกันกับการวาดภาพจะงดงามเมื่อผู้วาดจะต้องใช้ประสบการณ์ในการจดจำสร้างสรรค์ ถ่ายทอด และความชำนาญในการวาดภาพก็เกิดจากการทำซ้ำ (Cohn, 2013 : 102-117) อาจกล่าวได้ว่าการวาดภาพเป็นการแสดงออกของความคิดที่มาจากหน่วยของความจำโดยภาพเหล่านั้นสะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์และแนวความคิดที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละคนบนโลก

โดยแรงกดดันที่เกิดขึ้นในห้องเรียนศิลปะที่เกิดจากการที่เด็ก ๆ ต่อสู้กันในชั้นเรียนศิลปะ เนื่องจากความตั้งใจของตัวเองแตกต่างจากคำแนะนำของครูเป็นจุดเริ่มต้นของการหยุดความคิดสร้างสรรค์ หยุดจินตนาการ และทำให้ผู้เรียนไม่อยากเรียนศิลปะ (Pariser et al., 2007; Pariser, Kindler, & van den Berg, 2007 ; Cohn, 2013 : 102-117) นอกจากนี้ครูมักจะตักเตือนและห้ามไม่ให้ผู้เรียนคัดลอกหรือเลียนแบบผลงานซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของแรงบันดาลใจของการเรียนในช่วงต้นของผู้เรียนศิลปะและเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ที่ธรรมชาติในการลอกเลียนแบบ แต่หากในขั้นตอนของการลอกเลียนแบบได้รับการแนะนำในการหาวิธีการสร้างสรรค์ในแบบของตนเอง เพื่อให้เป็นลายมือของผู้วาดเองจะเป็นการเพิ่มศักยภาพ

ในการสร้างสรรค์ เพราะมันเป็นการสะท้อนถึงอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับสัญชาตญาณของจิตใต้สำนึกของเด็ก (Cizek, 1927, Richardson, 1937, Viola, 1927 ; Cohn, 2013 : 102-117)

ในศตวรรษที่ 18 Jean Jacques Rousseau ได้มองการพัฒนาของเด็กว่าเป็นกระบวนการที่จะสามารถเกิดขึ้นได้โดยความพร้อมตามธรรมชาติ (Paine, 1992 ; Cohn, 2013 : 102-117) และศิลปศึกษามีความชัดเจนขึ้นในช่วงกลางปี 1800 ทฤษฎีศิลปศึกษาได้รับการสนับสนุนจากนักการศึกษาชาวสวิส Rodolphe Topffe (Wilson, 1992 ; Cohn, 2013 : 102-117) เกี่ยวกับภาพวาดของเด็ก ๆ จากทฤษฎีวิวัฒนาการของชาร์ลส์ดาร์วินที่มีอิทธิพลมากในวงการวิทยาศาสตร์ในปี ค.ศ.1800 หลังจากนั้นทฤษฎีศิลปศึกษาได้รับการผลักดันในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 หลังจากนั้นศิลปะก็เป็นส่วนหนึ่งในการเกิดขึ้นของความคิดสร้างสรรค์และแพร่กระจายไปสู่กระบวนการที่โดดเด่นในการศึกษาทั่วโลก การเรียนการสอนศิลปะทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศหลายประเทศได้ใช้หลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะตามแบบ DBAE (Discipline-Based Arts Education) (Richard Lachapelle. 2000 : 125-134) เป็นหลักสูตรการสอนศิลปะที่เกิดขึ้นในปี 1980 ในประเทศอเมริกา โดย J. Paul Getty Center ได้ทำการพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา โดยหลักสูตรการสอนศิลปะแบบ DBAE ประกอบด้วย 1. ประวัติศาสตร์ศิลปะ (Art History) 2. ศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) 3. สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) และ 4. การสร้างงานศิลปะ (Art Production) (Mina Hedayat และคณะ. 2013 : 1322-1330) ซึ่งมีนักการศึกษาทางด้านศิลปะหลายกลุ่มที่มีความคิดเห็นแตกต่างกันกับแนวทางนี้ ทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย รวมทั้งนักการศึกษาอีกหลายคนที่ทำการศึกษาและพัฒนาหลักสูตร DBAE ให้เหมาะสมกับบริบทสังคม วัฒนธรรม และสภาพภูมิหลังของผู้เรียนที่แตกต่างอีกด้วย โดยวิธีการศึกษาในลักษณะนี้จะต้องประกอบไปด้วย “ผู้สอน” และ “ผู้เรียน” ที่จะต้องร่วมกันสร้างและกำหนดกิจกรรม ตลอดจนการตอบสนองและการประเมิน ไม่สามารถขาดองค์ประกอบใดได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษารูปแบบการเรียนรู้อื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องเพื่อสามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกันให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ทางด้านศิลปะตามอัธยาศัยขึ้นมาใหม่ให้ตรงตามความต้องการคุณลักษณะของประชากรในศตวรรษที่ 21

จากการศึกษาและทำวิจัยในเบื้องต้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการกับทักษะการร่างภาพ ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการเรียนรู้ทางด้านศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนในระบบหรือนอกระบบ ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เทคนิคการวาดภาพ ซึ่งเป็นพื้นฐานก่อนเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีระดับความยากถัดไป อีกทั้งการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพมีหลายระดับ หลายเทคนิค จึงต้องมีเครื่องมือช่วยการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและพัฒนาทักษะการร่างภาพ ความชำนาญในทักษะการร่างภาพถือเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การวาดภาพเป็นเครื่องมือช่วยการเรียนรู้ที่สำคัญจึงจำเป็นต่อผู้เรียนในระดับต้น การเรียนในสถานศึกษาจะเกิดขึ้นภายในห้องปฏิบัติการ (Studio) โดยมีวิธีการเรียนรู้ โดยเกิดจากผู้สอนเป็นผู้ให้แนวทางโดยการปฏิบัติให้ดู ซึ่งผู้เรียนจะต้องใช้วิธีการสังเกต หรือปฏิบัติตามผู้สอน โดยการสังเกตด้วยการมองเห็นแล้วส่งสัญญาณไปยังสมองและมือเพื่อร่างภาพที่เห็นวิธีการนี้เป็นวิธีการพื้นฐานที่ปฏิบัติกันโดยทั่วไปในห้องเรียน เทคนิคการเรียนโดยการสังเกตด้วยการมองเห็นหรือการเพ่งดูจึงเป็นพื้นฐานในการเรียนการวาดภาพซึ่งการวาดภาพเป็นวิธีการสื่อสารที่รวดเร็วและรัดกุมกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การบรรยาย การวาดภาพเป็นกระบวนการสื่อสารด้วยวิธีการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารนั่นเอง หากถ้าผู้เรียนไม่เข้าใจเทคนิคการวาดภาพหรือไม่สามารถวาดภาพได้ตามที่ตนเองต้องการก็จะไม่สามารถสื่อสารในขั้นตอนต่อไปได้ อีกทั้งความไม่แม่นยำในการร่างภาพจะส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถสร้างและถ่ายทอดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ได้อีกด้วย

การคิดสร้างสรรค์เป็นการเกิดขึ้นของความคิดแบบใหม่ โดยหนีจากความคิดแบบเดิมโดยการคิดแบบใหม่ไม่ได้หมายถึงการคิดในสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนหรือไม่เคยพบเห็นมาก่อนเสมอไปแต่อาจเกิดจากการปรับรูปแบบของความคิดเดิมหรือพัฒนาจากความคิดเดิมสู่ความคิดใหม่จึงจะทำให้ได้ผลงานการออกแบบใหม่ ๆ ที่ไม่ซ้ำแบบเดิมโดยในทางการออกแบบถือว่าความคิดในรูปแบบนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะจะทำให้เกิดผลงานรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งมีความแตกต่างจากของเดิมที่มีอยู่ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความคิด ทน ความพยายาม แต่บางครั้งก็เกิดขึ้นแบบฉับพลันและสามารถนำไปพัฒนาต่อได้ อย่างไรก็ตาม ความคิดสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีการสั่งสมและการฝึกให้เกิด ขึ้นและสามารถที่จะนำมาใช้ได้อยู่เสมอ (อนันต์ ลีระกุล, 2547 : 13-15) ความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดนอกกรอบอย่างเป็นระบบและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน เป็นทักษะชีวิต (Life Skills)

การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะให้กับผู้เริ่มต้นในการเรียน เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของ (ร่าง) แผนการพัฒนาศึกษาและ (ร่าง) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปตามความต้องการของผู้เรียน เป็นแนวทางการศึกษาศิลปะ อย่างเป็นระบบที่ไม่จำกัดรูปแบบของผู้เรียน ไม่จำกัดเวลา สถานที่ ซึ่งเป็นลักษณะตามรูปแบบการเรียนรู้ตาม อัธยาศัย เพื่อมุ่งพัฒนาทักษะด้านศิลปะที่สอดคล้องกับการคิดสร้างสรรค์ในหน่วยการเรียนรู้ในเรื่องของการ วาดภาพ (De-line Drawing) เนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่สำคัญของการเรียนรู้ศิลปะก่อนเข้าสู่การเรียนใน ระดับถัดไป โดยได้ทำการเก็บข้อมูลเพื่อเป็นหลักฐานและข้อเสนอแนะในการทำวิจัยเบื้องต้น เกี่ยวกับรูปแบบ และอุปสรรคในการเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนศิลปะ (Yuktirat, 2016 : 26-27) พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีปัญหา ด้านการคิดสร้างสรรค์จึงทำให้ไม่สามารถทำงานให้น่าสนใจหรือไม่สามารถสร้างความแปลกใหม่ในการคิดงาน สร้างสรรค์ได้โดยผู้เรียนกลุ่มนี้มักจะมีปัญหาด้านการวาดภาพ อันเนื่องมาจากผู้เรียนกลุ่มนี้ไม่สามารถวาดภาพ และไม่สามารถคิดสร้างสรรค์ได้ มีปัจจัยสาเหตุคือ 1) ขาดทักษะด้านมิติสัมพันธ์ ซึ่งหลักการมิติสัมพันธ์นี้เป็น การเริ่มต้นที่สำคัญมาก จะต้องอาศัยการสังเกต และคิดวิเคราะห์เพื่อการคลี่คลายภาพ ทั้งในแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ รวมทั้งการเข้าใจภาพด้านทั้ง 6 ด้าน ของวัตถุอีกด้วย 2) ขาดทักษะด้านการวาดภาพและร่างภาพเป็น ทักษะที่จะต้องอาศัยการฝึกฝน ทำซ้ำ การคิดวิเคราะห์ การสังเกตเป็นพื้นฐานในเบื้องต้นที่จะต้องฝึกปฏิบัติให้ ได้ อีกทั้งการร่างภาพยังเป็นการเพิ่มประสบการณ์ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย หากผู้เรียนมีความ บกพร่องจากสองปัจจัยสาเหตุสำคัญข้างต้นจะส่งผลให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้การสร้างสรรค์ การสื่อสาร- ถ่ายทอดจินตนาการทำให้ขาดคุณสมบัติในการเรียนรู้ในสาขาศิลปะ สามารถจำแนกลักษณะของผู้เรียนได้ ดังนี้คือ 1. สามารถวาดได้และสามารถคิดสร้างสรรค์ได้ 2. สามารถวาดได้ แต่คิดสร้างสรรค์ไม่ได้ 3. ไม่ สามารถวาดได้ แต่คิดสร้างสรรค์ได้ และ 4. ไม่สามารถวาดได้ และไม่สามารถคิดสร้างสรรค์ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาของการวาดภาพให้ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่วเป็นเรื่องยากที่จะเรียนรู้ ถึงแม้การวาดภาพจะเป็นรากฐานของทัศนศิลป์ ในขณะที่นักเรียนศิลปะหรือผู้เรียนไม่สามารถวาดภาพได้ดี ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการทำให้งานบรรลุเป้าหมายนั้นคือการทำความเข้าใจว่าผู้เรียนวาดอะไร และทำไมบางคนถึงมีปัญหา มากกว่าคนอื่น ๆ แม้ในการเรียนการสอนในทักษะที่ซับซ้อนนี้ ไม่ว่าจะเป็นการควบคุมความรู้สึก ความรู้ ความเข้าใจการฝึกฝน แต่ก็ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนทุกคนมีความเป็นเลิศในการวาดภาพได้ (Mc, Rankin, Riley, Brunswick, 2010 : 18-30)

เมื่อโลกปัจจุบันเข้าสู่ยุคดิจิทัล ยุคของสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ แอปพลิเคชัน และสังคมออนไลน์ ไม่เพียงการสืบค้นขนาดใหญ่ แต่กลายเป็นคลังข้อมูลของโลกอย่าง Encyclopedia , Google, YouTube การติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น Facebook, Line และช่องทางดังกล่าวเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อระบบสังคมเป็นอย่างมาก เมื่อการสื่อสารผ่านระบบเน็ตเวิร์ค ระบบอินเทอร์เน็ต WIFI แพร่หลายในทุกระดับของสังคม นอกจากการใช้คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊กและปัจจุบันโทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone , Tablet ยังเป็นอุปกรณ์ติดตามตัวแทบจะทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย จากการสำรวจนักเรียนศิลปะในระดับมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัย และศูนย์ศิลปะเอกชน ที่อาสาสมัครในการตอบแบบสำรวจการใช้โทรศัพท์ จำนวน 50 คนพบว่า นักเรียนมีโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone 50 คน (100%) มีคอมพิวเตอร์ หรือโน้ตบุ๊ก หรือ Tablet 50 คน (100%) นอกจากนักเรียนจะใช้โทรศัพท์ในการติดต่อสื่อสารด้วยการโทรศัพท์แล้ว นักเรียนยังใช้ระบบอินเทอร์เน็ต และ WIFI เพื่อช่องทางออนไลน์และค้นหาข้อมูลต่าง ๆ อีกด้วย ซึ่งความสามารถดังกล่าวเป็นทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ได้อย่างสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone ในปัจจุบันมีราคาไม่แพงโดยประมาณ ราคาโทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone เริ่มต้นที่ราคาประมาณ 600 – 50,000 บาท จึงทำให้ทุกคนสามารถเป็นเจ้าของโทรศัพท์มือถือได้โดยไม่จำกัดเพศ อายุ และวัย อีกทั้งระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และ WIFI ก็ทำให้การติดต่อสื่อสารและการเรียนรู้ทำได้โดยไม่มีปัญหาในเรื่องของระยะทางหรือสถานที่ ดังนั้นโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone จึงเป็นนวัตกรรมใหม่สำหรับการเรียนรู้ที่เรียกว่า Mobile Learning ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายใน “ยุคของการเรียนรู้” และเพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ

จากข้อมูลข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยโดยจัดการระบบการเรียนรู้, การใช้เครื่องมือและช่องทางการเรียนรู้ ประกอบด้วย E-Sketch book ร่วมกับช่องทางการเรียนรู้ผ่านระบบโซเชียลมีเดีย Facebook และใช้แอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือช่วยเรียนรู้ อีกทั้งยังนำแนวคิดของทักษะการใช้ชีวิตมาสร้างรูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาในทุกระบบอย่างต่อเนื่องและเป็นธรรมชาติ เพื่อแก้ไขปัญหา ส่งเสริมทักษะด้านการวาดภาพ ซึ่งเป็นการสร้างรูปแบบการเรียนรู้และสร้างสรรค์งานศิลปะที่เหมาะสมกับความมุ่งหวังในการเรียนรู้ในอนาคต

1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 กระบวนการวาดภาพด้วยอุปกรณ์สตูดิโอและการวาดภาพผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือแท็บเล็ต มีรายละเอียดรวมถึงขั้นตอนอย่างไร ปัญหาของการเรียนรู้การวาดภาพมีอะไรบ้าง ปัญหาเกิดจากสาเหตุใด และจะปรับรูปแบบการเรียนรู้เป็นแบบอধ্যาศัย โดยใช้สื่อดิจิทัล และโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ได้อย่างไร

1.2.2 วิธีการเรียนวาดภาพควรมีรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอধ্যาศัยที่ประกอบด้วยขั้นตอนที่ผู้เรียนจะมีความเข้าใจและสามารถใช้เครื่องมือในการวาดภาพได้ในระดับใด และการเรียนวาดภาพโดยใช้เครื่องมือจะทำให้ผู้เรียนมีทักษะการวาดภาพดีขึ้นหรือไม่ และมีความสุขในการเรียนรู้ในระดับใด

1.2.3 รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอধ্যาศัย และ การใช้สื่อดิจิทัล โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone และแอปพลิเคชัน สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดทักษะการวาดภาพ และความสุขในการเรียน

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาการในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปได้ในการใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศิลปะตามอধ্যาศัย

1.3.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอধ্যาศัย

1.3.3 เพื่อประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอধ্যาศัย

1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาโครงการวิจัย “รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอধ্যาศัย” ผู้วิจัยได้ออกแบบกรอบแนวคิดในการวิจัยตามแนวคิด Instructional Design System (McGriff, 2000) จากผลการศึกษาในเบื้องต้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการกับทักษะการร่างภาพเพื่อสนับสนุนผลมาสนับสนุนในการทำวิจัยในครั้งนี้ พบว่าสามารถจำแนกกลุ่มของผู้เรียนศิลปะได้ 4 ลักษณะประกอบด้วย 1) วาดภาพได้และคิดสร้างสรรค์ได้ 2) วาดภาพได้และคิดสร้างสรรค์ไม่ได้ 3) วาดภาพไม่ได้และคิดสร้างสรรค์ได้ 4) วาดภาพไม่ได้และคิดสร้างสรรค์ไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการวิจัยเรื่อง “รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย” ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาในประเด็นและแนวคิด รวมทั้งทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ที่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตามทักษะชีวิต (Life Skill) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนศิลปะอย่างเป็นธรรมชาติและมีความสุข แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายโดยผ่านช่องทางในการเรียนรู้ติดต่อสื่อสาร 2 ช่องทางประกอบด้วย 1) Facebook page : เน้นการสื่อสาร สนทนา และเผยแพร่ผลงานของผู้เรียน 2) YouTube : ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะสามารถใช้ E-Sketch book และ/หรือ แอปพลิเคชันพื้นฐานจากโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เช่น Line Brush, Concepts, Sketches, SketchBookX, Learn to Draw เพื่อเรียนรู้และปฏิบัติการฝึกทักษะการวาดภาพ นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถแสดงผลงานตนเองผ่าน ระบบ Facebook page เพื่อให้สมาชิกผู้เรียนได้ร่วมประเมินและเสนอแนะ (Self and Peer Assessment) ซึ่งผลจากการประเมินจะส่งผลต่อการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี หาข้อบกพร่อง ปรับรูปแบบการเรียนรู้เพื่อการทดลองใช้ และทำการประเมินผลการเรียนรู้อีกครั้ง มีรายละเอียดและสามารถแสดงเป็นกรอบแผนภูมิได้ดังนี้

R1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้อง ตำรา และวารสารที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

ส่วนที่ 2 ศึกษาข้อมูลจากกิจกรรมการเรียนรู้และการทำงานศิลปะการวาดภาพ การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า

D1 การออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ประกอบด้วย

- 1) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย
- 2) ทบทวนผลการพัฒนาด้วยเทคนิคเดลฟาย
- 3) ตรวจสอบความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ในการไปปฏิบัติใช้ปฏิบัติ โดยพิจารณาคำตอบของผู้เชี่ยวชาญ
- 4) สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

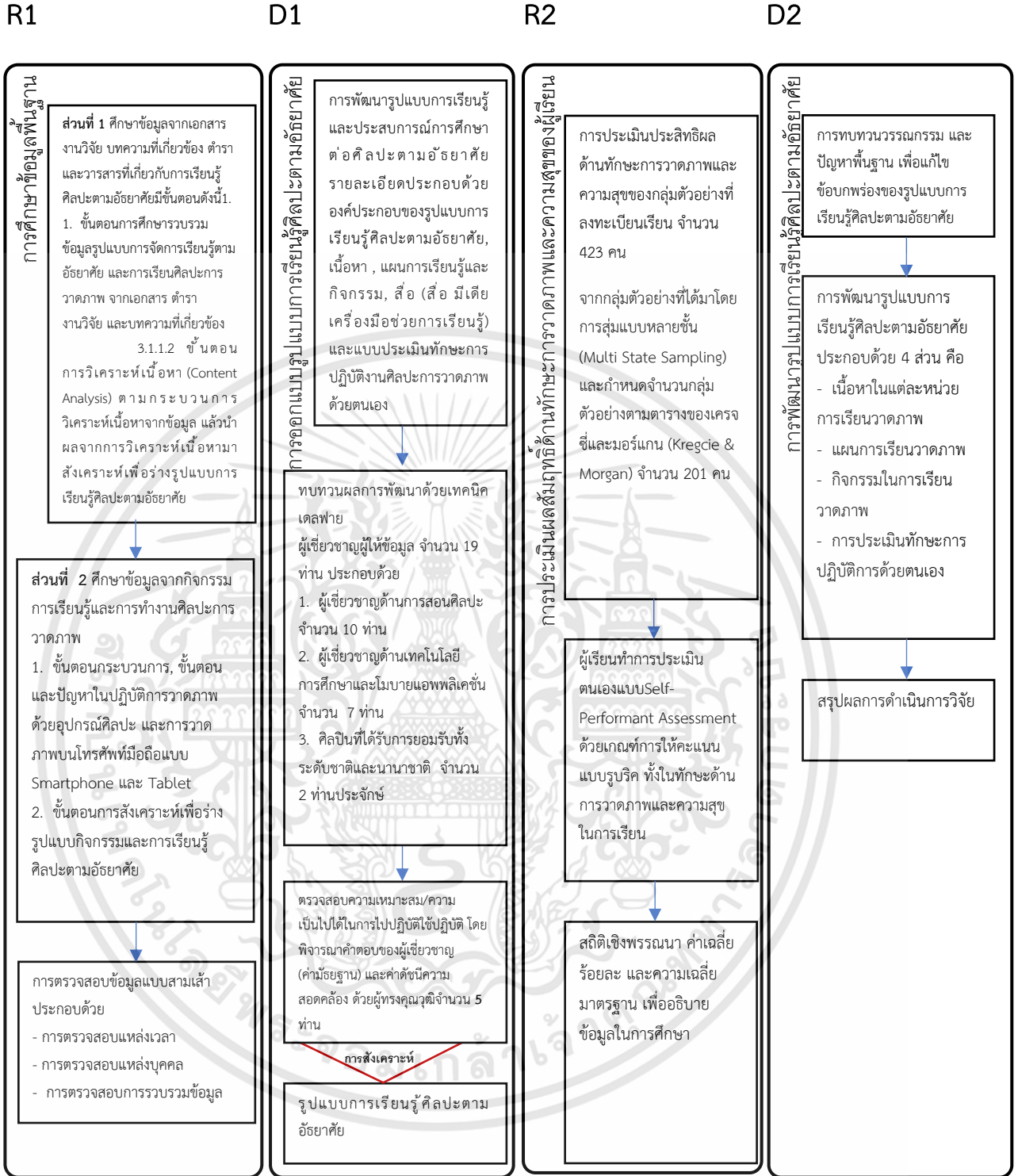
R2 การประเมินผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการวาดภาพและความสุขของผู้เรียน ประกอบด้วย

- 1) การประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและความสุข
- 2) ผู้เรียนทำการประเมินตนเองแบบ Self-Performant Assessment
- 3) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และความถี่มาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลในการศึกษา

D2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

- 1) การทบทวนวรรณกรรม และปัญหาพื้นฐาน เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย
- 2) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย
- 3) สรุปผลการดำเนินการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

โครงการวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของโครงการวิจัยแบ่งตามขั้นตอนของการทำงานโดยแบ่งเป็น 3 ระยะ มีรายละเอียดดังนี้

1.5.1 ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาการในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ดั้งเดิมและการใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) แล้วประเมินผลในกระบวนการ ปัญหาการเรียนวาดภาพ และความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1.5.1.1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ : นักเรียนศิลปะจากศูนย์ศิลปะและการออกแบบพิกเนศรี กรุงเทพฯ ประเทศไทย โดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน ผู้วิจัยได้ทำการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1.5.1.2 ข้อมูลที่ศึกษา ได้แก่

(1) ข้อมูลพื้นฐานในกระบวนการวาดภาพด้วยอุปกรณ์สตูดิโอและการวาดภาพผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)

(2) ปัญหาของการเรียนรู้การวาดภาพด้วยอุปกรณ์สตูดิโอและการวาดภาพผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)

(2.1) เงื่อนไขในการทำกิจกรรม ในเรื่องของระยะเวลา : การศึกษาและเก็บข้อมูลในระยะที่ 1 ดำเนินการตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนเมษายน พ.ศ. 2560 โดยผู้ให้ข้อมูลวาดรูปทั้งหมด 6 ครั้ง และใช้เวลาในการวาดแต่ละครั้งไม่เกิน 1 สัปดาห์

(2.2) เงื่อนไขในการทำกิจกรรม ในเรื่องของเนื้อหาที่ใช้เป็นหัวข้อในการวาดภาพ ประกอบด้วย 1) still life Drawing 2) portraits Drawing 3) Landscape Drawing หรือ Urban Drawing 4) Fantasy หรือ Imagination

ทั้งนี้ผู้ให้ข้อมูลจะวาดภาพด้วยอุปกรณ์สตูดิโอและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ซึ่งถือว่าเป็น 1 เซต และจะต้องวาดคนละ 6 เซต ซึ่งกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนจะสามารถเลือกวาดภาพแบบใดก่อนจนครบทั้ง 4 หัวข้อ และทบทวนอีก 2 ครั้ง ด้วยการวาดภาพแบบใดซ้ำในหัวข้อใดก็ได้

(3) เงื่อนไขในการทำกิจกรรม ในเรื่องของสถานที่ในการวาดภาพ : 1) ศูนย์ศิลปะและการออกแบบพิกเนศรี กรุงเทพฯ หรือ 2) ผู้ให้ข้อมูลสามารถเลือกปฏิบัติกรวาดภาพในสถานที่ก็ได้ตามอัธยาศัย

1.5.2 ระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอธยาศัย

ผู้วิจัยนำผลจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินปัญหาในการเรียนวาดภาพ มาทำการสร้างรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอธยาศัย แล้วทบทวนผลการพัฒนาด้วยเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) จำนวน 3 ครั้ง โดยมีขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าในระยะที่ 2 ดังนี้

1.5.2.1 ผู้เชี่ยวชาญผู้ให้ข้อมูล จำนวน 19 ท่าน ประกอบด้วย

(1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะ จำนวน 10 ท่าน

คุณสมบัติ : เป็นผู้ที่มีวุฒิตั้งแต่ปริญญาโท-ปริญญาเอก สาขาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ มีความเชี่ยวชาญในการสอนและทำงานศิลปะ ไม่ต่ำกว่า 10 ปี

(2) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและโมบายแอปพลิเคชัน จำนวน 7 ท่าน

คุณสมบัติ : เป็นผู้ที่มีวุฒิตั้งแต่ปริญญาโท-ปริญญาเอก สาขาที่เกี่ยวข้องกับการบริหารการศึกษา , เทคโนโลยีการศึกษา , โมบายแอปพลิเคชัน มีความเชี่ยวชาญในการศึกษา หรือโมบายแอปพลิเคชัน ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

(3) ศิลปินที่ได้รับการยอมรับทั้งระดับชาติและนานาชาติ จำนวน 2 ท่าน

คุณสมบัติ : เป็นผู้ที่มีวุฒิตั้งแต่ปริญญาโท-ปริญญาเอก หรือมีความเชี่ยวชาญจนเป็นที่ยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ มีผลงานศิลปะเป็นที่ประจักษ์

1.5.2.2 ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอธยาศัย

1.5.2.3 ระยะเวลา : ในขั้นตอนนี้แบ่งการทำงานเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอธยาศัยมีรายละเอียดประกอบด้วย องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอธยาศัย, เนื้อหา , แผนการเรียนรู้และกิจกรรม, สื่อ (สื่อ มีเดีย เครื่องมือช่วยการเรียนรู้) และแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานศิลปะการวาดภาพด้วยตนเอง ดำเนินการตั้งแต่เดือน พฤษภาคม – กันยายน 2560

ส่วนที่ 2 การรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) และสรุปข้อมูลดำเนินการตั้งแต่เดือนกรกฎาคม ถึงเดือนกันยายน – ตุลาคม พ.ศ. 2560

1.5.3 ระยะที่ 3 ประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอธยาศัย

มีขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1.5.3.1 ประชากร ได้แก่ ผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพผ่านระบบออนไลน์ที่ลงทะเบียนใน Facebook page “การพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ ศิลปะตามอธยาศัย” www.facebook.com/IALmodel/ เก็บข้อมูลในวันที่ 25 เมษายน 2561 โดยมีผู้ลงทะเบียนทั้งหมดนับเป็นจำนวนประชากรจำนวน 423 คน

1.5.3.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้สนใจในการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย เจาะจงในเรื่องของการวาดภาพ (Drawing) ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบหลายชั้น (Multi-State Sampling) และกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามตารางของ Krejcie & Morgan (1970 : 607-610) จำนวน 201 คน

1.5.3.3 ตัวแปรที่ศึกษา จากการประเมิน 2 ด้านคือ ทักษะการวาดภาพและความสุขในการเรียน มีดังนี้

(1) ทักษะการวาดภาพ มีตัวแปรที่ศึกษาดังนี้

(1.1) ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนวาดภาพด้วยรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

(1.2) ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการวาดภาพของผู้เรียน

(2) ความสุขในการเรียน มีตัวแปรที่ศึกษาดังนี้

(2.1) ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนวาดภาพด้วยรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

(2.2) ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสุขในการเรียน

1.5.3.4 ระยะเวลา : การประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพของผู้เรียนและความสุขในการเรียน (ระยะเวลา 2 เดือน นับตั้งแต่อาสาสมัครแต่ละคนได้เริ่มลงทะเบียนเรียน) ทำการเก็บข้อมูลล่าสุด ในวันที่ 30 เมษายน พ.ศ. 2561

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

การวิจัย รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย มีนิยามศัพท์เฉพาะดังนี้

1.6.1 รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ผู้วิจัยขอให้นิยามศัพท์แยกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 นิยามศัพท์คำว่า “รูปแบบ” สำหรับงานวิจัยนี้ รูปแบบเป็นรูปธรรมของความคิด ซึ่งบุคคลแสดงออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง อาจเป็นข้ออธิบาย แผนภูมิหรือแผนผังไดอะแกรม เพื่อเป็นแนวทางให้ตนและผู้อื่นเข้าใจความหมายของรูปแบบใด ๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้รูปแบบยังเป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้แสวงหาคำตอบ ความรู้ ความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ สำหรับนักการศึกษา มักใช้คำว่า “รูปแบบการเรียนการสอน” เป็นลักษณะของการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบระเบียบตามปรัชญา ทฤษฎี หลักการ โดยนักการศึกษา มักนิยมใช้คำว่า “ระบบ” ในความหมายที่เป็นระบบใหญ่ ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของการศึกษา ประกอบด้วย ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดของรูปแบบการเรียนการสอนนั้น ๆ โดยต้องบรรยายและอธิบายลักษณะการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ แล้วจัดระบบที่มีองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของ

ระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ ได้ รวมทั้งต้องอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการและเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้การจัดการกระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ส่วนที่ 2 นิยามศัพท์ “รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย” หมายถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการร่วมประยุกต์ใช้แนวคิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ (ELT) โดยเน้นกระบวนการ 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ประสบการณ์ (Experiences) 2) ความเข้าใจ (Understanding) 3) การคิด (Thinking) ร่วมกับแบบแผนการศึกษาด้านศิลปะ (DBAE) และแนวคิดทักษะชีวิต (Life Skill : 4H : Hand, Head, Heart, Health) เพื่อให้สอดคล้องกับการการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Long Life Learning) ในแบบการศึกษาตามอัยาศัย ประกอบด้วย 1) เนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ 2) แผนการเรียนรู้ 3) กิจกรรมในการเรียนรู้ 4) การประเมินทักษะการปฏิบัติการด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติการวาดภาพ และให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน (การวิจัยนี้ ศิลปะหมายถึง ศิลปะในกลุ่มสาขาทัศนศิลป์ สำหรับโครงการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะจงเลือกหัวข้อการวาดภาพ ซึ่งประกอบไปด้วยการวาดภาพ การร่างภาพ เนื่องจากการวาดภาพเป็นพื้นฐานของศิลปะสาขาทัศนศิลป์ทุกแขนง)

สามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยคือ รูปแบบการเรียนการสอนศิลปะโดยยึดระบบระเบียบปรัชญา ทฤษฎีและหลักการการเรียนรู้ตามอัยาศัย โดยประกอบไปด้วยแนวคิดของรูปแบบการเรียนศิลปะการวาดภาพ ที่ใช้เทคโนโลยีและใช้อุปกรณ์ประเภทโทรศัพท์มือถือ Smartphone หรือแท็บเล็ต เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ให้บรรลุตามเป้าหมายของผู้เรียน

1.6.2 แนวคิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ (ELT) หมายถึง ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ “Experiential Learning Theory” (ELT) เป็นรูปแบบของการเรียนรู้แบบองค์รวม ที่มีเป้าหมายในการพัฒนาคนในด้านการเป็นมนุษย์ การเติบโตและการพัฒนา ซึ่งแนวคิด ELT มีแนวทางที่แตกต่างจากทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นในเรื่องของความรู้ที่เน้นในเรื่องของพฤติกรรมการเรียนรู้ แตกต่างจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ยังเป็นกระบวนการสร้างความรู้ผ่านการเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ ความรู้ที่เกิดมาจากการร่วมกันของความเข้าใจ และความเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ สามารถสร้างรูปแบบความสัมพันธ์ได้ดังนี้ 1) ประสบการณ์รูปธรรม : Concrete Experience (CE) 2) การสร้างมโนทัศน์นามธรรม : Abstract Conceptualization (AC) 3) การสังเกตอย่างไตร่ตรอง : Reflective Observation (RO) 4) การทดลองปฏิบัติจริง : Active Experimentation (AE) โดยรูปแบบทั้ง 4 นี้ เป็นวงจรการเรียนรู้ (Learning Cycle) ผู้เรียนจะเริ่มจากเรื่องใดก่อนก็ได้

สำหรับงานวิจัยนี้ได้นำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (ELT) มาใช้เพื่อมุ่งเน้นผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบการศึกษาตามอัยาศัยโดยนำรูปแบบ ELT มาสร้างรูปแบบดังต่อไปนี้ 1) การสร้างแรงจูงใจ (Motivation) 2) การให้คำแนะนำ (Instruct) 3) การฝึกทำซ้ำ (Repeat) 4) การค้นพบ (Discover) 5) ทักษะ (Skill) 6) การสร้างสรรค์ (Creative) โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้

1.6.3 แบบแผนการเรียนรู้ด้านศิลปะ (DBAE) หมายถึง แบบแผนการศึกษาวิชาศิลปศึกษา ประกอบด้วยการศึกษา 4 ด้าน ประกอบด้วย 1.การสร้างงานศิลปะ (Art Production) 2.ประวัติศาสตร์ศิลปะ (Art History) 3.สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) และ 4.ศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) เป็นระบบการเรียนรู้ศึกษาศิลปะที่ถูกกำหนดให้เรียนอย่างต่อเนื่องในเนื้อหาที่กำหนดทั้ง 4 ด้าน ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานและการพัฒนาด้านทักษะ (Knowledge and Skill) และแบบแผนการศึกษาแบบ DBAE ยังคงได้รับการวิพากษ์จากนักการศึกษาศิลปะ เพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน พื้นที่ กิจกรรม ความรู้และทักษะพื้นฐานความต้องการเฉพาะในห้องเรียน นอกจากนี้ยังรวมถึงการพัฒนาตัวผู้สอนด้วย

1.6.4 การเรียนรู้อย่างมีอิสระและเสรีภาพ หมายถึง การเรียนรู้อิสระ (Independent Learning : IL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่เชื่อมโยงและสัมพันธ์กับสาขาวิชาการอื่น ๆ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มาเป็นบทบาทในความสัมพันธ์ด้านการเรียนรู้ หรือใช้ทรัพยากรที่เหมาะสมกับลักษณะของการเรียนและผู้เรียน โดยผู้เรียนยังสามารถตระหนักถึงความสามารถและข้อจำกัดในการเรียนของตนเอง สามารถยืดหยุ่นได้ นอกจากนี้การเรียนรู้อิสระยังเป็นการลดค่าใช้จ่ายในการเรียนในระบบอีกด้วย

โดยการเรียนรู้ที่เป็นอิสระมากที่สุดสามารถสะท้อนความคิดพื้นฐานในการควบคุมตนเองในการเรียนรู้ของผู้เรียนรวมถึงการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ โดยเอาระบบไอซีที (ICT) ปรับใช้ให้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ หรือใช้ทรัพยากรที่เหมาะสมกับลักษณะของการเรียนและผู้เรียน โดยการเรียนรู้อิสระเป็นรูปแบบของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยังสามารถประเมินผลได้โดยผู้เรียนเอง ซึ่งผู้เรียนจะสามารถวางแผนการตรวจสอบตนเองด้วยการควบคุมจังหวะและทิศทางของการทำงานและการประเมินผลด้านการเรียน รวมถึงความรู้สึก ความสุข แรงจูงใจ ที่ถูกระบุว่าจำเป็นต่อการประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ

การเรียนรู้อิสระ มีวัตถุประสงค์คือค่อยเป็นค่อยไป มีความยืดหยุ่นและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนมากกว่าการปฏิบัติตามที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ผู้เรียนสามารถเสนอรูปแบบกิจกรรมกรรมการเรียนรู้ที่เป็นอิสระซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริม การให้กำลังใจแก่ผู้เรียนให้เกิดความภาคภูมิใจ ช่วยเพิ่มความเชื่อมั่นในการปฏิบัติการเรียนอย่างมีอิสระ ผู้เรียนจะมีโอกาสในการตรวจสอบตนเองหรือประเมินตนเอง รวมทั้งประเมินผู้ร่วมเรียนและยังได้รับข้อเสนอแนะจากผู้ร่วมเรียนคนอื่นและวิธีนี้เป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้

1.6.5 ทักษะการวาดภาพ หมายถึง ความสามารถในการวาดภาพที่เพิ่มพูนขึ้น เช่น ความถนัด ความคล่องตัว ความยืดหยุ่นและความสร้างสรรค์ หลังจากการได้เรียนรู้ผ่านแบบแผนที่ได้เตรียมไว้ โดยสามารถวัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการวาดภาพโดยผู้เรียนจะเป็นผู้ประเมินตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะสามารถวางแผนการตรวจสอบตนเองด้วยการควบคุมจังหวะและทิศทางของการทำงานและการประเมินผลด้านการเรียน รวมถึงความรู้สึก ความสุข แรงจูงใจ ที่ถูกระบุว่าจำเป็นต่อการประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ ซึ่งเป็นการสร้างโอกาสของตนเองในการกำกับตนเองและการเรียนรู้แบบ Peer-Directed

1.6.6 ความสุขในการเรียน หมายถึง ความสุขในการเรียนเป็นเป้าหมายสำหรับงานวิจัยนี้ที่ต้องการให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน ทั้งสภาวะภายในซึ่งก็คืออารมณ์และความรู้สึกรวมถึงสภาวะภายนอก นั้นหมายถึงสุขภาพจิตที่ดีของผู้เรียน โดยเน้นในเรื่องของกระบวนการเรียนรู้ แต่ไม่ได้หมายถึงผลลัพธ์จากการเรียน ตามแนวคิดขององค์กรยูนิเซฟ ที่ต้องการขยายโอกาสในการเรียนรู้และเป้าหมายของการเรียนรู้ที่นอกเหนือไปจากประสิทธิภาพและประสิทธิผลก็คือความสมบูรณ์ของความเป็นมนุษย์ มันเป็นความท้าทายในการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีสิทธิ์เลือกรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อบูรณาการกับสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ คุณค่าความเข้าใจในทักษะและประสบการณ์ชีวิตสู่สหวิทยาการต่าง ๆ โดยสิ่งสำคัญคือต้องสร้างระบบความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบด้วย "คุณภาพ" ซึ่ง ได้แก่ สอดคล้องกับเป้าหมายที่ครอบคลุมของการสร้างความมั่นใจ ความภาคภูมิใจ ในการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.6.7 เครื่องมือช่วยเรียนรู้การวาดภาพ หมายถึง อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) และ E-Sketch book เพื่อใช้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ ช่วยในการเรียนปฏิบัติการวาดภาพสำหรับผู้เรียนศิลปะหรือสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในโครงสร้างสองมิติและสามมิติ ผ่านช่องทางการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล Facebook และแอปพลิเคชันพื้นฐานบนอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) สำหรับโครงการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือช่วยเรียนรู้การวาดภาพ โดยมีการจัดระบบและแผนการเรียนรู้ คำอธิบาย ตัวอย่าง พร้อมทั้งยังเป็นแบบฝึกปฏิบัติและแนวทางในการประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเอง การส่งกลับมายังผู้สอนเพื่อให้อ่านแนะนำ รวมทั้งการร่วมกันประเมินจากกลุ่มผู้เรียนด้วยกันเอง ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้ตามอัธยาศัยไม่มีเกณฑ์การประเมิน การจัดลำดับหรือการให้คะแนน รวมทั้งการประเมินงานศิลปะก็ไม่สามารถวัดด้วยเกณฑ์ แต่สามารถประเมินได้จากความเข้าใจและซาบซึ้งในผลงานศิลปะ ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะประเมินความซาบซึ้ง การรับรู้ในงานศิลปะของตนด้วยการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นการสะท้อนถึงกระบวนการคิดของผู้เรียนเอง

1.6.8 การวาดภาพ (De-line Drawing) หมายถึง การสื่อสาร การพรรณนา นำเสนอ บอกเล่าเรื่องราว หรือสิ่งที่พบเห็นด้วยการวาดภาพ การวาดภาพเป็นการแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ตา สมอและมือ ในการถ่ายทอดสิ่งที่เห็นลงในกระดาษด้วยเทคนิคการเขียนภาพโดยอุปกรณ์ประเภทต่าง ๆ เช่น ดินสอ ถ่าน สี

1.6.9 M-Learning หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) มาใช้เพื่อการเรียนการสอน (Mobile Learning) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน เป็นรูปแบบที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และเหมาะสมกับรูปแบบการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบันที่มีการเชื่อมต่อกันด้วยระบบอินเทอร์เน็ตทั้งจากเครือข่ายและระบบ WIFI จึงทำให้การเรียนรู้แบบ M-Learning เข้าถึงได้ง่ายกว่าการเรียนรู้โดยคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Desktop) หรือคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Notebook)

1.6.10 ประสิทธิภาพ หมายถึง ผลที่เกิดจากการใช้รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ซึ่งพิจารณาจากประสิทธิภาพ 2 ด้าน คือ ด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.11 ประสิทธิภาพด้านการวาดภาพ หมายถึง ผลด้านทักษะด้านการวาดภาพ ด้านทฤษฎีการศึกษา ศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education) ประกอบด้วย ศิลปะปฏิบัติ (Art Production), ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) และการวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism),

1.6.12 ประสิทธิภาพด้านทักษะชีวิต (Life Skill : 4H : Hand, Head, Heart, Health) หมายถึง แนวคิดในการพัฒนาเด็กและเยาวชนในประเทศสหรัฐอเมริกาที่เกิดขึ้นมาหนึ่งร้อยกว่าปีมาแล้ว โดยมหาวิทยาลัยไอโอวาได้พัฒนารูปแบบการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับเด็กและเยาวชนขึ้น เรียกว่า Targeting Life Skills Model หรือรูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิต ต่อมารูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิตนี้ได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้ต่อเนื่อง ซึ่งรูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิตเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะชีวิตโดมีหลักสำคัญ 4 ประการ ที่เรียกว่า 4H Clover ได้แก่ 1) การพัฒนาด้านความคิดและการจัดการ (Head) 2) การพัฒนาด้านการสร้างความสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น (Heart) 3) การพัฒนาด้านการทำงานและการเป็นพลเมืองที่ดี (Hand) 4) การพัฒนาด้านการใช้ชีวิตและการดูแลตนเอง (Health)

1.6.13 ข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาการในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ดั้งเดิมและการใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) หมายถึง ข้อมูลซึ่งแสดงพฤติกรรมในขั้นตอนและกระบวนการของการปฏิบัติการวาดภาพ และปัญหาที่เกิดขึ้นตั้งแต่ขั้นตอนของการเตรียมปฏิบัติงาน การปฏิบัติงาน และการจัดเก็บผลงาน สำหรับงานวิจัยนี้เป็นข้อมูลที่ได้มาจากการเก็บข้อมูลที่ทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อการปฏิบัติการวาดภาพที่ใช้อุปกรณ์ดั้งเดิมและการใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)

1.6.14 ความพึงพอใจของนักเรียนศิลปะที่มีต่อการปฏิบัติการวาดภาพ หมายถึง ข้อคิดเห็นของนักเรียนศิลปะต่อการปฏิบัติการวาดภาพโดยเปรียบเทียบระหว่างการใช้อุปกรณ์ศิลปะทั่วไปและการวาดภาพโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ ความสะดวกในการเตรียมอุปกรณ์, ความสะอาดของอุปกรณ์, ความสะดวกในการนำไปปฏิบัติงานนอกสถานที่, ความคงทนของอุปกรณ์, ราคาของอุปกรณ์/ความคุ้มค่า, ความสามารถในการนำกลับมาใช้ซ้ำ, ความสะดวกในการวาดภาพ/ระบายสี, ความหลากหลายในการทำงาน โดยทำการเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นข้อดี ข้อเสีย และข้อได้เปรียบแล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาและคัดเลือกข้อมูลที่มีประโยชน์สำหรับงานวิจัย รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์ โดยมีหัวข้อสำคัญ คือ

- 2.1 ปรัชญาศิลปะ
- 2.2 ความเป็นมาและความสำคัญของการวาดภาพ
- 2.3 การเรียนรู้ศิลปะและการวาดภาพ
- 2.4 หลักการและกรอบแนวความคิดด้านศิลปศึกษา
- 2.5 แนวคิดการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์
- 2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้/การประเมินผล
- 2.7 จิตวิทยาและพฤติกรรมการเรียนรู้
- 2.8 การประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- 2.9 ทฤษฎีความสุขและทักษะชีวิต
- 2.10 เครื่องมือดิจิทัลช่วยการเรียนรู้
- 2.11 การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ
- 2.12 การเรียนรู้อิสระ (Independent Learning : IL)
- 2.13 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาคเอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art)

ปรัชญาทางศิลปะมีความเกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์อย่างเลี่ยงไม่ได้ โดยสุนทรียศาสตร์ เกี่ยวข้องกับการแสวงหาคุณค่า (Axiology) หรือที่เรียกว่า ทฤษฎีแห่งความงาม (Theory of Beauty)

2.1.1 ปรัชญาศิลปะตามแนวคิดของนักวิชาการไทย

กิริติ บุญเจือ (2522 : 87-90) กล่าวว่า ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art) หมายถึง “ความคิดเกี่ยวกับศิลปะในระดับที่ใช้ความคิดอย่างลึกซึ้ง เกินกว่าที่จะพิสูจน์หรือยืนยันได้อย่างชัดเจน”

2.1.1.1 กิริติ บุญเจือ

ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art) ตามแนวคิดของ กิริติ บุญเจือ มุ่งอธิบายปัญหาพื้นฐานที่สุดได้แก่ ศิลปะคืออะไร? และสามารถสรุปได้ว่า 1) ศิลปะคือการระบายอารมณ์ส่วนเกิน 2) ศิลปะคือความเข้าใจ 3) ศิลปะคือการสร้างสรรค์ สามารถอธิบายในรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.1.1.1 ศิลปะคือการระบายอารมณ์ส่วนเกิน ตามแนวคิดของ Sigmund Freud (ณัฐนันต์ สิบปภากุล, 2560) ซึ่งเป็นนักจิตวิเคราะห์ โดย Sigmund Freud ได้อธิบายว่าการทำงานศิลปะเป็นกลไกแบบเดียวกับที่ผู้ป่วยใช้ในการสร้างจินตนาการ เพื่อระบายความเครียด หรือความผิดหวัง ความทุกข์ผ่านการวาดภาพขึ้นอยู่กับความเข้มข้นของสภาวะอารมณ์ในขณะนั้น แล้วระบายออกมาตามความถนัดของแต่ละบุคคล โดย โชเพนเฮาเออร์ (Schopenhauer) (Stanford University, 2560 : ออนไลน์) เรียกพลังนี้ว่า เจตจำนงที่จะมีชีวิต (The Will-to-Live) ในขณะที่ Nietzsche (Kaufmann & Hollingdale, 1967 : 3-4) เรียกพลังนี้ว่า เจตจำนงที่จะมีอำนาจ (The Will-to-Power) และ Sigmund Freud (Siegfried, 2014 : 1-3) ได้เรียกพลังนี้ว่า อิด (Id)

2.1.1.1.2 ศิลปะคือความเข้าใจ ความสามารถที่แสดงความรู้สึกออกมาอย่างชัดเจน โดยกำหนดระเบียบแบบแผนของการแสดงออกอย่างรัดกุม ตามแนวคิดของลัทธิเหตุผลนิยม (Rationalism) (จิระโชค วีระสย, 2560 : 1-36) และกลุ่มลัทธิคลาสสิก (Classicism) (Zerner, 2011 : 35-36)

ลัทธิเหตุผลนิยมจำแนกความคิด (Idea) ออกมาเป็น 3 ประเภทคือ

- (1) ความคิดที่เกิดจากประสบการณ์สัมผัส
- (2) ความคิดที่มาจากจินตนาการ
- (3) ความคิดที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด

และลัทธิเหตุผลนิยมจำแนกศิลปะออกเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่

- (1) สื่อ (Media) เป็นสิ่งที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อนำใช้ในการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการของตนให้ปรากฏชัดต่อผู้อื่น
- (2) เนื้อหา (Content) เป็นรายละเอียดในการเล่าเรื่องของงานสร้างสรรค์
- (3) สุนทรียธาตุ (Aesthetical Element) เป็นองค์ประกอบที่มีต่อการรับรู้ในงานศิลปะ โดยระดับของสุนทรียศาสตร์ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้รับสารหรือเรียกว่าประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ (Aesthetical Experience) ประกอบด้วย ความงาม (Beauty) เลอเลิศ (Picturesque) และความสูงส่ง (Sublimity)
- (4) ธาตุทางศิลปะ (Artistic Element) หมายถึงองค์ประกอบของความรู้สึก อารมณ์ จิตใจ ความคาดหวังและประสบการณ์ของศิลปินที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ อาจเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้

2.1.1.1.3 ศิลปะคือการสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของนักอัตถิภาวนิยม (Existentialist) (สาคร สมเสริฐ, 2560 : 66-74) ว่าด้วยมนุษย์เป็นสิ่งประเสริฐสุดในเอกภพ และสามารถสร้างสรรค์ตามจินตนาการได้โดยไม่รู้จบ จึงได้ยกย่องว่าผลงานจินตนาการในการสร้างสรรค์ของศิลปินนั้นเป็นสิ่งสูงส่ง โดยให้นิยามของศิลปะว่า “อัตตาที่เป็นไปได้ อันอยู่ในโลกที่เป็นไปได้” (The possible-self-in-a-possible-world) อธิบายได้ว่า เมื่อโลกไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน มีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่จะพัฒนาสิ่งต่างๆ ขึ้นมาได้ รวมถึงงานศิลปะด้วย (Gron, n.d. : 1-12)

2.1.1.2 อารี สุธิพันธ์ ได้ให้นิยามศิลปะไว้ในหลายประเด็น (อารี สุธิพันธ์, 2516 : 3-13) สามารถเขียนเป็นข้อและสรุปได้ดังนี้

- (1) ศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาติ
- (2) ศิลปะคือการแสดงออกเกี่ยวกับความศรัทธาเชื่อถือของแต่ละสมัย
- (3) ศิลปะคือสื่อต่อต่อระหว่างกันแบบหนึ่ง
- (4) ศิลปะเป็นภาษาชนิดหนึ่ง
- (5) ศิลปะคือการแสดงออกทางบุคลิกภาพเด่น ๆ ของศิลปิน
- (6) ศิลปะคือการถ่ายทอดความรู้สึกหรือแสดงความรู้สึกเป็นรูปทรง
- (7) ศิลปะคือการแสดงออกทางความงาม
- (8) ศิลปะคือการแสดงออกของความเชื่อ
- (9) ศิลปะคือความชำนาญในการลำดับประสบการณ์และการถ่ายทอดตาม

จินตนาการให้เป็นวัตถุที่มีสุนทรียภาพ

- (10) ศิลปะคือการรับรู้ทางการเห็น

สามารถสรุปนิยามศิลปะคือ ความชำนาญในการลำดับประสบการณ์และถ่ายทอดจินตนาการให้เป็นวัตถุที่มีสุนทรียภาพ สามารถอธิบายได้ว่าศิลปะเป็นการมุ่งการกระทำของศิลปินและความสามารถในการกระบวนการลำดับงานนั้น ๆ ศิลปินแต่ละคนย่อมมีวิธีการทำงานของแต่ละคนตามลำดับขั้นเฉพาะตัว ตามประสบการณ์ที่ได้รับและฝึกฝนมา โดยผู้ได้รับยกย่องให้เป็นศิลปิน มักเป็นผู้ชำนาญในการถ่ายทอดจินตนาการและประสบการณ์ของตน ให้เป็นรูปทรงได้ ศิลปินอาจสร้างจินตนาการของโลกใหม่ หรืออาจสร้างจินตนาการจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว เช่น จินตนาการของสัตว์ในหิมพาน จินตนาการของมนุษย์ในอีก 100 ปีข้างหน้า แรงดลใจที่สร้างจินตนาการนี้ส่วนใหญ่ได้รับมาจากประสบการณ์ตามธรรมชาติที่เห็นรอบ ๆ ตัวนั่นเอง ดังนั้นผลของจินตนาการจึงเรียกว่าเป็นศิลปะ (วรรณพร พัฒนเสถียรกุล, 2552 : 9-15)

2.1.2 ปรัชญาศิลปะและความงามในสมัยคลาสสิก (The Classical Period)

จากข้อมูลข้างต้น จึงทำให้เสียไม่ได้ที่จะต้องกล่าวถึงคำว่าสุนทรียศาสตร์ ซึ่งมีความสัมพันธ์เชิงซ้อนกันกับคำว่าศิลปะอย่างแยกกันไม่ออก โดยไม่สามารถที่จะเสียที่จะพูดถึงสุนทรียศาสตร์ได้เมื่อต้องเผชิญถึงการอธิบายความของคำว่าศิลปะ

นักปรัชญาคนสำคัญในยุคกรีก หรือสมัยคลาสสิก (The Classical Period) 480-323 ปีก่อนคริสตกาล “Plato” และ “Aristotle” ต่างได้แสวงหาความรู้และนิยามความหมายของคำว่าศิลปะไว้ ดังจะอธิบายดังนี้

2.1.2.1 สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะในทัศนะของเพลโต

Plato (Shusterman, 2012 : 1-6) นักปรัชญาชาวกรีกไม่ได้ยกย่องว่างานศิลปะมีคุณค่าในตัวเอง Plato ได้ให้นิยามศิลปะว่า เป็นการลอกเลียนแบบ (Representation) จากสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัว เรียกว่าโลกแห่งผัสสะ (Sensible World) ผ่านมโนคติของคน ศิลปะเป็นเพียงจินตนาการที่ได้จากจินตภาพ (Image) เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือเงา หรือภาพลวงตา (Illusion) ที่สะท้อนโลกของความเป็นจริง แต่ไม่สามารถเข้าไปสู่ความจริงของโลกได้ โดย Plato บอกว่าคุณค่าของศิลปะจะต้องได้รับการส่งเสริมจาก 3 สิ่งสำคัญ ได้แก่

- (1) ศิลปะที่มีคุณค่าต้องเลียนแบบได้ใกล้เคียงกับของจริง
- (2) ศิลปะที่มีคุณค่าจะต้องส่งเสริมด้านศีลธรรม คุณธรรม เพื่อเป็นเครื่องมือในการให้คติแก่ผู้คนที่รู้จักกับความดี
- (3) ศิลปะที่มีคุณค่าจะก่อให้เกิดความสุข อันเกิดจากความพึงพอใจ เกิดแรงดึงดูดและสร้างความรื่นรมย์ในมนต์คติในความงามอย่างไม่รู้จักรับเหินหาย

2.1.2.2 สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะในทัศนะของ Aristotle

Aristotle (Mahdi, 1962 : 59-133) นักปรัชญาชาวกรีก ได้แบ่งศิลปะเป็น 2 ประเภท คือ ศิลปะประดิษฐ์ และวิจิตรศิลป์ นอกจากนี้เอริสโตเติล มีทัศนะที่แตกต่างไปจาก Plato ว่า โลกของมโนคติ (The World of Ideas) หรือสิ่งสากล และโลกแห่งผัสสะ (Sensible World) ไม่ได้แยกจากกัน โดยศิลปะเป็นการเลียนแบบสิ่งที่อยู่ในโลกแห่งผัสสะ ศิลปะจึงไม่ใช่ภาพลวงตา แต่เป็นรูปแบบของการเปิดเผยความจริงที่ซ่อนอยู่ในสรรพสิ่งรอบตัว (ไอชานา พูลทองตีวัฒนา, 2013 : ช-ด)

2.1.3 ปรัชญาศิลปะและความงามในสมัยกลางหรือยุคกลาง (The Middle Age)

ยุคกลาง (The Middle Age) คริสต์ศตวรรษที่ 4 - 12 เป็นยุคแห่งการรวบรวมพัฒนาการ รวมทั้งศิลปวิทยาการของยุคโบราณ โดยศิลปะเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นถึงศรัทธาที่มนุษย์มีต่อพระเจ้า แสดงออกมาในรูปแบบของงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม อย่างเห็นชัดเจน โดยนักปราชญ์คนสำคัญในยุคนั้น คือ St. Augustine และ St. Aquinas ได้ให้ความหมายของศิลปะไว้ดังนี้

2.1.3.1 สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะในทัศนะของ St. Augustine (St. Augustine 354-430) (Nadal, 2013 : 135-158) ได้กล่าวว่า ความงามเป็นสิ่งที่พระเจ้าสร้างขึ้นจากความว่างเปล่า ภายใต้รูปทรงที่สมบูรณ์อย่างสวยงาม ถูกสัดส่วนและกลมกลืนตามหลักคณิตศาสตร์ (Mathematical Harmony) และพระเจ้าเป็นความงามของสรรพสิ่ง ในสภาวะอูตรภาพ (Transcendent) อธิบายได้ว่าศิลปะเป็นปรากฏการณ์ที่อยู่เหนือความเข้าใจของมนุษย์ ไม่สามารถใช้ประสาทสัมผัสและเหตุผลในการเข้าถึงความงามได้ไม่สามารถเข้าถึงความงามได้ แต่ต้องใช้วิถีทางภายใน (Inward Path) คือการรู้ได้จากการสัมผัสได้ด้วยใจ (Sensed Through the Mind) ซึ่งเป็นประสบการณ์ภายในเรียกว่าแสงแห่งปัญญา (The Intelligible Light) เช่นเดียวกับที่ผู้ศรัทธาเข้าถึงในพระเจ้า (ลักษณะวัต ปาละรัตน์, 2551 : 43-44)

นอกจากนี้ความคิดที่เป็นส่วนสำคัญตามสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะในทัศนะของ St. Augustin ยังประกอบไปด้วย เอกภาพ (Unity) จำนวน (Number) ความเท่ากัน (Equality) สัดส่วน (Proportion) และระเบียบ (Order) และการวิเคราะห์เรื่องของความงามทางศิลปะเป็นไปตามแนวคิดวัตถวิสัย (Objectivism) เป็นแนวทางในการพิจารณา

2.1.3.2 สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะในทัศนะของ St. Thomas Aquinas (St. Thomas Aquinas 1224-1274) (Brock, 2015 : xv-xix) เป็นนักปรัชญาในยุคกลาง ได้ใช้ปรัชญาของอริสโตเติลมาอธิบายว่าความงาม คือ สิ่งที่ทำให้ความเพลิดเพลิน (Pleasure) และเกิดขึ้นจาก 3 เงื่อนไข (โอชษา พูลทองดี วัฒนา, 2013 : ช-ด) คือ

2.1.3.2.1 ความสมบูรณ์ (Integrity or Perfection) เป็นบุรณภาพ มีความสมบูรณ์ไม่ขาดไม่เกิน

2.1.3.2.2 สัดส่วนหรือความกลมกลืน (Proportion or Harmony) เป็นการประกอบกันอย่างพอเหมาะและสมส่วน

2.1.3.2.3 ความสว่าง (Brightness or Clarity) เป็นความชัดเจน ไม่คลุมเครือ

2.1.4 ปรัชญาศิลปะและความงามในยุคฟื้นฟูวิทยาการ (Renaissance)

สมัยแห่งการฟื้นฟูวิทยาการ หรือสมัยเรอเนซองส์ (Renaissance) ในช่วง คริสต์ศตวรรษที่ 13-16 ซึ่งเป็นยุคที่ได้รับอิทธิพลสมัยคลาสสิกหรือยุคกรีกให้กลับมาแพร่หลายอีกครั้งผ่านงานศิลปะ ให้ความสำคัญในเรื่องของปัจเจกภาพของบุคคล (Individuality) ซึ่งเป็นรากฐานของแนวคิดมนุษยนิยม (Humanism) (ทวิรัตน์ พรหมรัตน์, มปป. : 1-8) และแนวคิดประจักษ์นิยมหรือประสบการณ์นิยม (Empiricism) เป็นที่มาของวิทยาการใหม่ๆ ในปัจจุบัน โดยนักปรัชญาและศิลปินในยุคนี้ได้ให้ความหมายของความงามและศิลปะไว้หลากหลายทัศนะ อธิบายได้ดังนี้

2.1.4.1 สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะในทัศนะของ Leon Battista Alberti เป็นสถาปนิก นักทฤษฎีศิลปะ และนักปราชญ์ในลัทธิมนุษยนิยม (museum renaissance, 2560 : ออนไลน์) เป็นผู้สร้างทฤษฎีทัศนียวิทยา (Theory of Linear Perspective) และทฤษฎีสัดส่วน (Theory of Proportion) โดย Leon Battista Alberti มีความเชื่อว่าความงามนั้นอยู่ภายใต้หลักการทางคณิตศาสตร์ เรียกว่า “ความกลมกลืนที่เป็นเหตุผล” (Reasoned Harmony) และเป็นสิ่งที่มีอยู่จริงในธรรมชาติ ศิลปินจะต้องตีความความงามในธรรมชาติและเลียนแบบสิ่งที่ปรากฏจริงต่อสายตาได้อย่างถูกต้อง โดยศิลปินจะต้องสามารถในการประยุกต์ร่วมกับจินตนาการ สร้างสรรค์ให้เป็นผลงานทางศิลปะได้

2.1.4.2 สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะในทัศนะของ Leonardo da Vinci ได้เขียนไว้ในสมุดบันทึก (Notebooks of Leonardo Da Vinci) (Richter, 1888 : unpagged) “ความคิดของศิลปินนั้นเป็นเหมือนภาพสำเนาของจิตใจของพระเจ้า มันถูกสร้างโดยอิสระ.....ความประทับใจเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว มีเพียงความรู้อย่างเดียวไม่เพียงพอ เราต้องประยุกต์ได้ด้วย, การเริ่มต้นที่มีเพียงความประทับใจนั้นจึงไม่เพียงพอ เราจะต้องลงมือทำด้วย” นอกจากนี้ ดา วินชี ยังได้กล่าวอีกว่า “ชีวิตที่แสนสวย : บางสิ่งที่คุณทำ ส่วนใหญ่จะล้มเหลว, งานบางงานของคุณ คุณทำมันมากกว่างาน และถ้ามันได้ผลที่ยิ่งใหญ่ คนอื่นๆ ก็จะคัดลอกงานของคุณอย่างรวดเร็ว...แล้วคุณจะทำอะไร? เคล็ดลับคือ ให้ทำอย่างอื่น” รวมไปถึงข้อความต่างๆ (Haselhurst & Howie, 2017)

- “อัจฉริยะ ย่อมทำงานน้อย แต่ได้ผลมากที่สุด”
- “การหลอกลวงที่ยิ่งใหญ่ คือการที่ต้องทนต่อความทุกข์ทรมานจากความคิดของตนเอง”
- “มนุษย์ได้ถูกอ้างถึงว่าเป็นผู้สร้างผลงานที่ดีที่สุดด้านวิศวกรรม และการทำงานศิลปะ”
- “ความสุขที่ทรงเกียรติที่สุด คือความสุขของความเข้าใจ”
- “การเรียนรู้วิธีที่จะมีชีวิตอยู่ ก็คือการเรียนรู้วิธีที่จะตาย”

นอกจากนี้ Leonardo da Vinci ยังได้เสนอแนวคิดในเรื่องของการเข้าถึงความจริงที่แฝงอยู่ในธรรมชาติ โดยการเรียนรู้สิ่งทีปรากฏอยู่ในธรรมชาติ ให้สิ่งที่ปรากฏแฝงอยู่ในธรรมชาติเป็นคู่มือของจินตนาการ และให้เป็นประสบการณ์ แล้วคัดกรอง ดีความเพื่อประยุกต์สร้างให้เป็นศิลปะสร้างสรรค์มากกว่าการเลียนแบบธรรมชาติโดยตรง

2.1.5 ปรัชญาศิลปะและความงามในสมัยใหม่

หลังจากยุคศิลปะฟื้นฟูวิทยา ศาสนจักรก็ได้ถูกลดบทบาทลง และความเจริญทางวิทยาศาสตร์ได้ก้าวหน้าเป็นอย่างมาก ในยุคเริ่มต้นในศตวรรษที่ 17 เป็นยุคเริ่มต้นของแนวคิดประจักษ์นิยมหรือประสบการณ์นิยม (Empiricism) ซึ่งให้ความสำคัญกับประสบการณ์ทางผัสสะ (experience) มากกว่าการใช้เหตุผล ในยุคนี้นักปรัชญาศิลปะจำนวนมาก อาทิ John Locke และ George Berkeley , David Hume, Immanuel Kant, Monroe C. Beardsley, George Friedrich Wilhelm Hegel, Leo Tolstoy, Benedetto Croce, Monroe C. Beardsley, R.G. Collingwood, Clive Bell, Sir Herbert Read, Nelson Goodman (1906-1998), E.H.Gombrich, Arthur C. Danto (1924-1998) ในที่นี้ผู้วิจัยจะนำเสนอแนวคิดปรัชญาศิลปะที่มีจุดเด่นและแตกต่างจากคนอื่น (วรรณพร พัฒนเสถียรกุล, 2552 : 9-15) (ไอชานา พูลทองดี วัฒนา, 2013 : ช-ด)

2.1.5.1 John Locke และ George Berkeley เชื่อว่ามนุษย์มีมโนทัศน์และมีความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ และใส่ใจในการพิจารณาด้วยเหตุผล (Blair, 2004 : 85-107)

2.1.5.2 David Hume เชื่อว่าความรู้ของมนุษย์เกิดจากประสบการณ์และทางผัสสะ ทำให้เกิดรอยประทับ (impressions) มโนคติ (ideas) เชื่อมโยงมโนคติเข้าด้วยกัน (association of idea) ทำให้เกิดเป็นความสร้างสรรค์จินตนาการและการรับรู้เรื่องความงาม (Mac Lachlan, 2560 : ออนไลน์)

2.1.5.3 Immanuel Kant มีแนวคิด “การตัดสินรสนิยม” (judgmentw of taste) หรือข้อตัดสินเชิงสุนทรีย (Judgments Aesthetic) เพื่อบรรยายถึงความงาม ยกตัวอย่างเช่น ถ้าเราบอกว่า “นั่นคืออาทิตย์อัสดงที่งดงาม” ข้อตัดสินดังกล่าวเป็นข้อตัดสินเชิงสุนทรียะ ที่ต้องมีคุณลักษณะ 4 ประการ คือ

- (1) มีลักษณะเป็นกลางหรือปลอดอคติ (Disinterested)
- (2) มีลักษณะเป็นสากล (Universal)
- (3) จำเป็น (Necessary) ซึ่งเป็นผลผลิตจากจิตของเรา

(4) มันปรากฏแก่เราราวกับว่ามีจุดหมายที่ๆ ที่ไม่มีจุดหมาย (Purposive without purpose) สำหรับค่าน้ำ ความงามไม่ได้เป็นคุณสมบัติของสิ่ง แต่เป็นผลผลิตที่เกิดจากจิตของเรา (Subjective) (Wenzel, 2005 : 141-146)

2.1.5.4 Monroe C. Beardsley (Yanal, 1994 : No page) ได้จัดให้ศิลปะเป็นความรู้ที่สามารถรับรู้ได้แบบหยั่งรู้ เกิดขึ้นภายในใจ (Intuitive Knowledge) ด้วยศิลปะเป็นการแสดงออกของภายในจิตใจของศิลปิน โดยศิลปินจะวาดภาพในความคิดซึ่งเป็นสิ่งที่ทำได้ยากกว่าการสร้างสรรคในรูปแบบอื่นนั้น เป็นสิ่งที่สำคัญรองลงมา ศิลปินที่แท้จริงจึงไม่จำเป็นต้องแสดงมโนภาพของตนออกมาสู่โลกภายนอกและไม่จำเป็นต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับศิลปะไว้ก่อนล่วงหน้า เพราะศิลปินไม่สามารถคาดเดามโนภาพภายในของตนได้ว่ามีรูปแบบใดจนกว่าจะทำได้สำเร็จ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ศิลปินแตกต่างจากช่างฝีมือ เพราะช่างฝีมือสามารถรู้ได้ว่าผลสำเร็จของงานจะเป็นอย่างไร

2.1.5.5 Benededio Croce มีทัศนะว่าคุณค่าของศิลปะที่แท้จริงไม่ได้อยู่ที่ผลงานศิลปะ แต่อยู่ที่กระบวนการสร้างสรรค์ (creative process) หรือกระบวนการแสดงออกซึ่งความรู้สึก (Expressive Process) โดยการแสดงออกนี้จะเกิดขึ้นไปพร้อมกับขั้นตอนการสร้างสรรคงานศิลปะ อาจเกิดขึ้นและจบลงภายในความคิดของศิลปินไปแล้ว โดยศิลปินได้สร้างสรรคงานใดๆก็ได้ (Croce, 1948 : 203-207)

2.1.5.5 Monroe C. Beardsley (Beardsley, 1982 : 15-34) อธิบายความหมายของศิลปะ สอดคล้องกับความคิดของโคเรเชื่อว่า คุณค่าของศิลปะไม่ได้อยู่ที่รูปวัตถุทางกายภาพหรือตัวผลงานศิลปะที่ปรากฏอยู่แต่สาเหตุที่ศิลปินต้องสร้างศิลปะในรูปวัตถุทางกายภาพออกมา ก็เพื่อเป้าหมายในการสื่อสารการ แสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกในความคิดของตนเองสู่ผู้อื่น โดยศิลปะในรูปวัตถุทางกายภาพจะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกในความคิดได้เช่นเดียวกับศิลปิน แต่ไม่ว่าศิลปินจะสร้างศิลปะในรูปวัตถุทางกายภาพหรือไม่ ศิลปะในรูปวัตถุทางกายภาพจะสร้างความซาบซึ้งให้กับผู้ชมหรือเปล่านั้นไม่ใช่สิ่งสำคัญและจำเป็น ศิลปะที่แท้จริงจะยังมีอยู่ตราบเท่าที่การแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกปรากฏในความคิดจิตใจของศิลปิน โดยศิลปะที่เกิดขึ้นในใจของศิลปินทุกๆ ชิ้นนั้นมีค่าเท่าเทียมกันทั้งสิ้น

2.1.5.6 R.G. Collingwood (González, 2011 : 175-184) ได้แสดงผลงาน “หลักการของศิลปะ” (The Principle of Art) โดยให้ทัศนะว่าสาระสำคัญของศิลปะคือการแสดงออกทางความรู้สึก เป็นกระบวนการที่จับมั่นในตัวของมันเองโดยไม่ได้มีเป้าหมายที่แน่นอน หรือสามารถกระตุ้นความรู้สึกของผู้อื่นให้เหมือนตัวศิลปิน และได้นิยามคำว่าศิลปะว่า ศิลปะที่แท้จริงสำหรับเขาเป็นสิ่งที่อยู่ในความคิด ไม่ใช่สิ่งที่อยู่ในรูปของกายภาพ ซึ่งศิลปินต้องการค้นหาและทำความเข้าใจและปลดปล่อยความรู้สึกที่ไม่ชัดเจนซึ่งเก็บกอดอยู่ในใจตน โดยสร้างสรรค์โดยใช้สื่อบางอย่างอย่างเปล็ดเปล็น เช่น เส้น สี เสียง กระบวนการนี้เรียกว่า “กระบวนการสร้างสรรค์” (Creation) หรือจินตนาการ (Imagination) และผลก็คืองานศิลปะที่เหมาะสม (Art Proper) เป็นรูปแบบทางจิตนิยม ซึ่งมีความเชื่อว่า “จิต” สำคัญกว่า “วัตถุ” และ “ความคิด” สำคัญกว่า “การปฏิบัติ”

เมื่อศิลปะที่แท้จริงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิด “ทักษะ” และ “เทคนิค” จึงไม่ใช่สิ่งบอกความเป็นศิลปะที่แท้จริง ทักษะหรือเทคนิคคือเครื่องมือสำหรับถ่ายทอดจินตนาการสู่ศิลปะในรูปวัตถุทางกายภาพ แต่ศิลปะที่แท้จริงเกิดขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องปฏิบัติ ความคิดนี้จึงเป็นความคิดที่ขัดกับความคิดโดยทั่วไป คนทั่วไปคิดว่าศิลปะควรอาศัยทักษะความสามารถเสมอ แต่คอลลิงวูดกลับคิดว่า ความยิ่งใหญ่ของศิลปะไม่ได้เกิดขึ้นเพราะทักษะ ศิลปินเป็นศิลปินไม่ใช่เพราะว่าเขามีความชำนาญในการใช้การใช้ทักษะด้วยสื่ออย่างใดอย่างหนึ่งที่ถนัด แต่ศิลปะเป็นศิลปินเพราะว่า เขามี “การแสดงออกซึ่งความรู้สึกเพื่อตัวเอง” เกิดขึ้นในใจ

2.1.5.7 Sir Herbert Read (Mc Whinnie, 1989 : 2-14) เป็นนักทฤษฎี นักวิจารณ์ชาวอังกฤษ ได้กล่าวไว้ในหนังสือ “ The Meaning of Art” ทั้งเรื่องศิลปะและความงาม ซึ่งอธิบายเกี่ยวกับความงามไว้ว่า “ความงามหมายถึงเอกภาพของความสัมพันธ์อันมีระเบียบแบบแผนของรูปแบบที่ปรากฏต่อประสาทสัมผัสของเราและทำให้เกิดความพึงพอใจ ดังนั้นความงามจึงเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่คงที่ เพราะศิลปินแต่ละคนจะสร้างศิลปะเพื่อความพึงพอใจของตนและทำให้ผลงานมีรูปแบบที่แตกต่างกัน”

2.1.5.8 Nelson Goodman (Goodman, 1968 : 225-262) ได้ให้ทัศนะว่า ศิลปะคือสัญลักษณ์ (Symbol) ที่มีความหมายแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อบอกลักษณะสิ่งๆ นั้น โดยการแสดงออกไม่จำเป็นต้องเป็นรูปสัญลักษณ์ที่เหมือน ศิลปะทำหน้าที่เป็นเพียงสื่อ ไม่ได้เป็นตัวแทนของสิ่งนั้นได้ ภาพเหมือนจริงย่อมไม่อาจเป็นตัวแทนในสิ่งที่วาดได้สมบูรณ์ เพราะภาพวาดเป็นการแสดงมุมมองเพียงมุมมองเดียว ดังนั้น จึงไม่มีศิลปะใดที่สามารถแสดงความจริงได้อย่างแท้จริง สิ่งที่เราคิดว่าเหมือนจริงนั้นเป็นเพราะเราตัดสินจากความเคยชินทางการเห็นของเราเอง ซึ่งอาจกลายเป็นอย่างอื่นในเวลาอื่นหรือวัฒนธรรมอื่นได้ ศิลปะจึงไม่ใช่การลอกเลียนสิ่งหนึ่ง แต่เป็นการแสดงสิ่งนั้นให้มีลักษณะแบบหนึ่ง จากการมองโลกด้วยสายตาหนึ่ง แล้วสร้างผลงานตามทัศนะนั้นขึ้นมาใหม่โดยการทำความเข้าใจผลงานศิลปะจะต้องใช้วิธีการตีความสัญลักษณ์ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้และความคิดของผู้ชมเป็นสำคัญ

2.1.5.9 E.H.Gombrich (Horn, 2000 : No Page) ได้ให้ทัศนะว่า ศิลปะคือสัญลักษณ์หรือภาษาอย่างหนึ่ง เขาคิดว่าถ้าจิตรกรต้องวาดภาพเลียนแบบสิ่งใด มันไม่ได้หมายความว่าเขาต้องการเลียนแบบสิ่งนั้นให้เหมือน ในทางกลับกัน การเลียนแบบของเขาเป็นการใช้ “สัญลักษณ์” ชนิดหนึ่งเพื่อต้องการบอกถึงบางสิ่งจากโลกภายนอก ศิลปินจะไม่ทำงานศิลปะด้วยสายตามองผ่าน แต่จะใช้ “คำศัพท์” หรือ “แบบแผนทางภาษา” ของศิลปะที่ได้พัฒนาและเรียนรู้มาเป็นระยะเวลายาวนาน ดังเช่น ถ้าจิตรกรต้องการวางภาพหน้าคน เขามักจะเริ่มจากการเขียนวงกลม แต่ที่จิตรกรเขียนวงกลมไม่ใช่เพราะว่ามันคล้ายคลึงกับใบหน้า แต่เพราะมันใช้แทนใบหน้าได้ดี ถ้าจิตรกรได้สร้างสรรควงกลมนั้นต่อโดยใช้ทักษะตกแต่งเปลี่ยนแปลงจนเหมือนใบหน้าของคนที่เป็นต้นแบบนั้น นั่นก็ไม่ใช่เพราะเป็นเป้าหมายแรกที่จิตรกรต้องการเริ่มทำให้เหมือนกับสิ่งที่เขาเห็น แต่เป็นการดัดแปลงในสิ่งที่จิตรกรสร้างขึ้นตั้งแต่ต้น ในการเขียนภาพเหมือนนี้ วงกลมต้องมาก่อนและสำคัญกว่าความเหมือน วงกลมคือภาษาศิลปะที่จิตรกรต้องการรู้และเข้าใจต่อภาษาศิลปะนี้คือสิ่งที่ทำให้จิตรกรเป็นจิตรกร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5.10 John Dewey เชื่อว่า “ทุกคนสามารถเป็นศิลปินได้” และสามารถที่จะเป็นคนที่มีความประสิทธิภาพ (เก่ง) ร่วมกันในสังคมซึ่งเป็นประโยชน์และด้วยเหตุผลนี้จะทำให้โลกสวยงาม เป็นความต่อนหนึ่งจากหนังสือ Art as Experience ที่ John Dewey ได้เขียนว่าประสบการณ์ทำให้ซาบซึ้งในงานศิลปะและการใช้ศิลปะเป็นแรงบันดาลใจมากกว่าด้านศัลยกรรมภาพ

สำหรับ “John Dewey” ศิลปะเป็นเครื่องแสดงความหมายของข้อความที่กระตุ้นการสะท้อนเรื่องราวของชีวิตที่แน่วแน่และเด็ดเดี่ยว โดยประสบการณ์ นั่นคือความดี ความถูกต้อง การรับรู้และการแสดงออก สิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับรายละเอียดที่น่าตื่นตาตื่นใจของความหมาย ความสำคัญในการยอมรับสังคมในเชิงลึก การเกิดขึ้นของประสบการณ์จะเปลี่ยนแปลงไป เมื่อผู้คนเกิดความเข้าใจมีแนวความคิดแบบใหม่ ซึ่งจะทำให้เห็นถึงคุณค่าในสิ่งนั้นมากขึ้น ในขณะที่ศิลปะมีเป้าหมายในเรื่องของความดีหรือคุณธรรมและการศึกษา โดย Dewey เชื่อว่าความดีหรือคุณธรรมคือเป้าหมายที่สมเหตุสมผลของงานศิลปะ โดยศิลปะเป็นการสื่อสารที่กระตุ้นให้เกิดเป้าหมายในการสะท้อนเรื่องชีวิต โดยการรับรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป ความสนใจเพิ่มขึ้น ความไวต่อเรื่องศีลธรรมและการแสดงต่อสังคมอย่างพิจารณาและตอบสนองในเรื่องต่าง ๆ

2.2 ความเป็นมาและความสำคัญของการวาดภาพ

การบันทึกในประวัติศาสตร์ของการวาดภาพ จำแนกเวลาของประวัติศาสตร์เป็น 2 ช่วง ยุคใหญ่ คือ สมัยก่อน ประวัติศาสตร์และสมัยประวัติศาสตร์ โดยจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ได้พบว่าสมัยก่อนประวัติศาสตร์ มนุษย์รู้จักการบันทึกเรื่องราวโดยใช้สัญลักษณ์ภาพวาดและในช่วงเวลาสมัย ประวัติศาสตร์ มนุษย์ก็เริ่มมีการประดิษฐ์คิดค้นตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นวิวัฒนาการในการสื่อสารและรับรู้ของมนุษย์ (ศุภชัย สิงห์ยะบุษย์, 2547 : 10)

มนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นสังคมและสร้างกระบวนการเพื่อจัดการระบบของสังคม การออกแบบรูปแบบของการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ด้วยการใช้เสียงจึงเป็นพัฒนาการแรกของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ตามด้วยการวาดภาพเป็นการสื่อสารด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ ก่อนพัฒนาเป็นตัวอักษร การสื่อสารด้วยภาพ ไม่ต้องเปล่งเสียงแต่คงทนในขณะที่การพูดมีจุดด้อยคือเมื่อพูดไปแล้วผู้พูดและผู้ฟังอาจลืมหรือเลือนหายไป โดยสามารถกล่าวถึงความเป็นมาของการวาดภาพได้ดังนี้

2.2.1 ความเป็นมาของการวาดภาพ

ความเป็นมาของการวาดภาพเริ่มต้นตั้งแต่ในยุคประวัติศาสตร์มาจนถึงและมีวิวัฒนาการมาจนถึงปัจจุบัน จากการค้นพบหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในการสื่อสารของมนุษย์ผ่านภาพเขียน โดยภาพเขียนเป็นการสื่อสารด้วยการมองเห็นลักษณะการสื่อสารที่เรียบง่าย เป็นรูปแบบการบันทึกข้อมูลและถ่ายทอดข้อมูล เริ่มนับจากยุคหินเก่าตอนปลายประมาณ 15,000-10,000 ปีที่แล้ว ถัดมาในช่วง 13,000-8,000 ปีก่อนคริสตกาล มนุษย์ก็ได้เขียนภาพสีและชุดขีดบนผนังถ้ำ มีจุดมุ่งหมายเพื่ออธิบายวิถีชีวิตโดยใช้ถ่านไม้ สีผสมไขมันสัตว์ เป็นจุดเริ่มต้นของการสื่อสารด้วยภาพ เป็นรูปแบบของสัญลักษณ์ที่แสดงแนวความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Ideographs) แสดงให้เห็นว่าคนวาดเป็นคนที่มีการสังเกตและจดจำได้แม่นยำ จึงทำให้การวาดภาพหรือการบันทึกด้วยการเขียนจึงเป็นการบันทึกครั้งแรกในโลกยุคก่อนประวัติศาสตร์และหลักฐานสำคัญนี้ทำให้คนในยุคปัจจุบันได้เรียนรู้อารยธรรมของโลกยุคนั้น

นอกจากนั้นแล้วในยุคต้นประวัติศาสตร์ นักโบราณคดีสันนิษฐานว่ามีวิวัฒนาการอยู่ 2 ระยะเวลาคือ ระยะเวลาแรกเป็นจุดเริ่มต้นทางศิลปะ การเขียนภาพเป็นการบันทึกรูปแบบของสิ่งของและเหตุการณ์เสมือนจริง โดยมีการค้นพบภาพเขียนในยุคประวัติศาสตร์ ที่ถ้ำลาสโคซ์ในพื้นที่ประเทศฝรั่งเศสและถ้ำอัลตัมบรา อยู่ในพื้นที่ของประเทศสเปน ภาพจิตรกรรมภายในถ้ำแสดงความเหมือนจริงของการเคลื่อนไหวของม้าป่า ด้วยท่าทางต่าง ๆ ภาพวัวไบซัน กวางเรนเดียร์และช้างแมมมอส มีทั้งวาดตัวเดียว และเป็นฝูง (ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์, 2558 : 1-19) ระยะเวลาที่สองได้พัฒนาเป็นตัวอักษรลิ่ม หรือคูนiform เป็นตัวอักษรในยุคเมโสโปเตเมีย เป็นตัวอักษรเชิงสัญลักษณ์เขียนลงบนแผ่นดินเหนียว โดยใช้ปลายของต้นอ้อในการกดเพื่อให้เกิดเป็นตัวอักษรต่าง ๆ และตัวอักษรภาพ เรียกว่า เฮียโรกริฟฟิค ในสมัยอียิปต์ใช้ในการบันทึกความดีของกษัตริย์ฟาโรห์ (Thames & Hudson, 2013 : 31)

การวาดภาพมาจากภาษากรีก - Schedios แปลว่าการทำให้เสร็จสำเร็จเฉพาะหน้า การวาดภาพเป็นการเขียนภาพหรือการวาดภาพอย่างอิสระและรวดเร็วโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อบันทึกผลงานของ ศิลปิน (Collins, 2014 : 1465) ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ส่วนใหญ่จะใช้การร่างภาพในสมุดร่างภาพ (Sketch Book) และนอกเหนือไปจากรูปแบบการร่างภาพทางจิตรกรรม แล้วการร่างภาพก็ยังถูกใช้ในการเขียนภาพประกอบเชิงพาณิชย์ ภาพเคลื่อนไหว สถาปัตยกรรม วิศวกรรมการออกแบบ

การวาดภาพโดยศิลปินจะต้องมีการสังเกต ตีความและจัดองค์ประกอบ ในงานนั้น ๆ โดยปรากฏการใช้การร่างภาพตั้งแต่ในยุคที่มีการเริ่มผลิตกระดาษจากเยื่อปapiro ในอียิปต์โบราณ โดยมีอุปกรณ์ที่มีลักษณะคล้ายปากกาและน้ำหมึก

ในช่วงยุคกลางประมาณปีคริสต์ศักราช 400-1400 เป็นช่วงที่การผลิตผลงานศิลปะส่วนใหญ่จะเชิดชูพระเจ้าและนักบุญ จิตรกรรม ภาพวาดส่วนใหญ่จะอยู่ในพระคัมภีร์ โดยทำบนหนังวัวและกระดาษในเวลาต่อมา ภาพเขียนสำหรับกษัตริย์ ขุนนาง จะเขียนลงบนแผ่นทองคำ สำหรับคนธรรมดาทั่วไปจะเขียนบนกระดาษด้วยน้ำหมึก ในยุคนั้นกระดาษไม่ได้ถูกทำขึ้นในยุโรปจึงมีราคาแพงจนถึงปี 1100 ในช่วงนั้นศิลปินจึงใช้หนังหรือกระดาษในการสร้างสรรค์ผลงานแต่กระดาษก็ยังคงมีราคาแพง ดังนั้นศิลปินในยุคนี้จึงเลือกที่จะวาดภาพบนแผ่นหินชนวน (สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก) เป็นการร่างภาพก่อนเขียนบนผนังจริง

การร่างแบบงานอย่างชัดเจนในช่วงศตวรรษที่ 14 ศิลปินเริ่มมีการใช้กระดาษมากขึ้น เพื่อใช้ในการร่างภาพและปรากฏชัดช่วงคริสต์ศักราช 1440-1550 ซึ่งก็คือยุคเรอเนซองส์นั่นเอง มีความรุ่งเรืองทางด้านศิลปะ มีเศรษฐกิจมั่งคั่ง ขุนนาง และคนรวยสะสมงานศิลปะ และมีศิลปะทุกแขนง ในยุคนี้จึงมีโรงเรียนศิลปะหรือสำนักเพื่อสอนศิลปะ โดยเฉพาะการวาดภาพก่อนที่จะก้าวสู่งานทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรมและสถาปัตยกรรม การวาดภาพในยุคนี้ยังเป็นเครื่องมือเพื่อใช้ในการศึกษารรรมชาติอีกด้วย

ศิลปินยุคเรอเนซองส์ใช้สมุดร่างภาพ กระดาษ ปากกาและหมึก สำหรับการร่างภาพในช่วง ศตวรรษที่ 16 และ 17 การแสดงศักยภาพทางจินตนาการของศิลปินก็โดดเด่นและชัดเจน มีการใช้ อุปกรณ์หลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินที่มีชื่อเสียง เช่น เลโอนาร์โด ดา วินชี, ไมเคิล แองเจโล, ปีเตอร์พอล รูเบนส์, แรมบรานด์ วิธีในการทำงานศิลปะในยุคนี้จะร่างภาพด้วยเวลารวดเร็วเพื่อช่วยบันทึกความจำในขณะที่ขณะหนึ่งแล้วจะนำกลับมาตกแต่งและทำให้เสร็จในสตูดิโอและเป็นแนวทางในการทำงานศิลปะมาจนถึงปัจจุบัน

2.2.2 ความสำคัญของการวาดภาพ

การวาดภาพ (Drawing) เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับผู้เรียนศิลปะทุกสาขา เพื่อใช้ในการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ การร่างภาพไม่ได้เป็นเรื่องของการเขียนภาพให้สวยงาม โดยเน้นแต่เพียงรูปร่าง รูปแบบอย่างศิลปินเท่านั้น แต่การร่างภาพเป็นการแสดงความเข้าใจในการทำงานศิลปะ เป็นกระบวนการตรวจสอบเพื่อวิเคราะห์รูปแบบของงานศิลปะ เป็นการอธิบายเพื่อนำเสนอความคิดและจินตนาการ ถูกนำเสนอออกมาตัวแทนของความคิดสร้างสรรค์ อาจจะเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ เป็นวิธีการที่ประหยัด และรวดเร็วที่สุด มีประสิทธิภาพในการบันทึกการแสดงให้เห็น สามารถใช้แทนภาษาอักษรหรือภาษาพูดที่มีความซับซ้อนกว่าได้ ซึ่งในบางกรณีที่ภาษาอักษรไม่สามารถถ่ายทอดจินตนาการที่ซับซ้อนแต่การร่างภาพจะสามารถอธิบายได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งคุณภาพของภาพร่างยังส่งผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกสามารถดึงดูดให้ผู้รับเข้าไปมีส่วนร่วมได้ด้วย

บทความวิจัยของ Yang & Cham (2007 : 476-482) ทำให้เห็นขั้นตอนและความสำคัญของการวาดภาพเป็นการแสดงความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการศิลปะช่วงแรกของการทำงาน ศิลปินจะต้องทำความเข้าใจเป้าหมายของการร่างภาพทางการออกแบบเป็นการเชื่อมโยงทางความคิด (จินตนาการ) ที่กระจัดกระจายให้เกิดรูปแบบที่เป็นไปตามพื้นฐานของหลักการโดยผู้เรียนจะต้องสามารถเข้าใจมิติต่าง ๆ ในงานของตน ทักษะการวาดภาพส่งผลต่อรูปแบบของงานศิลปะ ขึ้นอยู่กับปริมาณของงานซึ่งก็คือผู้ปฏิบัติจะต้องเขียนในจำนวนมากเพื่อสะท้อนภาพในจินตนาการของตนในหลาย ๆ มุมมอง โดยในแต่ละครั้งที่มีการเขียนภาพวาดซ้ำจะทำให้เกิดข้อสังเกตทั้งข้อดี ข้อบกพร่อง จุดหรือตำแหน่งที่ควรปรับปรุงด้วยทุกครั้งและความชำนาญในทักษะการวาดภาพซึ่งเป็นผลมาจากความสามารถในการมองเห็นภาพในความคิด (จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์) หรือความสามารถในการ สร้างภาพต้นแบบทางความคิด โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 2.2.2.1 การวาดภาพต้องเป็นตัวแทนของความคิดสร้างสรรค์
- 2.2.2.2 การวาดภาพต้องเชื่อมโยงระหว่างจินตนาการ
- 2.2.2.3 การวาดภาพจะต้องนำเสนอผลงานและสื่อสารในภาษาศิลปะได้
- 2.2.2.4 การวาดภาพส่งผลต่อประสิทธิภาพและมีอิทธิพลต่องานศิลปะ

จากบทความข้างต้นของ Yang & Cham แสดงให้เห็นว่าการวาดภาพเป็นเครื่องมือในการสังเคราะห์ภาพในจินตนาการ และช่วยทำให้ผู้เรียนศิลปะและศิลปินสื่อสารผ่านงานศิลปะ จากข้อมูลดังกล่าวจึงเป็นเหตุผลสำคัญในการพัฒนาทักษะการวาดภาพและเพื่อช่วยส่งเสริมในการเรียนรู้จึงควรมีการออกแบบชุดกิจกรรมซึ่งจะอยู่ในแผนกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้อำนวยการสอนจะต้องทำการวางแผนลำดับการเรียนรู้ระยะ เวลาในการเรียนแต่ละหน่วยตลอดทั้งกิจกรรม การตั้งวัตถุประสงค์และคาดการณ์ผลที่ได้จากการเรียนรู้

ของชุดกิจกรรม พร้อมทั้งประเมินหลังสิ้นสุดการสอนจากการทำการทดสอบในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการร่างภาพ

นอกจากนี้การศึกษาของสถาบัน INCA (International Review of Curriculum and Assessment Frameworks) จากข้อมูล 19 ประเทศ ที่เข้าร่วมงานสัมมนาที่ประเทศอังกฤษ ในปี 2000 ประกอบด้วย ออสเตรเลีย แคนาดา อังกฤษ ฝรั่งเศส เยอรมัน ฮองกง ฮังการี อิตาลี ไอร์แลนด์เหนือ ไอร์แลนด์ ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ เนเธอร์แลนด์ สิงคโปร์ สเปน สวีเดน สวิสเซอร์แลนด์ และอเมริกา ที่พัฒนาทักษะทางศิลปะให้เป็นนโยบายแห่งชาติ เช่น ออสเตรเลียและอเมริกา มีแนวคิดที่จะให้ศิลปะเป็นวิชาสำคัญที่จะบรรจุลงในหลักสูตรสำหรับนักเรียน ในขณะที่ฝรั่งเศสมีจุดมุ่งหมายที่จะให้โอกาสประชาชนแสดงออกถึงความสามารถทางศิลปะ ในขณะที่อังกฤษต้องการพัฒนาความสามารถทางศิลปะของประชาชนเพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจและการพัฒนาด้านต่าง ๆ และสเปน ต้องการให้ประชาชนซาบซึ้งในความงามของศิลปะ โดยส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะสำหรับผู้ใหญ่ (Donnell & Micklethwaite, 1999 : 22-24)

ในปี 2004 ผู้ว่าการรัฐอาร์คันซอ และคณะกรรมการการศึกษาของสหรัฐอเมริกา (ECs) ได้มุ่งประเด็นความสำคัญและสนับสนุนในการเรียนศิลปะ โดยให้เหตุผลว่า “ศิลปะสามารถสร้างอนาคตทางเศรษฐกิจ และประเทศนี้ต้องอยู่บนพื้นฐานของความจริงที่ว่า เราต้องการนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นมากกว่าการเรียนรู้ ซึ่งอเมริกาต้องการแรงงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และคิดเชิงวิพากษ์ จึงสนับสนุนให้เกิดการเรียนศิลปะเพื่อเชื่อมโยงกับวิชาอื่นในระบบการศึกษาภาคบังคับที่ถูกบรรจุในสถาบันต่างๆ (Ruppert, 2010 : 1-6) และได้สร้างมาตรฐานการศึกษาศิลปะแห่งชาติ และใช้ใน 8 รัฐ ประกอบด้วย อริโซนา มอนทาน่า นิวแฮมป์เชียร์ นิวเจอร์ซีย์ โอไฮโอ โอกลาโฮมา เพนซิลเวเนียและวอชิงตัน โดยให้ทุนการศึกษามากกว่า 4 ล้านดอลลาร์กระทรวงการศึกษาศิลปะ ภายใต้การสนับสนุนของรัฐบาลกลาง (Huckabee, 2006 : 2-10)

ข้อมูลข้างต้นที่กล่าวมาแล้วนั้นแสดงให้เห็นว่าการวาดภาพมีความสำคัญ และส่งผลต่อระบบต่าง ๆ ของสังคมอีกด้วย นอกจากนี้ในกลุ่มประเทศยุโรปและอเมริกายังให้ความสำคัญต่อการเรียนศิลปะ โดยเฉพาะการวาดภาพเป็นอย่างยิ่ง ด้วยความสำคัญที่ว่าศิลปะเป็นศาสตร์ที่กระตุ้นให้เกิดองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่จะส่งเสริมให้เกิดความเจริญอย่างสร้างสรรค์ในสังคม จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ประชากรในที่นี่ เยาวชนจะต้องได้รับการเรียนศาสตร์ทางด้านศิลปะก่อนการเริ่มต้นเรียนวิชาอื่น รวมทั้งผู้ใหญ่จะต้องได้รับการส่งเสริมการเรียนศิลปะนอกระบบ ความสำคัญนี้มากไปจนถึงการจัดการเรียนศิลปะเข้าสู่แผนการศึกษาแห่งชาติด้วย

2.3 การเรียนศิลปะการวาดภาพ

ไม่กฏหลักฐานแน่ชัดว่าการเกิดขึ้นของการเรียนศิลปะเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อใด แต่มีนักปราชญ์ตั้งแต่ในสมัยกรีกที่มีการพยายามอธิบายในเรื่องความหมายของคำว่าศิลปะและมาปรากฏหลักฐานในการมีโรงเรียนศิลปะครั้งแรกในสมัยเรอเนซองส์ ที่มีโรงเรียนศิลปะขึ้นเพื่อสอนช่างศิลป์และทำงานให้สถาบันกษัตริย์หรือขุนนางผู้ร่ำรวย

ปัจจุบันมีสถาบันสอนศิลปะเกิดขึ้นมากมาย และต่างก็สร้างรูปแบบ แนวคิดในการนิยามคำว่าศิลปะ รวมถึงสาระที่พึงมีในหลักสูตร ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของนักการศึกษาและรูปแบบการเรียนศิลปะมาเป็นแนวทางในการทำการวิจัยมีดังนี้

2.3.1 เทคนิคการเรียนรู้การวาดภาพ

การวาดภาพและการร่างภาพเป็นขั้นตอนที่สำคัญของกระบวนการคิด โดยแบ่งลำดับของ กิจกรรม ดังนี้

2.3.1.1 เนื่องจากผู้เรียนมีพื้นฐานและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน โดยความรู้หรือภูมิหลังทางด้านงานศิลปะ ซึ่งหากผู้เรียนมีพื้นฐานและประสบการณ์ อันเกิดมาจากการรับรู้ ความเข้าใจที่จะส่งผลต่อการวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีการทดสอบก่อนที่จะเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ในบทนั้น ๆ เพื่อทำการปรับปรุงแผนการเรียนรู้ได้ จึงต้องจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ เพื่อปรับพฤติกรรมและมีความเข้าใจในพื้นฐานการร่างภาพ (Cook, 2007 : 11-47) ที่ตรงกัน สามารถคิดนอกกรอบในที่นี้หมายถึง เจื่อนใจและข้อกำหนดในการปฏิเสธจินตนาการ ซึ่งอาจมาจากหลักเกณฑ์ของสังคม หลักการทาง วิชาการ หรือรูปแบบที่เคยถูกกำหนดไว้เป็นบรรทัดฐาน ซึ่งยากต่อการปฏิเสธและคิดในเชิงลึก เป็นการคิดเชิงวิเคราะห์ แท้จริงคือการตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับความสงสัยใคร่รู้ของผู้ถาม เมื่อเห็นสิ่งหนึ่งสิ่งใด แล้วอยากรู้ เกี่ยวกับสิ่งนั้นมากขึ้นในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงใหม่ ความเข้าใจใหม่ การประเมินการแก้ ปัญหาขอบเขตของคำถามเชิงวิเคราะห์และการตัดสินใจที่รอบคอบมากขึ้น ขอบเขตของคำถามเชิงวิเคราะห์เกี่ยวกับการจำแนก แจกแจง องค์ประกอบ และการหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างเรื่องที่วิเคราะห์โดยใช้คำถามใน ขอบข่าย “ 5 Ws 1H” เพื่อนำไปสู่การค้นหาความจริงในเรื่องนั้น ๆ ทุกแง่มุม โดยตั้งคำถาม ใคร (Who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไร (When) อย่างไร (How) เพราะเหตุใด ทำไม (Why) แล้วเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของ คำถามเพื่อใช้ในการออกแบบ

2.3.1.2 จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทำการร่างภาพที่มีความซับซ้อนเพิ่มขึ้นในระดับกลาง ซึ่งเป็นภาพร่างที่มีรายละเอียดในระดับกลาง มีความซับซ้อน มีการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ สามารถปรับให้มีรูปแบบได้ตามจินตนาการในมุมมองที่ถูกต้อง และลงสีตามเทคนิคที่ถนัดได้สวยงาม

2.3.1.3 เพิ่มจำนวนภาพร่าง กำหนดระยะเวลาในการร่างภาพ และมีความซับซ้อนเพิ่มขึ้น ใน ระดับสูง ซึ่งเป็นภาพร่างที่มีรายละเอียดซับซ้อน ผู้เขียนจะต้องสามารถเขียนรายละเอียดภายในมีเทคนิค กลไกที่ซับซ้อน ถอดประกอบแต่ละชิ้นส่วนและลงสีตามเทคนิคที่ถนัดได้สวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยในขั้นตอนแรกเพื่อเป็นการยืนยันว่าการร่างภาพเป็นขั้นตอนของการคิดในวาดภาพ ขั้นตอน ที่สอง เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบให้ซับซ้อนขึ้นและสัมพันธ์กับเวลา ขั้นตอนที่สามารถร่างภาพได้ สอดคล้องกับข้อมูลในเชิงลึก มีความซับซ้อนเพิ่มขึ้นในระดับสูงในสามขั้นตอนดังกล่าวเป็นระดับพื้นฐานของ งานศิลปะ เป็นตัวชี้วัดประสิทธิภาพในการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับเทคนิคในการสอนการร่างภาพ โดย ต้องหาวิธีการเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหรือสามารถวาดภาพได้ด้วยการใช้เครื่องมือ เป็นอุปกรณ์เพื่อใช้ในการร่าง ภาพ เช่น สมุดร่างภาพ (Sketch book) ปากกา ปากกาสีเคมี หรือ กระดาษดิจิทัล ซึ่งในต่างประเทศนิยมใช้ กระดาษดิจิทัลเป็นเครื่องมือช่วยในการร่างภาพ แต่ยังไม่เหมาะสมที่จะใช้เป็นเครื่องมือหลักในการเรียน ออกแบบในประเทศไทย เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนของไทยยังคงใช้กระดาษ สมุด ร่างภาพ เพราะ ง่ายในการใช้งานปรับเปลี่ยนรูปแบบได้สะดวกและราคาประหยัด (Do & Gross, 1996 : 1-11) โมเดลซึ่งเป็น เครื่องมือเพื่อช่วยในการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต ที่ทำจากกระดาษหรือหุ่นปูน าสเตอร์ ประเภทต่าง ๆ รวมถึงโมเดลจำลอง 3 มิติจากซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์และต้นแบบอาจเป็นวัตถุ สิ่งของ หรือสิ่งประดิษฐ์ เพื่อช่วยการเรียนรู้การร่างภาพ จะได้ในรายละเอียดพื้นผิวมากกว่าแบบโมเดล เป็น สื่อการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเขียนภาพร่างได้และเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระยะเวลานั้น ๆ จึงวางแผนกิจกรรม การเรียนรู้ มุ่งให้กิจกรรมแต่ละกิจกรรมสามารถเพิ่มพัฒนาการศักยภาพของทักษะการร่างภาพ

2.3.2 แผนกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 2.3.2.1 เพื่อมุ่งกระตุ้นความคิดใหม่และความคิดสร้างสรรค์
- 2.3.2.2 เพื่อมุ่งให้สามารถสื่อสารได้มากกว่าคำพูด
- 2.3.2.3 เพื่อมุ่งให้ภาพร่างสามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง
- 2.3.2.4 เพื่อมุ่งให้ภาพร่างได้อธิบายความคิดและการสื่อสารของงานศิลปะ
- 2.3.2.5 เพื่อมุ่งให้ภาพร่างแสดงสุนทรียะของงานศิลปะ ในส่วนรายละเอียดของงานเพื่อไม่ให้ถูกมองข้าม
- 2.3.2.6 เพื่อมุ่งให้ภาพร่างสามารถอธิบายขั้นตอนในการคิด
- 2.3.2.7 เพื่อภาพร่างคลี่คลายชัดเจน
- 2.3.2.8 เพื่อให้ภาพร่างสามารถชี้้นำให้เกิดการเสนอการพัฒนา / ออกแบบใหม่

โดยเริ่มจากการวาดภาพลงบนกระดาษร่างภาพในแบบของตัวเองตามธรรมชาติของตัวเองเป็นการ เริ่มต้นในวาดภาพและการวาดภาพซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความคิด ความตั้งใจ การ เปรียบเทียบหรือเกิดแรงบันดาลใจในการคิดสร้างสรรค์ที่ต้องการหรือได้รับมอบหมาย

2.3.3 การวาดภาพเป็นเครื่องมือที่สามารถแก้ปัญหา พัฒนา กลั่นกรองรูปแบบของงาน โดยผู้สอน จะต้องวางแผนกิจกรรม / แผนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางการร่างภาพ ซึ่งผู้สอนจะมีหน้าที่หลักอยู่ 3 อย่างดังนี้

- 2.3.3.1 ต้องช่วยพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงาน
- 2.3.3.2 ต้องออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ให้มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- 2.3.3.3 ต้องให้ผู้เรียนรู้วิธีใช้การร่างภาพเป็นเครื่องมือของการคิด

จากแนวคิดเทคนิคการวาดภาพที่กำหนดระยะในการร่างภาพทางการออกแบบซึ่งจะประยุกต์มาใช้ในการวาดภาพเชิงเส้น โดยเป็น 3 ระยะ (รัฐโท พรเจริญ, 2548 : 1-20) คือ ระยะที่ 1 การเขียนเส้นร่างโครงสร้าง ระยะที่ 2 การคิดและถ่าย ทอดเส้นวาดภาพลงในโครงสร้างและระยะที่ 3 การเขียนเน้นเก็บเส้นจริงของภาพ ทำให้เข้าใจได้ว่ารูปแบบของการวาดภาพจะต้องมีลักษณะที่มีโครงสร้างชัดเจน เน้นการนำเสนอในรูปแบบ 3 มิติ และมีรายละเอียดครบถ้วนชัดเจน

ดังนั้นการเรียนรู้การวาดภาพทางการออกแบบในเบื้องต้นนั้น ผู้เรียนจะต้องมีความแม่นยำในการจดจำและสังเกต เพื่อนำมาใช้ในการเขียนมุมมองของงานออกแบบ มีความรู้ความเข้าใจในรูปร่าง รูปทรง พื้นฐานเรขาคณิต รูปทรงอิสระ รูปแบบของการเขียนทัศนียภาพ เข้าใจแสง เงา ที่เกิดจากรูปแบบและการออกแบบก่อนเข้าสู่การฝึกในระดับที่มีความซับซ้อนต่อไป

โปรแกรมการเรียนรู้การร่างภาพทางการออกแบบ จะถูกออกแบบให้ผู้เรียนเข้าใจทัศนธาตุ (Element of Design) และหลักการการออกแบบ (Principle of Design) สามารถเขียนภาพ 2 มิติ และ 3 มิติได้ ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างของรูปทรงแบบต่าง ๆ รวมทั้งเข้าใจเรื่องของความสัมพันธ์ของรูปทรงกับแสง เงา โปรแกรมจะต้องสามารถสร้างความเข้าใจในเรื่องของการเปลี่ยนแปลง รูปทรง เพื่อให้เกิดรูปแบบ ใหม่ ๆ แก่ผู้เรียนได้ ซึ่งรายละเอียดเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการร่างภาพทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งอาจจะถูกวางแผนให้แตกต่างกันไปตามความเหมาะสมหรือความพร้อมของสถานที่เรียน ผู้สอนและผู้เรียน

ถึงปัจจุบันจะมีเครื่องมือหรือซอฟต์แวร์ ช่วยเขียนภาพมาช่วยในการร่างแบบให้ ถูกต้องสวยงามแต่ก็ไม่สามารถทำงานได้ในระยะเวลาอันสั้นและจำนวนมากได้ ดังนั้นการร่างภาพจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญสำหรับผู้เรียนศิลปะและศิลป์ทุกคน ถึงแม้จะไม่ต้องมีความชำนาญเหมือนศิลปินแต่เป็นหน้าที่ ที่ผู้เรียนศิลปะและศิลป์จะต้องสามารถร่างภาพเพื่ออธิบายผลงานของตนในเบื้องต้นได้

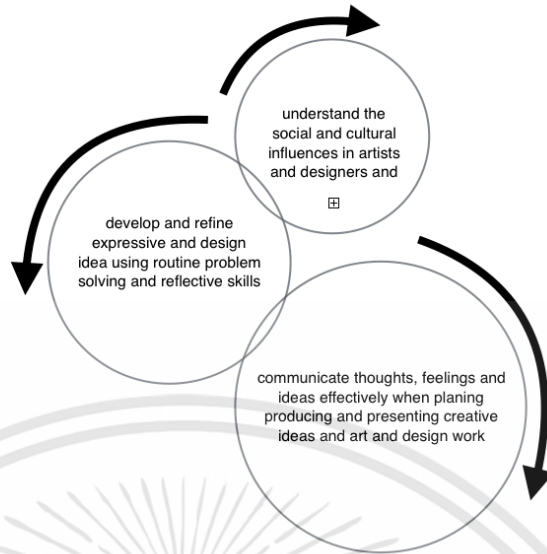
เครื่องมือที่ใช้ในการวาดภาพ ร่างภาพ นอกจากการใช้กระดาษ ดินสอ หรือปากกาแล้ว ในยุคดิจิทัลยังมีโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นอุปกรณ์หรือของใช้ประจำตัวแทบทุกคนบนโลกยุคดิจิทัล อีกทั้งยังมีระบบการสื่อสารออนไลน์และแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์ประเภท Smartphone สามารถนำมาประยุกต์ใช้แทนกระดาษ สมุด ปากกา และสีได้ถูกรวมอยู่ในอุปกรณ์มือถือแบบ Smartphone และสามารถใช้งานในการสร้างสรรค์งานศิลปะ การวาดภาพ ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ เป็นแนวทางที่สะดวกและประหยัดเป็นอย่างมาก

2.3.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพ

จากความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนศิลปะการวาดภาพเพื่อให้เป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ในศาสตร์ด้านต่าง ๆ นอกจากนี้ศิลปะการวาดภาพยังเป็นเครื่องมือช่วยการสื่อสารความคิดของบุคคล ผ่านงานศิลปะ การเรียนรู้ศิลปะทำให้เข้าใจเทคนิคการใช้วัสดุ เทคนิค เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจผ่านการวาดภาพ อีกทั้งในการวาดภาพ ผู้วาดจะต้องสามารถวางแผนและพัฒนาในการสร้างและนำเสนอความสร้างสรรค์ของผู้วาด ด้วยการแก้ไขปัญหารวมทั้งการแสดงความคิดเห็นที่สะท้อนประสบการณ์อันเกิดมาจากการทักษะการทำงานนั่นเอง

ทั้งนี้ประโยชน์จากการเรียนวาดภาพนั้นยังให้ประโยชน์ในขั้นพื้นฐานด้านทักษะและความรู้ทางด้านศิลปะก่อนการขยายผลสู่การเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ เป็นความรู้พื้นฐานเรื่องการใช้สี การผสมสีและองค์ประกอบทางด้านทัศนศิลป์ ผู้สร้างสรรค์หรือผู้เรียนจะต้องมีพื้นฐานของการสังเกตและจดจำซึ่งเป็นพื้นฐานของการวาดภาพ อีกทั้งยังเป็นการฝึกประสบการณ์ในใช้วัสดุ เทคนิค หรือเทคโนโลยี ทั้งในแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ด้วยการทำงานด้วยการใช้ศิลปะการวาดภาพ ซึ่งความเข้าใจในพื้นฐานด้านศิลปะการวาดภาพประกอบด้วย การวาดภาพคนครึ่งตัวและเต็มตัว (Portraiture/Figure Compositions) , การวาดภาพวิว สถานที่ สภาพแวดล้อม และอาคาร (Landscape/Built Environment) , การวาดภาพหุ่นนิ่ง (Still Life) , การวาดภาพตามจินตนาการ (Fantasy and Imagination) พื้นฐานการวาดภาพดังกล่าวนี้จะเป็นการนำไปสู่การเรียนรู้สร้างสรรค์ทางการออกแบบในสาขาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Visual Communication/Digital Design, Fashion Design/ Constructed Textiles (3D), Textile Design/ Surface Decoration/ (2D), Product Design, Interior Design/ Architecture (SQA's website, 2012 : 3-19)

สถาบัน SQA Glasgow ประเทศสกอตแลนด์ ได้ระบุในรายงาน National 4 Art and Design Course Support Notes (SQA's website, 2012 : 3-19) ว่าการเรียนศิลปะการวาดภาพ เป็นการพัฒนาทักษะเพื่อการเรียนรู้ชีวิต และทักษะในการทำงาน ผ่านความเข้าใจสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการวาดภาพ สามารถที่จะพัฒนาและปรับแต่งการแสดงออกผ่านงานศิลปะการวาดภาพที่ใช้ทักษะการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยให้ศิลปะเป็นเครื่องมือสื่อสารความรู้สึก ความคิดอย่างมีประสิทธิภาพโดยมีการวางแผนการทำงานและมีความสร้างสรรค์ในการนำเสนอรวมทั้งการทำงานศิลปะการวาดภาพ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องและสัมพันธ์กันดังภาพประกอบที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แสดงความสัมพันธ์ของแนวคิดของการจัดการเรียนการสอนศิลปะการวาดภาพที่มีความเชื่อมโยงกัน
ที่มาของภาพ SQA's website (2012 : 9)

SQA ได้เสนอหน่วยของการเรียนศิลปะและการออกแบบไว้ 3 หน่วย ประกอบด้วย 1) การแสดงเพื่อสื่อความหมาย 2) การออกแบบสร้างสรรค์ 3) การฝึกหัด โดยได้ให้วิธีการในการลำดับการเรียนไว้ 2 ลักษณะ ดังนี้

2.3.4.1 การจัดลำดับของการเรียน

การจัดลำดับของการเรียนโดยผู้เรียนจะสามารถเรียนตั้งแต่การเริ่มต้นที่จะการทำงานเพื่อการสื่อสารหรือแสดงออก ซึ่งกระบวนการในการทำงานจะทำให้เกิดรูปแบบการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และเกิดความรู้ความเข้าใจได้ ซึ่งการจัดการเรียนแบบนี้จะต้องทำเป็นลำดับไป หลังจากนั้นก็จะจะเป็นกระบวนการในการฝึกหัดทั้งกระบวนการแสดงออกและกระบวนการคิด สามารถแสดงได้เป็นลำดับได้ 2 แบบคือ



ภาพที่ 2.2 แสดงลำดับหน่วยการเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบของสถาบัน SQA
ที่มาของภาพ SQA's website (2012 : 10)

หรือ

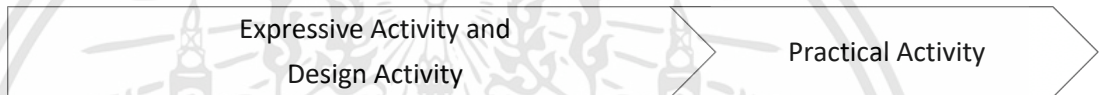
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 แสดงลำดับหน่วยการเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบของสถาบัน SQA ที่มาของภาพ SQA's website (2012 : 10)

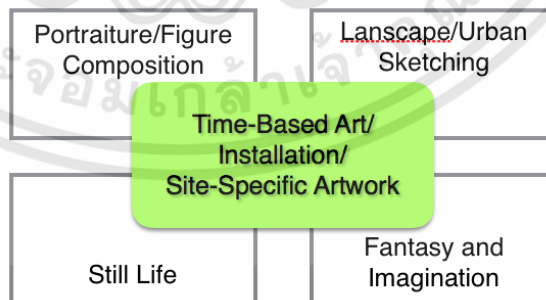
2.3.4.2 การจัดหน่วยการเรียนรู้ให้เรียนร่วมกัน

การจัดหน่วยการเรียนรู้ให้เรียนร่วมกัน ประสานทักษะ แต่ใช้ระยะเวลาในการเรียนนานขึ้น เพื่อให้ระยะเวลาในการเรียน เท่ากับแบบแรก หลังจากนั้นเมื่อผู้เรียนมีความชำนาญในกระบวนการคิดสร้างสรรค์และการแสดงออก ก็จะเข้าสู่ระยะของการฝึกฝนจนเกิดความคล่องแคล่วต่อไป สามารถแสดงได้เป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 2.4 แสดงลำดับหน่วยการเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบของสถาบัน SQA ที่มาของภาพ SQA's website (2012 : 10)

โดยลำดับของความสามารถในการวาดภาพของผู้เรียน ในด้านการแสดงออกรวมถึงบริบทในการออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนในลำดับใดก่อนก็ได้ ตามระยะเวลาที่กำหนดในการทำงานให้สำเร็จในแต่ละครั้ง (ระยะเวลาในการทำงานเป็นกระบวนการในการควบคุมทักษะในการวาดภาพ และ/หรือเปลี่ยนแปลงจินตนาการของผู้เรียน) สามารถเขียนเป็นลำดับรูปแบบการเรียนรู้ได้ดังภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 2.5 แสดงลำดับรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบของสถาบัน SQA ที่มาของภาพ SQA's website (2012 : 11)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 หลักการและกรอบแนวคิดด้านศิลปศึกษา

ศิลปศึกษา โดยศิลปศึกษาเป็นกลไกสำคัญต่อกระบวนการพัฒนาและความเชื่อมโยงกับหลายศาสตร์ ในสหวิทยาการ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนศิลปศึกษาทั้งในระบบ นอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ตามหลักการและกรอบแนวคิดด้านศิลปศึกษาที่เป็นแกนหลักที่ใช้กันในปัจจุบันดังนี้

2.4.1 หลักสูตรศิลปะ DBAE (Discipline-based Art Education)

หลักสูตรศิลปศึกษาเริ่มโดยมหาวิทยาลัยเยลในปี 1828 และภาควิชาการศึกษาของรัฐในสหรัฐอเมริกาได้จัดวิพากษ์เกี่ยวกับหลักสูตรศิลปะศึกษาในปี 1960 จากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาาร่วมกัน ปฏิรูปหลักสูตร เพื่อวางรากฐานที่เหมาะสมกับคนทุกเพศทุกวัย โดยหลักสูตรการศึกษาศิลปะได้พัฒนามาจาก โครงสร้างของกระบวนการของนักวิจารณ์ศิลปะและนักประวัติศาสตร์ใช้ นอกจากนี้ นักวิจารณ์และนักประวัติศาสตร์ยังให้ความสนใจในการรับรู้ด้านความงาม และการสร้างงานศิลปะ ซึ่งต่อมาได้กลายเป็น ประเพณีนิยมของการศึกษาศิลปะแบบเสรีนิยม และถูกเผยแพร่โดย Clark, Day และ Greer ในปี 1987 อีกทั้งหลักสูตรยังถูกใช้สอนที่ The Getty Center for Education in the Arts ภายหลังจากเปลี่ยนชื่อเป็น The Getty Center Institute for the Art (Stankiewicz, 2010 : 60-66) และหลักสูตร DBAE ได้ถูกใช้ในการ สอนสำหรับโรงเรียนและสถาบันการศึกษาทั่วไปจนถึงปัจจุบัน

แบบแผน DBAE มุ่งเน้นหลักเกณฑ์แทนการแสดงออกเฉพาะตัว (Self-Expression) มีเกณฑ์การสอน 4 ประเด็นได้แก่ ด้านประวัติศาสตร์ (Art History) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ศิลปะวิจารณ์ (Artcriticism) และศิลปะสร้างสรรค์ (Art Production) (Stankiewicz, Discipline and the Future of Art Education, 2000 : 301-313)

ในขณะที่เดียวกันที่มีการโต้แย้งและหาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาศิลปะอย่างต่อเนื่อง เพื่อไม่ให้เกิดการศึกษาศิลปะเป็นเพียงการมุ่งเน้นทางด้านทฤษฎีและยึดติดกับการใช้วัสดุ เทคนิคในการ สร้างสรรค์งานศิลปะ โดยการพยายามให้งานศิลปะมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสังคม เพื่อให้สังคมยอมรับจาก การเผยแพร่ และเปิดโอกาสให้เกิดกระบวนการคิดจากการทำงานอย่างไร้ข้อจำกัดด้วยวัสดุและเทคนิคต่าง ๆ ถือได้ว่าหลักสูตรการศึกษาศิลปะในปัจจุบันไม่มีกรอบและข้อจำกัด เป็นสาขาวิชาที่เปิดกว้างให้กับผู้เรียนที่ สนใจที่จะศึกษางานศิลปะอย่างลึกซึ้ง (Stankiewicz, 2010 : 60-66)

2.4.2 Post-Modern Arts Education (Hardy, 2006 : 7-16) เป็นรูปแบบการเรียนศิลปะของกลุ่มหลังสมัยใหม่ที่ต้องการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยการบูรณาการเข้ากับสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อ แสดงออก การรับรู้ และจินตภาพได้อย่างอิสระและมีเสรีภาพ เพื่อสะท้อนสังคม แสดงสภาพทางจิตใจของ ศิลปิน ความประทับใจในความงาม โดยศิลปะไม่ได้จำกัดอยู่เพียงชนชั้นสูงดังเช่นในอดีต

ในขณะที่ Dewey และ Beardsley ได้ให้ความเห็นที่ปฏิเสธศิลปะสมัยใหม่ และต่อต้านนวัตกรรม ด้านวัสดุในการสร้างงานสมัยใหม่ รวมถึงการสร้างตัวตนของศิลปิน แสดงออกผ่านอัตนัย โดยศิลปินมีความ เชื่อว่าศิลปะมีอยู่ในตัวของมันเองและเป็นสุนทรียภาพโดยปราศจากหน้าที่ใด ๆ แนวคิดโพสโตโมเดิร์นนั้นคือ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปะการเคลื่อนไหว แนวโน้มรูปแบบ โดยปฏิเสธและต่อต้านแนวคิดแบบโมเดิร์น (Modernism) ตามรูปแบบการทำงานศิลปะที่มีฐานปัญญาและทฤษฎีหรือแนวคิดเป็นด้านหลัก เป็นการปลดปล่อยโดยไม่ยึดถือในรูปแบบและประโยชน์ใด โดยศิลปะไม่ใช่สิ่งถาวร อาจเกิดขึ้นโดยกระทันหันและเพียงชั่วคราว ไม่ขึ้นกับเวลาและสถานที่

2.5 แนวคิดการเรียนรู้ตามอรรถาจารย์

การเรียนรู้ในอดีตถึงปัจจุบันเป็นการสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง เด็กทุกคนจะต้องสอบเพื่อวัดผล พัฒนาการของเด็กคือการสอบผ่านและได้เลื่อนชั้น แต่เป้าหมายของการเรียนในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช , 2555 : 11-34) คือปูพื้นฐานความรู้และทักษะเอาไว้สำหรับการมีชีวิตที่ดีในภายหน้า โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ (Learner-Centered) ลักษณะของการเรียนรู้ในรูปแบบของการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ความต้องการและลักษณะของผู้เรียนจะเรียนเพื่อต้องการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ โดยความรู้คือทักษะการปฏิบัติที่เน้นเรื่องของกระบวนการและสามารถนำไปประยุกต์ในการใช้ชีวิต ความมั่นใจในการซักถามข้อสงสัยโดยไม่เน้นผลในเรื่องของความรู้เท่ากับการปฏิบัติจริง ผู้เรียนจะเลือกเรียนตามความต้องการที่ไม่เน้นการเรียนในระบบหรือโรงเรียน อาจเป็นลักษณะของโครงการหรือการเรียนตามอรรถาจารย์ตามความเหมาะสมกับตนเอง (Personalized) อีกทั้งพร้อมที่จะร่วมเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันกับผู้เรียนทั่วโลก ที่เป็นทั้งสังคม สมาคมหรือชุมชนออนไลน์ นั้นหมายความว่าผู้เรียนเลือกเรียนจากเว็บไซต์ เพื่อมุ่งทดสอบความรู้ของตนเพื่อพัฒนาชีวิตและตนเองไม่ใช่การกดดันเพื่อให้สอบผ่าน

ลักษณะ 8 ประการของเด็กสมัยใหม่จาก หนังสือ 21st Century Skills : Learning for Life in Our Times ได้ระบุไว้ว่าเด็กสมัยใหม่มีอิสระที่จะเลือกสิ่งที่คุณพอใจ แสดงความเห็นและลักษณะเฉพาะของตนเอง ต้องการดัดแปลงสิ่งต่าง ๆ ให้ตรงตามความพอใจและความต้องการของตน (Customization & Personalization) มีความสามารถในการสืบค้นเพื่อตรวจสอบหาความจริง (scrutiny) มีความเป็นตัวของตัวเองและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เพื่อรวมตัวกันเป็นองค์กร เช่น ธุรกิจ รัฐบาลและสถาบันการศึกษา พร้อมทั้งจะสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของงาน การเรียนรู้และชีวิตทางสังคม อีกทั้งยังมีความกระตือรือร้นในการร่วมมือและสร้างความสัมพันธ์เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของทุกกิจกรรม นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการสื่อสาร การหาข้อมูลและตอบคำถามได้อย่างรวดเร็ว สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อสร้างนวัตกรรมต่อทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิต

ความเปลี่ยนแปลงที่ทฤษฎีการเรียนรู้ใหม่ได้คัดค้านทฤษฎีเก่า (วิจารณ์ พานิช, 2555 : 11-34) (ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเก่า ประกอบด้วย การเริ่มจากความรู้ (Knowledge) ไปสู่ความเข้าใจ (Comprehension) การประยุกต์ใช้ (Application) การวิเคราะห์ (Analysis) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการประเมิน (Evaluation) ตามลำดับ) โดยสิ้นเชิงว่า การเรียนรู้ไม่ได้มีลักษณะเรียงเป็นแถว จากเรียนรู้ทักษะหรือความรู้พื้นฐานไปสู่การเรียนรู้ทักษะที่ซับซ้อน แต่ในความเป็นจริงการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ซับซ้อน และการเรียนรู้จริงจะไม่ใช้การรู้เนื้อหาไปสู่ความเข้าใจแท้จริงในระดับที่เอาไปใช้ได้ สถานการณ์จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่จะเป็นการเรียนรู้เนื้อหาไปพร้อม ๆ กับการใช้ประโยชน์ในสถานการณ์จริงหรือเรียนทุกขั้นตอนไปพร้อม ๆ กันในสถานการณ์จริง จึงให้ผลการเรียนรู้ที่ลึกและเชื่อมโยงกว่าคือ รู้จริง โดยขั้นตอนการเรียนรู้จากผลการวิจัยในยุคปัจจุบันคือ จำได้ (Remember) เข้าใจ (Understand) ประยุกต์ใช้ (Apply) วิเคราะห์ (Analyze) ประเมิน (Evaluate) และสร้างสรรค์ (Create) โดยที่ขั้นตอนเหล่านี้เกิดพร้อมกันได้หรืออะไรเกิดก่อนเกิดหลังได้ทั้งสิ้น รวมทั้งเกิดเรียงลำดับจากหลังไปหน้าก็ได้

รายงานปัญหาทางการศึกษาขององค์การยูเนสโก (UNESCO) เรื่อง Learning to be From 1972 (Zelezny-Green, 2015 : 1-6) ระบุว่าในหลายประเทศได้ประสบปัญหาความล้มเหลวทางการศึกษาในระบบที่ประสบการณ์และความรู้เกิดขึ้นได้เฉพาะในห้องเรียน จากปัญหานี้รัฐบาลได้เริ่มส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่วิธีการเกิดขึ้นของความรู้แตกต่างจากในห้องเรียน ไม่มีการจำกัดหรือกำหนดระยะเวลาในการเรียน และเป้าหมายที่แน่ชัด การเรียนรู้เป็นความร่วมมือกันของผู้เรียนคนอื่น ๆ ครอบครัว เพื่อนและเพื่อนร่วมงาน มีการควบคุมที่น้อยกว่า สามารถเกิดการเรียนรู้ในสถานที่ใดก็ได้ไม่ว่าจะเป็นโรงเรียน ที่บ้าน ชุมชน โดยความรู้ อาจเกิดขึ้นโดยความตั้งใจหรือเกิดขึ้นโดยบังเอิญก็ได้ซึ่งเป็นรูปแบบของการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ไม่มีขอบเขต การเรียนรู้และผู้เรียนสามารถสร้างขอบเขตของการเรียนได้เองตามความต้องการของตน เป็นธรรมชาติ ไม่มีการวางแผน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกแบบและดำเนินการเรียนด้วยตัวเอง กลไกในการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเกิดจากภูมิหลังหรือประสบการณ์ของผู้เรียนและมีความยืดหยุ่น

การศึกษาตามอัธยาศัยเป็นนโยบายระดับชาติในหลายประเทศเพื่อพัฒนามนุษย์ซึ่งเป็นทรัพยากรและกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศ เช่น อเมริกาใต้ ไอร์แลนด์ ฟิลิปินส์ ที่ได้บูรณาการเครื่องมือประเภท โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone หรือ PDA (iPad, Tablet) ได้ถูกสนับสนุนให้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ตามอัธยาศัย กลายเป็นการศึกษาแห่งชาติซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ตามอัธยาศัยโดยใช้โทรศัพท์มือถือเกิดขึ้นและถูกใช้ในทางปฏิบัติที่ประเทศเคนยา ซึ่งเป็นประเทศด้อยพัฒนา ประชากรส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชายขอบที่ได้รับการอบรม เรียนรู้จากการเรียนผ่านหนังสือ รวมทั้งทักษะด้านการปฏิบัติ เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและขยายขอบเขตการเรียนรู้ รัฐบาลเคนยาได้ตระหนักถึงศักยภาพของการเรียนรู้ตามอัธยาศัยผ่านการเรียนด้วยโทรศัพท์มือถืออย่างจริงจัง ซึ่งสามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยได้ 2 ประเด็น คือ ประเด็นเศรษฐกิจและระยะทาง (Zelezny-Green, 2015 :1-6)

2.5.1 ประเด็นเศรษฐกิจ : นอกจากรายงานเรื่อง เรื่อง Learning to be From 1972 ของ ยูเนสโก (UNESCO) ยังมีเรื่องค่าใช้จ่ายของการศึกษาในระบบซึ่งเป็นรูปแบบการศึกษาหลักเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาประเทศจึงทำให้การเรียนรู้หรือการศึกษาในระบบต้องใช้ทรัพยากรมาก ประกอบกับรูปแบบของการแข่งขันและเกณฑ์ต่าง ๆ ยิ่งทำให้สถาบันการศึกษาแต่ละแห่งเร่งพัฒนาทั้งสถานที่ บุคลากร สิ่งอำนวยความสะดวก มาตรฐานการเรียนและระบบสนับสนุนต่างๆ จึงเป็นสาเหตุให้มีค่าใช้จ่ายจำนวนมากสำหรับการศึกษาในระบบ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้ตามอัธยาศัย สามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่าการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีรูปแบบการจัดการ ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นไม่แน่นอนและอาจเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมใดก็ได้ เช่น ในช่วงการเดินทาง การท่องเที่ยว การเรียนรู้เกิดขึ้นที่บ้าน ที่พิพิธภัณฑ์ ซึ่งไม่อาจกำหนดล่วงหน้าและยาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่จะนำเกณฑ์หรือมาตรฐานมาวัดคุณสมบัติหรือผลที่ได้จากการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ นอกจากนี้ การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ยังเป็นรูปแบบของการเรียนรู้ที่มีความเสมอภาคกับทุกคนและเป็นการเรียนตลอดชีวิตที่ไม่มีเงื่อนไขทางสถานะเศรษฐกิจเป็นอุปสรรค

2.5.2 ประเด็นระยะทาง : การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองเป็นสัญญาณของมนุษย์ ซึ่งแม้รูปแบบการดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันจะมีการกิจกรรมหลากหลายทั้งภารกิจหลัก (การทำงาน, การเรียน) ภารกิจรอบและอื่น ๆ แต่ไม่ได้ทำให้มนุษย์หยุดการเรียนรู้ แม้จะมีอุปสรรคเรื่องเวลา ระยะทาง ค่าใช้จ่าย และภาษาการสื่อสาร ยิ่งทำให้ผู้คนเลือกการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์มากกว่าการเรียนในระบบที่มีรูปแบบของการเรียนในสถาบัน ห้องปฏิบัติการหรือห้องเรียน (ถึงแม้จะมีค่าใช้จ่ายในระดับที่ไม่แตกต่างกัน) แต่เนื่องจากการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ปราศจากปัญหาเรื่องระยะทางและเวลาในการเรียน

2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้ / การประเมินผล

การศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ซึ่งเป็นสัญญาณของมนุษย์ ที่เริ่มมีการเรียนรู้เพื่อปรับตัวให้อยู่รอดในธรรมชาติและสังคม การเรียนรู้ทำให้เกิดพัฒนาการและวิวัฒนาการ ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญของการอยู่รอดของมนุษยชาติ ดังนั้นการพัฒนาโลกนี้จึงไม่ใช่การพัฒนาที่เทคโนโลยี ไม่ใช่แค่การพัฒนาวัตถุ แต่เป็นการพัฒนาโดยตรงมายังทรัพยากรมนุษย์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ โดยในการศึกษาในหัวข้อการพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ จึงต้องเน้นเรื่องการศึกษาในเรื่องทฤษฎีการเรียนรู้ / จิตวิทยาและพฤติกรรมกรการเรียนรู้ / การประเมินผล มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.6.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ : นักการศึกษาและนักมานุษยวิทยาหลายท่านได้ทำการศึกษาค้นคว้าและสร้างทฤษฎีทางการเรียนรู้ขึ้นมา ซึ่งล้วนแล้วเป็นการพยายามหาแกนกลางหรือรูปแบบในการเรียนรู้ของมนุษย์ ในการเรียนรู้ ซึ่งมีบริบทที่แตกต่างกันในหลายประเด็น (Bloom, 1968 : 1-8) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.6.1.1 Bloom (1968 : 1-8) ได้แบ่งประเภทของการเรียนรู้ (Taxonomy of Learning Domain) ที่ควรพัฒนาบุคคลเป็น 3 ด้าน ดังนี้ (สิริอร วิชชาวุธ, 2555 : 132-145)

(1) พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้และพัฒนาการ ทางทักษะด้านเชาวน์ปัญญา (Mental Skills ; knowledge) เป็นความสามารถด้านการระลึกหรือสังเกตจดจำข้อเท็จจริงต่าง ๆ ได้ ในการเรียนรู้ทางเชาวน์ปัญญามี 6 ลำดับชั้น ดังนี้

(1.1) ความรู้ (Knowledge) เป็นการจำสิ่งที่เคยเรียนมาแล้วในอดีต เมื่อจำได้ก็จะสามารถสังเกตได้และระลึกได้

(1.2) ความเข้าใจความ (Comprehension) เป็นความสามารถหรือทักษะ 3 ระดับ คือ 1) การจับใจความและเข้าใจความหมายของสิ่งที่ได้เรียนรู้ 2) ความสามารถในการอธิบาย ตีความหรือย่อความ และ 3) สามารถพยากรณ์ได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(1.3) การประยุกต์ (Application) เป็นความสามารถในการนำสิ่งที่เคยได้เรียนรู้ในอดีตมาใช้ใหม่ในสถานการณ์ใหม่ทั้งนี้รวมถึงการใช้กฎวิธีการจำกัดความหลักการและทฤษฎี

(1.4) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถที่จะแยกแยะองค์ประกอบของสิ่งที่ตนเรียนเป็นส่วน ๆ ได้ สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ และสังเกตเห็นว่ามีหลักการอะไรที่เกี่ยวข้องบ้าง การวิเคราะห์ต้องอาศัยความเข้าใจในเนื้อหา และโครงสร้างที่รวมตัวกันเป็นความรู้

(1.5) การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถที่จะนำชิ้นส่วนต่าง ๆ มารวมกันให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น ความสามารถในการเขียนเรียงความสุนทรพจน์

(1.6) การประเมิน (Evaluation) เป็นความสามารถที่จะประเมินตัดสินใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ เช่น บทความ นิยาย รายงานวิจัย

(2) จิตพิสัยหรือการเรียนรู้ทางอารมณ์ (Affective Domain) เป็นการเรียนรู้ อารมณ์และเจตคติ (Growth in Feeling or Emotional Areas ; Attitude) บุคคลจะเรียนรู้ การแสดง อารมณ์ผ่านประสบการณ์ของตนเอง เจตคติ ความสนใจ ความตั้งใจ ความใส่ใจและการให้คุณค่าเป็นสิ่งสำคัญ แสดงออกมาด้วยพฤติกรรมทางอารมณ์ ซึ่งถูกจัดรูปแบบการเกิดเป็นลำดับ ขึ้นดังนี้

(2.1) การรับรู้สึกรากฏการณ์ (Receiving Phenomena) บุคคลจะต้องรับรู้ปรากฏการณ์มีความตั้งใจและปรารถนาที่จะฟัง ดู หรือสัมผัส เช่น ในขณะที่ผู้อื่นพูด จะฟังผู้อื่นด้วยความเคารพ หรือฟังเพื่อจดจำ

(2.2) การตอบสนองต่อปรากฏการณ์ (Responding to Phenomena) บุคคลจะมีความกระตือรือร้นที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เช่น ร่วมอภิปรายในชั้นเรียน การนำเสนอผลงาน การตั้งคำถามต่อความคิดใหม่ เพื่อจะเข้าใจในปรากฏการณ์และรู้จัก การปฏิบัติอย่างปลอดภัย

(2.3) การให้คุณค่า (Valuing) บุคคลจะยึดติดสิ่งบางอย่างที่มีคุณค่า รูปแบบของพฤติกรรมเริ่มจากการยอมรับจนถึงขั้นผูกพัน คุณค่าที่เกิดขึ้นจะค่อย ๆ รวมตัวกันเป็นกลุ่ม กลายเป็นค่านิยมเฉพาะของตนในภายหลัง

(2.4) การจัดระบบ (Organization) บุคคลจะจัดระบบสิ่งนั้นเป็นกลุ่มก้อน และเรียงลำดับก่อนหลังด้วยการนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างและความสำคัญต่อตัวเองและสร้างระบบคุณค่านิยมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนขึ้นมา

(2.5) ค่านิยมฝังลึกภายใน (Internalizing Values) ระบบค่านิยมเกิดขึ้น และควบคุมพฤติกรรมของตนเอง บุคคลจะทำพฤติกรรมในสถานการณ์ทุกสถานการณ์อย่างสม่ำเสมอจนสามารถทำนายได้และกลายเป็นบุคลิกลักษณะของบุคคลนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(3) ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นการเรียนรู้ทักษะทางกาย (manual or physical skills ; skills) การพัฒนาพิสัยเกิดขึ้นได้ด้วยการฝึกฝนปฏิบัติซึ่งมีขั้นตอนการพัฒนา 7 ขั้นตอนดังนี้

(3.1) การรับรู้ (Perception) ความสามารถที่จะใช้สิ่งชี้แนะจากการรับรู้ และชี้้นำให้เกิดกิจกรรมทางการกระทำ ซึ่งกระบวนการนี้เริ่มตั้งแต่การได้รับการกระตุ้นทางการรู้สึกสิ่งชี้้นำในการเลือกและการแปลความ

(3.2) การตั้งค่า (Set) หรือความพร้อมในการกระทำรวมทั้ง 3 ด้าน คือ ปัญญา กาย และอารมณ์ ซึ่งเตรียมการไว้สำหรับการตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ

(3.3) การตอบสนองจากตัวชี้แนะ (Guided Response) เป็นขั้นเริ่มต้น ในการเรียนรู้ทักษะที่ซับซ้อน ซึ่งรวมถึงการเลียนแบบและการลองผิดลองถูก พฤติกรรมที่ถูกต้องมากขึ้นจนต้องมีการฝึกฝน

(3.4) กลไก (Mechanism) เป็นขั้นกลางในการเรียนรู้ทักษะที่ซับซ้อน เมื่อพฤติกรรมการตอบสนองที่ทำต่อสิ่งนั้น ๆ เริ่มชำนาญขึ้น ผู้เรียนเริ่มเคลื่อนไหวอวัยวะของตนเองด้วยความมั่นใจมากยิ่งขึ้น

(3.5) พฤติกรรมซับซ้อน (Complex Overt Response) ทักษะทางกาย ที่มีความซับซ้อนและเคลื่อนไหวได้ประสานกันอย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ถูกต้องและดีกว่าได้โดยอัตโนมัติ

(3.6) ปรับเปลี่ยนท่าด้วยตนเอง เคลื่อนไหวของร่างกายหรือทักษะการคิด จนสามารถสร้างรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมาได้

(3.7) การปรับเปลี่ยน (Adaptation) เป็นขั้นที่มีทักษะชำนาญจนสามารถ

(3.8) ต้นฉบับ (Origination) เป็นขั้นที่บุคคลสามารถสร้างทักษะการเรียนรู้ของตนเองได้

2.6.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ของเบนดูรา (สิริอร วิชชาวุธ, 2554) แยกการเรียนรู้ออกเป็น 2 ชนิด

2.6.2.1 การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Enactive Learning) การเรียนรู้เงื่อนไขการเสริมแรง (Re-Inforcement) จากการได้รับรางวัลและการลงโทษด้วยตนเองโดยตรง

2.6.2.2 การเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning) การเรียนรู้เงื่อนไข เสริมแรง (Re-Inforcement) จากการได้รับรางวัลและการลงโทษโดยการสังเกตจากตัวแบบ แต่ถ้า ตัวแบบถูกลงโทษ เขาจะไม่ทำตัวให้เหมือนต้นแบบ การเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบนี้จะมีประสิทธิภาพดีกว่าการเรียนรู้แบบลองผิดลองถูกด้วยตนเอง เนื่องจากผู้เรียนจะทำตามตัวแบบที่มี สถานะทางสังคมสูงกว่าตัวแบบที่มีสถานะทางสังคมต่ำการเรียนรู้จากการสังเกตมีกระบวนการ ทางปัญญา 4 ขั้น คือ

(1) ช่วงความตั้งใจ (Attention Span) ความตั้งใจจะเป็นตัวกำหนดในการเลือกรับรู้ ถ้าผู้เรียนตั้งใจที่จะรับรู้สิ่งหนึ่ง ผู้เรียนจะรู้ว่าสิ่งนั้นปรากฏ ถ้าผู้เรียนไม่ตั้งใจรับรู้ ผู้เรียนจะไม่รู้ว่ามัน ปรากฏอยู่ในขณะนั้น ฉะนั้น

(2) การเก็บข้อมูลไว้เป็นความจำ (Retention) เมื่อผู้เรียนรับรู้เหตุการณ์ว่าสถานการณ์ใด ใคร ทาอะไร ได้อะไรผู้เรียนจะเก็บข้อสิ่งที่ตนรับรู้ไว้เป็นความจำ

(3) การทำพฤติกรรม (Motor Re-Production หรือ Behavioral Product) ผู้เรียนจะมีคำจำกัดความของสัญลักษณ์ที่แปลจากสิ่งที่ตนเองได้สังเกต แล้วนำมาสร้างรูปแบบใน การกระทำที่เหมาะสมการจะเกิดพฤติกรรมได้

(4) แรงจูงใจในการทาพฤติกรรม (Motivation) ความปรารถนาในการทาพฤติกรรมของผู้เรียนจะทำให้เขาทาพฤติกรรมที่ได้สังเกตเห็นไว้ ผู้เรียนจะไม่แสดงพฤติกรรมตามต้นแบบทุกพฤติกรรม

หัวข้อการวิจัย “การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย” เป็นแนวคิดในการสร้างรูปแบบการเรียนรู้สำหรับคนทุกกลุ่ม อีกทั้งการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยยังเป็นการเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ให้กับวัยผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีประสบการณ์ชีวิต มีทักษะการคิดวิเคราะห์ และมีเป้าหมายในการเลือกเรียนในระบบอัยาศัยที่ชัดเจน ตรงตามทฤษฎีการเรียนรู้วัยผู้ใหญ่ (Adult Learning Theories) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.6.3 ทฤษฎีการเรียนรู้วัยผู้ใหญ่ (Adult Learning Theories) (Malcolm Knowles, 1980 ; Corley, 2011 : 1-4)

จากบทความ Adult Learning Theories โดย Mary Ann Corley ว่าเป้าหมายในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Andragogy) มีรูปแบบที่แตกต่างจากการเรียนรู้ในวัยเด็ก (Pedagogy) โดยสามารถแบ่งประเด็นเป้าหมายในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ได้เป็นดังนี้

2.6.3.1 ความต้องการพึ่งพาตนเอง โดยการเลือกหรือเจาะจงในการเรียนรู้เพื่อเพิ่มวุฒิภาวะในความรู้ หรือทักษะบางอย่างให้กับตนเอง

2.6.3.2 ความต้องการพัฒนาตนเอง โดยใช้การเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสบการณ์ชีวิต

2.6.3.3 ความต้องการเรียนรู้วิธีการ การจัดการ และบทบาทในสังคมแบบใหม่

2.6.3.4 ความต้องการใช้ผลที่ได้จากการเรียนรู้ในระยะสั้น ในการประยุกต์เพื่อแก้ปัญหา

สำคัญ

2.6.3.5 ความต้องการเรียนรู้จากปัจจัยภายใน มากกว่าปัจจัยภายนอก

การจัดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ จึงต้องแสดงให้เห็นชัดเจนว่าทำไมพวกเขาจะต้องเรียนรู้ในความรู้ หรือทักษะอะไรบางอย่าง เนื่องจากการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เป็นการเรียนด้วยการกระทำ (Learning by Doing) เน้นที่ประสิทธิภาพของผลของงานที่ได้ทำเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตมากกว่าความจำเนื้อหาจากการเรียน อีกทั้งข้อวิพากษ์จากแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Andragogy) ที่มีแนวคิดให้ผู้เรียน “เลือกเรียนด้วยตนเอง” ตามความต้องการ ซึ่งเป็นการที่ผู้เรียนพยายามออกจากสถานการณ์ที่ไม่ต้องการในการสอน จากครูผู้สอนที่ละเลยต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียน เช่น การแข่งขัน วัฒนธรรม ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ยังพบว่า 70 เปอร์เซ็นต์ ของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่เป็นผู้เรียนที่เลือกที่จะเรียนรู้ในหัวข้อที่ตนสนใจด้วยตัวเอง และประมาณ 90 เปอร์เซ็นต์ของผู้เรียนมีการเลือกหัวข้อในการเรียนอย่างน้อย 1 หัวข้อที่ตนเองสนใจเรียนด้วยตนเอง โดยกระบวนการดังกล่าว เรียกว่า การเลือกที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง

2.6.4 การเลือกที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) หรือ SDL (Knowles, 1975 ; Corley, 2011 : 1-4)

การเลือกที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) หรือ SDL ซึ่งเป็นวิธีที่ผู้เรียนเป็นผู้เริ่มการเรียนด้วยตัวเองตั้งแต่การออกแบบการเรียน วิธีการนำความรู้ไปใช้ การประเมินด้วยตนเองจากประสบการณ์ และกระบวนการ SDL นี้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ซึ่งเป็นรูปแบบของการเรียนรู้ นอกห้องเรียน รูปแบบและวิธีการที่จะทำให้เกิดกระบวนการ SDL เกิดขึ้นได้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.6.4.1 การเลือกใช้กระบวนการประเมินผลด้วยวิธีการประเมินผลด้วยผู้เรียนเอง (Self-Assessment)

2.6.4.2 เนื่องจากเป็นการเรียนตามอัธยาศัยที่ผู้เรียนเป็นผู้เลือกหัวข้อในการเรียนเอง ผู้เรียนจึงต้องพิจารณา เพื่อกำหนดหัวข้อและเป้าหมายในการเรียน

2.6.4.3 ผู้เรียนจะต้องเลือกแหล่งที่มาของความรู้และข้อมูลได้อย่างเหมาะสม เช่น หนังสือ บทความ และวิธีการต่าง ๆ ในการเรียน เช่น การสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต การจดบันทึกโดยตรง การสนทนากลุ่มแบบออนไลน์ โดยวิธีการทั้งหมดจะช่วยให้ผู้เรียนสำเร็จตามเป้าหมาย

2.6.4.4 ด้วยวิธีการได้มาซึ่งความรู้และทักษะการทำงาน ได้มาจากผู้เรียนเป็นผู้เลือกหัวข้อและวิธีการด้วยตัวเอง ดังนั้นวิธีการประเมินจะต้องเป็นไปตามรูปแบบของเนื้อหาและวัตถุประสงค์นั้น

2.6.4.5 การปรับทัศนคติเชิงบวกและเลือกเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย

การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมในการเรียนรู้ ที่ใช้กิจกรรมเพื่อช่วยสนับสนุนการเรียน จะทำให้เกิดภาวะมีส่วนร่วมและอยากเรียนโดยอัตโนมัติ (Taylor, 2000 ; Corley, 2011 : 1-4) อีกทั้งผู้เรียนรู้ว่าเป้าหมายของการเรียน และรู้ในหัวข้อที่ตนต้องการเรียนจึงทำให้สามารถที่จะเลือกวิธีและกิจกรรมในการเรียนได้ โดยประสบการณ์จากผู้เรียนที่มีส่วนร่วมในการสร้างทักษะ ความรู้ และสูตรหรือรูปแบบในการเรียนอย่างเป็นธรรมชาติตามสัญชาตญาณของมนุษย์

2.6.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ : ความหมายและความสำคัญของการเรียนรู้ในสังคมร่วมสมัย

หวัน วงศ์แก่นท้าว ได้เรียบเรียงส่วนหนึ่งในเอกสารประกอบการสอนวิชา การดำรงชีวิตในสังคมยุคใหม่และประชาคมอาเซียนไว้ว่า การเรียนรู้เป็นกิจกรรมสำคัญที่มนุษย์ทุกคนทำตั้งแต่เกิดจนตาย มนุษย์ทุกคนมีการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ทักษะทางกาย ความหมายของสิ่งต่าง ๆ ภาษา หลักการและเหตุผล การแก้ปัญหาและตัดสินใจ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเอง และสภาพแวดล้อมรอบตนเอง การเรียนรู้เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการ พัฒนาค้นหาความสามารถในการพัฒนาตนเอง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข และปรับตัวเข้ากับสังคมได้ (หวัน วงศ์แก่นท้าว, มปป : 1-10)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.5.1 ความหมายของการเรียนรู้ในสังคมร่วมสมัย

มนุษย์ทุกคนมีการเรียนรู้ตลอดเวลา การให้คำจำกัดความของการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญและจากคำจำกัดความของกรมวิชาการ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง, 2556 : 1-2) ได้ให้คำจำกัดความของการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้หมายถึง การปรับเปลี่ยนทัศนคติ แนวคิดและพฤติกรรม อันเนื่องมาจากได้รับประสบการณ์และเป็นการปรับเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น

การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงการตอบสนองหรือการแสดงออกของพฤติกรรมแต่เพียงบางส่วนหรือทั้งหมด เป็นผลมาจากประสบการณ์ (Good, 1959 : 314 ; วรรณิ ลิ้มอักษร, 2551 : 47 – 48)

นอกจากนี้คำจำกัดความของการเรียนรู้ยังหมายถึง การเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมอย่างถาวร ซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอก (Marcy P Driscoll, 2000 ; สิริอร วิชชาวุธ, 2555 : 132-145)

จากความหมายของการเรียนรู้ (Hergenhahn, 1988 : 2-10) ดังกล่าวข้างต้น อาจแยกเป็นรายละเอียดของการเรียนรู้ได้ ดังนี้

(1) การเรียนรู้เป็นการบ่งชี้ถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้โดยตรงหรือสามารถใช้เครื่องมือช่วยในการสังเกตหรือตรวจสอบได้กล่าวคือ เมื่อบุคคลเรียนรู้แล้วจะต้องสามารถทำบางสิ่งบางอย่างได้ ซึ่งก่อนการเรียนรู้ไม่สามารถทำได้มาก่อน เช่น ผู้ที่ไม่เคยวาดรูปมาก่อน เมื่อได้เรียนรู้การวาดภาพแล้วก็จะสามารถวาดภาพได้ เป็นต้น

(2) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากการเรียนรู้ จะเป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างถาวรหรือค่อนข้างถาวร เช่น บุคคลที่เรียนรู้วิธีการพูดจาสุภาพมาแล้วก็จะพูดจาสุภาพกับผู้อื่นทุกครั้งและสม่ำเสมอหรือการเรียนรู้ที่จะเป็นผู้ช่างสังเกตและจดบันทึกก็จะช่างสังเกตและจดจำตลอดจนบันทึกสิ่งที่สังเกตได้เป็นปกติในการใช้ชีวิตประจำวัน

(3) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากการเรียนรู้อาจจะไม่เกิดขึ้นในทันทีทันใด แต่จะเกิดขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป

(4) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัด ซึ่งไม่ได้เป็นผลมาจากการเจริญเติบโตตามลำดับขั้น

สรุปการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมของผู้เรียนสู่พฤติกรรมใหม่อย่างถาวรซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับโลกสังคมสมัยใหม่ที่อยู่รอบ ๆ ตัวที่ได้มีการฝึกฝนและฝึกหัดไม่ใช่ผลจากสาเหตุอื่น ๆ เช่น จากการมีวุฒิภาวะจากการตอบสนองตามธรรมชาติจากสัญชาตญาณจากพิษยาต่าง ๆ จากสารบางชนิดหรือจากอุบัติเหตุ

2.6.5.2 หลักการเรียนรู้นอกชั้นเรียนในสังคมร่วมสมัย

การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา เนื่องจากองค์ความรู้ต่าง ๆ นั้นมีอยู่ใน สิ่งต่าง ๆ รอบตัว แหล่งเรียนรู้ นอกชั้นเรียนไม่ว่าจะเป็นผู้คน ผู้รู้ รวมทั้งปราชญ์ชาวบ้าน สภาพจริงในชุมชนท้องถิ่น สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ สังคม การเมืองหรือสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่มนุษย์สร้างขึ้นในการเรียนรู้ นอกชั้นเรียน ผู้ปฏิบัติการเรียนรู้ ผู้สร้างความรู้จากประสบการณ์ตรงและการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้จากวิถีชีวิตในสังคมเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนในขณะเดียวกันทั้งผู้ที่แตกต่างกันด้วยช่วงวัยหลากหลายมิติเชิงประสบการณ์ย่อมทำให้สถานการณ์การเรียนรู้ในระบบสังคม การเมือง วัฒนธรรม ประเพณีต่าง ๆ เป็นเสมือนโจทย์ การฝึกฝนทักษะสำคัญของผู้เรียนทั้งทักษะการคิด ทักษะชีวิต การสื่อสารและเสริมสร้างการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมร่วมแก้ปัญหาและสร้างสรรค์สังคมต่อไป การเรียนรู้ นอกชั้นเรียนก่อให้เกิดการพัฒนาทักษะ/ความรู้ที่แตกต่างกัน รวมทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อันกว้างใหญ่ ผ่านประสบการณ์ตรงจากสภาพจริงในวิถีชีวิต ในการเรียนรู้สามารถเรียนรู้ได้จากแหล่งต่าง ๆ เช่น

- (1) สถาบัน/ชุมชน และสิ่งแวดล้อมเป็นห้องเรียนขนาดใหญ่ที่เต็มไปด้วยแหล่งเรียนรู้หลากหลายประเภท
- (2) บริเวณและสถานที่ต่าง ๆ ภูมิทัศน์ของสถาบัน ภายนอกสถาบัน แหล่งเรียนรู้ในสถาบัน เช่น ห้องสัมมนา สถานที่จัดกิจกรรมต่าง ๆ สนามกีฬาของสถาบัน ห้องสมุด ห้องปฏิบัติการต่าง ๆ ห้องอาหาร หอประชุม เป็นต้น
- (3) แหล่งเรียนรู้ในสถาบัน/นอกสถาบัน เช่น วัด ตลาด หอสมุด พิพิธภัณฑ์ โรงพยาบาล ห้างสรรพสินค้า ทะเล ภูเขา น้ำตก เป็นต้น
- (4) ผู้รู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและปราชญ์ชาวบ้าน
- (5) เรื่องราว สถานการณ์ และเหตุการณ์สำคัญ
- (6) วัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่นและวันสำคัญทางราชการ

การเรียนรู้ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผน แบ่งงานหน้าที่รับผิดชอบ สืบค้น รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ นำเสนอแลกเปลี่ยนและสรุปข้อมูลจากการศึกษาโดยใช้ชุมชนและสิ่งแวดล้อมรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสภาพจริงของชีวิตหลากหลายมิติ สัมผัสกับธรรมชาติและได้ประสบการณ์ตรงกับการเรียนรู้กับผู้คนที่แตกต่างกันหลายช่วงวัย มีส่วนร่วมในการถ่ายทอดประสบการณ์หลากหลายมิติ ร่วมดูแล และร่วมเรียนรู้ จึงเป็นการเรียนรู้ที่มี ความหมายจริงต่อผู้เรียน

2.6.5.3 ความสำคัญของการเรียนรู้ในสังคมสมัยใหม่ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2539: 39 - 47)

บุคคลมีการเรียนรู้เมื่อมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ฉะนั้นการเรียนรู้มีความสำคัญต่อบุคคล และสังคมในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

(1) ด้านการตามทันต่อการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้ในสังคมสมัยใหม่ ทำให้ตามทันการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยการเปิดใจให้ความสนใจ ติดตามข่าวสารความเป็นไปของโลกสมัยใหม่ในทุก ๆ ด้าน เช่น ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการแพทย์ ด้านสภาพแวดล้อม ด้านการศึกษา ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านการเมืองและด้านประชาคมอาเซียน ฯลฯ

(2) ด้านการปรับตัว การเรียนรู้ทำให้ปรับตัวทันกับเวลา เมื่อเปิดใจ สนใจในเรื่อง อินเทอร์เน็ต เราได้ศึกษาข้อมูลต่าง ๆ จนเกิดความรู้และคิดวิเคราะห์ จนเกิดความเข้าใจว่าปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมแพร่หลายอย่างมากทั่วโลก มีผู้ใช้บริการหลายร้อยล้านคน หากนำสินค้าลงโฆษณาใน อินเทอร์เน็ต สินค้าจะเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย

(3) ด้านการใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร การเรียนรู้ทำให้รู้จักใช้ประโยชน์จาก ข้อมูลข่าวสาร เมื่อติดตามข่าวสารให้ทุนการศึกษาของหน่วยงานต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอจะไม่พลาดโอกาสการ ได้รับทุน

(4) ด้านการเลือกรับและปฏิเสธ การเรียนรู้ทำให้รู้จักเลือกรับและปฏิเสธ การรับ ข้อมูลข่าวสาร ต้องมีวิจารณญาณ สามารถคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองให้ดีในการเลือกรับข้อมูลที่มีคุณค่าและเป็น ประโยชน์ไว้และเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้องสมบูรณ์

(5) ด้านการพัฒนาต่อยอดความรู้ การเรียนรู้ทำให้เกิดการพัฒนาต่อยอดความรู้ โดยการทุ่มเทศึกษาเรียนรู้สาขาวิทยาการที่ตนสนใจ หรือเกี่ยวข้องจนเกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อ สามารถต่อยอดความรู้ เรียนรู้จากประสบการณ์หรือความรู้ของผู้อื่น เพื่อนามาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

เพราะฉะนั้น การเรียนรู้จึงเป็นพื้นฐานของการดำรงชีวิต การเรียนรู้ด้วยตนเอง จัดเป็นกระบวนการ เรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นการเรียนรู้ที่ยอมรับสภาพความแตกต่างของบุคคล สนองตอบต่อความต้องการและ ความสนใจของนักศึกษา ยอมรับในศักยภาพของผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ด้วย ตนเอง เพื่อที่ตนเองสามารถที่จะดำรงชีวิตอยู่ในสังคมสมัยใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้อย่างมี ศักยภาพและมีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.5.4 องค์ประกอบของการเรียนรู้ในสังคมสมัยใหม่

องค์ประกอบของการเรียนรู้ที่สำคัญ (Lindgren, 1976 : 6 – 7 ; หวัน วงศ์แก่นท้าว, มปป : 3) ได้กำหนด ดังนี้

(1) ผู้เรียน (The Learner) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดของการเรียนรู้ หากจัดการเรียนรู้ให้ดี แต่ไม่มีผู้เรียนก็จะมีไม่มีการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น การที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใดย่อมขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคลในแต่ละด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน เช่น ความแตกต่างด้านเขาวานปัญญาและความสามารถ ความแตกต่างด้านความสนใจความแตกต่างระหว่างวัยและเพศ เป็นต้น

(2) กระบวนการเรียนรู้ (The Learning Process) หมายถึง พฤติกรรมต่าง ๆ ของ ผู้เรียนในขณะที่กำลังเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยการสัมผัส การรับรู้ การซักถาม การคิด การวิเคราะห์ การร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ หรือการทดลอง การกระทำ/พฤติกรรมต่าง ๆ ดังกล่าวจะเป็นพฤติกรรมภายในหรือพฤติกรรมภายนอกก็ได้

(3) สภาพการเรียนรู้ (The Learning Situation) หมายถึง สภาพการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนในขณะที่กำลังเรียน เช่น ความหิว ความกลัว ความเครียด ความเหนื่อยอ่อน ความเจ็บหรือเสียงดัง แสงสว่าง ความมืด อุณหภูมิของอากาศ เป็นต้น สภาพการณ์ดังกล่าวมีผลกระทบต่อผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้ เพราะทำให้ความตั้งใจ สมาธิหรือความพร้อมในการเรียน

(4) เรียนรู้ของผู้เรียนแปรเปลี่ยนไปได้จากกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว สามารถจัดเป็นขั้นตอนอย่างง่ายดังนี้

(5) การรับรู้ การเปิดใจรับข้อมูล บุคคลต้องสนใจ ตั้งใจที่จะรับและเห็นคุณค่า ความสำคัญของข้อมูล เห็นคุณค่าความสำคัญของความรู้ก็ถือว่าเป็นผู้ที่ต้องการพัฒนาตนเอง มีความอดทนอดเพียร เป็นลักษณะนิสัยมีความถ่อมตนที่จะเรียนรู้จากผู้อื่นนั้นจะเป็นการเปิดใจเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี การรับรู้เป็นการรับข้อมูล ข้อความจากประสาทสัมผัสต่าง ๆ คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส เช่น การอ่านหนังสือ การชมวิดิทัศน์ การทดลองปฏิบัติ การฟังจากผู้อื่น การชิมรส การดมกลิ่น เป็นต้น

(6) การบูรณาการความรู้ โดยการคิด วิเคราะห์ ไตร่ตรองจนเข้าใจ เมื่อเปิดใจรับข้อมูลแล้วต้องคิดใคร่ครวญ แยกแยะ วิเคราะห์หาเหตุผลจนเกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้หรือนำข้อมูลข่าวสารความรู้ใหม่ที่ได้รับมาผสมผสานเชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือโครงสร้างของความรู้เดิม เพื่อขยายหรือสร้างความรู้ใหม่ เช่น การอภิปรายการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสร้าง แผนผังความคิด การเขียนบรรยายหรืออธิบายความรู้ เป็นต้น

(7) การนำสิ่งที่ได้เรียนรู้แล้วไปปรับใช้ในเชิงสร้างสรรค์/เปลี่ยนแปลงทัศนคติ ค่านิยม การนำความรู้มาใช้ในการดำรงชีวิต หรือการแก้ปัญหาในการทำงาน ซึ่งการปรับใช้ในทางสร้างสรรค์ การเรียนรู้ที่แท้จริงจะเกิดขึ้น เมื่อทำความเข้าใจกับข้อมูลที่ได้รับแล้วนำสิ่งที่รู้และเข้าใจมาใช้ประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ต่อตนเอง ต่อบุคคลที่รักหรือต่อสังคม ส่วนการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ ค่านิยม จากการเรียนรู้ข้อมูลข่าวสารส่งผลให้เกิดขึ้นภายในใจ คือ การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ค่านิยมจากแง่มุมหนึ่งสู่อีกแง่มุมหนึ่งที่อาจจะแตกต่างกันหรือเหมือนกันก็ได้ การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ค่านิยมที่แท้จริงจะต้องสะท้อนออกมาเป็นพฤติกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.6 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory : ELT) : เป็นกระบวนการสร้างความรู้ผ่านการเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ ความรู้เป็นที่เกิดมาจากการร่วมกันของความเข้าใจ และความเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ สามารถสร้างรูปแบบความสัมพันธ์ได้ดังนี้ 1) ประสบการณ์รูปธรรม : Concrete Experience (CE) 2) การสร้างมโนทัศน์นามธรรม : Abstract Conceptualization (AC) 3) การสังเกตอย่างไตร่ตรอง : Reflective Observation (RO) 4) การทดลองปฏิบัติจริง : Active Experimentation (AE) โดยรูปแบบทั้ง 4 นี้ เป็นวงจรการเรียนรู้ (Learning Cycle) ผู้เรียนจะเริ่มจากเรื่องใดก่อนก็ได้ (David A. Kolb, 1999: 1-40) (Bartle, 2015: 1-8)

นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการและองค์ประกอบการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Dewey มีความเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติจริงหรือประสบการณ์ ที่มีกระบวนการร่วมกันตั้งแต่การคัดกรองเหตุผล ด้วยการบูรณาการระหว่างประสบการณ์และความคิดรวบยอด การสังเกตและการปฏิบัติ ซึ่งส่งผลต่อความคิดที่เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ สามารถแนวคิดของ Dewey ได้ 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการร่วมปฏิบัติจริง (Impulse) ในขั้นนี้เป็นการสร้างแรงบันดาลใจและแนวคิดให้กับผู้เรียน 2) ขั้นตอนการสังเกตไตร่ตรอง (Observation) ขั้นตอนนี้เปิดขั้นตอนที่ทำให้เกิดกระบวนการวิเคราะห์ ที่ส่งผลต่อให้เกิด 3) ความรู้ (Knowledge) ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนสำคัญคือ 4) การประยุกต์ใช้ (Judgment) ในขั้นตอนนี้มีพลังระเบิดที่จะทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องไม่รู้จบ

สรุปได้ว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นการเน้นการเรียนรู้จากการกระทำ (Learning by Doing) : ซึ่งวิธีนี้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ โดยการเริ่มจากการรับรู้ปัญหา แล้วคิดหาวิธีการและแนวทางแก้ไขด้วยการลงมือปฏิบัติจนเกิดเป็นประสบการณ์ก่อนจะปรับเปลี่ยนเป็นความรู้ในลำดับถัดมา ซึ่งความรู้นี้เป็นความรู้ใหม่ซึ่งมีความพิเศษต่อผู้เรียน เป็นความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติจริงจากประสบการณ์ของตนเอง ปฏิบัติซ้ำจนเกิดเป็นความรู้นี้ ซึ่งเจ้าของความรู้จะสามารถประยุกต์อธิบายและขยายความรู้นี้ได้

จากงานวิจัยของ นันทวัฒน์ ภัทรกรนนท์ (2555 : 45) ได้สรุปสาระเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามแนวคิดของ Kobb ว่า เมื่อนำเอากระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือการอบรมสำหรับผู้ใหญ่ซึ่งมีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน และมีความถนัดต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ได้เข้ามามีบทบาทในการสร้างความรู้ตามวัตถุประสงค์ของการเรียน จะเกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ นอกเหนือจากวิธีที่ตนถนัด ซึ่งทำให้เกิดความรู้ใหม่ที่ประกอบด้วยสาระหนักถึงความสำคัญและจำเป็นของการเรียนรู้ ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะปฏิบัติ เจตคติที่ส่งผลให้เกิดคุณค่าขององค์ความรู้ ซึ่งผู้เรียนจะสามารถนำความรู้นี้ไปใช้ พร้อมทั้งปรับเปลี่ยนและขยายความรู้ออกไปได้อย่างต่อเนื่อง

2.7 จิตวิทยาและพฤติกรรมการเรียนรู้

มนุษย์มีการเรียนรู้ตลอดเวลา ตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดาและเรียนรู้ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งสิ้นชีวิต ดังจะกล่าวได้ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นตลอดชีวิตของคนเรา การเรียนรู้บางอย่างเป็นเรื่อง ง่าย ๆ แต่การเรียนรู้บางอย่างมีความยากและสลับซับซ้อนมาก จึงเรียนรู้ได้เฉพาะบุคคลที่มีความสามารถสูง โดยสามารถอธิบายแนวคิดธรรมชาติของการเรียนรู้ได้ดังนี้

2.7.1 ธรรมชาติของการเรียนรู้

แนวคิดธรรมชาติของการเรียนรู้ของ ครอนบาค (Cronbach) (อารี พันธมณี, 2534 : 85) ที่ได้อธิบายถึงธรรมชาติของการเรียนรู้ ว่าเป็นกระบวนการชนิดหนึ่ง ประกอบด้วย

2.7.1.1 จุดมุ่งหมายของผู้เรียน (Goal) หมายถึง สิ่งที่ผู้เรียนต้องการหรือสิ่งที่ผู้เรียนมุ่งหวัง หากเรียนอย่างไม่มีจุดมุ่งหมายคือไม่ทราบว่าเรียนไปทำไมย่อมจะไม่เกิดผลดีขึ้นได้

2.7.1.2 ความพร้อม (Readiness) เป็นลักษณะเฉพาะตัวของผู้เรียนแต่ละคนหมายถึง รวมถึงวุฒิภาวะของผู้เรียน คนที่มีความพร้อมจะเรียนได้ดีกว่าทั้ง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกัน ดังนั้นควรสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับตนเองเพื่อให้พร้อมที่จะเรียนได้

2.7.1.3 สถานการณ์ (Situation) หมายถึง สิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่มากระทำต่อผู้เรียน เช่น วิธีการเรียนการสอน สถานการณ์ต่าง ๆ ฯลฯ การเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้เข้าไปมีประสบการณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างแท้จริง

2.7.1.4 การแปลความหมาย (Interpretation) เป็นการศึกษาลู่ทางในสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่เพื่อเข้าไปสู่จุดมุ่งหมายหรือการวางแผนการกระทำเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายโดยพิจารณาสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์มาใช้ให้เป็นประโยชน์ การจะบรรลุจุดมุ่งหมายนั้นอาจมีหลายวิธีและอาจจะมียุวิธีหนึ่งที่ดีที่สุด การที่คนจะเลือกวิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการแปลความหมายเป็นสำคัญ

2.7.1.5 ลงมือทำ (Action) เมื่อแปลสถานการณ์แล้ว ผู้เรียนจะลงมือตอบสนองสถานการณ์หรือสิ่งเร้าในทันที การกระทำนั้นผู้เรียนย่อมจะคาดหวังว่าจะเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะทำให้ตนเองบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

2.7.1.6 ผลที่ตามมา (Consequence) หลังจากตอบสนองสิ่งเร้าหรือสถานการณ์แล้ว ผลที่ตามมาคืออาจจะประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย จะเกิดความพอใจ ถ้าไม่ประสบผลสำเร็จ ย่อมไม่พอใจ ผิดหวัง ถ้าประสบผลสำเร็จก็จะเป็นแรงจูงใจให้ทำกิจกรรมอย่างเดิมอีก ถ้าไม่บรรลุ จุดมุ่งหมายอาจหมดกำลังใจ ท้อแท้ที่จะตอบสนองหรือแสดงพฤติกรรมต่อไป

2.7.1.7 ปฏิกริยาต่อความขัดแย้ง (Contradict) ซึ่งจะกระทำใน 2 ลักษณะ คือ ปรับปรุงการกระทำของตนใหม่เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย โดยย้อนไปพิจารณาหรือแปลสถานการณ์หรือสิ่งเร้าใหม่ แล้วหาวิธีแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายปลายทางให้ได้ อีกประการหนึ่งอาจเลิกไม่ทำกิจกรรมนั้นอีกหรืออาจจะกระทำซ้ำ ๆ อย่างเดิมโดยไม่เกิดผลอะไรเลยก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.2 ลักษณะการเรียนรู้ที่ดี

- 2.7.2.1 เกิดจากกระบวนการที่สร้างความเข้าใจและการให้ความหมายกับสิ่งที่รับรู้มา
- 2.7.2.2 ตั้งอยู่บนพื้นฐานของสิ่งที่รู้มาก่อนแล้วและจะมีกระบวนการเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่
- 2.7.2.3 เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- 2.7.2.4 ผู้เรียนสามารถกำหนดขั้นตอนการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 2.7.2.5 ผู้เรียนมีความชัดเจนในเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของการเรียนและเป้าหมายของการเรียนนั้นมีความหมายกับตนเอง
- 2.7.2.6 มีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ได้เรียนรู้กับชีวิตจริง

2.7.3 รูปแบบการเรียนรู้ของบุคคล

เรียนรู้ของบุคคล (สุวิทย์ มูลคำ, อรทัย มูลคำ, 2545 : 59 – 66) มีความหลากหลายและแตกต่างกันไปตามประสบการณ์และความสามารถพื้นฐานของบุคคลนั้น ๆ การเรียนรู้มีหลายรูปแบบซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 4 รูปแบบ คือ

- 2.7.3.1 นักทฤษฎี เรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อสิ่งที่เรียนเป็นส่วนหนึ่งของระบบ รูปแบบ แนวคิด หรือทฤษฎี วิธีเรียนจะโยงสิ่งที่ตนเองสังเกตหรือเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับทฤษฎี คิดทุกอย่างอย่างเป็นระบบ
- 2.7.3.2 นักวิเคราะห์ เรียนรู้ได้ดีที่สุดจากกิจกรรมที่ให้โอกาสและระยะเวลาในการทบทวนใคร่ครวญต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะใช้วิธีการเก็บข้อมูลแล้วพิจารณาอย่างถ่องแท้ก่อนจะสรุป
- 2.7.3.3 นักปฏิบัติ เรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหากับปัญหาหรือโอกาสในงาน จะแสดงความคิดเห็นใหม่ ๆ และทดลองเพื่อจะดูว่าปฏิบัติได้จริง ชอบอภิปรายและแสวงหาวิธีการที่หลากหลาย
- 2.7.3.4 นักกิจกรรม เรียนรู้ได้ดีที่สุดจากกิจกรรมที่ตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมด้วยตนเอง เช่น เกม กิจกรรมกลุ่ม มีการรับรู้ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมและเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

2.7.4 หลักการเรียนรู้

ในยุคแห่งความเป็นโลกาภิวัตน์ เป็นยุคแห่งการแข่งขันทางสังคม ส่งผลต่อการปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมรอบด้าน ดังนั้นการเสริมสร้างองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะทาง ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและสมรรถนะของการรู้เท่าทัน จึงเป็นตัวแปรสำคัญที่ต้องเกิดขึ้นกับตนเองในการเรียนรู้ร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคมก่อให้เกิดวิวัฒนาการความก้าวหน้าในทุก ๆ มิติอย่างรวดเร็วและรุนแรง ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีวิตของสังคมอย่างทั่วถึง ดังนั้นการมีหลักการเรียนรู้จะส่งผลให้การเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบที่เกิดขึ้นได้ตลอดชีวิต ที่บุคคลควรพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ การรู้จักเชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติงานและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเพื่อความอยู่รอดของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.4.1 กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

สังคมสมัยใหม่เป็นยุคแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ทุกคนจำเป็นต้องมีการจัดการความรู้ให้กับตนเองเพื่อมุ่งสู่องค์ความรู้ โดยมีการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ภายในตนเองหรือความรู้ที่ได้รับจากองค์กรภายนอกมาจัดระบบเพื่อให้ตนเองสามารถเข้าถึงองค์ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองให้มีความรู้เพิ่มมากขึ้นในการพัฒนาตนเองมีการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

- (1) การประเมินความต้องการของตนเอง (Assessing Needs)
- (2) การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Setting goals)
- (3) การกำหนดสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ (Specifying Learning Content) โดยกำหนดระดับความยากง่าย ชนิดของสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ ส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ เช่น ค่าใช้จ่าย ความจำเป็นในการเรียนรู้ ฯลฯ
- (4) การจัดการในการเรียนรู้ วางแผนการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง โดยบริการจัดการเวลาให้เหมาะสม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน
- (5) การเลือกวิธีการเรียนรู้ รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้
- (6) การกำหนดวิธีการควบคุมสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ ทั้งสิ่งแวดล้อมทางกายภาพและทางด้านอารมณ์
- (7) การกำหนดวิธีการตรวจสอบตนเอง โดยกำหนดวิธีการรายงาน/บันทึกการสะท้อนตนเอง การให้โอกาสได้ฝึกฝนการตัดสินใจ การแก้ปัญหา

2.8 การประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

2.8.1 องค์ประกอบของผลการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้

เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี ได้ให้นิยามของการประเมินผลว่าเป็นกระบวนการอย่างมีระบบ เป็นผลต่อเนื่องจากการทดสอบ (Testing) เป็นการนำเสนอชุดคำถามที่มีมาตรฐานให้ผู้สอบตอบสนอง ซึ่งถ้าพิจารณาโดยละเอียดแล้ว คำถามแต่ละข้อในชุดคำถามนั้นเราเรียกว่า “ข้อสอบ” (Test Item) และข้อสอบหลายๆ ข้อรวมกันทั้งฉบับเรียกว่า “แบบสอบ” หรือ “แบบทดสอบ” (Test) คำนิยามของ “การทดสอบ” หมายถึง กระบวนการที่มีระบบในการสังเกตพฤติกรรมของมนุษย์ แล้วบรรยายผลการสังเกตด้วยมาตราแสดงจำนวนหรือด้วยการจำแนกประเภทอย่างมีระบบ

จากคำนิยามดังกล่าวแสดงว่าการทดสอบก็คือการวัดผล (Cronbach, 1970 ; เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี, 102-117) และการวัดผล ซึ่งมักเป็นการวัดลักษณะ (Attribute) ของบุคคลจากผลการตอบคำถาม ในแบบสอบตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด แล้วแสดงคุณค่าด้วยปริมาณของจำนวนที่วัดได้ นอกจากนี้การวัดผลไม่ได้หมายถึงเฉพาะการใช้แบบสอบเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสังเกต การประมาณค่า ตลอดจนการใช้เครื่องมืออื่น ๆ ที่เราสามารถรวบรวมข้อมูลในเชิงปริมาณด้วย ดังนั้นการวัดผลจึงมักมีความหมายกว้างกว่า การทดสอบและอาจนิยามได้ว่าการวัดผล หมายถึงกระบวนการบ่งชี้ผลผลิตหรือคุณลักษณะที่วัดได้จากเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องมือวัดผลประเภทใดประเภทหนึ่งอย่างมีระบบ เป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเน้นที่ปริมาณเป็นตัวเลขนอกจากการบรรยายในเชิงคุณศัพท์ โดยการประเมินผลเป็นการตีค่าของสิ่งที่วัด รวมถึงการตัดสินคุณค่าด้วย ซึ่งการประเมินจะต้องมีเกณฑ์ (Criteria) หรือวัตถุประสงค์ (Objective) หรือมาตรฐาน (Standard)

การประเมินเพื่อวัดผลการเรียนอาจจะเป็นตัวอักษรหรือเป็นตัวเลขก็ได้ในการประเมินผล ผู้ประเมินจะต้องใช้ระดับค่าคะแนนประกอบด้วยเกณฑ์อื่น ๆ มาใช้ประกอบการพิจารณา ตีความหมาย เพื่อตัดสินคุณค่าของผลการเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐานอื่น ๆ นอกจากนี้การประเมินผลอาจนิยามหรือจำกัดความได้ว่าเป็นกระบวนการรวบรวมและเตรียมข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการตัดสินใจทางเลือกที่เป็นไปได้หลายๆ ทาง (Daniel L.Stufflebeam ; เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี, 2556 : 102-117) นอกจากนี้รัลฟ ไทเลอร์ (Ralph W. Tyler, 1930 ; เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี, 2556 : 102-117) ก็ยังได้นิยามการประเมินผลว่ามีความหมายครอบคลุมทั้ง “ การทดสอบ ” และ “ การวัดผล ”

สรุปได้ว่า การประเมินผล (Stufflebeam, 1971 ; เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี, 2556 : 102-117) เป็นการรวบรวมข้อมูล และจัดข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อช่วยให้มีการตัดสินใจได้หลายทาง เช่น ตัดสินว่าบุคคลนั้น ๆ มีความสนใจและมีบุคลิกภาพอย่างไรหรือจะเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพประเภทใดบ้าง นักการศึกษาได้จัดประเภทหรือองค์ประกอบของผลการเรียนรู้ไว้ในแง่มุมต่าง ๆ กัน เช่น ตามแนวคิดและทฤษฎีของบลูม (Bloom) กานเย่ (Gagne) (โชติกา ภาชีผล, 2559 : 1-210) ในที่นี้จะขอเสนอแนวคิดและทฤษฎีของบลูม ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.8.1.1 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive domain) เป็นการเรียนรู้ด้านความรู้ ความเข้าใจและความคิด ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถทางสติปัญญา เช่น ความจำ ความคิด การเลือกวิธีแก้ปัญหา การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ การคิดรูปแบบใหม่ ๆ การตัดสินค่าของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในส่วนของสมอง โครงสร้างของพุทธิพิสัยประกอบด้วยความสามารถทางสติปัญญาจากง่ายสู่สิ่งที่ซับซ้อนและจากรูปธรรมสู่นามธรรม ซึ่งสามารถจำแนกขั้นตอนการเรียนรู้ได้เป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

(1) ความรู้ความจำ (Knowledge) เป็นความสามารถในการจดจำหรือระลึกถึงสิ่งของเรื่องราว กระบวนการหรือหลักการต่าง ๆ ตามเนื้อหาที่ได้เรียนหรือได้มีประสบการณ์ไปแล้ว

(2) ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถในการแปลความหมายตีความหมายหรือขยายความ ข่าวนสาร แนวคิดในรูปแบบอื่น สรุปความด้วยคำพูดตนเองหรือสรุปแนวโน้มจากข่าวสารที่ได้

(3) การนำไปใช้ (Application) เป็นความสามารถในการเลือกใช้กฎ หลักการหรือกระบวนการที่เหมาะสมสำหรับแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ใหม่

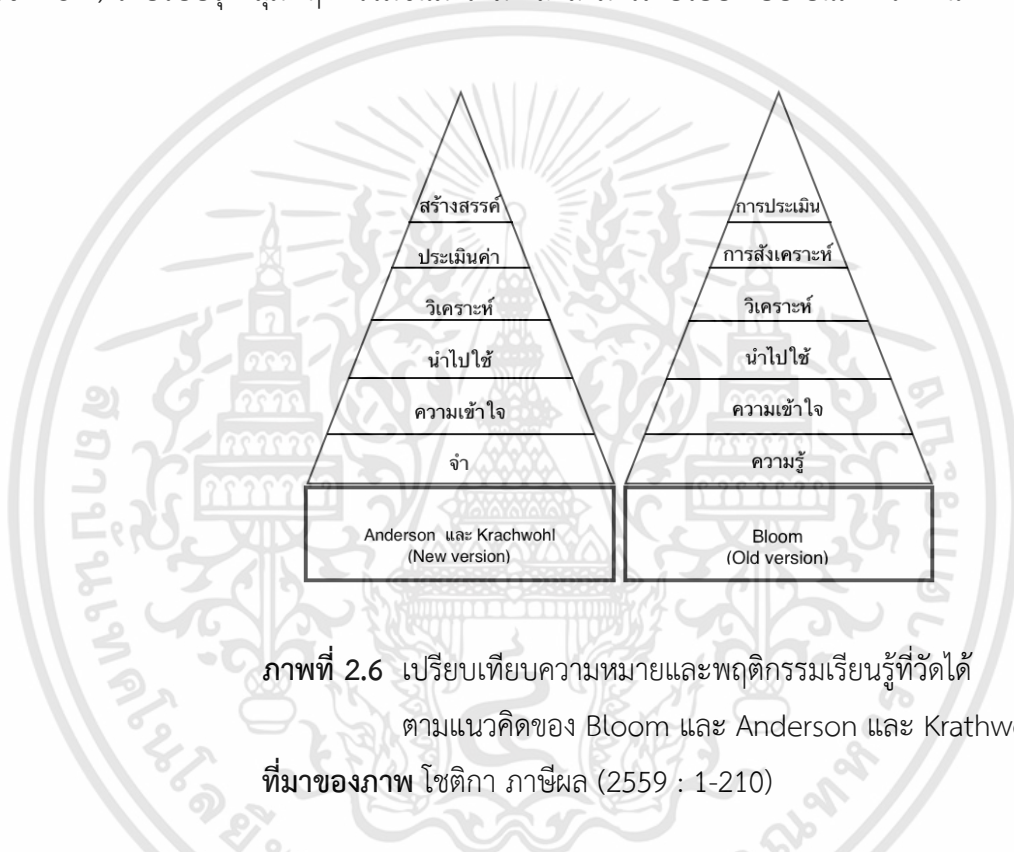
(4) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการแยกแยะส่วนประกอบความสัมพันธ์ หรือหลักการ แยกออกจากกันเป็นส่วนประกอบย่อย ๆ จนเห็นลำดับขั้นตอนของความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบย่อย ๆ อย่างเห็นได้ชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(5) การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการจัดการรวบรวม ส่วนประกอบย่อย ๆ ข้อความ แผนงานหรือหลักการรวมเข้ากันเป็นรูปแบบโครงสร้างหรือแนวคิดใหม่ที่มีความหมายหรือความสำคัญแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน

(6) การประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการตัดสินคุณค่าของ สิ่งของ กระบวนการ ผลผลิตหรือแนวคิด โดยใช้หลักการแห่งเหตุผลภายในหรือพัฒนาเกณฑ์มาตรฐานจาก ภายนอก

ในปี ค.ศ. 2001 มีนักจิตวิทยากลุ่มใหม่ นำโดย อันเดอร์สัน (Anderson) และคราพโฮล (Krathwohl) ได้ปรับปรุงกลุ่มพฤติกรรมขึ้นมาใหม่ และสามารถเปรียบเทียบเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 2.6 เปรียบเทียบความหมายและพฤติกรรมเรียนรู้ที่วัดได้ ตามแนวคิดของ Bloom และ Anderson และ Krathwohl ที่มาของภาพ โชติกา ภาชีผล (2559 : 1-210)

2.8.2 พฤติกรรมเรียนรู้ตามแนวคิดของ Anderson และ Krathwohl มีรายละเอียดดังนี้

2.8.2.1 ด้านจิตพิสัย (Affective domain) เป็นการเรียนรู้ด้านอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งเกี่ยวกับ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติ โดยแคโรล บลูม และมาเซีย ได้ศึกษาวิจัยการเรียนรู้ด้านอารมณ์ ความรู้สึกของมนุษย์และแบ่งระดับการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยที่พัฒนาขึ้นในตัวบุคคลจากระดับต่ำจนถึงระดับสูงไว้ 5 ระดับ ซึ่งการเรียนรู้ในระดับสูงจะต้องอาศัยพื้นฐานระดับการเรียนรู้ที่ต่ำกว่าดังต่อไปนี้

(1) การรับรู้หรือการใส่ใจต่อสิ่งเร้า (Receiving or attending) คือการที่บุคคล ถูกกระตุ้นให้รับรู้ต่อสิ่งเร้าหรือปรากฏการณ์บางอย่างที่อยู่รอบตัว ทำให้เกิดความตระหนัก ความตั้งใจที่จะรับรู้และให้ความสนใจต่อสิ่งเร้า นั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2) การตอบสนอง (Responding) เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าจนเกิดความสนใจอย่างเต็มที่ บุคคลจึงยินยอมหรือเต็มใจที่จะตอบสนองและสร้างความพึงพอใจจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น

(3) การเห็นคุณค่า (Valuing) การที่บุคคลมีความเชื่อว่าสิ่งนั้นมีคุณค่าสำหรับตน แสดงความชอบสิ่งนั้นมากกว่าสิ่งอื่นและสร้างความผูกพันที่จะอุทิศตนเพื่อค่านิยมนั้น

(4) การจัดระบบค่านิยม (Organization) เมื่อบุคคลยอมรับและเห็นคุณค่าของค่านิยมนั้นแล้ว บุคคลจะรวบรวมค่านิยมต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันให้อยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน อาจทำการเปรียบเทียบจัดลำดับความสำคัญของค่านิยม พร้อมทั้งกำหนดแนวทางของพฤติกรรมหรือการแสดงออก

(5) การแสดงลักษณะตามค่านิยม (Characterization) การที่บุคคลนำระบบค่านิยมที่สร้างขึ้นมาผสมผสานเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพและปรัชญาชีวิต ค่านิยมนั้นจึงเป็นแรงขับภายในที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกทางพฤติกรรมตามค่านิยมนั้น

2.8.2.2 ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor domain / skill domain) เป็นการเรียนรู้ด้านทักษะ การปฏิบัติ ซึ่งเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย การประสานงานของการใช้อวัยวะต่าง ๆ ทักษะพิสัยเป็นทักษะทางร่างกายเกี่ยวกับการประสานงานของสารท (สมอง) และกล้ามเนื้อ ซึ่งเน้นความคล่องแคล่ว รวดเร็ว ถูกต้องและชำนาญ ตามความเป็นจริงแล้วทักษะพิสัยรวมอยู่ในการเรียนรู้ทุกอย่าง สำหรับการจำแนกกระบวนกรเรียนรู้ทางด้านทักษะการปฏิบัติ ได้มีนักวิจัยเสนอแนวทาง การสร้างระบบจำแนกพัฒนาการทางทักษะ การปฏิบัติไว้อย่างเป็นลำดับขั้นจากระดับง่ายไปจนถึงระดับซับซ้อน โดยจำแนกเป็น 7 ระดับดังนี้

(1) การรับรู้ของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ (Perception) การใช้ระบบประสาททั้ง 5 ได้แก่ หู ตา ปาก จมูก ลิ้น และผิวหนัง ในการรับรู้และแปลความหมายสิ่งเร้าที่ประสบ จัดนำมาสัมพันธ์กันเพื่อจะได้นำไปปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ

(2) ความพร้อมที่จะปฏิบัติ (Set) การเตรียมความพร้อมทางด้านสมอง อารมณ์ และร่างกาย ที่จะปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ

(3) การปฏิบัติตามข้อเสนอแนะ (Guided response) การลงมือปฏิบัติการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบและการลองถูกลองผิด

(4) การปฏิบัติจนเป็นนิสัย (Mechanism) ปฏิบัติการตามลำดับขั้นได้อย่างต่อเนื่องด้วยความมั่นใจจนเกิดความเคยชินติดเป็นนิสัย

(5) การปฏิบัติที่ซับซ้อน (Complex overt response) ปฏิบัติกิจกรรมที่สลับซับซ้อนขึ้นโดยไม่ต้องใช้ความคิดมากนัก และกระทำได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ

(6) การปรับเปลี่ยนปฏิบัติการ (Adaptation) ปรับเปลี่ยนหรือพลิกแพลงปฏิบัติการให้เข้ากับสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

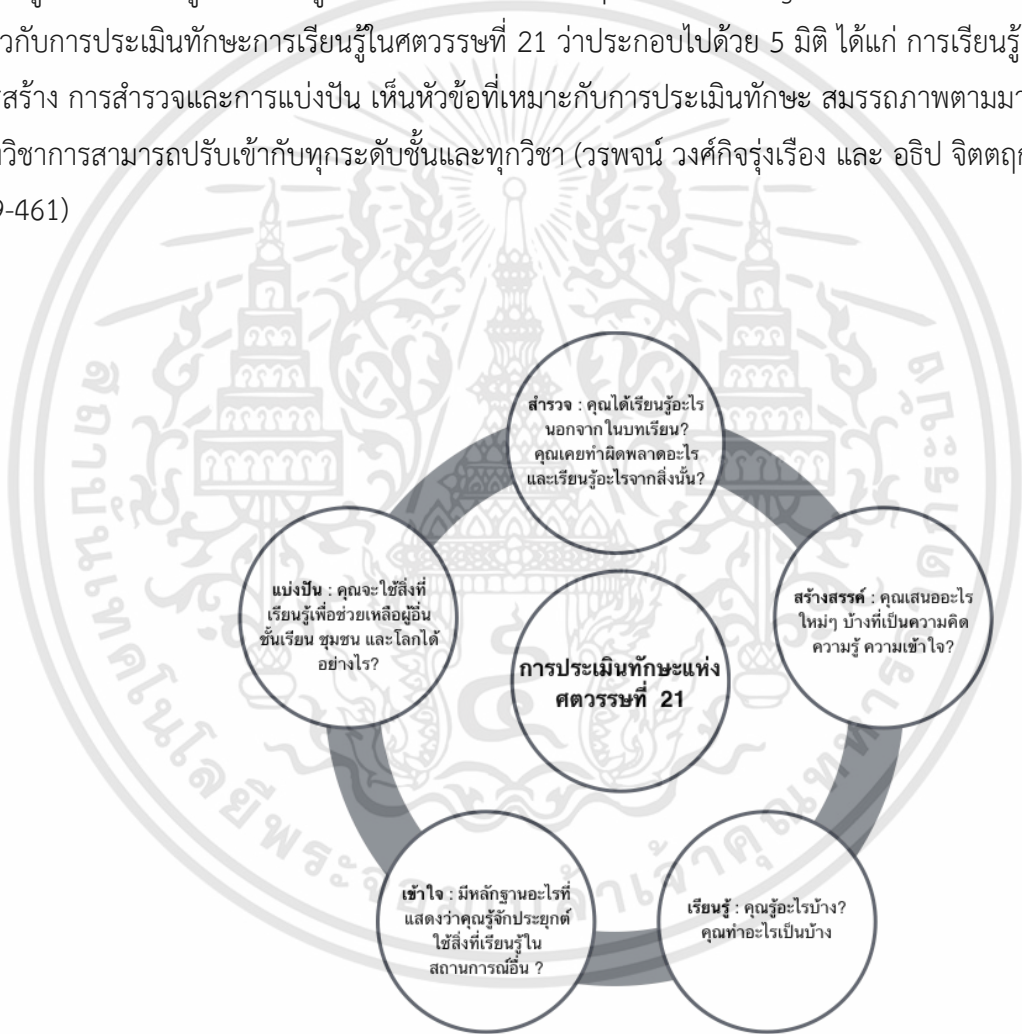
(7) การสร้างปฏิบัติการใหม่ (Origination) การสร้างปฏิบัติการขึ้นมาใหม่ด้วยตนเองโดยอาศัยการปรับปรุงปฏิบัติการเก่าที่เคยทำมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ตามแนวของบลูมและคณะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์และต่อเนื่องกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งสามารถร่วมกันส่งเสริมซึ่งกันและกันได้ อันจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ของมนุษย์ที่สมบูรณ์ในที่สุด แต่สำหรับการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเน้นทักษะการปฏิบัติการวาดภาพ มากกว่าการเรียนรู้ทางด้านทฤษฎีทางด้านศิลปะ จึงต้องใช้แนวคิดในการประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ผลของการประเมินเป็นไปอย่างเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้

2.8.3 แนวคิดในการประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีรายละเอียดในหัวข้อถัดไปนี้

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์ (2554 : 439-461) ได้แปลบทความของดักลาส รีฟส์ ผู้ก่อตั้งศูนย์การเรียนรู้ และเป็นผู้นำด้าน The Leadership and Learning Center โดยดักลาสได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการประเมินทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่าประกอบไปด้วย 5 มิติ ได้แก่ การเรียนรู้ ความเข้าใจ การสร้าง การสำรวจและการแบ่งปัน เห็นหัวข้อที่เหมาะสมกับการประเมินทักษะ สมรรถภาพตามมาตรฐานหลักทางวิชาการสามารถปรับเข้ากับทุกระดับชั้นและทุกวิชา (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์ , 2554 : 439-461)



ภาพที่ 2.7 กรอบการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มาของภาพ ดักลาส รีฟส์ แปลโดย วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์ (2554 : 439-461)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.8.3.1 แนวคิดเรื่องการประเมินของดักลาส รีฟส์

ดักลาส รีฟส์ ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงหัวข้อในการประเมินทักษะทั้ง 5 ซึ่งประกอบด้วย การเรียนรู้ ความเข้าใจ การสำรวจ การสร้างสรรค์และการแบ่งปัน ว่ามีความสำคัญแตกต่างกันไปในแต่ละมิติของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไว้ดังนี้

การเรียนรู้ ยังเป็นความสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องมีความรู้เชิงเนื้อหา โดยการเรียนรู้เป็นแค่ขั้นตอนแรก ไม่ใช่เป้าหมายสุดท้าย และถ้าผู้เรียนหยุดอยู่แค่ตรงการเรียนรู้ กระบวนการศึกษาก็จะได้ผู้เรียนที่ประสบความสำเร็จในการตอบคำถามเพียงอย่างเดียวและความแตกต่างของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 20 และ 21 ก็คือ ความรู้จะไม่เป็นความลับ ไม่ได้อยู่แค่ในห้องเรียนหรือผู้สอนเหมือนในศตวรรษที่ 20 เนื่องจากในศตวรรษที่ 21 ความรู้มากมายได้ถูกบรรจุไว้ในระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เรียนสามารถค้นคว้าเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ได้ตลอดเวลาอย่างไม่จำกัด ดังนั้นการประเมินด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงต้องปรับให้มีการยืดหยุ่นได้

(1) ความเข้าใจ การประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มีแนวโน้มไปในทางที่เปิดกว้าง ความเข้าใจจะเป็นการขยายความต่อเนื้อหาที่ผู้เรียนได้มาจากการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะสามารถที่จะสร้างรูปแบบการประเมิน เพื่อประเมินความเข้าใจของตนเอง คือสามารถอธิบายสิ่งที่ผู้เรียนรู้แก่ผู้อื่น อันเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน

(2) การสำรวจ เป็นแนวคิดของการปฏิบัติจริง และเรียนรู้โดยตรงจากประสบการณ์ไม่ใช่การท่องจำความรู้ ประสบการณ์เรียนรู้จากการสำรวจจะทำให้เกิดสภาวะแห่งปัญญา การเรียนรู้ด้วยกระบวนการสำรวจนี้ผู้เรียนอาจได้ประสบการณ์ทั้งถูกและผิด ซึ่งผู้เรียนต้องใช้พื้นฐานความรู้ความเข้าใจในการพิจารณา โดยผลที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้อาจจะเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นแบบปัจเจกบุคคล

(3) การสร้างสรรค์ ในบริบทของการประเมิน การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยการทดสอบแบบมาตรฐานเดียวเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ ความคิดสร้างสรรค์ต้องอาศัยการทำงานร่วมกัน เช่น วาซิลี แคนดินสกี (Vasily Kandinsky) หนึ่งในศิลปินผู้ริเริ่มการวาดภาพเชิงนามธรรมก็ได้รับอิทธิพลจากนักดนตรีที่สร้างความเปลี่ยนแปลงมหาศาล ตั้งแต่ริชาร์ด วากเนอร์ (Richard Wagner) ในศตวรรษที่ 19 ไปจนถึงอาร์โนลด์ โชนันแบร์กในศตวรรษที่ 20 ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงไม่ได้หมายถึงความแปลกแยกจากการเรียนรู้และความเข้าใจ ความเปลี่ยนแปลงในด้านของการประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มีอยู่สามประการคือ ประการแรก การประเมินต้องสนับสนุนข้อผิดพลาดมากกว่าการลงโทษ ข้อผิดพลาดเป็นหลักฐานว่าผู้เรียนกล้าเสี่ยงใช้เนื้อหาที่ยากในลักษณะสร้างสรรค์ ไม่ใช่หลักฐานของความล้มเหลว ประการที่สอง ต้องส่งเสริมให้มีการทำงานร่วมกันเพื่อกระตุ้นให้เกิดมุมมองต่าง ๆ ความที่เห็นที่เป็นทางเลือกและการวิพากษ์ล้วนสำคัญต่อกระบวนการสร้างสรรค์ ประการที่สาม ไม่ควรให้ผู้เรียนเป็นเพียงผู้รับการประเมิน แต่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนในการร่วมสร้างการประเมินและผู้ให้ความคิดเห็น

(4) การแบ่งปัน การประเมินต้องอาศัยการแบ่งปันเพื่อเปลี่ยนมุมมองและทัศนคติของผู้เรียน เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเป็นเพียงผู้รับเพียงฝ่ายเดียว แต่ความสำเร็จของการเรียน คือการได้นำความรู้ไปช่วยเหลือผู้อื่นด้วย การประเมินผลแบบนี้ไม่ได้มีเพียงอิทธิพลต่อผู้เรียน แต่ยังส่งผลจากอิทธิพลที่ผู้เรียนมีต่อชุมชนและโลกอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีเป้าหมายเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีความสุขตามทักษะชีวิต (Life Skill) ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนและเพื่อนร่วมเรียนสามารถประเมินตนเองและประเมินเพื่อนร่วมเรียนได้ ซึ่งผลของการประเมิน อาจจะออกมาในรูปแบบของเชิงปริมาณหรือเชิงคุณภาพ และจากรูปแบบของการประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จึงเป็นข้อสนับสนุนการประเมินแบบ Self and Peer Assessment ซึ่งจะอธิบายในหัวข้อถัดไป

2.8.4 การวัดและประเมินผล (กมลวรรณ ตังธนาภานนท์, 2559 : 21-67)

การเรียนรู้ศิลปะ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นทักษะด้านการปฏิบัติ ซึ่งผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เป็นการแสดงการปฏิบัติงานตามกระบวนการทำงานทางศิลปะ การพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานด้านศิลปะซึ่งต้องอาศัยการฝึกฝน การเรียนรู้ศิลปะเป็นรูปแบบของการเรียนที่เน้นการแสดงออกหรือการทำงานตามกระบวนการต่างๆ ที่อาศัยความสามารถทางสมองร่วมกันกับจิตใจ ไม่ใช่เพียงแค่การเคลื่อนไหวของร่างกาย จัดอยู่ในกลุ่มทักษะการปฏิบัติ (Performance Skill) (สุวิมล ว่องวานิช, 2546 ; กมลวรรณ ตังธนาภานนท์, 2559 : 21-67) ซึ่งการวัดและประเมินผลที่สามารถนำมาใช้ ได้มีดังต่อไปนี้

2.8.4.1 การประเมินทักษะการปฏิบัติ (Performance Assessment) โดยทักษะการปฏิบัติ (Performance Skill) (Fitzpatrick และ Morrison, 1971 ; กมลวรรณ ตังธนาภานนท์, 2559 : 21-67) เสนอว่าการปฏิบัติ (Performance) หมายถึงการตอบสนองรูปแบบต่างๆ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมให้เป็นไปในทางที่กำหนดไว้ ซึ่งรวมถึงพฤติกรรมของผู้สอบที่แสดงออกมา ดังนั้นการประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) (Performance Assessment (Lene และ Stone, 2006 ; กมลวรรณ ตังธนาภานนท์, 2559 : 21-67) คือความพยายามที่จะจำลองเงื่อนไขขึ้นมาที่ช่วยให้ผู้รับการประเมินสามารถแสดงความรู้ที่ซับซ้อนออกมาในรูปของผลงาน ซึ่งสามารถประเมินได้ทั้งกระบวนการ (Process) และผลงาน (Product) เน้นการวัดที่ตรงตามสภาพจริง (อนุวัติ คุณแก้ว, 2559 : 135) ด้วยเพราะการเรียนรู้ศิลปะเป็นการปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองได้ เป็นวิธีการที่เหมาะสมกับยุคของการปฏิรูปการศึกษาในศตวรรษที่ 21 แทนที่จะใช้การประเมินโดยใช้ข้อสอบแบบเลือกตอบที่ใช้กันทั่วไปในอดีต

Fitzpatrick และ Morrison ได้แบ่งประเภทของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ (Fitzpatrick และ Morrison (1971 ; กมลวรรณ ตังธนาภานนท์, 2559 : 21-67) ดังนี้

(1) การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่เน้นกระบวนการ เป็นการวัดและประเมินคุณภาพของกระบวนการในขณะที่ปฏิบัติงานอยู่ การวัดและการประเมินผลประเภทนี้นิยมใช้กับทักษะที่มีจุดเน้นที่ขั้นตอนของการปฏิบัติมากกว่าผลการปฏิบัติ

(2) การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่เน้นผลงาน เป็นการวัดและประเมินคุณภาพของผลการปฏิบัติ การวัดและการประเมินผลประเภทนี้นิยมใช้กับทักษะที่ไม่ได้มีกระบวนการปฏิบัติงานเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องประเมิน นอกจากนี้การวัดและประเมินผลประเภทนี้ยังนิยมใช้กับทักษะที่วัดผลงานได้ง่ายกว่าการวัดกระบวนการปฏิบัติงาน เนื่องจากผลการปฏิบัติงานเหล่านี้มีผลงานที่มีลักษณะเป็นรูปธรรม สามารถสังเกตเห็นไม่ยาก แต่กระบวนการปฏิบัติงานจะเกิดขึ้นในช่วงที่มีการปฏิบัติงานเมื่อการ

ปฏิบัติสิ้นสุด กระบวนการปฏิบัติงานก็สิ้นสุดด้วย ตัวอย่างของทักษะการปฏิบัติที่เน้นผลงาน เช่น การวาดภาพ การเต้นรำ

(3) การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่เน้นทั้งกระบวนการและผลงาน เป็น การวัดและประเมินคุณภาพของกระบวนการในขณะที่ปฏิบัติงานและผลจากการปฏิบัติงานด้วยการวัดและการประเมินผลประเภที่นิยมใช้กับงานประเภทที่สามารถวัดกระบวนการและผลงานแยกจากกันได้อย่างชัดเจน

2.8.4.2 การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นการประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลายดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน จึงควรใช้การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) ร่วมกับการประเมินด้วยวิธีการอื่น ภาระงาน (Tasks) ควรสะท้อนสภาพความเป็นจริงหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากกว่าเป็นการปฏิบัติกิจกรรมทั่ว ๆ ไปด้วย ดังนั้นการประเมินตามสภาพจริงจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลไปด้วยกันและกำหนดเกณฑ์การประเมิน (Rubrics) ให้สอดคล้องหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง

โดยการประเมินทั้งสองเป็นวิธีการและเครื่องมือวัดและประเมินผลแบบไม่เป็นทางการ (Informal Assessment) (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2557 : 83-97) เป็นการได้มาซึ่งข้อมูลผลการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นรายบุคคล จากแหล่งข้อมูลหลากหลายที่ผู้สอนเก็บรวบรวมตลอดเวลา วิเคราะห์ข้อมูล ศึกษาความพร้อมและพัฒนาการของผู้เรียน ปรับการเรียนการสอนให้เหมาะสม และแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน ลักษณะของข้อมูลที่ได้ นอกเหนือจากตัวเลขหรือข้อมูลเชิงปริมาณแล้ว อาจเป็นข้อมูล บรรยาย ลักษณะพฤติกรรมที่ผู้สอนเฝ้าสังเกต หรือผลการเรียนรู้ในลักษณะคำอธิบายระดับพัฒนาการ จุดแข็ง จุดอ่อน หรือปัญหาของผู้เรียนที่พบจากการสังเกต สัมภาษณ์ หรือวิธีการอื่น ๆ

2.8.4.3 การประเมินตนเองของผู้เรียน (Student Self-assessment) การประเมินตนเองเป็นรูปแบบแนวใหม่ที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา โดย Jean Piaget เป็นผู้นำแนวคิดของการประเมินตนเองมาใช้เป็นคนแรก ในช่วงต้น ค.ศ.1900 Jean Piaget ได้นำแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการทำกิจกรรมและสร้างแนวคิดใหม่ ๆ บนพื้นฐานความรู้เดิมของแต่ละบุคคลมาพัฒนาแนวคิดการประเมินตนเอง โดยการศึกษาพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ของเด็กกับสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว แล้วพัฒนาเป็นแนวคิดการประเมินตนเอง

ภายหลังแนวคิดนี้ได้รับการศึกษาเพิ่มเติมและได้รับการสนับสนุนแนวคิดดังกล่าวเพิ่มมากขึ้นจากนักจิตวิทยาหลายท่านในระยะต่อมา เช่น บรูเนอร์และการ์ดเนอร์ (Vygostky Bruner และ Gardner) ในปัจจุบัน มีการนำโมทัศน์ของการประเมินตนเองไปใช้อย่างแพร่หลายและหลากหลายสาขาวิชาชีพ มีการนำไปใช้ตั้งแต่ระดับบุคคล กลุ่มบุคคล องค์กรระดับปฏิบัติ ไปจนถึงองค์กรระดับนโยบาย แสดงให้เห็นถึงบทบาท ความสำคัญและการเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายของการประเมินตนเอง รวมถึงความเคลื่อนไหวในมิติใหม่ของการพัฒนาวิชาชีพ (Professional Development) หลายแขนง

การประเมินตนเองที่ใช้กันอยู่มีชื่อเสียงเรียกอยู่หลายชื่อ เช่น Self-evaluation Self-assessment Self-assessing หรือ Selfreport แต่โดยหลักการแล้วการประเมินตนเอง เป็นกระบวนการที่มุ่งให้บุคคลเกิดการทบทวน ไตร่ตรองการปฏิบัติงาน (Revise) สะท้อนความคิด (Reflection) และนำไปสู่การพัฒนา (Improvement) ในภาระหน้าที่ของตนอย่างต่อเนื่องเป็นวัฏจักร (Cycle) (อวยพร เรืองตระกูล และสุนทร พจน์ ดำรงพานิช. 2551 ; อรุณ ศรีสะอาด, 2560 : ออนไลน์) การประเมินตนเองนับเป็นทั้งเครื่องมือประเมินและเครื่องมือพัฒนาการเรียนรู้ เพราะทำให้ผู้เรียนได้คิดใคร่ครวญว่าได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้ อย่างไร และผลงานที่ทำนั้นดีแล้วหรือยัง การประเมินตนเองจึงเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง การใช้การประเมินตนเองของผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จได้ดีจะต้องมีเป้าหมาย การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีเกณฑ์ที่บ่งบอกความสำเร็จของชิ้นงาน/ภาระงาน และมาตรการการปรับปรุงแก้ไขตนเอง

เป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดชัดเจนและผู้เรียนได้รับทราบหรือร่วมกำหนดด้วย จะทำให้ผู้เรียนทราบว่าตนถูกคาดหวังให้รู้อะไร ทำอะไร มีหลักฐานใดที่แสดงการเรียนรู้ตามความคาดหวังนั้น หลักฐานที่มีคุณภาพควรมีเกณฑ์เช่นไรเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนพิจารณาประเมิน ซึ่งหากเกณฑ์เกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนด้วยจะเป็นการเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น การที่ผู้เรียนได้ใช้การประเมินตนเองบ่อย ๆ โดยมีกรอบแนวทางการประเมินที่ชัดเจนนี้ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินได้ค่อนข้างจริงและซื่อสัตย์ คำวิจารณ์ คำแนะนำของผู้เรียนมักจะจริงจังกว่กว่าของครูการประเมินตนเองจะเกิดประโยชน์ยิ่งขึ้น หากผู้เรียนทราบสิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไขและตั้งเป้าหมายการปรับปรุงแก้ไขของตนแล้วฝึกฝนพัฒนาโดยการดูแล สนับสนุนจากผู้สอนและความร่วมมือของครอบครัว เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินตนเอง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2557 : 83-97) มีหลายรูปแบบ เช่น การอภิปรายการเขียนสะท้อนผลงาน การใช้แบบสำรวจ การพูดคุยกับผู้สอน เป็นต้น

2.8.4.4 การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2557 : 83-97) เป็นรูปแบบของเทคนิคการประเมินที่นำมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจและสามารถประเมินงานได้อย่างมีคุณภาพและมีเกณฑ์ที่แสดงถึงคุณลักษณะของงานนั้น ด้วยผู้เรียนจะเข้าใจลึกซึ้งถึงงานที่ตนได้ทำ และรู้ว่าจะต้องประเมินงานในลำดับใด หรือต้องตรวจสอบในส่วนใดในงานของเพื่อน ฉะนั้นผู้สอนต้องอธิบายผลที่คาดหวังให้ผู้เรียนทราบก่อนที่จะลงมือประเมิน การที่จะสร้างความมั่นใจว่าผู้เรียนเข้าใจการประเมินรูปแบบนี้ควรมีการฝึกผู้เรียนโดยผู้สอน

โชติกา ภาชีผล ได้อธิบายว่าการวัดคุณลักษณะของผู้เรียนให้ตรงตามสภาพจริง (โชติกา ภาชีผล, 2559 : 1-210) เป็นสิ่งสำคัญที่สุด จำเป็นต้องอาศัยการสังเกตและเก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่อง การประเมินผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นทักษะการปฏิบัติ โดยเฉพาะในสาขาศิลปะที่มีลักษณะพิเศษที่เน้นในเรื่องของกระบวนการทำงานและผลงานมากกว่าความรู้ ความจำและปัญญา ดังนั้น เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน จึงเป็นเครื่องมือประเภทที่ไม่ใช่การทดสอบ เป็นเครื่องมือที่ใช้ประกอบการสังเกต การปฏิบัติงานในการประเมินทักษะการปฏิบัติส่วนใหญ่ ทั้งกระบวนการปฏิบัติงานและผลการปฏิบัติงานใช้การสังเกตจากผู้ประเมิน ประเภทของเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติจึงมีลักษณะเป็นแบบประเมินที่ใช้ประกอบการสังเกตของผู้ประเมิน

ประเภทของเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติที่ไม่ใช้การทดสอบสามารถแบ่งตามลักษณะของการประเมินได้เป็น แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) มีลักษณะเป็นรายการที่ระบุพฤติกรรมหรือลักษณะที่บ่งชี้ทักษะสำคัญที่ต้องการวัด เพื่อให้ผู้ประเมินระบุว่าพฤติกรรมหรือลักษณะนั้น ๆ เกิดขึ้นหรือไม่ แบบตรวจสอบรายการจึงเป็นเครื่องมือที่สร้างง่ายและง่ายต่อการใช้งาน อย่างไรก็ตามแบบตรวจสอบรายการนี้จะไม่แสดงระดับ (Degree) ที่ชัดเจนของคุณภาพหรือความสมบูรณ์ของพฤติกรรมหรือลักษณะของทักษะที่ต้องการประเมิน ดังนั้นเครื่องมือนี้จึงเหมาะกับทักษะการปฏิบัติที่ไม่มีรายละเอียดของพฤติกรรมหรือขั้นตอนมากนัก เครื่องมือนี้ยังเหมาะกับทักษะการปฏิบัติที่มีข้อรายการหรือขั้นตอนการปฏิบัติที่ชัดเจนตายตัวแบบประเมินค่า (Rating Scale) (กมลวรรณ ตังธนาภานนท์, 2559 : 83 - 97) มีลักษณะที่เป็นรายการที่ระบุพฤติกรรมหรือลักษณะที่บ่งชี้ทักษะสำคัญที่ต้องการวัดเช่นเดียวกันกับแบบตรวจสอบรายการ แต่แบบประเมินค่านี้จะให้ผู้ประเมินระบุระดับคุณภาพหรือความสมบูรณ์ของทักษะนั้นของผู้รับการประเมินว่าอยู่ในระดับใด แบบประเมินค่านี้มีจุดเด่นคือ ใช้เวลาในการสร้างไม่นานนัก การกำหนดระดับคุณภาพของทักษะประเมินมีความละเอียดมากขึ้นกว่าแบบตรวจสอบรายการ

อย่างไรก็ตามเนื่องจากระดับแต่ละระดับของแบบประเมินค่าไม่มีการกำกับด้วยคำบรรยายพฤติกรรมหรือลักษณะของทักษะที่ประเมิน ทำให้อาจเกิดปัญหาการขาดความเป็นปรนัย (Objectivity) และความเที่ยงระหว่างผู้ประเมินได้ (Interactive Reliability) และเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric) (กมลวรรณ ตังธนาภานนท์, 2547, 2449; สมศักดิ์ ภู่วิภาดาธรรม, 2544; Jonsson & Svingby, 2007; Pearson Education Development Group, 2001 ; กมลวรรณ ตังธนาภานนท์, 2559 : 83-97) มีลักษณะเป็นระดับที่แสดงลักษณะหรือความสำเร็จของการปฏิบัติหรือผลงานของทักษะที่ประเมิน ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกนี้จะมีคำอธิบายพฤติกรรมหรือลักษณะที่สะท้อนถึงทักษะที่ประเมินในแต่ละระดับผลการประเมินกำกับไว้ ตั้งแต่ระดับสูงหรือดีมากจนถึงระดับต่ำหรือต้องปรับปรุง เกณฑ์การให้คะแนนนี้จึงมีลักษณะละเอียด เหมาะสำหรับการประเมินทักษะที่มีรายละเอียดค่อนข้างมากหรือซับซ้อน

เกณฑ์การให้คะแนนหรือรูบริกสามารถช่วยแก้ไขการประเมินทักษะซึ่งมีลักษณะค่อนข้างเป็นอัตนัย (Subjectivity) ได้ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเที่ยงที่เพิ่มขึ้นในการให้คะแนน ในการเลือกสร้างเครื่องมือเหล่านี้ควรคำนึงถึงจุดประสงค์ของการวัด ธรรมชาติของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัด และระดับอายุของผู้รับการประเมินด้วย นอกจากนี้เครื่องมือแต่ละประเภท มีลักษณะจุดเด่น และจุดบกพร่องที่แตกต่างกันไป

2.9 ทฤษฎีความสุขและทักษะชีวิต

2.9.1 ความหมายของความสุข

ความสุข (มารุต พัฒนาผล, 2557 : 167-271) เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องการ ความสุขเป็นความรู้สึกหรืออารมณ์ที่บุคคลมีความสบายกายสบายใจ ส่วนมากมักเกิดขึ้นเมื่อได้รับสิ่งที่ต้องการ แนวคิดทางปรัชญาและศาสนา ให้ความหมายถึง การดำรงชีวิตที่มีคุณภาพ (well - being) การมีอิสรภาพ (freedom)

2.9.2 ความสุขในการเรียน

ความสุขในการเรียนเป็นเป้าหมายสำหรับงานวิจัยนี้ที่ต้องการให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน ทั้งสภาวะภายในซึ่งก็คืออารมณ์และความรู้สึกรวมถึงสภาวะภายนอก นั้นหมายถึงสุขภาพจิตที่ดีของผู้เรียน โดยเน้นในเรื่องของกระบวนการเรียนรู้ แต่ไม่ได้หมายถึงผลลัพธ์จากการเรียน ตามแนวคิดขององค์กร ยูนิเซฟ (United Nations Children’s Fund Regional Office for South Asia, 2003 : 8) ที่ต้องการขยายโอกาสในการเรียนรู้ และเป้าหมายของการเรียนรู้ที่นอกเหนือไปจากประสิทธิภาพและประสิทธิผล ก็คือความสมบูรณ์ของความเป็นมนุษย์ มันเป็นความท้าทายในการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีสิทธิ์เลือกรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อบูรณาการกับสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้คุณค่าความเข้าใจในทักษะและประสบการณ์ชีวิต สู่สหวิทยาการ โดยสิ่งสำคัญคือต้องสร้างระบบ ความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบที่ประกอบด้วย "คุณภาพ" ซึ่ง ได้แก่ สอดคล้องกับเป้าหมายที่ครอบคลุมของการสร้างความมั่นใจ ความภาคภูมิใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

การเรียนรู้อย่างมีความสุข (ชูศรี ต้นพงษ์. 2544, คณะอนุกรรมการปฏิรูป การเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543, วิชัย วงษ์ใหญ่. 2542, กิตติวดี บุญชื้อ. 2540 ; มารุต พัฒนาผล, 2557 : 167-271) หมายถึง ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อการปฏิบัติกิจกรรมทางการเรียนรู้อันเกิดมาจากกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้สอน ได้แก่ ความต้องการเรียนรู้และทำกิจกรรมสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อยากร่วมทำกิจกรรมในการเรียน อยากทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและผู้สอน สนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและผู้สอนและมีความรู้สึกที่ดีที่ได้อยู่กับเพื่อนและผู้สอนสบายใจที่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ภายในโรงเรียน ความสุขในการเรียนรู้เป็นปัจจัยที่สำคัญมากต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยใช้สมองสองซีกอย่างสมดุล โดยสรุปได้ว่า “ความสุขเป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้เมื่อมีความสุขแล้วจะเกิดการเรียนรู้ และเมื่อเกิดการเรียนรู้แล้วย่อมเกิดความสุข เป็นวงจรที่สืบเนื่องกันไป”

2.9.3 ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข

ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุขว่าในการกระบวนการเรียนการจัดการเรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2545 ; มารุต พัฒนาผล, 2557 : 167-271) ที่ช่วยให้การเรียนรู้ของเด็กดำเนินไปอย่างมีความสุขด้วยแนวคิดสำคัญ 6 ประการ สรุปได้ ดังนี้

- 2.9.3.1 เด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับจากเพื่อนและผู้สอน
- 2.9.3.2 ผู้สอนมีความเมตตา จริงใจและอ่อนโยนต่อเด็กทุกคนโดยทั่วถึง
- 2.9.3.3 เด็กเกิดความรักและภูมิใจในตนเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ ทุกเวลา
- 2.9.3.4 เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนได้ตามความถนัดและความสนใจ
- 2.9.3.5 บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเร้าให้อยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ
- 2.9.3.6 สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

2.9.4 พฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข

พฤติกรรมของการเรียนรู้อย่างมีความสุขของผู้เรียน (ชูศรี ต้นพงษ์. 2544, ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์. 2544, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2544, คณะอนุกรรมการปฏิรูป การเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543, วิชัย วงษ์ใหญ่. 2542, กิตยวดี บุญชื้อ. 2540 ; มารุต พัฒนาผล, 2557 : 167-271) มีดังต่อไปนี้

- 2.9.4.1 ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อนและรายบุคคล
- 2.9.4.2 ขยันทำแบบฝึกหัดส่งผู้สอนด้วยตนเอง
- 2.9.4.3 มาโรงเรียนสม่ำเสมอ
- 2.9.4.4 มุ่งมั่นอยากเรียนรู้
- 2.9.4.5 เข้าเรียนสม่ำเสมอ
- 2.9.4.6 ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่
- 2.9.4.7 ขยันเรียน
- 2.9.4.8 มีแรงจูงใจในการเรียน
- 2.9.4.9 มีความกระตือรือร้นในการเรียน
- 2.9.4.10 รักผู้สอน รักเพื่อน รักโรงเรียน
- 2.9.4.11 มีความสนุกกับการเรียน
- 2.9.4.12 แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย

2.9.5 บทบาทผู้สอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีความสุข

บทบาทของผู้สอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของผู้เรียน (ชูศรีตันพงษ์. 2544, ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์. 2544, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2544, คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543, วิชัย วงษ์ใหญ่. 2542, กิตติยวดี บุญชื้อ. 2540 ; มารุต พัฒนาผล, 2557 : 167-271) มีดังต่อไปนี้

2.9.5.1 ส่วนเนื้อหาและกิจกรรม

- (1) มีความแปลกใหม่ที่น่าตื่นเต้น
- (2) ใฝ่ใจให้อยากติดตามไม่อยากขาดเรียน
- (3) มีการเชื่อมโยงความรู้จากเก่าไปใหม่
- (4) มีกิจกรรมสนุก ๆ ไม่น่าเบื่อ
- (5) ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น

2.9.5.2 ส่วนพัฒนาตน

- (1) ขยายวงความรู้ออกไปสู่โลกกว้าง
- (2) จูงใจให้ใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง
- (3) เรียนรู้การทำงานที่สร้างสรรค์
- (4) เรียนรู้วิธีทำงานเป็นกลุ่ม
- (5) ใจกว้างและรู้จักการยอมรับ

2.9.5.3 ส่วนสร้างเสริมทัศนคติ

- (1) ได้ค้นพบตัวเองและความสามารถของตน
- (2) เข้าใจชีวิตและธรรมชาติตามวัยที่จะรับได้
- (3) เห็นค่าของความเป็นมนุษย์
- (4) เข้าใจและเห็นคุณค่าท้องถิ่นของตน
- (5) รักและเห็นประโยชน์ของการเรียน

2.9.6 บทบาทของผู้สอน

บทบาทของผู้สอนที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียน (ชูศรี ตันพงษ์. 2544, ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์. 2544, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2544, คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543, วิชัย วงษ์ใหญ่. 2542, กิตติยวดี บุญชื้อ. 2540 ; มารุต พัฒนาผล, 2557 : 167-271) มีดังต่อไปนี้ การส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง (self - esteem)

2.9.6.1 การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการปรับตัว

2.9.6.2 การพัฒนาตนเอง (ผู้สอน) ให้มีบุคลิกภาพที่ดี สร้างเจตคติที่ดีให้กับผู้เรียน

2.9.6.3 การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.9.6.4 การแสดงพฤติกรรมเอื้ออาทรต่อผู้เรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9.7 การวัดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

การเรียนรู้อย่างมีความสุข สามารถวัดได้ด้วยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีแบบบันทึกการสังเกตที่มีคุณภาพประกอบด้วยรายการพฤติกรรมที่สังเกตหลายพฤติกรรมเช่นเข้าชั้นเรียนตรงเวลายิ้มแย้มแจ่มใส กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย ตอบคำถามด้วยความมั่นใจ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและผู้สอน ผลที่ได้จากการวัดจะนำไปสู่การปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขแล้วจะจดจำเนื้อหาสาระที่เรียนได้ดีเป็นความจำระยะยาว (long term memory) อีกทั้งยังเป็นแรงกระตุ้นให้อยากเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไม่มีที่สิ้นสุด เป็นการเรียนรู้เพื่อตอบสนอง ความอยากรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตไม่ใช่การเรียนรู้เพื่อสอบแข่งขัน

2.9.8 ทักษะชีวิต

งานวิจัยของ กาญจนา เกลิมพล (2555 : 18) ได้อ้างถึงเป้าหมายของโมเดลในการพัฒนาทักษะชีวิต (Targeting Life Skill Model) แบ่งโมเดลทักษะชีวิต 4H ประกอบด้วยดังนี้

2.9.8.1 H1 คือ Head มี 2 องค์ประกอบ ได้แก่

(1) ด้านการจัดการ (Managing) แบ่งเป็น 1) ด้านการฟื้นฟูกลับสู่สภาวะจิตใจที่สมดุล (Resiliency) 2) ด้านความสามารถในการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรต่างๆ (Wise Use of resource) 3) ด้านความสามารถในการจัดการและการวางแผน (Planing and Organizing) 4) ด้านความสามารถในการตั้งเป้าหมาย (Goal Setting)

(2) ด้านการคิด (Thinking) แบ่งเป็น 1) ด้านความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) 2) ด้านความสามารถในการแก้ปัญหา (Problem Solving) 3) ด้านความสามารถในการตัดสินใจ (Decision Making) และ 4) ด้านความสามารถการเรียนรู้สิ่งต่างๆ (Learning to Learn)

2.9.8.2 H2 คือ Heart ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

(1) ด้านความสัมพันธ์ (Relating) แบ่งเป็น 1) ทักษะด้านการสื่อสาร (Communication Skill) 2) ทักษะด้านความร่วมมือ (Cooperation Skill) 3) ทักษะด้านสังคม (Social Skill) 5) ทักษะด้านการแก้ปัญหาคความขัดแย้ง (Conflict Resolution Skill) 6) ทักษะด้านการยอมรับความแตกต่าง (Acceptng Differences Skill)

(2) ด้านการดูแลเอาใจใส่ (Caring) แบ่งเป็น 1) ทักษะด้านการห่วงใยผู้อื่น (Concern for Other Skill) 2) ทักษะด้านความเห็นอกเห็นใจ (Empathy Skill) 3) ทักษะด้านการแบ่งปันช่วยเหลือ (Sharing Skill) และ 4) ทักษะด้านการรักษามิตร (Nurturing Relationships Skill)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9.8.3 H3 คือ Hands ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

(1) ด้านการให้ (Giving) แบ่งเป็น 1) การอาสาสมัครช่วยเหลือชุมชน (community Service Volunteering) 2) การมีภาวะผู้นำ (Leaderships) 3) การสนับสนุนการเสียสละในกลุ่ม (Contributions to Group Effort)

(2) ด้านการทำงาน (Working) แบ่งเป็น 1) ทักษะด้านการทำงานเป็นทีม (Teamwork Skill) 2) ทักษะด้านการจูงใจตนเอง (Self-Motivation Skill)

2.9.8.4 H4 คือ Health ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลักได้แก่

(1) ด้านการเป็นอยู่ (Being) แบ่งเป็น 1) ความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-Esteem) 2) ความรับผิดชอบในตนเอง (Self-Responsibility) 3) การจัดการความรู้สึกตนเอง (Managing Feeling) และ 4) ความมีระเบียบวินัยในตนเอง (Self-Discipline)

(2) ด้านการดำรงชีวิต (Living) แบ่งเป็น 1) การเลือกรูปแบบในการดำเนินชีวิตที่ดีและเหมาะสม (Healthy Lifestyle Choices) 2) การบริหารจัดการความเครียด (Stress Management) 3) การป้องกันโรคภัยไข้เจ็บต่างๆ (Disease Prevention) 4) ความปลอดภัยส่วนบุคคลในเรื่องของการดูแลทรัพย์สินของตนเอง (Personal Safety)

2.10 เครื่องมือดิจิทัลช่วยเรียนรู้

จากข้อมูลทฤษฎีการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ข้างต้น ได้สอดคล้องกับข้อมูลของ Ronda Zelezny-Green ซึ่งได้อธิบายความสัมพันธ์ของการเรียนรู้ตามอธยาศัยไว้ว่า เมื่อระดับความต้องการในการเรียนรู้ขยายตัวตามจำนวนของประชากร จึงทำให้การศึกษาไม่ได้เป็นเพียงปัญหาในระดับสังคมย่อย แต่เป็นปัญหาในทุกประเทศและเป็นปัญหาระดับโลก การขยายตัวของสังคม เศรษฐกิจ เป็นคู่ขนานกับจำนวนข้อมูลมหาศาล ในขณะที่เทคโนโลยีการสื่อสาร รวมถึงโทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone หรือ PDA (iPad, Tablet) ที่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาถูกพัฒนาให้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม ช่วยให้การเรียนรู้ในปัจจุบันได้นำโทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นที่นิยมและมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ตามอธยาศัย (Zelezny-Green, 2015 : 1-6)

องค์ประกอบและส่งเสริมทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมเป็นหัวใจสำหรับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) มี 3 ด้าน คือ ด้านสารสนเทศ (information) ด้านสื่อ (media) และด้านดิจิทัล (digital literacy) (วิจารณ์ พานิช, 2555 : 11-34) นอกจากนี้ กรอบการดำเนินงานตามแผนการศึกษาแห่งชาติ ที่จะเร่งรัดพัฒนาเครือข่ายและเชื่อมโยงระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนการสอน (กรอบการดำเนินงานตามแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับปรับปรุง , พ.ศ.2552-2559) ที่เข้าถึงง่ายประหยัดและสะดวกต่อการใช้สำหรับผู้เรียนและประชาชนทั่วไป รวมถึงการส่งเสริมสนับสนุนอย่างจริงจังในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาประสิทธิภาพการสอนของครูโดยพัฒนาครูให้มีความรู้ความสามารถในการผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยีในการเรียนการสอน (ช่อบุญ จิรานุกภาพ & ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ, 2012 : 37-44)

บทความ Digital Education การศึกษาบนโลกดิจิทัล กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในยุคที่ทุกสิ่งเข้าสู่โลกของดิจิทัล (Digital) ของ บัญญพนต์ พูนสวัสดิ์ (2015 : ออนไลน์) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการศึกษาบนโลกดิจิทัลว่าเป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมของประชากรในปัจจุบัน ที่มีความเปลี่ยนแปลงอันสืบเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลงของแนวโน้มความต้องการทางการตลาด รูปแบบเครือข่ายสังคมที่อาศัยสื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ แอปพลิเคชันบน Smartphone รวมทั้งการขยายตัวของภาคธุรกิจ มีการกระจายตัวตั้งแต่ภาคเอกชนไปจนถึงภาครัฐฯ และภาคการศึกษาทุกระดับก็ได้รับการกระตุ้นจากนโยบายภาครัฐ ในการผลักดันการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนโดยการนำเทคโนโลยีและสารสนเทศมาประยุกต์ใช้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรวมทั้งผู้สอนตื่นตัวกับความเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ยังเป็นการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาของประเทศอีกด้วย

รูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปในศตวรรษที่ 21 (Changing Education Paradigms, Ken Robinson, 2006 ; บัญญพนต์ พูนสวัสดิ์, 2015 : ออนไลน์) โดย ศ. นพ. วิจารย์ พานิช (บัญญัติ พูนสวัสดิ์, 2015 : ออนไลน์) ได้บอกว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นสาระความรู้เป็นสำคัญนั้นไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 อีกทั้งการเรียนรู้ (Content หรือ Subject Matter) ในปัจจุบัน ผู้เรียนมีทักษะในการค้นคว้าด้วยตนเองผ่านสารสนเทศในระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อหลักมากกว่าหนังสือและตำรา จึงทำให้บทบาทของครูหรืออาจารย์ที่ทำหน้าที่ในการสอนได้ลดลง และต้องปรับบทบาทเพื่อช่วยแนะนำและออกแบบกิจกรรม ไปจนถึงการสร้างเงื่อนไขที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้

2.10.1 การมีส่วนร่วมของเครื่องมือสื่อสารและระบบออนไลน์

การปรับตัวในแวดวงวิชาการด้วยการใช้รูปแบบของการติดต่อสื่อสารผ่านสมาร์ตโฟน เช่น Facebook, LINE, Twitter และ Instagram ที่ผู้เรียน นิยมใช้ในการแสดงออกในเรื่องความสนใจของตนเองและการใช้ Google รวมทั้งสารสนเทศจำนวนมากบนเว็บไซต์ก็ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองมีเนื้อหาตัวอย่าง และมีแรงกระตุ้นในการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้กับครูหรืออาจารย์ อีกทั้งประชากรเด็กหรือ “เด็กรุ่นใหม่” ให้ความสำคัญกับศาสตร์แขนงอื่นน้อยลงและเจาะจงเพียงสิ่งที่ตนถนัดมากขึ้น โดยไม่ต้องพึ่งอาจารย์หรือห้องเรียน ไปจนถึงไม่ต้องพึ่งสถาบันและเด็กรุ่นใหม่ (Gen Z) มักจะใช้ความรู้เฉพาะด้านโดยศึกษาผ่านบนอินเทอร์เน็ตในการติดตามและศึกษา ไม่อยากจะทำงานในองค์กรหรือบริษัท เลือกที่จะเป็นการทำงานในระยะสั้น หรือรูปแบบอิสระ (Freelance) ไม่ให้ความสำคัญกับวุฒิการศึกษา เพราะเชื่อมั่นในทักษะ (Skill) หรือทักษะเฉพาะด้านที่ตนถนัด ไม่ชอบกฎเกณฑ์ล้อมกรอบและจุดประสงค์หลักของชีวิตคือ การเป็นเจ้าของธุรกิจหรือเป็นนายตัวเอง แต่ด้วยรูปแบบของสังคมและระบบการทำงานในประเทศไทยยังคงต้องใช้วุฒิในการศึกษาเป็นใบเบิกทางส่วนใหญ่ คนรุ่นใหม่หรือคนรุ่นใหม่ก็ยังต้องใช้คำว่า “จำใจ” เข้ามาใช้เวลาศึกษาในสถาบันตามปกติ แตกต่างจากเดิมเพียงแค่เรื่องของการเรียนนั้น สติความสนใจหรือสมาธิของคนรุ่นใหม่หรือผู้เรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในศตวรรษที่ 21 นั้นมีอัตราความสนใจและตั้งใจเพียงแค่ 20 นาทีเท่านั้น ไม่เพียงแต่รุ่นใหม่และวัยรุ่นเท่านั้น แต่กระแสสังคมออนไลน์ ผ่านการสื่อสารสมาร์ตโฟนยังแพร่หลายในคนทุกวัยในปัจจุบัน ตั้งแต่เด็กอนุบาลไปจนถึงผู้ใหญ่วัยเกษียณอีกด้วย

2.10.2 ช่องทางการเรียนรู้ระบบออนไลน์

เทคโนโลยีทำให้รูปแบบในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนไปในขณะที่ห้องสมุดกลายเป็นพื้นที่เก็บหนังสือเก่า ระบบบรรณารักษ์ที่ใช้คนการค้นบัตรคำหายไป แต่สื่อดิจิทัลกลับรวบรวมหนังสือทั้งโลกไว้บนระบบอินเทอร์เน็ต จึงทำให้สื่อดิจิทัลหลากหลายรูปแบบกลายเป็นสื่อการเรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติได้เป็นอย่างดี ระบบอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่าง ๆ จึงกลายเป็นการรวมแหล่งเรียนรู้ วิทยาลัย มหาวิทยาลัย แหล่งค้นคว้าทั่วโลก ทุกศาสตร์ ทุกแขนงเป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่าง และการแบ่งปันประสบการณ์ของคนทั้งโลกอีกด้วย ปัจจุบันช่องทางของสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการศึกษาหลากหลาย ที่ใช้ได้ทั้งบนเว็บไซต์และสมาร์ตโฟน เช่น Blog, Facebook, Google Hangout, YouTube สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้ช่องทางออนไลน์ของ Facebook และ YouTube ซึ่งสามารถอธิบายรูปแบบหน้าที่และลักษณะของการใช้งานได้ดังนี้

2.10.2.1 Facebook : Facebook เป็นสังคมออนไลน์ (บัญญัติ พูนสวัสดิ์ , 2015 : ออนไลน์) ที่เปรียบเสมือนพื้นที่นัดพบกันของผู้คน เป็นช่องทางที่สร้างสามารถจัดระเบียบพื้นที่สำหรับการนำเสนอ ถ่ายทอด การสนทนาทั้งเป็นรายบุคคลและการสนทนาดวง บัญญัติ พูนสวัสดิ์ ได้ให้ข้อมูลทางสถิติในการใช้ Facebook เป็นช่องทางในการสื่อสารว่ามี การกระจายตัวของความรู้จากผู้เรียนถึงผู้เรียนด้วยกันและอาจารย์ถึงผู้เรียน ให้เกิดการสื่อสารและเข้าใจสารสนเทศต่าง ๆ ได้สูงถึง 77.11 เปอร์เซ็นต์ บนเว็บไซต์และ 59.55 เปอร์เซ็นต์ บนสมาร์ตโฟน ซึ่งเป็นช่องทางติดต่อสื่อสาร จากข้อมูลดังกล่าวจึงเป็นการสนับสนุนว่าในปัจจุบัน Facebook เป็นช่องทางการออนไลน์ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่ายทั้งบนเว็บไซต์และสมาร์ตโฟน

2.10.2.2 YouTube Channel เป็นช่องทีวีออนไลน์สามารถประยุกต์ใช้เพื่อการศึกษาได้ โดยผู้สอน ควรต้องมี Blog หรือมีเว็บไซต์ หรือมีการลงทะเบียนบน Facebook ไว้เป็นของตนเองแล้ว เพื่อใช้เป็นช่องทางในการติดต่อหรือมีกิจกรรมกับผู้เรียนโดยตรง ในขณะที่หน้าที่ของ YouTube Channel จะนำเสนอเนื้อหาเชิงปฏิบัติ อาจจะใช้ลำดับรูปภาพอธิบายอย่างเดียวไม่ได้ ต้องใช้วิดีโอช่วยสอน ความแตกต่างของการที่อาจารย์ผู้สอนสร้างเนื้อหา (Content) บน YouTube นั่นคือวิดีโอช่วยสอนบน YouTube นั่นคือการทบทวน และเป็นติวเตอร์ (Tutorial) ที่ต้องอธิบายทีละขั้นตอนอย่างกระชับ แต่ไม่เร็วเกินไป ที่สำคัญคือจำไว้ว่า วิดีโอสำหรับทบทวนบน YouTube ของผู้สอน ไม่ใช่การอัดบันทึกการเรียนย้อนหลัง แต่เป็นการบันทึกใหม่ในรูปแบบของขั้นตอนที่กระชับและชัดเจน เป็นลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อสังเกตสำหรับวิดีโอสื่อการสอนบน YouTube สำหรับผู้สอน เหมาะสำหรับหัวข้อหรือวิชา ปฏิบัติการที่ไม่เน้นการบรรยาย โดยแยกเนื้อเป็นคำอธิบายไว้ต่างหาก ใน Blog หรือ Facebook

ในยุคการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางสำคัญในการติดต่อระหว่าง ผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนสามารถเรียนได้โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่เป็นการสร้างโอกาสและความเสมอภาคในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วก่อให้เกิดสังคมแห่ง การเรียนรู้ในการ ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้เรียนที่รับการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน (passive learner) เป็น ผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (active learner) โดยผู้เรียนเป็นผู้คิดตัดสินใจเลือกเนื้อหาในการ เรียนการจัดลำดับการเรียนรู้การควบคุมเส้นทางการเรียนและการนำเสนอผลงาน ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้เรียนกับผู้สอนผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับเนื้อหาและผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสร้าง บรรยากาศในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน (Bonk and Graham, 2004 อ้างถึงใน ปณิตา วรรณพิรุณ, วีระ สุภะ, 2012) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน จึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยน กระบวนทัศน์ให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, twitter, YouTube, multiply ในการเพิ่มช่องทางการสื่อสารและสร้างปฏิสัมพันธ์ในการ เรียนระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และผู้เรียนกับแหล่งข้อมูลในการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Thomas, 1998 ; ปณิตา วรรณ พิรุณ, วีระ สุภะ, 2012 : 161-169)

จากรูปแบบช่องทางการเรียนรู้ข้างต้นสอดคล้อง และสนับสนุนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้วิจัยได้ เลือกใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศิลปะตาม อัยยาศัย ผ่านช่องทางสังคมออนไลน์ Facebook และ YouTube จากข้อมูลพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ (ชนากานต์ ปิ่นวิเศษ, ปณิตา วรรณพิรุณ, ณมน จีรังสุวรรณ, 2012 : 161-169) ยังเป็นที่นิยมในทุก เพศ ทุกวัย รวมทั้งกลุ่มบุคลากรทางการศึกษา โดยมีการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ มาช่วยในการ ติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน Facebook นับเป็นหนึ่งในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ตั้งนั้นหากบุคลากรทางการศึกษามีการนำ Facebook มาใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียน และนำทรัพยากรเครื่องมือต่าง ๆ ใน Facebook มา ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ด้วยเครือข่ายทางสังคมเข้ามาช่วยเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ ทางไกลได้เป็นอย่างดี (Brady, Holcomb and Smith, 2010 ; ปรัชญนันท์ นิลสุข, ปณิตา วรรณพิรุณ, 2012 : 161-169) เมื่อสังคมออนไลน์ได้เป็นสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ ในการเรียนที่แตกต่างไปจากเดิมที่สำคัญคือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ฟรี ง่ายต่อการใช้งานเป็นเครื่องมือที่มีพลังอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อสาร สร้าง ประสบการณ์ใหม่ภายนอกห้องเรียนและเสริมการเรียนในห้องเรียนด้วย (Rodriguez, 2011 ; ปรัชญนันท์ นิลสุข, ปณิตา วรรณพิรุณ, 2012 : 161-169) ประโยชน์และการใช้งานง่ายรวมทั้งเข้าถึงได้สะดวกของ เครือข่ายสังคม จึงเห็นได้ว่าเครือข่ายทางสังคมสามารถนำมาเป็นเครื่องมือทางการศึกษาได้เป็นอย่างดี มีความ เป็นส่วนตัวได้เชื่อมโยงความสัมพันธ์ได้ติดต่อสื่อสารระหว่างกันตลอดเวลา ช่วยให้การจัดการศึกษามีความ ยืดหยุ่นและนับวันเครือข่ายสังคมจะเข้ามามีอิทธิพลทางการศึกษามากขึ้น (Ashraf and Yousef , 2012 ;

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปรัชญนันท์ นิลสุข, ปณิตา วรรณพิรุณ, 2012 : 161-169) และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้แอปพลิเคชันพื้นฐานบนสมาร์ทโฟน ซึ่งไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ อีกทั้งยังมีประสิทธิภาพสามารถประยุกต์ในการเรียนได้อย่างหลากหลาย สามารถดาวน์โหลดมาใช้ได้อย่างง่ายและรวดเร็ว เป็นการลดช่องว่างของโอกาสในเรื่องอุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นับว่าเป็นการขยายวงกว้างทางการศึกษาและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนอีกด้วย

นอกจากนี้ จินตวิร์ คล้ายสังข์ ได้อธิบายแนวคิดของดิจิทัลแมกกาซีนแบบส่วนตัว (จินตวิร์ คล้ายสังข์, 2555 : 55) ไว้ว่า ดิจิทัลแมกกาซีนแบบส่วนตัว (Personalized Digital Magazines) ได้เชื่อมโยงคุณสมบัติเด่นของโซเชียลมีเดีย ที่ผู้ใช้สามารถเป็นผู้ควบคุมเนื้อหา ตลอดจนสารสนเทศต่าง ๆ ที่ต้องการเผยแพร่ได้ เมื่อนำมาผนวกกับแนวคิดของการเผยแพร่ข้อมูลผ่านเว็บ (web-based content) ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจำนวนมากแล้ว ผู้ใช้สามารถปรับปรุงเนื้อหาต่าง ๆ ให้ทันสมัยจากคุณลักษณะของโซเชียลมีเดียได้เช่น การคัดเลือกข่าวสารจาก RSS feed คุณประโยชน์ต่อการศึกษาคือเมื่อผู้เรียนได้สร้างแหล่งข้อมูลของตนเอง (Personal Learning Environment : PLE) ไม่ว่าจะป็นข้อความ ภาพวิดีโอ หรือแม้กระทั่งแหล่งเชื่อมโยงที่เกี่ยวข้องแล้วนั้นจะเสริมสร้างให้ทั้งผู้เรียนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียนเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน กิจกรรมดังกล่าวจะนำสู่การแลกเปลี่ยน และการเรียนรู้ในที่สุด ทิศทางต่อไปคือการดำเนินการกิจกรรมดังกล่าวกับเครื่องมือที่คล่องตัวยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone หรือ PDA (iPad, Tablet) การเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว ยังสอดคล้องกับแนวคิดของห้องเรียนในอนาคต (Future Classroom) และเพื่อเป็นการตอบโจทย์ของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning/Hybrid Learning) ที่นักการศึกษาหลายท่านให้คำนิยาม ไม่ว่าจะป็น Flipped Classroom หรือ Challenge Based Learning classroom หรือแนวคิด Teach Less, Learn More ซึ่งล้วนมีเป้าหมายเดียวกันคือการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยผู้สอนสามารถเตรียมการเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้เรียนผ่านการจัดกิจกรรมที่ทำท่าย ดึงดูด เพื่อต่างมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นโดยเฉพาะความรู้และทักษะการดำรงชีวิตในศตวรรษที่21 อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไป (ปรัชญนันท์ นิลสุข และ ปณิตา วรรณพิรุณ, 2012 : 170-176)

จากข้อมูลในเรื่องของเครื่องมือเทคโนโลยีและช่องทางในการเรียนรู้เป็นข้อมูลสนับสนุนให้รัฐบาลบางประเทศมีงบประมาณลงทุนสำหรับการศึกษาที่นอกเหนือไปจากการศึกษาในระบบซึ่งใช้งบประมาณจำนวนมาก เช่น การลงทุนทางด้านการศึกษาในพื้นที่ย่อยของทะเลทรายซาฮาราในแอฟริกา แอฟริกาเหนือ ยุโรป และตั้งแต่รัฐบาลในหลายประเทศได้พิจารณาหาช่องทางที่เปิดกว้างในการเรียนรู้ของประชาชนที่เป็นการลดต้นทุนและสร้างความเท่าเทียมได้มากกว่าการศึกษาในระบบและพบว่าการเรียนรู้ตามอัธยาศัยมีประโยชน์ตลอดทั้งยังสามารถสร้างการเรียนรู้ที่หลากหลายตามความต้องการของผู้เรียนและยังมีการลงทุนน้อยกว่าการศึกษาในระบบอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.10.3 การสอนและการเรียนรู้ออนไลน์

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือระบบ ICT รวมถึงระบบออนไลน์มาเพื่อช่วยในการสนับสนุนหลักสูตรศิลปกรรม เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรศิลปะให้มีความแตกต่างออกไป สถาบัน EACEA ได้ระบุ 10 ประเทศประกอบด้วย ประเทศเบลเยียม, เดนมาร์ก , เอสโตเนีย, ไอร์แลนด์, สเปน, ฝรั่งเศสสโลวีเนีย , ฟินแลนด์, สหราชอาณาจักร (อังกฤษเวลส์และไอร์แลนด์เหนือ) และนอร์เวย์ ใช้ระบบออนไลน์อย่างเป็นทางการทุกวิชาของหลักสูตร รวมทั้งวิชาศิลปะด้วย โดยเฉพาะประเทศเบลเยียมมีการจัดทำแผนนโยบาย e-culture เกี่ยวกับการศึกษาในปี พ.ศ. 2550 โดยมีมาตรการที่เกี่ยวข้องกับการใช้ออนไลน์ในด้านการศึกษาศิลปกรรม เช่น

- 2.10.3.1 เครื่องมือสำหรับการเผยแพร่ผลงานศิลปะและภาพศิลปะ
- 2.10.3.2 การฝึกอบรมด้านบริการสำหรับครู
- 2.10.3.3 การเข้าสู่ระบบเว็บเกี่ยวกับนโยบายวัฒนธรรมอิเล็กทรอนิกส์
- 2.10.3.4 การผลิตการศึกษาเฉพาะเรื่อง

โดยวัตถุประสงค์ในการใช้ระบบออนไลน์ (EACEA; Eurydice, 2017 : ออนไลน์) มาใช้ในหลักสูตรศิลปะโดยเฉพาะนี้เพื่อต้องการให้ผู้เรียนสามารถที่จะใช้ระบบออนไลน์ในการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของตนได้ ช่วยให้ผู้เรียนมีความสร้างสรรค์ ตั้งแต่ยังวาดภาพไม่เก่ง ที่มีความคิดที่ดีขึ้นมาพร้อมกับความคิด แต่ยังไม่ค่อยเก่งในการวาดภาพวิชาศิลปะเป็นวิชา “มาตรฐานความรู้” และส่งผลต่อการรู้หนังสือ ระบบดิจิทัลของผู้เรียนทุกคนช่วยให้พวกเขาสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ในทุกพื้นที่การเรียนรู้และยังช่วยปรับปรุงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาในด้านศิลปะและสนับสนุนการพัฒนาอาชีพของตนเองอีกด้วย

2.10.4 ความหมายและความรู้เกี่ยวกับการสอนการเรียนรู้ออนไลน์

การสอนและการเรียนรู้ทางออนไลน์เป็นการสอนผ่านทางอินเทอร์เน็ต การสอนออนไลน์ประกอบด้วยการโต้ตอบแบบเรียลไทม์ (Real-time) (Synchronous) และทุกที่ทุกเวลา (Asynchronous) โดยทั้ง 2 กระบวนการเกิดขึ้นแบบคู่ขนานในสภาพแวดล้อมการเรียนแบบออนไลน์สร้างปรากฏการณ์ในการเรียนดังนี้

2.10.4.1 การเรียนรู้แบบออนไลน์ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้น

2.10.4.2 ทั้งผู้เรียนและโค้ชมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการใช้เทคโนโลยีและชำนาญในการเทคโนโลยีในการสอนและการเรียนรู้มากขึ้น

จากข้างต้นระบุแนวทางในการเรียนรู้ออนไลน์มี 2 วิธี ประกอบด้วย การเรียนรู้แบบ Synchronous และ Asynchronous โดยการเรียนรู้แบบแรกที่เรียกว่า Synchronous คือการสอนและการทำงานร่วมกันใน "เวลาจริง" ผ่านทางอินเทอร์เน็ต

2.10.5 การเรียนรู้แบบ Synchronous โดยทั่วไปจะเกี่ยวข้องกับเครื่องมือและกิจกรรมดังนี้

- 2.10.5.1 แชนแนลหรือกิจกรรมการสนทนาสด
- 2.10.5.2 การประชุมทางเสียงและวิดีโอ
- 2.10.5.3 การแบ่งปันข้อมูลและแอปพลิเคชัน
- 2.10.5.4 แชนแนลวีดีโอ
- 2.10.5.5 การแสดงสัญลักษณ์ "ยกมือ" เพื่อแสดงความคิดเห็น
- 2.10.5.6 ร่วมดูงานและนำเสนอมีเดียหรือสไลด์โชว์ออนไลน์

ในขณะที่วิธีการเรียนรู้แบบ Asynchronous จะไม่ได้ในแบบ “เวลาจริง” หรือ Real-time อาจด้วยสาเหตุจากความล่าช้าของระบบอินเทอร์เน็ต

2.10.6 การเรียนรู้แบบ Asynchronous โดยทั่วไปการเรียนรู้ในระบบนี้จะเกี่ยวข้องกับเครื่องมือและกิจกรรมดังนี้

- 2.10.6.1 อีเมล
- 2.10.6.2 สร้างหัวข้อในการสนทนา
- 2.10.6.3 กลุ่มข่าวสารและกระดานข่าว
- 2.10.6.4 แนบไฟล์

สำหรับหลักสูตรแบบ Asynchronous จะต้องมีโค้ชหรือผู้ออกแบบการสอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกเพียงแต่ไม่ได้ดำเนินการในแบบเวลาจริงหรือ Real-time ซึ่งหมายความว่าผู้เรียนและโค้ชสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรได้ตามความสะดวกมากกว่าการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ นอกจากนี้ในหลักสูตรแบบ Asynchronous การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องมีการกำหนดเวลาเช่นเดียวกับการเรียนรู้แบบ Synchronous ทำให้ผู้เรียนและโค้ชหรือผู้ออกแบบการสอนสามารถใช้ระบบให้ได้รับประโยชน์จากทุกที่ทุกเวลา

2.10.7 การจัดโครงสร้างหลักสูตรออนไลน์ มีขั้นตอนดังนี้

- 2.10.7.1 การวางแผนหลักสูตร
- 2.10.7.2 หลักสูตรพิเศษ
- 2.10.7.3 วิธีการสื่อสาร

การจัดโครงสร้างหลักสูตรมีความสำคัญต่อการเรียนในระบบออนไลน์ซึ่งผู้ออกแบบการสอนจะต้องดำเนินการอย่างมีระบบและครอบคลุมวิธีการเพื่อให้รูปแบบการสอนตรงตามความต้องการของผู้เรียน

2.10.8 การจัดโครงสร้างหลักสูตร (Poe และ Sftassen : 5-44) มีรายละเอียดดังนี้

2.10.8.1 การวางแผนหลักสูตร การออกแบบหลักสูตรการเรียนในเวลาเรียนปกติไม่แตกต่างกับหลักสูตรออนไลน์ แต่ในขณะเดียวกันสภาพแวดล้อมในการเรียนออนไลน์มีอุปสรรคและเวลาหรือโอกาสพิเศษสำหรับผู้เรียนและโค้ชหรือผู้สอนมากกว่าการเรียนในเวลาปกติ การเรียนออนไลน์จะต้องมีองค์ประกอบของหลักสูตรที่น่าสนใจเป็นพิเศษเพื่อดึงดูดและกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียนในระบบออนไลน์ เพื่อลดความตึงเครียดที่เกิดขึ้นในการเรียนก็จะต้องมีการจัดระเบียบเวลาและมีความยืดหยุ่นในช่วงที่มีการพักการเรียนการสอนเช่น ช่วงเวลากลางวัน เป็นต้น

2.10.8.2 หลักสูตรพิเศษ ผู้เรียนในหลักสูตรออนไลน์จำเป็นต้องรู้เป้าหมายของหลักสูตรเนื้องด้วยผู้เรียนในระบบออนไลน์แต่ละคนจะมีโอกาสที่จะประสบปัญหาที่ไม่สามารถขอความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมเรียนได้ทันที และโครงสร้างหลักสูตรที่ชัดเจนจะเป็นการกำหนดระยะเวลาในการเรียน เวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม กำหนดวิธีการและสถานที่ รวมทั้งการทดสอบด้วย ดังนั้นการออกแบบโครงสร้างหลักสูตรที่เหมาะสมจะช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อีกด้วย

2.10.8.3 การสื่อสาร ในการพิจารณาในเรื่องของสื่อสารกับผู้เรียนเกี่ยวกับเป้าหมายของหลักสูตรและความคาดหวังของหลักสูตรรวมทั้งผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง ควรให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับหลักสูตรด้วยตนเองในทุกระดับ โดยผู้จะต้องสามารถรู้รายละเอียดของโครงสร้างหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงภูมิหลังของหลักสูตรด้วย

การเรียนออนไลน์ (Rao, 2559 : ออนไลน์) เป็นการให้เปิดช่องทางในการเรียนที่ไม่ใช่ที่นักเรียนในระบบปกติแบบดั้งเดิม แต่ยังเปิดการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวัยเด็ก ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ ผู้เรียนที่อาศัยอยู่ในชนบทและห่างไกล ผู้เรียนพิการ ผู้เรียนที่เป็นชนเผ่าพื้นเมืองและผู้เรียนที่ต้องการหาความรู้เพิ่มเติมนอกห้องเรียนในระบบเพื่อเพิ่มประสบการณ์ชีวิตให้ตนเอง จึงสามารถจัดได้ว่ารูปแบบการเรียนออนไลน์ เป็นการศึกษาระบบ Universal Design (UD) เป็นกรอบในการสร้างหลักสูตรสำหรับผู้เรียนที่มีความหลากหลายแตกต่างจากผู้เรียนในระบบแบบดั้งเดิม การออกแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้หลักเกณฑ์ UD เป็นการเจตนาในระหว่างกระบวนการออกแบบการเรียนการสอน ที่ผู้ออกแบบการสอนพัฒนาหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่หลากหลายได้ หลักการ UD มาพิจารณาในการออกแบบการจัดองค์ประกอบของหลักสูตรต่าง ๆ แบบเชิงรุกและแนวทางปฏิบัติด้านการสอนสำหรับหลักสูตรออนไลน์รวมถึงการใช้รูปแบบการสอนแบบ ตัดสินใจเกี่ยวกับวิธีใช้ทั้งแบบ Asynchronous (เช่นระบบการจัดการหลักสูตร) และเทคโนโลยีแบบ Synchronous (เช่นห้องเรียนแบบเสมือนประชุมผ่านทางเว็บ)

2.10.9 กรอบนโยบายด้านการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ

เมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและออนไลน์เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ จึงทำให้ปัญหาทางภูมิศาสตร์และระยะทาง ไม่ได้เป็นอุปสรรคในการติดต่อสื่อสารและการเรียนรู้อีกต่อไป ด้วยระบบอินเทอร์เน็ตและ ICT ซึ่งทำให้โลกเชื่อมต่อกันโดยโทรศัพท์มือถือ องค์กร OECD (The Organization for Economic Co-Operation and Development) จึงได้วางกรอบนโยบายด้านการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ (Mobile Learning) (Zelezny-Green, 2015 : 1-6) ดังนี้

2.10.9.1 การเรียนรู้ตามอัธยาศัยสามารถช่วยให้ผู้เรียนรู้ถึงความสามารถของตนเองอย่างภาคภูมิใจและเชื่อมั่นในตนเอง

2.10.9.2 การเรียนรู้ตามอัธยาศัยมีความยืดหยุ่นที่จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามอาชีพของเขาด้วยตนเอง

2.10.9.3 การเรียนรู้ตามอัธยาศัยสามารถช่วยให้เกิดการจ้างงานและเป็นช่องทางการเรียนรู้สำหรับผู้ด้อยโอกาส

2.10.9.4 การเรียนรู้ตามอัธยาศัยประหยัดเวลา เป็นคุณสมบัติสำคัญของการเรียนแบบนี้และเกิดขึ้นที่ใดก็ได้ ซึ่งต่างจากการเรียนรู้ในระบบ

2.10.10 แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ.2557-2559

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดวิสัยทัศน์และนโยบายแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ.2557-2559 (ไพรัช พ. วรวิญญู & ดวงกมล โพธิ์นาค, 2014 : 103-111) “ประชาชนต้องได้รับโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพด้วยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดการเข้าถึงการเรียนรู้ เพิ่มศักยภาพการศึกษา ค้นคว้า และ การเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้แบบออนไลน์ ส่งเสริมการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา เพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้โดยไม่ขาดความต่อเนื่องด้วยการใช้อุปกรณ์ส่วนตัวที่ทันสมัย (BYOD : Bring Your Own Device) เน้นการสร้าง ความหลากหลายของการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มความสามารถและอิสระในการเลือกวิธีการและสื่อการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบในห้องเรียนแห่งอนาคต (Future Classroom)” โดยมีพันธกิจเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ดังนี้

2.10.10.1 ผลิตและพัฒนากำลังคนให้มีศักยภาพด้านการพัฒนาเพื่อยกระดับความสามารถของผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา

2.10.10.2 ส่งเสริมและสนับสนุนระบบการเรียนการสอนแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาผู้เรียน

2.10.10.3 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาเพื่อขยายโอกาสการเข้าถึงบริการทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.10.10.4 พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและการบริการ

2.10.10.5 ส่งเสริมการวิจัยพัฒนาองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและนวัตกรรมเพื่อการศึกษา

นอกจากนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากนักวิชาการที่คาดการณ์ว่า การศึกษาสายหลักต้องเป็นการศึกษาทางไกลผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ผู้เรียนสามารถศึกษาเล่าเรียนได้ด้วยตนเองที่บ้านหรือที่ทำงาน แทนการที่จะต้องเสียเวลาเดินทางมารับความรู้จากผู้สอนในห้องเรียน แม้แต่การฝึกประสบการณ์ในห้องปฏิบัติการก็จะกลายเป็นการฝึกปฏิบัติการเสมือนจริง (Visual Labs) แบบมีปฏิสัมพันธ์ผ่านจอภาพ (On Screen Interactive-OSI) มากกว่าการให้ผู้เรียนมาฝึกปฏิบัติพื้นฐานในห้องปฏิบัติการจริงที่สถาบันจัดไว้ และหากผู้เรียนฝึกประสบการณ์เสมือนจริงได้ในระดับที่มีความชำนาญจากการฝึกผ่านจอภาพแบบปฏิสัมพันธ์แล้ว ผู้เรียนจะมีโอกาสฝึกประสบการณ์ในสถานปฏิบัติการจริง โดยสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่เป็นปัจจัยสำคัญแห่งการเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการศึกษาที่มีอิทธิพลที่สุด

2.11 การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ (Mobile Learning)

2.11.1 นิยามของการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ และความรู้ทั่วไป

การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ (Ketterl, Heinrich, Mertens, & Morisse, 2007; Parsons & Ryu, 2006 ; Stanton & Ophoff, 2013 : 501-523) มีคำนิยามหลากหลายเกี่ยวกับการเรียนรู้บนมือถือ โดยการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ "การให้การศึกษาและการฝึกอบรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่" (Yousuf, 2007 อ้างถึงใน Stanton & Ophoff, 2013) เป็นการรวมกันระหว่าง e-learning และเทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือ แม้ว่า การเรียนรู้บนมือถืออาจคล้ายคลึงกับ e-learning ในบางกรณีมุมมองนี้มีข้อจำกัด ในการกำจัดจุดอ่อนของคุณลักษณะบางอย่างของ e-learning โดยอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือช่วยให้ e-learning เกิดความคล่องตัว มีความสามารถในการเคลื่อนที่ไปมาเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้ผ่านมือถือแตกต่างจากสภาพแวดล้อมการเรียนรู้อื่น ๆ จะเห็นได้ว่าเป็นการช่วยให้ผู้เรียนออกจากห้องเรียนเพื่อให้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา กลายเป็นจุดสนใจหลักของการออกแบบการเรียนรู้บนมือถือควบคู่ไปกับการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ในปัจจุบัน (Botha, Herselman, and van Greunen, 2010; Costabile et al., 2008 ; Stanton & Ophoff, 2013 : 501-523) นอกจากนี้การพัฒนาความหมายของการเรียนรู้บนมือถือ (Yordanova , 2007 อ้างถึงใน Stanton & Ophoff, 2013) เป็น "การเรียนรู้แบบไร้สาย (Al-masri & Mahmoud, 2012 ; Cavus & Al-Momani, 2011 ; Stanton & Ophoff, 2013 : 501-523) และแพร่หลาย" ในธรรมชาติ "ความสามารถในการเรียนรู้ข้ามบริบท"

การเรียนรู้แบบ M-learning หรือ Mobile Learning คือความแพร่หลายและการทำงานร่วมกัน เทคโนโลยีนี้ช่วยให้สามารถใช้งานได้ง่าย เนื่องจากโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone มีขนาดและน้ำหนักเบา อีกทั้งยังสามารถในการพกพา ถึงแม้ขนาดหน้าจอนขนาดเล็กถูกระบุว่าเป็นข้อเสียเปรียบ เทคโนโลยีเคลื่อนที่ไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำเป็นต้องได้รับการสอนและเพื่อให้การเรียนรู้สามารถนำมารวมกันได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายในชีวิตประจำวันของบุคคล (Al-Hmouz, Shen, Yan, & Al-Hmouz, 2010; Cavus & Uzunboylu, 2009; Ozdamli & Cavus, 2011; Rogers, Connelly, Hazlewood, & Tedesco, 2009 ; Stanton & Ophoff, 2013 : 501-523)

2.11.2 ลักษณะการเรียนรู้ผ่านมือถือ

ลักษณะการเรียนรู้บนมือถือที่กล่าวถึงในที่นี่จะให้รูปแบบของสื่อที่มีอยู่ในการเรียนรู้บนมือถือและวิธีที่จะสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดเพื่อนำมาเรียนรู้ อีกทั้งเทคโนโลยีมือถือมีความสามารถในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตต่อแบบทันทีและความสามารถในการเชื่อมต่อในทุกสถานการณ์ ด้วยความสามารถของโทรศัพท์มือถือที่มีลักษณะการใช้งานที่พิเศษนี้ สิ่งที่จะต้องพิจารณาต่อไปคือการปฏิสัมพันธ์และความร่วมมือในการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่

การเรียนรู้บนมือถือมีโอกาสที่จะก้าวไปไกลกว่าห้องเรียนในระดับแบบดั้งเดิมและช่วยให้เกิดเสรีภาพในการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ลักษณะของอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นแบบพกพาและเป็นตัวสนับสนุนหลาย ๆ รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ "วิธีหนึ่งในการสร้างความมั่นใจว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพคือการมีส่วนร่วมในการโต้ตอบที่มีโครงสร้างตามที่ได้มีการระบุไว้ กฎระเบียบที่กำหนดวิธีที่พวกเขาควรสร้างกลุ่มทำงานร่วมกันและแก้ปัญหา "(Alvarez et al., 2011., Naismith et al., 2004 ; Stanton & Ophoff, 2013 : 501-523)

2.11.3 ข้อจำกัดของการเรียนรู้บนมือถือ

การเรียนรู้บนโทรศัพท์มือถือมีข้อจำกัดหลายอย่างที่ควรพิจารณาด้วยการเรียนรู้ผ่านมือถือ โดยข้อจำกัดที่ชัดเจนคือขนาดของหน้าจอขนาดเล็ก คุณภาพเสียงไม่ค่อยดีเมื่อเทียบกับเครื่องขยายเสียงและการเชื่อมต่อกับเครือข่ายส่งผลต่อความเร็วและคุณภาพของการส่งมอบสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาและในบางกรณี ข้อจำกัดของอายุการใช้งานแบตเตอรี่และอายุการใช้งานของหน้าจอขนาดเล็กก็มีระยะเวลาที่สั้น นั่นหมายถึงว่าการเรียนรู้บนมือถืออาจใช้เป็นระบบสนับสนุนในการเรียนรู้แบบดั้งเดิมเป็นเส้นทางกลางระหว่างการเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ตกับห้องเรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในการเดินทาง

จากการศึกษาของ Cole และคณะ ในความคลาดเคลื่อนของการวาดภาพเมื่อเปรียบเทียบกับการวาดด้วยมือบนกระดาษและวาดด้วยอุปกรณ์ดิจิทัล โดยเมื่อเอาภาพวาดแบบเดียวกันในเวลาเท่ากัน มาวางเทียบเทียบความต่างพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความแม่นยำถึง 80% และเส้นซ้อนทับกันถึง 95% ซึ่งหมายถึงในการเรียนวาดภาพสามารถใช้โทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์ดิจิทัลในการเรียนได้ (Cole, และคนอื่นๆ, 2008 : 88)

2.12 การเรียนรู้อิสระ (Independent Learning : IL)

การเรียนรู้อิสระ (Independent Learning : IL) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต (The Higher Education Academy, 2014) ที่เชื่อมโยงกับแนวทางการเรียนรู้อื่น ๆ มักใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มามีบทบาทในความสัมพันธ์ด้านการเรียนรู้ด้วย โดยการเรียนรู้ที่เป็นอิสระมากที่สุดสามารถสะท้อนความคิดพื้นฐานในการควบคุมตนเองในการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ โดยเอาระบบไอซีที (ICT) ปรับใช้ให้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ หรือใช้ทรัพยากรที่เหมาะสมกับลักษณะของการเรียนและผู้เรียน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการเรียนแบบเดิมในระบบที่เป็นแบบการ “ป้อน” (Spoon feeding) (DeLong, 2009 : 1-10) ข้อมูลให้ผู้เรียนฝ่ายเดียว แต่การเรียนรู้ที่เป็นอิสระจะต้องใช้แรงกระตุ้นภายในของผู้เรียนเพื่อผลักดันให้เกิดการเรียนรู้

สำหรับการเรียนรู้อิสระ (Independent Learning : IL) ผู้เรียนสามารถปรับปรุงผลการเรียนของตนเองได้ จากแรงจูงใจและความเชื่อมั่นเพิ่มขึ้น อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถตระหนักถึงความสามารถและข้อจำกัดในการเรียนของตนเอง สามารถยืดหยุ่นได้ นอกจากนี้การเรียนรู้อิสระยังเป็นการลดค่าใช้จ่ายในการเรียนในระบบอีกด้วย ทั้งนี้ Bill Meyer และคณะได้อ้างถึงงานวิจัยของ Thomas Telford School (Meyer, Haywood, Sachdev, และ Faraday, 2008 : 1-6) ในการเก็บข้อมูลจากสหราชอาณาจักร พบว่านักเรียน 100% ได้รับคะแนน A-C อย่างน้อย 5 ครั้งในหลักสูตร GCSE โดยโรงเรียนเหล่านี้ได้ระบุว่าหนึ่งในเหตุผลของความสำเร็จนี้คือการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เป็นอิสระทั่วทั้งโรงเรียน นอกจากนี้จากการศึกษาผลการเรียนรู้อันเป็นการเรียนจากประเทศเนเธอร์แลนด์ยังชี้ให้เห็นว่า นักเรียนที่เรียนในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้อิสระสามารถควบคุมตนเองอย่างมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น มีความสุขและมีส่วนร่วมในการเรียนมากกว่าผู้ที่ศึกษาในสภาพแวดล้อมที่เข้มงวดมาก รวมถึงนักเรียนที่เรียนรู้อิสระด้วยตนเองทำงานได้ดีขึ้น มีมาตรฐานแรงจูงใจและความนับถือตนเองสูงกว่าเด็กคนอื่น ๆ การเรียนรู้อิสระสามารถประเมินผลได้โดยผู้เรียนเอง ซึ่งผู้เรียนจะสามารถวางแผนการตรวจสอบตนเองด้วยการควบคุมจังหวะและทิศทางของการทำงานและการประเมินผลด้านการเรียน รวมถึงความรู้สึก ความสุข แรงจูงใจ ที่ถูกระบุว่าจำเป็นต่อการประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ ซึ่งเป็นการสร้างโอกาสของตนเองในการกำกับตนเองและการเรียนรู้แบบ peer-directed (Meyer, Haywood, Sachdev & Faraday, 2008 ; Field , Duffy, & Huggins : 1-10) โดยทักษะที่ผู้เรียนควรจะต้องได้จากการเรียนรู้อิสระประกอบด้วย 1) ทักษะด้านความรู้ความเข้าใจ 2) ทักษะทางปัญญา สำหรับ 2 ทักษะนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่ผู้เรียนได้ทำประเมินตรวจสอบความคืบหน้าของความรับผิดชอบในการเรียนแล้วนำมาใช้ในการประเมินตนเองมา 3) ทักษะในการจัดการที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ มักเกี่ยวข้องข้องกับการจัดการความรู้สึก การทบทวนบทเรียน แรงจูงใจด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ระบุว่าเป็นคุณลักษณะความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ

การเรียนรู้อิสระ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์คือค่อยเป็นค่อยไป มีความยืดหยุ่น และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนมากกว่าการปฏิบัติตามที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ผู้เรียนสามารถเสนอรูปแบบกิจกรรมกรรมการเรียนรู้ที่เป็นอิสระซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริม การให้กำลังใจแก่ผู้เรียนให้เกิดความภาคภูมิใจ ช่วยเพิ่มความเชื่อมั่นในการปฏิบัติกรเรียนอย่างมีอิสระ ผู้เรียนจะมีโอกาสในการตรวจสอบตนเองหรือประเมินตนเอง รวมทั้งประเมินผู้ร่วมเรียน และยังได้รับข้อเสนอแนะจากผู้ร่วมเรียนคนอื่น ๆ และวิธีนี้เป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้

Gieve and Clark (2005) ได้อ้างถึงการเก็บข้อมูลงานวิจัยของนักเรียนชาวจีนที่แสดงความชื่นชมในประโยชน์ของการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นอย่างมาก ด้วยการปฏิรูประบบการศึกษาในประเทศจีนในปัจจุบันเป็นสิ่งสำคัญที่สุดโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนา "ผู้เรียนที่เป็นอิสระ" เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และในการเรียนรู้ที่เป็นแบบเป็นอิสระนี้ พิจารณาในแง่การเรียนรู้แบบอิสระไม่จำเป็นต้องมีให้เห็นเฉพาะในแง่ของการเรียนรู้ในแบบที่เป็นการแยกตัวออกจากสังคม แต่ยังเป็นกรอยู่ในชุมชนของผู้เรียน โดย Kesten เน้นว่าการเรียนรู้แบบอิสระ ไม่ใช่การเรียนรู้เป็นรายบุคคลหรือการเรียนรู้ด้วยการแยกกลุ่ม แต่การเรียนรู้ที่เป็นอิสระกระตุ้นให้เกิดการทำงานร่วมกันและการทำงานแบบพึ่งตนเอง (DeLong, 2009 : 1-10) ซึ่งผู้เรียนจะต้องวางแผนการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถพูดคุยเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เป็นอิสระในบริบทของชุมชนผู้เรียนและให้โอกาสการพัฒนาชุมชนการศึกษา (ผ่านการทำงานเป็นกลุ่มการสอนแบบเพื่อนร่วมชั้นเรียนการสอนทางออนไลน์บอร์ด) และทำการประเมินตนเองและเพื่อนร่วมเรียนผ่านระบบออนไลน์ การติดต่อและเรียนอย่างต่อเนื่อง เป็นหลักฐานแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้อิสระ มีประสิทธิผลและสร้างแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนได้ ในขณะที่แหล่งข้อมูลมีเดียเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ซึ่งเป็นกรณีศึกษาสามารถดาวน์โหลดได้ง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้การสร้างเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองและการจัดการระบบแฟ้มผลงานอิเล็กทรอนิกส์ (E- Portfolio) อาจประกอบไปด้วยคอลเล็กชันของมีเดียรวมถึงข้อความ ภาพ เสียงและบล็อก (Hill, 2009 ; (The Higher Education Academy, 2014 : 3-7)

2.13 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยหัวข้อ รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย และเพื่อได้ทั้งแนวคิดและแนวทางเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาวรรณกรรมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก โดยจะนำข้อสรุปจากงานที่ศึกษามีดังนี้

2.13.1 การศึกษาอิทธิพลของศิลปศึกษาในประเทศอเมริกา ในหัวข้อ The Impact of Arts Education on Workforce Preparation ของ NGA Center for Best Practices โดย Phil Psilos (Psilos, 2002) ได้เขียนข้อสรุปของงานวิจัยไว้ว่าศิลปะให้หนึ่งทางเลือกสำหรับสหรัฐอเมริกาที่ต้องการสร้างบุคลากรของทางเลือกสำหรับอนาคต โดยเป็นทางเลือกที่ได้รับความนิยมและภาคภูมิใจ ศิลปะสามารถให้โอกาสในการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อนักเรียนทั่วไป ให้ผลผลิตเพิ่มขึ้น การปฏิบัติงานวิชาการ , ลดการตงงานและมีทักษะที่ดีกว่า นอกจากนี้ข้อดีที่น่าสนใจมากขึ้น คือความสำเร็จของการเรียนศิลปะที่โดดเด่นโดยการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้สำหรับประชากรที่ด้อยโอกาส โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่กลุ่มประชาชนที่มีความเสี่ยงและเยาวชนที่ต้องโทษ รวมถึงสำหรับเด็กและเยาวชนในกลุ่มกลุ่มเสี่ยง การเรียนศิลปะมีส่วนช่วยลดอัตราการกระทำผิดซ้ำ เพิ่มความรู้สึก, การพัฒนาทักษะอาชีพและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นมาก การส่งเสริมให้มีการเรียนศิลปะ เป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารกับเยาวชนกลุ่มเสี่ยงให้เข้ามามีส่วนร่วมกับสังคม เป็นการลดอัตราการเกิดอาชญากรรมในหมู่ประชากรทั่วไป สร้างทักษะและความเชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นการเริ่มต้นในการกระตุ้นเศรษฐกิจของชุมชนของพวกเขาเอง ซึ่งเป็นการลงทุนทางการศึกษาที่น้อยประหยัดเวลา แต่ได้ผลในความสำเร็จทางวิชาการ โดยวัดผลจากระดับคะแนนแบบทดสอบมาตรฐาน และให้ข้อเสนอแนะด้านนโยบายต่อรัฐบาลที่ต้องการเริ่มต้นหรือต้องการส่งเสริมการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพด้วยการเพิ่มโปรแกรมการเรียนศิลปะเข้าไปในระดับและหลังเลิกเรียนตามอัธยาศัย

2.13.2 การศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของศิลปศึกษาในประเทศอังกฤษ ของ The Evolution of Art and Design Pedagogies in England: Influences of the Past, Challenges for the Future ของ Nicos Souleles โดยสรุปได้ว่า งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาร่องรอยทางประวัติศาสตร์ของวิวัฒนาการของวิธีการสอนศิลปะและการออกแบบการศึกษาในสหราชอาณาจักรเพื่อศึกษาเปรียบเทียบอิทธิพลและการปฏิบัติในปัจจุบัน เกี่ยวกับการออกแบบการศึกษาในบริบทของเศรษฐกิจโลกรวมทั้งข้อมูลและเทคโนโลยีการสื่อสารได้ถูกใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เริ่มต้นในศตวรรษที่13-14 และเป็นต้นแบบของการเรียนรู้ที่โดดเด่น และถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 20 และในช่วงหลังของศตวรรษที่ 20 ก็ได้มีการนำการเรียนศิลปะเข้าสู่สถาบันการศึกษาในระบบเพื่อใช้ในการเรียนการสอน และโดดเด่นมากขึ้นอีกทั้งยังเป็นฐานความรู้ไปทั่วโลกโดยการเรียนการสอนศิลปะในอังกฤษเป็นเครื่องมือในการเรียนในศาสตร์ด้านมนุษยวิทยา สังคมวิทยา ภาษาศาสตร์และวิชาอื่น และเมื่อติดตามวิวัฒนาการของศิลปะและการออกแบบการศึกษาในอังกฤษเริ่มจากยุคของช่างฝีมือ และถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 1960 การเป็นการส่งผ่านมายังรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการอภิปรายเกี่ยวกับโครงสร้างและเนื้อหาทางการศึกษาที่แตกต่าง นอกจากนี้จากการศึกษาทำให้พบว่ารูปแบบการเรียนศิลปะในอดีตที่ผ่านมาได้รับอิทธิพลร่วมสมัยจากสถาบันสอนศิลปะต่างๆ และปัจจุบันได้ถูกแทนด้วยหลักสูตรการเรียนการสอนและการปฏิบัติที่สะท้อนให้เห็นถึงวาทกรรมใหม่ในศิลปะและการออกแบบการศึกษา (Souleles, 2013)

2.13.3 บทความ Universal Themes : Content and Meaning in Art and Design Education ของ Rod Taylor (Taylor, 2005) สรุปได้ว่า ชุดรูปแบบสากล หรือ Universal Themes ช่วยนำเนื้อหา ความหมายและความสำคัญต่อความเข้าใจเมื่อมีการเลือกที่จะเรียนในด้านนี้ ซึ่งก็เป็นสิ่งที่ทำให้บรรลุเป้าหมาย โดยสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นการเน้นในบทบาทด้านการปฏิบัติ ทฤษฎีและประวัติศาสตร์ของการเรียนศิลปะและการออกแบบและจำเป็นต้องเพิ่มเติมสำหรับชนิดของวิธีการแบบบูรณาการที่สามารถนำไปใช้งานได้อย่างเป็นระบบ วิธีการเหล่านี้สามารถให้ผู้เรียนทั้งหมดได้รับประโยชน์จากการศึกษาศิลปะที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มุ่งเน้นการปฏิบัติ พัฒนาทักษะการสื่อสารและมีความหมายในลักษณะที่จะเน้นค่าทางศีลธรรม จิตวิญญาณ สังคมและวัฒนธรรม ด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของนักเรียนและมีข้อมูลมากเกี่ยวกับการใช้ชีวิตทั่วไป วิธีการดังกล่าวเป็นการสร้างกระบวนการเชิงบวกและระยะเวลาในการฝึกในทักษะดังกล่าวจะต้องเพียงพอ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนจนเกิดความเชี่ยวชาญและชำนาญและมีความสำคัญตลอดชีวิตสำหรับทุกคน

ความสำคัญของ Universal Themes ของการเรียนศิลปะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและเพื่อปัญหาชีวิตได้ชัดเจนอยู่ในเนื้อหาและรูปแบบของหลักสูตรทั้งหมด สรุปได้เป็นประเด็นของหัวข้อในการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

- 2.13.3.1 ภาพมนุษย์ : ทำให้เห็นความสำคัญของตัวตนและความสัมพันธ์
- 2.13.3.2 สภาพแวดล้อม : ธรรมชาติและการสร้าง
- 2.13.3.3 พืชและสัตว์
- 2.13.3.4 เหตุการณ์ : ประวัติศาสตร์ สังคมและผู้คน
- 2.13.3.5 ความมหัศจรรย์ : ตำนาน ความเปลี่ยนแปลงและความฝัน
- 2.13.3.6 นามธรรม : รูปแบบและความหมาย

ความสำคัญและศักยภาพในการศึกษาศิลปะที่มีเนื้อหาและความหมายของแต่ละรูปเห็นชัดเจนทันที แม้ในภาพร่างไปจนถึงรูปที่มีขนาดใหญ่และหลากหลาย ครูจึงสามารถกระตุ้นให้นักเรียนดูและทำการเชื่อมต่อกันระหว่างศิลปะและศิลปิน และสิ่งที่คุณเขาเองกำลังทำในการปฏิบัติของตนเอง ในกระแสของวิวัฒนาการระหว่างศึกษาศิลปะในหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ ห้องถิ่นและในโรงเรียน และช่วงเวลาของนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมสามารถดำเนินการสัมพันธ์กับพวกเขา นักเรียนทั้งหมดสามารถได้รับประโยชน์จากการศึกษาศิลปะซึ่งครอบคลุมถึงความรู้ ทักษะและความเข้าใจในโครงการเฉพาะเรื่องในเชิงลึก ผ่านกระบวนการเรียนศิลปะในหอศิลป์แห่งชาติ การวาดภาพแทนการบันทึกข้อความและทำให้เห็นถึงความสำคัญชัดเจนขึ้นจากการเก็บข้อมูลในช่วงยุคกลางศตวรรษที่ 20 พบว่า British Museum ได้ตอบสนองความต้องการของหลักสูตรมากที่สุด ด้วยวิธีเรียนรู้ศิลปะเชิงประจักษ์ทั้งด้าน สถาปัตยกรรม ประติมากรรม อนุสาวรีย์ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ในสถานที่สาธารณะ ที่แสดงถึงศิลปะท้องถิ่น การเรียนศิลปะสร้างความภาคภูมิใจและเพื่อระลึกถึงเหตุการณ์สำคัญ พวกเขาเรียนรู้รูปแบบนิยมของวัฒนธรรมควบคู่ไปกับศิลปะชั้นสูงภายในแกลลอรี่ในพิพิธภัณฑ์

2.13.4 งานวิจัยของ Andrea Dillard เกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในหัวข้อ Mobile Instructional Design Principle for Adult Learners (Dillard, 2012) สรุปได้ว่า จากงานวิจัยได้สำรวจความต้องการในการออกแบบการเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ที่มีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนผู้ใหญ่ ด้วยวิธีการใช้โทรศัพท์มือถือ โดยทำการสำรวจเพื่อรวบรวมชุดของหลักการออกแบบการเรียนการสอนสำหรับบริบทการเรียนรู้เคลื่อนที่ได้สรุปผลการวิจัยได้ว่า หลักการสำคัญสำหรับการใช้งานโดยนักออกแบบการเรียนการสอนรวมถึงความจำเป็นในการออกแบบประกอบด้วย 1. การออกแบบการเรียนบนโทรศัพท์มือถือจะต้องมีอินเตอร์เฟซ ที่เรียบง่ายและใช้งานง่าย 2. มีแบบโต้ตอบหลายสื่อบทเรียนและแบบแยกส่วน 3. มีส่วนร่วม 4. มีกิจกรรมความบันเทิงที่เกี่ยวข้องตามบริบท 5. ประกอบด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง 6. การกำหนดระยะเวลาในการเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.13.5 ในการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ในรายงานเรื่อง ADULTS' INFORMAL LEARNING: DEFINITIONS, FINDINGS, GAPS AND FUTURE RESEARCH ของ D.W. Livingstone (Livingstone D. W., 2001) ได้สรุปว่าเป็นเรื่องยากที่จะสรุปแนวความคิดในการเรียนรู้ที่แตกต่างอย่างไม่เป็นทางการด้วยตนเอง, การฝึกอบรมทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาอย่างเป็นทางการ เป็นความท้าทายในระเบียบวิธีการของการเรียนรู้แบบนอกระบบที่มีอย่างกว้างขวาง ที่มีเอกสารรับรองความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญที่น่าเชื่อถือ ที่ผ่านการฝึกอบรมเป็นที่ประจักษ์จนเป็นที่ยอมรับต่อสังคมและกลายเป็นที่ต้องการของสังคมในอนาคต ทำให้มีสำรวจขนาดใหญ่ของกิจกรรมการเรียนรู้นอกระบบ ผลการวิจัยที่สอดคล้องกันของการศึกษาเกือบทั้งหมดก่อนการเกิดขึ้นของการเรียนรู้นอกระบบของผู้ใหญ่และไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้อย่างเป็นทางการ ซึ่งเกิดจากความแตกต่างทางสังคม โดยประชากรส่วนใหญ่แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกระบบนั้นทำให้เกิดการรับรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นและเกิดขึ้นก่อนการเรียนรู้อย่างเป็นทางการในระบบ นอกจากนี้การศึกษาตามอัธยาศัยยังสามารถกระตุ้นให้เข้าถึงการศึกษาได้ง่ายและมากขึ้น นำความรู้ที่เพิ่มขึ้นไปใช้ประโยชน์ในสถานที่ทำงาน เป็นหลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.13.6 การศึกษาของ NASA ในเรื่องของการศึกษาตามอัธยาศัย จากรายงานเรื่อง NASA Informal Education: Final Report A Descriptive Analysis of NASA's Informal Education Portfolio: Preliminary Case Studies (National Aeronautics and Space Administration, 2010) ได้ระบุว่า มีการศึกษาและประเมินจาก 3 สถาบันการศึกษาที่ไม่เป็นทางการ และ 2 สถาบันในระบบ (ประถมศึกษาและมัธยมศึกษา) ได้ให้มุมมองถึงการศึกษาแบบไม่เป็นทางการว่าเป็นการบริการชุมชน โดยได้เลือกตัวอย่าง 5 สถาบันที่ครอบคลุมเป็นกรณีศึกษา โดยกรณีศึกษาเบื้องต้นเจาะลึกโปรแกรมการศึกษานอกระบบสู่ชุมชน และการตรวจสอบของโครงการความร่วมมือ รวมทั้งทรัพยากรที่ส่งผลต่อความยั่งยืนในอนาคต นอกจากนี้ NASA ยังพบว่าโปรแกรมการศึกษานอกระบบมีความแตกต่างจากความพยายามของโครงการพัฒนาของ NASA ในที่สุด ผลของการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วย NASA ได้สามารถปรับโครงสร้างการพัฒนาระบบการศึกษาตามอัธยาศัย

นอกจากผลการวิจัยโดยละเอียดข้างต้น ยังสามารถสรุปได้โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.13.6.1 ผู้ให้ข้อมูลได้แสดงให้เห็นถึงความหลงใหลเกี่ยวกับภารกิจของโครงการส่วนตัวของพวกเขา และรู้สึกถึงความกระตือรือร้นสำหรับวิทยาศาสตร์รับรู้ถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของพวกเขา มีความภาคภูมิใจ พร้อมอุทิศเวลา อุทิศตนเอง เพื่อการพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและประสิทธิผลของโครงการ

2.13.6.2 วัตถุประสงค์ของโครงการได้แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายในการออกแบบด้านการศึกษาและการใช้แนวคิด STEM มาร่วมด้วย เพื่อเน้นให้ผู้เรียนเข้าถึงวิทยาศาสตร์ สร้างแรงบันดาลใจและศาสตร์ต่าง ๆ โดยใช้ STEM เป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยง

2.13.6.3 NASA's Office of Education มีความต้องการโปรแกรมการประเมินที่ตรงกับความต้องการของโครงการ ด้วยระบบบันทึกและรายงานผลของกิจกรรมหรือผลลัพธ์ส่วนบุคคลมากกว่ารูปแบบการประเมินที่ต้องใช้เอกสารจำนวนมาก

2.13.6. ระบบการติดตามและรายงานผลเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการติดตามอย่างสม่ำเสมอ ต่อผลการปฏิบัติ ค่าใช้จ่าย รายได้ ความสำเร็จรายบุคคล ผลกระทบด้านต่าง ๆ ระยะสั้น และระยะยาว เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับโครงการ ด้วยเป็นกลไกกำกับดูแลระบบถึงสมบูรณ์และถูกต้อง

2.13.7 จากระายงานของงาน Spring Conference Research Seminar ในหัวข้อ Reflective learning, future thinking: digital repositories, e-portfolios, informal learning and ubiquitous computing (Association for Learning Technology, et al., 2005) หัวข้อหลักในการสนทนา ให้ความสนใจเกี่ยวกับสถานะและการกำหนดบทบาทของความรู้และสาขา จากการสนทนาทำให้รู้ถึงคุณภาพและการดูแลความเป็นผู้เรียน ในขณะที่การเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการได้แพร่หลาย สามารถสรุปได้ว่า

2.13.7.1 ศูนย์กลาง ละสถาบันแห่งชาติ รวมถึงสถาบันขนาดใหญ่ ได้ผลักดันให้เกิดนวัตกรรมขึ้นในประเทศอังกฤษ เนเธอร์แลนด์และไอร์แลนด์มากขึ้น เป็นการขับเคลื่อนนวัตกรรม ด้วยการบุกเบิกปฏิบัติแต่เป็นจุดเริ่มต้นจะนำมาใช้เป็นแนวทางร่วมกันมากขึ้น

2.13.7.2 การเริ่มทำงานในวันนี้จะปรากฏผลใน 2-3 ปีข้างหน้าและจะได้รับผลที่จะได้รับนี้ในอนาคต

2.13.7.3 เป็นความท้าทายที่จะใช้งานระบบเหล่านี้ในการศึกษาเบื้องต้น/ เป็นศูนย์กลางของนักพัฒนามากกว่าการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

2.13.7.4 การยอมรับการจำแนกข้อมูลและสนับสนุนการเก็บข้อมูลในแบบ e-portfolio เป็นระบบที่จำเป็นอย่างแพร่หลาย ด้วยมีความยืดหยุ่นเพื่อตอบสนองความต้องการในอนาคต

การรวบรวมรายงานเป็นระบบวิธีการที่ใช้กันแพร่หลายในสถาบันชุมชนไปจนถึงสถาบันแห่งชาติ เป็นข้อมูลที่มีขนาดใหญ่และจำนวนมาก เน้นกระบวนการและกลยุทธ์มากกว่าตัวเนื้อหา ต่างจากระบบ e-portfolio ที่ใช้ในการรวบรวมผลงานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการกำกับตนเอง การตรวจสอบด้วยตนเองและระบบ e-portfolio ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะความสำเร็จของผลงานได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น เป็นการลดความตึงเครียดในช่วงเวลาของการพัฒนา เป็นกระบวนการที่ง่ายและผลการประเมินสะท้อนให้เห็นความสำเร็จของงาน อีกทั้งยังสามารถปรับใช้ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในทักษะใหม่ เช่นการวางแผน การติดต่อสื่อสาร การขยายองค์ความรู้ โดยใช้ระบบดิจิทัล ซึ่งปัจจุบันมีการใช้ระบบ E-Learning เฉลี่ยประมาณ 15 ชั่วโมงหนึ่งสัปดาห์ในกิจกรรมการเรียนรู้จากระบบและใช้งานอย่างแพร่หลาย เป็นรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลางเชื่อมต่อกับอุปกรณ์อื่น ๆ รวมทั้งอุปกรณ์ไร้สายและจะเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ เป็นการเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากรายงานการข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญในการจัดให้การเรียนศิลปะสู่การเรียนในระบบและนอกระบบเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตให้กับนักเรียนและวัยผู้ใหญ่ ซึ่งการเรียนศิลปะเป็นสิ่งสำคัญที่เชื่อมโยงสู่การเรียนในศาสตร์และสหวิทยาการอื่น ๆ นอกจากนี้การเรียนศิลปะยังถูกจัดให้เป็นหน่วยสำคัญใน Universal Themes อีกด้วย อีกทั้งการนำระบบดิจิทัล และเครื่องมือต่าง ๆ มาใช้ในการเรียนการสอนในระบบและให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ที่มีการตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองในหลายมิติ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ถึงศักยภาพ ความสามารถของตนเองอย่างภาคภูมิใจ และผลการประเมินด้วยตนเองยังได้ลดความเครียดในกระบวนการพัฒนาของตนเองจากเกณฑ์การวัดจากส่วนกลางและผู้เรียนยังสามารถนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ได้จริงตามแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่มีประสิทธิภาพ เป็นรูปแบบการเรียนที่สร้างความสุขเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ที่ต้องการให้ประชาชนมีความสุข เสรีภาพ และประสิทธิภาพ

ผลสรุปดังกล่าวทำให้เห็นเชิงประจักษ์ถึงข้อมูลสนับสนุนและความเป็นไปได้ในการทำวิจัยเรื่องรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ให้ดำเนินไปตามระเบียบวิธีการทำวิจัย ซึ่งจะแสดงให้เห็นในลำดับของบทที่ 3 ถัดไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีการวิจัยแบบเชิงผสมผสานทางการศึกษา (Mixed Method in Education Research) ตามแบบแผนเชิงสำรวจบุกเบิก (Exploratory Design) โดยในระยะแรกมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการดำเนินงานวิจัยเชิงคุณภาพและนำผลการวิจัยเชิงคุณภาพ ไปกำหนดเป็นปัญหาของการเรียนวาดภาพ เพื่อทดสอบหาคำตอบด้วยวิธีการเชิงปริมาณ ซึ่งมีความสำคัญรองลงมา หลังจากนั้นก็นำคำตอบที่ได้รับจากการวิจัยเชิงประมาณ ไปสรุปตีความเสริมผลการวิจัยเชิงคุณภาพในข้างต้น โดยมีการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนโดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ขั้นตอนดำเนินการวิจัยประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนการดำเนินการวิจัยไว้ 3 ระยะตามวัตถุประสงค์

3.1.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ดั้งเดิมและการใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) แล้วประเมินผลในกระบวนการ ปัญหาการเรียนวาดภาพ และความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ประกอบด้วย 1) การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย 2) การเรียนศิลปะการวาดภาพ 3) กระบวนการ, ขั้นตอนและปัญหาในการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ศิลปะ 4) กระบวนการ, ขั้นตอนและปัญหาในปฏิบัติการวาดภาพบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)

โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานเป็น 2 ส่วนตามลำดับดังนี้

ส่วนที่ 1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้อง ตำรา และวารสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีขั้นตอนดังนี้

3.1.1.1 ขั้นตอนการศึกษารวบรวมข้อมูลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย และการเรียนศิลปะการวาดภาพ จากเอกสาร ตำรา งานวิจัย และบทความที่เกี่ยวข้อง

3.1.1.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาจากข้อมูล แล้วนำผลจากการวิเคราะห์เนื้อหา มาสังเคราะห์เพื่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 2 ศึกษาข้อมูลจากกิจกรรมการเรียนรู้และการทำงานศิลปะการวาดภาพ

3.1.1.3 ขั้นตอนกระบวนการ, ขั้นตอนและปัญหาในปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ศิลปะและการวาดภาพบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone และ PDA

3.1.1.4 ขั้นตอนการสังเคราะห์เพื่อร่างรูปแบบกิจกรรมและการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

3.1.2 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 2 การสร้างรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย มีขั้นตอนการดำเนินงานตามลำดับดังนี้

3.1.2.1 ขั้นตอนการร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรมของการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย รวมทั้ง เครื่องมือ (เครื่องมือ ประกอบด้วย Interactive E-book, Website, YouTube Chanel, Facebook page และ E-Sketch book , สื่อ (สื่อ ประกอบด้วย วิดีโอการสอน) และแบบประเมินผลทักษะการปฏิบัติงาน (แบบประเมินผลทักษะการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย แบบทบทวนหลังการปฏิบัติงานหลังการเรียน (AAR) และแบบประเมินผลทักษะการปฏิบัติงานการวาดภาพด้วยตนเอง (Self-Performance Assessment)

3.1.2.2 ขั้นตอนการประเมินองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ความสอดคล้องขององค์ประกอบ เนื้อหา กิจกรรม และการประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักวิชาการในสาขาที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศิลปิน ด้วยเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) ดำเนินการ 3 รอบ เพื่อดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะปรับปรุงให้ครอบคลุมทุกด้าน

3.1.2.3 ขั้นตอนการปรับปรุงและแก้ไขรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยขององค์ประกอบ เนื้อหา กิจกรรม และการประเมิน ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

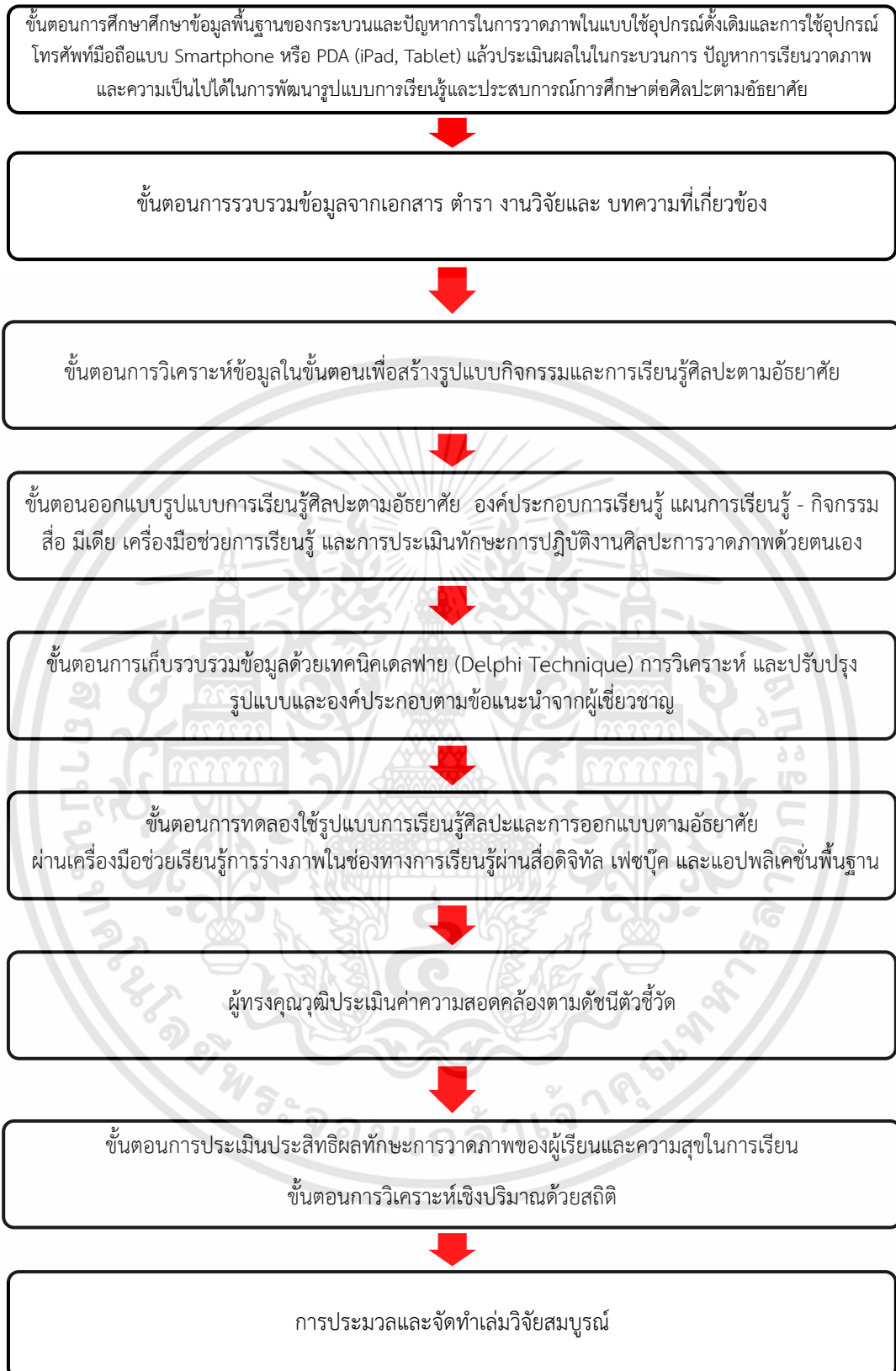
3.1.3 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย มีขั้นตอนการดำเนินงานตามลำดับดังนี้

3.1.3.1 ขั้นตอนการรวบรวมอาสาสมัครในการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

3.1.3.2 เก็บรวบรวมรายงานผลการประเมินการเรียน

3.1.3.3 ประเมินประสิทธิผลทักษะการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

3.1.3.4 ตรวจสอบความถูกต้องของการประเมินประสิทธิผลทักษะการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย



ภาพที่ 3.1 แสดงขั้นตอนดำเนินการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากงานวิจัยมีทั้งหมด 3 ระยะ ในแต่ละระยะประกอบไปด้วย 3 ประเด็นดังนี้ 1) ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการสร้างเครื่องมือ 3) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้การออกแบบการวิจัยตามขั้นตอนและวัตถุประสงค์ดังนี้

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

แบ่งได้ตามวัตถุประสงค์ของโครงการดังนี้

3.2.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาการในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ตั้งเดิมและการใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) แล้วประเมินผลในกระบวนการ ปัญหาการเรียนวาดภาพและความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถยาศัย ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

3.2.1.1 แนวทางการกำหนดและคุณสมบัติของผู้ให้ข้อมูล

การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินปัญหาในการเรียนวาดภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง ผู้วิจัยจึงได้เลือกผู้ให้ข้อมูลที่มีความต้องการในการเรียนศิลปะ โดยนักเรียนศิลปะจากศูนย์ศิลปะและการออกแบบพิกเนศรีเป็นผู้ประสงค์มาเรียนศิลปะโดยไม่ได้ถูกบังคับและมาด้วยความต้องการของตนเอง ซึ่งตรงตามแนวคิด Self-Direct Learning นอกจากนี้นักเรียนศิลปะของศูนย์ศิลปะและการออกแบบพิกเนศรี มีความหลากหลาย ในเรื่องของเพศ อายุ การศึกษา มีความสามารถทางการเรียนศิลปะส่วนบุคคลแตกต่างกัน ซึ่งตรงตามแนวคิดของการเรียนรู้ตามอรรถยาศัย (Informal Learning) และไม่เคยใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ในการวาดภาพ แต่มีความประสงค์ในการเป็นอาสาสมัครในการให้ข้อมูลอีกด้วย

3.2.1.2 ผู้ให้ข้อมูล : ผู้วิจัยได้ทำการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

นักเรียนศิลปะจากศูนย์ศิลปะและการออกแบบพิกเนศรี กรุงเทพฯ ประเทศไทย โดยผู้ให้ข้อมูลจำนวน 15 คน

ในขั้นตอนการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินปัญหาในการเรียนวาดภาพ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบอุปมาน (Inductive Method) ด้วยการจัดกลุ่มการเรียนรู้และการทำงานศิลปะการวาดภาพ เพื่อสังเกตและรวบรวมข้อมูลที่เกิดขึ้นจริงและดำเนินไปตามสภาพความเป็นจริงของพฤติกรรมในการเรียนรู้ วิธีการทำงานศิลปะการวาดภาพทัศนคติ ความสุขในการทำงานและปัญหา โดยแบ่งเป็น 2 ประเด็นใหญ่คือ 1) การเปรียบเทียบทัศนคติด้านทักษะการเรียนวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) 2) ระดับความสุขของการเรียนศิลปะการวาดภาพด้วยเรียนวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะและโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)

ผู้วิจัยรวบรวมเลือกตัวอย่างด้วยวิธีแบบแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แล้วให้ผู้ให้ข้อมูลทำการวาดภาพมีหัวข้อด้วยนี้ Still life Drawing, Portraits Drawing, Landscape Drawing / Urban Drawing, Fantasy และ Imagination ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างจะวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ซึ่งถือว่าเป็น 1 เซต และจะต้องวาดคนละ 6 เซต ซึ่งกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนจะสามารถเลือกวาดภาพแบบใดก่อนและวาดภาพแบบใดซ้ำก็ได้

เมื่อผู้ให้ข้อมูลทั้ง 15 คน ปฏิบัติงานการวาดภาพเสร็จแล้ว ผู้ให้ข้อมูลจะทำการนำส่งผลงานและทำแบบสอบถาม เพื่อแสดงข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการเรียนศิลปะการวาดภาพเบื้องต้น

3.2.2 การสร้างรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

ผู้วิจัยใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) ในการเก็บข้อมูลการสร้างรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ผู้ให้ข้อมูลทำการตรวจสอบและพิจารณาองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ความสอดคล้องขององค์ประกอบ เนื้อหา กิจกรรมและการประเมิน ทั้งหมด 3 รอบ เพื่อดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะในปรับปรุงให้ครอบคลุมทุกด้าน

ผู้ให้ข้อมูลจำนวน 19 ท่าน สำหรับการวิจัยในวัตถุประสงค์ข้อที่สอง ประกอบด้วย

3.2.2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะ จำนวน 10 ท่าน

คุณสมบัติ : เป็นผู้ที่มีวุฒิตั้งแต่ปริญญาโท-ปริญญาเอก สาขาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ มีความเชี่ยวชาญในการสอนและทำงานศิลปะ ไม่ต่ำกว่า 10 ปี

3.2.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและโมบายแอปพลิเคชัน จำนวน 7 ท่าน

คุณสมบัติ : เป็นผู้ที่มีวุฒิตั้งแต่ปริญญาโท-ปริญญาเอก สาขาที่เกี่ยวข้องกับการบริหาร การศึกษา, เทคโนโลยีการศึกษา, โมบายแอปพลิเคชัน มีความเชี่ยวชาญในการศึกษา หรือโมบายแอปพลิเคชัน ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

3.2.2.3 ศิลปินที่ได้รับการยอมรับทั้งระดับชาติและนานาชาติ จำนวน 2 ท่าน

คุณสมบัติ : เป็นผู้ที่มีวุฒิตั้งแต่ปริญญาโท-ปริญญาเอก หรือมีความเชี่ยวชาญจนเป็นที่ยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ มีผลงานศิลปะเป็นที่ประจักษ์

3.2.2.4 ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ทำการประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสม

ของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

3.2.3 ประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพ, ทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

ผู้วิจัยทำการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยกับกลุ่มผู้เรียนประกอบด้วย

ประชากร คือ ผู้ลงทะเบียนเพื่อเรียนใน Facebook page “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย” www.facebook.com/IALmodeV วันที่ 28 พฤศจิกายน 2559 (เก็บข้อมูลในวันที่ 25 เมษายน 2561 โดยมีผู้ลงทะเบียนทั้งหมดนับเป็นจำนวนประชากรจำนวน 423 คน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สนใจในการเรียนรู้ศิลปะตามอธยาศัย เจาะจงในเรื่องของการวาดภาพ (Drawing) ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบหลายชั้น (Multi-State Sampling) และกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามตารางของ Krejcie และ Morgan (1970 : 607-610) จำนวน 201 คน โดยกำหนดคุณสมบัติดังต่อไปนี้

(1) ผู้เรียนสมัครใจที่จะเข้าร่วมโครงการวิจัย โดยลงทะเบียนผ่าน Facebook page เพจ การพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะตามอธยาศัย (www.facebook.com/IALmodel)

(2) เป็นผู้มีอุปกรณ์มือถือแบบสมาร์ทโฟน

(3) เรียนศิลปะผ่านระบบสื่อสาร Facebook page และออนไลน์ โดยใช้แอปพลิเคชันบน Smart Phone

3.2.4 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอธยาศัย

ตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพด้านทักษะการวาดภาพ, ทักษะชีวิตของผู้เรียนและความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอธยาศัย

3.3 เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบเครื่องมือ

สำหรับโครงการวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอธยาศัย ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือและวิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือมีรายละเอียดแบ่งตามวัตถุประสงค์

3.3.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาการในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ตั้งเดิมและการใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอธยาศัย

3.3.1.1 มีเครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบเครื่องมือดังนี้

(1) ประเภทเครื่องมือเพื่อการเก็บรวบรวมข้อมูล (Collective instrument) ประกอบด้วย กล้องสำหรับถ่ายภาพนิ่งและเครื่องบันทึกเสียง

(2) แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation Form) ประกอบด้วย แบบบันทึกพฤติกรรม โดยจะทำการบันทึกกระบวนการ-ขั้นตอนในการวาดภาพ, ปัญหาหรืออุปสรรคในการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)

(3) แบบแสดงทัศนคติต่อการปฏิบัติการวาดภาพและความสุขในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ทั่วไปและใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) โดยผู้ให้ข้อมูลจะให้ข้อมูลหลังจากที่ได้วาดภาพเสร็จสิ้นแล้ว

3.3.1.2 ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

(1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลพื้นฐานในการเรียนและศิลปะการวาดภาพ แนวคิดและหัวข้อเพื่อนำมาสร้างเครื่องมือ

(2) จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

3.3.1.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

(1) นำแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation Form) และแบบแสดงทัศนคติต่อการปฏิบัติกรวาดภาพและความสุขในการวาดภาพเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและที่ปรึกษาร่วมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะในเบื้องต้น หลังจากนั้นนำไปเสนอต่อทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณา

(2) ปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและที่ปรึกษาร่วมวิทยานิพนธ์ ก่อนนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.2 การสร้างรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

3.3.2.1 มีเครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบเครื่องมือดังนี้

(1) แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) หรือคอมพิวเตอร์ และ E-Sketch book

(2) แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

(3) แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

3.3.2.2 ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

(1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่สอดคล้องและครอบคลุมองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ความสอดคล้องขององค์ประกอบ เนื้อหา กิจกรรมและการประเมินเพื่อนำมาสร้างเครื่องมือ

(2) จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยดำเนินการสร้างกรอบโครงสร้างขององค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ประกอบด้วย เนื้อหา กิจกรรม เครื่องมือ-สื่อและการประเมิน

(3) ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามมาตราวัดของ Likert 5 ระดับ กำหนดเกณฑ์ระดับคะแนนดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานน้อยที่สุด

เกณฑ์ค่าเฉลี่ยในการแปลความหมายข้อมูลที่ได้จากการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาธิบาย

ค่าเฉลี่ย	4.50-5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย	3.50-4.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานระดับดี
ค่าเฉลี่ย	2.50-3.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50-2.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานพอใช้
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.49	หมายถึง	ไม่มีคุณภาพในการนำไปใช้งาน ควรปรับปรุงแก้ไข

(4) แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาธิบาย จำนวน 3 ฉบับ ประกอบด้วย

แบบประเมินฉบับที่ 1 เป็นแบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาธิบาย ที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) หรือคอมพิวเตอร์ และ E-Sketch book แบบประเมินชุดนี้มี 2 ตอน คือ ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาธิบายที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) หรือคอมพิวเตอร์ และสมุดร่างภาพ (E-Sketch book) เป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 32 ข้อ และส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นต่าง ๆ รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาธิบายที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) หรือคอมพิวเตอร์ และ E-Sketch book

แบบประเมินฉบับที่ 2 เป็นแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาธิบาย มี 2 ตอน คือ ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาธิบายเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 35 ข้อ และส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญต่อสื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาธิบาย

แบบประเมินฉบับที่ 3 เป็นแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาธิบาย มี 2 ตอน คือ ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาธิบาย เป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 22 ข้อ และส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของผู้เชี่ยวชาญในด้านปัจจัยและเนื้อหาต่าง ๆ ต่อบรรณการเรยนรู้และประสบนการณการศึกษาต่อคิลปะตามอธยาศัย

(5) นำแบบประเมินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและที่ปรึกษาร่วมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะในเบื้องต้น หลังจากนั้น นำไปเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อรายการในแบบประเมินกับนิยามศัพท์ โดยนำผลการพิจารณาไปวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่า IOC พบว่ามีค่า IOC สูงกว่า 0.5 แสดงว่าแบบประเมินทั้ง 3 ฉบับ มีความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

(6) ปรับปรุงและแก้ไขแบบประเมินรูปแบบการเรยนรู้และประสบนการณการศึกษาต่อคิลปะตามอธยาศัย ก่อนนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique)

3.3.3 ประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรยนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรยนรู้คิลปะตามอธยาศัย

3.3.3.1 มีเครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบเครื่องมือดังนี้

(1) แบบประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรยน

(1.1) แบบทบทวนหลังการปฏิบัติคิลปะการวาดภาพ (AAR)

(1.2) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานคิลปะการวาดภาพด้วยตนเอง (Self-Performance Assessment)

(2) แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรยนรู้คิลปะตามอธยาศัย

3.3.3.2 ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

(1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติ, แบบประเมินความพึงพอใจ

(2) จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมิน 2 ส่วน ประกอบด้วยแบบทบทวนการปฏิบัติคิลปะการวาดภาพ (AAR) และแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานคิลปะการวาดภาพด้วยตนเอง (Self-Performance Assessment)

(3) ผู้วิจัยสร้างแบบประเมิน และนำแบบประเมินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและที่ปรึกษาร่วมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะในเบื้องต้น

3.3.3.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมืองานวิจัย

ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนำแบบประเมินไปเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อรายการในแบบประเมินกับนิยามศัพท์ โดยนำผลการพิจารณาไปวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่า IOC พบว่ามีค่า IOC สูงกว่า 0.5 แสดงว่าแบบประเมินทั้ง 3 ฉบับ มีความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การสร้างรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

จากขั้นตอนการดำเนินงานในขั้นต้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและปัญหาในการเรียนศิลปะ การวาดภาพ รวมถึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย 1) การเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) การเรียนรู้ตามอัธยาศัย 3) Mobile Learning 4) การเรียนศิลปะการวาดภาพ 5) ทักษะชีวิต 6) ความสุขในการเรียน 7) การประเมินตนเอง แล้วทำการสังเคราะห์และวิเคราะห์ เพื่อกำหนดองค์ประกอบในการจัดรูปแบบในการเรียนรู้มีรายละเอียดประกอบด้วย

3.4.1 กำหนดเป้าหมายในการเรียนศิลปะการวาดภาพ เพื่อออกแบบวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดในการเรียน ประกอบด้วยวัตถุประสงค์ 2 ข้อ 9 ตัวชี้วัด

3.4.1.1 ผู้เรียนสามารถวาดภาพได้ ตัวชี้วัดดังนี้

- (1) ความรู้ความเข้าใจที่มาของภาพ
- (2) ความรู้ความเข้าใจในด้านความงาม
- (3) การสร้างผลงาน ประกอบด้วย วาดภาพ 2 มิติ, วาดภาพ 3 มิติ, การจัดองค์ประกอบของภาพ, การให้แสงเงา, ความเข้าใจพื้นผิว, ความสร้างสรรค์
- (4) การเผยแพร่ และนำเสนอ
- (5) การประเมินตนเอง ประกอบด้วย วิเคราะห์ วิวิจารณ์ผลงาน และให้ข้อเสนอแนะ

3.4.1.2 ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนและการวาดภาพตัวชี้วัดดังนี้

- (1) ความคิดวิเคราะห์ ความสร้างสรรค์ในการวาดภาพ
- (2) การปฏิบัติกรวาดภาพอย่างมีระเบียบขั้นตอนและราบรื่น
- (3) มีความภาคภูมิใจในการทำงาน
- (4) มีความสุข สุขภาพดี คลายกังวล และกระตือรือร้นในการเรียน

3.4.2 กิจกรรมและลำดับการเรียน

กำหนดกิจกรรมในการเรียนตามแบบแผนการเรียนรู้ศิลปะ (DBAE) ตามแนวคิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ (ELT) ทักษะชีวิต (Life Skill) และรูปแบบของ Mobile Learning ด้วยโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) โดยใช้ Application พื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือ โดยใช้ช่องทางในการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (Online) 2 ช่องทาง คือ Facebook page และ YouTube Channel เพื่อติดต่อกับผู้ออกแบบการสอนหรือโค้ช รวมทั้งการประชาสัมพันธ์บนสื่อออนไลน์ โดยมีขั้นตอนของกิจกรรมดังนี้

3.4.2.1 การลงทะเบียนเพื่อเรียนในระบบออนไลน์ รับทราบข้อกำหนดในการเรียนและทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วประเมินทักษะด้านการวาดภาพและความสุขด้วยตนเอง

- 3.4.2.2 ผู้เรียนสามารถเรียนตามลำดับที่ผู้ออกแบบการสอนได้กำหนดให้หรือเลือกเรียนในหน่วยที่ตนเองต้องการที่จะเรียนได้ โดยผู้เรียนต้องเรียนให้ครบทุกหน่วยการเรียนรู้
- 3.4.2.3 ผู้เรียนสามารถกลับมาเรียนซ้ำในหน่วยที่ได้เรียนไปแล้วได้ เพื่อเป็นการทบทวน
- 3.4.2.4 ผู้เรียนต้องสร้างพื้นที่หรืออัลบั้มเพื่อเก็บผลงาน ไฟล์ภาพหรือไฟล์วิดีโอชิ้นตอนการทำงานเพื่อเผยแพร่
- 3.4.2.5 ผู้เรียนจะต้องทำการเผยแพร่ นำเสนอผลงานและให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาของตนเองอย่างเปิดเผย
- 3.4.2.6 ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และข้อคิดเห็นเพื่อการพัฒนาทักษะของตนเอง
- 3.4.2.7 หลังจากเรียนครบทุกหน่วย ผู้เรียนจะต้องทำแบบประเมินตนเองเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการวาดภาพที่ได้เรียนมาทั้งหมดและใบรับรองผลการเรียน

3.4.3 การออกแบบเนื้อหาในการเรียนที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์

จากแผนลำดับกิจกรรมในการเรียนรู้ในข้างต้น ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาในการเรียนให้เหมาะสมกับกับวิธีการวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ให้เหมาะสมกับช่องทางการเรียนและการติดต่อกันของผู้เรียนรวมทั้งเป็นช่องทางการติดต่อกันของผู้เรียนกับโค้ชผ่าน Facebook page และ YouTube Channel เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนและการปฏิบัติงานการวาดภาพได้อย่างรวดเร็วอย่างไม่จำกัดทั้งเวลาและสถานที่ ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบและวิธีการเรียนตามความต้องการที่เหมาะสมกับตนเอง นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้คือ E-Sketch book (Department for Children, Education, Lifelong Learning and Skill, 2008 : 7-30) เป็นสิ่งที่ผู้เรียนสามารถฝึกฝนผ่านสมุดร่างภาพได้คือ 1) การวาดภาพจากของจริงที่เห็นลงในสมุดร่างภาพ 2) ผู้เรียนสามารถเขียนความคิดของตน หรือบันทึกสิ่งต่าง ๆ เพื่อที่จะสามารถนำกลับมาใช้ได้ในอนาคตในลักษณะของการเขียนและการวาดภาพตามจินตนาการและความรู้สึกในขณะนั้น 3) การสำรวจและตรวจสอบการทำงานของตนเองเพื่อหารูปแบบในการทำงานด้วยรูปแบบ ลักษณะ วัสดุและกระบวนการที่แตกต่างออกไป 4) ผู้เรียนสามารถจัดชุดความคิดโดยเริ่มจากการทำงานลงในสมุดร่างภาพ 5) สมุดวาดภาพทำให้เกิดชุดความสัมพันธ์ และแนวทางในการพัฒนาความคิดในช่วงเวลาของปรับแต่งงานของตนเองได้ เพื่อเป็นทางเลือกในการใช้เครื่องมือที่นอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) (สำหรับผู้เรียนที่มีปัญหาด้านสายตาที่ไม่สามารถใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ในระยะเวลาอันยาวนาน ก็จะเปลี่ยนรูปแบบการปฏิบัติงานวาดภาพมาอยู่บน E-Sketch book แทน)

นอกจากนี้สื่อที่ใช้มีความน่าสนใจและสามารถกระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกทั้งเนื้อต้องครบตามแบบแผนการเรียนรู้ศิลปะ (DBAE) โดยเน้นทักษะการปฏิบัติการวาดภาพ มีเนื้อหาในการเรียนศิลปะการวาดภาพดังนี้

3.4.3.1 ก่อนเข้าสู่การเรียน เป็นการแนะนำให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนวาดภาพได้ และวิธีการใช้เครื่องมือในแอปพลิเคชันในการวาดภาพ

3.4.3.2 ระดับพื้นฐาน เป็นการแนะนำให้ผู้เรียนรู้จักความหมาย รูปแบบ วิธีการของการวาดภาพในลักษณะต่าง ๆ และลำดับการสอนการวาดภาพขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย การเขียนเส้น การเขียนภาพ 2 มิติ การเขียนภาพ 3 มิติ การให้แสงเงา การสร้างพื้นผิว

ผู้เรียนจะต้องผ่านการเรียนและการปฏิบัติใน 2 ชั้นแรก แต่ในลำดับถัดไป ผู้เรียนสามารถที่จะเลือกเรียนในหน่วยไหนก่อนก็ได้ แต่จะต้องเรียนให้ครบทุกหน่วย (ในลำดับถัดไปนี้ผู้เรียนสามารถเรียนซ้ำเพื่อเป็นการทบทวนหรือทำซ้ำได้)

3.4.3.3 ระดับสูง จะแบ่งเป็นหน่วยการเรียนที่จะแสดงตัวอย่างและนำเสนอแบบฝึกของการวาดภาพในระดับง่าย ไปจนถึงระดับยาก ประกอบด้วยการวาดภาพในหัวข้อดังต่อไปนี้

3.4.3.4 Still life Drawing มีดังนี้

- (1) ผลไม้
- (2) ตุ๊กตา

3.4.3.5 Portraits Drawing มีดังนี้

- (1) ผู้หญิง
- (2) ผู้ชาย
- (3) เด็ก

3.4.3.6 Landscape Drawing / Urban Drawing มีดังนี้

- (1) วิถีภูเขา
- (2) หมู่บ้านชนบท
- (3) เมือง

3.4.3.7 Fantasy และ Imagination มีดังนี้

- (1) ภาพตามจินตนาการ

นอกจากการเรียนวาดภาพบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ผู้เรียนยังสามารถวาดบน E-Sketch book และในทุกผลงานผู้เรียนจะต้องเผยแพร่ นำเสนอบนพื้นที่ในช่องทางของ Facebook page ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะมีโอกาสได้นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และข้อเสนอแนะกับผู้ร่วมเรียนด้วย

3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและประเมินปัญหาในการเรียนวาดภาพ

ผู้วิจัยใช้สถิติ การวิเคราะห์ความถี่และร้อยละ แล้วใช้การวิเคราะห์และการสังเคราะห์เนื้อหา สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพสำหรับข้อมูลที่ได้จากการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในการวิจัย

3.5.2 การสร้างรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

ผู้วิจัยใช้สถิติวิเคราะห์ความถี่และร้อยละ แล้วใช้การวิเคราะห์และการสังเคราะห์เนื้อหาสำหรับ ข้อมูลเชิงคุณภาพสำหรับข้อมูลที่ได้จากการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในการวิจัย

3.5.3 ในการประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพ, ทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

ผู้วิจัยใช้สถิติวิเคราะห์ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย สำหรับเกณฑ์ระดับคะแนน 5 ระดับ นำค่าเฉลี่ยแต่ละข้อมูลมาเทียบกับเกณฑ์ในการให้ความหมายได้พิจารณาโดยใช้เกณฑ์กำหนดความหมายตามขอบเขตของค่าเฉลี่ยตามแนวคิดของ Best (Best 1981:182)

ค่าเฉลี่ย	4.50-5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย	3.50-4.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานระดับดี
ค่าเฉลี่ย	2.50-3.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50-2.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานพอใช้
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.49	หมายถึง	ไม่มีคุณภาพในการนำไปใช้งาน ควรปรับปรุงแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.4 การประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง รูปแบบของ Rubric Scoring

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แปลผลคะแนนเฉลี่ยของข้อมูลแบบอิงเกณฑ์แบ่งคะแนนเป็น 3 ระดับ (สำเร็จ จันทรสวรรณ, 2544 : 3) โดยมีวิธีดังนี้

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} = \frac{3-1}{3} = 0.66$$

จากเกณฑ์ดังกล่าวสามารถแปลความหมายของระดับคะแนนได้ดังนี้

ระดับปฏิบัติ	ค่าเฉลี่ยคะแนน
ดี	1.00-1.66
ดีมาก	1.67-2.33
ยอดเยี่ยม	2.34-3.00

เกณฑ์ระดับคะแนน 3 ระดับ นำค่าเฉลี่ยแต่ละข้อมูลมาเทียบกับเกณฑ์ในการให้ความหมายได้
พิจารณา โดยใช้เกณฑ์กำหนดความหมายตามขอบเขตของค่าเฉลี่ยจากเกณฑ์ของวิเชียร เกตุสิงห์ (2538 : 9)
ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	2.34 - 3.00	หมายถึง	ผลประเมินอยู่ในระดับยอดเยี่ยม
คะแนนเฉลี่ย	1.67 - 2.33	หมายถึง	ผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.66	หมายถึง	ผลประเมินอยู่ในระดับดี

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 3 ประการ คือ ประการแรก เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปได้ในการใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ประการที่สอง เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยและประการที่สาม เพื่อประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย โดยสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยได้ 3 ระยะ ดังนี้

4.1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบที่ใช้ อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปได้ในการใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

4.1.1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้อง ตำราและวารสาร ด้านการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

4.1.2 ผลการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและผลการศึกษาทัศนคติต่อการปฏิบัติการวาดภาพและความสุขในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ทั่วไปและใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)

4.2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

4.2.1 ผลการร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรมของการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยและผลการประเมินองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ความสอดคล้องขององค์ประกอบ เนื้อหา กิจกรรมและการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักวิชาการในสาขาที่เกี่ยวข้องรวมทั้งศิลปิน

4.2.2 ผลการประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยและความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

4.2.3 ผลการประเมินองค์ประกอบแต่ละด้านของรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยและความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

4.3 ผลประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย

4.3.1 ผลการศึกษาประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตด้วยตนเองของผู้เรียน

4.3.2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้และรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย

4.1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปในการใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย

ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปในการใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย เพื่อนำผลการศึกษาเป็นข้อมูลสนับสนุนในการทำวิจัย โดยผลการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

4.1.1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้อง ตำราและวารสารด้านการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย เขียนเป็นองค์ประกอบในรูปแบบของ Learning Analytics ได้ดังนี้

การวิเคราะห์การเรียนรู้ (Learning Analytics) แบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ประกอบด้วย

4.1.1.1 ชนิดของระบบข้อมูลที่ใช้รวบรวม จัดการ และใช้สำหรับวิเคราะห์บริบทรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย (What?)

บริบทของรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย (Context of Informal Art Learning) ประกอบด้วย 2 เรื่อง คือ

(1) รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย

รูปแบบเป็นรูปธรรมของความคิด ซึ่งบุคคลแสดงออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง อาจเป็นข้ออธิบาย แผนภูมิหรือแผนผัง ไดอะแกรม เพื่อเป็นแนวทางให้ตนและผู้อื่นเข้าใจความหมายของรูปแบบใด ๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้รูปแบบยังเป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้แสวงหาคำตอบ ความรู้ ความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ (ธิดารัตน์ จอดนอก, 2556 : หน้า 41)

รูปแบบทางการศึกษามักใช้คำว่ารูปแบบการเรียนการสอน เป็นลักษณะของการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบระเบียบตามปรัชญา ทฤษฎี หลักการ โดยนักศึกษามักนิยมใช้คำว่า “ระบบ” ในความหมายที่เป็นระบบใหญ่ ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของการศึกษา ประกอบด้วย ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดของรูปแบบการเรียนการสอนนั้นๆ โดยต้องบรรยายและอธิบายลักษณะการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ แล้วจัดระบบที่มีองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้นๆ ได้ รวมทั้งต้องอธิบายหรือให้ข้อมูลเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวกับวิธีการและเทคนิคการสอนต่างๆ อันจะช่วยให้การจัดกระบวนการเรียนการสอนนั้นๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอธยาศัยคือ รูปแบบการเรียนการสอนศิลปะโดยยึดระบบระเบียบปรัชญา ทฤษฎี และหลักการการเรียนรู้ตามอธยาศัย โดยประกอบไปด้วยแนวคิดของรูปแบบการเรียนศิลปะการวาดภาพ ที่ใช้เทคโนโลยีและใช้อุปกรณ์ประเภท โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ให้บรรลุตามเป้าหมายของผู้เรียน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย

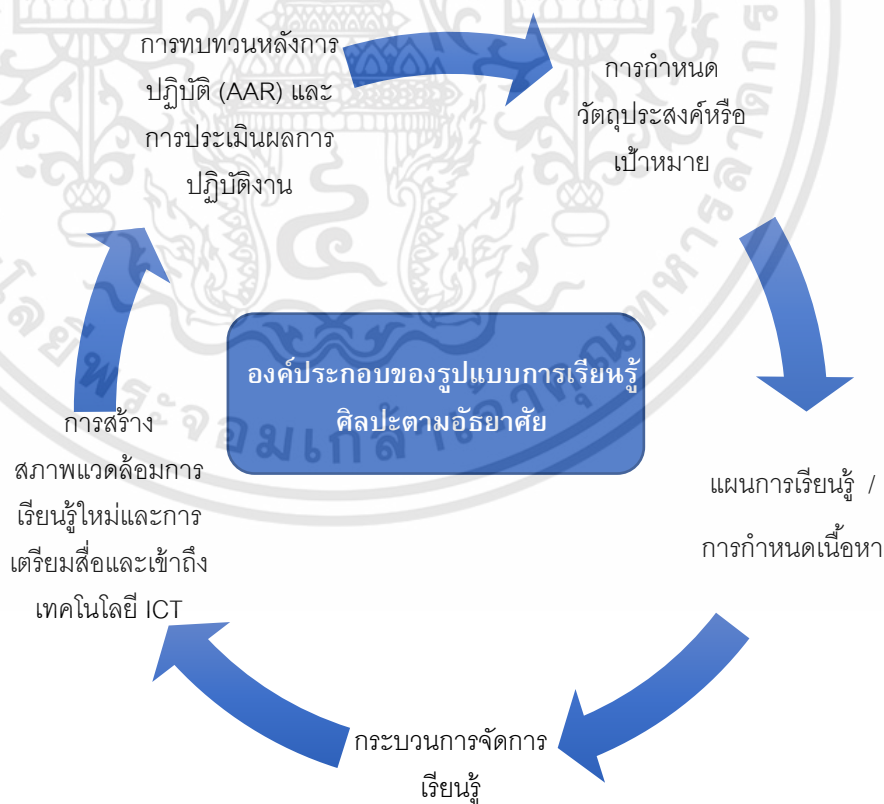
องค์ประกอบการเรียนรู้	รูปแบบการเรียนรู้										
	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ (สมศ)	Samsung Smart Learning Center Model	Support System ที่คณะกรรมการเรียนรู้ ศว.ร.ร.ที่ 21	การพัฒนาในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์	Impact Art Model	กรอบการออกแบบการเรียนการสอน	การจัดกระบวนการเรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา	รูปแบบการเรียนรู้ของ Dick & Carey	รูปแบบการเรียนรู้ของ Joyce & Weil	Formulation of School Arts Education Policy	กระบวนการจัดการเรียนการสอน (ศึกษาผู้ใหญ่)
หลักสูตร / แผนการเรียนรู้ / การกำหนดเนื้อหา	●		●			●		●	●	●	●
กระบวนการจัดการเรียนรู้	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●
การวัดและการประเมินผล	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●
การทบทวนหลังการปฏิบัติ (AAR)	●										
การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ใหม่		●	●	●							●
การเตรียมสื่อและเข้าถึงเทคโนโลยี ICT		●		●		●					
การเตรียมความพร้อมผู้เรียน		●									
การพัฒนาทางวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง			●								
การกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย				●		●	●		●	●	●
การสร้างข้อกำหนดในการเรียน				●							
การแสวงหาแรงบันดาลใจ					●						
การสร้างสมมติฐาน					●						
การกำหนดเวลาและสถานที่						●					

จากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 11 รูปแบบ ดังนี้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ (สมศ.). Samsung Smart Learning Center Model, Support System ทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21, การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์, Impact Art Model, กรอบการออกแบบการเรียนการสอน, การจัดการกระบวนการเรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา), รูปแบบการเรียนรู้ของ Dick & Carey (1987) รูปแบบการเรียนรู้ของ Joyce & Weil, Formulation of School Arts Education Policy, กระบวนการจัดการเรียนการสอน (ศึกษาผู้ใหญ่) ประกอบด้วย 13 องค์ประกอบ

จากตารางข้างต้นผู้วิจัยสามารถจัดองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอริยาศัย ได้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

- (1) การกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย
- (2) แผนการเรียนรู้ / การกำหนดเนื้อหา
- (3) กระบวนการจัดการเรียนรู้
- (4) การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ใหม่และการเตรียมสื่อและเข้าถึงเทคโนโลยี ICT
- (5) การทบทวนหลังการปฏิบัติ (AAR) และการประเมินผลการปฏิบัติงาน

สร้างเป็นโมเดลได้ดังภาพประกอบ



ภาพที่ 4.1 แสดงองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอริยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2) เนื้อหา เนื้อหาการเรียนศิลปะการวาดภาพตามอรรถาธิบาย แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย

(2.1) ทฤษฎีทางศิลปะพื้นฐาน ประกอบด้วย

(2.1.1) ประวัติศาสตร์ศิลปะ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน รวมถึงชีวประวัติ ผลงานของศิลปิน

(2.1.2) องค์ประกอบศิลปะ มีเนื้อหาเกี่ยวกับทัศนธาตุหรือ องค์ประกอบศิลปะ ประกอบด้วย จุด เส้น สี พื้นผิว

(2.1.3) หลักการสร้างสรรคศิลปะ มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์ ศิลปะประกอบด้วย เอกภาพ สมดุล กลมกลืน แตกต่าง ระบาย การซ้ำ เป็นต้น

(2.2) เทคนิคและวิธีการวาดภาพผ่านระบบแอปพลิเคชัน และการใช้เครื่องมือ ก่อนเข้าสู่การเรียน เป็นการแนะนำให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ แอปพลิเคชันที่สามารถใช้ในการเรียนวาดภาพได้ และวิธีการใช้เครื่องมือในแอปพลิเคชันในการวาดภาพ

(2.3) การวาดภาพ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

(2.3.1) ทักษะพื้นฐานในการวาดภาพ ในระดับพื้นฐาน เป็นการแนะนำให้ผู้เรียนรู้จักความหมาย รูปแบบ วิธีการของการวาดภาพในลักษณะต่าง ๆ และลำดับการสอนการวาดภาพขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย

(2.3.1.1) เส้นในการวาดภาพ

(2.3.1.2) แสงเงา

(2.3.1.3) พื้นผิว

(2.3.1.4) รูปร่างและรูปทรง

(2.3.1.5) การจัดองค์ประกอบในงาน

(2.3.2) หัวข้อที่กำหนดในการเรียน มีด้วยกัน 4 หัวข้อ ประกอบด้วย

(2.3.2.1) หัวข้อ “ภาพหุ่นนิ่ง” (Still Life) เช่น รูปทรง เรขาคณิต ผลไม้ ตู๊กตา ขวดแก้ว

(2.3.2.2) หัวข้อ “ภาพบุคคล” (Portrait) เช่น ผู้ชาย ผู้หญิง เด็ก

(2.3.2.3) หัวข้อ “ภาพสถานที่” (Urban / Landscape) เช่น ทิวทัศน์ภูเขา หมู่บ้านชนบท เมือง

(2.3.2.4) หัวข้อ “งานสร้างสรรค์ตามจินตนาการ” (Imagination / Fantasy) เช่น ภาพตามจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้เรียนจะต้องผ่านการเรียนและการปฏิบัติวาดภาพทั้ง 2 ส่วน โดยผู้เรียนสามารถที่จะเลือกเรียนในหน่วยไหนก่อนก็ได้ แต่จะต้องเรียนให้ครบทุกหน่วย (ในลำดับถัดไปนี้ผู้เรียนสามารถเรียนซ้ำเพื่อเป็นการทบทวนหรือทำซ้ำได้)

4.1.1.2 วัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย เพื่อการวิเคราะห์ระบบการเรียนรู้ (Why?)

แบ่งวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย (Object / Purpose) เป็น 2 ส่วนคือ วัตถุประสงค์ของผู้เรียน และวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

(1) วัตถุประสงค์ของผู้เรียน

วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของผู้เรียนในการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อ ศิลปะตามอัธยาศัย ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมเนื้อหาจากแบบสำรวจและสอบถามออนไลน์ผ่านระบบ Google Form โดยกำหนดวัตถุประสงค์ของผู้เรียนได้ทั้งหมด 7 ข้อดังนี้

- (1.1) เพื่อเป็นงานอดิเรก
- (1.2) เพื่อพัฒนาตนเองด้านศิลปะ
- (1.3) เพื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพ
- (1.4) เพื่อฝึกสมาธิ
- (1.5) เพื่อนำไปใช้ในการเรียน
- (1.6) เพื่อคลายเครียด
- (1.7) เพื่อเพิ่มระดับความสุข

(2) วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่นอกเหนือจากทักษะความสามารถด้านศิลปะการ วาดภาพแล้ว รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ยังมีวัตถุประสงค์ เพื่อ พัฒนาทักษะชีวิต (Life Skill) ประกอบด้วย 4H คือ

- (2.1) พัฒนาทักษะการทำงาน (Hand) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การปฏิบัติการ ทำงานศิลปะ
- (2.2) ปรับทัศนคติในการเรียนรู้ (Heart) เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและมี กระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ
- (2.3) พัฒนาระบบการคิด (Head) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และ ความคิดสร้างสรรค์
- (2.4) ส่งเสริมความสุขและสุขภาพ (Health) เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขและ สุขภาพแข็งแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1.3 กลุ่มเป้าหมาย (Targets / Stakeholders) จำแนกได้ 2 กลุ่ม แบ่งตามช่วงวัย และกลุ่มการศึกษา มีดังนี้

(1) แบ่งตามช่วงวัย

(1.1) วัยเด็ก (Children) โดยสหประชาชาติและองค์การยูนิเซฟ ได้ให้นิยามคำว่า “เด็ก” ว่าหมายถึง มนุษย์ที่อายุต่ำกว่า 18 ปี

(1.2) วัยรุ่น (Young) จำแนกตามหลักประชากรศาสตร์ อยู่ในช่วงอายุ 15 – 19 ปี

(1.3) วัยผู้ใหญ่ช่วงต้น (Young Adult) จำแนกตามหลักประชากรศาสตร์ อยู่ในช่วงอายุ 20 – 40 ปี

(1.4) วัยผู้ใหญ่ (Adult) หรือวัยกลางคน จำแนกตามหลักประชากรศาสตร์ คือช่วงอายุ 40 – 60 ปี

(1.5) วัยชรา (Older Adult) จำแนกตามหลักประชากรศาสตร์ คือ อายุ 60 ปีขึ้นไป

(2) แบ่งตามกลุ่มการศึกษา มีดังนี้

(2.1) ผู้ที่ศึกษาในระบบ

(2.2) ผู้ที่เรียนการศึกษานอกระบบ

(2.3) ผู้ที่เรียนการศึกษาตามอัธยาศัย

(2.4) ผู้ที่ไม่ได้เรียนทั้งในและนอกระบบ

4.1.1.4 วิธีดำเนินการ (How?)

ประกอบด้วย 3 ประเด็น คือกิจกรรม , เทคโนโลยีและเครื่องมือและการประเมินผลการปฏิบัติการวาดภาพ (Process and Assessment) มีรายละเอียดดังนี้

(1) ระเบียบวิธี / กิจกรรม

กำหนดกิจกรรมในการเรียนตามแบบแผนการเรียนรู้ศิลปะ (DBAE) ตามแนวคิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ (ELT) ทักษะชีวิต (Life Skill) และรูปแบบของ Mobile Learning ด้วยโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone โดยใช้ Application พื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือ โดยใช้ช่องทางในการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (Online) 2 ช่องทาง คือ Facebook Page และ YouTube Channel เพื่อติดต่อกับผู้ออกแบบการสอนหรือโค้ช รวมทั้งการประชาสัมพันธ์บนสื่อออนไลน์ โดยมีขั้นตอนของกิจกรรมดังนี้

(1.1) การลงทะเบียนเพื่อเรียนในระบบออนไลน์ รับทราบข้อกำหนดในการเรียน และทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วประเมินทักษะด้านการวาดภาพและความสุขด้วยตนเอง

(1.2) ผู้เรียนสามารถเรียนตามลำดับที่ผู้ออกแบบการสอนได้กำหนดให้ หรือเลือกเรียนในหน่วยที่ตนเองต้องการที่จะเรียนได้ โดยผู้เรียนต้องเรียนให้ครบทุกหน่วยการเรียน

(1.3) ผู้เรียนสามารถกลับมาเรียนซ้ำในหน่วยที่ได้เรียนไปแล้วได้ เพื่อเป็นการทบทวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(1.4) ผู้เรียนต้องสร้างพื้นที่หรืออัลบั้มเพื่อเก็บผลงาน ไฟล์ภาพหรือไฟล์วิดีโอ
ขั้นตอนการทำงานเพื่อเผยแพร่

(1.5) ผู้เรียนจะต้องทำการเผยแพร่ นำเสนอผลงาน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อ
การพัฒนาของตนเองอย่างเปิดเผย

(1.6) ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และ
ข้อคิดเห็นเพื่อการพัฒนาทักษะของตนเอง

(1.7) หลังจากเรียนครบทุกหน่วย ผู้เรียนจะต้องทำแบบประเมินตนเองเพื่อวัด
ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการวาดภาพที่ได้เรียนมาทั้งหมด และไปรับรองผลการเรียน

ในขั้นตอนข้างต้นเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ และเป็นการเตรียม
ความพร้อมให้กับผู้เรียน ที่แตกต่างจากการเรียนในระบบซึ่งผู้เรียนจะต้องทำการสำรวจและออกแบบแผนการ
เรียนของตนเอง ซึ่งจะต้องเกิดจากทัศนคติที่ดีต่อการเรียนศิลปะในรูปแบบการเรียนรู้ตามอัธยาศัย และผู้เรียน
จะต้องสร้างแรงกระตุ้นในการเรียนได้อย่างต่อเนื่องเพื่อให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ของผู้เรียนเอง

(2) เทคโนโลยีและเครื่องมือ

(2.1) เทคโนโลยี / ออนไลน์ (ICT)

(2.1.1) Interactive E-book ผู้เรียนสามารถใช้ Interactive E-
book ผ่านระบบออนไลน์ หรือพิมพ์ออกมาเพื่อใช้งานแบบออฟไลน์ได้ ภายในจะประกอบไปด้วยคำอธิบาย
ตัวอย่างผลงาน ขั้นตอนการวาดภาพ ไฟล์วิดีโอที่ลิงค์ผ่านระบบ YouTube การเชื่อมต่อกับแอปพลิเคชันเพื่อ
ใช้ในการวาดภาพ

(2.1.2) Website ผู้เรียนสามารถใช้เว็บไซต์เป็นอีกช่องทางในการ
เรียนรู้ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับ Interactive E-book และผู้เรียนใช้เป็นช่องทางในการติดต่อหรือมีส่วน
ร่วมกับกลุ่มผู้ร่วมเรียน

(2.1.3) YouTube ผู้เรียนสามารถใช้เป็นช่องทางในการเรียนรู้ ดู
ตัวอย่างขั้นตอนการทำงาน และสามารถอัปโหลดไฟล์วิดีโอขั้นตอนการทำงานของตนเพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อน
ร่วมเรียน

(2.1.4) Facebook ผู้เรียนสามารถใช้ Facebook page เป็นอีก
ช่องทางในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนและติดต่อสื่อสารกับกลุ่มผู้เรียนและเพื่อนร่วมเรียน

(2.2) เครื่องมือ / อุปกรณ์ / สื่อ (Device)

(2.2.1) โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone ผู้เรียนจะต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันสำหรับการวาดภาพไว้บนโทรศัพท์มือถือ Smartphone และสามารถเรียนรู้และวาดภาพ
ผ่านโทรศัพท์มือถือ Smartphone ได้

(2.2.2) PDA (iPad, tablet) ผู้เรียนจะต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันสำหรับการวาดภาพไว้บน PDA (iPad, tablet) และสามารถเรียนรู้และวาดภาพผ่าน PDA (iPad, tablet) ได้

2.2.3) คอมพิวเตอร์ ผู้เรียนจะต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันสำหรับการวาดภาพไว้บนคอมพิวเตอร์ และสามารถเรียนรู้และวาดภาพผ่านคอมพิวเตอร์ได้

(2.2.4) E-Sketch book ผู้เรียนสามารถใช้ E-Sketch book เป็นอีกช่องทางในการเรียนรู้ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับ Interactive E-book และผู้เรียนจะต้องถ่ายภาพขั้นตอนการทำงานหรือผลงานของตนเพื่อนำเสนอบนพื้นที่เว็บไซต์ หรือ Facebook page เพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อหรือมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ร่วมเรียน

(3) การประเมินตนเอง (Self-Assessment) ประกอบด้วย 2 ส่วน

(3.1) การประเมินการปฏิบัติงาน (AAR) เป็นขั้นตอนการประเมินการปฏิบัติงานของตนเอง หลังจากการวาดภาพในแต่ละหัวข้อได้สำเร็จและพอใจแล้ว ผู้เรียนจะต้องทำการประเมินการปฏิบัติงานของตนเองเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และข้อบกพร่อง พร้อมทั้งแนวทางแก้ไขในการทำงานของตนเอง

(3.2) การประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Self-Performance Assessment) เป็นขั้นตอนการประเมินผลการปฏิบัติงานด้วยตนเอง ซึ่งเป็นแบบประเมินทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจกับเกณฑ์การประเมินผ่านระบบรูบรีค (Rubric) ที่จะทำให้ผู้เรียนประเมินตนเองได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ปราศจากความลำเอียง และสามารถนำผลจากการประเมินไปพัฒนาการทำงานหรือการเรียนต่อไปได้

แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation Form) ประกอบด้วยแบบบันทึกพฤติกรรม โดยจะทำการบันทึกกระบวนการ-ขั้นตอนในการวาดภาพ, ปัญหาหรืออุปสรรคในการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)

4.1.2 ผลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation Form) ประกอบด้วยแบบบันทึกพฤติกรรม โดยจะทำการบันทึกกระบวนการ, ขั้นตอนในการวาดภาพ, ปัญหาหรืออุปสรรคในการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 4.2 กิจกรรมของกลุ่มอาสาสมัครเพื่อให้ข้อมูลการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพโดยใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ในขั้นตอนการเก็บข้อมูลเบื้องต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมและทำกันบันทึกผ่าน แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation Form) เพื่อบันทึกพฤติกรรมการทำงาน กระบวนการและขั้นตอนในการวาดภาพ, ปัญหาหรืออุปสรรคในการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) สามารถสรุปข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลได้ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ให้ข้อมูล (N=15)

รายการ		ความถี่	ร้อยละ
เพศ	ชาย	6	40
	หญิง	9	60
อายุ	8-12 ปี	2	13.3
	13-17 ปี	4	26.7
	18-22 ปี	5	33.3
	23-27 ปี	4	26.7
การศึกษา	ระดับประถมศึกษา	2	13.3
	ระดับมัธยมต้น	2	13.3
	ระดับมัธยมปลาย	4	26.7
	ระดับปริญญาตรี	6	40
	สูงกว่าระดับปริญญาตรี	1	6.7
ระยะเวลาในการปฏิบัติงานแต่ละครั้ง	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	1	6.7
	1-3 ชั่วโมง	6	40
	4-6 ชั่วโมง	5	33.3
	7-9 ชั่วโมง	2	13.3
	มากกว่า 9 ชั่วโมง	1	6.7
ความถี่ในการเรียนศิลปะหรือการปฏิบัติงานศิลปะใน 1 สัปดาห์	0-1 ครั้ง	1	6.7
	2-3 ครั้ง	6	40
	4-5 ครั้ง	3	20
	5-6 ครั้ง	2	13.3
	มากกว่า 6 ครั้ง	3	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักเรียนศิลปะที่ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 60) มีอายุในระหว่าง 18-22 ปี (ร้อยละ 33.3) และส่วนใหญ่ศึกษาในระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 40) มีระยะเวลาในการปฏิบัติงานแต่ละครั้งโดยประมาณสูงสุดอยู่ที่ 1-3 ชั่วโมง (ร้อยละ 40) และ 4-6 ชั่วโมง (ร้อยละ 33.3) ตามลำดับ และปฏิบัติงานน้อยกว่า 1 ชั่วโมง (ร้อยละ 6.7) และมากกว่า 9 ชั่วโมง (ร้อยละ 6.7) น้อยที่สุด

จากการสังเกตการปฏิบัติงานของผู้ให้ข้อมูล และผลจากที่นักเรียนศิลปะการทำแบบแสดงทัศนคติต่อการปฏิบัติการวาดภาพ และความสุขในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ทั่วไปและใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) โดยผู้ให้ข้อมูลจะให้ข้อมูลหลังจากที่ได้วาดภาพเสร็จสิ้นแล้ว สามารถเขียนตารางเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำงาน กระบวนการและขั้นตอนในการวาดภาพ, ปัญหาหรืออุปสรรคในการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) โดยสามารถแบ่งเป็นรายประเด็นได้ดังนี้

- (1) ความสะดวกในการเตรียมอุปกรณ์
- (2) ความสะอาดของอุปกรณ์
- (3) ความสะดวกในการนำไปปฏิบัติงานนอกสถานที่
- (4) ความคงทนของอุปกรณ์
- (5) ราคาของอุปกรณ์/ความคุ้มค่า
- (6) ความสามารถในการนำกลับมาใช้ซ้ำ
- (7) ความสะดวกในการวาดภาพ/ระบายสี
- (8) ความหลากหลายในการทำงาน

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ทัศนคติต่อการปฏิบัติการวาดภาพและความสุขในการวาดภาพในแบบที่ใช้
อุปกรณ์ทั่วไปและใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)
(N =15)

รายการประเมิน	ปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์ทั่วไป			ปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์ โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone หรือ PDA (iPad, Tablet)		
	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	ระดับความ เหมาะสม	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	ระดับความ เหมาะสม
ความสะดวกในการเตรียมอุปกรณ์	3.13	0.35	เหมาะสมปานกลาง	4.93	0.26	เหมาะสมในระดับดีมาก
ความสะดวกของอุปกรณ์	1.87	0.74	เหมาะสมในระดับพอใช้	5.00	0.00	เหมาะสมในระดับดีมาก
ความสะดวกในการนำไปปฏิบัติงานนอกสถานที่	1.73	0.70	เหมาะสมในระดับพอใช้	5.00	0.00	เหมาะสมในระดับดีมาก
ความคงทนของอุปกรณ์	1.87	0.52	เหมาะสมในระดับพอใช้	4.93	0.26	เหมาะสมในระดับดีมาก
ราคาของอุปกรณ์/ความคุ้มค่า	1.80	0.68	เหมาะสมในระดับพอใช้	3.93	1.03	เหมาะสมในระดับดี
ความสามารถในการนำกลับมาใช้ซ้ำ	1.80	0.56	เหมาะสมในระดับพอใช้	5.00	0.00	เหมาะสมในระดับดีมาก
ความสะดวกในการวาดภาพ/ระบายสี	3.00	0.54	เหมาะสมปานกลาง	5.00	0.00	เหมาะสมในระดับดีมาก
ความหลากหลายในการทำงาน	2.93	0.46	เหมาะสมปานกลาง	5.00	0.00	เหมาะสมในระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	2.27	0.57	เหมาะสมปานกลาง	4.85	0.19	เหมาะสมในระดับดีมาก

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคในการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป เมื่อเปรียบเทียบกับปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ในทุกด้าน โดยนักเรียนศิลปะมีทัศนคติต่อปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์ทั่วไปเฉลี่ยทุกด้านมีความเหมาะสมในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.27$, SD = 0.57) และนักเรียนศิลปะมีทัศนคติต่อปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) โดยเฉลี่ยทุกด้านมีความเหมาะสมในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.85$, SD = 0.19)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 การเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะโดยใช้อุปกรณ์ปฏิบัติงานศิลปะทั่วไปและใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ของนักเรียนศิลปะ (N=15)

รายการประเมิน	ปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์ทั่วไป			ปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet)		
	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ระดับความสุข	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ระดับความสุข
พัฒนาทักษะการทำงาน (Hand)	4.60	0.63	ระดับความสุขมาก	4.87	0.35	ระดับความสุขระดับดีมาก
ปรับทัศนคติในการเรียนรู้ (Heart)	4.00	0.66	ระดับความสุขระดับดี	5.00	0.00	ระดับความสุขระดับดีมาก
พัฒนากระบวนการคิด (Head)	4.07	0.59	ระดับความสุขระดับดี	5.00	0.00	ระดับความสุขระดับดีมาก
ส่งเสริมความสุขและสุขภาพ (Health)	3.73	0.46	ระดับความสุขระดับดี	4.80	0.43	ระดับความสุขระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.10	0.59	ระดับความสุขระดับดี	4.91	0.20	ระดับความสุขระดับดีมาก

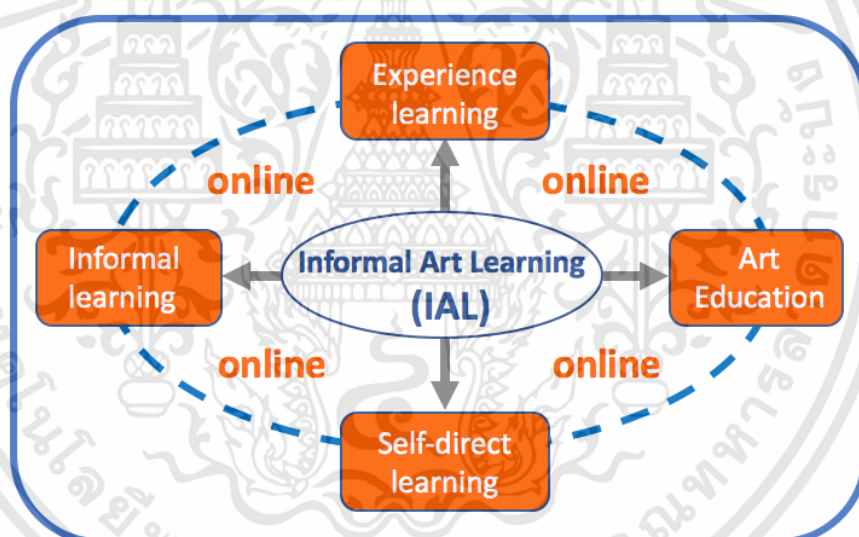
จากตารางที่ 4.4 พบว่า ระดับความสุขของนักเรียนศิลปะที่มีต่อการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป เมื่อเปรียบเทียบกับปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) พบว่าในภาพรวมนักเรียนศิลปะมีความสุขในการปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์ทั่วไปเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.10$, $SD = 0.59$) และนักเรียนศิลปะมีความสุขในการปฏิบัติการวาดภาพโดยใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.91$, $SD = 0.20$)

4.2 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัจฉริยะ

จากข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ศิลปะและความ เป็นไปในการใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ศิลปะตามอัจฉริยะ มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 ผลการร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรมของการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยะและ ผลการประเมินองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัจฉริยะ ความ สอดคล้องขององค์ประกอบ เนื้อหา กิจกรรมและการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักวิชาการในสาขาที่ เกี่ยวข้องรวมทั้งศิลปิน

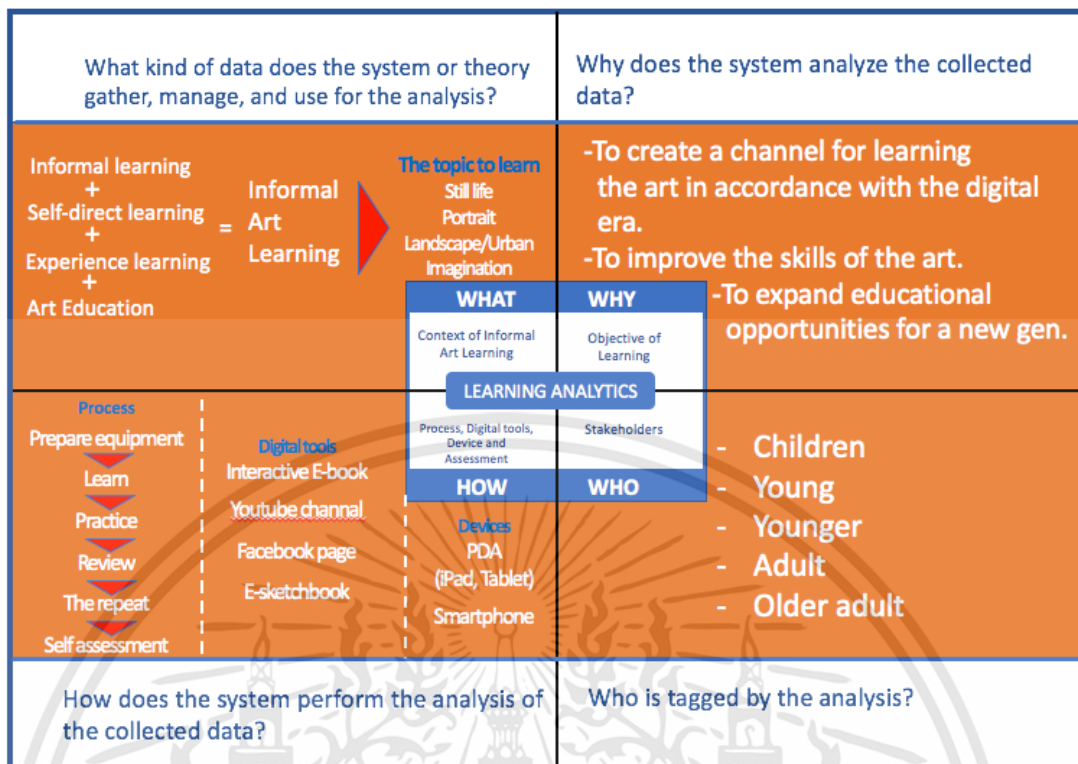
4.2.1.1 ผลการร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตาม อัจฉริยะ มีลำดับการวิเคราะห์รูปแบบดังในภาพที่แสดงไว้ด้านล่างดังนี้



ภาพที่ 4.3 ร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัจฉริยะที่ 1 พัฒนาโดย ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ (2560)

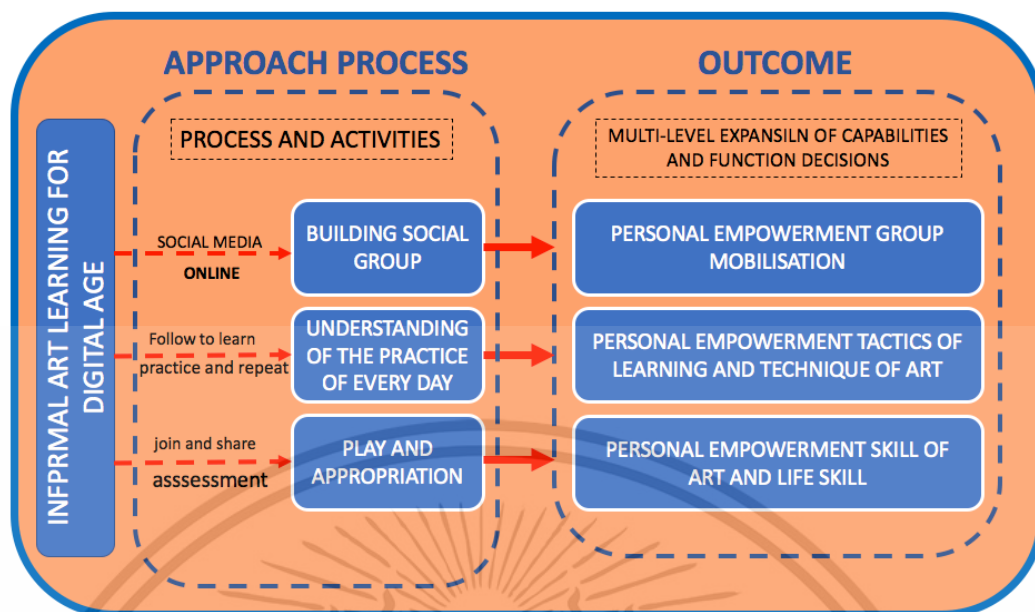
รูปแบบของ Informal Art Learning (IAL) เป็นการความสัมพันธ์ของทฤษฎีการเรียนรู้ 4 ทฤษฎี ประกอบด้วย 1) Experience leaning 2) Informal leaning 3) Self-direct leaning และ 4) Art Education ที่เชื่อมโยงกันด้วยระบบออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 ร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยที่ 2 พัฒนาโดย ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ (2560)

ร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ที่สร้างขึ้นการ Learning Analytics ซึ่งประกอบขึ้นจากรอบคำถาม What, Why, How, Who โดยผู้วิจัยได้ทำการคลี่คลายหาข้อมูลและเหตุผลในการสรุปรายละเอียดดังภาพประกอบก่อนที่จะแสดงลำดับของความสัมพันธ์ของกระบวนการและประสิทธิผลในลำดับถัดไป



ภาพที่ 4.5 ร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยที่ 3 พัฒนาโดย ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ (2560)

รูปแบบของ Informal art learning for digital age ประกอบด้วยรูปแบบการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ 3 กระบวนการ คือ

(1) Social media / online : Social media เป็นห้องเรียนเสมือนผ่านระบบออนไลน์

(1.1) Approach process : สำหรับโมเดลนี้ให้มีการเรียนรู้เป็นกลุ่มผ่านระบบโซเชียล ด้วยระบบโซเชียลมีเดียบน Facebook page และ YouTube channel

(1.2) Building social group : ทำให้เกิดกลุ่ม ชุมชน หรือชมรมของบุคคลที่มีเป้าหมายเดียวกัน

(1.3) Outcome : personal empowerment group mobilization : การเรียนรู้ร่วมกันในระบบโซเชียล เป็นการเพิ่มขีดความสามารถในระดับบุคคล และเป็นการระดมพลังความคิดในการสร้างสรรค์ความรู้จนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ในระดับกลุ่มหรือสังคม

(2) follow to learn / practice and repeated : เป็นการติดตามแหล่งข้อมูลผ่านระบบเครือข่าย ผู้เรียนจะต้องมีการบริการจัดการตนเองในการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ สภาพแวดล้อมตามความเหมาะสมของตนทั้งภายในและภายนอก เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสมบูรณ์ กล่าวคือเป็นการเรียนรู้สำหรับโลกดิจิทัลและจากบทบาทที่สื่อดิจิทัล และอินเทอร์เน็ตและมีบทบาทในการพัฒนาการเรียนบนโลกดิจิทัลที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2.1) Approach process : การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยผ่านรูปแบบ m-learning และถูกสนับสนุนด้วยสื่อดิจิทัล ดิจิทัลมีเดีย ระบบออนไลน์ รวมถึงเครื่องมือในการปฏิบัติงานในระบบดิจิทัล เป็นการส่งเสริมให้เกิดปรากฏการณ์ในการเรียนรู้ใหม่และการสร้างความรู้ได้ด้วยตัวผู้เรียนเอง

(2.2) Understanding of the practice of every day : การเรียนรู้ผ่านสื่อ มีเดีย ในระบบออนไลน์ และทำแบบฝึกหัด หรือวาดภาพได้ทุกวัน ผ่านโทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone หรือ PDA (iPad, Tablet)

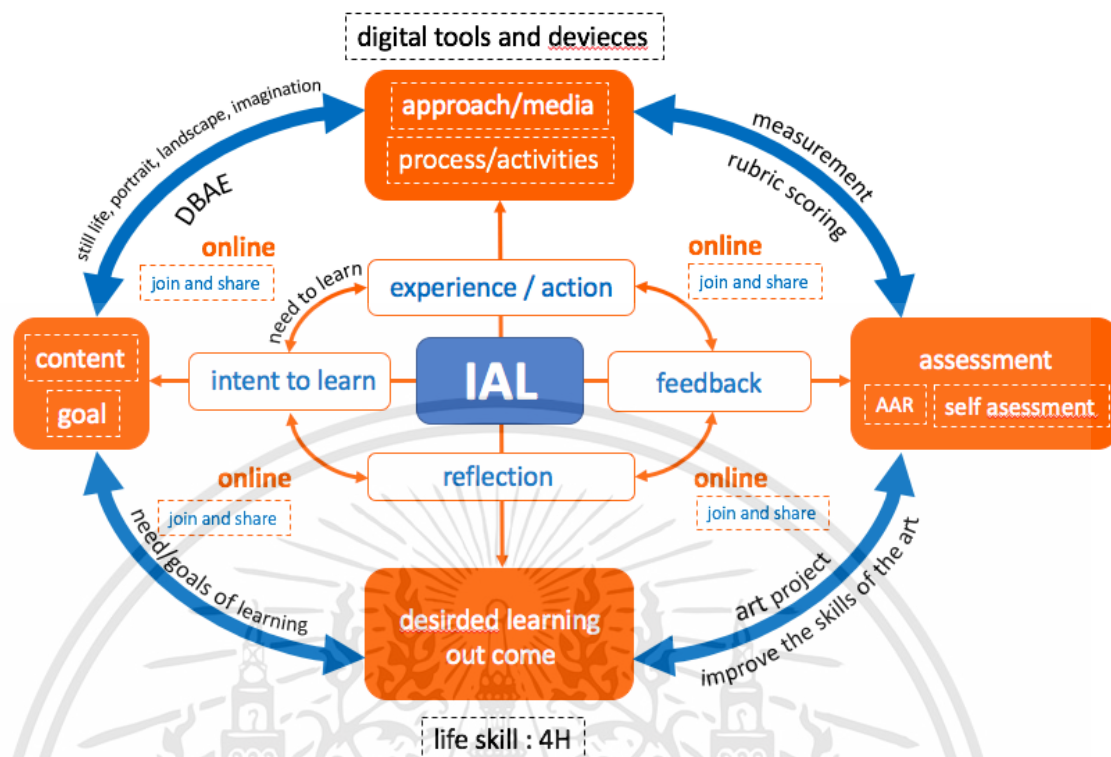
(2.3) Outcome : personal empowerment tactics of learning and technique of art : การใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือและช่องทางดิจิทัลเป็นการเพิ่มพลังหรือศักยภาพหรือขีดความสามารถ กลยุทธ์ในการเรียน รวมถึงเทคนิคในการสร้างสรรค์งานศิลปะในระดับบุคคล และกลุ่มสังคมขนาดเล็ก หรืออาจเรียกได้ว่า Sub-System

(2.4) Join and share / Assessment : เป็นกระบวนการสร้างความรู้ของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมและเผยแพร่ผลงานของตน เพื่อให้เกิดการพัฒนาทั้งในส่วนบุคคลและการพัฒนาในระบบกลุ่ม

(2.5) Approach process : การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยผ่านรูปแบบ M-learning ด้วยเครื่องมือ สื่อดิจิทัล ผ่านระบบออนไลน์ จะสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ การวาดภาพ จากหลากหลายช่องทาง จะทำให้เกิดการจัดระบบการพัฒนาเทคนิคการทำงานขึ้นภายในตัวผู้เรียนจนกลายเป็นงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล

(2.6) Play and appropriation : การเรียนรู้แบบ M-learning จะใช้มีเดียและระบบออนไลน์เป็นช่องทางในการสนับสนุนให้เกิดความรู้ ช่องทางออนไลน์ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์อย่างหลากหลาย โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมต่อประสบการณ์จากการเรียนรู้ (experience action) และเหมาะสม (อย่างเพียงพอตามความต้องการของผู้เรียน)

(2.7) Outcome : personal empowerment skill of art and life skill : ทักษะการวาดภาพ หรือความรู้ทางด้านศิลปะที่ได้จากการเรียน จะทำให้ผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญในการใช้ระบบการเรียนแบบ M-learning ในการหาความรู้ให้ตนเอง ไม่ว่าจะ เป็นทักษะ ความรู้ด้านศิลปะการวาดภาพและทักษะชีวิต



ภาพที่ 4.6 รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอธยาศัยพัฒนาโดย ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ (2560)

จากกระบวนการคิดในข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอธยาศัย IAL โดยแสดงความสัมพันธ์และความสำคัญของส่วนต่าง ๆ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดอิสรภาพทางการเรียนผ่านประสบการณ์ในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งเกิดจากการวางแผนและเป้าหมายของตัวผู้เรียนโดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการกระตุ้นในการเรียนรู้จากระบบออนไลน์และความก้าวหน้าในการเรียนด้วยเทคนิคการประเมินตนเอง นอกจากนี้การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนยังเป็นการพัฒนาในส่วนของตัวผู้เรียนและพัฒนาในภาพรวมของการเรียนร่วมกันในระบบสังคมออนไลน์อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 ผลการประเมินรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาศัยโดยผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักวิชาการในสาขาที่เกี่ยวข้องรวมทั้งศิลปิน

ในขั้นตอนพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาศัยและสร้างรูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ผ่านช่องทางต่าง ๆ โดยทำการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะศึกษา, นักเทคโนโลยีการศึกษาและศิลปิน ทั้งหมด 19 คน โดยทำการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ทั้งหมด 3 ครั้ง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้อง และมีทิศทางในการพัฒนาที่สัมพันธ์กัน โดยสามารถสรุปผลดังแสดงในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาศัย ที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet), คอมพิวเตอร์ และ E-Sketch book จากผู้เชี่ยวชาญ (N=19)

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	แปลผล
ความสอดคล้องของรูปแบบกับการวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) และ E-Sketch book	4.79	0.42	เหมาะสมในระดับดีมาก
การใช้แอปพลิเคชันพื้นฐานเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้การวาดภาพ	4.87	0.12	เหมาะสมในระดับดีมาก
การใช้แอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบน PDA	4.73	0.39	เหมาะสมในระดับดีมาก
การใช้แอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบน Smartphone	4.80	0.28	เหมาะสมในระดับดีมาก
การใช้แอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบนคอมพิวเตอร์	4.83	0.33	เหมาะสมในระดับดีมาก
การใช้แอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบน E-Sketch book	4.60	0.47	เหมาะสมในระดับดีมาก
รวม	4.77	0.34	เหมาะสมในระดับดีมาก

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าเป็นภาพรวมรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาศัย ที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet), คอมพิวเตอร์ และสมุดร่างภาพ (E-Sketch book) มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.77$, $SD = 0.34$) โดยมีความคิดเห็นต่อการใช้ออปพลิเคชันพื้นฐานมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้งานเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้การวาดภาพในระดับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดีมาก ($\bar{X} = 4.87$, $SD = 0.12$) และการใช้แอปพลิเคชันพื้นฐานวาดภาพบนคอมพิวเตอร์ ว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.83$, $SD = 0.28$) โดยให้ความเห็นเพิ่มเติมว่าเป็นช่องทางและทางเลือกที่ดีให้กับผู้เริ่มต้นเรียนศิลปะด้วยแอปพลิเคชันในการวาดภาพมีหลากหลาย อีกทั้งยังเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการใช้อุปกรณ์ในงานศิลปะ (เช่น เฟรม กระดาษ สีน้ำมัน ดินสอ) แต่ผู้เรียนสามารถเลือกใช้อุปกรณ์เพื่อเลือกใช้เครื่องมือได้ตามความต้องการ ตามความสามารถในการรองรับการใช้งานของอุปกรณ์ ต่าง ๆ โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นอุปกรณ์พื้นฐานที่มีขนาดหน้าจอใหญ่ กว่าหน้าจอของโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินให้คะแนนความเหมาะสมในลำดับ ($\bar{X} = 4.80$, $SD = 0.28$) ($\bar{X} = 4.73$, $SD = 0.39$) โดยให้คำอธิบายว่าอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) เป็นอุปกรณ์พื้นฐานที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการเรียนรู้การเขียนวาดภาพ ส่วน PDA (iPad, Tablet) มีความเหมาะสมไม่แตกต่างกัน และค่อนข้างจะมีความสะดวกมากกว่าแต่มีราคาค่อนข้างแพงกว่า จึงทำให้ผู้เรียนที่ใช้ Smartphone มีมากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบกับการวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) และ E-Sketch book ($\bar{X} = 4.79$, $SD = 0.42$) ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องกันว่าการปฏิบัติการวาดภาพบน E-Sketch book ($\bar{X} = 4.60$, $SD = 0.47$) เป็นทางเลือกที่ดีสำหรับผู้เรียนที่มีปัญหาเกี่ยวกับการสะท้อนของแสงสีผ่านผ่านอุปกรณ์ และได้เลือกที่จะปฏิบัติการวาดภาพบน E-Sketch book แทน แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในการดาวน์โหลดไฟล์และพิมพ์ ซึ่งมีขั้นตอนที่ยุ่ยากกว่าการปฏิบัติการวาดภาพบนคอมพิวเตอร์ , PDA และ Smartphone

ตารางที่ 4.6 ผลการประเมินความเหมาะสมในการใช้สื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย จากผู้เชี่ยวชาญ (N=19)

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	แปลผล
1. เรียนรู้ผ่าน Interactive E-book	4.81	0.26	เหมาะสมในระดับดีมาก
2. เรียนรู้ผ่านเว็บไซต์	4.88	0.19	เหมาะสมในระดับดีมาก
3. เรียนรู้ผ่าน YouTube hannel	4.95	0.12	เหมาะสมในระดับดีมาก
4. เรียนรู้ผ่าน Facebook page	4.87	0.31	เหมาะสมในระดับดีมาก
5. เรียนรู้ผ่าน E-Sketch book	4.80	0.30	เหมาะสมในระดับดีมาก
รวม	4.86	0.24	เหมาะสมในระดับดีมาก

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ภาพรวมผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นในการใช้สื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย ในความเหมาะสมระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.86$, $SD = 0.24$) โดยมีความเห็นว่าการเรียนรู้ผ่าน YouTube channel มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานดีมาก ($\bar{X} = 4.95$, $SD = 0.12$) เนื่องจากผู้เรียนสามารถเรียนรู้ขั้นตอนการวาดภาพจากคลิปวิดีโอที่ถูกจัดเรียงอย่างเป็นระบบและมีตัวอย่างที่หลากหลาย เป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ในขณะที่การเรียนรู้การวาดภาพผ่าน Facebook page มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหมาะสมในการนำมาใช้ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.87$, $SD = 0.31$) โดย Facebook page เป็นอีกพื้นที่ในการจัดเก็บรวบรวมเนื้อหาในการเรียนศิลปะการวาดภาพโดยเชื่อมต่อกับ YouTube channel อีกทั้งยังเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้เรียน และยังทำหน้าที่เป็นเหมือนแกลลอรี่หรือแฟ้มผลงานออนไลน์ของผู้เรียนที่สามารถนำเสนอผลงานของตนเองและแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ รวมถึงเทคนิคต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อเพื่อนร่วมเรียนได้ด้วย ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญมีข้อคิดเห็นว่าการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพผ่าน Interactive E-book มีความเหมาะสมในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.81$, $SD = 0.26$) เป็นลำดับถัดมา เพราะ Interactive E-book เป็นหนังสือดิจิทัลที่รวบรวมเนื้อหาการเรียนรู้อัตโนมัติไว้ครบถ้วน และยังมี Media หรือภาพเคลื่อนไหวประกอบเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนติดตามและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เช่นเดียวกับการเรียนรู้และปฏิบัติการวาดภาพผ่าน E-Sketch book ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่ามีเหมาะสมในการนำมาใช้งานในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.80$, $SD = 0.30$) เป็นลำดับถัดมา

ตารางที่ 4.7 ผลการประเมินรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย จากผู้เชี่ยวชาญ (N=19)

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	แปลผล
1. รูปแบบเหมาะสมกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	5.00	0.00	เหมาะสมในระดับดีมาก
2. รูปแบบเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์	4.84	0.37	เหมาะสมในระดับดีมาก
3. องค์ประกอบภายในรูปแบบสอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย	4.84	0.25	เหมาะสมในระดับดีมาก
4. ความเหมาะสมของ Learning analytic	4.84	0.28	เหมาะสมในระดับดีมาก
5. สารการเรียนรู้	4.89	0.25	เหมาะสมในระดับดีมาก
6. การจัดวัตถุประสงค์ในการเรียน	4.84	0.37	เหมาะสมในระดับดีมาก
7. รูปแบบของการประเมินการเรียนรู้	4.92	0.19	เหมาะสมในระดับดีมาก
รวม	4.88	0.24	เหมาะสมในระดับดีมาก

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ภาพรวมผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยว่ามีความเหมาะสมในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.88$, $SD = 0.24$) โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 19 คน มีความเห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 5.00$, $SD = 0.00$) เป็นไปตามเป้าหมายที่ต้องการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล ทั้งนี้รูปแบบของการประเมินการเรียนรู้ ยังมีความเหมาะสมในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.92$, $SD = 0.19$) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ข้างต้น ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความสามารถในการวางแผน จัดการเรียนและประเมินการเรียนรู้ของตนเองได้ และการจัดสาระการเรียนรู้ก็มีความเหมาะสม

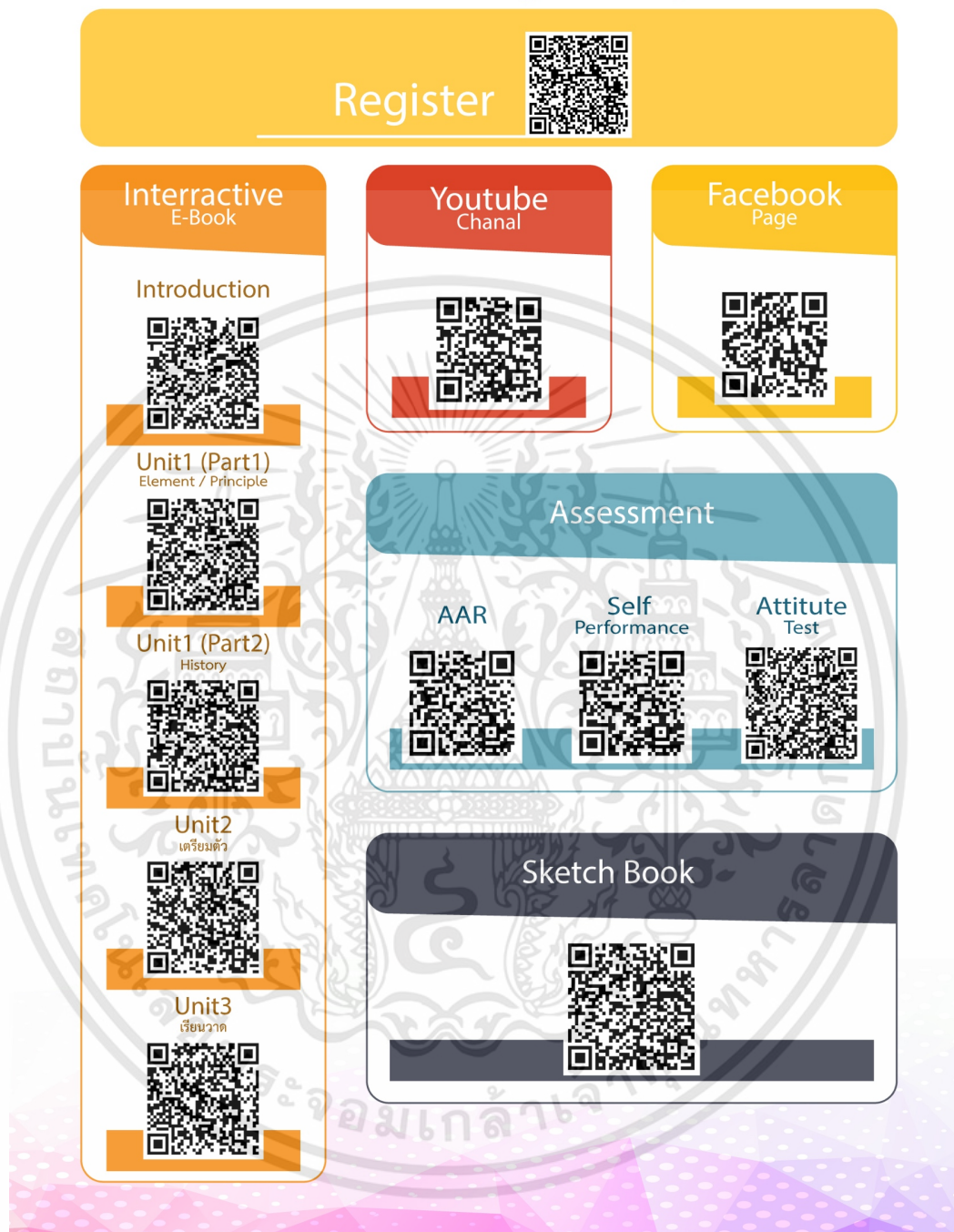
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการนำไปใช้งานในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.89$, $SD = 0.25$) สอดคล้องกับ DBAE (Discipline-Based Art Education) รวมทั้งหัวข้อในการวาดภาพที่ประกอบด้วย Still life, portrait, landscape และ imagination นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังมีความคิดเห็นต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ($\bar{X} = 4.84$, $SD = 0.37$) , องค์ประกอบภายในรูปแบบสอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะตาม อธิยาศัย ($\bar{X} = 4.84$, $SD = 0.25$) , ความเหมาะสมของ Learning analytics ($\bar{X} = 4.89$, $SD = 0.28$) และ วัตถุประสงค์ในการเรียน ($\bar{X} = 4.84$, $SD = 0.19$) ว่ามีความเหมาะสมในระดับดีมากตามลำดับ

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นให้ผู้วิจัยทำการกระชับช่องทางในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพโดยใช้ระบบออนไลน์ เพื่อลดภาระของจำนวนอุปกรณ์ และง่ายต่อการใช้งาน โดยเฉพาะผู้เรียนรายใหม่ซึ่งต้องการที่จะเห็นรูปแบบของการจัดการเรียนก่อนการตัดสินใจเรียน และเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้ตาม อธิยาศัยจึงควรออกแบบระบบให้เกิดช่องทางสำหรับการเลือกเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ และสามารถวางแผนการเรียนด้วยตนเองได้ ด้วยการทำ Learning Map ซึ่งแสดงไว้ด้านล่างในภาพที่ 4.5

◀ Learning Map ▶



ภาพที่ 4.7 Leaning Map

พัฒนาโดย ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ (2560)

Learning Map เป็นแผนที่ในการนำผู้เรียนสู่พื้นที่การเรียนรู้ในระบบออนไลน์ในช่องทางต่าง ๆ เช่น Interactive E-book, Facebook page, YouTube channel, E-Sketch book และการประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 ผลการประเมินองค์ประกอบแต่ละด้านของรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาธิบายและความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

จากข้อมูลข้างต้น แสดงลำดับการร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาธิบาย ผู้วิจัยได้ทำการประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาธิบายและความคิดเห็นโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางการเรียนการสอนศิลปะและการเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย ได้ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้และองค์ประกอบด้านต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.8 ผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบด้านสาระการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBAE ในรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาธิบาย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน

ลำดับ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (คนที่)					ค่า IOC
		1	2	3	4	5	
1	ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
2	ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านการวิพากษ์ (ผ่านช่องทางในการแสดงความคิดเห็นออนไลน์)	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับและตัวอย่างการวาดภาพ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
4	ความเหมาะสมของเครื่องมือเสมือนของแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นสอดคล้องกันในทุกข้อทุกประเด็น โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 1.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้อมูลพื้นฐานด้านสาระการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBAE ที่ผู้วิจัยสรุปได้มีความเหมาะสมถูกต้องในทุกข้อทุกประเด็น

ตารางที่ 4.9 ผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบด้านการพัฒนาทักษะชีวิตในรูปแบบการเรียนรู้ และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน

ลำดับ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ (คนที่)					ค่า IOC
		1	2	3	4	5	
1	การเรียนรู้ตามอัยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงานและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
2	การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
3	การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
4	การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีส่วนช่วยส่งเสริมและพัฒนาการควบคุมร่างกาย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นสอดคล้องกันในทุกข้อทุกประเด็น โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 1.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้อมูลพื้นฐานด้านการพัฒนาทักษะชีวิต ที่ผู้วิจัยสรุปได้มีความเหมาะสมถูกต้องในทุกข้อทุกประเด็น

ตารางที่ 4.10 ผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบด้านการประเมินตนเองในรูปแบบการเรียนรู้ และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน

ลำดับ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (คนที่)					ค่า IOC
		1	2	3	4	5	
1	การทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
2	การประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง (Self Assessment)	+1	+1	+1	+1	+1	1.00

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นสอดคล้องกันในทุกข้อทุกประเด็น โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 1.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้อมูลพื้นฐานด้านการประเมินตนเอง ที่ผู้วิจัยสรุปได้มีความเหมาะสมถูกต้องในทุกข้อทุกประเด็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.11 ผลการประเมินความสอดคล้องในด้านความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยเพื่อให้สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน

ลำดับ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (คนที่)					ค่า IOC
		1	2	3	4	5	
1	การใช้สื่อมัลติมีเดีย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
2	การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
3	การใช้ระบบออนไลน์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
4	การใช้ช่องทางติดต่อและนำเสนอผลงานในระบบชุมชนออนไลน์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
5	การประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
6	ทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมืออุปกรณ์ และระบบออนไลน์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
7	การนำไปประยุกต์ใช้กับการรายวิชาที่แตกต่างออกไปเช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชานาฏศิลป์ เป็นต้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นสอดคล้องกันในทุกข้อทุกประเด็น โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 1.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้อมูลพื้นฐานด้านความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยเพื่อให้สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้วิจัยสรุปได้มีความเหมาะสมถูกต้องในทุกข้อทุกประเด็น

ตารางที่ 4.12 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตาม
อัยาศัย

ลำดับ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้คุณวุฒิ (คนที่)					ค่า IOC
		1	2	3	4	5	
1	ความคิดเห็นของการเรียนศิลปะการวาด ภาพตามอัยาศัย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
2	ความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ในการ ทำงานศิลปะการวาดภาพ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
3	ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
4	ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
5	โอกาสในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อ นำไปใช้จริง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นสอดคล้องกันในทุกข้อทุกประเด็น โดยมีค่า
ดัชนีความสอดคล้องที่ 1.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย ที่ผู้วิจัยสรุปได้มีความ
เหมาะสมถูกต้องในทุกข้อทุกประเด็น

สรุป จากตารางพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นสอดคล้องกันในทุกข้อทุกประเด็น โดยมีค่าดัชนี
ความสอดคล้องที่ 1.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้อมูลพื้นฐานด้านสาระการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBAE, ด้านทักษะ
ชีวิต, ด้านความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยเพื่อให้
สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, และรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตาม
อัยาศัย ที่ผู้วิจัยสรุปได้มีความเหมาะสมถูกต้องในทุกข้อทุกประเด็น

4.3 ผลประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมิน ความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย

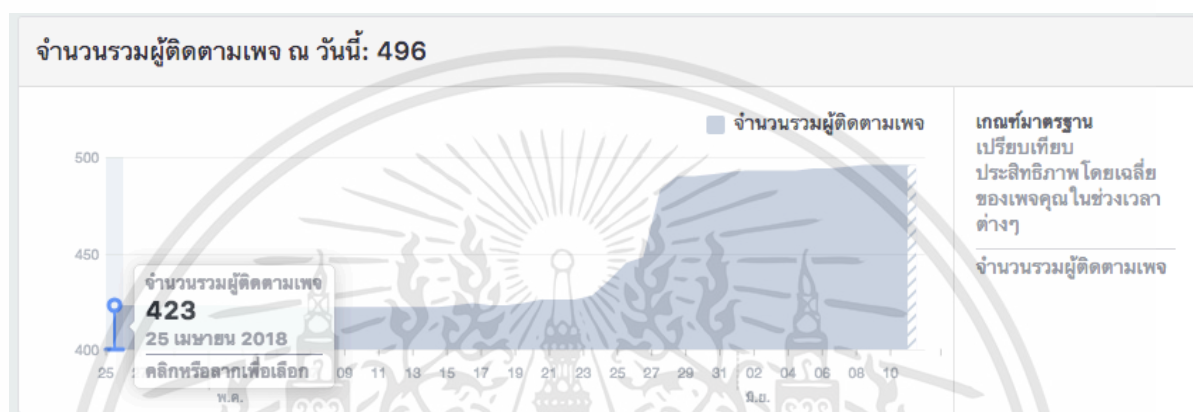
4.3.1 ผลการศึกษาประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตด้วยตนเองของผู้เรียน

การนำรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย โดยใช้สื่อและช่องทาง
ต่าง ๆ ผ่านระบบออนไลน์ ไปใช้กับกลุ่มอาสาสมัครเข้ามามลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ บน Facebook
page การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย จากระยะเวลาในการ
เรียน 2 เดือน ผู้เรียนได้ส่งผลงานแสดงความก้าวหน้าของทักษะการวาดภาพผ่านอุปกรณ์ PDA (Tablet,
iPad) และ Smartphone โดยลำดับการวาดเป็น 4 กลุ่ม ประกอบด้วย การวาดภาพหุ่นนิ่ง , การวาดภาพวิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทิวทัศน์ , การวาดภาพคน และการวาดภาพตามจินตนาการ (ในระยะเวลา 2 เดือน) และในการวาดในแต่ละกลุ่มได้แบ่งการวาดภาพเป็น 3 ระดับ คือ การเขียนโครงสร้าง, การให้แสงเงา และการระบายสี

จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 201 คน ที่เข้ามาลงทะเบียนเพื่อเรียนใน Facebook page “การพัฒนาแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอริยาศัย” www.facebook.com/IALmodel/ วันที่ 28 พฤศจิกายน 2559 (เก็บข้อมูลในวันที่ 25 เมษายน 2561 โดยมีผู้ลงทะเบียนทั้งหมดนับเป็นจำนวนประชากรจำนวน 423 คน) ดังแสดงในภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.8 แสดงข้อมูลจำนวนประชากรที่ลงทะเบียนใน Facebook page “การพัฒนาแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอริยาศัย” www.facebook.com/IALmodel/ เก็บข้อมูลในวันที่ 25 เมษายน 2561 โดยมีผู้ลงทะเบียนทั้งหมดนับเป็นจำนวนประชากรจำนวน 423 คน

หลังจากที่กลุ่มตัวอย่างได้ลงทะเบียนเพื่อร่วมเรียนแล้ว จะดาวน์โหลด Learning map เพื่อสแกน QR code สำหรับดาวน์โหลดสื่อต่าง ๆ และผู้วิจัยแจ้งระยะเวลาในการเรียน (ระยะเวลา 2 เดือน นับตั้งแต่อาสาสมัครแต่ละคนได้เริ่มลงทะเบียนเรียน) กับกลุ่มตัวอย่างอาสาสมัคร โดยกลุ่มตัวอย่างอาสาสมัครจะทำการติดต่อ สอบถาม เพื่อขอข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้วิจัยผ่านกล่องข้อความของ Facebook page และเมื่อครบกำหนด กลุ่มตัวอย่างทำการประเมินตนเอง โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลสรุปผลในวันที่ 30 เมษายน พ.ศ. 2561 สรุปผลได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.13 ข้อมูลเชิงประชากรศาสตร์

ข้อพิจารณา	รายละเอียด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	ผู้ชาย	88	43.80
	ผู้หญิง	113	56.20
	รวม	201	100
อายุ	18-40 ปี (ผู้ใหญ่ ตอนต้น)	146	72.60
	41-65 ปี (ผู้ใหญ่ตอน ปลาย)	35	17.40
	มากกว่า 65 ปี (วัยชรา)	20	10
	รวม	201	100
การศึกษา	ระดับมหาวิทยาลัย	180	89.60
	ระดับเทคนิคหรือ อาชีวศึกษา	21	10.40
	รวม	201	100
อาชีพ	ข้าราชการ	26	12.90
	พนักงาน/พนักงาน ราชการ	58	28.90
	ลูกจ้างชั่วคราว/อัตราจ้าง	79	39.30
	ผู้ประกอบการ	15	7.50
	ไม่ได้ประกอบอาชีพ	23	11.40
	รวม	201	100
รูปแบบเวลาในการ ทำงาน	Full time	115	57.20
	Part time	51	25.40
	More than full time	35	17.40
	รวม	201	100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ข้อพิจารณา	รายละเอียด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รายได้	น้อยกว่า 15,000	57	28.40
	15,000-25,000	37	18.40
	25,001-35,000	38	18.90
	35,001-45,000	36	17.90
	45,001-55,000	11	5.50
	55,001-65,000	13	6.50
	65,001-75,000	5	2.50
	75,001-85,000	1	0.50
	85,001-95,000	2	1.00
	มากกว่า 95,000	1	0.50
	รวม	201	100
เป้าหมายในการเรียน	เพื่อเป็นงานอดิเรก	47	23.40
	เพื่อประยุกต์ใช้ในการทำงาน	10	5.00
	เพื่อประยุกต์ใช้ในห้องเรียน	10	5.00
	เพื่อพัฒนาตนเอง	57	28.40
	เพื่อเรียนรู้ในสิ่งที่แตกต่างจากความรู้เดิม	77	38.30
	รวม	201	100
สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือออนไลน์	บ้านพักอาศัย	40	19.90
	ที่ทำงาน	17	8.50
	โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย	28	13.90
	ห้องสมุด	8	4.00
	คาเฟ่/ร้านกาแฟ	39	19.40
	ใช้ระบบเครือข่าย(มือถือ)	69	34.30
	รวม	201	100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ข้อพิจารณา	รายละเอียด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ระยะเวลาในการ เรียนศิลปะการวาด ภาพ (ต่อครั้ง)	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	12	6.00
	1-2 ชั่วโมง	25	12.40
	3-4 ชั่วโมง	40	19.90
	5-6 ชั่วโมง	72	35.80
	มากกว่า 6 ชั่วโมง	52	25.90
	รวม	201	100
อุปกรณ์ที่ใช้ในการ วาดภาพ	แท็บเล็ต	28	13.90
	ไอแพด	66	32.80
	คอมพิวเตอร์	19	9.50
	โทรศัพท์มือถือแบบ สมาร์ทโฟน	70	34.80
	สมุดร่างภาพ	18	9.00
	รวม	201	100

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย ทั้งผู้หญิง (ร้อยละ 56.20) และเป็นชาย (ร้อยละ 43.80) เป็นช่วงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุ 18-40 ปี มากที่สุด (ร้อยละ 72.60) ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 89.60) พบว่ากลุ่ม ลูกจ้างชั่วคราว/อัตราจ้าง (ร้อยละ 39.30) และ พนักงาน พนักงานราชการ (ร้อยละ 28.90) มีความสนใจตามลำดับ โดยผู้ลงทะเบียนใหญ่จนทำงานเต็มเวลา (full time) (ร้อยละ 57.20) และมีรายได้อยู่ในช่วงระหว่าง น้อยกว่า 15,000 บาท (ร้อยละ 28.40), 25,001-35,000 บาท (ร้อยละ 18.90), 15,000-25,000 บาท (ร้อยละ 18.40) และ 35,001-45,000 บาท (ร้อยละ 17.90) โดยมีเป้าหมายเพื่อเรียนรู้ในสิ่งที่แตกต่างจากความรู้เดิม (ร้อยละ 38.30), เพื่อพัฒนาตนเอง (ร้อยละ 28.40) และเพื่อเป็นงานอดิเรก (ร้อยละ 23.40) ผู้ลงทะเบียนเรียนส่วนใหญ่ใช้ระบบออนไลน์จากเครือข่าย (โทรศัพท์มือถือ) (ร้อยละ 34.30), บ้านพักอาศัย (ร้อยละ 19.90) และคาเฟ่/ร้านกาแฟ (ร้อยละ 19.40) โดยใช้เวลาในการเรียนศิลปะการวาดภาพอยู่ที่ประมาณ 5-6 ชั่วโมง (ร้อยละ 35.80) , มากกว่า 6 ชั่วโมง (ร้อยละ 25.90) และใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone (ร้อยละ 34.80), iPad (ร้อยละ 32.80) และ Tablet (ร้อยละ 13.90) ในการทำงานและสร้างสรรค์งานศิลปะตามลำดับ

ผลการประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงานและการประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยในระยะเวลา 2 เดือน หลังจากการลงทะเบียนเรียน โดยเก็บข้อมูลวันที่ 30 เมษายน 2561 และแสดงผลในการเก็บครั้งสุดท้ายปรากฏผลดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.14 ผลการประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงานตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย (N=169)

หัวข้อการประเมิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
ครั้งที่ทำการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน	ครั้งที่ 1	97	57.40
	ครั้งที่ 2	63	37.30
	ครั้งที่ 3	5	3.00
	ครั้งที่ 4	3	1.80
	ครั้งที่ 5	1	0.60
หัวข้อที่เลือกในการวาดภาพ	วาดภาพหุ่นนิ่ง	50	29.60
	วาดภาพคน	38	22.50
	วาดภาพสถานที่	29	17.20
	วาดภาพสร้างสรรค์	52	30.80
การประเมินตนเอง	ผ่าน	148	87.6
	มีข้อควรปรับปรุง	21	12.4
ให้คะแนนประเมินตนเอง (10 คะแนน)	1 คะแนน	0	0
	2 คะแนน	1	0.6
	3 คะแนน	4	2.4
	4 คะแนน	17	10.10
	5 คะแนน	34	20.10
	6 คะแนน	51	30.20
	7 คะแนน	25	14.80
	8 คะแนน	18	10.70
	9 คะแนน	15	8.90
	10 คะแนน	4	2.40

จากตารางที่ 4.14 พบว่า การเก็บข้อมูลการประเมินตนเอง การทบทวนหลังการปฏิบัติงานของผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย ในระยะเวลา 2 เดือนหลังจากลงทะเบียนเรียนมีผู้ทำแบบประเมินทบทวนหลังการปฏิบัติงานมากที่สุด 5 ครั้ง โดยมีจำนวน 1 ครั้ง (ร้อยละ 57.40), 2 ครั้ง (ร้อยละ 37.30) และ 5 ครั้ง (ร้อยละ 0.60) โดยเลือกหัวข้อในการเรียนตามความสนใจเป็นการวาดภาพสร้างสรรค์ (ร้อยละ 30.80), การวาดภาพหุ่นนิ่ง (ร้อยละ 29.60), การวาดภาพคน (ร้อยละ 22.50), การวาดภาพสถานที่ (ร้อยละ 17.20) ตามลำดับ และผู้ลงทะเบียนส่วนใหญ่ประเมินให้ตนเองผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 87.6) และคิดว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยังต้องมีข้อควรปรับปรุง (ร้อยละ 12.4) โดยให้คะแนนประเมินตนเอง (10 คะแนน) ที่ 6 คะแนน (ร้อยละ 30.20), 5 คะแนน (ร้อยละ 20.10) และ 7 คะแนน (ร้อยละ 14.80)

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Standards Based) เป็นแบบรูบรีค (Rubric Scoring) 3 ระดับ พิจารณาเป็นรายด้าน ประกอบด้วย 1. ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health) (การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ, การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทักษะคิดที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ, การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์, การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : สุขภาพและสุขภาพ) และพิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education) ประกอบด้วย 2. ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) (ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์, การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์, เทคนิคการให้สีและแสงเงา, เทคนิคการสร้างพื้นผิว) 3. การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) (การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน, การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง) 4. สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) (ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ : เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน) 5. ประวัติศาสตร์ศิลปะ (Art history) (ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน, ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ) 6. การประเมินตนเอง (มี 5 ระดับ ประกอบด้วย ยอดเยี่ยม, ดีมาก, ดี, พอใช้, ต้องปรับปรุง) และ 7. ประเมินความสุข (มี 5 ระดับ 1 มีความสุขน้อยและระดับ 5 มีความสุขมากที่สุด) โดยเก็บข้อมูลวันที่ 30 เมษายน 2561 และแสดงผลในการเก็บครั้งสุดท้ายปรากฏผลดังตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.15 ผลการประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเองตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์
การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย (N=201)

พิจารณา รายด้าน	พิจารณา รายชื่อ	\bar{X}	SD	แปลผล
ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้ เครื่องมือในการวาดภาพ	2.40	0.73	ยอดเยี่ยม
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทักษะคิด ทักษะคิดที่ดีและ แรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	2.72	0.50	ยอดเยี่ยม
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	2.56	0.58	ยอดเยี่ยม
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	2.89	0.31	ยอดเยี่ยม
	รวม	2.64	0.53	ยอดเยี่ยม
พิจารณาทฤษฎี การศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline- Based Art Education)	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production : ประเมินด้านการนำหลักการทาง ศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะ มาใช้ในการสร้างสรรค์	2.15	0.54	ดีมาก
	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการ วาดภาพบนอุปกรณ์	2.32	0.55	ดีมาก
	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production : เทคนิคการให้สีและแสงเงา	2.28	0.56	ดีมาก
	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production : เทคนิคการสร้างพื้นผิว	2.09	0.57	ดีมาก
	รวม	2.21	0.55	ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.15 (ต่อ)

พิจารณา รายด้าน	พิจารณา รายข้อ	\bar{X}	SD	แปลผล
พิจารณาทฤษฎี การศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline- Based Art Education) (ต่อ)	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	1.79	0.65	ดีมาก
	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไข ปรับปรุง	2.49	0.66	ยอดเยี่ยม
	รวม	2.14	0.65	ดีมาก
	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการ สร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	2.11	0.57	ดีมาก
	รวม	2.11	0.57	ดีมาก
	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	2.08	0.58	ดีมาก
	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ	2.19	0.62	ดีมาก
รวม	2.14	0.60	ดีมาก	
ผลการประเมินตนเอง (5 ระดับ)		4.09	0.86	ระดับดี
ผลการประเมินความสุข (5 ระดับ)		4.85	0.36	ระดับดีมาก

จากตารางที่ 4.15 พบว่า โดยภาพรวมผู้ลงทะเบียนได้ประเมินตนเอง (5 ระดับ) ในระดับดี (\bar{X} = 4.09, SD = 0.86) และประเมินความสุข (5 ระดับ) ในการเรียน ในระดับดีมาก (\bar{X} = 4.85, SD = 0.36) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าผู้เรียนให้คะแนนตนเองในด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health) ในระดับยอดเยี่ยม (\bar{X} = 2.64 , SD = 0.53) พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education) ในด้านศิลปะปฏิบัติ (Art Production) ในระดับดีมาก (\bar{X} = 2.21, SD = 0.55) , การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) ในระดับดีมาก (\bar{X} = 2.14, SD = 0.65) , ด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ในระดับดีมาก (\bar{X} = 2.11, SD = 0.57) และด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) ในระดับดีมาก (\bar{X} = 2.14, SD = 0.60)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้และรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

กลุ่มตัวอย่างได้ทำแบบประเมินความพึงพอใจ จำแนกเป็นรายด้าน ประกอบด้วย 1) ความสมบูรณ์ของเนื้อหาที่สอดคล้องกับทฤษฎีศิลปะศึกษา (DBAE), 2) รูปแบบการเรียนรู้มีความสอดคล้องและส่งเสริมทักษะชีวิต (Life skill), 3) ความเหมาะสมของรูปแบบการประเมินตนเอง, 4) รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีความสอดคล้องและส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, 5) ทศนคติของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 4.16

ตารางที่ 4.16 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย (N=201)

รายการประเมิน (รายด้าน)	พิจารณารายข้อ	\bar{X}	SD	แปลผล
เนื้อหาครบถ้วน ตามทฤษฎีการ เรียนรู้ DBAE	ความเหมาะสมของเนื้อหาด้าน ประวัติศาสตร์ศิลปะ	4.64	0.48	เหมาะสมระดับดี มาก
	ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านการ วิพากษ์ (ช่องทางในการแสดงความคิด ความเห็น)	4.61	0.57	เหมาะสมระดับดี มาก
	ความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับและ ตัวอย่างการวาดภาพ	4.45	0.62	เหมาะสมระดับดี
	ความเหมาะสมของเครื่องมือเสมือน ของแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ	4.24	0.81	เหมาะสมระดับดี
	รวม	4.48	0.33	เหมาะสมระดับดี

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

รายการประเมิน (รายด้าน)	พิจารณาหัวข้อ	\bar{X}	SD	แปลผล
มีความสอดคล้อง และส่งเสริมทักษะ ชีวิต (life skill)	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วน ช่วยพัฒนาทักษะการทำงาน	4.79	0.40	เหมาะสมระดับดี มาก
	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีส่วน ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	4.76	0.46	เหมาะสมระดับดี มาก
	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วน ช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน ศิลปะ	4.82	0.39	เหมาะสมระดับดี มาก
	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีส่วน ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการควบคุม ร่างกาย	5.00	0.00	เหมาะสมระดับดี มาก
	รวม	4.84	0.19	เหมาะสมระดับดี มาก
ความเหมาะสมของ รูปแบบการประเมิน	การทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)	3.86	0.94	เหมาะสมระดับดี
	การประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง (Self Assessment)	4.57	0.50	เหมาะสมระดับดี มาก
	รวม	4.21	0.45	เหมาะสมระดับดี
มีความสอดคล้อง และส่งเสริมการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	การใช้สื่อมัลติมีเดีย	4.82	0.38	เหมาะสมระดับดี มาก
	การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	4.71	0.56	เหมาะสมระดับดี มาก
	การใช้ระบบออนไลน์	4.90	0.30	เหมาะสมระดับดี มาก
	การใช้ช่องทางติดต่อและนำเสนอ ผลงานในระบบชุมชนออนไลน์	4.93	0.26	เหมาะสมระดับดี มาก
	การประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์	4.95	0.22	เหมาะสมระดับดี มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

รายการประเมิน (รายด้าน)	พิจารณารายข้อ	\bar{X}	SD	แปลผล
มีความสอดคล้อง และส่งเสริมการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (ต่อ)	ทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์ และระบบออนไลน์	4.85	0.51	เหมาะสมระดับดี มาก
	การนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาที่ แตกต่างกันออกไป เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชานาฏศิลป์	5.00	0.00	เหมาะสมระดับดี มาก
	รวม	4.88	0.24	เหมาะสมระดับดี มาก
ทัศนคติที่มีต่อ รูปแบบการเรียนรู้ ศิลปะตามอัยาศัย	แนวคิดของการเรียนศิลปะการวาด ภาพตามอัยาศัย	4.90	0.31	เหมาะสมระดับดี มาก
	ความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ใน การทำงานศิลปะการวาดภาพ	4.82	0.44	เหมาะสมระดับดี มาก
	ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย	4.97	0.17	เหมาะสมระดับดี มาก
	ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน	4.81	0.50	เหมาะสมระดับดี มาก
	โอกาสในการพัฒนารูปแบบการ เรียนรู้เพื่อนำไปใช้จริง	4.95	0.22	เหมาะสมระดับดี มาก
	รวม	4.89	0.30	เหมาะสมระดับดี มาก

จากตารางที่ 4.16 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีความเหมาะสมสูงสุดและรองลงมา ได้แก่ ทัศนคติที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีความเหมาะสมในระดับดีมาก (\bar{X} = 4.89, SD = 0.30), กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยในด้านความสอดคล้องและส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีความเหมาะสมในระดับดีมาก (\bar{X} = 4.88, SD = 0.24), ความสอดคล้องและส่งเสริมทักษะชีวิต มีความเหมาะสมในระดับดีมาก (\bar{X} = 4.84, SD = 0.19), เนื้อหาครบถ้วนด้วยตามทฤษฎีการเรียนรู้ DBAE มีความเหมาะสมในระดับดี (\bar{X} = 4.48, SD = 0.33), ความเหมาะสมของรูปแบบการประเมิน มีความเหมาะสมในระดับดี (\bar{X} = 4.21, SD = 0.45) ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อให้ได้ข้อมูลในเชิงลึก ผู้วิจัยจึงได้เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 40 คน โดยเลือกจากคนที่มีสถิติการเข้ามาเรียน, การมีปฏิสัมพันธ์ผ่าน Facebook page และมีการนำเสนอผลงานผ่าน Facebook page มากที่สุดตามลำดับและต่อเนื่องในระยะเวลา 2 เดือน ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง โดยเป็นการสัมภาษณ์ในเชิงลึก และเปิดกว้างไม่จำกัดคำตอบ ผ่านวิดีโอคอล และการพูดคุยผ่าน Inbox ของ Facebook page อีกครั้ง และได้ทำการวิเคราะห์ผลและความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอรรถยาศัย ด้วยระบบ M-Learning ผ่านอุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone ในมิติต่าง ๆ ดังนี้

มิติที่ 1 บทบาทของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอรรถยาศัยผ่าน M-Learning ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

- ด้านความรับผิดชอบในการจัดการเรียนรู้ส่วนบุคคล (Self-Direct Learning)
- ด้านการชี้นำตนเองและการจัดการเรียนรู้ตามอรรถยาศัย (Informal Learning)
- การกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพอย่างต่อเนื่องและท้าทายในยุคดิจิทัล

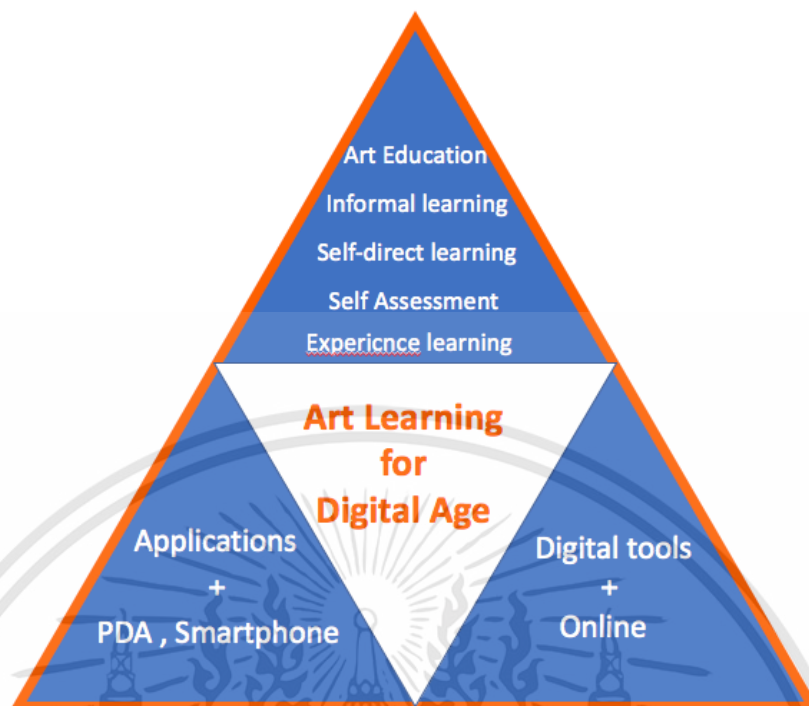
มิติที่ 2 ประสิทธิภาพและความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone ในการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐาน

- ความเหมาะสมของอุปกรณ์และประสิทธิภาพในการใช้เป็นเครื่องมือในการวาดภาพ
- ความสามารถของแอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์งานศิลปะการวาดภาพ
- ข้อได้เปรียบและอุปสรรคในการสร้างสรรค์งานศิลปะในการวาดภาพ

มิติที่ 3 ด้านสื่อมัลติมีเดีย และช่องทางการเรียนรู้ทั้งในระบบออนไลน์

- การจัดการสังคมเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพออนไลน์
- การขยายโอกาสในการสืบค้นความรู้ที่ไร้ขีดจำกัดและการเชื่อมโยงกับความรู้อื่น ๆ
- การยอมรับและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

บทการวิเคราะห์ข้างต้นสามารถสรุปเป็นรูปแบบ Art Learning for Digital Age และ Learning Map ได้ดังภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 4.9 แสดงมิติแห่งการเรียนรู้
พัฒนาโดย ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ (2560)

จากรูปแบบ Art Learning for Digital Age และ Learning Map แสดงการจัดการความสัมพันธ์ของ 3 ส่วน คือ 1) ทฤษฎีทางการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย Art Education, Informal learning, Self-direct learning, Self Assessment, Experience learning 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ ประกอบด้วย Application, PDA, Smartphone และ 3) สื่อและระบบที่ใช้ในการเรียน ประกอบด้วย Digital tools และระบบออนไลน์

รูปแบบ Art Learning for Digital Age และ Learning Map เป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับรูปแบบความต้องการที่เปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลและยังสามารถนำไปประยุกต์เพื่อปรับให้เข้ากับบริบทการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ หรือใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสาขาวิชาที่แตกต่างออกไปได้ โดยวิธีการปรับจากแนวคิดหรือทฤษฎีการเรียนรู้ให้ตรงตามความต้องการให้สัมพันธ์กับการเลือกใช้รูปแบบของเครื่องมือและอุปกรณ์ในการเรียนที่สัมพันธ์กับสาระวิชา เช่น การเลือกใช้แอปพลิเคชันที่สอดคล้องกับเนื้อหา รวมทั้งการจัดการสื่อการเรียนรู้ ที่จะสามารถใช้ร่วมกับองค์ประกอบทั้งหมดได้ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างราบรื่นและถูกกระตุ้นด้วยเครื่องมือดิจิทัลตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Informal learning ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและส่งเสริมให้เกิดความรู้อย่างแท้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในหัวข้อการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 3 ประการ คือ ประการแรก เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปได้ในการใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ประการที่สอง เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย และประการที่สาม เพื่อประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

วิธีดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ประกอบด้วย ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ศิลปะและความเป็นไปได้ในการใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย และระยะที่ 3 ประเมินประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรียนและประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย สามารถสรุปสาระสำคัญของการวิจัยและนำเสนอตามลำดับดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 สรุปผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้อง ตำราและวารสารด้านการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย เขียนเป็นองค์ประกอบในรูปแบบของ Learning Analytics

สรุปผลคือ 1. ชนิดของระบบข้อมูลที่ใช้รวบรวม จัดการ และใช้สำหรับวิเคราะห์บริบทรูปแบบของการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ประกอบด้วย 2 เรื่อง คือ รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย, เนื้อหา 2. วัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย เพื่อการวิเคราะห์ระบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของผู้เรียนและวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ 3. กลุ่มเป้าหมาย แบ่งได้ตามช่วงวัย, แบ่งตามกลุ่มการศึกษา 4. วิธีดำเนินการ ประกอบด้วย 3 ประเด็น คือ ระเบียบวิธี/กิจกรรม, เทคโนโลยีและเครื่องมือ, การประเมินผลการปฏิบัติการวาดภาพ

5.1.1.1 สรุปผลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation Form) ประกอบด้วยแบบบันทึกพฤติกรรม โดยจะทำการบันทึกกระบวนการ, ขั้นตอนในการวาดภาพ, ปัญหาหรืออุปสรรคในการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) โดยแบ่งเป็น 2 ประเด็นใหญ่คือ 1) การวิเคราะห์ทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อการเรียนวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือแท็บ

เลต 2) ระดับความสุขของการเรียนศิลปะการวาดภาพด้วยเรียนวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะและโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือแท็บเล็ต

5.1.1.2 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเป็นอาสาสมัครนักเรียนจำนวน 15 คน ซึ่งทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทั่วไปด้านประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย เพศ, อายุ, การศึกษา, ระยะเวลาในการปฏิบัติงานแต่ละครั้ง, ความถี่ในการเรียนศิลปะหรือการปฏิบัติงานศิลปะใน 1 สัปดาห์ สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 60) อายุอยู่ในช่วง 18-22 ปี (ร้อยละ 33.3) การศึกษาระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 40) ใช้ระยะเวลาในการปฏิบัติงานแต่ละครั้งส่วนใหญ่อยู่ที่ 1-3 ชั่วโมง (ร้อยละ 40) ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ ปฏิบัติการเรียนหรือการทำงานศิลปะ 2-3 ครั้ง (ร้อยละ 40)

5.1.2.3 สรุปผลการวิเคราะห์ทัศนคติต่อการปฏิบัติการวาดภาพและความสุขในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ทั่วไปและใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) หรือในประเด็น ความสะดวกในการเตรียมอุปกรณ์, ความสะอาดของอุปกรณ์, ความสะดวกในการนำไปปฏิบัติงานนอกสถานที่, ความคงทนของอุปกรณ์, ราคาของอุปกรณ์/ความคุ้มค่า, ความสามารถในการนำกลับมาใช้ซ้ำ, ความสะดวกในการวาดภาพ/ระบายสี, ความหลากหลายในการทำงาน ปรากฏว่านักเรียนศิลปะมีความพึงพอใจในการใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone ในการปฏิบัติงานศิลปะอยู่ในระดับดีมาก ถึงแม้จะมีราคาในการซื้ออุปกรณ์ที่แพงกว่า แต่สามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า นอกจากนี้ยังสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้ใกล้เคียงกับการใช้อุปกรณ์ศิลปะทั่วไป ถึงแม้ว่าการทำงานในระยะแรกจะต้องปรับพฤติกรรมในการทำงาน รวมถึงวางแผนขั้นตอนการทำงานที่แตกต่างไปจากการสร้างสรรค์งานวาดภาพในแบบต้นฉบับ แต่มีความสะดวกในการใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายและสามารถนำอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone ไปปฏิบัติงานนอกสถานที่ได้อีกด้วย

5.1.3.4 สรุปการเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะโดยใช้อุปกรณ์ปฏิบัติงานศิลปะทั่วไปและใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet) ของนักเรียนศิลปะ โดยพิจารณาตามหัวข้อทักษะชีวิต 4H ประกอบด้วย การพัฒนาทักษะการทำงาน (hand), ปรับทัศนคติในการเรียนรู้ (Heart), พัฒนาการกระบวนการคิด (Head), ส่งเสริมความสุขและสุขภาพ (Health) ปรากฏว่านักเรียนศิลปะมีระดับความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะที่ใช้อุปกรณ์ทั่วไปและอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone ในระดับดีมาก และในระดับดี ด้วยสาเหตุปัจจัยว่าในการทำงานศิลปะนั้นเป็นการถ่ายทอดจินตนาการ ความคิด ความรู้สึก และอารมณ์ส่วนเกินภายใน ซึ่งทำให้เกิดความผ่อนคลายจึงทำให้เกิดความสุขในการทำงาน ทั้งนี้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone มีส่วนกระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นและความท้าทายในการปฏิบัติงาน ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาทักษะในการทำงานศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่แตกต่างจากอุปกรณ์ศิลปะทั่วไป แต่ด้วยความกระตือรือร้นของขนาดและจำนวนของอุปกรณ์จึงทำให้เกิดความสะดวกสบาย และเหมาะสมกับผู้เรียนในดิจิทัล

5.1.2 สรุปร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรมของการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์และผลการประเมินองค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ ความสอดคล้องขององค์ประกอบ เนื้อหา กิจกรรมและการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักวิชาการในสาขาที่เกี่ยวข้องของรวมทั้งศิลปิน มีลำดับและรายละเอียดดังนี้

5.1.2.1 สรุปร่างกรอบรูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรมของการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนากรอบการเรียนรู้ ทั้งหมด 4 ระยะ ระยะแรกใช้รูปแบบของ Informal Art Learning (IAL) ที่ประกอบด้วยการเรียนรู้ 4 รูปแบบที่มีความสัมพันธ์กันด้วยระบบออนไลน์ ประกอบด้วย 1. Experience Learning 2. Informal Learning 3. Self-Direct Learning 4. Art Education ระยะที่สอง สร้างกรอบจาก Learning Analytics ซึ่งประกอบขึ้นจากคำถาม What, Why, How, Who โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในข้างต้น เพื่อสร้างภาพแสดงลำดับความสัมพันธ์ของกระบวนการและประสิทธิผลในการเรียนศิลปะตามอรรถศาสตร์ ระยะที่สาม รูปแบบของ Informal Art Learning for Digital Age ประกอบด้วยรูปแบบการเรียนรู้ผ่านกระบวนการหลัก 3 กระบวนการ คือ 1. Social media/Online 2. Follow to learn/Practice and repeated 3. Join and share/Assessment ระยะที่ 4 กรอบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ IAL ที่แสดงความสัมพันธ์และความสำคัญของส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพและมีอิสรภาพ ผ่านประสบการณ์ในการเรียนรู้ซึ่งเกิดจากการวางแผนและกำหนดเป้าหมายโดยตัวผู้เรียน โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการเรียนและการประเมินผ่านระบบออนไลน์

5.1.2.2 สรุปผลการประเมินรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์ ที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรือ PDA (iPad, Tablet), คอมพิวเตอร์ และ E-Sketch book จากผู้เชี่ยวชาญ มีประเด็นรายด้านดังนี้ ความสอดคล้องของรูปแบบกับการวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone และ E-Sketch book, การใช้แอปพลิเคชันพื้นฐานเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้การวาดภาพ, การใช้แอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบน PDA, การใช้แอปพลิเคชันวาดภาพบน Smartphone, การใช้แอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบนคอมพิวเตอร์, การใช้แอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบน E-Sketch book ปรากฏว่า ผู้เชี่ยวชาญและศิลปินที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ Smartphone, คอมพิวเตอร์และ E-Sketch book มีความเหมาะสมในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.77$, $SD = 0.47$) สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ได้จริง

5.1.2.3 สรุปผลการประเมินความเหมาะสมในการใช้สื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ จากผู้เชี่ยวชาญ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่อความเหมาะสมในการใช้สื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ มีประเด็นรายด้านดังนี้ เรียนรู้ผ่าน Interactive E-book, เรียนรู้ผ่านเว็บไซต์, เรียนรู้ผ่าน YouTube Channel, เรียนรู้ผ่าน Facebook page, เรียนรู้ผ่าน E-Sketch book ปรากฏว่า ผู้เชี่ยวชาญและศิลปินที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ในการใช้สื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะ

ตามอัยาศัย มีความเหมาะสมในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.86$, $SD = 0.24$) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.1.2.4 สรุปผลการประเมินรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย จากผู้เชี่ยวชาญ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีประเด็นรายด้านดังนี้ รูปแบบความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, รูปแบบเหมาะสมกับการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์, องค์ประกอบภายในรูปแบบสอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย, ความเหมาะสมของ Learning Analytics, สารการเรียนรู้, การจัดวัตถุประสงค์ในการเรียน, รูปแบบของการประเมินการเรียนรู้ ปรากฏว่า ผู้เชี่ยวชาญและศิลปินที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีความเหมาะสมในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.88$, $SD = 0.24$) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.1.2.5 สรุปผลการประเมินตัวบ่งชี้ความสอดคล้องในด้านต่าง ๆ ต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยและความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางการเรียนการสอนศิลปะและการเรียนรู้ตามอัยาศัย โดยพิจารณาตัวบ่งชี้เป็นรายด้านประกอบด้วย ความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยและองค์ประกอบด้านสารการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBAE , ความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยและองค์ประกอบด้านการพัฒนาทักษะชีวิต 4H, ความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยและองค์ประกอบด้านการประเมินตนเอง, ความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยในด้านความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยเพื่อให้สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และความคิดเห็นต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีรายละเอียดดังนี้

5.1.2.6 สรุปผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบด้านสารการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBAE ในรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางการเรียนการสอนศิลปะและการเรียนรู้ตามอัยาศัยในด้านความเหมาะสมของเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ, ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านการวิพากษ์ (ผ่านช่องทางในการแสดงความคิดเห็นออนไลน์), ความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับ และตัวอย่างการวาดภาพ, ความเหมาะสมของเครื่องมือเสมือนของแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ พบว่าค่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00 แปลผลได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยและองค์ประกอบด้านสารการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBAE ว่ามีความครอบคลุม ชัดเจน สามารถนำไปใช้ได้

5.1.2.7 สรุปผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบด้านการพัฒนาทักษะชีวิตในรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางการเรียนการสอนศิลปะและการเรียนรู้ตามอัยาศัยในด้านการเรียนรู้ตามอัยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงานและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้, การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์, การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะ, การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีส่วนช่วยส่งเสริมและพัฒนาการควบคุมร่างกาย พบว่าค่าความสอดคล้องมีค่า

เท่ากับ 1.00 แปลผลได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์และองค์ประกอบด้านการพัฒนาทักษะชีวิต 4H ว่ามีความครอบคลุม ชัดเจน สามารถนำไปใช้ได้

5.1.2.8 สรุปผลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบด้านการประเมินตนเองในรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางการเรียนการสอนศิลปะและการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ในด้านการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR) และการประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง (Self Assessment) พบว่าค่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00 แปลผลได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์และองค์ประกอบด้านการประเมินตนเอง ว่ามีความครอบคลุม ชัดเจน สามารถนำไปใช้ได้

5.1.2.9 สรุปผลการประเมินความสอดคล้องในด้านความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์เพื่อให้สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางการเรียนการสอนศิลปะและการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ในด้านการใช้สื่อมัลติมีเดีย, การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์, การใช้ระบบออนไลน์, การใช้ช่องทางติดต่อและนำเสนอผลงานในระบบชุมชนออนไลน์, การประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์, ทักษะคิดที่ตีในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมืออุปกรณ์และระบบออนไลน์, การนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนในรายวิชาที่แตกต่างออกไปเช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชานาฏศิลป์ เป็นต้น พบว่าค่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00 แปลผลได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความสอดคล้องของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ในด้านความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์เพื่อให้สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่ามีความครอบคลุม ชัดเจน สามารถนำไปใช้ได้

5.1.2.10 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์ต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ ในประเด็นดังต่อไปนี้ ความคิดเห็นต่อรูปแบบการเรียนศิลปะการวาดภาพตามอรรถศาสตร์, ความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ในการทำงานศิลปะการวาดภาพ, ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย, ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน, โอกาสในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้จริง พบว่าค่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00 แปลผลได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ว่ามีความเหมาะสม ครอบคลุม ชัดเจน สามารถนำไปใช้ได้

5.1.3 สรุปประสิทธิผลด้านทักษะการวาดภาพและทักษะชีวิตของผู้เรียนและความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถศาสตร์ มีรายละเอียดดังนี้

5.1.3.1 สรุปผลการประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงานตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์ พบว่าในระยะเวลา 2 เดือน หลังจากที่ผู้เรียนได้ทำการลงทะเบียน มีการทำแบบประเมินทบทวนหลังการปฏิบัติงานทั้งหมดสูงสุด 5 ครั้ง แต่มีผู้เรียนเพียงคนเดียวที่ทำการประเมิน (ร้อยละ 0.60) และทำการประเมินครั้งเดียวเป็นจำนวนมากที่สุด (ร้อยละ 57.40) และหัวข้อที่ผู้ลงทะเบียนเรียนเลือกในการวาดภาพ (วาดภาพหุ่นนิ่ง, วาดภาพคน, วาดภาพสถานที่, วาดภาพสร้างสรรค์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พบว่าผู้เรียนสนใจในการวาดภาพสร้างสรรค์มากที่สุด (ร้อยละ 30.80) และวาดภาพสถานที่ที่น้อยที่สุด (ร้อยละ 17.20) และผู้เรียนทำการประเมินตนเองส่วนใหญ่ให้ผ่าน (ร้อยละ 87.6) โดยให้คะแนนประเมินตนเอง (10 คะแนน) สูงสุดคือ 6 คะแนน (ร้อยละ 30.20) และ ให้คะแนนน้อยที่สุดคือ 2 คะแนน (ร้อยละ 0.60) โดยมีผู้ทำการประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงานการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย จำนวน 169 คน

5.1.3.2 สรุปผลการประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเองตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย โดยผู้วิจัยได้พิจารณาจากผลการประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง โดยพิจารณาในรายด้านประกอบด้วย 1. ด้านทักษะชีวิต (4H : Hand, Heart, Head, Health) แบ่งเป็นหัวข้อย่อยดังนี้ การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ, การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Heart : ทักษะคิด ทักษะคิดที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ, การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Head : การคิดวิเคราะห์, การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Health : สุขภาพและสุขภาพ พบว่า ผู้ลงทะเบียนเรียนทำการประเมินตนเองอยู่ในระดับยอดเยี่ยม 2. พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education) แบ่งเป็นหัวข้อย่อยดังนี้ (1) ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์, ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์, ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการให้สีและแสงเงา, ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการสร้างพื้นผิว พบว่าผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินตนเองในด้านศิลปะปฏิบัติ (Art Production) อยู่ในระดับดีมาก (2) การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน, การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง พบว่าผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินตนเองในด้านการวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) ในระดับดีมาก (3) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งต่อเทคนิคและการสร้างสรรค์ การเติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน พบว่าผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินตนเองในด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ในระดับดีมาก (4) ประวัติศาสตร์ (Art History) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน, ประวัติศาสตร์ (Art History) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ พบว่าผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินตนเองในด้านประวัติศาสตร์ (Art History) อยู่ในระดับดีมาก นอกจากนี้ผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินผลการทำงานของตนเองในระดับดี และประเมินระดับความสุขในระดับดีมาก

5.1.3.4 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย โดยผู้วิจัยได้พิจารณาหัวข้อในรายด้าน ประกอบด้วย 1. เนื้อหาครบถ้วนตามทฤษฎีการเรียนรู้ DBAE (ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ, ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านการวิพากษ์ (ช่องทางในการแสดงความคิดเห็น), ความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับและตัวอย่างการวาดภาพ, ความเหมาะสมของเครื่องมือเสมือนของแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ) พบว่าผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินความพึงพอใจในระดับดี 2. มีความสอดคล้องและส่งเสริมทักษะชีวิต (Life Skill) (การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงาน, การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์, การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะ, การเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย มีส่วนช่วยส่งเสริมและพัฒนากาย) พบว่าผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินความพึงพอใจในระดับดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ความเหมาะสมของรูปแบบการประเมิน (การทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR), การประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง (Self Assessment) พบว่าผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินความพึงพอใจในระดับดี 4. มีความสอดคล้องและส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (การใช้สื่อมัลติมีเดีย, การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์, การใช้ระบบออนไลน์, การใช้ช่องทางติดต่อและนำเสนอผลงานในระบบชุมชนออนไลน์, การประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์, ทักษะที่ดีในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์และระบบออนไลน์, การนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาที่แตกต่างออกไป เช่น คณิตศาสตร์ วิชานาฏศิลป์) พบว่าผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินความพึงพอใจในระดับดีมาก 5. ทักษะที่ดีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย (แนวคิดของการเรียนศิลปะการวาดภาพตามอัยาศัย, ความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ในการทำงานศิลปะการวาดภาพ, ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย, ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน, โอกาสในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้จริง) พบว่าผู้ลงทะเบียนเรียนประเมินความพึงพอใจในระดับดีมาก

5.1.4 สรุปทวิเคราะห์ของรูปแบบรูปแบบ Art Learning for Digital Age และ Learning

Map

การนำอุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone หรือโทรศัพท์มือถือมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนด้านกราฟฟิคดีไซน์ของ Norbayah Mohd Suki and Norazah Mohd Suki (2010) พบว่า Smartphone หรือโทรศัพท์มือถือเป็น Key Factor ที่ทำให้ผู้เรียนได้นำ Mobile Technology มาใช้เป็นอุปกรณ์ในการเรียนรู้ และได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างอิสระได้ทุกที่ ทุกเวลา และทำให้ผู้เรียนสนุกต่อการเรียนรู้ที่ได้รับจากการสร้างปฏิสัมพันธ์ของการเรียนรู้และอุปกรณ์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้กล้องถ่ายภาพ วิดีโอ การบันทึกเสียง การส่งข้อความตัวอักษร (SMS) และข้อความภาพ (mms) นอกจากนี้ยังสามารถใช้ระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ เช่นเดียวกับการประยุกต์ใช้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีด้านอุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone ต่อการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพในยุคดิจิทัล ทำให้การเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามอัยาศัย และเพื่อให้เป็นไปตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้แบบ M-Learning เพื่อเป็นโมเดลเริ่มต้นในการสร้างกรอบแนวคิดหรือรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอัยาศัย ร่วมกับสื่อการเรียนรู้แบบ Interactive และช่องทางในการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงระบบการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของความรู้ สื่อ เทคโนโลยี และอุปกรณ์ หรือเรียกว่าเป็นการเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยแนวทางนี้เริ่มจากความต้องการของผู้เรียน เพื่อกำหนดเนื้อหาที่ต้องการ และวางแผนในการเรียนพร้อมทั้งการจัดเตรียมอุปกรณ์ตามความเหมาะสมกับตนเอง และการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเชื่อมต่ออุปกรณ์เพื่อให้เกิดการปฏิบัติการการวาดภาพ ก็ยังสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะตนเอง จนเกิดเป็นเทคนิคในการสร้างสรรค์ที่มีแนวทางและเอกลักษณ์ (Florence Martin, Jeffrey Ertzberger. 2013)

ประเด็นที่กล่าวมาเป็นระบบการเชื่อมต่อแบบออนไลน์ยังทำให้เกิดระบบสังคมการเรียนรู้ และห้องเรียนเสมือนที่ให้ผู้เรียนสามารถสืบค้นได้อย่างไม่มีข้อจำกัด นอกจากนี้ความสัมพันธ์ที่เกิดจากกิจกรรมการแลกเปลี่ยนผลงาน ข้อคิดเห็นผ่านช่องทางออนไลน์ ยังทำให้เกิดรูปแบบของวัฏจักรการเรียนรู้ที่ไม่สิ้นสุด และยังสามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน เพื่อพัฒนาไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการจัดการเรียนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง ที่เกิดจากความปรารถนาในการเรียน เป็นแรงผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนจะต้องค้นหา พัฒนา ยอมรับ หรือแก้ไขในกิจกรรมการเรียนของตนเพื่อให้ประสบผลตามที่ตนเองต้องการ

รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย โดยใช้อุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และปฏิบัติงาน เป็นไปตามรูปแบบ M-Learning ไม่ได้เป็นการต่อต้านการเรียนศิลปะแบบทั่วไป แต่เป็นการหาจุดเริ่มต้น ที่เป็นการขยายโอกาสในการเรียนศิลปะการวาดภาพให้กับทุก ๆ คนที่สนใจ โดยปราศจากเงื่อนไขของระบบการศึกษาอย่างเป็นทางการ ซึ่งทำให้การเรียนรู้ค่อย ๆ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย สอดคล้องกับข้อค้นพบของ GILL CLOUGH, ANN C. JONES, PATRICK MCANDREW และ EILEEN SCANLON (2009, หน้า99-112) ว่าการใช้อุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมในการเรียนรู้และปฏิบัติงาน ช่วยสนับสนุนให้การเรียนรู้ในแบบ Informal Learning เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้งานง่ายและรวดเร็ว ซึ่งผู้เรียนสามารถจัดอุปสรรคในการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของระยะทาง เวลา ภาษาและค่าใช้จ่าย โดยการเรียนรู้แบบ M-Learning ยังสามารถช่วยให้เกิดกระบวนการในการเรียนรู้ได้ในทุกวัน และผู้เรียนสามารถจัดการการเรียนของตนให้เหมาะสมในการจัดการระบบความรู้ ผ่านระบบออนไลน์เพื่อสร้างองค์ความรู้ การนำเสนอความก้าวหน้าของความรู้และเทคนิคผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อการขยายผลทางความรู้ต่อ ๆ ไป

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยได้ค้นพบประเด็นที่สมควรนำมาพิจารณาดังนี้

5.2.1 รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

การนำอุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone หรือโทรศัพท์มือถือมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนด้านกราฟฟิคดีไซน์ของ Norbayah Mohd Suki and Norazah Mohd Suki (2010) พบว่า Smartphone หรือโทรศัพท์มือถือเป็น Key Factor ที่ทำให้ผู้เรียนได้นำ Mobile Technology มาใช้เป็นอุปกรณ์ในการเรียนรู้ และได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างอิสระได้ทุกที่ ทุกเวลา และทำให้ผู้เรียนสนุกต่อการเรียนที่ได้รับจากการสร้างปฏิสัมพันธ์ของการเรียนรู้และอุปกรณ์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้กล้องถ่ายภาพ วิดีโอ การบันทึกเสียง การส่งข้อความตัวอักษร (SMS) และข้อความภาพ (MMS) นอกจากนี้ยังสามารถใช้ระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ เช่นเดียวกับการประยุกต์ใช้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีด้านอุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone ต่อการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพในยุคนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิตัล ทำให้การเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามอัธยาศัย และเพื่อให้เป็นไปตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้แบบ M-Learning เพื่อเป็นโมเดลเริ่มต้นในการสร้างกรอบแนวคิดหรือรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย ร่วมกับสื่อการเรียนรู้แบบ Interactive และช่องทางในการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงระบบการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของความรู้ สื่อ เทคโนโลยี และอุปกรณ์ หรือเรียกว่าเป็นการเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยแนวทางนี้เริ่มจากความต้องการของผู้เรียน เพื่อกำหนดเนื้อหาที่ต้องการ และวางแผนในการเรียนพร้อมทั้งการจัดเตรียมอุปกรณ์ตามความเหมาะสมกับตนเอง และการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเชื่อมต่ออุปกรณ์เพื่อให้เกิดการปฏิบัติการณ์การวาดภาพ ก็ยังสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะตนเอง จนเกิดเป็นเทคนิคในการสร้างสรรค์ที่มีแนวทางและเอกลักษณ์ (Florence Martin, Jeffrey Ertzberger. 2013) ระบบการเชื่อมต่อแบบออนไลน์ยังทำให้เกิดระบบสังคมการเรียนรู้และห้องเรียนเสมือนที่ให้ผู้เรียนสามารถสืบค้นได้อย่างไม่มีข้อจำกัด นอกจากนี้ความสัมพันธ์ที่เกิดจากกิจกรรมการแลกเปลี่ยนผลงาน ข้อคิดเห็นผ่านช่องทางออนไลน์ ยังทำให้เกิดรูปแบบของวัฏจักรการเรียนรู้ที่ไม่สิ้นสุด และยังสามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน เพื่อพัฒนาไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการจัดการเรียนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง ที่เกิดจากความปรารถนาในการเรียน เป็นแรงผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนจะต้องค้นหา พัฒนา ยอมรับ หรือแก้ไขในกิจกรรมการเรียนของตนเพื่อให้ประสบผลตามที่ตนเองต้องการ

รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย โดยใช้อุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และปฏิบัติงาน เป็นไปตามรูปแบบ M-Learning ไม่ได้เป็นการต่อต้านการเรียนศิลปะแบบทั่วไป แต่เป็นการหาจุดเริ่มต้น ที่เป็นการขยายโอกาสในการเรียนศิลปะการวาดภาพให้กับทุก ๆ คนที่สนใจ โดยปราศจากเงื่อนไขของระบบการศึกษาอย่างเป็นทางการ ซึ่งทำให้การเรียนรู้ค่อยๆ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย สอดคล้องกับข้อค้นพบของ GILL CLOUGH, ANN C. JONES, PATRICK MCANDREW และ EILEEN SCANLON (2009, หน้า99-112) ว่าการใช้อุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมในการเรียนรู้และปฏิบัติงาน ช่วยสนับสนุนให้การเรียนรู้ในแบบ informal learning เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้งานง่ายและรวดเร็ว ซึ่งผู้เรียนสามารถจัดอุปสรรคในการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของระยะทาง เวลา ภาษาและค่าใช้จ่าย โดยการเรียนรู้แบบ M-Learning ยังสามารถช่วยให้เกิดกระบวนการในการเรียนรู้ได้ในทุกวัน และผู้เรียนสามารถจัดการเรียนของตนให้เหมาะสมในการจัดการระบบความรู้ ผ่านระบบออนไลน์เพื่อสร้างองค์ความรู้ การนำเสนอความก้าวหน้าของความรู้และเทคนิคผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อการขยายผลทางความรู้ต่อ ๆ ไป

5.2.2 โอกาสทางการเรียนการสอนผ่านรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

การใช้ M-Learning เป็นช่องทางให้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายได้เชื่อมต่อกัน มีความสัมพันธ์ที่สอดคล้องและส่งเสริมซึ่งกันและกัน เป็นการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่มีขอบเขตใหม่ที่นำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้นต้นในการศึกษาและการสอน (Shih, Y., & Mills, D., 2007, หน้า 1-16). โดยใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone หรืออุปกรณ์ PDA (iPad, tablet) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยี โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์การเรียน (Suki, N. M., & Suki, N. M., 2010 หน้า 1-11) งานวิจัยยังระบุว่า นักเรียนใช้เริ่มเทคโนโลยีมือถือในการเรียนรู้มากขึ้น เป็นการสร้างกระบวนการการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกลยุทธ์การเรียนรู้ของพวกเขา ที่สอดคล้องกับผลการวิจัยของการศึกษานี้

เทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone และอุปกรณ์ PDA เป็นช่องทางใหม่ของการเรียนรู้ และตอนนี้การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลทุกที่ ทุกเวลา เพื่อทำกิจกรรมจริง ในบริบทของการเรียนรู้ (Martin, F., & Ertzberger, J., 2013, หน้า 76-85) ศิลปะการวาดภาพที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือ ในเรียนในขณะที่ผู้เรียนมีเวลาในทุกที่ ทุกเวลา เป็นไปตามแนวคิดของ M-Learning ที่ช่วยสนับสนุนให้การเรียนตามอัธยาศัย (Informal Learning) โดยเริ่มต้นจากกรอบแนวคิดหรือลักษณะการเรียนรู้ รวมกับการเรียนแบบโต้ตอบ (Interactive Learning) และการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงระบบการเรียนรู้โดยผู้สอนนำ และใช้เทคโนโลยีเคลื่อนที่สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ในบริบทที่แตกต่าง ที่ผู้เรียนสามารถพกพาและใช้ได้ตามความเหมาะสมตามสถานการณ์และความพร้อมของผู้เรียน (Jones, A. C., Scanlon, E., & Clough, G., 2013, หน้า 21-32) ผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของความรู้ สื่อ เทคโนโลยี และอุปกรณ์ ความต้องการของผู้เรียนที่สามารถส่งผ่านในกระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Banyen, W., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T., 2016, หน้า 48-55) แนวคิดการเรียนรู้แบบ E-Learning ยังแนะนำวิธีการกิจกรรมควบคุมตนเองเพื่อให้กลยุทธ์การเรียนรู้สามารถ ดำเนินการ ซึ่งจะมีประโยชน์มาก เนื่องจากผู้เรียนจะต้องรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองและพวกเขามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากกว่าที่เป็นเพียงการรับเพียงการบรรยายง่าย ๆ เช่นสอนหรือนำเสนอ (Yengin, İ, Karahoca, D., Karahoca, A., & Yücel, A., 2010, หน้า 5775-5787) แต่การเรียนรู้ออนไลน์มักจะครอบคลุมทั้งเรียนและผสมผสานการเรียนรู้ มันมักหมายถึงความคิดของการใช้เครื่องมือออนไลน์สำหรับการเรียนรู้

5.2.3 รายละเอียดในรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

ผู้สอนมีโอกาที่จะปรับแต่งเนื้อหาและผสมผสาน ร่วมกับการใช้ร่วมกับซอฟต์แวร์และเครื่องมือ ดิจิทัลให้เหมาะกับระดับของทักษะและความสามารถทางเทคโนโลยีของผู้เรียน ซึ่งทำให้การสร้าง ประสบการณ์เรียนรู้มีความหลากหลายที่ไม่ซ้ำกัน ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และเอกลักษณ์ นอกจากนี้การเชื่อมต่อออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมเช่น Facebook ให้เป็นระบบสังคมแห่งการเรียนรู้ (Dorninger, C., & Schrack, C., 2008, หน้า 11-14) (Lave, E., & Wenger, E., 1991) ซึ่งช่วยให้การ แลกเปลี่ยนกิจกรรมและแนวคิดการเรียนสะดวกและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นเพิ่มคุณค่าในบริบทเทคโนโลยีที่ได้เปิด ใช้เพื่อการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่รวมกันทรัพยากรการเรียนรู้จากโลกจริงและโลกดิจิทัล (Chen, C-C., & Huang, T-C., 2012, หน้า 873 -883)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในยุคของโลกดิจิทัล ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ภายในสิ่งแวดล้อมรวมทั้งอุปกรณ์ที่มีความฉลาดมากขึ้น และมีการเชื่อมต่อสู่ภายนอกได้โดยทันทีผ่านระบบออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่องกับเครือข่ายขนาดใหญ่ เช่นระบบ อินเทอร์เน็ต (Yengin, İ, Karahoca, D., Karahoca, A., & Yücel, A., 2010, หน้า 5775-5787) ผู้ใช้ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์ PDA ในสหรัฐอเมริกา โดยเฉลี่ยมีการสัมผัสกับโทรศัพท์หรือ อุปกรณ์ 2617 ครั้งต่อวัน ความเป็นจริงโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์ PDA ได้เพิ่ม ประสบการณ์ด้านความรู้สึกของมนุษย์ และกลายเป็นเครื่องมือที่เสมือนกับอวัยวะสำคัญของมนุษย์ หรือ เรียกว่าเครื่องมืออุปกรณ์ (ตา หู สมอง ฯลฯ) ที่เก็บรวบรวมข้อมูลและจัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ (Adhikari, S., 2017) ซึ่งนอกเหนือจากห้องเรียนเสมือนจริง โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์ PDA ยังช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ได้อย่างอิสระ และสามารถค้นพบความรู้ที่เป็นอนันต์ของโลก ศิลปะและพิพิธภัณฑสถานต่าง ๆ ทั่วโลก นอกจากนี้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์ PDA ยังมีความสามารถในการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญไม่เคยพบเจอมาก่อน หรือมีการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วม เรียนจากทั่วโลกได้ เป็นความสามารถในการสร้างระบบวงจรการเรียนรู้แบบไม่สิ้นสุด สิ่งที่สำคัญในด้านการใช้ ระบบของรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย คือการออกแบบให้เกิดพื้นที่ในการเรียนการสอนอยู่ในห้องเรียนเสมือนและสิ่งที่น่าสนใจมากขึ้นก็คือห้องเรียนเสมือนทำหน้าที่เป็นเหมือน พิพิธภัณฑสถานศิลปะของผู้เรียนทุกคน ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันแบบองค์รวมอย่างเป็นธรรมชาติ อันเกิดมาจากลักษณะสร้างสรรค์และถ่ายทอดอารมณ์จากผลงานของผู้เรียนเอง (Panciroli, C., Russo, V., & Macaуда, A., 2017)

5.2.4 การยอมรับการรูปแบบการเรียนรู้ตามอัยาศัย ผ่านช่องทาง M-Learning

จากการสำรวจ พบว่า มีผู้เรียนร้อยละ 34.3 เรียนรู้รายวิชาผ่านเครือข่ายมือถือ และใช้ช่องทางการ เรียนรู้ออนไลน์เพื่อที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ร้อยละ 38.3 หรือ เรียนรู้ด้วยตนเอง ร้อยละ 28.4 ซึ่งข้อมูลดังกล่าว สนับสนุนการตอบรับและการนำแนวคิด M-learning เพื่อช่วยให้การเรียนรู้ตามอัยาศัยได้อย่างเหมาะสมกับ การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ และสนับสนุนผู้เรียนมีแรงจูงใจ ในการเรียนรู้อย่างก้าวหน้าโดยตนเอง นอกจากนี้ยังพบว่าช่องทางการเรียนรู้ตามอัยาศัย ผ่านช่องทาง M-Learning ในการเรียนศิลปะการวาดรูปช่วยให้นักเรียนที่มีความ 'อาย' ในเข้าร่วมในการเรียนรู้ทักษะ และการ ปฏิบัติงานร่วมกับเพื่อนร่วมเรียนในสตูดิโอ หรือห้องเรียนเช่นเดียวกับเพื่อนร่วมเรียนคนอื่น ด้วยอุปกรณ์หรือ ความบกพร่องในด้านต่าง ๆ เช่น ความบกพร่องทางด้านภาษา ความพิการ หรือความไม่พร้อมทางด้าน เศรษฐกิจ ได้มีโอกาสในการเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียม และเสมอภาค โดยรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัยเป็นพื้นที่ในการเรียนรู้ศิลปะที่ไม่มีขอบเขตของความรู้เพียงแค่ห้องเรียน สตูดิโอหรือผู้สอน แต่พื้นที่การเรียนรู้ของระบบกว้างใหญ่อย่างไม่มีข้อจำกัด มีประสิทธิภาพ และอิสรภาพ เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้ ซึ่งเหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลในศตวรรษที่ 21

5.2.5 การดำเนินงานในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตาม

อัยาศัย

ที่ทำการประสานร่วมกันในหลายทฤษฎี โดยยึดแกนหลักเป็นการเรียนรู้ตามอัยาศัย และสร้างความสัมพันธ์กับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experience Learning), Self-Direct Learning และ Art Education และใช้แนวคิดของรูปแบบและเทคนิคการเรียนรู้ตามอัยาศัย ผ่านช่องทาง M-Learning ผ่านเครื่องมือและช่องทางออนไลน์ และใช้อุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และปฏิบัติงาน และการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมในการเรียนของกลุ่มอาสาสมัครที่เข้าร่วมกิจกรรมในงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อค้นพบใน 3 ด้าน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านบุคคล : Yelda Usal and Atilla Şirin (2015) ได้พบเช่นเดียวกันคือ ผู้เรียนไม่ร่วมแชร์ผลงานของตน ในพื้นที่ที่จัดเตรียมไว้ให้ เนื่องจากพวกเขายังไม่เข้าใจถึงศักยภาพของการมีส่วนร่วมและยังไม่ตระหนักถึงประโยชน์ที่แท้จริงของการเรียนตามอัยาศัย ผ่านช่องทาง M-Learning ดังนั้นการเรียนรู้จะต้องเกิดขึ้นจากความต้องการของผู้เรียน ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้เกิดกระบวนการเรียนรู้อันเกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง ด้วยความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้เพื่อให้เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ของตนซึ่งผู้เรียนจะเป็นผู้ออกแบบและเลือกเรียนรู้ในเนื้อหาที่จะส่งผลให้เกิดประโยชน์กับตนเอง

ด้านสื่อและช่องทางการเรียนรู้ : การเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามแนวทางของ DBAE ผ่านสื่อประเภท interactive e-book สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหากับผู้เรียน และกระตุ้นให้เกิดการสืบค้นหรือการทดลองในการสร้างสรรค์งานการวาดภาพ ได้ด้วยตัวผู้เรียนเอง และการออกแบบให้สื่อการเรียนรู้เชื่อมโยงกับช่องทางการเรียนรู้ทั้งในระบบออนไลน์ ทั้ง Facebook page, YouTube ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกช่องทางในการเรียนและสร้างปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มผู้เรียนอื่นได้ด้วยตนเองตามความเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ ในขณะที่ Walaiporn Nakapan (2014) ได้ค้นพบและรายงานว่าผู้เรียนได้ละทิ้งการเรียนในสภาวะการเรียนในห้องเรียนหรือสตูดิโอพื้นฐาน และการให้สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (การบรรยาย เอกสารประกอบ) แต่ในขณะที่นักเรียนที่เรียนผ่านระบบ M-Learning ที่ไม่ได้รับการบรรยาย และสื่อเพิ่มเติมอื่น ๆ โดยนักเรียนจะต้องเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านโทรศัพท์มือถือ หรือ Smartphone แต่กลับมีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง ระบบออนไลน์ทำให้นักเรียนสามารถโต้ตอบกับผู้สอนในสภาวะกระตือรือร้นและสดใส นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ในขณะที่เรียนนอกสถานที่ ในเวลาจริง ผ่านระบบออนไลน์ และสืบค้นข้อมูลผ่านช่องทางต่าง ๆ อีกด้วย

ด้านอุปกรณ์ : Mike Sharples, Josie Taylor, Giasemi Vavoula (2007) ได้สรุปในงานบทความว่า การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา อย่างมีประสิทธิภาพผ่านอุปกรณ์ PDA (tablet, iPad) และ Smartphone ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันสำหรับทุกคน นอกจากนี้อุปกรณ์ยังมีความสำคัญต่อการศึกษาตามอัยาศัย โดยการชี้แนะของตนเอง โดยความรู้จะเกิดจากประสบการณ์ในการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์ ซึ่งนอกจากอุปกรณ์จะเป็นเครื่องมือในการสืบค้น ติดตามสื่อสารแล้ว อุปกรณ์ยังเป็นห้องเรียนเสมือน และช่วยให้เพิ่มโอกาสการเรียนรู้ ลดความเหลื่อมล้ำ ที่มีประสิทธิภาพได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย มีข้อเสนอแนะดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายบุคคลหรือเป็นโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้ของการศึกษาในระบบตามความเหมาะสมและปรับใช้ตามความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละบุคคล โดยผู้เรียนควรจะต้องทำการเตรียมความพร้อมในหลายประเด็นดังนี้ ความพร้อมของอุปกรณ์ ซึ่งประกอบด้วย โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรืออุปกรณ์ PDA (iPad หรือ tablet) หรือคอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอในระบบสัมผัสและสามารถเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายหรือระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ผ่านช่องทางระบบการเรียนรู้แบบ M-Learning และต้องใช้ในการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ อีกทั้งอุปกรณ์ยังมีความสัมพันธ์กับแอปพลิเคชันพื้นฐานในการเรียนวาดภาพ ซึ่งผู้เรียนจะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับระบบปฏิบัติการและศักยภาพของอุปกรณ์ของตน เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปอย่างราบรื่น

5.3.2 การเตรียมความพร้อมของผู้เรียน

การวางแผนการเรียนรู้ด้วยการศึกษาขั้นต้นและวิธีการในการเรียนผ่านข้อมูลที่ให้ไว้ในเครื่องมือการเรียนรู้และดำเนินการตามแผนการเรียนรู้ตามลำดับ รวมทั้งการทบทวนและมีส่วนร่วมต่อเพื่อนร่วมเรียนผ่าน Facebook page โดยหลังจากที่ได้ทำการเรียนรู้แล้วในแต่ละครั้งผู้เรียนควรได้ทำการประเมินตนเองผ่านแบบประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน เพื่อทำการตรวจสอบผลการทำงานของตนเองและกระตุ้นให้ตนเองมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เมื่อทำการได้ตามวัตถุประสงค์แล้วผู้เรียนควรได้ทำการประเมินตนเองในขั้นตอนสุดท้ายผ่านระบบออนไลน์ เพื่อทราบถึงผลการเรียนรู้และการปฏิบัติงานที่ผ่านมาจนประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถที่จะทำการทบทวนบทเรียนได้อย่างต่อเนื่องตามความต้องการและความเหมาะสมของแต่ละคน

5.3.3 ความพร้อมและปรับบทบาทของผู้สอนผ่านรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

ผู้สอนจะต้องทำการปรับบทบาทเป็นโค้ชหรือผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน ซึ่งเป็นบทบาทหน้าที่ที่สำคัญในการควบคุมการเรียน ให้ดำเนินไปตามขั้นตอน ซึ่งในระยะแรกในการสร้างโปรแกรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องทำการกำหนดบทเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา แบบฝึกหัดและรูปแบบการประเมินตนเองและนำเสนอร่วมกันผ่านระบบออนไลน์ เพื่อทำการพัฒนารูปแบบและเนื้อหาภายในให้เหมาะสม นอกจากนี้ บทบาทใหม่ของครูในฐานะโค้ชหรือผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนยังเป็นผู้ให้คำปรึกษา แนะนำ และช่วยเหลือผู้เรียนในสภาพแวดล้อมของห้องเรียนเสมือน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ตามเป้าหมายตามกำลังความสามารถของตนเองอย่างเหมาะสม

5.3.4 ความพร้อมของเครื่องมือหรือสื่อสนับสนุนในการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์

การเรียนรู้ที่ต้องครอบคลุมเนื้อหาสาระการเรียนรู้ และด้วยการเรียนศิลปะการวาดภาพเน้นทักษะการปฏิบัติ ดังนั้นสื่อที่ใช้จะต้องสามารถแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนและกระบวนการในการปฏิบัติงานได้อย่างชัดเจน โดยเนื้อหาจะต้องทำการปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสม ให้ทันต่อการเรียนรู้อย่างรวดเร็วผ่านสื่อออนไลน์ ให้ผู้เรียนได้รับตัวอย่างและมีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้การจัดสรรสื่อสำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถใช้ระบบออนไลน์ได้ตลอดเวลาในรูปของเอกสาร ซึ่งผู้เรียนสามารถที่จะพิมพ์ เพื่อเรียนรู้และปฏิบัติงานได้เช่นเดียวกับการเรียนผ่านระบบออนไลน์

5.3.5 ความพร้อมของช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์

การเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน การพัฒนาจากเทคนิคหรือข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมเรียนและผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งระบบออนไลน์เป็นระบบเรียลไทม์ ทำให้มีการโต้ตอบ หรือสร้างกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ได้ในทันที

5.3.6 ความพร้อมของระบบการประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์

สะท้อนให้เป็นผลของการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการทำแบบประเมิน ซึ่งนอกจากประเมินในเรื่องของประสิทธิผลของการเรียน ยังเป็นการประเมินในเรื่องของความสุขในการเรียน ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนให้ได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ

5.3.7 ผลกระทบ

ควรศึกษาวิจัยถึงผลกระทบในการใช้รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัยในกลุ่มตัวอย่างวิชาอื่น ๆ เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบ

5.3.8 ผลกระทบต่อพัฒนาการในการเรียนรู้

ผลกระทบในการใช้รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ที่ส่งผลต่อพัฒนาการด้านอื่น ๆ ในการเรียนรู้ เช่นทักษะสังคม หรือการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความต้องการต่อบุคคลที่มีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ เช่น ความต้องการสาระเนื้อหาทฤษฎี ความต้องการพัฒนาทักษะปฏิบัติ เป็นต้น

5.3.9 ผลกระทบที่เกิดจากความยืดหยุ่น

ผลที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย ที่เกิดจากความยืดหยุ่นในด้านต่าง ๆ ที่อาจส่งผลต่อความสำเร็จและความไม่สำเร็จในการเรียน อันเนื่องมาจากการขาดกระบวนการในการควบคุมและการประเมิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.10 ควรพิจารณาถึงข้อจำกัดของระบบออนไลน์ในการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถศาสตร์กับบริบทที่เหมาะสมในบางพื้นที่

ความเหมาะสมของสื่อให้มีความสามารถในการแสดงผลผ่าน โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone หรืออุปกรณ์ PDA (iPad หรือ tablet) ให้ตอบสนองให้ได้ในทุกระบบปฏิบัติการและการรองรับการปฏิบัติงานผ่านแอปพลิเคชัน รวมถึงการแสดงผลสำหรับไฟล์บางประเภท ซึ่งต้องใช้ระบบออนไลน์เป็นสัญญาณเชื่อมต่อ

5.3.11 ควรศึกษาระบบสนับสนุนทางด้านเทคโนโลยีการศึกษาใหม่ ๆ

การศึกษาในยุคดิจิทัล ควรมาปรับความต้องการของผู้เรียนที่เปลี่ยนไปในยุคดิจิทัลในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



บรรณานุกรม

- กมลวรรณ ตังธนากานนท์. (2559). *การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิริติ บุญเจือ. (2522). *ปรัชญาศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2539). *เรียนรู้ : วิธีสู่ความสำเร็จ*. กรุงเทพฯ: ชักเชสมิเดีย.
- คงศักดิ์ ดอกบัว. (15 สิงหาคม 2556). ทิศทางอุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์พลาสติกและแนวโน้มของโลก. กรุงเทพฯ, ประเทศไทย: สถาบันพลาสติกไทย.
- คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง. (2556). *คู่มือเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. จังหวัดลำปาง: มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2555). สิ่งพิมพ์ดิจิทัลสำหรับผู้เรียนยุคอินเทอร์เน็ต Digital Publishing for Net-Generation Learners. *Integrating ASEAN Online learning : Policy and Process*, 53.
- จิรัชิต วีระสย. (30 เมษายน 2560). มรรคาแห่งความรู้. *ปรัชญาเชิงศาสตร์*, หน้า 1-36. เข้าถึงได้จากปรัชญาเชิงศาสตร์.
- ชัญชิตา ยุกรัตน์. (2559). *การวิจัยและพัฒนาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ชัญชิตา ยุกรัตน์. (2560). *แนวความคิดในการออกแบบ ชื่อนั่งสือ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ชนากานต์ ปิ่นวิเศษ, ปณิตา วรรณพิรุณ, และ ณมน จีรังสุวรรณ. (2012). การพัฒนาสื่อฝึกอบรมออนไลน์ เรื่อง เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนสำหรับโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย. *National e-Learning Conference Integrating ASEAN Online learning: Policy and Process*, 140-146.
- ชนากานต์ ปิ่นวิเศษ, ปณิตา วรรณพิรุณ, และ จิตวีร์ คล้ายสังข์. (2012). สิ่งพิมพ์ดิจิทัลสำหรับผู้เรียนยุคอินเทอร์เน็ต. *National e-Learning Conference Integrating ASEAN Online learning: Policy and Process*, 53-62.
- ช่อบุญ จิรานุภาพ, และ ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ. (2012). การพัฒนาตัวบ่งชี้รวมความสำเร็จการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษา. *National e-Learning Conference Integrating ASEAN Online learning : Policy and Process*, 37-44.
- โชติกา ภาชีผล. (2558). *การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ณรงค์ศักดิ์ วดีศิริศักดิ์. (2555). *นวัตกรรมของการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อการตลาดเชิงสุนทรีย์ : กรณีศึกษาบรรจุภัณฑ์น้ำผลไม้*. บัณฑิตวิทยาลัย . มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ณัฐนันท์ ลิปปกากุล. (15 เมษายน 2560). เข้าถึงได้จาก ศิลปวัฒนธรรมวิชาการ: <http://art-culture-academy2.blogspot.com/2012/09/003.html>
- ทวิรัศม์ พรหมรัตน์. (มปป.). *สุนทรียศาสตร์กับชีวิต*. พิษณุโลก: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ธงชัย แก้วกิริยา. (29 มีนาคม 2560). เข้าถึงได้จาก http://www.tpa.or.th/tpanews/upload/mag_content/90/ContentFile1830.pdf
- ธีระชัย สุขสด. (2544). *การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- บัญญัติ พูนสวัสดิ์. (25 ธันวาคม 259). เข้าถึงได้จาก Digital Education การศึกษาบนโลกดิจิทัล กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 : <http://www.digitalagemag.com/digital-education-การศึกษาบนโลกดิจิทัล-กับผู้เรียนในศตวรรษที่-21/>
- ปรัชญนันท์ นิลสุข, และ ปณิตา วรรณพิรุณ. (2012). ผลการบูรณาการการเรียนรู้ด้วยเครือข่ายสังคมใน e-Learning. *National e-Learning Conference Integrating ASEAN Online learning: Policy and Process*, 170-176.
- ปณิตา วรรณพิรุณ, และ วีระ สุภะ. (2012). รูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยโครงงานนิเทศศาสตร์. *National e-Learning Conference Integrating ASEAN Online learning: Policy and Process* , 161-169.
- พรพิมล ศักดา, และ วรรัตน์ วัฒนชนโนบล. (2558). *การออกแบบกราฟฟิกในแบบฉบับเอกลักษณ์ท้องถิ่นสำหรับบรรจุภัณฑ์ถ้วยอบแผ่นของกลุ่มอาชีพสตรีผลิตภัณฑ์ถ้วยอบแผ่น ตำบลบางรักน้อย จังหวัดนนทบุรี*. ประเทศไทย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- ไพรัช นพ วิริยารกุล, และ ดวงกมล โพธิ์นาค. (Sep-Dec 2014). Google Apps for Education นวัตกรรมทางการศึกษายุคดิจิทัล . *SDU Res. J.*, หน้า 103-111.
- ฝ่ายวิจัยธุรกิจ. (2556). *การออกแบบบรรจุภัณฑ์ เพิ่มมูลค่า สร้างโอกาส ให้กับผู้ประกอบการ SMEs*. ประเทศไทย: ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย.
- มารุต พัฒนาผล. (2557). *การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้จัก และความสุขในการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี. (2556). *การประเมินโครงการ : แนวคิดและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- รัฐไท พรเจริญ. (2558). *การเขียนภาพออกแบบผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- ลักษณะวัต ปาละรัตน์. (2551). *สุนทรียศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาประวัติศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วรรณพร พัฒนเสถียรกุล. (2552). *ความเข้าใจความหมายพื้นฐานทางศิลปะของนักศึกษาศิลปะในมหาวิทยาลัยศิลปากร (ศิลปินพันธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณิ ลิ้มอักษร. (2551). *จิตวิทยาการศึกษา Education Psychology*. กรุงเทพฯ: นำศิลป์โฆษณา.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). *หลักการและแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: แอ๊ปป่า พรินต์ติ้งกรุ๊ป จำกัด.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- สมบูรณ์ นครสวรรค์ (2559). เครื่องปั้นดินเผาในจังหวัดนครสวรรค์ [บันทึกโดย รักดี เรืองเก่ง]. นครสวรรค์, นครสวรรค์, ประเทศไทย.
- สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ, และ พิชัย สดภิบาล. (2551). *ศึกษาการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประกอบการผลิตครุภัณฑ์ใน 4 ภาคของประเทศไทย (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ)*. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. กรุงเทพฯ: สำนักบริหารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- สาคร สมเสริญ. (30 เมษายน 2560). ความแปลกแยกของมนุษย์ในสังคมสมัยใหม่ Human Alienation in Modern Society. *Executive Journal*, หน้า 66-74.
- สิริอร วิชชาวุธ. (2555). *จิตวิทยาการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุวิทย์ มูลคำ, และ อรทัย มูลคำ. (2545). *วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาระบบความคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุทธิศักดิ์ กลั่นแก้วณรงค์. (ม.ป.ป.). *การออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อผลักดันผลิตภัณฑ์ OTOP*. ประเทศไทย: วารสารกรมวิทยาศาสตร์บริการ.
- โสระพันธ์ จุฬาลักษณ์, และ เรืองตระกูล อวยพร. (2552). โมเดลเชิงสาเหตุของการใช้รูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิตที่มีผลต่อคุณภาพนักเรียน. *OJED*, 919-933.
- สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง. (20 กุมภาพันธ์ 2560). เข้าถึงได้จาก ระบบสถิติทางการทะเบียน: http://stat.dopa.go.th/stat/statnew/upstat_age.php
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2555). *จำนวนประชากรต่างประเทศในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงมหาดไทย.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (20 มกราคม 2560). เข้าถึงได้จาก สำนักงานสถิติแห่งชาติ: <http://www.nso.go.th/sites/2014>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (20 มกราคม 2560). เข้าถึงได้จาก สำนักงานสถิติแห่งชาติ: <http://www.nso.go.th>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (20 กุมภาพันธ์ 2560). เข้าถึงได้จาก สำนักงานสถิติแห่งชาติ:
<http://www.nso.go.th/sites/2014>
- สำนักพัฒนาเทคนิคการศึกษา. (มปป.). *เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง สื่อการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *สถิติการศึกษาของประเทศไทย ปี การศึกษา 2557-2558*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2557). *แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). <ร่าง> *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบสอง พ.ศ. ๒๕๖๐-๒๕๖๔*. กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- หวัน วงศ์แก่นท้าว. (มปป). *เอกสารประกอบการสอนวิชาการดำรงชีวิตในสังคมยุคใหม่และประชาคมอาเซียน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- อนันต์ ลีระกุล. (2547). *แนวความคิดในการออกแบบและการวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: บริษัท สำนักพิมพ์บรรณกิจ 1991 จำกัด.
- อรนุช ศรีสะอาด. (20 มกราคม 2560). เข้าถึงได้จาก
https://edu.msu.ac.th/jem/home/journal_file/273.pdf
- อารี พันธุ์มณี. (2534). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน.
- อารี สุทธิพันธ์. (2516). *ศิลปะนิยม*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- อุดม สมบูรณ์จิ่ง. (2553). *แนวคิดไทยในงานปั้นดินเผา*. กรุงเทพฯ: ไพศาลนครสวรรค์การพิมพ์.
- โอชนา พูลทองดีวัฒนา. (2013). สุนทรียศาสตร์ตะวันตก : พัฒนาการของการแสวงหาคาตอบเกี่ยวกับ ศิลปะและความงาม . *Veridian E-Journal, SU*, ช-ด.
- Adhikari, S. (2017). Learning to live with, and control, intelligent machines. The Weekend Australian. Retrieved from <https://tinyurl.com/y79yq9eh>
- Alex Aller Oman. (2011). *Craft in Products Design*. London: Dover Publications.
- Alnabhan, M., & Aljaraideh, Y. (2014). Collaborative M-learning Adoption Model: A Case Study for Jordan. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(8) 4.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v9i8.3639>
- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. New York, NY: Springer-Verlag.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4612-5533-8>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Ann Blair. (2004). Note Taking as an Art of Transmission. *Digital Access to Scholarship at Harvard*, 85-107.
- Ann Mary Corley. (2011). Adult Learning Theoring. *TEAL*, 1-4.
- Arne Gron. (n.d.). *Self-understanding and Self-alienation: Existential Hermeneutics and Psychopathology*. Copenhagen: VELUX application.
- Arnstine, D. (1990). Art, Aesthetics, and the Pitfalls of Discipline-Based Art Education. *Educational Theory*, 40(4), 415 – xxx. <https://doi.org/10.1111/j.1741-5446.1990.00415.x>
- Banyen, W., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T. (2016). A Blended Learning Model for Learning Achievement Enhancement of Thai Undergraduate Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(4), 48-55. <http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v11i04.5325>
- Barkan, M. (1966). Curriculum problems in art education. In E. L. Mattil (Ed.), *A seminar in art education for research and curriculum development (USDE Cooperative Research Project No. V-002)* (pp. 240-255). University Park: The Pennsylvania State University.
- Benedetto Croce. (1948). On the Aesthetics of Dewey. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 203-207.
- Benjamin S Bloom. (1968). *Learning for Mastery*. New York: UCLA Evaluation Comment1(2).
- Best, J. W. (1981). *Research in Education*. (4th ed.). New Jersey: Prentice – Hall Inc.
- Bidarra, J., Figueiredo, M., & Natálio, C. (2015). Interactive Design and Gamification of eBooks for Mobile and Contextual Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 9(3). <https://doi.org/10.3991/ijim.v9i3.4421>
- Bill Meyer, Naomi Haywood, Darhan Xachdev, และ Sally Faraday. (2008). *What is independent learning and what are the benefits for students?* London: Department for Children, Schools and Families Research Report 051, 2008.
- Cao, Q., Griffin, T. E., & Bai, X. (2009). The importance of synchronous interaction for student satisfaction with course web sites. *Journal of Information Systems Education*, 20(3), 331-338.
- Chen, C-C., & Huang, T-C. (2012). Learning in a u-museum: Developing a context-aware ubiquitous learning environment. *Computers & Education*, 59(3), 873 – 883. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.003>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- C Manus Mc, Qona Rankin, Howard Riley, และ Nicola Brunswick. (2010). Art Students Who Cannot Draw : Exploring the Relations Between Drawing Ability, Visual Memory of Copying, Dyslexia. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 18-30.
- Chananchida Yuktirat. (2016). Study about Relationship Between Skill of Quick Sketching and Creativity in Design. (หน้า 26-27). Japan: Academic Fora.
- Christian Helmut Wenzel. (2005). *An Introduction to Kant's Aesthetics Core Concepts and Problems*. Australia: BLACKWELL PUBLISHING.
- Christopher MacLachlan. (30 เมษายน 2560). *Hume and the Standard of Taste*. เข้าถึงได้จาก <http://www.humesociety.org/hs/about/terms.html>.
- Collins. (2014). *Cobuild Advanced Learner's Dictionary*. Glasgow: HarperCollins Publishers.
- David Raizman. (2014). *History of Modern Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Delcker, J., Honal, A., & Ifenthaler, D. (2018). Mobile device usage in higher education. *Digital Technologies: Sustainable Innovations for Improving Teaching and Learning*, 45 -56. https://doi.org/10.1007/978-3-319-73417-0_3
- Department for Children, Education, Lifelong Learning and Skill. (2008). *Art and Design Guidance for Key Stages 2 and 3*. Cardiff: Welsh Assembly Government.
- Dmitri N. Shalin . (1991). *THE PRAGMATIC ORIGINS OF SYMBOLIC INTERACTIONISM AND THE CRISIS OF CLASSICAL SCIENCE* . Greenwich,CT: JAI Press Inc. .
- Dorninger, C., & Schrack, C. (2008). Future learning strategy and ePortfolios in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 3(1), 11-14. <http://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/251/234>
- EACEA; Eurydice. (20 มกราคม 2017). *Art and Cultural Education at School in Europe*. เข้าถึงได้จาก <http://www.eurydice.org>
- Eisner, E. W. (1987). The Role of Discipline-Based Art Education in America's Schools *Art Education*, 40(5), 6 <https://doi.org/10.2307/3193012>
- Ellen Yi-Luen Do, และ Mark D Gross. (1996). *Drawing as a Means to Design Reasoning*. Palo : University of Washington.
- Emma Bartle. (2015). *Experiential Learning an Overview*. The University of Queensland. Australia: Deputy Vice Chancellor (Academic).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Engeström, Y., & Glăveanu, V. (2012). On Third Generation Activity Theory: Interview With Yrjö Engeström. *Europe's Journal of Psychology*, 8(4).
<https://doi.org/10.5964/ejop.v8i4.555>
- Finkelstein, J. (2006). *Learning in real time: Synchronous teaching and learning online*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Forrester Cole, Aleksey Golovinskiy, Alex Limpaecher, Heather Stoddart Barros, Adam Finkelstein, Thomas Funkhouser, และ Szymon Rusinkiewicz. (2008). Where Do People Draw Line? *ACM SIGGRAPH* (หน้า 88). New York: ACM Transactions on Graphics (TOG).
- Frohberg, D., Göth, C., & Schwabe, G. (2009). Mobile Learning projects – a critical analysis of the state of the art. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25(4), 307 - 331.
<https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2009.00315.x>
- Fulantelli, G., Taibi, D., & Arrigo, M. (2015). A framework to support educational decision making in mobile learning. *Computers in Human Behavior*, 47, 50 – 59.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.045>
- Genevieve Stanton, และ Jacques Ophoff. (2013). Towards a Method for Mobile Learning Design. *Issues in Information Science and information Technology*, 501-523.
- Geoff Haselhurst, และ Karene Howie. (30 April 2017). เข้าถึงได้จาก On Truth & Reality The Spherical Standing Wave Structure of Matter (WSM) in Space:
<http://www.spaceandmotion.com/philosophy-leonardo-da-vinci-art-science-quotes.htm>
- Greer, W. D. (1984). Discipline-Based Art Education: Approaching art as a subject of study. *Studies in Art Education*, 25(4), 212-218. Retrieved from
<http://www.jstor.org/stable/1320414>
- Humble, Á. M. (2009). Technique Triangulation for Validation in Directed Content Analysis. *International Journal of Qualitative Methods*, 8(3), 34 – 51.
<https://doi.org/10.1177/160940690900800305>
- Harold J. McWhinnie. (1989). Sir Herbert Read and Art Education History. *History of Art Education* (หน้า 2-14). Penn State: Penn State University.
- Henri Zerner. (2011). Classicism as power. *Art Journal*, 35-36.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Isaacs, M. R. (1999). A comparison of two methods for teaching art and their influences on students' creativity. (Master's Thesis). Rowan University. Retrieved from <http://rdw.rowan.edu/etd/1824>
- J. Douglas Simpson. (2011). Jhon dewey's Concept of the Student. *CANADIAN JOURNAL OF EDUCATION*, 183-200.
- Jacob, S. M., & Issac, B. (2008). Mobile technologies and its impact- An analysis in higher education context. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 2(1), 10–18. Retrieved from <https://tinyurl.com/yc55xeyu>
- Jean Paul Richter. (1888). *The Complete Notebooks of Leonardo Da Vinci*. London.
- Jones, A. C., Scanlon, E., & Clough, G. (2013). Mobile learning: Two case studies of supporting inquiry learning in informal and semiformal settings. *Computers & Education*, 61, 21 – 32. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.08.008>
- José Juan González. (2011). Art as the Expression of Emotion in the Language of Imagination: Dickie's Misunderstandings of Collingwood's Aesthetics. *Art, Emotion and Value. 5th Mediterranean Congress of Aesthetics*, 175-184.
- K Rao. (20 ธันวาคม 2559). *Universal Instructional Design of Online Courses Strategies to Support Non-Traditional Learners in Postsecondary Environments*. เข้าถึงได้จาก www.uw.edu/doit/UDHEpromising-practices/uid_online.html
- Karen Livingstone, และ Linda Parry. (2006). *International Arts and Crafts*. London: V&A.
- Katherine Schwartz. (1987). Toward a Theory of Supervisory Practice For Discipline-Based Art Education. *Marilyn Zurmuehlen Working Papers in Art Education*, 6(1), 60-66.
- Lave, E., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*. Cambridge.
- Leandro S Almeida, LoLa Prieto Prieto, Mercedes Ferrando, และ Emma Oliveira. (2008). Torrance Test of Creative Thinking : The question of its construct validity. *ELSEVIER*, 53-58.
- Marcos Nadal. (2013). The experience of art: Insights from neuroimaging. *Progress in Brain Research*, 135-158.
- Maria C Yang, และ Jorge G Cham. (2007). An Analysis of Sketching Skill and Its Role in Early Stage Engineering Design. *Transactions of the ASME*, 476-482. เข้าถึงได้จาก http://www.asme.org/terms/Terms_Use.cfm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Martin, F., & Ertzberger, J. (2013). Here and now mobile learning: An experimental study on the use of mobile technology. *Computers & Education*, 68, 76 - 85.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.04.021>
- Mary Ann Stankiewicz. (2000). Discipline and the Future of Art Education. *National art Education Association*.
- Mary Ann Stankiewicz. (2010). Discipline and the Future of Art Education. *National Art Education Association*, 301-313.
- Matin, F., & Parker, M. A. (2014) Use of synchronous virtual classrooms: Why, who, and how? *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 192-210. Retrieved from <https://tinyurl.com/zvkva58>
- Matthew Thomas Cook. (2007). *A 3-Dimensional Modeling System Inspired by the Cognitive Process of Sketching*. University of Kansas, Kansas.
- Mehdipour, Y., & Zerehkafi, H. (2013). Mobile learning for education: Benefits and challenges. *International Journal of Computational Engineering Research*, 3(6), 93 – 101.
 Retrieved from <https://tinyurl.com/y7n7sev5>
- Mike Huckabee. (2006). *Governor's Commission on the Arts in Education Findings and Recommendations*. America: Education Commission of the States.
- Monroe C. Beardsley. (1982). *The Aesthetic Point of View*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Morse, K. (2017, June 6). Developing creative thinking skills through art. Retrieved from <https://tinyurl.com/y74sgwzq>
- Motteram, G. (2001). The role of synchronous communication in fully distance education. *Australian Journal of Educational Technology*, 17(2), 131-149. Retrieved from <http://www.ascilite.org.au/ajet/ajet17/motteram.html>
- Muhsin Mahdi. (1962). *Alfarabi's Philosophy of Plato and Aristotle*. New York: The Free Press of Flencoe.
- museum renaissance. (30 เมษายน 2560). เข้าถึงได้จาก เลออน บาติस्ता อัลแบร์ตี (Leon Batista Alberti): <https://sites.google.com/site/museumrenaissance/leon-batista-alberti>
- Mya Poe, และ Martha L.A. Sftassen. (ม.ป.ป.). *Teaching and Learning Online communication, Community, and Assessment*. Massachusetts: University of Massachusetts.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Neil Cohn. (2013). Framing "I can't draw" : The influence of cultural frames on the development of drawing. *Culture & Psychology*, 102-117.
- Nelson Goodman. (1968). *Languages of Art and Approach to a Theory of Symbols*. New York: The Bobbs-Merrill Company, Inc.
- Panciroli, C., Russo, V., & Macaudo, A. (2017). When technology meets art: Museum paths between real and virtual. *Proceedings*, 1(9), 913 – 927.
<https://doi.org/10.3390/proceedings1090913>
- Pogany, W. (1996). *The Art of Drawing*. New York, NY: Madison Books.
- Patricia Goldblatt. (2006). How John Dewey Theories Updepin Art and Art Education. *E&C* , 17-34.
- R.V Krejcie, และ D.W Morgan. (1970). *Determining sample size for research activities*. Educational and Psychological Measurement.
- Rachael Field , James Duffy, และ Anna Huggins . (ม.ป.ป.). *Independent Learning Skills, Self-Determination Theory and Psychological Well-being: Strategies for Supporting the First Year University Experience*. Australia: Teaching Independent Learning Skills.
- Richard D. Boyatzis, Charalampos Mainemelis David A. Kolb. (1999). *Experiential Learning Theory : Previous Research and New Directions*. United States of America, State of Ohio.
- Richard Shusterman. (2012). Aesthetics as Philosophy of Art and Life. *Journal of the Faculty of Letters*, 1-6.
- Robert E. Horn. (2000). *The Representation of Meaning Visual Information Design as a Practical and Fine Art*. The Hague: The Stroom Center for the Visual Arts.
- Robert J. Yanal. (1994). *Kant on Aesthetic Ideas and Beauty*. Penn State : Institutions of Art.
- Ronda Zelezny-Green. (2015). *Information Learning on Mobile A New Opportunity to Enhance Education*. Germany: Vodafone Institute for Society and Communications GmbH.
- Sandra S Ruppert. (2010). *Cretivity, Innovation and Arts Learning Preparing All Students for Success in a Global Economy*. America: Arts Education Partnership (AEP).
- Sarrab, M. (2012). Mobile Learning (M-learning) and Educational Environments. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3(4), 31 – 38.
<https://doi.org/10.5121/ijdps.2012.3404>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Shamsuddin, A. K. (2013). Digital painting: The trouble-free appearance of virtual thought and pretends. *Journal of Modern Science and Technology*, 2(2), 51-58. Retrieved from <https://tinyurl.com/ygy6nnhy>
- Sharon O Donnell , และ Catherine Micklethwaite. (1999). *International Review of Curriculum and Assessment Frameworks Creativity and The Arts : A Bridging Paper*. London: Qualifications and Curriculum Authority.
- Sharples, M. (2015). Seamless Learning Despite Context. In *Seamless Learning in the Age of Mobile Connectivity*. (pp. 41 – 55). https://doi.org/10.1007/978-981-287-113-8_2
- Sharples M. (2015) Seamless Learning Despite Context. In: Wong LH., Milrad M., Specht M. (eds) *Seamless Learning in the Age of Mobile Connectivity*. Springer, Singapore.
- Shih, Y., & Mills, D. (2007). Setting the new standard with mobile computing in online learning. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 8(2). 1-16.
- SQA's website. (2012). *National 4 Art and Design Course Support Note*. Scotland: Scottish Qualification Authority.
- Stanford University. (15 เมษายน 2560). เข้าถึงได้จาก Stanford Encyclopedia of Philosophy: <https://plato.stanford.edu/entries/schopenhauer/>
- Stankiewicz, M. A. (2000). Discipline and the Future of Art Education. *National Art Education Association*, 301-313. Retrieved from <https://tinyurl.com/ybqnp8lh>
- Stephen L Brock. (2015). *The Philosophy of SAINT THOMAS AQUINAS A Sketch*. Eugene: Cascade Books.
- Suki, N. M., & Suki, N. M. (2010). The usage of mobile device for learning: A case study. , 1(1). pp. 1-11. Retrieved from <http://eprints.ums.edu.my/id/eprint/2819>
- Suzanne DeLong. (2009). *Teaching Methods to Encourage Independent Learning and Thinking*. West Point: United States Military Academy.
- Queirós, R., Oliveira, L., Leal, J. P., & Moreira, F. (2011). Integration of ePortfolios in Learning Management Systems. *Lecture Notes in Computer Science*, 500 – 510. https://doi.org/10.1007/978-3-642-21934-4_40

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Taylor, J., Sharples, M., O'Malley, C., Vavoula, G., & Waycott, J. (2006). Towards a task model for mobile learning: a dialectical approach. *International Journal of Learning Technology*, 2(2/3), 138. <https://doi.org/10.1504/ijlt.2006.010616>
- TEAL Center. (2011). *Adult Learning Theories*. America: Traching Excellence in Adult Literacy.
- The Higher Education Academy. (2014). *Independent learning*. York: The Higher Education Academy.
- The Mary and Leigh Block Museum of Art, Northwestern University. (28 October 2015). เข้าถึงได้จาก Drawing Art, Learning Drawing Techniques: www.blockmuseum.northwestern.edu
- Tom Hardy. (2006). *Art Education in a Postmodern World: Collected Essays*. Bristol: Intellect.
- United Nations Children's Fund Regional Office for South Asia. (2003). *HAPPY LEARNING! A GUIDE TO BEST PRACTISES FOR ACHIEVING THE POTENTIAL OF CHILDREN*. Nepal: The United Nation Children's Fund (UNICEF).
- Usal, Y., & Şirin, A. (2015). M-learning in Art-Education. *International Journal of Learning and Teaching*, 1(2), 129 – 13. Retrieved from <https://tinyurl.com/yaz7x36n>
- Van Dijk, J. A. G. M. (1990). Delphi questionnaires versus individual and group interviews. *Technological Forecasting and Social Change*, 37(3), 293 – 304. [https://doi.org/10.1016/0040-1625\(90\)90029-u](https://doi.org/10.1016/0040-1625(90)90029-u)
- Vázquez-Cano, E. (2014). Mobile Distance Learning with Smartphones and Apps in Higher Education. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 14(4), 1505 – 1520. <https://doi.org/10.12738/estp.2014.4.2012>
- W.G Cohran. (1963). *Sampling Techniques*. New York: John Wiley and Sons, Inc.
- Walter Kaufmann, และ R J Hollingdale. (1967). *The Will to Power*. New York: Random House, Inc.
- William Siegfried. (2014). The Formation and Structure of the Human Psyche Id, Ego, and Super-Ego – The Dynamic (Libidinal) and Static Unconsciousness, Sublimation, and the Social Dimension of Identity Formation. *Athene Noctua: Undergraduate Philosophy Journal*, 1-3.
- Wolf, R. (1990). Using audio-visual programs with teaching direction in teaching still life drawings to fifth-grade students. Glassboro, New Jersey: Glassboro State College.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Yengin, İ, Karahoca, D., Karahoca, A., & Yücel, A. (2010). Roles of teachers in e-learning: How to engage students & how to get free e-learning and the future. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 5775 – 5787.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.942>

Yuktirat Chananchida. (2016). Study about relationship between skill of quick sketching and creativity in design. *“BUSINESS ECONOMICS, SOCIAL SCIENCE & HUMANITIES”* (หน้า 77). Tokyo Japan: Academic fora.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณากรอบรูปแบบและรายละเอียดการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

1. อาจารย์บุญเกิด ศรีสุชา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
2. อาจารย์ภัทรศักดิ์ สิมโสง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
3. คุณอนันต์ ประภาโส ผู้ก่อตั้งและผู้บริหาร สำนักพิมพ์ลิปปะภา จำกัด
4. ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง มหาวิทยาลัยบูรพา
5. อาจารย์มงคล กลิ่นทับ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
6. อาจารย์มาริษา เอี่ยมวงศ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
7. อาจารย์สุพัชร์ โสวภาค มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง มหาวิทยาลัยบูรพา
9. ดร. อีร์ศักดิ์ สร้อยศิริ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
10. อาจารย์จิรวัดน์ การนอก มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
11. ดร.ทวีศักดิ์ สาสงเคราะห์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตชุมพรเขตอุดมศักดิ์
12. อาจารย์สมบูรณ์ เคหารมย์ อาจารย์และศิลปินอิสระ
13. ดร.จรรยาวรรณ จรรยาธรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอุเทนถวาย
14. ดร.ปรีชญา ครูเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
15. อาจารย์รัฐติภรณ์ สิทธิชัยลาภา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
16. อาจารย์ยอดศักดิ์ ประชาราษฎร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
17. ผศ.ณัฐกมล ตั้งธนะพงศ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
18. อาจารย์ฉัตรชัย สายจันทร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
19. ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ มหาวิทยาลัยบูรพา

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณารูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

1. รศ. สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
2. รศ.ดร. วิทยา เมฆขำ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
3. ผศ.ดร. รัฐไท พรเจริญ มหาวิทยาลัยศิลปากร
4. อาจารย์ภาณุภณ กล้าผจญ นายกสมาคมพัฒนาวิชาชีพครูศิลปะแห่งประเทศไทย
5. ดร.ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ พ.ศ. 2548


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. หนังสือขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

ที่ ศธ 0524.04/ 1128



คณะกรรมการอุดมศึกษาและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

10 เมษายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะและการออกแบบ

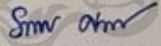
เรียน อาจารย์ยอดศักดิ์ ประชาราษฎร์ / ผศ.ณัฐกมล ตั้งธนะพงศ์ / อาจารย์ฉัตรชัย สายจันทร์ /
อาจารย์วิรัชยุทธ โพธิ์ศรี

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตรอุดมศึกษา วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะตามอัยยาศัย" โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สันสุภัก เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา คิทธิ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะกรรมการอุดมศึกษาและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะและการออกแบบ ของ นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ


(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ 0524.04/ 2661



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

๓๑ กรกฎาคม 2560

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและ Mobile-Application

เรียน ดร.ปรีชญา คุรุเกษตร / อาจารย์รัฐศิโรตม์ สิทธิชัยสภา / ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ /
อาจารย์ธีระศักดิ์ สะภล

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุคศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุขภูมิบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะตามอชยาศัย" โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สินจุกัก เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา-คิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและ Mobile-Application ของ นางสาวชนัญชิตา ยุคศิริรัตน์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี สิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ 0524.04/ 1078



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

4 เมษายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะและการออกแบบ

เรียน อาจารย์พรพณ มาถนอม / คุณอนันต์ ประภาโส / ศาสตราจารย์ สุชาติ เกาทอง /
อาจารย์มงคล กลิ่นทับ / อาจารย์มารีชา เอี่ยมวงศ์ / อาจารย์สุวิพัชร ไสวภาค /
ผศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุคศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุสิต
บัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะ
ตามอริยาถัย" โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สีนฤภัค เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา คีตติ เป็น
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะและการ
ออกแบบ ของ นางสาวชนัญชิตา ยุคศิริรัตน์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างอ้อมๆ ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Srirat Siriphan
(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ 0524.04/ 1078



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

4 เมษายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา/ สาขาวิจัย / สาขาการศึกษา

เรียน ดร.ธีรศักดิ์ สร้อยศิริ / ผศ.ดร.วิทยา เมฆเข้า

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุคศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุสิต บัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะตามอรรถยาศัย" โดยมี ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ สิ้นธุรงค์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา คีตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา/ สาขาวิจัย / สาขาการศึกษา ของ นางสาวชนัญชิตา ยุคศิริรัตน์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 1524

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

15 พฤษภาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะและการออกแบบ

เรียน อาจารย์บุญเกิด ศรีสุชา / อาจารย์ภัทรศักดิ์ สิมโสง

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุสิต บัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาัย" โดยมี ผศ.ดร. อภิสักดิ์ สินธุภัก เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา คิติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะและการออกแบบ ของ นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Sm ohu
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ 0524.04/ 2661



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

๓๑ กรกฎาคม 2560

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะและการออกแบบ

เรียน ผศ.ดร.รัฐโท พรเจริญ / อาจารย์ภาณุภณ กล้าผจญ / อาจารย์จิรวรรณ การนอก /
อาจารย์ภาวิณี ไสระเวช / ดร.ทวีศักดิ์ สาสงเคราะห์ / อาจารย์สมบูรณ์ เคหามณี /
ดร.จรรยาพรรณ จรรยาธรรม

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุสิต
บัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะ
ตามอัยยาศัย" โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สินสุภัก เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา คิตติ เป็น
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญผู้ช่วยด้านการศึกษาศิลปะและการ
ออกแบบ ของ นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างยอมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Smr. Ahn
(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)


รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. หนังสือขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

ที่ ศธ 0524.04/ 1080



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

4 เมษายน 2561

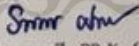
เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินเครื่องมือเพื่อการวิจัย
เขียน ดร.วสิริรักษ์ เมธชา / ผศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามและแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎี
บัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะ
ตามอรรถศาสตร์" โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สินธุภักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา ศิวดิ เป็น
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถาม และแบบประเมินผลการ
เรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผลการตรวจแบบสอบถามและแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองของท่านจะช่วยให้
งานวิจัย ของ นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างอเนกมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ


(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)
รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศร 0524.04/ 1128



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

10 เมษายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ดร.ทวี รัชนิกร

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามและแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุคศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุสิต
บัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะ
ตามอรรถาถุ" โดยมี ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ - สันตฤกษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา คิตติ เป็น
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถาม และแบบประเมินผลการ
เรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผลการตรวจแบบสอบถามและแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองของท่านจะช่วยให้
งานวิจัย ของ นางสาวชนัญชิตา ยุคศิริรัตน์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Sirint Oth
(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02-329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ 0524.04/ 2660



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

31 กรกฎาคม 2560

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย
เรียน ผศ.ดร.รัฐไท พรเจริญ / ดร.บุญชู บุญเลิศศิริ / อาจารย์ภาณุภณ กล้าผจญ
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม และแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะตามอ้อยาศัย" โดยมี ผศ.ดร.อภิศักดิ์ สันจุกต์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา คิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถาม และแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผลการตรวจแบบสอบถามและแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี สิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ 0524.04/ 4048



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

ร.ว. พศศจิกายน 2560

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน รศ.ดร.สถาพร สืบบุญมี ณ ชุมแพ / ผศ.ดร.วิทยา เมฆษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม และแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ศึกษาต่อศิลปะตามอัยยาศัย" โดยมี ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ สันตุ้ม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.กฤษณา คิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถาม และแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผลการตรวจแบบสอบถามและแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Smr ak
(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 080-973-9933

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แบบแสดงทัศนคติต่อการปฏิบัติการวาดภาพ และความสุขในการวาดภาพในแบบที่ใช้อุปกรณ์ทั่วไป และใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone หรือ PDA (iPad, Tablet) (การเก็บข้อมูลเบื้องต้นเพื่อสนับสนุนโครงการวิจัยจากนักเรียนศิลปะจำนวน 15 คน)
- แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัยผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ Smartphone และสมุดร่างภาพ (E-Sketch book) (โดยผู้เชี่ยวชาญ 19 คน)
- แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อและช่องทางการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย (โดยผู้เชี่ยวชาญ 19 คน)
- แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย (โดยผู้เชี่ยวชาญ 19 คน)
- แบบประเมินทัศนคติของผู้ทรงคุณวุฒิต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัยาศัย

1. แบบประเมินทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone

9/7/2018

แบบประเมินทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ศิลปะทั่วไป และ อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone

1. แบบประเมินทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ศิลปะทั่วไปและอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone

ให้นักเรียนตอบคำถามเพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนารูปแบบการเรียนศิลปะตามอัชชาศัย โดยแบบประเมินทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ศิลปะทั่วไป และ อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone ในการเรียนศิลปะ จะประกอบด้วยคำถาม ส่วน ประกอบด้วย

1. คำถามด้านประชากรศาสตร์
2. แบบประเมินทัศนคติต่อเทคนิคในการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป
3. แบบประเมินความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะ โดยใช้อุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป
4. แบบประเมินทัศนคติต่อเทคนิคในการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone
5. แบบประเมินความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะ โดยใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone
6. ข้อเสนอแนะ

*จำเป็น

1. ระบุเพศ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ชาย
 หญิง

2. อายุ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- 8-12 ปี
 13-17 ปี
 18-22 ปี
 23-27 ปี

3. การศึกษา *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ระดับประถมศึกษา
 ระดับมัธยมต้น
 ระดับมัธยมปลาย
 ระดับมหาวิทยาลัย

4. ระยะเวลาในการปฏิบัติงานในแต่ละครั้ง *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
 1-3 ชั่วโมง
 4-6 ชั่วโมง
 7-9 ชั่วโมง
 มากกว่า 9 ชั่วโมง

https://docs.google.com/forms/d/1pz4UaVzXUUg0LsJzpyDN45b5lqmc7wW39_sAlqLwY/edit

1/4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9/7/2018

แบบประเมินทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ศิลปะทั่วไป และ อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone

5. ความถี่ในการเรียนศิลปะหรือการปฏิบัติงานศิลปะใน 1 สัปดาห์ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- 0-1 ครั้ง
- 2-3 ครั้ง
- 4-5 ครั้ง
- 5-6 ครั้ง
- มากกว่า 6 ครั้ง

แบบประเมินทัศนคติต่อเทคนิคในการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป

อุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป อาทิ กระดาษ ผ้าใบ ดินสอ สีไม้ สีน้ำ สีน้ำอะคริลิก สีน้ำมัน เป็นต้น

6. ให้นักเรียนตอบแบบประเมินทัศนคติต่อเทคนิคในการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป *

ทำเครื่องหมายแถวละหนึ่งช่องเท่านั้น

	ระดับดีมาก ที่สุด	ระดับดี มาก	ระดับดีปาน กลาง	ระดับ ดี	ระดับ น้อย
ความสะดวกในการเตรียมอุปกรณ์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสะอาดของอุปกรณ์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสะดวกในการนำไปปฏิบัติงาน นอกห้องเรียน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความคงทนของอุปกรณ์ในการ แก้ไขข้อบกพร่อง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ราคาของอุปกรณ์ กระดาษ สี ดินสอ ฯลฯ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสามารถในการนำกลับมาใช้ ซ้ำ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสะดวกในการวาดภาพ/ ระบายสี	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความหลากหลายในการทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

แบบประเมินความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะโดยใช้อุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะ
ทั่วไป

ความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะ ให้พิจารณาจากพัฒนาทักษะชีวิต (Life Skill) ประกอบด้วย 4H คือ

- 1 พัฒนาทักษะการทำงาน (Hand) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การปฏิบัติงานศิลปะ
- 2 ปรับทัศนคติในการเรียนรู้ (Heart) เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและมีกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ
- 3 พัฒนาระบวนการคิด (Head) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์
- 4 ส่งเสริมความสุขและสุขภาพ (Health) เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขและสุขภาพแข็งแรง

7. ให้นักเรียนตอบแบบประเมินความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะโดยใช้อุปกรณ์ปฏิบัติการศิลปะทั่วไป *

ทำเครื่องหมายแถวละหนึ่งช่องเท่านั้น

	มีความสุขมาก ที่สุด	มีความสุข มาก	มีความสุขปาน กลาง	มีความสุข น้อย
พัฒนาทักษะการทำงาน (Hand)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ปรับทัศนคติในการเรียนรู้ (Heart)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
พัฒนาระบวนการคิด (Head)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ส่งเสริมความสุขและสุขภาพ (Health)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

https://docs.google.com/forms/d/1pz4UaVzXUUG0LsJzrpyDN45b5lqmc7wW39_sAlqLwYwY/edit

2/4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9/7/2018

แบบประเมินทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ศิลปะทั่วไป และ อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone

แบบประเมินทัศนคติต่อเทคนิคในการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone

การปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone โดยใช้แอปพลิเคชันพื้นฐานบนอุปกรณ์ เช่น sketchbook, line brush, art set, ubrush เป็นต้น

8. ให้นักเรียนตอบ แบบประเมินทัศนคติต่อเทคนิคในการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone *

ทำเครื่องหมายแฉวงหนึ่งช่องเท่านั้น

	ระดับดีมาก ที่สุด	ระดับดี มาก	ระดับดีปาน กลาง	ระดับ ดี	ระดับ น้อย
ความสะดวกในการเตรียมอุปกรณ์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสะดวกของอุปกรณ์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสะดวกในการนำไปปฏิบัติงาน นอกห้องเรียน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความคงทนของอุปกรณ์ในการ แก้ไขข้อบกพร่อง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ราคาของอุปกรณ์ กระดาษ สี ดินสอ ฯลฯ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสามารถในการนำกลับมาใช้ ซ้ำ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสะดวกในการวาดภาพ/ ระบายสี	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความหลากหลายในการทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

แบบประเมินความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะโดยใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone

ความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะ ให้พิจารณาจากพัฒนาทักษะชีวิต (Life Skill) ประกอบด้วย 4H คือ

- 1 พัฒนาทักษะการทำงาน (Hand) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การปฏิบัติการทำงานศิลปะ
- 2 ปรับทัศนคติในการเรียนรู้ (Heart) เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและมีกระตือรือร้นในการเรียนรู้ศิลปะ
- 3 พัฒนาระบบการคิด (Head) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์
- 4 ส่งเสริมความสุขและสุขภาพ (Health) เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขและสุขภาพแข็งแรง

9. ให้นักเรียนตอบ แบบประเมินความสุขในการปฏิบัติงานศิลปะโดยใช้อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone *

ทำเครื่องหมายแฉวงหนึ่งช่องเท่านั้น

	มีความสุขมาก ที่สุด	มีความสุข มาก	มีความสุขปาน กลาง	มีความสุข น้อย
พัฒนาทักษะการทำงาน (Hand)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ปรับทัศนคติในการเรียนรู้ (Heart)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
พัฒนาระบบการคิด (Head)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ส่งเสริมความสุขและสุขภาพ (Health)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ข้อเสนอแนะ

10. โปรดเสนอแนะเพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนา

9/7/2018

แบบประเมินทัศนคติของนักเรียนศิลปะที่มีต่อเทคนิคการปฏิบัติการวาดภาพด้วยอุปกรณ์ศิลปะทั่วไป และ อุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone

11. ขอบคูลที่ตอบแบบประเมิน

ขับเคลื่อนโดย
 Google Forms



https://docs.google.com/forms/d/1pz4UaVzXUUG0LsJzrpyDN45b5lqmc7wW39_sAlqILwY/edit

4/4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาจารย์ผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ Smartphone และสมุดร่างภาพ (E-Sketch book) (โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 19 คน)

แบบประเมินรูปแบบการ (MODEL) เรียนรู้ศิลปะตามอรรถาจารย์ที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ iPad และสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book)

หัวข้อวิจัย รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอรรถาจารย์

Conceptual, Structured, and Experiential Models of Informal Art Learning

ชื่อผู้วิจัย นางสาว ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์

นักศึกษาระดับปริญญาเอก แผนกวิชาการศึกษาศาสนา ปริญญาโท สาขาการออกแบบสาขาครุศาสตร์
อุตสาหกรรม ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ดั้งเดิมและการใช้อุปกรณ์ PDA แล้วประเมินผลในกระบวนการและปัญหาการเรียนวาดภาพ
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาจารย์
3. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการวาดภาพของผู้เรียนและความสุขในการเรียน

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ มีความประสงค์ที่จะสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ iPad และสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book) เกี่ยวกับแนวคิดของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาจารย์ที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงานวาดภาพผ่านแอปพลิเคชัน และความเหมาะสมในการใช้แอปพลิเคชันพื้นฐานในการวาดภาพกับอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งการปฏิบัติงานบนสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book) รวมถึงข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามถึงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาจารย์ที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ iPad และสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book) เป็นคำถามในรูปแบบของมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 2 เป็นข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นต่าง ๆ ต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตาม
 อัจฉริยะที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ iPad และสมุดร่างภาพ
 (E-Sketch Book)

โดยค่าระดับคะแนนประเมินความคิดเห็นนี้มี 5 ระดับ ซึ่งมีความหมายดังนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้แนบเอกสารเพื่ออธิบายนิยามปฏิบัติการของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัจฉริยะ เพื่อ
 ประกอบการประเมิน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ประกอบด้วย

1. ชนิดของระบบข้อมูลที่ใช้รวบรวม จัดการ และใช้สำหรับวิเคราะห์บริบทรูปแบบของการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย (What?)

บริบทของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย (Context of Informal Art Learning)

ประกอบด้วย 2 เรื่อง คือ

1.1 รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

รูปแบบเป็นรูปธรรมของความคิด ซึ่งบุคคลแสดงออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง อาจเป็น ข้ออธิบาย แผนภูมิหรือแผนผัง ไดอะแกรม เพื่อเป็นแนวทางให้ตนและผู้อื่นเข้าใจความหมายของรูปแบบใด ๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้รูปแบบยังเป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้แสวงหาคำตอบ ความรู้ ความเข้าใจ ในปรากฏการณ์ต่าง ๆ (อิติวาทน์ จอดนอก, 2556 : หน้า 41)

รูปแบบทางการศึกษามักใช้คำว่ารูปแบบการเรียนการสอน เป็นลักษณะของการเรียน การสอนที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบระเบียบตามปรัชญา ทฤษฎี หลักการ โดยนักศึกษามักนิยมใช้คำว่า “ระบบ” ในความหมายที่เป็นระบบใหญ่ ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของการศึกษา ประกอบด้วย ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดของรูปแบบการเรียนการสอนนั้นๆ โดยต้องบรรยายและอธิบายลักษณะการจัดการ เรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ แล้วจัดระบบที่มีองค์ประกอบและความสัมพันธ์ของ องค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้นๆ ได้ รวมทั้งต้อง อธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการและเทคนิคการสอนต่างๆ อันจะช่วยให้การจัดกระบวนการเรียนการสอน นั้นๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

สามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยคือ รูปแบบการเรียนการสอนศิลปะ โดยยึดระบบระเบียบปรัชญา ทฤษฎี และหลักการการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยประกอบไปด้วยแนวคิดของ รูปแบบการเรียนศิลปะการวาดภาพ ที่ใช้เทคโนโลยีและใช้อุปกรณ์ประเภทโทรศัพท์มือถือ Smartphone หรือ แท็บเล็ต เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ให้บรรลุตามเป้าหมายของผู้เรียน

1.2 เนื้อหา

เนื้อหาการเรียนศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย

1.2.1 ทฤษฎีทางศิลปะพื้นฐาน ประกอบด้วย

1.2.1.1 ประวัติศาสตร์ศิลปะ เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ จนถึงปัจจุบัน รวมถึงชีวประวัติ ผลงานของศิลปิน

1.2.1.2 องค์ประกอบศิลปะ มีเนื้อหาเกี่ยวกับทัศนธาตุหรือองค์ประกอบศิลปะ ประกอบด้วย จุด เส้น สี พื้นผิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.1.3 หลักการสร้างสรรคศิลป์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์ศิลปะประกอบด้วย
เอกภาพ สมดุล กลมกลืน แตกต่าง ระบาย การซ้ำ เป็นต้น

1.2.2 เทคนิคและวิธีการวาดภาพผ่านระบบแอปพลิเคชัน และการใช้เครื่องมือ

ก่อนเข้าสู่การเรียน เป็นการแนะนำให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ Application ที่สามารถใช้ในการเรียนวาดภาพได้ และวิธีการใช้เครื่องมือใน Application ในการวาดภาพ

1.2.3 การวาดภาพ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1.2.3.1 ทักษะพื้นฐานในการวาดภาพ

ในระดับพื้นฐาน เป็นการแนะนำให้ผู้เรียนรู้จักความหมาย รูปแบบ วิธีการของการวาดภาพ
ในลักษณะต่าง ๆ และลำดับการสอนการวาดภาพขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย

1.2.3.1.1 เส้นในการวาดภาพ

1.2.3.1.2 แสงเงา

1.2.3.1.3 พื้นผิว

1.2.3.1.4 รูปร่างและรูปทรง

1.2.3.1.5 การจัดองค์ประกอบในงาน

1.2.3.2 หัวข้อที่กำหนดในการเรียน มีด้วยกัน 4 หัวข้อ ประกอบด้วย

1.2.3.2.1 หัวข้อ “ภาพหุ่นนิ่ง” (Still Life) เช่น รูปทรงเรขาคณิต ผลไม้ ตู๊กตา ขวดแก้ว

1.2.3.2.2 หัวข้อ “ภาพบุคคล” (Portrait) เช่น ผู้ชาย ผู้หญิง เด็ก

1.2.3.2.3 หัวข้อ “ภาพสถานที่” (Urban / Landscape) เช่น ทิวทัศน์ภูเขา หมู่บ้านชนบท เมือง

1.2.3.2.4 หัวข้อ “งานสร้างสรรค์ตามจินตนาการ” (Imagination / Fantasy) เช่น ภาพตาม

จินตนาการ

ผู้เรียนจะต้องผ่านการเรียนและการปฏิบัติวาดภาพทั้ง 2 ส่วน โดยผู้เรียนสามารถที่จะเลือกเรียนใน
หน่วยไหนก่อนก็ได้ แต่จะต้องเรียนให้ครบทุกหน่วย (ในลำดับถัดไปนี้ผู้เรียนสามารถเรียนซ้ำเพื่อเป็นการ
ทบทวนหรือทำซ้ำได้)

2. วัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย เพื่อการวิเคราะห์ระบบการเรียนรู้ (Why?)

แบ่งวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย (Object / Purpose) เป็น 2 ส่วนคือ วัตถุประสงค์ของผู้เรียน และ วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

2.1 วัตถุประสงค์ของผู้เรียน

วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของผู้เรียนในการเรียนศิลปะตามอัธยาศัย ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมเนื้อหาจากแบบสำรวจและสอบถามออนไลน์ผ่านระบบ Google Form โดยกำหนดวัตถุประสงค์ของผู้เรียนได้ทั้งหมด 7 ข้อดังนี้

- 2.1.1 เพื่อเป็นงานอดิเรก
- 2.1.2 เพื่อพัฒนาตนเองด้านศิลปะ
- 2.1.3 เพื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพ
- 2.1.4 เพื่อฝึกสมาธิ
- 2.1.5 เพื่อนำไปใช้ในการเรียน
- 2.1.6 เพื่อคลายเครียด
- 2.1.7 เพื่อเพิ่มระดับความสุข

2.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่นอกเหนือจากทักษะความสามารถด้านศิลปะการวาดภาพแล้ว รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยยังมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต (Life Skill) ประกอบด้วย 4H คือ

- 2.2.1 พัฒนาทักษะการทำงาน (Hand) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การปฏิบัติการทำงานศิลปะ
- 2.2.2 ปรับทัศนคติในการเรียนรู้ (Heart) เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและมีกระตือรือร้นในการเรียนรู้ศิลปะ
- 2.2.3 พัฒนาระบบการคิด (Head) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์
- 2.2.4 ส่งเสริมความสุขและสุขภาพ (Health) เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขและสุขภาพแข็งแรง

3. กลุ่มเป้าหมาย (Targets / Stakeholders) จำแนกได้ 2 กลุ่ม แบ่งตามช่วงวัย และกลุ่มการศึกษา มีดังนี้

3.1 แบ่งตามช่วงวัย

- 3.1.1 วัยเด็ก (Children) โดยสหประชาชาติและองค์การยูนิเซฟ ได้ให้นิยามคำว่า “เด็ก” ว่า หมายถึง มนุษย์ที่อายุต่ำกว่า 18 ปี
- 3.1.2 วัยรุ่น (Young) จำแนกตามหลักประชากรศาสตร์ อยู่ในช่วงอายุ 15 – 19 ปี
- 3.1.3 วัยผู้ใหญ่ช่วงต้น (Young Adult) จำแนกตามหลักประชากรศาสตร์ อยู่ในช่วงอายุ 20–40 ปี
- 3.1.4 วัยผู้ใหญ่ (Adult) หรือวัยกลางคน จำแนกตามหลักประชากรศาสตร์ คือช่วงอายุ 40–60 ปี
- 3.1.5 วัยชรา (Older Adult) จำแนกตามหลักประชากรศาสตร์ คือ อายุ 60 ปีขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 แบ่งตามกลุ่มการศึกษา มีดังนี้

- 3.2.1 ผู้ที่ศึกษาในระบบ
- 3.2.2 ผู้ที่เรียนการศึกษานอกระบบ
- 3.2.3 ผู้ที่เรียนการศึกษาตามอัธยาศัย
- 3.2.4 ผู้ที่ไม่ได้เรียนทั้งในและนอกระบบ

4. วิธีดำเนินการ (How?)

ประกอบด้วย 3 ประเด็น คือกิจกรรม , เทคโนโลยีและเครื่องมือและการประเมินผลการปฏิบัติการ วาดภาพ (Process and Assessment) มีรายละเอียดดังนี้

4.1 ระเบียบวิธี / กิจกรรม

กำหนดกิจกรรมในการเรียนตามแบบแผนการเรียนรู้ศิลปะ (DBAE) ตามแนวคิดจากประสบการณ์ การเรียนรู้ (ELT) ทักษะชีวิต (Life Skill) และรูปแบบของ Mobile Learning ด้วยโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone โดยใช้ Application พื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือ โดยใช้ช่องทางในการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (Online) 2 ช่องทาง คือ เฟซบุคเพจ (Facebook Page) และยูทูป (YouTube) เพื่อติดต่อกับ ผู้ออกแบบการสอนหรือโค้ช รวมทั้งการประชาสัมพันธ์บนสื่อออนไลน์ โดยมีขั้นตอนของกิจกรรมดังนี้

- 4.1.1 การลงทะเบียนเพื่อเรียนในระบบออนไลน์ รับทราบข้อกำหนดในการเรียน และทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วประเมินทักษะด้านการวาดภาพและความสุขด้วยตนเอง
- 4.1.2 ผู้เรียนสามารถเรียนตามลำดับที่ผู้ออกแบบการสอนได้กำหนดให้ หรือเลือกเรียนในหน่วยที่ตนเองต้องการที่จะเรียนได้ โดยผู้เรียนต้องเรียนให้ครบทุกหน่วยการเรียน
- 4.1.3 ผู้เรียนสามารถกลับมาเรียนซ้ำในหน่วยที่ได้เรียนไปแล้วได้ เพื่อเป็นการทบทวน
- 4.1.4 ผู้เรียนต้องสร้างพื้นที่หรืออัลบั้มเพื่อเก็บผลงาน ไฟล์ภาพหรือไฟล์วิดีโอชิ้นตอนการทำงาน เพื่อเผยแพร่
- 4.1.5 ผู้เรียนจะต้องทำการเผยแพร่ นำเสนอผลงาน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาของตนเอง อย่างเปิดเผย
- 4.1.6 ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และข้อคิดเห็นเพื่อการพัฒนาทักษะของตนเอง
- 4.1.7 หลังจากเรียนครบทุกหน่วย ผู้เรียนจะต้องทำแบบประเมินตนเองเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการวาดภาพที่ได้เรียนมาทั้งหมด และใบรับรองผลการเรียน

ในขั้นตอนข้างต้นเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ และเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ที่แตกต่างจากการเรียนในระบบซึ่งผู้เรียนจะต้องทำการสำรวจและออกแบบแผนการเรียนของตนเอง ซึ่งจะต้องเกิดจากทัศนคติที่ดีต่อการเรียนศิลปะในรูปแบบการเรียนรู้ตามอัธยาศัย และผู้เรียนจะต้องสร้างแรงกระตุ้นในการเรียนได้อย่างต่อเนื่องเพื่อให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ของผู้เรียนเอง

4.2 เทคโนโลยีและเครื่องมือ

4.2.1 เทคโนโลยี / ออนไลน์ (ICT)

4.2.1.1 Interactive E-book ผู้เรียนสามารถใช้ Interactive E-book ผ่านระบบออนไลน์ หรือ พิมพ์ออกมาเพื่อใช้งานแบบออฟไลน์ได้ ภายในจะประกอบไปด้วยคำอธิบาย ตัวอย่างผลงาน ขั้นตอนการวาดภาพ ไฟล์วีดิโอที่ลิงค์ผ่านระบบ YouTube การเชื่อมต่อกับแอปพลิเคชันเพื่อใช้ในการวาดภาพ

4.2.1.2 Website ผู้เรียนสามารถใช้เว็บไซต์เป็นอีกช่องทางในการเรียนรู้ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับ Interactive E-book และผู้เรียนใช้เป็นช่องทางในการติดต่อหรือมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ร่วมเรียน

4.2.1.3 YouTube ผู้เรียนสามารถใช้เป็นช่องทางในการเรียนรู้ ดูตัวอย่างขั้นตอนการทำงาน และสามารถอัปโหลดไฟล์วีดิโอขั้นตอนการทำงานของตนเพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมเรียน

4.2.1.4 Facebook ผู้เรียนสามารถใช้ Facebook Page เป็นอีกช่องทางในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยน และติดต่อสื่อสารกับกลุ่มผู้เรียนและเพื่อนร่วมเรียน

4.2.2 เครื่องมือ / อุปกรณ์ / สื่อ (Device)

4.2.2.1 โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone : ผู้เรียนจะต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันสำหรับการวาดภาพไว้บนโทรศัพท์มือถือ Smartphone และสามารถเรียนรู้และวาดภาพผ่านโทรศัพท์มือถือ Smartphone ได้

4.2.2.2 แท็บเล็ต : ผู้เรียนจะต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันสำหรับการวาดภาพไว้บนแท็บเล็ต และสามารถเรียนรู้และวาดภาพผ่านแท็บเล็ตได้

4.2.2.3 คอมพิวเตอร์ : ผู้เรียนจะต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันสำหรับการวาดภาพไว้บนคอมพิวเตอร์ และสามารถเรียนรู้และวาดภาพผ่านคอมพิวเตอร์ได้

4.2.2.4 สมุดร่างภาพ (Sketch Book) : ผู้เรียนสามารถใช้สมุดร่างภาพ (Sketch Book) เป็นอีกช่องทางในการเรียนรู้ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับ Interactive E-book และผู้เรียนจะต้องถ่ายภาพขั้นตอนการทำงานหรือผลงานของตนเพื่อนำเสนอบนพื้นที่เว็บไซต์ หรือเฟซบุค เพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อหรือมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ร่วมเรียน

4.3 การประเมินตนเอง (Self-Assessment) ประกอบด้วย 2 ส่วน

4.3.1 การประเมินการปฏิบัติงาน (AAR) เป็นขั้นตอนการประเมินการปฏิบัติงานของตนเอง หลังจากการวาดภาพในแต่ละหัวข้อได้สำเร็จและพอใจแล้ว ผู้เรียนจะต้องทำการประเมินการปฏิบัติงานของตนเองเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และข้อบกพร่อง พร้อมทั้งแนวทางแก้ไขในการทำงานของตนเอง

4.3.2 การประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Self-Performance Assessment) เป็นขั้นตอนการประเมินผลการปฏิบัติงานด้วยตนเอง ซึ่งเป็นแบบประเมินทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจกับเกณฑ์การประเมินผ่านระบบรูบริก (Rubric) ที่จะทำให้ผู้เรียนประเมินตนเองได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ปราศจากความลำเอียง และสามารถนำผลจากการประเมินไปพัฒนาการทำงานหรือการเรียนรู้ต่อไปได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนอุปกรณ์ PDA (iPad, Tablet) หรือ Smartphone และสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book) กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะหรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อ การปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
แนวคิดของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงานวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ iPad และสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book)					
แนวคิดในการใช้แอปพลิเคชันพื้นฐานเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และการวาดภาพ						
แอปพลิเคชันเป็นเครื่องมือที่สร้างแรงกระตุ้นและแรงจูงใจในการเรียน					
เป็นเครื่องมือที่ไม่มีค่าใช้จ่ายหรือมีค่าใช้จ่ายน้อย					
แอปพลิเคชันสามารถสร้างความหลากหลายและเพิ่มความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะการวาดภาพได้					
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ตามอัยาศัย					
สอดคล้องกับเครื่องมือที่ใช้งานร่วมกับระบบออนไลน์					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะหรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อ การปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
ความเหมาะสมของแอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบน PDA						
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
เหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะการวาด ภาพบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone					
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่					
ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะการวาดภาพ					
ความเชื่อมโยงกับช่องทางการเรียนรู้ อาทิ Website YouTube Facebook					
ความเหมาะสมของแอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบน Smart Phone						
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
เหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะการวาด ภาพบน smart phone					
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่					
ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะการวาดภาพ					
ความเชื่อมโยงกับช่องทางการเรียนรู้ อาทิ Website YouTube Facebook					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะหรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อ การปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
ความเหมาะสมของแอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบนคอมพิวเตอร์						
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
เหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะการวาด ภาพบนคอมพิวเตอร์					
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่					
ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะการวาดภาพ					
ความเชื่อมโยงกับช่องทางการเรียนรู้ อาทิ Website YouTube Facebook					
ความเหมาะสมของการเรียน วาดภาพผ่านสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book)						
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
เหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะการวาด ภาพผ่านสมุดร่างภาพ (Sketch Book)					
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่					
ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะการวาดภาพ					
ความเชื่อมโยงกับช่องทางการเรียนรู้ อาทิ Website YouTube Facebook					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นต่าง ๆ รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ iPad และสมุดร่างภาพ (Sketch Book)

1. ข้อเสนอแนะในประเด็นที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนอุปกรณ์ดังนี้

- โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone

.....

.....

.....

.....

- แทปเล็ต

.....

.....

.....

.....

- คอมพิวเตอร์

.....

.....

.....

.....

- สมุดร่างภาพ (Sketch Book)

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
 ()
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2560

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัย : นางสาว ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์

นักศึกษาปริญญาเอก แขนงการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ

สาขาครุศาสตร์อุตสาหกรรม ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

3. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อและช่องทางการเรียนรู้และ ประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย (โดยผู้เชี่ยวชาญ 19 คน)

ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนโทรศัพท์มือถือแบบ PDA หรือ iPad และสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book) กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะหรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อ การปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
แนวคิดของรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตาม อัธยาศัยที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงานวาด ภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ iPad และสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book)					
แนวคิดในการใช้แอปพลิเคชันพื้นฐานเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และการวาดภาพ						
แอปพลิเคชันเป็นเครื่องมือที่สร้างแรงกระตุ้น และแรงจูงใจในการเรียน					
เป็นเครื่องมือที่ไม่มีค่าใช้จ่ายหรือมีค่าใช้จ่าย น้อย					
แอปพลิเคชันสามารถสร้างความหลากหลาย และเพิ่มความสามารถในการสร้างสรรค์งาน ศิลปะการวาดภาพได้					
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย					
สอดคล้องกับเครื่องมือที่ใช้งานร่วมกับระบบ ออนไลน์					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะหรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อ การปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
ความเหมาะสมของแอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบน PDA						
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
เหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพบน โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone					
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่					
ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การวาดภาพ					
ความเชื่อมโยงกับช่องทางการเรียนรู้ อาทิ Website YouTube Facebook					
ความเหมาะสมของแอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบน Smart Phone						
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
เหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพบน smart phone					
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่					
ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การวาดภาพ					
ความเชื่อมโยงกับช่องทางการเรียนรู้ อาทิ Website YouTube Facebook					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะหรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อ การปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
ความเหมาะสมของแอปพลิเคชันวาดภาพพื้นฐานบนคอมพิวเตอร์						
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
เหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพบน คอมพิวเตอร์					
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่					
ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การวาดภาพ					
ความเชื่อมโยงกับช่องทางการเรียนรู้ อาทิ Website YouTube Facebook					
ความเหมาะสมของการเรียนวาดภาพผ่านสมุดร่างภาพ (Sketch Book)						
ง่ายและสะดวกในการใช้งาน					
เหมาะสมกับการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพผ่าน สมุดร่างภาพ (Sketch Book)					
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่					
ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การวาดภาพ					
ความเชื่อมโยงกับช่องทางการเรียนรู้ อาทิ Website YouTube Facebook					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นต่าง ๆ รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบน PDA หรือ iPad และสมุดร่างภาพ (E-Sketch Book)

1. ข้อเสนอแนะในประเด็นที่ใช้การเรียนรู้การวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันพื้นฐานบนอุปกรณ์ดังนี้

- โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone

.....

.....

.....

- แทปเล็ต

.....

.....

.....

.....

- คอมพิวเตอร์

.....

.....

.....

.....

- สมุดร่างภาพ (Sketch Book)

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
 ()
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2560

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัย : นางสาว ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์

นักศึกษาปริญญาเอก แขนงการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ

สาขาครุศาสตร์อุตสาหกรรม ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อและช่องทางการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

4. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย (โดยผู้เชี่ยวชาญ 19 คน)

หัวข้อวิจัย รูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

Conceptual, Structured, and Experiential Models of Informal Art Learning

ชื่อผู้วิจัย นางสาวชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์

นักศึกษาระดับปริญญาเอก แขนงวิชาการศึกษาศาสนาปฏิบัติกรรมและการออกแบบสาขาครุศาสตร์
อุตสาหกรรม ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการและปัญหาการในการวาดภาพในแบบใช้อุปกรณ์ดั้งเดิมและ
การใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ, แท็บเล็ต แล้วประเมินผลในกระบวนการและปัญหาการเรียนวาดภาพ
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย
3. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการวาดภาพของผู้เรียนและความสุขในการเรียน

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ มีความประสงค์ที่จะสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการ
เรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ที่ครอบคลุมถึงความสอดคล้องและความเหมาะสมในด้านแนวความคิดในการเรียนรู้
ในศตวรรษที่ 21 , การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ , องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้, การวิเคราะห์รูปแบบการ
เรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย, เนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้, วัตถุประสงค์, และการประเมิน รวมถึงข้อเสนอแนะ
เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามถึงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย เป็น
คำถามในรูปแบบของมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ส่วนที่ 2 เป็นข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นต่าง ๆ ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ
รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

โดยค่าระดับคะแนนประเมินความคิดเห็นนี้มี 5 ระดับ ซึ่งมีความหมายดังนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะหรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อ การปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
แนวคิดมีความเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21					
รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยสอดคล้อง กับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์					
ความเหมาะสมและสอดคล้องขององค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย						
การกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายการเรียนรู้					
แผนการเรียนรู้ / การกำหนดเนื้อหา					
กระบวนการจัดการเรียนรู้ / กิจกรรม และการ จัดลำดับของกิจกรรม					
การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ใหม่และการ เตรียมสื่อและเข้าถึงเทคโนโลยี ICT					
การทบทวนหลังการปฏิบัติ (AAR) และการ ประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Self- Performance Assessment)					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะหรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อ การปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
ความเหมาะสมการวิเคราะห์การเรียนรู้เพื่อการออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย						
What? – รูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย , เนื้อหา / สารการเรียนรู้					
Why? – วัตถุประสงค์ของผู้เรียน , วัตถุประสงค์ ของการจัดการเรียนรู้					
Who? – แบ่งตามช่วงวัย , แบ่งตามกลุ่ม การศึกษา					
How? – ระเบียบวิธี / กิจกรรม , เทคโนโลยีและ เครื่องมือ , การประเมินตนเอง					
เนื้อหาการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย						
ทฤษฎีทางศิลปะ - ประวัติศาสตร์ศิลปะ - องค์ประกอบศิลปะ - หลักการสร้างสรรคศิลปะ					
การวาดภาพส่วนที่ 1 - ทักษะพื้นฐานในการวาดภาพ ประกอบด้วย เส้นในการวาดภาพ, แสงเงา, พื้นผิว, รูปร่างและรูปทรง, การจัดองค์ประกอบ ในงาน					
การวาดภาพส่วนที่ 2 ประกอบด้วย 4 หัวข้อ ดังนี้ ภาพหุ่นนิ่ง, ภาพบุคคล, ภาพสถานที่, งาน สร้างสรรค์ตามจินตนาการ					

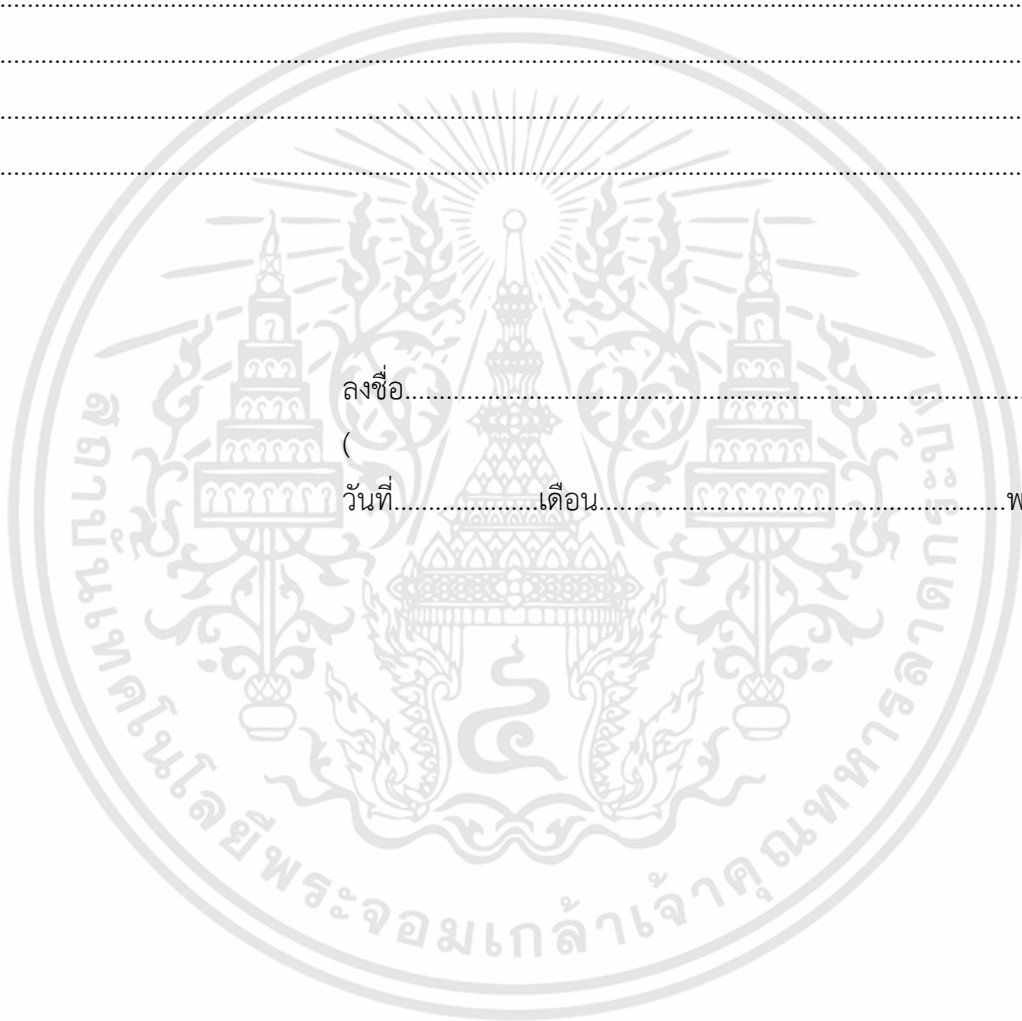
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะหรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อ การปรับปรุง
	5	4	3	2	1	
วัตถุประสงค์						
ความเหมาะสมของรูปแบบส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพ					
ความเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะชีวิต (Life Skill) - พัฒนาทักษะการทำงาน (Hand)					
- ปรับทัศนคติในการเรียนรู้ (Heart)					
- พัฒนาระบบการคิด (Head)					
- ส่งเสริมความสุขและสุขภาพ (Health)					
การประเมินผลการเรียนรู้						
ความเหมาะสมของแนวคิดการทบทวนหลังการปฏิบัติการ (AAR)					
ความเหมาะสมของแนวคิดการประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Self-Performance Assessment)					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในด้านปัจจัย และเนื้อหาต่าง ๆ ต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตาม
อรรถาศัย

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2560

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยครั้งนี้
ผู้วิจัย : นางสาว ชนัญชิตา ยุกตรีตัน
นักศึกษาระดับปริญญาเอก แขนงการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ
สาขาครุศาสตร์อุตสาหกรรม ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. แบบประเมินทัศนคติของผู้ทรงคุณวุฒิต่อรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย



แผนกการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) เพื่อใช้ประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ ศิลปะตามอัธยาศัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะศิลปะการวาดภาพโดยใช้ทฤษฎีศิลปะศึกษา DBLE , พัฒนาทักษะชีวิต (Life-Skills : 4 H) ของผู้เรียน และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องของข้อความกับนิยามศัพท์ โดยมีเกณฑ์การให้ คะแนนดังนี้

+1 คะแนน	สำหรับข้อความที่สอดคล้องกับนิยามศัพท์
0 คะแนน	สำหรับข้อความที่สอดคล้องกับนิยามศัพท์
-1 คะแนน	สำหรับข้อความที่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

นิยามศัพท์

1) แบบแผนการเรียนรู้ศิลปะ (DBAE) หมายถึง แบบแผนการศึกษาวิชาศิลปะศึกษา ประกอบด้วย การศึกษา 4 ด้าน ประกอบด้วย 1.ประวัติศาสตร์ศิลปะ (Art History) 2. ศิลปะวิจารณ์ (Art Criticism) 3. สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) และ 4. การสร้างงานศิลปะ (Art Production) เป็นระบบการเรียนรู้ศึกษาศิลปะ ที่ถูกกำหนดให้เรียนอย่างต่อเนื่องในเนื้อหาที่กำหนดทั้ง 4 ด้าน ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานและการพัฒนา ด้านทักษะ (Knowledge and Skill)

2) ทักษะชีวิต หรือ Targeting Life Skills Model หมายถึง รูปแบบเป้าหมายทักษะชีวิต เป็น เครื่องมือในการพัฒนาทักษะชีวิตโดยมีหลักสำคัญ 4 ประการ ที่เรียกว่า 4H Clover ได้แก่ 1) การพัฒนา ด้านความคิดและการจัดการ (Head) 2) การพัฒนาด้านการสร้างความสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น (Heart) 3) การ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาด้านการทำงานและการเป็นพลเมืองที่ดี (Hand) 4) การพัฒนาด้านการใช้ชีวิตและการดูแลตนเอง (Health)

3) การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย หมายถึง กระบวนการในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย (การวิจัยนี้ ศิลปะหมายถึง ศิลปะในกลุ่มสาขาทัศนศิลป์ สำหรับโครงการนี้ผู้วิจัยเจาะจงเลือกหัวข้อการวาดภาพ ซึ่งประกอบไปด้วยการวาดภาพ การร่างภาพ การแรเงา และการระบายสี เนื่องจากการวาดภาพเป็นพื้นฐานของศิลปะสาขาทัศนศิลป์ทุกแขนง) มุ่งประโยชน์ในการเรียนรู้อย่างอิสระเพื่อการพัฒนาตนเองเป็นรูปแบบการจัดการศึกษาที่ไม่จำกัดกลุ่มและลักษณะของผู้เรียน ไม่ว่าจะ เป็น เพศ วัย อาชีพ และระดับความรู้พื้นฐาน ไม่จำกัดรูปแบบการเรียนรู้ สถานที่ เวลา นอกจากนี้ผู้เรียนจะสามารถใช้วิธีการประเมินการเรียนรู้ของตนได้อีกด้วย ทั้งนี้รูปแบบการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ยังเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อเน้นการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยให้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับสังคม สภาพแวดล้อม เข้าใจวัฒนธรรม สามารถเลือกรูปแบบ หน่วยเรียน วิธีการ เพื่อให้เหมาะสมต่อการพัฒนาตนเองอย่างไม่มีเงื่อนไข

4) การประเมินทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self Performance Assessment) หมายถึง วิธีการประเมินตนเอง เป็นกระบวนการที่มุ่งให้บุคคลเกิดการทบทวน ไตร่ตรองการปฏิบัติงาน (Revise) สะท้อนความคิด (Reflection) และนำไปสู่การพัฒนา (Improvement) ในภาระหน้าที่ของตนอย่างต่อเนื่อง เป็นวัฏจักร (Cycle) การประเมินตนเองนับเป็นทั้งเครื่องมือประเมินและเครื่องมือพัฒนาการเรียนรู้ เพราะทำให้ผู้เรียนได้คิดใคร่ครวญว่าได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้ อย่างไร และผลงานที่ทำนั้นดีแล้วหรือยัง การประเมินตนเองจึงเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง การใช้การประเมินตนเองของผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จได้ดีจะต้องมีเป้าหมาย การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีเกณฑ์ที่บ่งบอกความสำเร็จของชิ้นงาน/ภาระงาน และมาตรการการปรับปรุงแก้ไขตนเอง

5) M-Learning หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone หรือ PDA (Tablet, iPad) มาใช้เพื่อการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน เป็นรูปแบบที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และเหมาะสมกับรูปแบบการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบันที่มีการเชื่อมต่อกันด้วยระบบอินเทอร์เน็ตทั้งจากเครือข่าย และระบบ Wifi

แบบประเมินประกอบด้วยคำถาม 3 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 คำถามทั่วไปเชิงประชากรศาสตร์

ส่วนที่ 2 แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย เป็นรายด้านดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย ในปัจจัยด้านสาระการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBLE

ด้านที่ 2 แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย ในปัจจัยการพัฒนาทักษะชีวิต

ด้านที่ 3 แบบประเมินทัศนคติต่อวิธีการประเมินผลงานด้วยตนเอง

ด้านที่ 4 แบบประเมินความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัยเพื่อให้สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ด้านที่ 5 แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย

คำชี้แจง : โปรดกาเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงตามความเป็นจริง โดยผู้วิจัยได้กำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ด้านที่ 1 แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถยาศัย ในปัจจัยด้านสาระการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBLE

รายการ	การให้คะแนน			
	1	0	-1	หมายเหตุ
1.1 ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ				
1.2 ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านการวิพากษ์ (ช่องทางในการแสดงความคิดเห็น)				
1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับและตัวอย่างการวาดภาพ				
1.4 ความเหมาะสมของเครื่องมือเสมือนของแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ				

ด้านที่ 2 แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถยาศัย ในปัจจัยการพัฒนาทักษะชีวิต

รายการ	การให้คะแนน			
	1	0	-1	หมายเหตุ
2.1 การเรียนรู้ศิลปะตามอรรถยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงาน				
2.2 การเรียนรู้ศิลปะตามอรรถยาศัย มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์				
2.3 การเรียนรู้ศิลปะตามอรรถยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะ				
2.4 การเรียนรู้ศิลปะตามอรรถยาศัย มีส่วนช่วยส่งเสริมและพัฒนาการควบคุมร่างกาย				

ด้านที่ 3 แบบประเมินทัศนคติต่อวิธีการประเมินผลงานด้วยตนเอง

รายการ	การให้คะแนน			
	1	0	-1	หมายเหตุ
3.1 การทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)				
3.2 การประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง (Self Assessment)				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านที่ 4 แบบประเมินความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะตาม
 อัยาศัยเพื่อให้สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

รายการ	การให้คะแนน			
	1	0	-1	หมายเหตุ
4.1 การใช้สื่อมัลติมีเดีย				
4.2 การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์				
4.3 การใช้ระบบออนไลน์				
4.4 การใช้ช่องทางติดต่อและนำเสนอผลงานในระบบชุมชนออนไลน์				
4.5 การประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์				
4.6 ทักษะที่ดีในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์ และระบบออนไลน์				
4.7 การนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาที่แตกต่างออกไป เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชานาฏศิลป์ วิชาทำงาน				

ด้านที่ 5 แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย

รายการ	การให้คะแนน			
	1	0	-1	หมายเหตุ
5.1 แนวคิดของการเรียนศิลปะการวาดภาพตามอัยาศัย				
5.2 ความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ในการทำงานศิลปะการวาดภาพ				
5.3 ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย				
5.4 ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน				
5.5 โอกาสในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้จริง				

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงรายละเอียดสื่อการเรียนรู้ Interactive E-book



ภาพที่ ง-1 แสดงหน้าปก Interactive E-book

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญของศิลปะ

ศิลปะการวาดภาพ “สำคัญอย่างไร”

คุณเคยฝัน...ว่าอยากจะทำมันขึ้นมาและวาดภาพไหม ?
ความทรงจำที่แสนนาน.... ที่ทำให้คุณวาดภาพแล้วการทำงานศิลปะ เมื่อครูสอนศิลปะในโรงเรียนเก่าของคุณ บอกว่างานศิลปะของคุณมันยังไม่ดี แต่จากนี้เองมีนักวิจารณ์ผู้หวังดีทั้งหลายได้วิจารณ์การทำงานศิลปะของคุณก่อนที่คุณจะได้เริ่มตีความภาพซะอีก.....
แล้วในวันนี้ถ้าจะกลับมาเรียนวาดภาพอีกครั้ง เพราะคุณนี้รู้ว่าการวาดภาพช่วยให้ทักษะในด้านอื่นๆ ในชีวิตของคุณดีขึ้น...คุณจะลองดูสิ คุณจะยังรู้สึกกลัวแต่จะวาดมันต่อไป แล้วผลงานที่ได้รับจะทำให้ความกลัวที่ครอบงำจิตใจคุณหายไป

“ ความปรารถนาในการเรียนของคุณ จะผลักดันคุณให้เผชิญหน้ากับความกลัว และนำทางคุณ...”

- ศิลปะทำให้เกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์
- ศิลปะเป็นยาเพื่อการรักษา
- ศิลปะเป็นเครื่องมือในการศึกษา
- ศิลปะคือการแสดงออก
- ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม
- ศิลปะคือความรู้
- ศิลปะคือการสร้างความสัมพันธ์
- ศิลปะช่วยดึงดูดความสนใจ
- และอีกมากมาย

WHY WE LEARN ART? (คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ)




คลิกเพื่อดูวิดีโอ <https://youtu.be/T4LKsu-JcQ>

การเตรียมอุปกรณ์

ความเป็นไปได้ในการวาดภาพบนอุปกรณ์ โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone และแท็บเล็ตในยุคดิจิทัลไม่ใช่เรื่องยาก นอกจากนี้ยังความโดดเด่นของแพลตฟอร์มเพื่อช่วยในการวาดภาพให้สื่อหลายระดับ และยังลดค่าใช้จ่ายในการซื้ออุปกรณ์ในการวาดภาพแบบทั่วไป เช่น กระดาษ ฟิล์ม ดินสอหลายชนิด สี พู่กัน และอื่นๆ


สำหรับการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอัตราค่าได้เลือกแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนผ่านระบบแพลตฟอร์มบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone และแท็บเล็ต เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงในการทำงานศิลปะให้กับผู้เรียนได้อย่างสมบูรณ์และภาคภูมิใจ อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถแลกเปลี่ยน ร่วมนวัตกรรม และรับข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมเรียนผ่านได้อีกหลายช่องทาง เช่น Facebook และ Youtube อีกด้วย

การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานศิลปะการวาดภาพ เป็นแนวทางที่กำลังแพร่หลายในกลุ่มศิลปินในยุคดิจิทัล ผ่านอุปกรณ์ Smartphone แท็บเล็ต หรือ โดรน หรืออุปกรณ์ที่มีหน้าจอแบบสัมผัส โดยใช้วิธีมือ หรือปากกาจิจิทัลในการวาดภาพ บน แอปพลิเคชัน เช่นเดียวกับการวาดภาพบนกระดาษโดยใช้ดินสอหรือสีในการทำงาน



คลิกที่ภาพเพื่อดูตัวอย่างการวาดภาพบน Smartphone โดยใช้วิธีเขียนบนหน้าจอสัมผัสแทนปากกาจิจิทัล

คลิกเพื่อดูคลิปเพิ่มเติม <https://youtu.be/XNqRGL6P6cQ>



คลิกที่ภาพเพื่อดูตัวอย่างการวาดภาพบน แท็บเล็ตหรือโอแพด โดยใช้ปากกาจิจิทัลเขียนบนหน้าจอสัมผัสแทนปากกาจิจิทัล

คลิกเพื่อดูคลิปเพิ่มเติม <https://youtu.be/kxJyguu9SKU>

แอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ

แอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะการวาดภาพ มีเป็นจำนวนมากตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงระดับยากแบบมีเทคนิคซับซ้อน สำหรับแอปพลิเคชันที่แสดงอยู่นี้เป็นเพียงตัวอย่างส่วนหนึ่งของแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพเท่านั้น ผู้เรียนควรดูคลิปแสดงการใช้งานแอปพลิเคชัน เพื่อเลือกใช้ให้ตรงกับความต้องการ และเหมาะสมกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดภาพด้วย

คลิกที่ภาพหรือชื่อแอปพลิเคชัน เพื่อลิงก์ไปยังคลังวิดีโอแสดงการวาดภาพ

Procreate	UBrush Pro	Sketch Book	Concept	ArtRage	Line Brush
Sketches	Sketch Clup	Inspire Pro	Adobe Illustrator Draw	Adobe Sketch	Paper by Fiftythree
Art Set	Brushes Redux	iPastels	Forge	IbisPaint X	MediBang Paint

ภาพที่ ง-2 แสดงเนื้อหาบางส่วนของบทนำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

ความรู้เบื้องต้น ก่อนการเรียนรู้วาดภาพ

ประวัติศาสตร์ศิลปะ: (ยุคก่อนประวัติศาสตร์ - เรนาซองส์)
ผลงานและศิลปิน
องค์ประกอบศิลปะ:
หลักการสร้างสรรค์งานศิลปะ:

ประวัติศาสตร์ศิลปะ: (History of Art)

ยุคก่อนประวัติศาสตร์ - เรนาซองส์

สรุปเนื้อหา ยุคก่อนประวัติศาสตร์

- 1
- 2
- 3



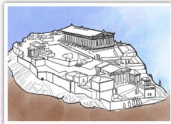
มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ ย้ายถิ่นฐานตามความอุดมสมบูรณ์ของสภาพแวดล้อม และปรับตัวตามสภาพอากาศ ในยุคที่มีน้ำแข็งปกคลุม มนุษย์ก็จะอาศัยอยู่ในถ้ำ และมีอากาศร้อนอบอูน มนุษย์ก็ย้ายออกมาตั้งถิ่นฐานเพื่อไล่จับเหยื่อที่อุดมสมบูรณ์ >> เรียนรู้เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/Nd10xISNpwY>

สถาปัตยกรรม ใช้ระบบโครงสร้างแบบเสาและคาน เช่นเดียวกับฮิปโป มีแผนผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า จากฐานอาคารซึ่งยกเป็นชั้น ๆ ก็จะเป็นพาดผนัง โดยปราศจากหน้าต่าง ซึ่งจะกันเป็นห้องต่าง ๆ 1 - 3 ห้อง ปกติสถาปัตยกรรมจะสร้างเสารายล้อมรอบอาคารหรือสนามด้วย มีการสลักช่องเสากัน อย่างมีจังหวะ ระหว่างเสากับช่องว่างระหว่างเสา ทำให้เพิ่มภายนอกรอบ ๆ วิศวกรมีความรู้ และเริ่มปรุงรงเปิดมากกว่าสถาปัตยกรรมฮิปโป และมีขนาดเหมาะสม ไม่ใหญ่โต จนเกินไป มีรูปร่างเรียบง่าย หัวเสาในสมัยกรีกมี 3 แบบ คือ



เมืองหลวงคือกรุงเอเธนส์ (Athens) วิศวกรพาร์เธนอน (Parthenon) อันยิ่งใหญ่ซึ่งตั้งอยู่บนเนินเขาอะโครโปลิส นอกจากนี้วิหารพาร์เธนอนเป็นวิหารในแบบคอรีนธ์ วิศวกรมีสร้างขึ้นอย่างงดงามโดยคำมึงถึง ทัศนียภาพของชุมชนบนของจากภายนอกเป็นปกติ วิศวกรแห่งนี้สร้างขึ้นเพื่ออุทิศแด่เทพีอะธีนา (Athena) ฐูเป็นเทพีผู้ปกป้องนครแห่งนี้ เทพที่คุ้มครองเมืองนี้คืออะธีนาและโพไซดอน (หรือเนปจูน ถ้าเรียกตามแบบโรมัน)

- ในสมัยนี้ก็ยังมีที่ชำระความครุรัฐต่างๆเพื่ออุทิศเจ้าที่ภูเขาโอลิมปัส จนกลายเป็นการแข่งขัน



กรุงเอเธนส์ (Athens)



วิหารพาร์เธนอน (Parthenon)

ยุคโรมัน (ประเทศอิตาลี-ปัจจุบัน)

แหล่งอารยธรรมโรมัน คือ อารยธรรมกรีกและอีทรัสกัน

ชาวโรมันเป็นกลุ่มชนที่อาศัยอยู่ในแหลมอิตาลี ต่อมาเมื่อประมาณ 753 ปีก่อนคริสต์ศักราช มีชาวโรมันกลุ่มหนึ่งที่เรียกว่า "ลาติน" (Latin) ได้สร้างกรุงโรมขึ้นและทำสงครามขับไล่ชนพื้นเมืองชาวอีทรัสกัน (Etruscan) ออกไปได้สำเร็จ ลักษณะอารยธรรมโรมัน คือ

- * ได้รับอิทธิพลอารยธรรมมาจากกรีก แต่สะท้อนให้เห็นบุคลิกภาพของชาวโรมัน
 - * ชาวโรมันเป็นนักปฏิบัติ ต่างจากชาวกรีกซึ่งเป็นนักคิด
 - * สมัยจักรวรรดิโรมันเป็นยุคที่เจริญสูงสุด แพรวพายุดิบแต่ได้ทั่วยุโรป
 - * สุดท้ายจักรวรรดิโรมันล่มสลาย เพราะถูกชาวอวยอร์ชนเผ่าเยอรมันบุกทำลาย เมื่อ ค.ศ.476 ทำให้ยุโรปเข้าสู่ประวัติศาสตร์สมัยกลาง
- ผลงานที่สำคัญที่เป็นรากฐานอารยธรรมของชนชาติยุโรปมีดังนี้
- * การปกครองและกฎหมาย
 - 1. โรมันเป็นชาติแรกที่ก่อตั้งระบบสาธารณรัฐ
 - 2. กฎหมายสิบสองโต๊ะ และประมวลกฎหมายของจักรพรรดิจัสติเนียน ได้กลายเป็นรากฐานของกฎหมายที่ใช้ในยุโรปต่อมา



ภาพที่ ๓-3 แสดงเนื้อหาบางส่วนของบทที่ 1 ส่วนของสาระประวัติศาสตร์ศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบในการสร้างสรรคงานศิลปะ

Art Elements
(Elements of the Visual Language)

Line: Different lines express different emotions and ideas. A line is a path made by a moving point...

Colour: Another word for colour is 'hue'. Colours can be very pure (with a high intensity). Colours can be lightened or darkened using white or black. This is called the brightness or the value of the colour.

Value: is the lightness or darkness of something. It is also called **tone**.
→ different values or tones created by shading.

Form: is 3D shape. Sculpture uses forms of cones.

Texture: is the roughness or smoothness. Also called 'surface quality'.

Space: You can't have shape or form without having space. Here the 'negative space' creates the image.

Shapes by Matisse

Shapes can be free-form or geometric. A shape is an area enclosed by a line.

Artworks are 'built' using the visual elements. These elements are an expressive language.

วิดีโอประกอบเนื้อหา : องค์ประกอบสร้างสรรคศิลปะ



คลิกที่ลิงค์เพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติม <https://youtu.be/uVrh3trrC38>

- จุด
- เส้น
- รูปทรง
- แสงและเงา
- สี
- ทั่ววง
- สัดส่วน
- พื้นผิว

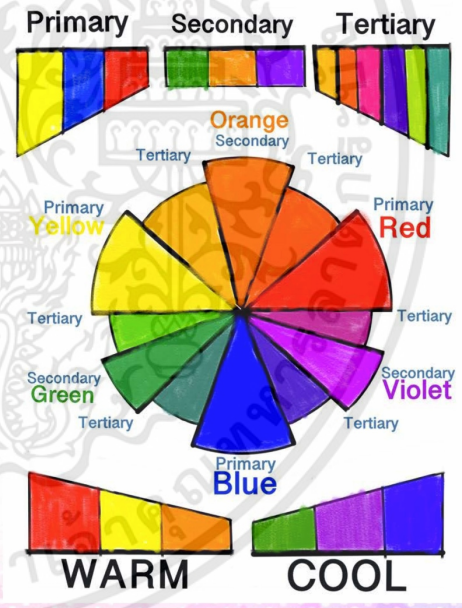
คำอธิบาย
เนื้อหาบทเรียนจะเรียงตามหัวข้อ ประกอบด้วยคำอธิบาย ภาพประกอบ และแบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อโดยได้แบบไฟล์เอกสารไว้สำหรับพิมพ์ เพื่อนำมาฝึกปฏิบัติ
เมื่อผู้เรียนทำแบบฝึกหัดเสร็จแล้วให้ส่งคะแนนคืนมาในการเรียนมาได้ที่ <https://www.facebook.com/IALmodel/>

องค์ประกอบในการออกแบบเปรียบเสมือนเครื่องปรุง หรือวัตถุดิบในการประกอบอาหารซึ่งอาหารจะอร่อยมากน้อยแค่ไหนก็ขึ้นกับการเลือกใช้วัตถุดิบที่เหมาะสม และพอดีด้วย ดังนั้นจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงรูปแบบขององค์ประกอบแต่ละชนิด และวิธีในการนำไปใช้งาน

1. จุด (Point) หมายถึง ตำแหน่ง, เป้าหมาย หรือฝึกหัดที่แสดงตำแหน่งที่แน่นอนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จุดเป็นไม่มีมิติ ไม่สามารถวัดขนาดได้ แต่จุดมีน้ำหนักเข้มและเบา

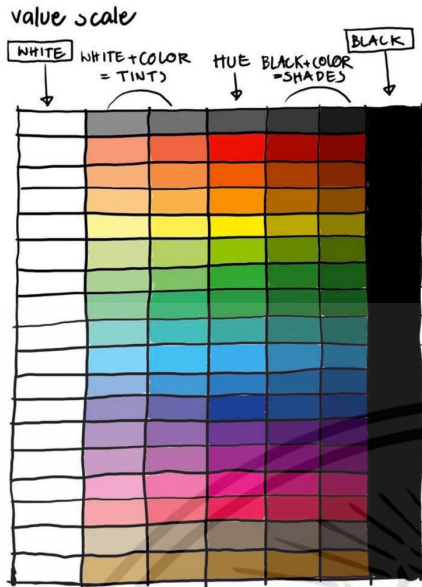
แบบฝึกหัด

ใ้ผู้เรียนใช้จุดในการสร้างพื้นที่ตามตัวอย่าง และต้องใช้จุดที่มีขนาดและน้ำหนักต่างๆ กัน ตามตัวอย่าง



ภาพที่ ง-4 แสดงเนื้อหาบางส่วนของบทที่ 1 ส่วนของสาระองค์ประกอบศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7. กว้าง (Space) คือพื้นที่หรือระยะของพื้นที่ ระยะห่างจากสิ่งหนึ่งไปสิ่งหนึ่งพื้นที่ ซึ่งกว้างทำให้เกิดความรู้สึกยืดหรือผ่อนคลายก็อยู่ที่ระยะของกว้างนั้น



8. สัดส่วน (Proportion) คือความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของสิ่งต่างๆ สามารถเปรียบเทียบได้



หลักการสร้างสรรค์งานศิลปะ:

Art Principles
(Principles of the Visual Language)

- Rhythm:** when elements are repeated in a certain sequence.
- Visual Movement:** when the eye is drawn to a certain area of the work.
- Contrast:** very different forces drawn together.
- Harmony:** when the elements work together to create a pleasing overall effect.
- Pattern:** when you repeat a motif or design many times.
- Balance:** can be either formal or symmetrical or asymmetrical.
- Emphasis:** when one part of an artwork stands out and attracts the eye.
- Unity:** when an artwork seems whole, complete together.

หลักการสร้างสรรค์งานศิลปะ:
เอกภาพ (Unity)
สมดุล (Balance)
ความสัมพันธ์ทางศิลปะ: (Relativity of Arts)

คำอธิบาย
เนื้อหาที่เรียนจะเรียงตามหัวข้อ ประกอบด้วยคำอธิบาย ภาพประกอบ และแบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อโดยได้แบบไฟล์เอกสารไว้สำหรับพิมพ์เพื่อนำมาฝึกปฏิบัติ เมื่อผู้เรียนทำแบบฝึกหัดเสร็จแล้วให้ส่งความคืบหน้าในการเรียนมาได้ที่ <https://www.facebook.com/IALmodel/>

ภาพที่ ๓-5 แสดงเนื้อหาบางส่วนของบริษัทที่ 1 ส่วนของสาระหลักการสร้างสรรค์ศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การวาดภาพสำหรับผู้เริ่มต้น

เส้นและความสำคัญ
คำนำทบทวน
สีและแม่สี
รูปร่างและรูปทรง

เส้นและความสำคัญ

- ความสำคัญของเส้น** **UBrush Pro**
1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็น ส่วน ๆ
 2. กำหนดขอบเขตของรูปร่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
 3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปร่าง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
 4. กำหนดน้ำหนักเป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
 5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ



คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

- ในคลิปเป็นตัวอย่างในการเรียนวาดภาพผ่านแอปพลิเคชัน "UBrush Pro โดยแสดงลำดับขั้นตอนการฝึกเขียนเส้นในรูปแบบต่างๆ
- ผู้เรียนสามารถเลือกใช้แอปพลิเคชันใดก็ได้ตามความเหมาะสม เพื่อปฏิบัติงานตามขั้นตอน (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/t5Mqx1HuUnY>)
- เมื่อทำงานเสร็จแล้วได้บันทึกเป็นไฟล์ภาพไว้ในอุปกรณ์ แล้วแชร์ในเพจการเรียนรู้ศิลปะตามอธิบายท้ายลิงค์ <https://www.facebook.com/IALmodel/>
- สำหรับผู้เรียนที่ต้องการดาวน์โหลดไฟล์ เพื่อพิมพ์และฝึกเขียนโดยใช้อินเตอร์เน็ตสามารถดาวน์โหลดได้ที่ <https://drive.google.com/open?id=0B103S1v8D00TaU1bVF-PZ0hFZk0>

ผู้เรียนสามารถดูตัวอย่างคลิปขั้นตอนการเขียนเส้นต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานด้วยตนเอง

เขียนเส้นตรงแนวตั้ง-แนวนอน

เขียนเส้นโค้ง

เขียนเส้นตรงแนวต่างๆ

เขียนเส้นโค้ง

คลิกเพื่อดูวิดีโอ และคลิกที่ชื่อวิดีโอเพื่อดูตัวอย่างการวาดภาพแบบฝึกหัด



คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

- ในคลิปเป็นตัวอย่างในเรื่องของแสงและเงา
- ผู้เรียนสามารถเลือกใช้แอปพลิเคชันใดก็ได้ตามความเหมาะสม เพื่อปฏิบัติงานตาม-
- ขั้นตอน (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/vMr6eimc0ic>)
- เมื่อทำงานเสร็จแล้วได้บันทึกเป็นไฟล์ภาพไว้ในอุปกรณ์ แล้วแชร์ในเพจการเรียนรู้ศิลปะตามอธิบายท้ายลิงค์ <https://www.facebook.com/IALmodel/>

ภาพที่ ง-6 แสดงเนื้อหาบางส่วนของบทที่ 2 การวาดภาพสำหรับผู้เริ่มต้น

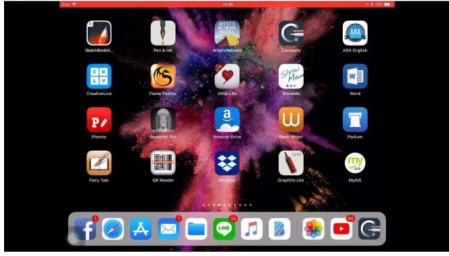
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การพัฒนาทักษะการวาดภาพ

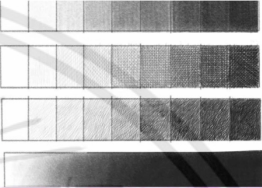
หุ่นนิ่ง (Still life)
 ภาพบุคคล (Portrait)
 ภาพสถานที่ (Landscape)
 งานสร้างสรรค์ตามจินตนาการ

บทกวีเรื่องการแต่งเงา และแสงเงา

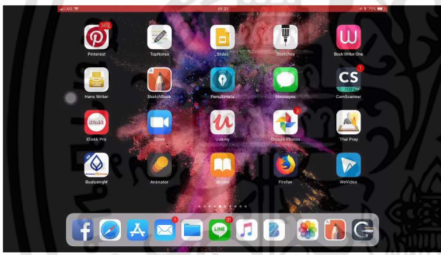


คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิปนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการแต่งเงาและเงา โดยทำการระบายไล่ค่าสีจากด้านไปเข้บ หรือเข้บไปอ่อน สามารถแบ่งได้เป็นหลายระดับ ตั้งแต่ 7 ระดับ 9 ระดับ หรือ 13 ระดับ...ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปลื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/8BNP7KXkGKA> เมื่อกำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALmodel/>

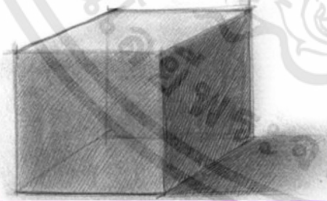


บทกวีเรื่องการให้แสงเงารูปทรงสี่เหลี่ยม

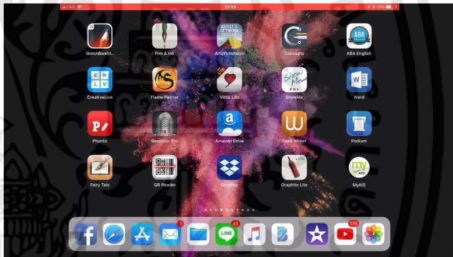


คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิปนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการให้แสงเงารูปทรงสี่เหลี่ยม ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปลื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/yH-H8QFMk8> เมื่อกำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALmodel/>

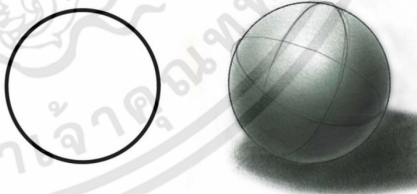


การบทกวีเรื่องการให้แสงเงารูปทรงกลม



คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิปนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการให้แสงเงารูปทรงกลม ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปลื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ https://youtu.be/ATNlmm_5RWg เมื่อกำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALmodel/>



ภาพที่ ๓-7 แสดงเนื้อหาบางส่วนของบทที่ 3 การพัฒนาทักษะการวาดภาพ

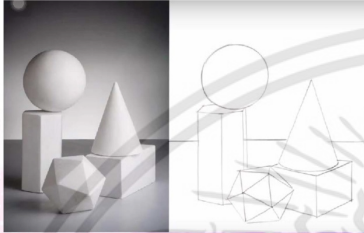
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มรูปทรงเรขาคณิต (การเขียนภาพร่างหรือโครงสร้าง)

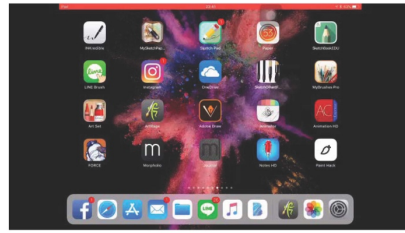


คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิกนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการเขียนภาพร่างกลุ่มรูปทรงเรขาคณิต ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปอื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/dj6HXE-pe7c> เมื่อทำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALmodel/>



กลุ่มผลไม้ (การระบายสี)

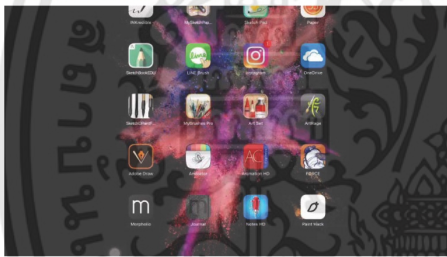


คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิกนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการระบายสีกลุ่มผลไม้ ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปอื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/djXINIUnL5k> เมื่อทำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALmodel/>

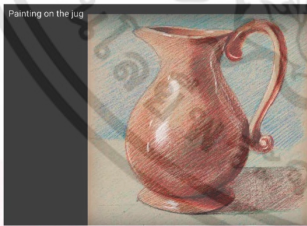


หุ่นนิ่งแจกันเซรามิค (การระบายสี)

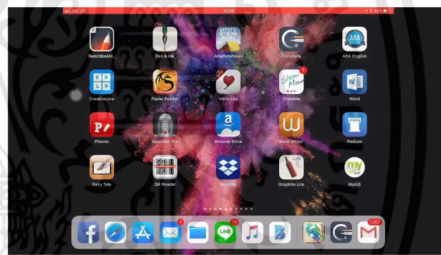


คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิกนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการระบายสีภาพหุ่นนิ่งแจกันเซรามิค ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปอื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/4zDsdMvao0> เมื่อทำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALmodel/>

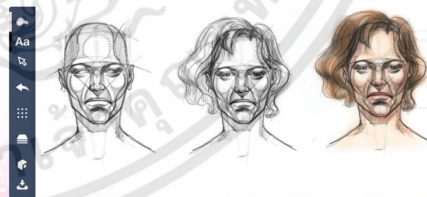


เรียนรู้การเขียนภาพคนอย่างง่าย (การเขียนภาพร่างหรือโครงสร้าง)



คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิกนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการเขียนภาพร่างคนอย่างง่าย ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปอื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/Z8233Zu8z14> เมื่อทำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALmodel/>



ภาพที่ ง-7 (ต่อ) แสดงเนื้อหาบางส่วนของบทที่ 3 การพัฒนาทักษะการวาดภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพพระอาทิตย์กำลังจะตกดินริมน้ำ (ภาพร่าง)



คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

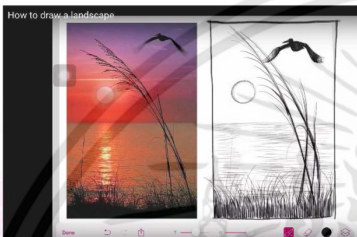
คลิปนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการร่างภาพพระอาทิตย์กำลังจะตกดินริมน้ำ ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปอื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/qwJfo1187Mg> เมื่อทำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALM->

ภาพพระอาทิตย์กำลังจะตกดินริมน้ำ (ภาพร่าง)

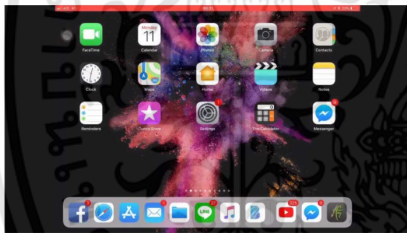


คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิปนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการร่างภาพมุมประกับใจหน้าบ้าน ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปอื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/0qkZBtkdYY> เมื่อทำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALMdel/>



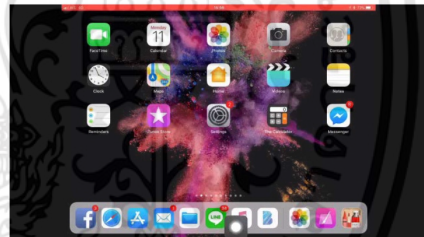
ภาพมุมประกับใจหน้าบ้าน (การระบายสี)



คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิปนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการร่างภาพและโครงสร้างภาพสร้างสรรค์กับไม้แท่งชีวิต ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปอื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/sOt-NM69axMg> เมื่อทำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALM->

ภาพความประกับใจดอกทานตะวัน (การระบายสี)



คลิกที่ภาพเพื่อดูวิดีโอ

คลิปนี้เป็นการแสดงตัวอย่างการร่างภาพความประกับใจดอกทานตะวัน ลองทำตามตัวอย่างในคลิปวิดีโอ หรือจะดูคลิปอื่นๆ เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/6ug8sFcDaw8> เมื่อทำแบบฝึกแล้ว สามารถส่งความคืบหน้า ได้ที่ <https://www.facebook.com/IALM->



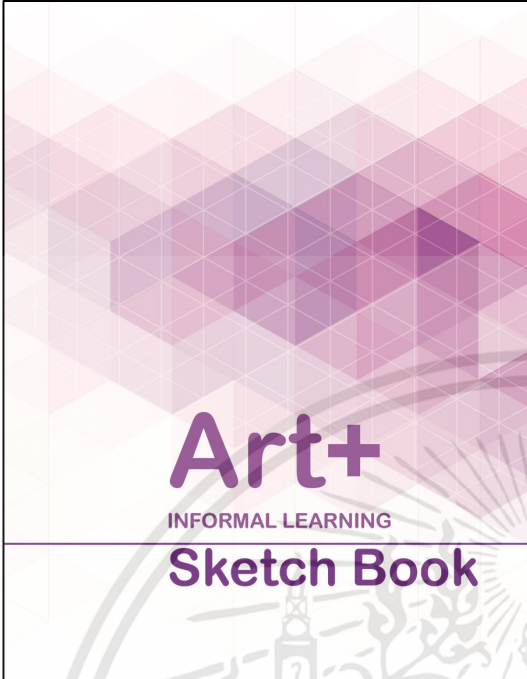
ภาพที่ ง-7 (ต่อ) แสดงเนื้อหาบางส่วนของบทที่ 3 การพัฒนาทักษะการวาดภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงรายละเอียดคู่มือการเรียนรู้ E-Sketch book



Art+
INFORMAL LEARNING
Sketch Book

Sketch Book

YU. Chananchida

วิธีการใช้ SKETCH BOOK : ผู้เรียนสามารถสามารถเรียนรู้อายะและขั้นตอนการทำงานศิลปะและการวาดภาพผ่านโปรแกรมและช่องทางต่างๆ ด้วยการสแกนคิวอาร์โค้ดจาก Learning Map และผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ศิลปะการวาดภาพจากแบบปฏิบัติงานที่อยู่ในเล่ม SKETCH BOOK เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วให้ผู้เรียนถ่ายภาพเพื่อนับถักและส่งภาพเข้ามาที่ เฟสบุ๊คเพจ www.facebook.com/IALmodel/

- ผู้เรียนจะต้องทำการประเมินตนเองด้วยแบบประเมิน AAR ผ่านระบบ Google form โดยสามารถสแกนคิวอาร์โค้ด ของ AAR จาก Learning Map
- ขอให้ผู้เรียนเลือกผลงานที่สนใจหรือทำได้ดีที่สุด เพื่อทำการประเมิน Self performance assessment ผ่านระบบ Google form โดยสามารถสแกนคิวอาร์โค้ด ของ AAR จาก Learning Map
- ขอให้ผู้เรียนตอบแบบประเมินทัศนคติต่อการเรียนรู้ศิลปะผ่านอีชียาย ผ่านระบบ Google form โดยสามารถสแกนคิวอาร์โค้ด ของ AAR จาก Learning Map

Learning Map



แอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ

แอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะการวาดภาพ มีเป็นจำนวนมากทั้งแต่ระดับชั้นไปจนถึงระดับสากลแบบมีกติกาลับซ้อน สำหรับแอปพลิเคชันที่แสดงอยู่นี้เป็นเพียงตัวอย่างบางส่วนของแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพเท่านั้น ผู้เรียนควรควรสืบเสาะหาการใช้แอปพลิเคชัน เพื่อเลือกใช้ให้ตรงกับความต้องการ และเหมาะสมกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดภาพด้วย

คลิกที่ภาพหรือชื่อแอปพลิเคชัน เพื่อลิ้งค์ไปยังลิ้งค์ที่แสดงการวาดภาพ

Procreate	UBrush Pro	Sketch Book	Concept	ArtRage	Line Brush
Sketches	Sketch Clup	Inspire Pro	Adobe Illustrator Draw	Adobe Sketch	Paper by Fiftythree
Art Set	Brushes Redux	iPastels	Forge	ibisPaint X	MediBang Paint

4

ภาพที่ จ-1 แสดงหน้าปกและตัวอย่างเนื้อหาบทหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวาดหุ่นนิ่ง






11

การแรเงา และแสงเงา

ชื่อ _____

วันที่ _____

ระยะเวลาในการทำ _____

เชิญผู้เรียนและผู้สอนทุกท่าน

การแรเงาและให้แสงเงา โดยทำการระบายสีค่าน้ำหนักจากดำไปอ่อน หรือเข้มไปอ่อน สามารถแบ่งได้เป็นหลายระดับ ตั้งแต่ 7 ระดับ 9 ระดับ หรือ 13 ระดับ

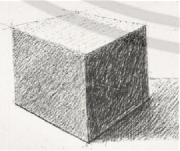

12

การให้แสงเงารูปทรงเรขาคณิต : ทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์

ชื่อ _____

วันที่ _____

ระยะเวลาในการทำ _____

เชิญผู้เรียนและผู้สอนทุกท่าน

การแรเงาและให้แสงเงา รูปทรงเรขาคณิต : ประกอบด้วยสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ ทรงกรวย ทรงกลม ทรงพีระมิด ทรงปริซึมทึบหรือโปร่ง และทรงทาบ

14

ภาพที่ จ-2 แสดงตัวอย่างแบบฝึกการวาดหุ่นนิ่ง

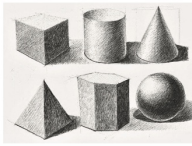

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การให้แสงเงารูปทรงเรขาคณิต : ให้ผู้เรียนวาดภาพและให้แสงเงาหรือลงสีโหลสมบูร์น

ชื่อ _____

วันที่ _____

ระยะเวลาในการทำงาน _____

เรียนผู้เรียนศิลปะและออกแบบศิลป์

การลงเงาและให้แสงเงา รูปทรงเรขาคณิต : ประกอบด้วยสี่เหลี่ยมทรงลูกบาศก์ ทรงกระบอก ทรงกรวย ทรงพีระมิด ทรงปริซึมทึบทึบ และทรงกลม 20

กลุ่มผลไม้ : ผู้เรียนสามารถสร้างสรรคภาพด้วยเทคนิคสีตามความเหมาะสม

ชื่อ _____

วันที่ _____

ระยะเวลาในการทำงาน _____





เรียนผู้เรียนศิลปะและออกแบบศิลป์

24

หุ่นนิ่งแอกทินเซรามิก

ชื่อ _____

วันที่ _____

ระยะเวลาในการทำงาน _____





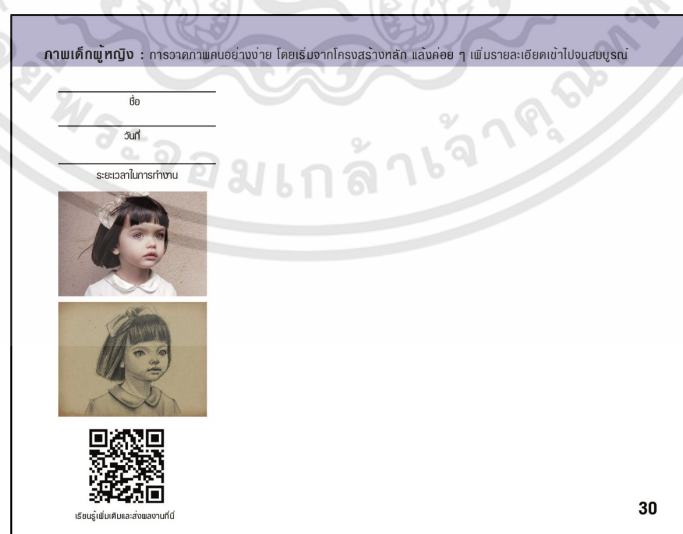
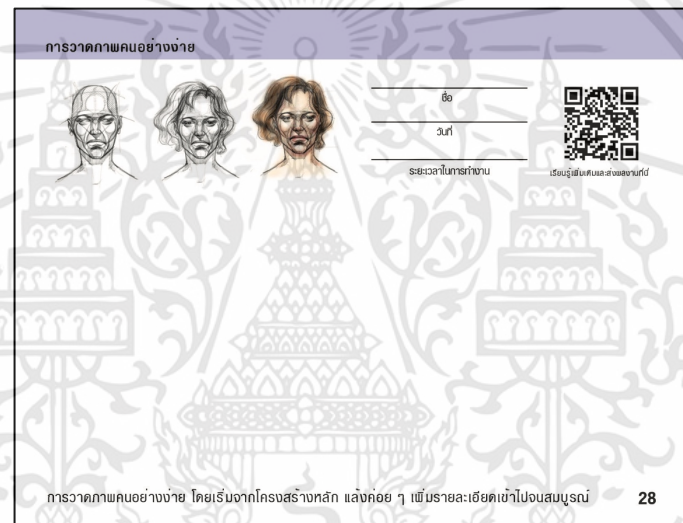


เรียนผู้เรียนศิลปะและออกแบบศิลป์

การวาดภาพหุ่นนิ่งแอกทินเซรามิก เป็นการฝึกองค์ประกอบ ทัศนียภาพและแสงเงาของวัตถุ ธรรมชาติและแสงเงา โดยให้วาดและระบายตามแบบประกอบ 25

ภาพที่ จ-2 (ต่อ) แสดงตัวอย่างแบบฝึกการวาดหุ่นนิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



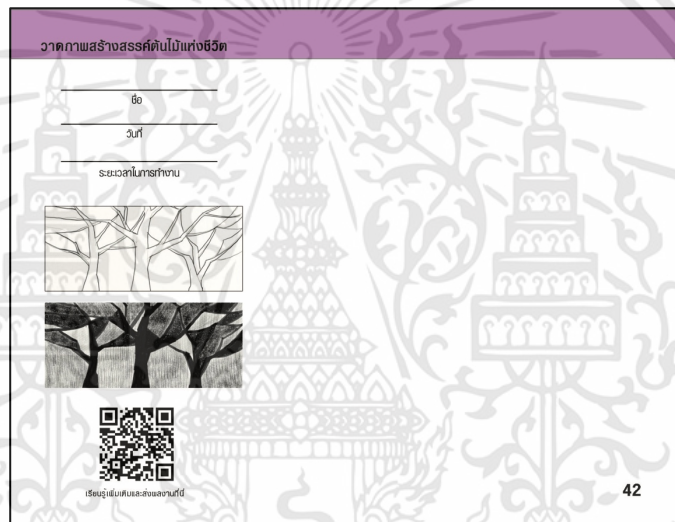
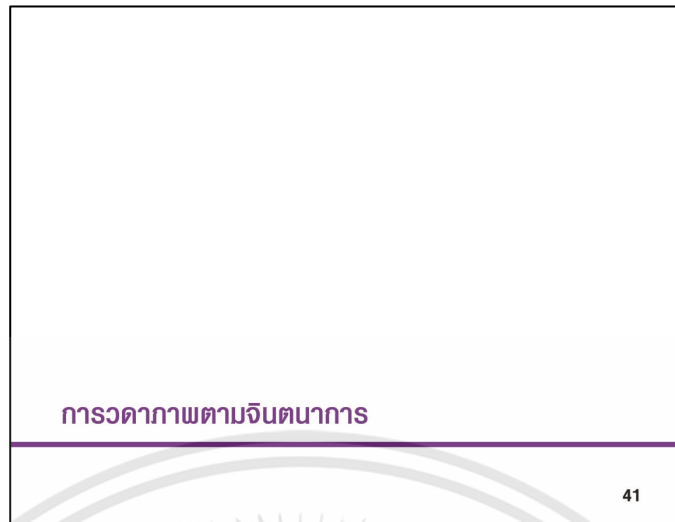
ภาพที่ จ-3 แสดงตัวอย่างแบบฝึกการวาดภาพคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ จ-4 แสดงตัวอย่างแบบฝึกการวาดภาพวิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ จ-5 แสดงตัวอย่างแบบฝึกการวาดภาพตามจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วาดภาพความประทับใจดอกทานตะวัน

ชื่อ _____

วันที่ _____

ระยะเวลาในการทำงาน _____




เรื่องนี้เป็นลิขสิทธิ์ของงานฯ


46

วาดภาพสร้างสรรค์ (ต่อดำเนินภาพตามจินตนาการ) : ใหญ่ เรือนวาดภาพและโตแสงเงาหรือองศาโทสมบุรณ์

ชื่อ _____

วันที่ _____

ระยะเวลาในการทำงาน _____

เรื่องนี้เป็นลิขสิทธิ์ของงานฯ


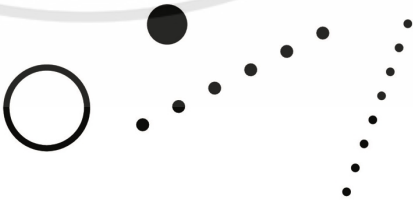
48

วาดภาพสร้างสรรค์ (ต่อดำเนินภาพตามจินตนาการ) : ใหญ่ เรือนวาดภาพและโตแสงเงาหรือองศาโทสมบุรณ์

ชื่อ _____

วันที่ _____

ระยะเวลาในการทำงาน _____

เรื่องนี้เป็นลิขสิทธิ์ของงานฯ

49

ภาพที่ จ-5 (ต่อ) แสดงตัวอย่างแบบฝึกการวาดภาพตามจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงตัวอย่างรายละเอียดรูปแบบสื่อ YouTube Channel ช่องทางออนไลน์ผ่าน Facebook Page และ Website

1. แสดงตัวอย่างรายละเอียดรูปแบบสื่อ YouTube Channel

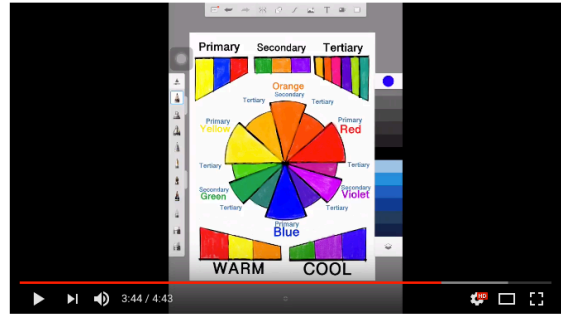
The image shows a screenshot of a YouTube channel page for 'morgan yu'. The channel has 131 subscribers. The main video is titled 'marker & pastel technique for sketching' with 226 views and 1 year old. The video player shows a hand drawing a sketch of a bowl. Below the main video are four smaller video thumbnails: 'Pastel color, drawing, emotion, shading for a little...' (6:15), 'How to draw and paint an impression' (7:20), 'How to draw, colorful and impression' (5:09), and 'How to draw an impression' (5:38). At the bottom, there are two more video thumbnails: 'Line is a line' (0:08 / 0:11) and 'first step to draw' (0:45 / 1:16). The page also features a search bar, navigation tabs (หน้าแรก, วิดีโอ, เพลย์ลิสต์, ช่อง, เกี่ยวกับ), and a list of recommended channels on the right side.

ภาพที่ จ-1 แสดงภาพตัวอย่างในคลิปการสอนใน YouTube Channel ช่อง morgan yu เรื่องการเขียนเส้นในลักษณะต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Shade And Value (แรงค่าน้ำหนัก)



Color wheel (วงจรัส)

การดู 199 ครั้ง

👍 1 🗨️ 0 ➡️ แชร์ 📄 ...

ภาพที่ ฉ-2 แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอสอนเรื่องค่าน้ำหนักและทฤษฎีสี



Shading for sphere



Shading for a fruits

การดู 254 ครั้ง

👍 2 🗨️ 0 ➡️ แชร์ 📄 ...



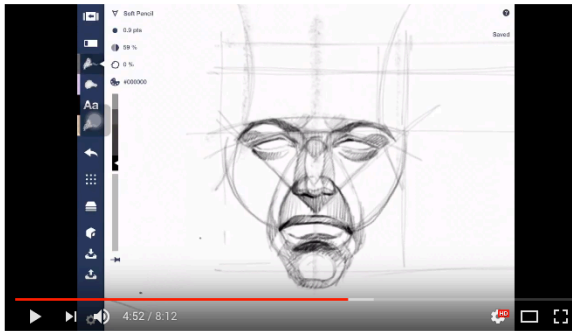
Shading for ceramic jug

การดู 65 ครั้ง

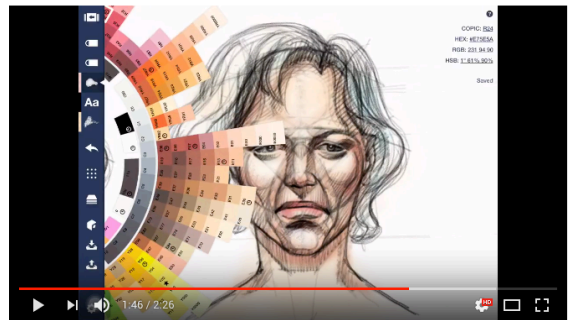
👍 1 🗨️ 0 ➡️ แชร์ 📄 ...

ภาพที่ ฉ-3 แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอเรื่องการวาดภาพหุ่นนิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



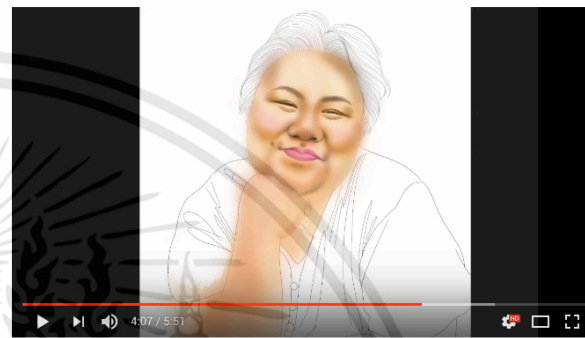
How to draw a basic portraits in step by step



Digital brush in water color for a portraits

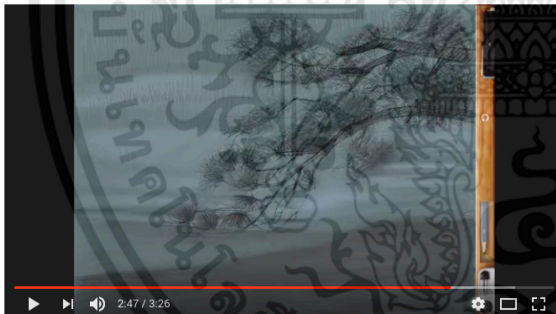


How to draw a portrait, shad and blend

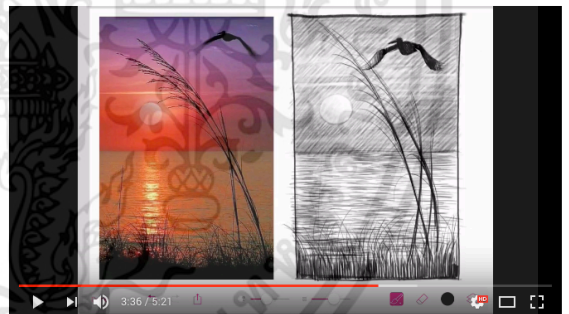


My portrait

ภาพที่ ฉ-4 แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอเรื่องการวาดภาพคน



How to shad in a little tree



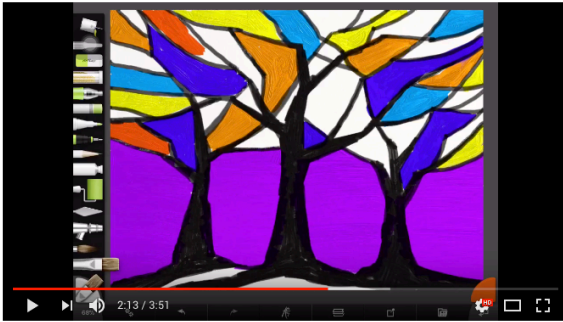
How to shading the landscape



How to draw, shading an impression

ภาพที่ ฉ-5 แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอเรื่องการวาดภาพสถานที่

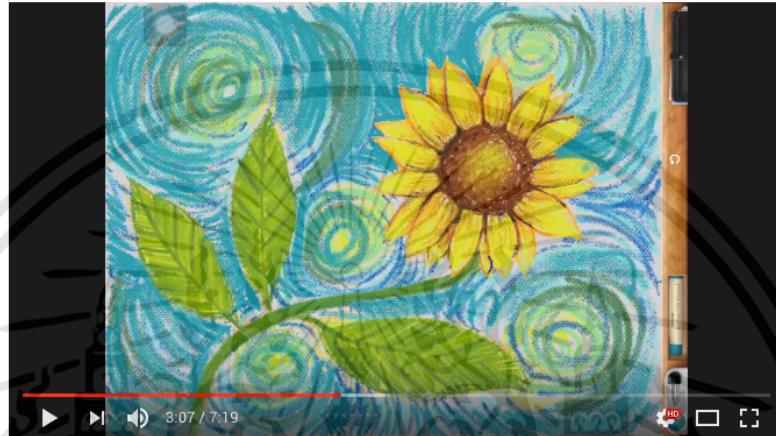
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Easy to paint



How to draw, paint in feather

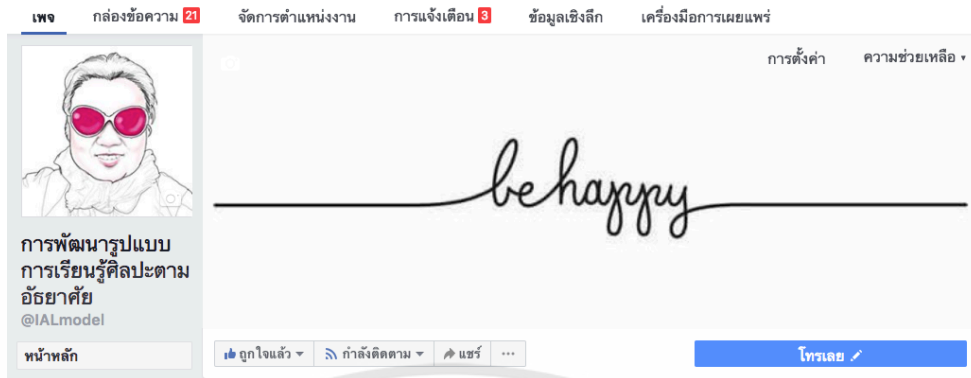


How to draw and paint an impression

ภาพที่ ฉ-6 แสดงภาพตัวอย่างในคลิปวิดีโอเรื่องการวาดภาพสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. แสดงตัวอย่างรายละเอียดช่องทางออนไลน์ผ่าน Facebook Page



ภาพที่ ฉ-7 แสดงภาพตัวอย่างหน้า Facebook Page “การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย”

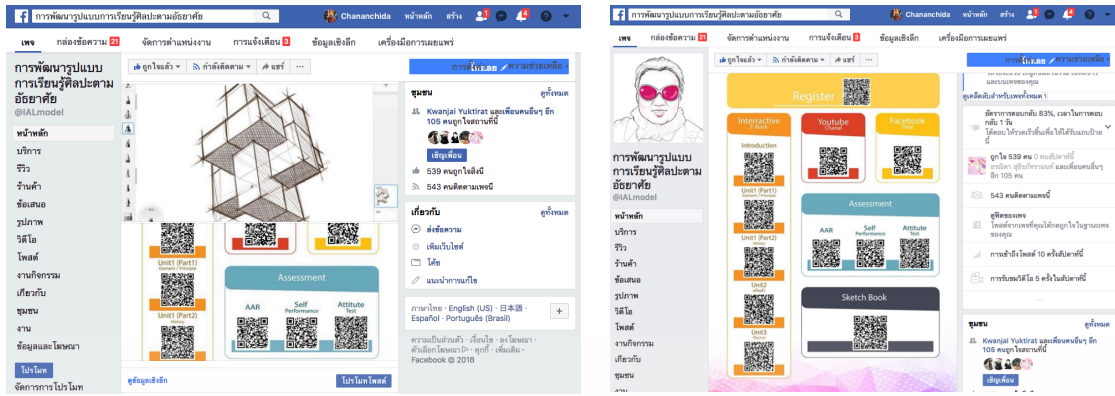


ภาพที่ ฉ-8 แสดงภาพตัวอย่างกิจกรรมและการนำเสนอผลงานของผู้เรียนผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย”

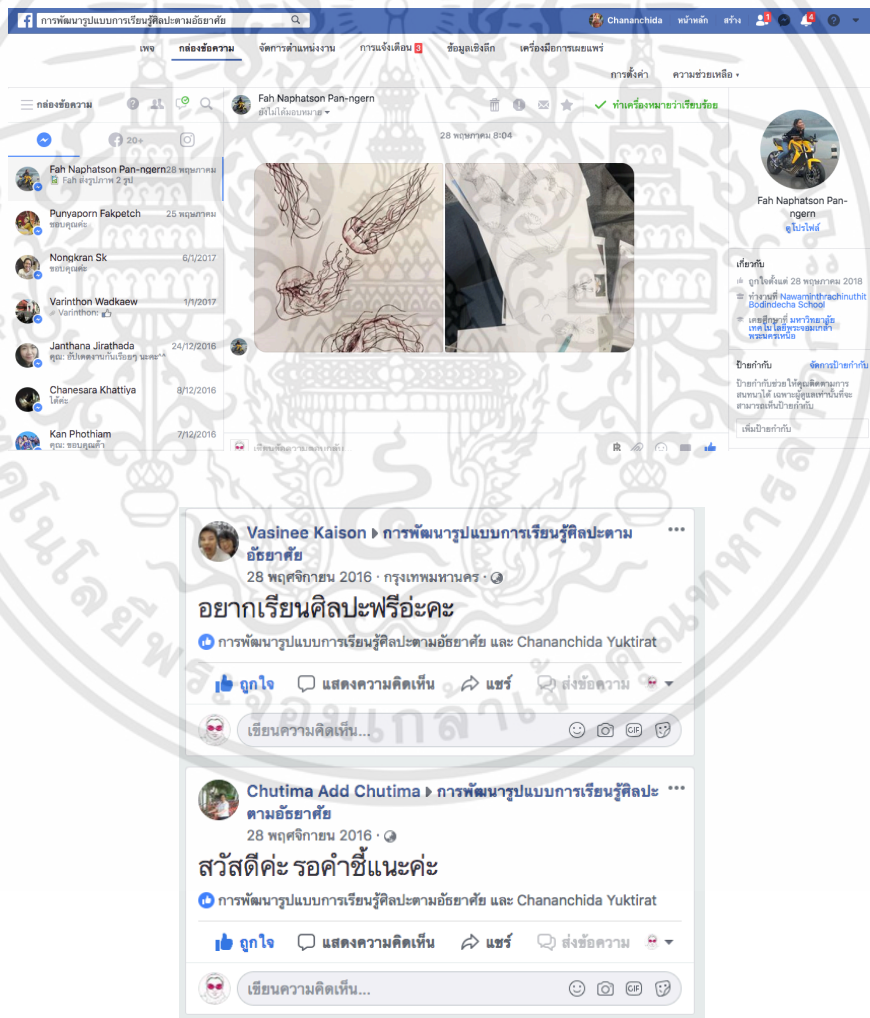


ภาพที่ ฉ-9 แสดงภาพตัวอย่างโพสการสอนเรื่องสีและทฤษฎีสีผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัยาศัย”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

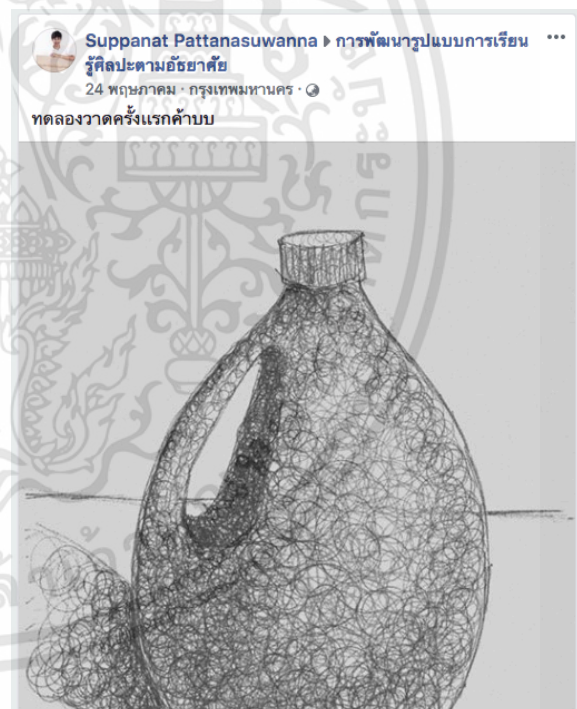
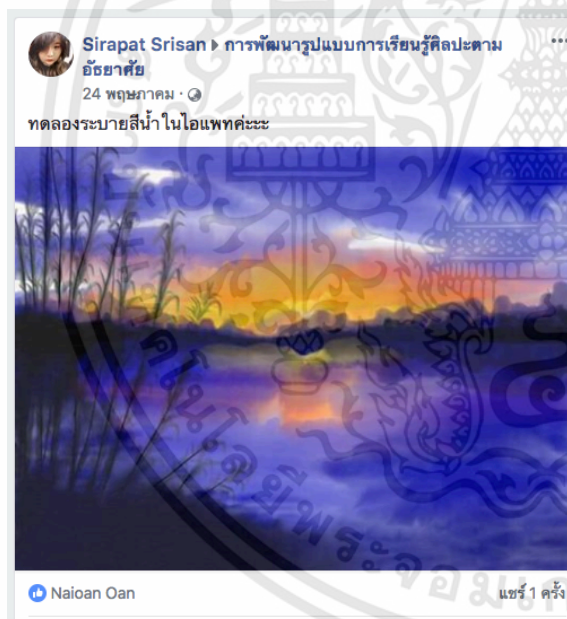
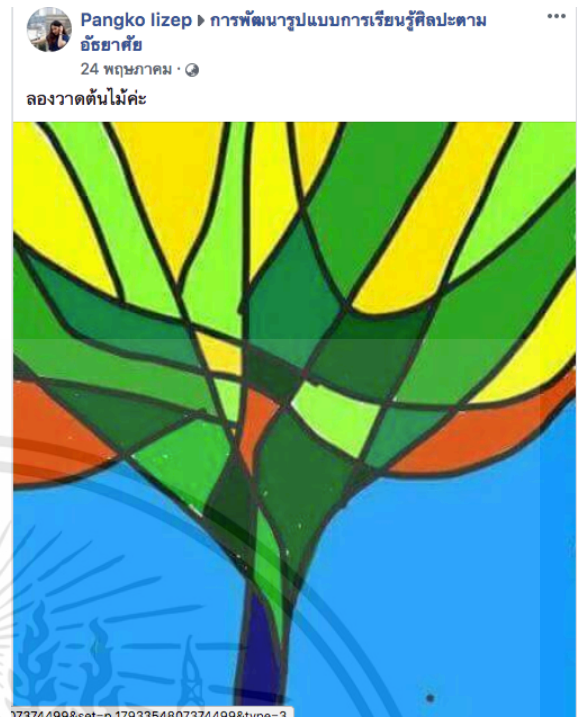


ภาพที่ ฉ-10 แสดงภาพตัวอย่างโปสเตอร์แนะนำการเรียน และ Learning Map ผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย”



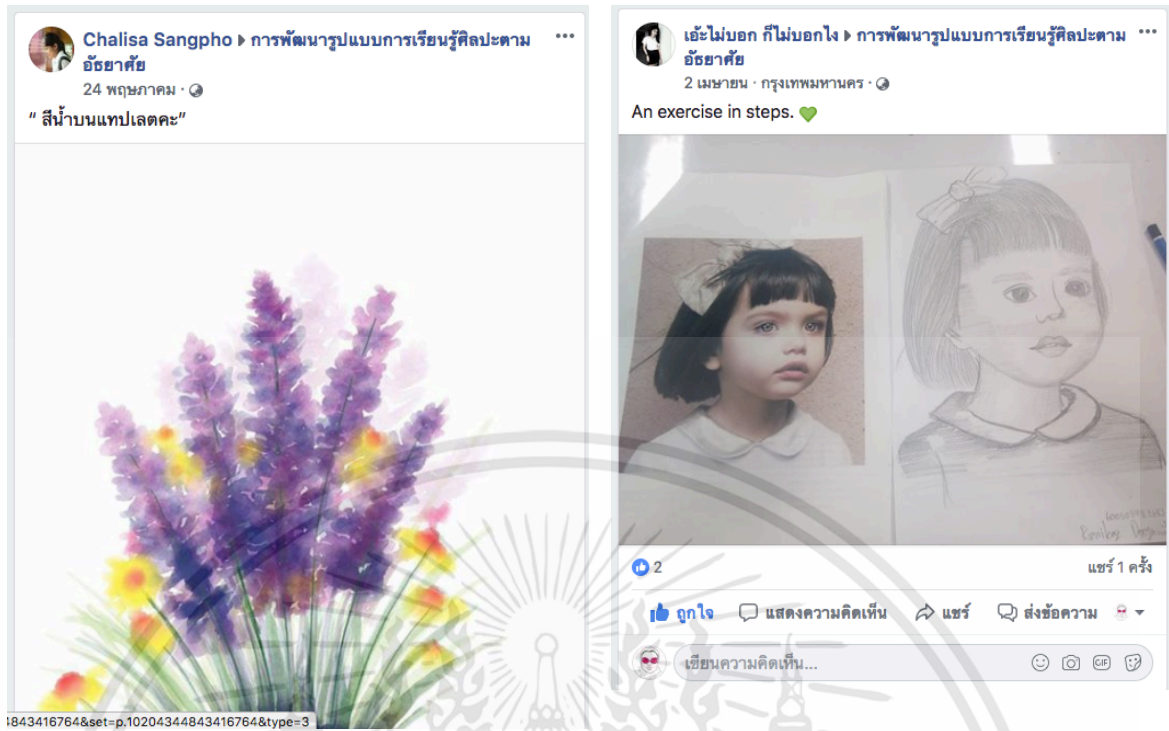
ภาพที่ ฉ-11 แสดงภาพตัวอย่างโพสต์โต้ตอบและการตอบสนองต่อการเรียนของผู้เรียน ผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ฉ-12 แสดงภาพตัวอย่างโพสการตอบสนองต่อการเรียนของผู้เรียนและการนำเสนอผลงานผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อิสระตามอัธยาศัย”

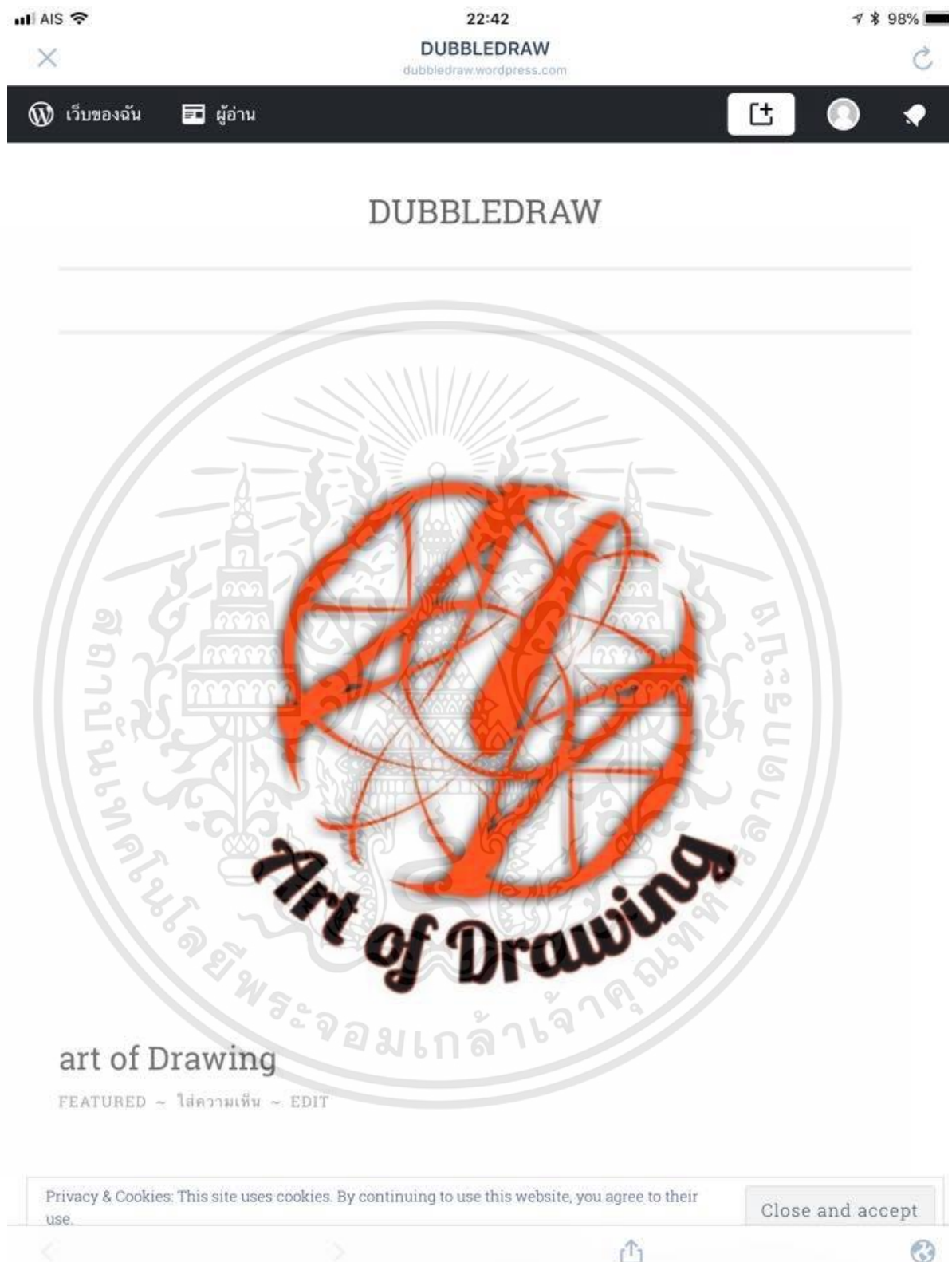
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ฉ-13 แสดงภาพตัวอย่างโพสการตอบสนองต่อการเรียนของผู้เรียนและการนำเสนอผลงาน
 ผ่านหน้า Facebook Page “การพัฒนาแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. แสดงรายละเอียดตัวอย่างของเว็บไซต์



ภาพที่ ฉ-14 แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ art of Drawing ที่ใช้เป็นสื่อการสอนศิลปะการวาดภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

📶 AIS
22:43
🔋 98%

✕
DUBBLEDRAW
🔄

🌐 เว็บของฉัน
📄 ผู้อ่าน
📄
👤
🔔

art of Drawing


FEATURED ~ ไล่ความเห็น ~ EDIT

คุณเคยฝัน..ว่าอยากจะหยิบดินสอขึ้นมาและวาดภาพไหม ?

ความทรงจำที่แสนนาน....ที่ทำให้คุณหวาดกลัวการทำงานศิลปะ เมื่อครูสอนศิลปะ ในโรงเรียนเก่าของคุณ บอกว่างานศิลปะของคุณนั้นมันยังไม่ดี นอกจากนี้ยังมีนักวิจารณ์ผู้หวังดีทั้งหลาย ได้วิจารณ์การทำงานศิลปะของคุณก่อนที่จะได้เริ่มต้นวาดภาพซะอีก.....

แล้วในวันนี้ถ้าจะกลับมาเรียนวาดภาพอีกครั้ง เพราะคุณนั้นรู้ว่าการวาดภาพช่วยให้ทักษะในด้านอื่นๆ ในชีวิตของคุณนั้นดีขึ้น...คุณจะไม่ยอมที่จะยังรู้สึกกลัวแต่จะวาดมันต่อไป แล้วผลงานที่ได้รับจะทำให้ความกลัวที่ครอบงำจิตใจของคุณมันหายไป

" ความปรารถนา ในการเรียนของคุณ จะผลักดันคุณ ให้เผชิญหน้ากับความกลัว และนำทางคุณ..."



Privacy & Cookies: This site uses cookies. By continuing to use this website, you agree to their use.
 Close and accept

⏪
⏩
📄
🌐

ภาพที่ ฉ-15 แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ ที่แสดงเนื้อหาความสำคัญของการวาดภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพ

สิงหาคม 7, 2017 ~ ไร้ความเห็น ~ EDIT

1. ลงทะเบียนเพื่อเรียน ในระบบออนไลน์ รับทราบข้อกำหนดในการเรียน , ทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วประเมินทักษะด้านการวาดภาพและความสุขด้วยตนเอง	ลงทะเบียนและทำแบบทดสอบก่อนเรียน
2. ผู้เรียนเรียนตามลำดับที่ผู้ออกแบบการสอนได้กำหนดให้ หรือเลือกเรียนในหน่วยที่ต้องการเรียนได้ และต้องเรียนให้ครบทุกหน่วยการเรียน	วางแผนการเรียน
3. เรียนรู้วิธีการวาดภาพผ่านแอปพลิเคชัน และเลือกแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนวาดภาพ	เรียนรู้ และเลือกดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน
4. ผู้เรียนเลือกสื่อและช่องทางการเรียนรู้	เรียนรู้และเลือกช่องทางการเรียนรู้
5. ผู้เรียน เรียนรู้ตามขั้นตอนที่ตอนได้วางแผนไว้	เลือกใช้ทิวทัศน์
6. ผู้เรียนทำการบันทึกการเรียนและทบทวนการปฏิบัติการวาดภาพ	ทบทวนการปฏิบัติการวาดภาพ
7. ผู้เรียนสามารถกลับมาเรียนซ้ำได้ เพื่อเป็นการทบทวน	คลิกเพื่อเลือกทบทวนทเรียน
8. ผู้เรียนต้องสร้างพื้นที่หรืออัลบั้มเพื่อเก็บผลงาน ไฟล์ภาพหรือไฟล์วิดีโอขั้นตอนการทำงานเพื่อเผยแพร่	สร้างพื้นที่หรืออัลบั้มเพื่อเก็บผลงาน
9. ผู้เรียนจะต้องทำการเผยแพร่ นำเสนอผลงาน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาของตนเองอย่างเปิดเผย	อัปโหลดผลงาน
10. ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และข้อคิดเห็นเพื่อการพัฒนาทักษะของตนเอง	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
11. เมื่อเรียนครบทุกหน่วย ผู้เรียนต้องทำแบบประเมินตนเองเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการวาดภาพที่ได้เรียนมาทั้งหมด	ทำแบบประเมินตนเอง
12. ในรับรองผลการเรียน	ดาวน์โหลดใบรับรองผลการเรียน

ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ตามลิงค์ด้านล่าง

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1sdMUJg7aW0YOfKyH4tULxA_L0sK7eaDPd5PaiZdNdng/edit?usp=shari

Privacy & Cookies: This site uses cookies. By continuing to use this website, you agree to their use.

Close and accept

ภาพที่ ฉ-16 แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ อธิบายขั้นตอนการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอัยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แอปพลิเคชันยอดเยี่ยมที่ใช้ในการวาดภาพ

สิงหาคม 7, 2017 ~ ไล่ความเห็น ~ EDIT



Procreate UBrush. MediBang. ibisPaintX. LineBrush.
 Concepts. SketchBook. ArtPage. Adobe Illustrator.
 Sketch Clup. Inspire Pro. Inkist. Forge. Paper by Fiftythree.
 Sketches. ASketch. iPastels. Art Set. Brushes.

อุปกรณ์ในการเรียน

Privacy & Cookies: This site uses cookies. By continuing to use this website, you agree to their use.

Close and accept

ภาพที่ ๑-17 แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ เพื่อแสดงตัวอย่างแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

📶 AIS 📶 22:43 🔋 98%
✕ DUBBLEDRAW 🔄
dubbledraw.wordpress.com
📄 เว็บของฉัน 👤 ผู้อ่าน 📄 👤 🔔

อุปกรณ์ในการเรียน

สิงหาคม 7, 2017 ~ ไล่ความเห็น ~ EDIT

ความเป็นไปได้ในการวาดภาพบนอุปกรณ์ โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone และแท็บเล็ต ในยุคดิจิทัลไม่ใช่เรื่องยาก นอกจากนี้ยังดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเพื่อช่วย ในการวาดภาพ ให้เลือกหลายระดับ และยังคงลดค่าใช้จ่าย ในการซื้ออุปกรณ์ในการวาดภาพแบบทั่วไป เช่น กระดาษ เฟรม ดินสอหลายชนิด สี พู่กัน และอื่นๆ

สำหรับการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย ได้เลือกแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนผ่านระบบแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone และแท็บเล็ต เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริง ในการทำงานศิลปะให้กับผู้เรียนได้อย่างสมบูรณ์และภาคภูมิใจ อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถแลกเปลี่ยน ร่วมวิพากษ์ และรับข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมเรียนผ่านได้อีกหลายช่องทาง เช่น Facebook และ Youtube อีกด้วย



Privacy & Cookies: This site uses cookies. By continuing to use this website, you agree to their use.

Close and accept



ภาพที่ ๑-18 แสดงตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ ที่อธิบายวิธีการใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone ในการวาดภาพผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AIS 22:43 98%

DUBBLEDRAW
dubbledraw.wordpress.com

เว็บของฉัน ผู้อ่าน

ความสำคัญของศิลปะ

สิงหาคม 7, 2017 ~ ไล่ความเห็น ~ EDIT

- ศิลปะทำให้เกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์
- ศิลปะเป็นยาเพื่อการรักษา
- ศิลปะเป็นเครื่องมือในการศึกษา
- ศิลปะคือการแสดงออก
- ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม
- ศิลปะคือความรู้
- ศิลปะคือการสร้างความสัมพันธ์
- ศิลปะช่วงตึงดูดความสนใจ
- และอีกมากมาย



Privacy & Cookies: This site uses cookies. By continuing to use this website, you agree to their use.

Close and accept

ภาพที่ ฉ-19 แสดงตัวอย่างคลิปวิดีโอต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนศิลปะการวาดภาพหน้า website

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ข

- แบบประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)
- แบบประเมินทักษะการปฏิบัติการวาดภาพด้วยตนเอง (Self Performance Assessment)
- แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย
- รายงานผลการประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)
- รายงานผลการประเมินผลแบบประเมินทักษะการปฏิบัติการวาดภาพด้วยตนเอง (Self Performance Assessment)
- รายงานผลการประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. แบบประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)

- รูปแบบออนไลน์

5/1/2018

แบบการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน

แบบการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน

แบบการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (After Action Review : AAR)

ข้อแนะนำ : ควรประเมินหลังจากปฏิบัติการวาดภาพเสร็จทันที

*จำเป็น

1. วันที่ทำแบบการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR) *

2. ทำแบบการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน ครั้งที่ ? *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ครั้งที่ 1
- ครั้งที่ 2
- ครั้งที่ 3
- ครั้งที่ 4
- ครั้งที่ 5
- อื่นๆ: _____

3. ชื่อผู้เรียน (ไม่ต้องระบุตำแหน่ง) *

4. หัวข้อการวาดภาพ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ภาพหุ่นนิ่ง
- ภาพบุคคล
- ภาพสถานที่
- ภาพสร้างสรรค์
- อื่นๆ: _____

5. วันที่เริ่มปฏิบัติการวาดภาพ *

6. วันที่สิ้นสุดการวาดภาพ *

วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการเรียนศิลปะการวาดภาพ

5/1/2018

แบบการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน

7. โปรดเขียนวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการเรียนศิลปะการเรียนวาดภาพ *

การประเมินตนเอง

8. อัปโหลดไฟล์ภาพที่สำเร็จแล้ว *

ไฟล์ที่ส่ง:

9. ประเมินตนเอง *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง


 ผ่าน ให้คะแนนตนเองมากกว่า หรือเท่ากับ 5 คะแนน

 ไม่ผ่าน ให้คะแนนตนเองน้อยกว่า 5 คะแนน

10. คะแนนประเมินตนเอง *

ผู้เรียน ให้คะแนน ในการปฏิบัติงานวาดภาพของตน
โดยมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน

ความคิดเห็นเพื่อพัฒนาทักษะของตนเอง

<https://docs.google.com/forms/d/1tWxICe4hfUGdHU9c8Lp1dCs7ELM5y73kLV1xJVAM3BU/edit>

2/3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน

11. ข้อคิดเห็นต่อผลงานและขั้นตอนการทำงานที่ดี *

12. ข้อคิดเห็นต่อผลงานและขั้นตอนการทำงานที่ไม่ดี *

13. อุปสรรค / ข้อจำกัด / ข้อขัดข้อง ที่พบในระหว่างการทำงาน *

14. ประเด็นที่ได้เรียนรู้ *

15. ข้อปรับปรุงการปฏิบัติในการทำงานครั้งต่อไป *



ขับเคลื่อนโดย
Google Forms

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แบบการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (After Action Review : AAR) (รูปแบบเอกสาร)

แบบการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (After Action Review : AAR)

ข้อแนะนำ : ควรประเมินหลังจากปฏิบัติการวาดภาพเสร็จทันที

ชื่อผู้เรียน..... AAR ครั้งที่.....

หัวข้อการวาดภาพ.....

วันที่เริ่มปฏิบัติการวาดภาพ.....วันที่สิ้นสุดการวาดภาพ.....

วันที่ทำ AAR.....

วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการเรียนศิลปะการวาดภาพ

.....



≥ 5



ผ่าน



< 5



ไม่ผ่าน

คะแนนประเมินตนเอง

คะแนนเต็ม

10

ข้อคิดเห็นต่อผลงานและขั้นตอนการทำงานที่ดี

.....

ข้อคิดเห็นต่อผลงานและขั้นตอนการทำงานที่ไม่ดี

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติ ห้ามเผยแพร่โดยไม่ขออนุญาตจากสถาบันฯ

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปสรรค / ข้อจำกัด / ข้อขัดข้อง ที่พบในระหว่างการทำงาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ได้เรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อปรับปรุงการปฏิบัติในการทำงานครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. แบบประเมินทักษะการปฏิบัติการวาดภาพด้วยตนเอง (Self Performance Assessment)

- รูปแบบออนไลน์

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

แบบฟอร์มนี้ได้ประยุกต์จากตารางประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Standards Based Rubric)

ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดไฟล์และปรินต์ตารางการประเมินได้ตามลิงค์ที่แนบไว้

https://drive.google.com/file/d/0B36ibG2X_o2yUHVpVmVwNWU1R2M/view?usp=sharing

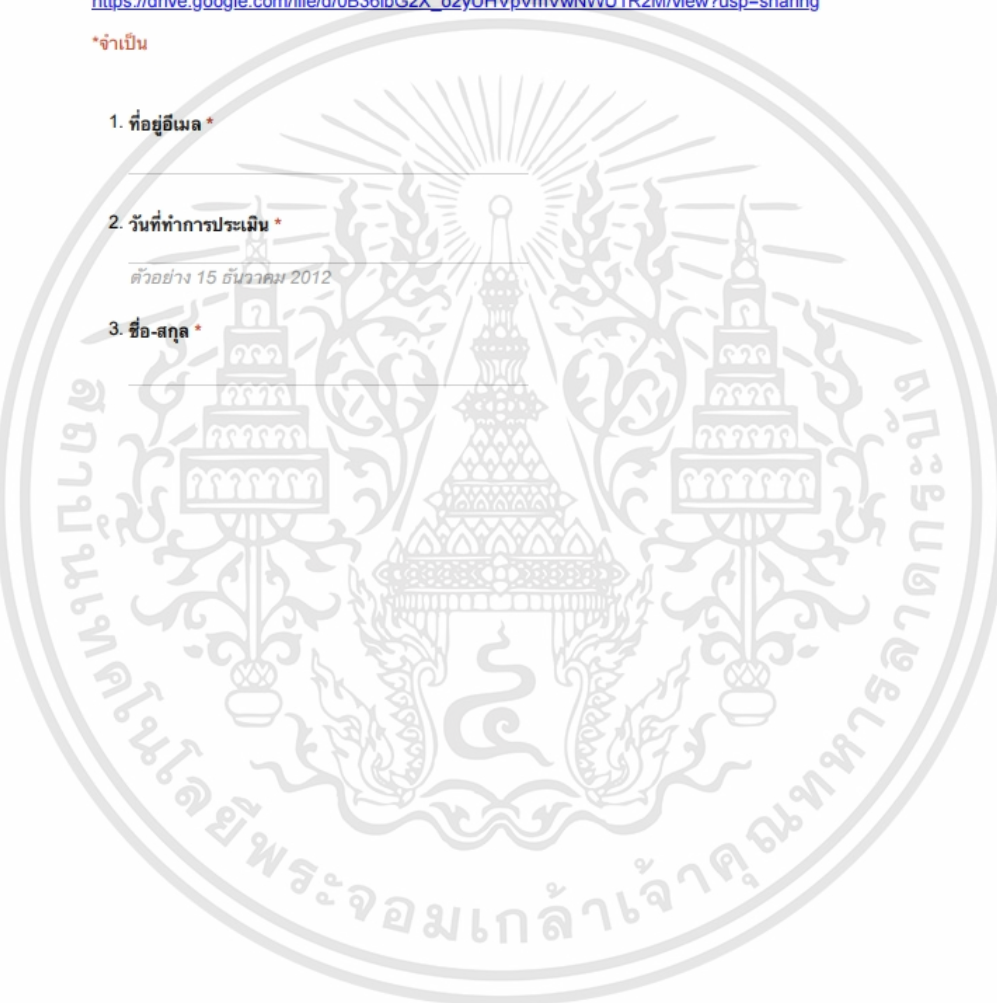
*จำเป็น

1. ที่อยู่อีเมล *

2. วันที่ทำการประเมิน *

ตัวอย่าง 15 ธันวาคม 2012

3. ชื่อ-สกุล *



https://docs.google.com/forms/d/1VaHNV454M_CoZZ4uEQkEcCnVv1-gsdNII13HPq5vCv8/edit

1/15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

4. 1. สาระ : การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Hand : การปฏิบัติงาน *

ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ
ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งข้อ



ยอดเยี่ยม (3) : วาดภาพบนสมาร์ต โฟนหรือแท็บเล็ตหรืออุปกรณ์วาดภาพได้อย่างคล่องแคล่วและสมบูรณ์อย่างยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : วาดภาพบนสมาร์ต โฟนหรือแท็บเล็ตหรืออุปกรณ์วาดภาพได้ดี



ดี (1) : วาดภาพบนสมาร์ต โฟนหรือแท็บเล็ตหรืออุปกรณ์วาดภาพได้น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

5. สาระ : การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทศนคติ *

ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้น ในการเรียนรู้ศิลปะ
ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : ตั้งใจเรียนรู้และปฏิบัติงานวาดภาพอย่างต่อเนื่องอย่างตั้งใจและในเวลาที่ผ่านมามีผู้เรียนมีความสนใจและหุดคุดเกี่ยวกับงานศิลปะเป็นหลัก



ดีมาก (2) : เรียนรู้และปฏิบัติงานวาดภาพค่อนข้างบ่อยอย่างตั้งใจและในเวลาที่ผ่านมามีผู้เรียนมีความสนใจและหุดคุดเกี่ยวกับงานศิลปะ



ต่ำ (1) : เรียนรู้และปฏิบัติงานวาดภาพน้อยและในเวลาที่ผ่านมามีผู้เรียนมีความสนใจและหุดคุดเกี่ยวกับงานศิลปะค่อนข้างน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

6. 3. สาระ : การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : สร้างผลงานที่มีรูปแบบและเอกลักษณ์ รวมทั้งเทคนิคในการทำงานด้วยตัวเองได้อย่างสมบูรณ์และยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : สร้างผลงานที่มีรูปแบบและเอกลักษณ์ รวมทั้งเทคนิคในการทำงานด้วยตัวเองได้ดี



ต่ำ (1) : สร้างผลงานที่มีรูปแบบและเอกลักษณ์ รวมทั้งเทคนิคในการทำงานด้วยตัวเองได้น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

7. 4. สาระ : การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Healthความสุขและสุขภาพ *

ความสุขและสุขภาพแข็งแรง
ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งข้อ



ยอดเยี่ยม (3) : การวาดภาพทำให้มีสมาธิ ผ่อนคลายและมีความสุขได้อย่างยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : การวาดภาพทำให้มีสมาธิ ผ่อนคลายและมีความสุขได้ดี



ต่ำ (1) : การวาดภาพไม่ทำให้มีสมาธิ ผ่อนคลายและมีความสุขค่อนข้างน้อย

8. ระบุชื่อผลงานที่นำมาประเมิน *

https://docs.google.com/forms/d/1VaHNV454M_CoZZ4uEQkEcCnVv1-gsdNII13HPq5vCv8/edit

5/15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

9. 5. สาระ : การสร้างสรรค์ผลงาน (Art production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะในการวาดภาพ ได้อย่างยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะในการวาดภาพ ได้ดี



ต่ำ (1) : ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะในการวาดภาพ ได้น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

10. 6. สาระ : การสร้างสรรค์ผลงาน (Art production) : ประเมินด้านการใช้เทคนิคน้ำหนักเส้น *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : มีการใช้น้ำหนักเส้นในหลายรูปแบบอย่างเหมาะสมและความคมชัดดี แสดงถึงความตั้งใจและความเข้าใจในทฤษฎีได้อย่างยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : มีการใช้น้ำหนักเส้นที่ต่างรูปแบบและสามารถควบคุมในพื้นที่ในการทำงานแสดงถึงความตั้งใจและความเข้าใจได้



ดี (1) : มีการใช้น้ำหนักเส้นที่ต่างรูปแบบบ้างในการทำงานแสดงถึงความตั้งใจและเข้าใจได้น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

11. 7. สาระ : การสร้างสรรค์ผลงาน (Art production) : ประเมินด้านการใช้เทคนิคสีและแสงเงา *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : มีการใช้เทคนิคการให้แสงเงาที่ครบถ้วนและมีความเข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและรูปทรงรวมทั้งแสดงให้เห็นถึงการควบคุมเครื่องมือการวาดได้อย่างยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : มีการใช้เทคนิคการให้แสงเงาที่ครบถ้วนและมีความเข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและรูปทรงรวมทั้งแสดงให้เห็นถึงการควบคุมเครื่องมือการวาดได้ดี



ดี (1) : มีการใช้เทคนิคการให้แสงเงาที่ครบถ้วนและมีความเข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและรูปทรงรวมทั้งแสดงให้เห็นถึงการควบคุมเครื่องมือการวาดได้น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

12. 8. สาระ : การสร้างสรรค์ผลงาน (Art production) : ประเมินด้านการใช้เทคนิคพื้นผิว *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่างและแม่นยำอย่างละเอียดอ่อนและมีรายละเอียดอย่างยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่างและแม่นยำอย่างละเอียดอ่อนและมีรายละเอียดที่ดี



ต่ำ (1) : ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่างและแม่นยำในรายละเอียดน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

13. 9. สาระ : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ (Art criticism) ในหัวข้อการมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน *
ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : มีส่วนร่วมทุกครั้งในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น



ดีมาก (2) : มีส่วนร่วมบ่อยครั้งในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น



ต่ำ (1) : มีส่วนร่วมน้อยครั้งในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

14. 10. สาร : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ (Art criticism) ในหัวข้อการมีส่วนร่วมในการยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไข *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : ยอมรับได้มากที่สุดต่อข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์ในผลงานที่บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์และพร้อมปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



ดีมาก (2) : ยอมรับได้มากต่อข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์ในผลงานที่บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์และพร้อมปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



ต่ำ (1) : ยอมรับได้น้อยต่อข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์ในผลงานที่บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

15. 11. สาระ : สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ในหัวข้อความงามซึ่งเทคนิคและการสร้างสรรค์ : เด็บ โทชิน ในฐานะศิลปิน *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : สร้างผลงานด้วยเทคนิคเฉพาะของตนเอง และต้องการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้อย่างคล่องแคล่วได้อย่างยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : สร้างผลงานด้วยเทคนิคเฉพาะของตนเอง และต้องการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้อย่างคล่องแคล่วได้ดี



ดี (1) : สร้างผลงานด้วยเทคนิคเฉพาะของตนเอง และต้องการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้อย่างคล่องแคล่วได้น้อย

https://docs.google.com/forms/d/1VaHNV454M_CoZZ4uEQkEcCnVv1-gsdNII13HPq5vCv8/edit

12/15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

16. 12. สาร : ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) ในหัวข้อความรู้เกี่ยวกับศิลปิน *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



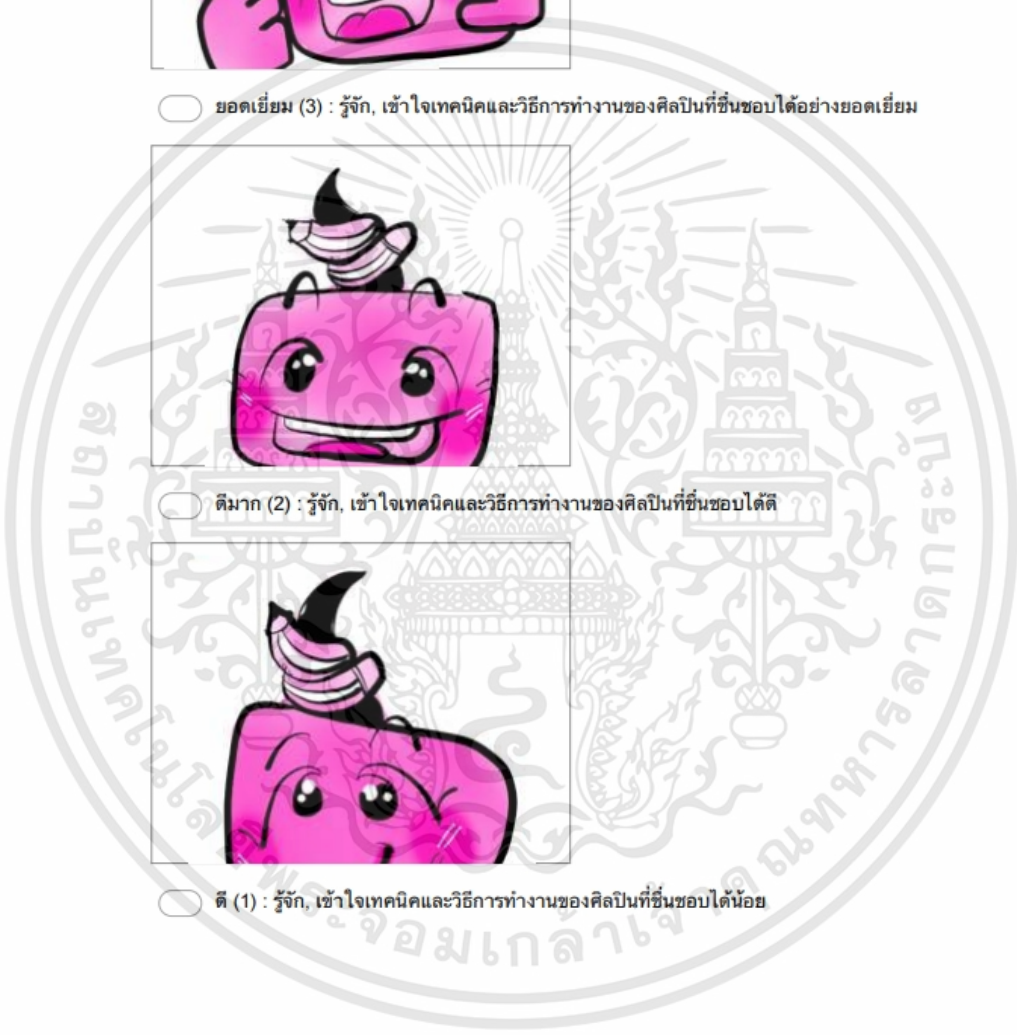
ยอดเยี่ยม (3) : รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและวิธีการทำงานของศิลปินที่ชื่นชอบได้อย่างยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและวิธีการทำงานของศิลปินที่ชื่นชอบได้ดี



ต่ำ (1) : รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและวิธีการทำงานของศิลปินที่ชื่นชอบได้น้อย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

17. 13. สาร : ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) ในหัวข้อความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง



ยอดเยี่ยม (3) : มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องได้อย่างยอดเยี่ยม



ดีมาก (2) : มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องได้ดี



ต่ำ (1) : มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องได้น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5/1/2018

แบบประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง

18. 15. ตรวจสอบผลการประเมิน *

ผู้เรียนสามารถรายละเอียดและคำอธิบายเพิ่มเติมของผลการประเมินได้จากลิงค์

https://drive.google.com/file/d/0B36ibG2X_o2yUHVpVmVwNWU1R2M/view?usp=sharing

ผลการเรียน	ระดับคะแนน	ค่าคะแนน (ดิบ)	แปลผล
ยอดเยี่ยม	80-100	32-39	ชั้นสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างดีเยี่ยม อย่างมีความสุข และพร้อมที่จะพัฒนาและสร้างสรรค์ต่อไป
ดีมาก	70-79	28-31	ชั้นสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างมีความสุขและดีมาก และพร้อมที่จะพัฒนาต่อไป
ดี	60-69	24-27	ชั้นสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างมีความสุขค่อนข้างน้อย แต่มีการพัฒนาจากเดิม ให้ความสนใจจะเรียนรู้อีกต่อไป
พอใช้	50-59	20-23	ชั้นเรียนรู้อันดีเยี่ยม มีความกระตือรือร้นในการทำงาน อันจะต้องพยายามและมุ่งมั่นให้มากกว่านี้
ต้องปรับปรุง	0-49	0-19	ชั้นไม่มีความสนใจและมุ่งมั่นมากในการเรียน และยังคงต้องค้นหาหาแนวทางการเรียนของตนเองต่อไป

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ยอดเยี่ยม
- ดีมาก
- ดี
- พอใช้
- ต้องปรับปรุง

19. 14. รวมคะแนน คะแนนเต็ม 39 คะแนน *

20. 16. ประเมินความสุข *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

1 2 3 4 5

มีความสุขน้อยมาก มีความสุขมาก

21. 17. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาตนเอง *

โปรดส่งสำเนาของการตอบกลับ ให้ฉัน

ขับเคลื่อนโดย


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ตารางรูบริก

การพัฒนาตารางรูบริกเพื่อใช้ในการประเมินทักษะการปฏิบัติงานด้วยตนเอง ผู้วิจัยดำเนินการในการพัฒนาเป็นลำดับ ดังแสดงให้เห็ดังตารางด้านล่างนี้

1. การพัฒนาตารางประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Standards Based Rubric) (การพัฒนาครั้งที่ 1)
2. ตารางประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Standards Based Rubric) (การพัฒนาครั้งที่ 2)

แสดงภาพไอคอนใช้ในการประกอบการให้ระดับคะแนนในตารางรูบริก

3. แบบประเมินที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาราง ข-1 ตารางประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Standards Based Rubric) (การพัฒนาครั้งที่ 1)

สาระ ความรู้	หัวข้อ	องค์ประกอบ	เกณฑ์การประเมินผลงานการวาดภาพ					ประเมิน ตนเอง
			ยอดเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ต้องปรับปรุง (1)	
การพัฒนา (Development)	Hand : การ ปฏิบัติงาน	ความ คล่องแคล่วใน การใช้เครื่องมือ ในการวาดภาพ	สามารถวาดภาพบนสมาร์ท โฟนหรือแท็บเล็ตหรืออุปกรณ์ วาดภาพได้อย่างคล่องแคล่วและ สมบูรณ์อย่างยอดเยี่ยม	สามารถวาดภาพบน สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต หรืออุปกรณ์วาดภาพได้ ดีมาก	สามารถวาดภาพบน สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต หรืออุปกรณ์วาดภาพได้ ดี	สามารถวาดภาพบน สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต หรืออุปกรณ์วาดภาพได้ พอใช้	<u>ไม่สามารถ</u> วาดภาพบน สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต หรืออุปกรณ์วาดภาพได้	
	Heart : ทัศนคติ	ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้น ในการเรียนรู้ศิลปะ	<u>ตั้งใจ</u> เรียนรู้และปฏิบัติงานวาด ภาพอย่างต่อเนื่องอย่างตั้งใจ และในช่วงเวลาที่ผ่านมาผู้เรียน มีความสนใจและพูดคุยเกี่ยวกับ งานศิลปะเป็นหลัก	เรียนรู้และปฏิบัติงานวาด ภาพค่อนข้างบ่อยอย่าง ตั้งใจและในช่วงเวลาที่ ผ่านมามักใช้เวลา สนใจ และพูดคุยเกี่ยวกับงาน ศิลปะ	เรียนรู้และปฏิบัติงานวาด ภาพน้อยและในช่วงเวลาที่ ผ่านมาผู้เรียนมีความสนใจ และพูดคุยเกี่ยวกับงาน ศิลปะค่อนข้างน้อย	เรียนรู้และปฏิบัติงานวาด ภาพน้อยมากและใน ช่วงเวลาที่ผ่านมาไม่ค่อยมี ความสนใจและพูดคุย เกี่ยวกับงานศิลปะ	<u>ไม่ได้</u> เรียนรู้และปฏิบัติงาน วาดภาพ และในช่วงเวลา ที่ผ่านมาผู้เรียน <u>ไม่ได้</u> ความ สนใจและพูดคุยเกี่ยวกับ งานศิลปะ	
	Head : การคิด วิเคราะห์	คิดวิเคราะห์และ ความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานที่มีรูปแบบและ เอกลักษณ์ รวมทั้งเทคนิคในการ ทำงานด้วยตัวเอง <u>ได้อย่าง</u> <u>สมบูรณ์</u> และยอดเยี่ยม	สร้างผลงานที่มีรูปแบบ และเอกลักษณ์ รวมทั้ง เทคนิคในการทำงานด้วย ตัวเองได้ ดีมาก	สร้างผลงานที่มีรูปแบบ และเอกลักษณ์ รวมทั้ง เทคนิคในการทำงานด้วย ตัวเองได้ ดี	สร้างผลงานที่มีรูปแบบ และเอกลักษณ์ รวมทั้ง เทคนิคในการทำงานด้วย ตัวเองได้ น้อย	<u>ไม่สามารถ</u> สร้างผลงานที่มี รูปแบบและเอกลักษณ์ รวมทั้งเทคนิคในการ ทำงานด้วยตัวเอง	
	Health ความสุขและสุขภาพ	ความสุขและสุขภาพแข็งแรง	การวาดภาพทำให้มีสมาธิ ผ่อน คลายและมีความสุข <u>ได้อย่าง</u> <u>ยอดเยี่ยม</u>	การวาดภาพทำให้มีสมาธิ ผ่อนคลายและมีความสุข ได้ ดีมาก	การวาดภาพทำให้มีสมาธิ ผ่อนคลายและมีความสุข ได้ ดี	การวาดภาพทำให้มีสมาธิ ผ่อนคลายและมีความสุข ได้ น้อย	การวาดภาพ <u>ไม่</u> ทำให้มี <u>สมาธิ</u> <u>ไม่</u> ผ่อนคลายและ <u>ไม่</u> <u>มีความสุข</u>	

สาระ ความรู้	หัวข้อ	องค์ประกอบ	เกณฑ์การประเมินผลงานการวาดภาพ					
			ยอดเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ต้องปรับปรุง (1)	ประเมิน ตนเอง
การสร้างสรรค์ผลงาน (Art production)	การวาดภาพ : ชื่อผลงาน.....	หลักการทางศิลปะ และองค์ประกอบทาง ศิลปะ	ใช้องค์ประกอบศิลปะในการวาด ภาพได้อย่างมีความสัมพันธ์ เป็น เอกภาพและมีความสมดุลได้ <u>อย่างยอดเยี่ยม</u>	ใช้องค์ประกอบศิลปะใน การวาดภาพได้อย่างมี ความสัมพันธ์ เป็น เอกภาพและมีความสมดุล <u>ได้ดีมาก</u>	ใช้องค์ประกอบศิลปะใน การวาดภาพได้อย่างมี ความสัมพันธ์ เป็น เอกภาพและมีความสมดุล <u>ได้ดี</u>	ใช้องค์ประกอบศิลปะใน การวาดภาพได้อย่างมี ความสัมพันธ์ เป็น เอกภาพและมีความสมดุล <u>ได้น้อย</u>	<u>ไม่ได้</u> ใช้องค์ประกอบศิลปะ และหลักการทางศิลปะใน การวาดภาพ	
		น้ำหนักเส้น	มีการใช้น้ำหนักเส้นในหลายรูป แบบอย่างเหมาะสมและควบคุม ได้ดี แสดงถึงความตั้งใจและ ความเข้าใจในทฤษฎีได้อย่าง <u>ยอดเยี่ยม</u>	มีการใช้น้ำหนักเส้นที่ต่าง รูปแบบและสามารถ ควบคุมในพื้นที่ในการ ทำงานแสดงถึงความตั้งใจ และความเข้าใจ <u>ได้ดีมาก</u>	มีการใช้น้ำหนักเส้นที่ต่าง รูปแบบบ้างในการทำงาน แสดงถึงความตั้งใจและ เข้าใจ <u>ได้ดี</u>	มีการใช้น้ำหนักเส้นที่ต่าง รูปแบบบ้างในการทำงาน แสดงถึงความตั้งใจและ เข้าใจ <u>ได้น้อย</u>	<u>ไม่</u> มีการใช้เส้นที่มีรูปแบบ แตกต่างในการทำงาน	
		สีและแสงเงา	มีการใช้เทคนิคการให้แสงเงาที่ ครบถ้วนและมีความเข้าใจที่จะ เพิ่มรูปร่างและรูปทรงรวมทั้ง แสดงให้เห็นถึงการควบคุม เครื่องมือการวาด <u>ได้อย่างยอด เยี่ยม</u>	มีการใช้เทคนิคการให้แสง เงาที่ครบถ้วนและมีความ เข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและ รูปทรงรวมทั้งแสดงให้เห็น ถึงการควบคุมเครื่องมือ การวาด <u>ได้ดีมาก</u>	มีการใช้เทคนิคการให้แสง เงาที่ครบถ้วนและมีความ เข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและ รูปทรงรวมทั้งแสดงให้เห็น ถึงการควบคุมเครื่องมือ การวาด <u>ได้ดี</u>	มีการใช้เทคนิคการให้แสง เงาที่ครบถ้วนและมีความ เข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและ รูปทรงรวมทั้งแสดงให้เห็น ถึงการควบคุมเครื่องมือ การวาด <u>ได้น้อย</u>	<u>ไม่</u> มีการใช้เทคนิคการให้ แสงเงาและ <u>ไม่</u> มีความ เข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและ รูปทรง <u>ไม่</u> สามารถแสดง ให้เห็นถึงการควบคุม เครื่องมือการวาดได้	
		พื้นผิว	ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่างและ แม่นยำอย่างละเอียดอ่อนและมี รายละเอียด <u>อย่างยอดเยี่ยม</u>	ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่าง และแม่นยำอย่าง ละเอียดอ่อนและมี รายละเอียด <u>ดีมาก</u>	ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่าง และแม่นยำในรายละเอียด <u>อย่างดี</u>	ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่าง และแม่นยำในรายละเอียด <u>น้อย</u>	<u>ไม่</u> มีการให้พื้นผิวในงาน	

สาระ ความ รู้	หัวข้อ	องค์ประกอบ	เกณฑ์การประเมินผลงานการวาดภาพ					ประเมิน ตนเอง
			ยอดเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ต้องปรับปรุง (1)	
การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ (Art criticism)	การมีส่วนร่วม	การวิพากษ์ผลงาน	มีส่วนร่วมทุกครั้งที่การให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น	มีส่วนร่วมบ่อยครั้งในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น	มีส่วนร่วมน้อยครั้งในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจ	มีส่วนร่วมน้อยมากในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียน	ไม่มีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียน	
		การยอมรับ ข้อบกพร่องเพื่อแก้ไข	<u>ยอมรับได้มากที่สุดต่อ</u> ข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์ใน ผลงานที่บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ และพร้อมปรับปรุงแก้ไขการ ทำงาน	<u>ยอมรับได้มากต่อ</u> ข้อเสนอแนะและข้อ วิพากษ์ในผลงานที่ บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ และพร้อมปรับปรุงแก้ไข การทำงาน	<u>ยอมรับได้น้อยต่อ</u> ข้อเสนอแนะและข้อ วิพากษ์ในผลงานที่ บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์	<u>ยอมรับได้น้อยมากต่อ</u> ข้อเสนอแนะและข้อ วิพากษ์ในผลงานที่ บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์	<u>ไม่สามารถยอมรับ</u> ข้อเสนอแนะและข้อ วิพากษ์ต่อผลงานได้	

สาระ ความรู้	หัวข้อ	องค์ประกอบ	เกณฑ์การประเมินผลงานการวาดภาพ					ประเมิน ตนเอง
			ยอดเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ต้องปรับปรุง (1)	
สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)	ความซาบซึ้ง เทคนิคและการสร้างสรรค์	เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	สร้างผลงานด้วยเทคนิคเฉพาะ ของตนเอง และต้องการ สร้างสรรค์ผลงานตาม จินตนาการได้อย่างคล่องแคล่ว <u>ได้อย่างยอดเยี่ยม</u>	สร้างผลงานด้วยเทคนิค เฉพาะของตนเอง และ ต้องการสร้างสรรค์ผลงาน ตามจินตนาการได้อย่าง คล่องแคล่ว <u>ได้ดีมาก</u>	สร้างผลงานด้วยเทคนิค เฉพาะของตนเอง และ ต้องการสร้างสรรค์ผลงาน ตามจินตนาการได้อย่าง คล่องแคล่ว <u>ได้ดี</u>	สร้างผลงานด้วยเทคนิค เฉพาะของตนเอง และ ต้องการสร้างสรรค์ผลงาน ตามจินตนาการได้อย่าง คล่องแคล่ว <u>ได้น้อย</u>	<u>ไม่สามารถ</u> สร้างผลงาน ด้วยเทคนิคเฉพาะของ ตนเองและไม่ได้สร้างสรรค์ ผลงานตามจินตนาการ	
ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history)	ความรู้	ความรู้ เกี่ยวกับศิลปิน	รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและวิธีการ ทำงานของศิลปินที่ชื่นชอบ <u>ได้</u> <u>อย่างยอดเยี่ยม</u>	รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและ วิธีการทำงานของศิลปินที่ ชื่นชอบ <u>ได้ดีมาก</u>	รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและ วิธีการทำงานของศิลปินที่ ชื่นชอบ <u>ได้ดี</u>	รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและ วิธีการทำงานของศิลปินที่ ชื่นชอบ <u>ได้พอใช้</u>	<u>ไม่รู้จัก, ไม่เข้าใจเทคนิค</u> และวิธีการทำงานของ ศิลปินเลย	
		ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปิน ที่มีความเกี่ยวข้อง <u>ได้อย่างยอด</u> <u>เยี่ยม</u>	มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปะและศิลปินที่มีความ เกี่ยวข้อง <u>ได้ดีมาก</u>	มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปะและศิลปินที่มีความ เกี่ยวข้อง <u>ได้ดี</u>	มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปะและศิลปินที่มีความ เกี่ยวข้อง <u>ได้น้อย</u>	<u>ไม่มีความรู้ ความเข้าใจ</u> เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปะและศิลปินที่มีความ เกี่ยวข้อง	
รวมคะแนนประเมินตนเอง								

คำอธิบายผลการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถยาศัย

ผลการเรียน	ระดับคะแนน	ค่าคะแนน (ดิบ)	แปลผล
ยอดเยี่ยม	80-100	52-65	- ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างคล่องแคล่วอย่างมีความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะ, ปฏิบัติงานอย่างมีความสุขในการวาดภาพ และมีส่วนร่วมในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจ รวมทั้งยังยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นและพร้อมปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ นอกจากนี้ยังมีความตั้งใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ รวมทั้งมีความเข้าใจในเทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินต้นแบบและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการทำงานของตนได้ สามารถสร้างรูปแบบ เทคนิคการทำงานได้อย่างมีเอกลักษณ์ของตนเองได้อย่างยอดเยี่ยม
ดีมาก	70-79	44-51	- ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างคล่องแคล่วอย่างมีความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะ, ปฏิบัติงานอย่างมีความสุขในการวาดภาพ และมีส่วนร่วมในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจ รวมทั้งยังยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นได้ นอกจากนี้ยังมีความตั้งใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ รวมทั้งมีความเข้าใจในเทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินต้นแบบและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการทำงานของตนได้ สามารถสร้างรูปแบบ เทคนิคการทำงานได้อย่างมีเอกลักษณ์ของตนเองได้ค่อนข้างดี
ดี	60-69	39-45	- ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้ โดยใช้ความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะบางข้อในการสร้างสรรค์ศิลปะการวาดภาพอย่างมีความสุข และมักมีส่วนร่วมในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียน รวมทั้งยังยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นได้ (บางครั้ง) นอกจากนี้ยังมีความตั้งใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ เทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินต้นแบบและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการทำงานของตนได้บ้าง สามารถสร้างรูปแบบ เทคนิคการทำงานได้อย่างมีเอกลักษณ์ของตนเองได้ค่อนข้างน้อย
พอใช้	50-59	33-38	- ผู้เรียนสามารถวาดภาพได้ โดยใช้ความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะได้น้อยมากในการปฏิบัติงาน ค่อนข้างมีความสุขในการวาดภาพ และแทบไม่มีส่วนร่วมในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียน รวมทั้งยังยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นได้น้อยมาก และเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ เทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินต้นแบบและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการทำงานของตนได้น้อยมาก
ต้องปรับปรุง	0-49	0-32	- ผู้เรียนยังไม่สามารถวาดภาพได้ ขาดความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะ ไม่มีความสุขในการวาดภาพและแทบไม่มีการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียน รวมทั้งไม่สามารถยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นได้ ไม่ได้สนใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ เทคนิค วิธีการทำงานของศิลปิน

หรือ

ผลการเรียน	ระดับคะแนน	ค่าคะแนน (ดิบ)	แปลผล
ยอดเยี่ยม	80-100	52-65	ฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้ยอดเยี่ยม อย่างมีความสุข และพร้อมที่จะพัฒนาและสร้างสรรค์ต่อไป
ดีมาก	70-79	44-51	ฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างมีความสุขและดีมาก และพร้อมที่จะพัฒนาต่อไป
ดี	60-69	39-45	ฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างมีความสุขค่อนข้างน้อย แต่ก็มีการพัฒนาจากเดิม ถ้ามีโอกาสฉันจะเรียนรู้ต่อไป
พอใช้	50-59	33-38	ฉันเรียนรู้ได้น้อยมาก มีความกังวลในการทำงาน ฉันจะต้องพยายามและมุ่งมั่นให้มากกว่านี้
ต้องปรับปรุง	0-49	0-32	ฉันไม่ได้พยายามและมุ่งมั่นมากพอในการเรียน และยังคงต้องค้นหาความต้องการของตนเองต่อไป

ประเมินความสุข



Happy



Unhappy

ข้อเสนอแนะในการเรียนครั้งต่อไป

.....













.....













.....


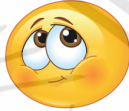




.....










.....

ตาราง ข-2 ตารางประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง (Standards Based Rubric) (การพัฒนาครั้งที่ 2)

สาระ ความรู้	หัวข้อ	องค์ประกอบ	เกณฑ์การประเมินผลงานการวาดภาพ			ประเมิน ตนเอง
			ยอดเยี่ยม (3)	ดีมาก (2)	ดี (1)	
การพัฒนา (Development)	Hand : การปฏิบัติงาน	ความคิดต้องแสดงในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	วาดภาพบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตหรืออุปกรณ์วาดภาพได้อย่างคล่องแคล่วและสมบูรณ์อย่างยอดเยี่ยม 	วาดภาพบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตหรืออุปกรณ์วาดภาพได้ดี 	วาดภาพบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตหรืออุปกรณ์วาดภาพได้ น้อย 	
	Heart : ทัศนคติ	ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	ตั้งใจเรียนรู้และปฏิบัติงานวาดภาพอย่างต่อเนื่องอย่างตั้งใจและในช่วงเวลาที่ผ่านมามีผู้เรียนมีความสนใจและพุดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะเป็น หลัก 	เรียนรู้และปฏิบัติงานวาดภาพค่อนข้างบ่อยอย่างตั้งใจและในช่วงเวลาที่ผ่านมามีใช้เวลา สนใจและพุดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ 	เรียนรู้และปฏิบัติงานวาดภาพน้อยและในช่วงเวลาที่ผ่านมามีผู้เรียนมีความสนใจและพุดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ ค่อนข้างน้อย 	
	Head : การคิดวิเคราะห์	คิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานที่มีรูปแบบและเอกลักษณ์ รวมทั้งเทคนิคในการทำงานด้วยตัวเองได้อย่างสมบูรณ์และยอดเยี่ยม 	สร้างผลงานที่มีรูปแบบและเอกลักษณ์ รวมทั้งเทคนิคในการทำงานด้วยตัวเองได้ดี 	สร้างผลงานที่มีรูปแบบและเอกลักษณ์ รวมทั้งเทคนิคในการทำงานด้วยตัวเองได้น้อย 	
	Health ความสุขและสุขภาพ	ความสุขและสุขภาพแข็งแรง	การวาดภาพทำให้มีสมาธิ ผ่อนคลายและมีความสุขได้อย่างยอดเยี่ยม 	การวาดภาพทำให้มีสมาธิ ผ่อนคลายและมีความสุขได้ดี 	การวาดภาพไม่ทำให้มีสมาธิ ผ่อนคลายและมีความสุข ค่อนข้างน้อย 	

สาระ ความรู้	หัวข้อ	องค์ประกอบ	เกณฑ์การประเมินผลงานการวาดภาพ			
			ยอดเยี่ยม (3)	ดีมาก (2)	ดี (1)	ประเมิน ตนเอง
การสร้างสรรค์ผลงาน (Art production)	การวาดภาพ : ชื่อผลงาน.....	หลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะ	ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะในการวาดภาพได้อย่างยอดเยี่ยม 	ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะในการวาดภาพได้ดี 	ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะในการวาดภาพได้น้อย 	
		น้ำหนักเส้น	มีการใช้น้ำหนักเส้นในหลายรูปแบบอย่างเหมาะสมและควบคุมได้ดี แสดงถึงความตั้งใจและความเข้าใจในทฤษฎีได้อย่างยอดเยี่ยม 	มีการใช้น้ำหนักเส้นที่ต่างรูปแบบและสามารถควบคุมในพื้นที่ในการทำงานแสดงถึงความตั้งใจและความเข้าใจได้ 	มีการใช้น้ำหนักเส้นที่ต่างรูปแบบบ้างในการทำงานแสดงถึงความตั้งใจและเข้าใจได้น้อย 	
		สีและแสงเงา	มีการใช้เทคนิคการให้แสงเงาที่ครบถ้วนและมีความเข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและรูปทรงรวมทั้งแสดงให้เห็นถึงการควบคุมเครื่องมือการวาดได้อย่างยอดเยี่ยม 	มีการใช้เทคนิคการให้แสงเงาที่ครบถ้วนและมีความเข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและรูปทรงรวมทั้งแสดงให้เห็นถึงการควบคุมเครื่องมือการวาดได้ดี 	มีการใช้เทคนิคการให้แสงเงาที่ครบถ้วนและมีความเข้าใจที่จะเพิ่มรูปร่างและรูปทรงรวมทั้งแสดงให้เห็นถึงการควบคุมเครื่องมือการวาดได้น้อย 	
		พื้นผิว	ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่างและแม่นยำอย่างละเอียดอ่อนและมีรายละเอียดอย่างยอดเยี่ยม 	ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่างและแม่นยำอย่างละเอียดอ่อนและมีรายละเอียดอย่างดี 	ภาพวาดมีพื้นผิวที่แตกต่างและแม่นยำในรายละเอียดน้อย 	

สาระ ความรู้	หัวข้อ	องค์ประกอบ	เกณฑ์การประเมินผลงานการวาดภาพ			
			ยอดเยี่ยม (3)	ดีมาก (2)	ดี (1)	ประเมิน ตนเอง
การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ (Art criticism)	การมีส่วนร่วม	การวิพากษ์ผลงาน	มีส่วนร่วมทุกครั้งในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น 	มีส่วนร่วมบ่อยครั้งในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น 	มีส่วนร่วมน้อยครั้งในการให้ข้อเสนอแนะและวิพากษ์ผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจ 	
		การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไข	ยอมรับได้มากที่สุดต่อข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์ในผลงานที่บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์และพร้อมปรับปรุงแก้ไขการทำงาน 	ยอมรับได้มากต่อข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์ในผลงานที่บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์และพร้อมปรับปรุงแก้ไขการทำงาน 	ยอมรับได้น้อยต่อข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์ในผลงานที่บกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ 	

สาระ ความรู้	หัวข้อ	องค์ประกอบ	เกณฑ์การประเมินผลงานการวาดภาพ			
			ยอดเยี่ยม (3)	ดีมาก (2)	ดี (1)	ประเมิน ตนเอง
สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)	ความซาบซึ้ง เทคนิคและการสร้างสรรค์	เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	สร้างผลงานด้วยเทคนิคเฉพาะของตนเอง และต้องการสร้างสรรค์ผลงานตาม จินตนาการได้อย่างคล่องแคล่วได้อย่างยอดเยี่ยม 	สร้างผลงานด้วยเทคนิคเฉพาะของตนเอง และ ต้องการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้อย่าง คล่องแคล่วได้ดี 	สร้างผลงานด้วยเทคนิคเฉพาะของตนเอง และต้องการ สร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้อย่างคล่องแคล่วได้น้อย 	
			รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและวิธีการทำงานของศิลปินที่ชื่นชอบได้อย่างยอดเยี่ยม 	รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและวิธีการทำงานของศิลปินที่ ชื่นชอบได้ดี 	รู้จัก, เข้าใจเทคนิคและวิธีการทำงานของศิลปินที่ชื่นชอบได้น้อย 	
ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history)	ความรู้	ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องได้ อย่างยอดเยี่ยม 	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ และศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องได้ดี 	มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปินที่มี ความเกี่ยวข้องได้น้อย 	
		ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ				

รวมคะแนนประเมินตนเอง (คะแนนเต็ม 39)

คำอธิบายผลการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถาธิบาย

ผลการเรียน	ระดับคะแนน	ค่าคะแนน (ดิบ)	แปลผล
ยอดเยี่ยม	80-100	32-39	- ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างคล่องแคล่วอย่างมีความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะ, ปฏิบัติงานอย่างมีความสุขในการวาดภาพ และมีส่วนร่วมในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจและเต็มใจ รวมทั้งยังยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นและพร้อมปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ นอกจากนี้ยังมีความตั้งใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ รวมทั้งมีความเข้าใจในเทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินต้นแบบและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการทำงานของตนได้ สามารถสร้างรูปแบบ เทคนิคการทำงานได้อย่างมีอัตลักษณ์ของตนเองได้อย่างยอดเยี่ยม
ดีมาก	70-79	28-31	- ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างคล่องแคล่วอย่างมีความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะ, ปฏิบัติงานอย่างมีความสุขในการวาดภาพ และมีส่วนร่วมในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียนด้วยความเข้าใจ รวมทั้งยังยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นได้ นอกจากนี้ยังมีความตั้งใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ รวมทั้งมีความเข้าใจในเทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินต้นแบบและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการทำงานของตนได้ สามารถสร้างรูปแบบ เทคนิคการทำงานได้อย่างมีอัตลักษณ์ของตนเองได้ค่อนข้างดี
ดี	60-69	24-27	- ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้ โดยใช้ความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะบางข้อในการสร้างสรรค์ศิลปะการวาดภาพอย่างมีความสุข และมักมีส่วนร่วมในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียน รวมทั้งยังยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นได้ (บางครั้ง) นอกจากนี้ยังมีความตั้งใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ เทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินต้นแบบและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการทำงานของตนได้บ้าง สามารถสร้างรูปแบบ เทคนิคการทำงานได้อย่างมีอัตลักษณ์ของตนเองได้ค่อนข้างน้อย
พอใช้	50-59	20-23	- ผู้เรียนสามารถวาดภาพได้ โดยใช้ความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะได้น้อยมากในการปฏิบัติงาน ค่อนข้างมีความสุขในการวาดภาพและแทบไม่มีส่วนร่วมในการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียน รวมทั้งยังยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นได้น้อยมาก และเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ เทคนิค วิธีการทำงานของศิลปินต้นแบบและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการทำงานของตนได้น้อยมาก
ต้องปรับปรุง	0-49	0-19	- ผู้เรียนยังไม่สามารถวาดภาพได้ ขาดความรู้ด้านหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะ ไม่มีความสุขในการวาดภาพและแทบไม่มีการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมเรียน รวมทั้งไม่สามารถยอมรับต่อข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะในข้อบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ของผลงานตนจากผู้อื่นได้ ไม่ได้สนใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ เทคนิค วิธีการทำงานของศิลปิน

หรือ

ผลการเรียน	ระดับคะแนน	ค่าคะแนน (ดิบ)	แปลผล
ยอดเยี่ยม	80-100	32-39	ฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้ยอดเยี่ยม อย่อย่างมีความสุข และพร้อมที่จะพัฒนาและสร้างสรรค์ต่อไป
ดีมาก	70-79	28-31	ฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างมีความสุขและดีมาก และพร้อมที่จะพัฒนาต่อไป
ดี	60-69	24-27	ฉันสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพได้อย่างมีความสุขค่อนข้างน้อย แต่ก็มีการพัฒนาจากเดิม ถ้ามีโอกาสฉันจะเรียนรู้ต่อไป
พอใช้	50-59	20-23	ฉันเรียนรู้ได้น้อยมาก มีความกังวลในการทำงาน ฉันจะต้องพยายามและมุ่งมั่นให้มากกว่านี้
ต้องปรับปรุง	0-49	0-19	ฉันไม่ได้พยายามและมุ่งมั่นมากพอในการเรียน และยังคงต้องค้นหาความต้องการของตนเองต่อไป

ประเมินความสุข



Happy



Unhappy

ข้อเสนอแนะในการเรียนครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

แสดงภาพไอคอนใช้ในการประกอบการให้ระดับคะแนนในตารางสรุป



1. ไอคอนแสดงความชื่นชมในผลงานที่ให้ค่าคะแนนยอดเยี่ยม



2. ไอคอนแสดงความชื่นชมในผลงานที่ให้ค่าคะแนนดีมาก



3. ไอคอนแสดงความชื่นชมในผลงานที่ให้ค่าคะแนนในระดับดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

5/1/2018

แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

คำอธิบาย

ขอความร่วมมือผู้เรียนทุกท่านตอบแบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามอัธยาศัย และการสร้างสื่อ รวมถึงเครื่องมือที่จะช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้การเรียนบรรลุผลตามเป้าหมายทั้งของผู้เรียนและผู้จัดการออกแบบการเรียนต่อไป

ด้วยความนับถือ

นางสาวชนัญชิตา ยุคศิริรัตน์

นักศึกษาปริญญาเอก แขนงการศึกษาสถาปัตยกรรมและการออกแบบ
สาขาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

*จำเป็น

ส่วนที่ 1

คำถามทั่วไปเชิงประชากรศาสตร์

1. โปรดระบุเพศ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ชาย
- หญิง

2. โปรดระบุอายุ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- 2-10 ปี (วัยเด็ก)
- 11-17 ปี (วัยรุ่น)
- 18-40 ปี (ผู้ใหญ่ตอนต้น)
- 41-65 ปี (ผู้ใหญ่ตอนปลาย)
- มากกว่า 65 ปี (วัยชรา)

3. โปรดระบุการศึกษา *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ระดับอนุบาล
- ระดับประถม
- ระดับมัธยมต้น
- ระดับมัธยมปลาย
- ระดับมหาวิทยาลัย
- ระดับเทคนิค หรืออาชีวศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S/1/2018

แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนศิลปะตามอัธยาศัย

4. โปรดระบุอาชีพ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ข้าราชการ
- พนักงานบริษัท
- รับจ้างทั่วไป
- ผู้ประกอบการ
- ไม่ได้ประกอบอาชีพ

5. รูปแบบในการทำงานของท่าน *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ทำงานเต็มเวลา (full time)
- ทำงานแบบไม่เต็มเวลา (part time)
- ทำงานเกินเวลา (more than full-time)

6. โปรดระบุรายได้โดยประมาณ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- น้อยกว่า 15,000.-
- 15,000 - 25,000.-
- 25,001 - 35,000.-
- 35,001 - 45,000.-
- 45,001 - 55,000.-
- 55,001 - 65,000.-
- 65,001 - 75,000.-
- 75,001 - 85,000.-
- 85,001 - 95,000.-
- มากกว่า 95,000.-

7. เป้าหมายในการเรียน *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- เพื่อเป็นงานอดิเรก
- เพื่อประยุกต์ใช้ในการทำงาน
- เพื่อประยุกต์ใช้ในห้องเรียน
- เพื่อพัฒนาตนเอง
- เพื่อเรียนรู้ในสิ่งที่แตกต่างจากความรู้เดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S/1/2018

แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนศิลปะตามอัธยาศัย

8. สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนวาดภาพ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- บ้านพักอาศัย
 ที่ทำงาน
 โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย
 ห้องสมุด
 คาเฟ่ร้านกาแฟ
 ระบบเครือข่าย (มือถือ)
 อื่นๆ

9. ระยะเวลาในการเรียนศิลปะการวาดภาพต่อครั้ง *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
 1-2 ชั่วโมง
 3-4 ชั่วโมง
 5-6 ชั่วโมง
 มากกว่า 6 ชั่วโมง

10. อุปกรณ์ที่เลือกใช้ในการเรียนวาดภาพ *

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

- แทปเล็ต
 ไอแพด
 คอมพิวเตอร์
 โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน
 สมุดร่างภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 2

แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย แบ่งเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

5/1/2018

แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

11. ด้านที่ 1 แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ในปัจจัยด้านสาระการเรียนรู้ศิลปะศึกษา DBLE *

ทำเครื่องหมายแกลงหนึ่งช่องเท่านั้น

	เหมาะสมมากที่สุด	เหมาะสมมาก	เหมาะสมปานกลาง	เหมาะสมน้อย	เหมาะสมน้อยที่สุด
ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านการวิพากษ์ (ช่องทางในการแสดงความคิดเห็น)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความเหมาะสมของเนื้อหาลำดับและตัวอย่างการวาดภาพ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความเหมาะสมของเครื่องมือเสมือนของแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. ด้านที่ 2 แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย ในปัจจัยการพัฒนาทักษะชีวิต *

ทำเครื่องหมายแกลงหนึ่งช่องเท่านั้น

	เหมาะสมมากที่สุด	เหมาะสมมาก	เหมาะสมปานกลาง	เหมาะสมน้อย	เหมาะสมน้อยที่สุด
การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยส่งเสริมและพัฒนาร่างกาย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. ด้านที่ 3 แบบประเมินทัศนคติต่อวิธีการประเมินผลงานด้วยตนเอง *

ทำเครื่องหมายแกลงหนึ่งช่องเท่านั้น

	เหมาะสมมากที่สุด	เหมาะสมมาก	เหมาะสมปานกลาง	เหมาะสมน้อย	เหมาะสมน้อยที่สุด
การทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง (Self Assessment)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S/1/2018

แบบประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนศิลปะตามอัธยาศัย

14. ด้านที่ 4 แบบประเมินความเหมาะสมในการนำเทคนิค M-Learning มาสนับสนุนการเรียนรู้อัตโนมัติตามอัธยาศัยเพื่อให้อัตโนมัติการเรียนรู้อัตโนมัติในศตวรรษที่ 21 *

ทำเครื่องหมายแฉวงหนึ่งช่องเท่านั้น

	เหมาะสมมากที่สุด	เหมาะสมมาก	เหมาะสมปานกลาง	เหมาะสมน้อย	เหมาะสมน้อยที่สุด
การใช้สื่อมัลติมีเดีย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การใช้ระบบออนไลน์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การใช้ช่องทางติดต่อและนำเสนอผลงานในระบบชุมชนออนไลน์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์ และระบบออนไลน์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาที่แตกต่างออกไป เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชา นาฏศิลป์ วิชาทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. ด้านที่ 5 แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้อัตโนมัติตามอัธยาศัย *

ทำเครื่องหมายแฉวงหนึ่งช่องเท่านั้น

	เหมาะสมมากที่สุด	เหมาะสมมาก	เหมาะสมปานกลาง	เหมาะสมน้อย	เหมาะสมน้อยที่สุด
แนวคิดของการเรียนศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ในการทำงานศิลปะการวาดภาพ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
โอกาสในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อัตโนมัติให้จริงจัง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้อัตโนมัติตามอัธยาศัย

ขอพระคุณที่สละเวลาในการตอบแบบประเมิน

ขับเคลื่อนโดย
 Google Forms

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. รายงานประเมินผลแบบประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)

ตาราง ซ-3 ตารางแสดงแบบประเมินการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR) (N = 169)

ลำดับที่	ครั้งที่ทำการ ทบทวนหลัง การปฏิบัติงาน (ครั้งที่)	หัวข้อที่เลือกในการวาดภาพ (วาดภาพหุ่นนิ่ง = 1) (วาดภาพคน = 2) (วาดภาพสถานที่ = 3) (วาดภาพสร้างสรรค์ = 4)	การประเมินตนเอง (ผ่าน = 1) (มีข้อควรปรับปรุง = 2)	ให้คะแนน ประเมิน ตนเอง (10 คะแนน)
1	1	1	1	2
2	1	1	1	3
3	1	1	1	3
4	1	1	1	3
5	1	1	1	3
6	1	1	1	4
7	1	1	1	4
8	1	1	1	4
9	1	1	1	4
10	1	1	1	4
11	1	1	1	4
12	1	1	1	4
13	1	1	1	4
14	1	1	1	4
15	1	1	1	4
16	1	1	1	4
17	1	1	1	4
18	1	1	1	4
19	1	1	1	4
20	1	1	1	4
21	1	1	1	4
22	1	1	1	4
23	1	1	1	5
34	1	1	1	5
25	1	1	1	5
26	1	1	1	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ครั้งที่ทำการ ทบทวนหลัง การปฏิบัติงาน (ครั้งที่)	หัวข้อที่เลือกในการวาดภาพ (วาดภาพหุ่นนิ่ง = 1) (วาดภาพคน = 2) (วาดภาพสถานที่ = 3) (วาดภาพสร้างสรรค์ = 4)	การประเมินตนเอง (ผ่าน = 1) (มีข้อควรปรับปรุง = 2)	ให้คะแนน ประเมิน ตนเอง (10 คะแนน)
27	1	1	1	5
28	1	1	1	5
29	1	1	1	5
30	1	1	1	5
31	1	1	1	5
32	1	1	1	5
33	1	1	1	5
34	1	1	1	5
35	1	1	1	5
36	1	1	1	5
37	1	1	1	5
38	1	1	1	5
39	1	1	1	5
40	1	1	1	5
41	1	1	1	5
42	1	1	1	5
43	1	1	1	5
44	1	1	1	5
45	1	1	1	5
46	1	1	1	5
47	1	1	1	5
48	1	1	1	5
49	1	1	1	5
50	1	1	1	5
51	1	2	1	5
52	1	2	1	5
53	1	2	1	5
54	1	22	1	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ครั้งที่ทำการ ทบทวนหลัง การปฏิบัติงาน (ครั้งที่)	หัวข้อที่เลือกในการวาดภาพ (วาดภาพหุ่นนิ่ง = 1) (วาดภาพคน = 2) (วาดภาพสถานที่ = 3) (วาดภาพสร้างสรรค์ = 4)	การประเมินตนเอง (ผ่าน = 1) (มีข้อควรปรับปรุง = 2)	ให้คะแนน ประเมิน ตนเอง (10 คะแนน)
55	1	2	1	5
56	1	2	1	5
57	1	2	1	6
58	1	2	1	6
59	1	2	1	6
60	1	2	1	6
61	1	2	1	6
62	1	2	1	6
63	1	2	1	6
64	1	2	1	6
65	1	2	1	6
66	1	2	1	6
67	1	2	1	6
68	1	2	1	6
69	1	2	1	6
70	1	2	1	6
71	1	2	1	6
72	1	2	1	6
73	1	2	1	6
74	1	2	1	6
75	1	2	1	6
76	1	2	1	6
77	1	2	1	6
78	1	2	1	6
79	1	2	1	6
80	1	2	1	6
81	1	2	1	6
82	1	2	1	6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ครั้งที่ทำการ ทบทวนหลัง การปฏิบัติงาน (ครั้งที่)	หัวข้อที่เลือกในการวาดภาพ (วาดภาพหุ่นนิ่ง = 1) (วาดภาพคน = 2) (วาดภาพสถานที่ = 3) (วาดภาพสร้างสรรค์ = 4)	การประเมินตนเอง (ผ่าน = 1) (มีข้อควรปรับปรุง = 2)	ให้คะแนน ประเมิน ตนเอง (10 คะแนน)
83	1	2	1	6
84	1	2	1	6
85	1	2	1	6
86	1	2	1	6
87	1	2	1	6
88	1	2	1	6
89	1	3	1	6
90	1	3	1	6
91	1	3	1	6
92	1	3	1	6
93	1	3	1	6
94	1	3	1	6
95	1	3	1	6
96	1	3	1	6
97	1	3	1	6
98	2	3	1	6
99	2	3	1	6
100	2	3	1	6
101	2	3	1	6
102	2	3	1	6
103	2	3	1	6
104	2	3	1	6
105	2	3	1	6
106	2	3	1	6
107	2	3	1	6
108	2	3	1	6
109	2	3	1	6
110	2	3	1	7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ครั้งที่ทำการ ทบทวนหลัง การปฏิบัติงาน (ครั้งที่)	หัวข้อที่เลือกในการวาดภาพ (วาดภาพหุ่นนิ่ง = 1) (วาดภาพคน = 2) (วาดภาพสถานที่ = 3) (วาดภาพสร้างสรรค์ = 4)	การประเมินตนเอง (ผ่าน = 1) (มีข้อควรปรับปรุง = 2)	ให้คะแนน ประเมิน ตนเอง (10 คะแนน)
111	2	3	1	7
112	2	3	1	7
113	2	3	1	7
114	2	3	1	7
115	2	3	1	7
116	2	3	1	7
117	2	3	1	7
118	2	4	1	7
119	2	4	1	7
120	2	4	1	7
121	2	4	1	7
122	2	4	1	7
123	2	4	1	7
124	2	4	1	7
125	2	4	1	7
126	2	4	1	7
127	2	4	1	7
128	2	4	1	7
129	2	4	1	7
130	2	4	1	7
131	2	4	1	7
132	2	4	1	7
133	2	4	1	7
134	2	4	1	7
135	2	4	1	8
136	2	4	1	8
137	2	4	1	8
138	2	4	1	8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ครั้งที่ทำการ ทบทวนหลัง การปฏิบัติงาน (ครั้งที่)	หัวข้อที่เลือกในการวาดภาพ (วาดภาพหุ่นนิ่ง = 1) (วาดภาพคน = 2) (วาดภาพสถานที่ = 3) (วาดภาพสร้างสรรค์ = 4)	การประเมินตนเอง (ผ่าน = 1) (มีข้อควรปรับปรุง = 2)	ให้คะแนน ประเมิน ตนเอง (10 คะแนน)
139	2	4	1	8
140	2	4	1	8
141	2	4	1	8
142	2	4	1	8
143	2	4	1	8
144	2	4	1	8
145	2	4	1	8
146	2	4	1	8
147	2	4	1	8
148	2	4	1	8
149	2	4	2	8
150	2	4	2	8
151	2	4	2	8
152	2	4	2	8
153	2	4	2	8
154	2	4	2	8
155	2	4	2	9
156	2	4	2	9
157	2	4	2	9
158	2	4	2	9
159	2	4	2	9
160	2	4	2	9
161	3	4	2	9
162	3	4	2	9
163	3	4	2	9
164	3	4	2	9
165	3	4	2	9
166	4	4	2	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ครั้งที่ทำการ ทบทวนหลัง การปฏิบัติงาน (ครั้งที่)	หัวข้อที่เลือกในการวาดภาพ (วาดภาพหุ่นนิ่ง = 1) (วาดภาพคน = 2) (วาดภาพสถานที่ = 3) (วาดภาพสร้างสรรค์ = 4)	การประเมินตนเอง (ผ่าน = 1) (มีข้อควรปรับปรุง = 2)	ให้คะแนน ประเมิน ตนเอง (10 คะแนน)
167	4	4	2	10
168	4	4	2	10
169	5	4	2	10



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. รายงานการประเมินผลแบบประเมินทักษะการปฏิบัติการวาดภาพด้วยตนเอง (Self Performance Assessment)

ตาราง ข-4 ตารางแสดงผลการประเมินทักษะการวาดภาพด้วยตนเอง การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย (N=201)

ลำดับ ชั้น	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการให้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เด็บโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่มั่นคงที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
10	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
11	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
12	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
13	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
14	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1
15	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1
16	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1
17	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
18	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
19	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1
20	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่มั่นคงที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
21	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1
22	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1
23	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1
34	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2
25	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2
26	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2
27	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
28	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
29	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
30	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
31	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
32	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
33	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
34	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
35	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
36	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
37	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
38	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
39	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
40	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
41	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
42	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่มั่นคงที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
43	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
44	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
45	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
46	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
47	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
48	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
49	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
50	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
51	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
52	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
53	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ ศิลปินในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
54	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
55	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
56	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
57	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
58	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
59	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
60	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
61	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
62	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
63	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
64	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ ศิลปินในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
76	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
77	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
78	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
79	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
80	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
81	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
82	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
83	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
84	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
85	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
86	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
87	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
88	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
89	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
90	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
91	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
92	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
93	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
94	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
95	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
96	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
97	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
98	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
99	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
100	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
101	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
102	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
103	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
104	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
105	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
106	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
107	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
108	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่มั่นคงที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
109	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
110	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
111	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
112	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
113	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
114	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
115	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
116	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
117	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
118	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
119	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่มั่นคงที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
120	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
121	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
122	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
123	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
124	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
125	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
126	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
127	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
128	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
129	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2
130	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
131	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2
132	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2
133	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
134	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
135	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
136	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
137	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
138	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
139	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
140	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
141	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่มั่นคงที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการให้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
142	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
143	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
144	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
145	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
146	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
147	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
148	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
149	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
150	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
151	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
152	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่มั่นคงที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ ศิลปินในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
153	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
154	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
155	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
156	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
157	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
158	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
159	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3
160	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
161	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
162	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
163	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3

ลำดับ ที่	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)											
	ด้านทักษะชีวิต (4H : Head, Heart, Hands and Health)				พิจารณาทฤษฎีการศึกษาศิลปะ DBAE (Discipline-Based Art Education)							
	การพัฒนาทักษะการวาดภาพด้าน Hand : ความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการวาดภาพ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Heart : ทัศนคติที่มั่นคงที่ดีและแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ศิลปะ	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Head : การคิดวิเคราะห์	การพัฒนาทักษะการวาดภาพ ด้าน Health : ความสุขและสุขภาพ	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : ประเมินด้านการนำหลักการทางศิลปะและองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : การใช้เส้น การควบคุมเส้นในการวาดภาพบนอุปกรณ์	ศิลปะปฏิบัติ (Art Production) : เทคนิคการใช้สีและแสงเงา	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ผลงาน	การวิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) : การยอมรับข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุง	สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) : ความซาบซึ้งเทคนิคและการสร้างสรรค์ เติบโตขึ้นในฐานะศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับศิลปิน	ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history) : ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
164	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
165	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
166	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
167	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
168	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
169	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
170	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
171	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
172	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
173	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
174	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3

ตาราง ข-5 ตารางแสดงผลการประเมินตนเองและความสุขในการเรียนรู้ศิลปะตามอรรถยาศัย (N=201)

ลำดับที่	ข้อพิจารณา	
	ผลการประเมินตนเอง (5 ระดับ)	ผลการประเมินความสุข (5 ระดับ)
1	1	4
2	2	4
3	2	4
4	2	4
5	2	4
6	2	4
7	2	4
8	2	4
9	3	4
10	3	4
11	3	4
12	3	4
13	3	4
14	3	4
15	3	4
16	3	4
17	3	4
18	3	4
19	3	4
20	3	4
21	3	4
22	3	4
23	3	4
34	3	4
25	3	4
26	3	4
27	3	4
28	3	4
29	3	5
30	3	5
31	3	5
32	3	5
33	3	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ข้อพิจารณา	
	ผลการประเมินตนเอง (5 ระดับ)	ผลการประเมินความสุข (5 ระดับ)
34	3	5
35	3	5
36	3	5
37	3	5
38	3	5
39	3	5
40	3	5
41	3	5
42	4	5
43	4	5
44	4	5
45	4	5
46	4	5
47	4	5
48	4	5
49	4	5
50	4	5
51	4	5
52	4	5
53	4	5
54	4	5
55	4	5
56	4	5
57	4	5
58	4	5
59	4	5
60	4	5
61	4	5
62	4	5
63	4	5
64	4	5
65	4	5
66	4	5
67	4	5
68	4	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ข้อพิจารณา	
	ผลการประเมินตนเอง (5 ระดับ)	ผลการประเมินความสุข (5 ระดับ)
69	4	5
70	4	5
71	4	5
72	4	5
73	4	5
74	4	5
75	4	5
76	4	5
77	4	5
78	4	5
79	4	5
80	4	5
81	4	5
82	4	5
83	4	5
84	4	5
85	4	5
86	4	5
87	4	5
88	4	5
89	4	5
90	4	5
91	4	5
92	4	5
93	4	5
94	4	5
95	4	5
96	4	5
97	4	5
98	4	5
99	4	5
100	4	5
101	4	5
102	4	5
103	4	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ข้อพิจารณา	
	ผลการประเมินตนเอง (5 ระดับ)	ผลการประเมินความสุข (5 ระดับ)
104	4	5
105	4	5
106	4	5
107	4	5
108	4	5
109	4	5
110	4	5
111	4	5
112	4	5
113	4	5
114	4	5
115	4	5
116	4	5
117	4	5
118	4	5
119	4	5
120	4	5
121	4	5
122	4	5
123	4	5
124	4	5
125	4	5
126	4	5
127	4	5
128	5	5
129	5	5
130	5	5
131	5	5
132	5	5
133	5	5
134	5	5
135	5	5
136	5	5
137	5	5
138	5	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ข้อพิจารณา	
	ผลการประเมินตนเอง (5 ระดับ)	ผลการประเมินความสุข (5 ระดับ)
139	5	5
140	5	5
141	5	5
142	5	5
143	5	5
144	5	5
145	5	5
146	5	5
147	5	5
148	5	5
149	5	5
150	5	5
151	5	5
152	5	5
153	5	5
154	5	5
155	5	5
156	5	5
157	5	5
158	5	5
159	5	5
160	5	5
161	5	5
162	5	5
163	5	5
164	5	5
165	5	5
166	5	5
167	5	5
168	5	5
169	5	5
170	5	5
171	5	5
172	5	5
173	5	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่	ข้อพิจารณา	
	ผลการประเมินตนเอง (5 ระดับ)	ผลการประเมินความสุข (5 ระดับ)
174	5	5
175	5	5
176	5	5
177	5	5
178	5	5
179	5	5
180	5	5
181	5	5
182	5	5
183	5	5
184	5	5
185	5	5
186	5	5
187	5	5
188	5	5
189	5	5
190	5	5
191	5	5
192	5	5
193	5	5
194	5	5
195	5	5
196	5	5
197	5	5
198	5	5
199	5	5
200	5	5
201	5	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. รายงานผลการประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

ตารางที่ ข-6 ตารางแสดงผลการประเมินทัศนคติต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย

ลำดับ	พิจารณาารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)																					
	เนื้อหาครบถ้วนตามทฤษฎีการเรียนรู้ DBAE				มีความสอดคล้องและส่งเสริมทักษะชีวิต (life skill)				ความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้		มีความสอดคล้องและส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21					ทัศนคติที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย						
	ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ	ความเหมาะสมของเนื้อหาด้านทฤษฎีศิลปะ (ช่องทางในการแสดงความคิดเห็น)	ความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับและตัวอย่างการวาดภาพ	ความเหมาะสมของเครื่องมือเสมือนของแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวาดภาพ	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงาน	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะ	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีส่วนช่วยส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้	การทบทวนหลังการเรียนรู้ (AAR)	การประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง (Self-Assessment)	การใช้สื่อสังคมออนไลน์	การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	การใช้ระบบออนไลน์	การใช้ช่องทางติดต่อและนำเสนอผลงานในระบบชุมชนออนไลน์	การประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์	ทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์ และระบบออนไลน์	การนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาที่แตกต่างออกไป เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชาภูมิศาสตร์	แนวคิดของการเรียนรู้ศิลปะและการวาดภาพตามอัธยาศัย	ความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ในการทำงานศิลปะการวาดภาพ	ความเหมาะสมของสื่อสังคมออนไลน์	ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน	โอกาสในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้จริง
1	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	3	4	3	4
2	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	3	4	3	4
3	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	3	4	3	4
4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	3	4	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4
6	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4
7	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	4	5	3	4
8	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	4	5	3	4
9	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	5	4	5	3	5	4	4	5	3	4

ลำดับ	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)																					
	เนื้อหาครบถ้วนตามทฤษฎีการเรียนรู้				มีความสอดคล้องและส่งเสริมทักษะชีวิต (life skill)				ความเหมาะสมของรูปแบบการประเมิน		มีความสอดคล้องและส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21						ทัศนคติที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย					
	DBAE																					
ความเหมาะสมของเนื้อหาต้นประวัติศาสตร์ศิลปะ	ความเหมาะสมของเนื้อหาต้นการวิพากษ์ (ช่องทางในการแสดงความคิดเห็น)	ความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับและตัวอย่างการวาดภาพ	ความเหมาะสมของเครื่องมือเหมือนของแอฟพลิเคชั่นที่ใช้ในการวาดภาพ	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงาน	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะ	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีส่วนช่วยส่งเสริมและพัฒนาการควบคุมร่างกาย	การทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)	การประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง (Self Assessment)	การใช้สื่อมัลติมีเดีย	การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	การใช้ระบบออนไลน์	การใช้ช่องทางติดต่อและนำเสนอผลงานในระบบชุมชนออนไลน์	การประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์	ทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์ และระบบออนไลน์	การนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาที่แตกต่างออกไป เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชาภูมิศาสตร์	แนวคิดของการเรียนศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย	ความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ในการทำงานศิลปะการวาดภาพ	ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย	ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน	โอกาสในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้จริง	
10	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	5	4	5	3	5	4	4	5	3	4
11	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	5	4	5	3	5	4	4	5	4	5
12	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4	5	4	5
13	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4	5	4	5
14	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5
15	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5
16	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5
17	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5
18	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5
19	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5
20	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5
21	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5

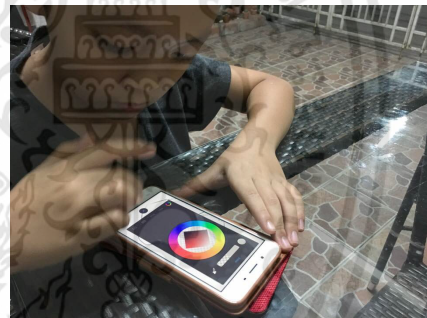
ลำดับ	พิจารณารายด้าน (ค่าระดับคะแนน 3 ระดับ)																						
	เนื้อหาครบถ้วนตามทฤษฎีการเรียนรู้ DBAE				มีความสอดคล้องและส่งเสริมทักษะชีวิต (life skill)				ความเหมาะสมของรูปแบบการประเมิน		มีความสอดคล้องและส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21						ทัศนคติที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย						
	ความเหมาะสมของเนื้อหาต้นประวัติศาสตร์ศิลปะ	ความเหมาะสมของเนื้อหาต้นการวิพากษ์ (ช่องทางในการแสดงความคิดเห็น)	ความเหมาะสมของเนื้อหา ลำดับและตัวอย่างการวาดภาพ	ความเหมาะสมของเครื่องมือเหมือนของแอฟพลิเคชั่นที่ใช้ในการวาดภาพ	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงาน	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัยมีส่วนช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะ	การเรียนรู้ศิลปะตามอัธยาศัย มีส่วนช่วยส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพความรู้ร่างกาย	การทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (AAR)	การประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง (Self Assessment)	การใช้สื่อมัลติมีเดีย	การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	การใช้ระบบออนไลน์	การใช้ช่องทางติดต่อและนำเสนอผลงานในระบบชุมชนออนไลน์	การประเมินตนเองผ่านระบบออนไลน์	ทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์ และระบบออนไลน์	การนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาที่แตกต่างออกไป เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิชาภูมิศาสตร์	แนวคิดของการเรียนศิลปะการวาดภาพตามอัธยาศัย	ความเหมาะสมของการใช้อุปกรณ์ในการทำงานศิลปะการวาดภาพ	ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย	ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน	โอกาสในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้จริง	
22	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	
23	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	
34	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	
25	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	
26	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	
27	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	
28	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	
29	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
30	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
31	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
32	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
33	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

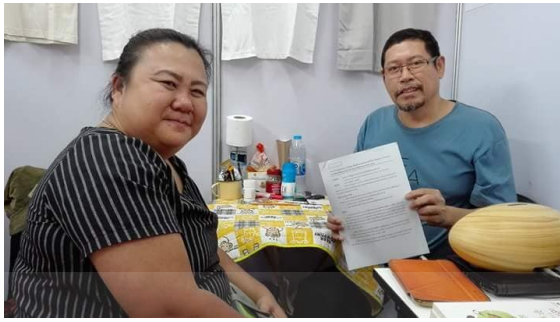
1. ภาพกิจกรรมในการเก็บข้อมูลเบื้องต้น



ภาพที่ ซ-1 แสดงกิจกรรมของกลุ่มอาสาสมัครเพื่อให้ข้อมูลการเรียนรู้ศิลปะการวาดภาพโดยใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smartphone ในขั้นตอนการเก็บข้อมูลเบื้องต้น

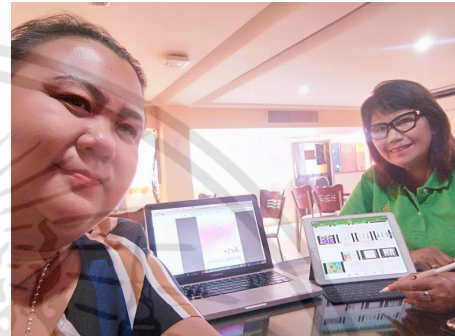
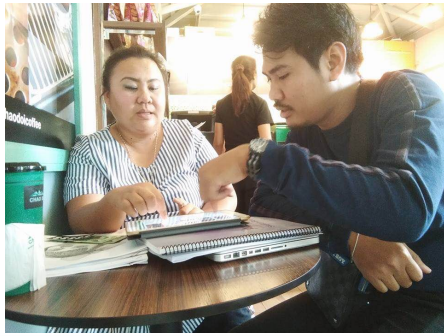
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ภาพกิจกรรมในการเก็บข้อมูลเดลฟายจากผู้เชี่ยวชาญ



ภาพที่ ซ-2 แสดงกิจกรรมการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายจากผู้เชี่ยวชาญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ซ-3 แสดงกิจกรรมการเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคเดลฟายจากผู้เชี่ยวชาญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

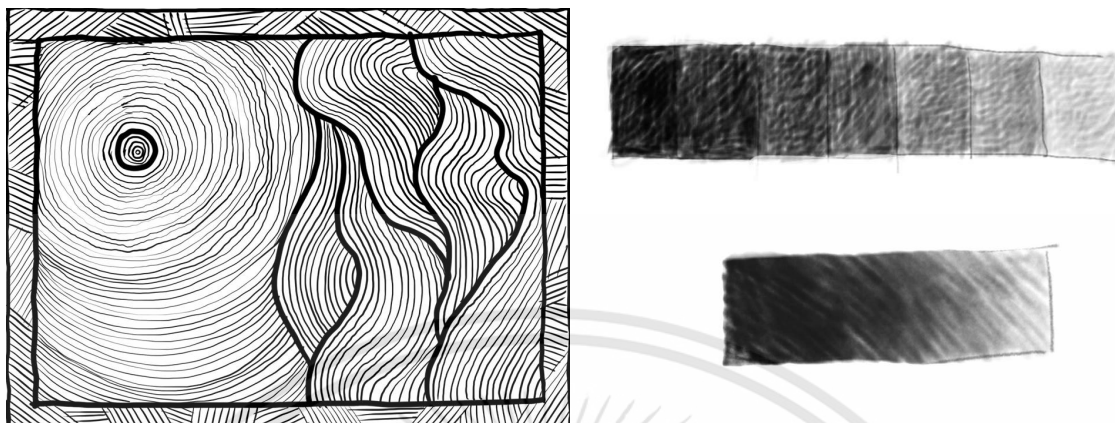
3. ภาพกิจกรรมในการเก็บข้อมูลแบบประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ



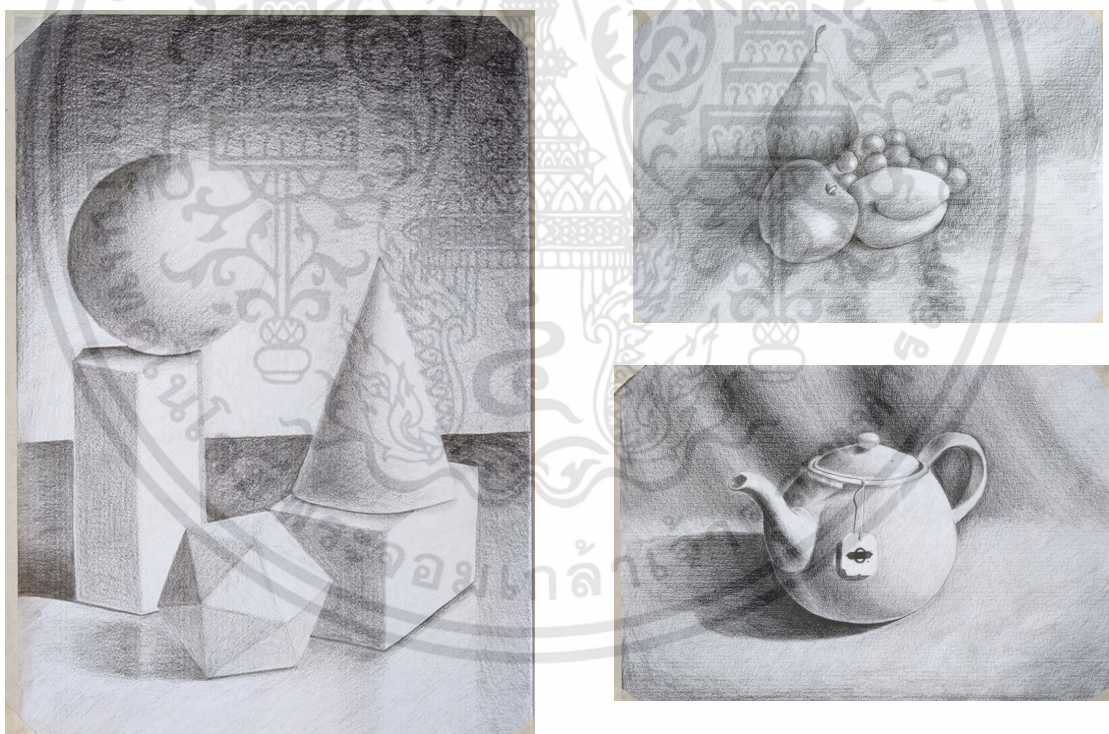
ภาพที่ ซ-4 แสดงกิจกรรมการเก็บข้อมูลแบบประเมินความสอดคล้องจากผู้ทรงคุณวุฒิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ภาพตัวอย่างผลงานของผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

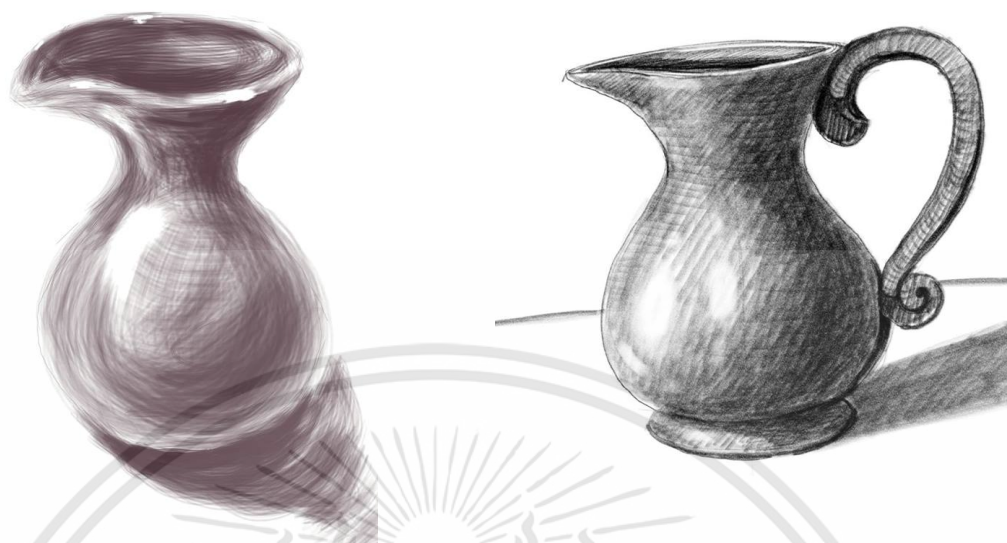


ภาพที่ ซ-5 แสดงผลงานการวาดภาพ “พื้นฐานการวาดภาพ” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย



ภาพที่ ซ-6 แสดงผลงานการวาดภาพ “หุ่นนิ่ง” ที่วาดบนกระดาษของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

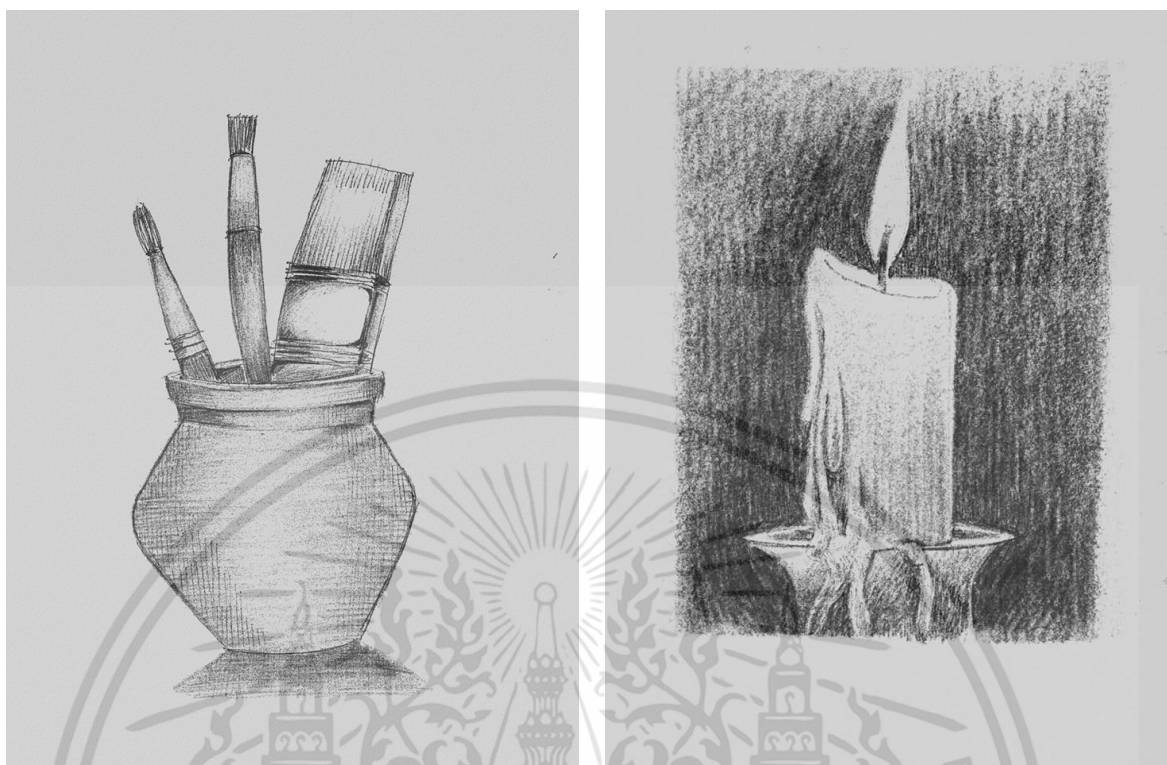


ภาพที่ ซ-7 แสดงผลงานการวาดภาพ “หุ่นนิ่งเหยือกน้ำ” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย



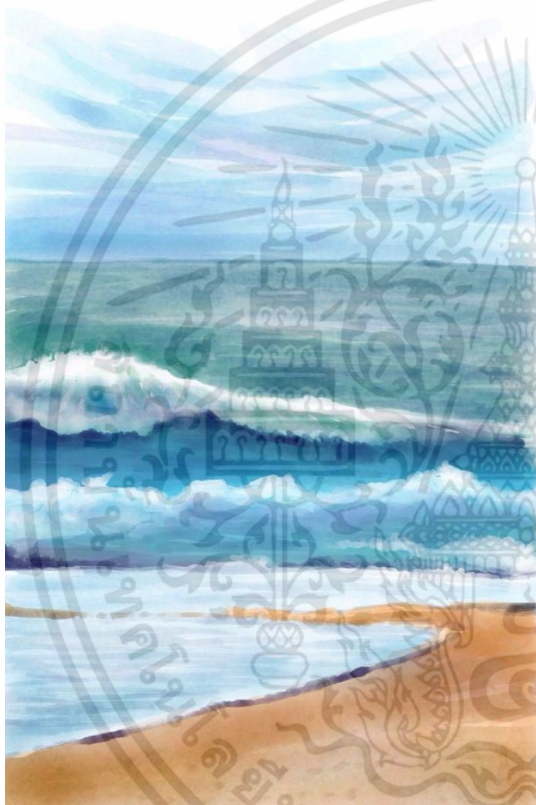
ภาพที่ ซ-8 แสดงผลงานการวาดภาพ “หุ่นนิ่ง” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



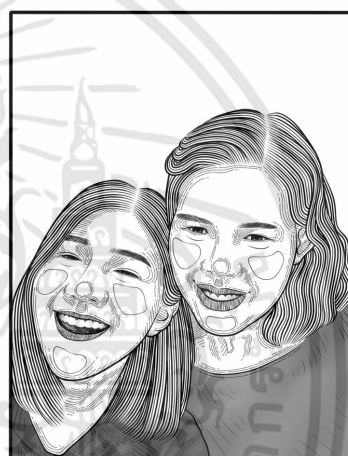
ภาพที่ ซ-9 แสดงผลงานการวาดภาพ “หุ่นนิ่ง” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



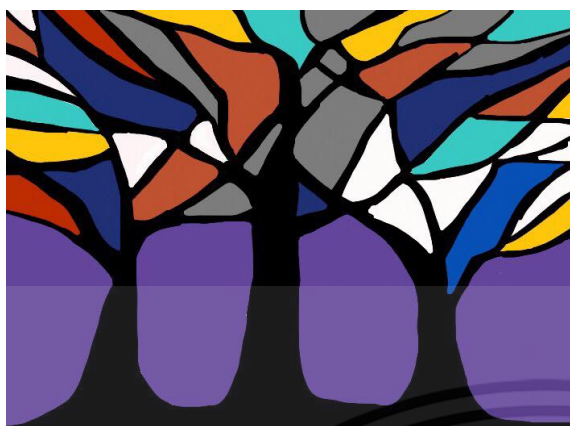
ภาพที่ ซ-10 แสดงผลงานการวาดภาพ “สถานที่” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



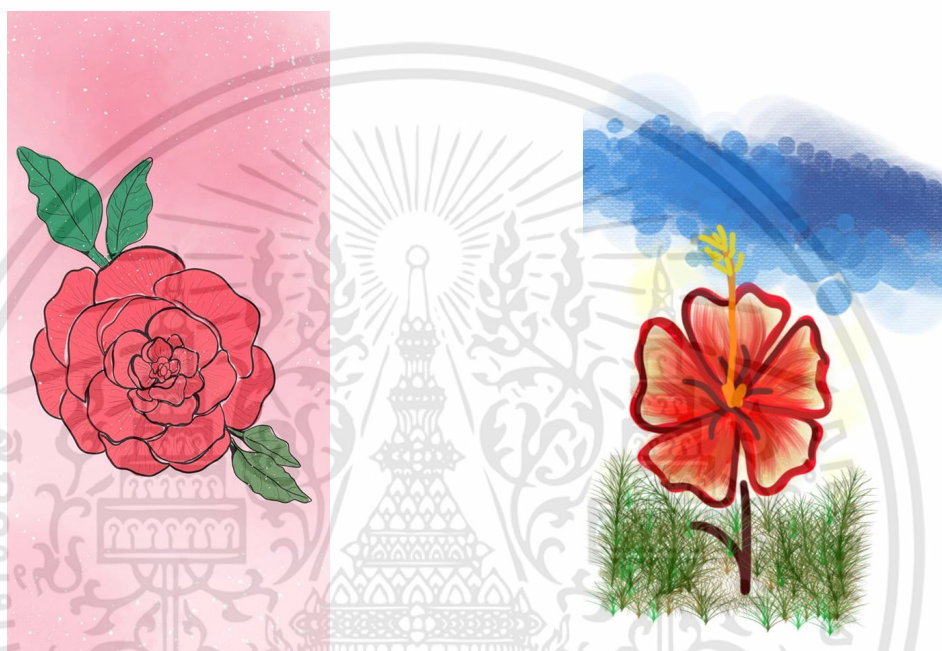
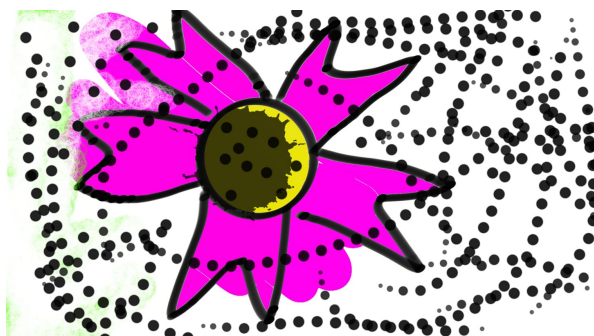
ภาพที่ ซ-11 แสดงผลงานการวาดภาพ “คน” ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ซ-12 แสดงผลงานการวาดภาพ “ตามจินตนาการ” ด้วยเทคนิคการจัดองค์ประกอบโดยใช้เส้นและสีในการสร้างสรรค์ ของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ช-13 แสดงผลงานการวาดภาพ “สร้างสรรค์” โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ บนแอปพลิเคชันในการวาดภาพของกลุ่มตัวอย่างผู้ลงทะเบียนเรียนศิลปะการวาดภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้และประสบการณ์ การศึกษาต่อศิลปะตามอัธยาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

อาจารย์ ชันญชิตา ยุกศิริรัตน์

อายุ 40 ปี เกิดวันที่ 28 ตุลาคม พ.ศ. 2521

ภูมิลำเนาเดิม จังหวัดนครศรีธรรมราช

ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 91/132 หมู่บ้าน RK. Office Park

ถ.สุวินทวงศ์ เขต/แขวง มี นบุรี กรุงเทพฯ 10510

E-mail : pikanesri@gmail.com

Mobile : 0809739933

ประวัติการศึกษา

- ระดับปริญญาเอก ครุศาสตร์อุตสาหกรรมดุสิตบัณฑิต สาขาครุศาสตร์อุตสาหกรรม แขนงการศึกษา สถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (2561)
- ระดับปริญญาโท ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (2547)
- ระดับปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา (2542)

ประวัติการทำงานและผลงาน

- อาจารย์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ (พ.ศ. 2561-ปัจจุบัน)
- อาจารย์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (พ.ศ. 2554 – 2561)
- การบรรยายเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์ส่งเสริมการตลาด
โครงการ “เพื่อนพึ่ง(ภาฯ) อิมสูซ ไรซ์เบอร์รี่ อินทรีย์ ก้าวไกล ณ ศูนย์การค้าสยามพารากอน (2559)
- อาจารย์พิเศษ สาขาศิลปะประยุกต์และการออกแบบผลิตภัณฑ์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (2558 – ปัจจุบัน)
- ผลงานการออกแบบพื้นที่จัดกิจกรรมการแสดงผลงานวิจัยในงานวิจัยแห่งชาติ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (2555)
- ผลงานการออกแบบพื้นที่ภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในงาน 75 ปี สวนสุนันทา (2555)
- อาจารย์มหาวิทยาลัย ตำแหน่งหัวหน้าสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (2554 – 2559)
- ผู้บริหารศูนย์ศิลปะและการออกแบบพืชมเนศรี (พ.ศ. 2543-2554)
- คณะกรรมการคัดสรรผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาโอท็อป (2547)
- วิทยากรทางด้านการออกแบบ ดีไซน์คลินิก กระทรวงพานิชย์ (2547)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วิทยากรบรรยายวิชาสถาปัตยกรรมและการออกแบบเปปทีน (2550 – 2551)
- อาจารย์สาขาการออกแบบ โรงเรียนอาชีวศิลปศึกษา
- อาจารย์พิเศษ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม วิทยาเขตชุมพรเขตอุดมศักดิ์
- อาจารย์พิเศษ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
- อาจารย์อัคราจำจ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
- อาจารย์มหาวิทยาลัย ประจำสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (พ.ศ. 2543 – 2550)
- ผู้จัดการฝ่ายการออกแบบ บริษัทเมโนโนราห์ จำกัด
- ผู้จัดการแกลลอรี่ ด้ายสีตีไชน
- นักออกแบบเฟอร์นิเจอร์อะคริลิกซีท บริษัทวิทิตแพคทอรี่ จำกัด
- นักออกแบบผลิตภัณฑ์ บริษัทตีไชนเฮทควอเตอร์
- นักออกแบบผลิตภัณฑ์ บริษัทตีไชนอาร์ตเดคคอร์ด

ผลงานวิจัย/เอกสารประกอบการสอน/หนังสือ

- หัวหน้าโครงการวิจัย การออกแบบผลิตภัณฑ์แผ่นนวดเท้าจากกะลามะพร้าว งานวิจัยงบประมาณรายได้ มหาวิทยาลัย ปีงบประมาณ 2554 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- หัวหน้าโครงการวิจัย การออกแบบและพัฒนาลวดลายผ้าปาเต๊ะ(บาติก) กรณีศึกษา : จังหวัดนครศรีธรรมราช งานวิจัยงบประมาณรายได้ มหาวิทยาลัย ปี งบประมาณ 2555 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- หัวหน้าโครงการวิจัย การยกระดับมาตรฐานบรรจุภัณฑ์และตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์น้ำตาลมะพร้าว ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนขนาดกลางและขนาดย่อมบนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่สากล งานวิจัยงบประมาณแผ่นดินมหาวิทยาลัย ปีงบประมาณ 2557 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- หัวหน้าโครงการวิจัย การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ ที่ใช้ ทรัพยากรในท้องถิ่น สร้างเศรษฐกิจในชุมชน ของกลุ่ม OTOP บนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่น งานวิจัยงบประมาณแผ่นดินมหาวิทยาลัย ปีงบประมาณ 2558 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- หัวหน้าโครงการวิจัย การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ที่ใช้ ทรัพยากรในท้องถิ่นสร้างเศรษฐกิจในชุมชนของ กลุ่ม OTOP บนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่น งานวิจัยงบประมาณแผ่นดิน ปีงบประมาณ 2559 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- ผู้ร่วมวิจัยโครงการ การพัฒนากระบวนการผลิตเพื่อยกระดับงานหัตถกรรม : กลุ่มปราณีหัตถกรรม จังหวัดสิงห์บุรี งานวิจัยงบประมาณแผ่นดิน ปี งบประมาณ 2559 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- หัวหน้าโครงการวิจัย การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนรองรับการเปิดเสรีการค้าสู่อาเซียนบนฐานภูมิปัญญา ท้องถิ่นไทย งานวิจัยงบประมาณแผ่นดินมหาวิทยาลัย ปี งบประมาณ 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

- หัวหน้าโครงการวิจัย การยกระดับมาตรฐานบรรจุภัณฑ์ และตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์สินค้า OTOP คู่ SMEs ในการแข่งขันเชิงพาณิชย์ งานวิจัยงบประมาณแผ่นดินมหาวิทยาลัย ปีงบประมาณ 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทความ

- บทความ ลวดลายมัดย้อมในงานหัตถกรรมปอ การประชุมวิชาการระดับชาติ “งานศิลปวัฒนธรรม กรุงเทพมหานครเพื่อพัฒนาท้องถิ่นไทย” (2557)
- บทความ กี่เล็ก ยกหนึ่ง ช่มหนึ่ง เครื่องสานสู่งานทอ การประชุมวิชาการระดับชาติ “งานศิลปวัฒนธรรม กรุงเทพมหานครเพื่อพัฒนาท้องถิ่นไทย” (2557)
- บทความ คติไตรภูมิจักรวาลในพุทธสถาปัตยกรรมล้านนา Vol 3., No . (2559): วารสารศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 . ฉบับที่ 1 . มกราคม - ธันวาคม 2559 – Articles
- Yuktirat, C. , Sermisri, N. (2014). 'The Design and Development of Foot Massage Plate from Coconut Shell'. World Academy of Science, Engineering and Technology, International Science Index 88, International Journal of Medical, Health, Biomedical, Bioengineering and Pharmaceutical Engineering, 8(4), 197 - 199.
- Sermisri, N. , Yuktirat, C. (2014). 'Coconut Shells as the Alternative Equipment for Foot Reflexology'. World Academy of Science, Engineering and Technology, International Science Index 88, International Journal of Medical, Health, Biomedical, Bioengineering and Pharmaceutical Engineering, 8(4), 194 -196.
- Yuktirat, C. , (2016). Study about Relationship Between Skill of Quick Sketching and Creativity in Design. Book of Abstracts Proceedings International Conference on “BUSINESS ECONOMICS, SOCIAL SCIENCE & HUMANITIES” (BESSH-2016). 77.
- Yuktirat, C. , (2016). Cosmology in Architecture Buddhist Lanna. Proceeding of INTERNATIONAL BUSINESS ECONOMIC TOURISM SCIENCES TECHNOLOGY HUMANITIES SOCIAL SCIENCES AND EDUCATION RESEARCH CONFERENCE. 95.
- Yuktirat, C. , (2017). ‘Differences in Drawing Results Between Drawing on Smartphones or Tablet Devices Versus Drawing with Studio Tools’. International Conference on Developing Real-Life Learning Experiences: Smart Education for Sustainable Development. AED02-1 – 5
- Yuktirat, C. , (2017). ‘Study on Learning Process and Assessment of Problem in the Art of

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Drawing Through the Use of Smartphone and Tablets’. International Conference on Developing Real-Life Learning Experiences: Smart Education for Sustainable Development. AED06-1 – 5

เอกสารประกอบการสอนและหนังสือ

- ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์. (2559). เอกสารประกอบการสอนวิชาการเขียนแบบเบื้องต้น 1101. สำนักพิมพ์แห่ง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. กรุงเทพฯ

- ชนัญชิตา ยุกศิริรัตน์. (2559). แนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ หัตถกรรม. สำนักพิมพ์แห่ง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. กรุงเทพฯ

งานบรรยายทางวิชาการพิเศษ

- คณะกรรมการคัดสรรผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาโอท็อป (2547)
- วิทยากรทางด้านการออกแบบ ดีไซน์คลินิก กระทรวงพาณิชย์ (2547)
- วิทยากรบรรยายวิชาสถาปัตยกรรมและการออกแบบเปปทีน (2550 – 2551)
- การบรรยายเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์ส่งเสริมการตลาด
โครงการ “เพื่อนพึ่ง(ภาฯ) อิมสุข ไรซ์เบอร์รี่ อินทรีย์ ก้าวไกล ณ ศูนย์การค้าสยามพารากอน (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้