



การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี



โดย
นายอติยศ สรรคบุรานุรักษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MODEL BASED ON ART BASED
LEARNING FOR ENHANCING CREATIVE WORK FOR
UNDERGRADUATE STUDENTS**



**By
Mr. Atiyot Sankaburanurak**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
Doctor of Philosophy Program in Curriculum and Instruction
Department of Curriculum and Instruction
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2016
Copyright of Graduate School, Silpakorn University**

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” เสนอโดย นายอดิษศ สรรคบุรานุรักษ์ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารท์ศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์
2. รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย
3. รองศาสตราจารย์ทินกร กายรสสุวรรณ

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ทินกร กายรสสุวรรณ)

...../...../.....

56253909: สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คำสำคัญ: การพัฒนารูปแบบการสอน / การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน / งานสร้างสรรค์

อติยศ สรรคบุรานุรักษ์: การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ผศ.ดร.มาเรียม นิลพันธุ์, รศ.ดร.คณิต เขียววิชัย และ รศ.ทินกร กายรสสุวรรณ. 334 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาคุณภาพของการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 2) ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 3) ขยายผลรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นแบบกลุ่มงาน กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาศาขการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่ลงเรียนรายวิชาดนตรีและศิลปะจีน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2559 และกลุ่มขยายผลแบบกลุ่มงานเป็นนักศึกษาของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 1) นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน จำนวน 30 คน 2) นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชากีฬามวยไทยเป็นวิชาเลือกเสรี จำนวน 30 คน และ 3) นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ คู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ แผนการจัดการเรียนการสอนแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ แบบประเมินงานสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent) และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีชื่อว่า “SILPA model” ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ (Stimulate Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรค้งาน (Introducing Creative Work Concept: I) ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L) ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนองานสร้างสรรค์ (Presenting Creative Work: P) และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) การหาคุณภาพของรูปแบบฯ มีเกณฑ์คุณภาพในระดับดี

2. หลังเรียนตามรูปแบบฯ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษาที่เรียนตามรูปแบบฯมีพัฒนาการในงานสร้างสรรค์สูงขึ้นและมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบฯอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

3. การขยายผลแบบกลุ่มงานทั้ง 3 รายวิชา พบว่าหลังเรียนตามรูปแบบฯ นักศึกษามีการสร้างสรรค้งานขึ้นงานในระดับดีและมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบฯอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2559

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1..... 2..... 3.....

56253909: MAJOR: CURRICULUM AND INSTRUCTION

KEY WORD: THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MODEL / ART BASED LEARNING / CREATIVE WORK

ATIYOT SANKABURANURAK: THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MODEL BASED ON ART BASED LEARNING FOR ENHANCING CREATIVE WORK FOR UNDERGRADUATE STUDENTS. THESIS ADVISORS: ASST. PROF. MAREAM NILLAPUN, Ed.D., ASSOC. PROF. KANIT KHEOVICHAI, Ph.D., AND ASSOC. PROF. TINNAKHON GASORNSUWAN. 334 pp.

This research study is aimed to 1) develop and evaluate the validity of the development of Art-Based learning instructional model 2) evaluate the effectiveness of Art-Based learning instructional model, and 3) disseminate the model in convergent parallel design. The subject were 30 second year undergraduate students in Teaching Chinese as a Foreign Language Students who enrolled Music and Chinese Art course in the first semester of academic year 2016. The convergent parallel group volunteered from 3 courses. They were students from Faculty of Education, Silpakorn University: 30 fourth year students who enrolled Chinese in daily life course, 30 students from any majors who enrolled Thai boxing course as elective course and 30 students who enrolled creative digital photography. The research instruments consisted of Art Based learning instructional model to promote creative task model, teaching manual for model usage, lesson plans, comprehension achievement test, creative task evaluation form and questionnaire of satisfaction toward the model, mean, standard deviation, t-test dependent and content analysis were applied to analyze data.

The results were as follows:

1. The "SILPA model", the learning process which had five steps, a) Stimulate Creative Thinking: S b) Introducing Creative Work Concept: I, c) Learning by Doing: L ,d) Presenting Creative Work: P and e) Assessing and Reflecting: A .The model was validated in the good level.
2. After using the SILPA model, the students' comprehension were higher than before receive the instruction at a .05 significance level, the students who learning by SILPA model, the students' creative task production were increased to a high level and the students had opinion toward learning activities of the model to a high level.
3. From the parallel group, students' creative task production were at good level after learning with the model and students' opinions toward the learning activities was at high level as well.

Department of Curriculum and Instruction

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature

Academic Year 2016

Thesis Advisors' signature 1..... 2..... 3.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี” สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย และรองศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาให้คำแนะนำเป็นที่ปรึกษา ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และคอยช่วยเหลือสนับสนุนและให้กำลังใจมาโดยตลอด ทำให้งานวิจัยสำเร็จ ลุล่วงไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ประภากร สุคนธมณี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐวี ศรีโสภา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปนท ปลื้มชูศักดิ์ อาจารย์ ดร.อชิพัทธ์ วิจิตรสถิตรัตน์ อาจารย์ ดร.อภิรักษ์ จิตรกร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธีรศักดิ์ ล้าเลิศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน และอาจารย์ ดร.มนัสนันท์ น้าสมบุญณ์ ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบ เครื่องมือวิจัยให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้ อาจารย์ ดร.นิวัฒน์ บุญสม และอาจารย์ เกียรติวิธ ตั้งสิริวิธส์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลในการขยายผลการทดลอง ในครั้งนี้

ขอขอบคุณภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอนที่ให้ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ รวมไปถึง นักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ รหัส 58 ที่ให้ความร่วมมือและ ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ในการทำวิจัย

ขอกราบของพระคุณ บิดา มารดา ครูอาจารย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คุณพ่ออดิศร กัลปนาไพร ที่คอยให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือและให้ความเมตตาโดยตลอด ทำให้งานวิจัยเกิดความราบรื่น และสำเร็จลุล่วงลงได้ คุณค่าทั้งหมดทั้งมวลของงานวิจัยชิ้นนี้ขอมอบแด่ครูอาจารย์ บิดามารดา ญาติพี่น้องทุกท่าน ทั้งที่เอ่ยนามและมิได้เอ่ยนาม ที่ได้มอบโอกาสให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จอีก ก้าวหนึ่งในชีวิต

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฎ
สารบัญภาพ	ฅ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย	11
คำถามของการวิจัย	17
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	17
สมมติฐานของการวิจัย	17
ขอบเขตของการวิจัย	18
นิยามศัพท์เฉพาะ	19
ความสำคัญของการวิจัย	20
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	21
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ (หลักสูตร 5 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2556)	21
หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนการสอน	24
รูปแบบการจัดการเรียนการสอน	27
การพัฒนา รูปแบบการสอน	31
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	33
แนวคิดการจัดการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ	33
แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist)	35
แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญานิยมหรือพุทธินิยม (Cognitive Theory)	37
แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (A Theory of Meaningful Verbal Learning)	40

บทที่	หน้า
การคิดวิเคราะห์ตามแนวของมาร์ซาโน	42
แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะ (Art)	43
ประเภทของศิลปะ	46
ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดกิจกรรมศิลปะ	47
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะพื้นฐาน	48
ความหมาย.....	48
รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	53
ความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	64
การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานกับด้านอารมณ์	66
การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานกับด้านความคิด	67
บทบาทครูในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	69
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเซลล์กระเจกเงา.....	73
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์.....	75
ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์	75
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	78
ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์.....	81
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	82
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์.....	86
แนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	90
ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	93
ความคิดสร้างสรรค์ ผ่าน โครงการ	94
สมมติฐานของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	95
หลักการออกแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	96
ขั้นตอนการสอนแบบ Problem-based Learning.....	96
รูปแบบการสอนแบบ Creativity-based Learning	97
กระบวนการสอน Creativity-based Learning	97
บรรยากาศแห่งการเรียนรู้แบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	98
ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะในการสร้างสรรค์นวัตกรรม.....	99
การวัดความคิดสร้างสรรค์.....	99

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	สังเคราะห์ความหมายของการออกแบบการเรียนการสอน	26
2	สังเคราะห์ความหมายของศิลปะ	45
3	สังเคราะห์ความหมายของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	51
4	สังเคราะห์การจัดการเรียนรูปแบบศิลปะเป็นฐาน	57
5	สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	70
6	สังเคราะห์ความหมายของความคิดสร้างสรรค์	80
7	สรุปการสังเคราะห์องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	85
8	งานและการทำงานในศตวรรษที่ 21	91
9	ผลการสังเคราะห์หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการ ของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	116
10	ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research: R ₁): ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน	127
11	สรุปการปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ภายหลังการตรวจสอบความเหมาะสม/สอดคล้องเชิงโครงสร้าง ของรูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญ	134
12	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	140
13	ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Development: D ₁): ออกแบบและพัฒนารูปแบบ	143
14	ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R ₂) การนำไปใช้ (Implementation: I)	150
15	ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D ₂) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E): การประเมินและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียน การสอน	154
16	สรุปการดำเนินงานขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D ₂) เป็นการ ประเมินผล (Evaluation: E): ของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบกลุ่มนาน	156
17	สรุปขั้นตอนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	165
18	สรุปขั้นตอนการดำเนินการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริม งานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	168

ตารางที่	หน้า
19	สรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยและการทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชา ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน..... 171
20	สรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยและการทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชา การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์..... 172
21	สรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยและการทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชา กีฬามวยไทย 173
22	การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัด การเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริม งานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) 175
23	คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจ ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน..... 177
24	การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มคู่ขนานก่อนและหลังการจัด การเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริม งานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ในรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน 181
25	สรุปผลการนำรูปแบบไปใช้กับกลุ่มคู่ขนาน การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ การสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ในรายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิง สร้างสรรค์ 182
26	สรุปผลการนำรูปแบบไปใช้กับกลุ่มคู่ขนาน การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ การสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ในรายวิชากีฬามวยไทย 182
27	เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มคู่ขนานก่อนและหลังการจัด การเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาที่ทดลอง แบบคู่ขนานทั้ง 3 รายวิชา..... 183

ตารางที่	หน้า
28	สรุปคะแนนภาพรวมการสร้างสรรค์ชิ้นงานของการทดลองแบบคู่ขนาน ในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาภาษาจีน ในชีวิตประจำวันในหัวข้อการออกแบบแอปพลิเคชัน 184
29	สรุปคะแนนภาพรวมการสร้างสรรค์ชิ้นงานของการทดลองก่อนการทดลอง แบบคู่ขนานในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ ในหัวข้อการถ่ายภาพตามแนวความคิด การสื่อสารความหมาย 185
30	สรุปคะแนนภาพรวมการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มทดลองแบบคู่ขนาน ในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชามวยไทย ในหัวข้อการไหว้ครูและการรำรำ 186
31	คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจ ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน จำนวน 30 คน รายวิชา ภาษาจีนในชีวิตประจำวันที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน 187
32	คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจ ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน จำนวน 30 คน รายวิชา การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน 190
33	คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจ ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน จำนวน 30 คน รายวิชา มวยไทยที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 193
34	สรุปผลการทดลองแบบคู่ขนานด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) 197
35	ความสอดคล้องของรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริม งานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) 276
36	ความสอดคล้องของคู่มือการใช้รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) 278

ตารางที่	หน้า
37 ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model).....	279
38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบ การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี (SILPA Model).....	280
39 ความสอดคล้องของความสามารถในงานสร้างสรรค์ด้วยการสอนตามรูปแบบ การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี (SILPA Model).....	289
40 ความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี (SILPA Model)	289
41 การเปรียบเทียบพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักศึกษาด้วยรูปแบบ การสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี (SILPA Model).....	293
42 การเปรียบเทียบพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักศึกษาด้วยรูปแบบ การสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี (SILPA Model) (ต่อ)	294
43 คะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มตัวอย่างก่อนทดลองแบบคู่ขนาน ในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาภาษาจีน ในชีวิตประจำวันในหัวข้อการออกแบบแอปพลิเคชัน	295
44 คะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มตัวอย่างก่อนทดลองแบบคู่ขนาน ในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาการถ่ายภาพ เชิงสร้างสรรค์ในหัวข้อการถ่ายภาพตามแนวความคิดการสื่อสาร ความหมาย.....	295
45 คะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มตัวอย่างก่อนทดลองแบบคู่ขนาน ในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชากีฬามวยไทย ในหัวข้อการไหว้ครู และการรำยรา.....	296

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	16
2	ขั้นตอนของ วัลลัศ.....	77
3	การใช้สมองทั้ง 2 ซีก เพื่อความคิดสร้างสรรค์.....	77
4	The Future of 21th Century Work.....	92
5	แนวคิดของ Bloom (1956) กับแนวคิดของ Anderson และ Krathwohl (2001).....	106
6	กรอบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ STEAM ตามแนวทางของ Yakman	109
7	ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	121
8	ขั้นตอนการวิจัยที่ 1 (Research: R ₁) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A).....	129
9	ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D ₁) ออกแบบและพัฒนารูปแบบ การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับร่าง).....	144
10	รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับร่าง).....	145
11	ผลการสังเคราะห์ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน.....	160
12	รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี	161
13	แสดงพัฒนาการของงานสร้างสรรค์ทั้ง 4 ระยะ	176
14	ข้อควรปฏิบัติก่อนการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริม งานสร้างสรรค์	238
15	รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี	248

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

งานด้านการศึกษา ศิลปะ และวัฒนธรรมนั้น คืองานสร้างสรรค์ความเจริญทางปัญญา และทางจิตใจซึ่งเป็นทั้งต้นเหตุทั้งองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ของความเจริญด้านอื่น ๆ ทั้งหมด และเป็นปัจจัยที่จะช่วยให้เรารักษาและดำรงความเป็นไทยไว้ได้สืบไป (พระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว: ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยศิลปากร 12 ตุลาคม 2513)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ซึ่งมุ่งพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ และให้บุคคลเป็นผู้นำทางด้านการออกแบบในทุกแขนงอย่างสร้างสรรค์จากแผนความสามารถศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 11 เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุดมศึกษาไทย ในช่วงปี 2555-2559 ต้องมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด เพื่อเป็นแหล่งความรู้ที่ตอบสนองการแก้ไขปัญหาวิกฤติและชี้นำการพัฒนาอย่างยั่งยืนของชาติและท้องถิ่น โดยเร่งสร้างภูมิคุ้มกันในประเทศให้เข้มแข็งขึ้นภายใต้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และต้องส่งเสริมการพัฒนาประเทศให้สามารถแข่งขันได้ในประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนและสังคมไทยให้มีคุณภาพ ผลិតกำลังคนที่มีศักยภาพตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานสามารถทำงานเพื่อดำรงชีพตนเองและเพื่อช่วยเหลือสังคม มีคุณธรรม มีความรับผิดชอบ และมีสุขภาวะทั้งร่างกายและจิตใจ รวมทั้งพัฒนาอาจารย์ให้เป็นมืออาชีพและผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพให้เป็นอาจารย์ พัฒนาวิชาชีพอาจารย์ให้เป็นที่ยอมรับของสังคม มีการจัดการเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยโดยใช้ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ (แผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559))

การศึกษาเป็นปัจจัยในการดำรงชีวิตที่ทุกคนต้องแสวงหาและเพิ่มพูนอยู่ตลอดเวลาเพื่อพัฒนาตนเองครบถ้วนหน้าที่การงานตลอดจนความก้าวหน้าและความมั่นคงของประเทศแต่ในสองทศวรรษที่ผ่านมาวงการการศึกษาทั้งในและต่างประเทศพบว่าการพัฒนาสติปัญญายังทำได้ในขอบเขตที่จำกัดและยังไม่ถึงเป้าหมายสูงสุดที่ต้องการสำหรับประเทศไทยนั้นพบว่าคุณภาพการศึกษายังไม่ปรากฏผลเป็นที่น่าพึงพอใจผู้เรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรต่ำในมาตรฐานด้านผู้เรียนเกี่ยวกับการมีความรู้ความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ (คิดวิเคราะห์สังเคราะห์คิดสร้างสรรค์มีวิจารณญาณ) มีความรู้และทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตรเพียง

ประมาณร้อยละ 12 และมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองรักการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องเพียงร้อยละ 24 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552)

ยุทธศาสตร์สำคัญภายใต้การนำของนายกรัฐมนตรี ที่เน้นในเรื่องการพัฒนาสู่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ด้วยการสร้าง “ความเข้มแข็งจากภายใน” ขับเคลื่อนตามแนวคิด “ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” ผ่านกลไก “ประชารัฐ” “ประเทศไทย 4.0” ซึ่งเป็นการเปลี่ยนผ่านทั้งระบบใน 4 องค์ประกอบสำคัญ คือ 1) เปลี่ยนจากการเกษตรแบบดั้งเดิม (Traditional Farming) ในปัจจุบันไปสู่การเกษตรสมัยใหม่ ที่เน้นการบริหารจัดการและเทคโนโลยี (Smart Farming) โดยเกษตรกรต้องร่ำรวยขึ้น และเป็นเกษตรกรแบบเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneur) 2) เปลี่ยนจาก Traditional SMEs หรือ SMEs ที่มีอยู่ที่รัฐต้องให้ความช่วยเหลืออยู่ตลอดเวลา ไปสู่การเป็น Smart Enterprises และ Startups ที่มีศักยภาพสูง 3) เปลี่ยนจาก Traditional Services ซึ่งมีการสร้างมูลค่าค่อนข้างต่ำไปสู่ High Value Services และ 4) เปลี่ยนจากแรงงานทักษะต่ำไปสู่แรงงานที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และทักษะสูงโดยการเติมเต็มด้วยวิทยาการ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการวิจัยและพัฒนา (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2559)

การศึกษาในระบบโรงเรียนของไทยได้เริ่มขึ้น ในปี พ.ศ. 2414 เมื่อโรงเรียนหลวงได้ถือกำเนิดขึ้นในพระบรมมหาราชวังเป็นครั้งแรกและถือเป็นการเริ่มต้นของการปรับตัวตามอิทธิพลตะวันตกเมื่อโรงเรียนหลวงตั้งขึ้นเป็นครั้งแรก (2414) โดยมุ่งเน้นการรู้หนังสือและอบรมสั่งสอนขนบธรรมเนียมข้าราชการเพื่อเตรียมคนไปรับราชการและต่อมาการรู้หนังสือก็ขยายตัวไปสู่วิชาเลข ประวัติศาสตร์ บัญชี ภาษาอังกฤษและวิทยาศาสตร์แต่ยังไม่พบหลักฐานว่ามีการเรียนการสอนศิลปะในระบบโรงเรียนในระยะเริ่มแรกนั้นจนถึงหลักสูตรการศึกษาฉบับแรกของไทยในปีพ.ศ. 2438 พบว่าศิลปะซึ่งกินความเฉพาะ “การวาดเขียน” ได้เข้ามามีบทบาทในหลักสูตรระบบโรงเรียนซึ่งก่อนหน้านี้ศิลปะได้มีบทบาทอยู่ในวัดในกลุ่มช่างฝีมือหรือในหมู่ช่างฝีมือประจำราชสำนักและการศึกษาศิลปะในเวลานั้นก็เป็นในเชิงช่างฝีมือ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548: 15-16) ซึ่งเป็นลักษณะการจัดการเรียนการสอนศิลปะในลักษณะเสมือนจริง หรือในเชิงช่างเสียเป็นส่วนใหญ่

ต่อมาหลักสูตรการศึกษาตั้งแต่ระดับมูลศึกษาจนถึงมัธยมสูง ในปี พ.ศ. 2452 และ พ.ศ. 2454 โดยเฉพาะศิลปศึกษาได้มีความเชื่อแยกออกเป็น 2 ด้าน คือ 1) การวาดเขียนซึ่งมีเป้าหมายและกระบวนการเป็นไปในเชิงศิลปะ (Art) ที่มุ่งเน้นการเขียนภาพจากของจริง และ 2) การฝีมือที่มีเป้าหมายและกระบวนการเป็นไปในเชิงงานช่าง (Craft) ที่มุ่งเน้นในเรื่องการออกแบบซึ่งเป็นวิธีการตามอย่างชาติตะวันตกอย่างไรก็ตามแม้จะมีการพัฒนาหลักสูตรอีกหลายครั้งในเวลาต่อมาแต่การถ่ายทอดวิธีการสอนดังกล่าวก็ยังสืบทอดเรื่อยมาจนถึงปี พ.ศ. 2502 แม้ในบางช่วง เช่น หลักสูตร ในปี พ.ศ. 2480 จะพบว่าแนวคิดทฤษฎีและกิจกรรมต่างๆ ได้รับอิทธิพลจากสถาบันศิลปะ

อย่างเด่นชัดเช่นศิลปะบาศกนิยม (Cubism) ที่เน้นให้เลือกเฉพาะสื่อจิตใจที่เป็นเส้นหรือรูปทรงเรขาคณิตส่วนภาพประดิษฐ์มุ่งเน้นการออกแบบตกแต่งโดยใช้รูปทรงธรรมชาติเป็นหลักแต่ทั้งหมดก็เป็นเพียงการเน้นหนักไปในทางช่างฝีมือมากขึ้นเท่านั้น (การประกันคุณภาพการศึกษาคณะศิลปะและการออกแบบ, 2558; ธรรมนูญ ศิลปภาควิชา, 2557, 2558)

หลักสูตรการศึกษา ปี พ.ศ. 2503 พบว่าศิลปะได้รับการพัฒนาไปเป็นอย่างมากทั้งในแง่เป้าหมายที่เปิดกว้างโดยคำนึงถึงคุณค่าทางศิลปะคุณค่าในเชิงผลสะท้อนและคุณค่าทางจิตวิทยานอกจากนั้นกิจกรรมก็เปิดกว้างขึ้นเพื่อตอบสนองเป้าหมายข้างต้นด้วยกิจกรรมที่เปิดเสรีภาพและคำนึงถึงวุฒิภาวะของเด็กแต่ละวัย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548: 29) การสอนศิลปะในช่วงนี้คือการตัดลึกพับกระดาษ การสะสม การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การประดิษฐ์ การประยุกต์ศิลปะไปใช้ประโยชน์เป็นต้นต่อมาหลังเหตุการณ์ทางการเมืองที่สำคัญคือเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 ได้ส่งผลให้เกิดการระดมความคิดของนักวิชาการและปัญญาชนอย่างกว้างขวางและได้นำไปสู่การประกาศแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2520 ขึ้น (การประกันคุณภาพการศึกษาคณะศิลปะและการออกแบบ, 2558; ธรรมนูญ ศิลปภาควิชา, 2557, 2558)

มาถึงหลักสูตรศิลปศึกษา ฉบับปี พ.ศ. 2521 และ พ.ศ. 2524 ได้พยายามจัดการศึกษาออกเป็นกลุ่มวิชาต่าง ๆ และศิลปศึกษาก็ได้รับการจัดเข้าไปอยู่ในกลุ่มที่มุ่งพัฒนาทางบุคลิกภาพ คือกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยในระดับประถมศึกษาและกลุ่มพัฒนาบุคลิกภาพในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นกิจกรรมศิลปศึกษาเป็นไปในลักษณะผลสะท้อนที่เป็นนามธรรมมากกว่าตัวผลงานศิลปะที่เป็นรูปธรรมโดยเน้นคุณค่าในการฝึกปฏิบัติกิจกรรมในระดับวัยเด็กไว้ 3 ด้าน คือ 1) คุณค่าทางจิตใจได้แก่ ทัศนคติที่พึงต่อศิลปะการชื่นชมต่อธรรมชาติแวดล้อมและการเห็นคุณค่าความงาม 2) คุณค่าทางกายภาพได้แก่การแสดงออกด้วยการริเริ่มสร้างสรรค์การแสดงออกตามความถนัดและความสามารถเฉพาะบุคคล และ 3) คุณค่าทางสังคมได้แก่การอยู่ร่วมกับผู้อื่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548: 30-31) การศึกษาศิลปะมีอยู่เพียงในระบบโรงเรียนเป็นด้านหลักขาดพลังการศึกษาศิลปะในสังคมและในครอบครัว (งานบัณฑิตศึกษาหลักสูตรศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาศิลปศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2545: 15)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข 2545) ได้ให้ความสำคัญกับผู้เรียนและเน้นการสอนแบบบูรณาการมากขึ้นดังจะเห็นได้จากข้อบัญญัติทั้งหมด 4 แนวการจัดการศึกษามาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ มาตรา 23 การจัดการ

ศึกษาทั้งการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยต้องเน้นความสำคัญทั้ง ความรู้คุณธรรมกระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548: 49) จากแนวทางการจัดการศึกษาดังกล่าวนับเป็นแรงผลักดันให้เกิดกระบวนการ ทัศนใหม่ไปสู่การพัฒนาแบบองค์รวม (Interdisciplinary Approach) ซึ่งเป็นการบูรณาการ (Integration) มิติต่าง ๆ ของสังคมวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกันและช่วยผลักดันให้ ศิลปศึกษาก้าวไปสู่กระแสหลังสมัยใหม่หรือกระแสโลกาภิวัตน์ ซึ่งอาจเรียกว่า พหุศิลปศึกษา (Arts education) ดังที่วิรัตน์ ปิ่นแก้ว (2554: 71) อธิบายว่าศิลปศึกษาในยุคหลังสมัยใหม่ต้องอาศัย แนวคิดการมองอย่าง องค์รวมในบริบทของศิลปะเพื่อเข้าใจสังคมและวัฒนธรรมซึ่งหมายถึงต้อง เชื่อมโยงมานุษยวิทยาและสังคมวิทยาเข้ามาเกี่ยวข้องกับศิลปศึกษาด้วยการสอนศิลปศึกษาใน สถาบันการศึกษาต้องเข้าใจปรากฏการณ์ของสังคมและต้องเข้าใจความหมายของมนุษย์ ความหมาย ของศิลปะในบริบทของยุคหลังสมัยใหม่เพื่อเชื่อมต่อศิลปะ มนุษย์ สังคม ธรรมชาติเข้าด้วยกันบน พื้นฐานของความหลากหลายของความยั่งยืน (วิชชานนท์ ศิลปภาณุ, 2550: 260) ปัจจุบันการ สอนด้วยวิธีการบรรยาย ซึ่งเน้นเนื้อหาและการท่องจำเป็นอย่างสูงทำให้ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยของ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาดนตรีและศิลปะจีน ไม่บรรลุเป้าประสงค์ของผลสัมฤทธิ์ เท่าที่ควรซึ่งมีเกณฑ์ในการให้คะแนน คือ 85-100=A 80-84=B+ 75-79=B 70-74=C+ 65-69=C 60-64=D+55-59=D จากนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในจำนวน 30 คน ได้คะแนนเกิน 85 จำนวน 3 คน คะแนนเกิน 80 จำนวน 9 คน คะแนนเกิน 75 จำนวน 15 คน และได้คะแนนเกิน 70 จำนวน 3 คน ซึ่งจากผลสัมฤทธิ์ดังกล่าวเป็นเหตุปัจจัยในการส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อให้ ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาอยู่ในเกณฑ์ที่ดีขึ้น และทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นสอดคล้องกับศิลปศึกษาใน ยุคหลังสมัยที่ให้ความสำคัญกับการบูรณาการและจินตภาพเป็นการบูรณาการความรู้เชื่อมโยง กับสหวิทยาการ (Interdisciplinary Approach) ในลักษณะมิติซ้อนหลากหลายความคิดมีพลวัต เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา และเป็นความรู้ที่ผสมกับจินตนาการอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ กล่าวถึงจินตนาการว่า “Imagination is More Important Than Knowledge” นั่นก็หมายความว่า จินตนาการมีความสำคัญมาก่อนความรู้ เพราะความรู้นั้นมีข้อจำกัดขณะที่จินตนาการทำให้เกิดการ วิวัฒนาการก้าวไปข้างหน้าจินตนาการสามารถทำให้มนุษย์หาหนทางไปยังโลกแห่งอนาคตและ สามารถเดินทางไปยังดวงจันทร์และดาวอังคารได้ในที่สุดนั้นก็เพราะว่ามนุษย์ได้จินตนาการว่าใน ห้วงอวกาศหรือในจักรวาลอันกว้างใหญ่นั้นมีอะไรบ้างต่อมานักวิทยาศาสตร์จึงพยายามแสวงหา ความรู้คิดค้นและหาหนทางไปตามจินตนาการก่อนหน้านั้นในการจัดการเรียนการสอนศิลปะเป็น ฐานระดับขั้นสูงขึ้นนี้อาจให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานในเครื่องมือสื่อสารสมัยใหม่หรือใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือศิลปะอาจเกิดขึ้นได้ในทุกหนทุกแห่งสามารถใช้สื่อวัสดุได้หลากหลาย

ประเภทไม่ยึดติดวิธีการเก่าๆ ไม่จำกัดความคิดไม่จำกัดสถานที่และเวลาและในอีกหลาย ๆ วิธีการ เป็นต้น จึงจะนับได้ว่าเป็นวิธีการสอนแบบบูรณาการเป็นพหุศิลปศึกษาและเป็นการเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริง (การประกันคุณภาพการศึกษาคณะศิลปะและการออกแบบ, 2558; ญัฐนันต์ ลิปปภากุล, 2557, 2558)

มหาวิทยาลัยศิลปากร ปรัชญา “ศิลป์และศาสตร์ สร้างสรรค์ชาติยั่งยืน” ปณิธาน “สร้างสรรค์ศิลปะ วิทยาการ และภูมิปัญญาเพื่อสังคม” วิสัยทัศน์ “ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์” (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558) นั้นสอดคล้องกับความมุ่งหมายในการส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการคิดวิเคราะห์ แสวงหาความรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีทักษะในการดำเนินชีวิต สามารถแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล คิดอย่างเป็นระบบ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 ว่าด้วยเรื่องแนวการจัดการศึกษาในหมวด 4 มาตราที่ 22 ยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ดังนั้นการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาควรส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการกับการสร้างสรรค์งานศิลปะเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ ความคิด คำนิ่งและสติปัญญา ความสำเร็จในการทำงานจะช่วยให้เกิดความสบายใจ มีความสุขและเกิดความภาคภูมิใจซึ่งจะช่วยให้เด็กมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์และมีความมั่นใจในตนเอง เป็นผลต่อบุคลิกภาพที่ดี (2549: 66) เป็นที่ยอมรับกันว่า ศิลปะคือผลงานอันเป็นความภาคภูมิใจของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยฝีมือและด้วยความคิด มนุษย์สร้างงานศิลปะขึ้นด้วยความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นที่ยินดีและขัดเกลาความคิดและจิตใจ อันเป็นวิธีการหนึ่งของการสนองสัญชาตญาณของมนุษย์ที่นิยมยินดีต่อความงามของศิลปวัตถุนอกเหนือจากความงามของสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ ซึ่งมนุษย์คุ้นเคยอยู่แล้วคุณค่าของศิลปะมีความกว้างขวางและลึกซึ้ง นอกจากจะทำให้เด็กได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์แล้ว ศิลปะยังช่วยส่งเสริมและความสามารถศึกษาทางด้านอื่นๆ อีกด้วย การเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างถาวรหากเด็กได้เรียนอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ด้วยการใช้กิจกรรมทางศิลปะเข้าช่วย การแสดงออกอย่างสมบูรณ์ทางศิลปะจะช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ (ทน เขตกัน, 2556: 2) ในด้านความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณภาพที่มีในมนุษย์ทุกคน หากได้มีการส่งเสริมพัฒนาและนำไปใช้ให้เหมาะสมก็จะเกิดประโยชน์มหาศาล ดังนั้นหากประชากรในสังคมใดมีทรัพยากรบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงและจำนวนมาก ก็ย่อมจะเป็นแรงขับให้สังคมนั้นพัฒนารุดหน้าอย่างรวดเร็ว คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นที่ต้องการยิ่งในทุกสังคมทุกหน่วยงาน (อารี รังสินันท์, 2532) การศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ได้รับความสนใจและขยายการศึกษาวิจัยกันกว้างขวาง มากขึ้น เพราะตระหนักถึง

ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อการพัฒนางานทุกสาขา รวมทั้งการพัฒนางาน พัฒนาบุคคลและอื่น ๆ ซึ่งก็เป็นการเพิ่มคุณภาพและประสิทธิภาพของงานและของคน (อารี รังสินันท์, 2532: 23)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดทางสมองซึ่งสามารถคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่ สามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎีหรือปฏิบัติได้อย่างรอบคอบและถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและนวัตกรรม Creativity มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “creo” = to create, to make = สร้างหรือทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ คือ ปรากฏการณ์ที่บุคคลสร้างสรรค์ “สิ่งใหม่” อาทิ ผลผลิต การแก้ปัญหา นวัตกรรม หรืองานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งมีคุณค่า การจะตีความเกี่ยวกับ “ความใหม่” ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคม หรือแวดวงที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น การประเมินคุณค่าก็ในทำนองเดียวกัน คุณสมบัติที่มักใช้ในการตีความ “ความใหม่” ประกอบด้วย 1) สิ่งประดิษฐ์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน 2) สิ่งประดิษฐ์ที่อาจปรากฏอยู่ที่อื่นแต่มีผู้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยอิสระ 3) การคิดวิธีดำเนินการใหม่ 4) ปรับกระบวนการผลิตเข้าสู่ตลาดที่แตกต่างออกไป 5) คิดวิธีการใหม่ในการแก้ไขปัญหา และ 6) เปลี่ยนแนวคิดที่แตกต่างจากผู้อื่นความคิดสร้างสรรค์คือ ความคิดใหม่ ๆ แนวทางใหม่ ๆ ทักษะคิดใหม่ ๆ ความเข้าใจและการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน คือ ดนตรี การแสดง วรรณกรรม ละคร สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมทางเทคนิค แต่บางครั้งความคิดสร้างสรรค์ก็มองไม่เห็นชัดเจน เช่น การตั้งคำถามบางอย่างที่ช่วยขยายกรอบของแนวคิดซึ่งให้คำตอบบางอย่าง หรือการมองโลกหรือปัญหาในแนวนอกกรอบ (เครือข่ายครูน้อย, 2558)

จากแนวคิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์สู่การศึกษาในศตวรรษใหม่ การให้การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่จะทำให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงโอกาสและสิ่งที่เป็นไปใหม่ ๆ ที่น่าติดตามค้นหาการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียนเกี่ยวข้องกับปัญหาอันเป็นจริง เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์และคำถามเกี่ยวกับอนาคตเชิงวัฒนธรรม สังคมและสากลไม่จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน ผู้สอนจะเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้ให้การช่วยเหลือต่อผู้เรียนเป็นการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้และต้องมีการสร้างวัฒนธรรมการสืบค้น (Create a Culture of Inquiry) (กระบวนการทัศน์ใหม่ทางการศึกษา: กรณีศึกษาต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21, 2556) จัดการศึกษาแบบเดิมมุ่งเน้นไปที่ความเป็นจริง การจดจำ ทักษะเบื้องต้น และการทดสอบที่ยังไม่ได้สร้างเพื่อให้เกิดการพัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เฉกเช่นระบบการศึกษาในประเทศฟินแลนด์และสิงคโปร์ ได้เริ่มนำแนวคิดการเรียนแบบสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นฐานเพื่อผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นให้กับผู้เรียน (Trilling and Fadel, 2009: 57) ดังนั้นในศตวรรษที่ 21 ‘ความรู้’ เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะใช้แข่งขันในด้านต่าง ๆ ได้อีกต่อไป แต่ต้องประกอบด้วย “ความคิดสร้างสรรค์” ของบุคคลหรือชุมชนที่รู้ว่าจะนำความรู้ไปใช้ในการ

สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และนวัตกรรมในแบบใด การวิจัยทางการศึกษาที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ด้วยศิลปะเป็นฐานเป็นการตอบสนองความเจริญเติบโตทางศิลปะ ทั้งด้านการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการประเมินผลความคิดสร้างสรรค์ ได้เกิดคำว่า การวิจัยด้วยศิลปะเป็น ฐาน สามารถนิยามได้ว่า เป็นความพยายามในการก้าวข้ามผ่านขอบเขตที่ถูกจำกัดไว้ของการสื่อสาร ทางอ้อม เพื่อเป็นการให้ความหมายของบางสิ่งบางอย่างที่ไม่สามารถอธิบายได้ (Barone and Eisner, 2011: 1) หรือกล่าวสรุปได้ว่า เป็นการสลายขีดจำกัดในด้านความเป็นนามธรรมสูงอย่าง ศิลปะนั่นเอง ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่เป็นสากล สามารถหล่อเลี้ยงและ ปลุกฝังทำให้ทุกคน มีความคิดสร้างสรรค์และเชื่อว่าทุกคนสามารถทำ “ศิลปะ” ได้ แม้ในบริบทที่ แตกต่างกัน และอาจจะขัดกับความเชื่อทั่วไป และศิลปะ ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ทำโดยผู้ที่เราเรียกว่า ศิลปินเท่านั้น อีกต่อไป ซึ่งเป็นรูปแบบของการปฏิบัติที่เกิดขึ้นได้กับคนทุกคน การเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานในการศึกษา ใช้ประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์ ทัศนียภาพทางศิลปะ การฝึก ปฏิบัติทางศิลปะ ทักษะและความชำนาญทางศิลปะ ในการให้ส่งเสริมความเจริญรุ่งเรืองของมนุษย์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะ ศิลปะและมนุษยศาสตร์ (Nick Wilson, 2558) การจัดการเรียนสอนด้วยศิลปะเป็นฐานกับการศึกษา มุ่งเน้นไปที่ บทบาทของศิลปะและศิลปะในชีวิตประจำวัน เป็นรูปแบบใหม่ที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ โลกมากยิ่งขึ้นการจัดการเรียนสอนด้วยศิลปะเป็นฐานกับการศึกษาสามารถดำเนิน การสอนได้กับ ผู้เรียนทุกคนที่ จะเปิดฝึกให้มองข้ามกฎหรือระเบียบทางวินัยแบบเดิม ๆ (David Beare, Springgay and others, 2008)

จากกรอบมาตรฐานคุณวุฒิสาขาครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์เป็นศาสตร์เกี่ยวกับศิลปะและ จิตวิทยาการสอนหรือการจัดการเรียนรู้ทั้งในด้านมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มี คุณภาพสามารถพัฒนาเศรษฐกิจสังคมและสิ่งแวดล้อมให้มีการพัฒนาที่ยั่งยืน มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาและข้อโต้แย้งโดยการแสดงออกซึ่งภาวะผู้นำในการแสวงหา ทางเลือกใหม่ที่เหมาะสมและปฏิบัติได้มีความเป็นผู้นำทางปัญญาในการคิดพัฒนางานอย่าง สร้างสรรค์ รวมทั้งมีวิสัยทัศน์และการมีความเอาใจใส่ช่วยเหลือและเอื้อต่อการแก้ปัญหาในกลุ่ม และระหว่างกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์ และมีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ที่มีรูปแบบ หลากหลายได้อย่างสร้างสรรค์รวมทั้งการพัฒนาทางวิชาชีพอย่างมีนวัตกรรม (กรอบมาตรฐาน คุณวุฒิ, 2554: 2-4) ซึ่งแนวคิดที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเพิ่มศักยภาพในด้าน ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา คิดค้นนวัตกรรมต่าง ๆ นั้น ได้แก่ แนวคิดการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศมีนักการศึกษาของสหรัฐอเมริกาจำนวนหนึ่งได้ เสนอการพัฒนารูปแบบจัดการเรียนการสอนแบบสะเต็มศึกษา (STEM) ที่ประกอบด้วยวิชาที่

เกี่ยวข้องกับพัฒนาทางเศรษฐกิจอันได้แก่วิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรม (Engineer) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) โดยนำศิลปะ (Art) เข้ามาบูรณาการร่วมด้วย ในลักษณะของการใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เกิดเป็นการศึกษาในรูปแบบที่เรียกว่า STEAM ซึ่งมีใช้กันอย่างแพร่หลายโดยเฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกาจากแนวการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าว มีนักการศึกษาจำนวนหนึ่งเสนอว่าควรมีการเสริม ART หรือนำศิลปะศาสตร์ในทุก ๆ แขนง (ได้แก่ ทัศนศิลป์ ดนตรี การละคร วรรณศิลป์ ตลอดจนสังคมศาสตร์) เข้าไปในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้วยทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับ STEAM ขึ้นมา

แนวคิดเกี่ยวกับ Artful Learning Model พัฒนาโดย Bernstein (1990) ซึ่งมีความเชื่อว่า แก่นของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็ทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศาสตร์ และการละคร สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการอ่าน การเขียน หรือทักษะทางตรรกะคณิตศาสตร์ได้ องค์ประกอบในกระบวนการเรียนรู้แบบ Artful Learning จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ส่วน อันได้แก่ประสบการณ์ (Experience) การเสาะหาข้อมูล (Inquiry) การสร้างสรรค์ (Create) และการสะท้อนผล (Reflect) หรือแนวคิดเกี่ยวกับการสอนด้วยศิลปะเป็นฐานในงานประจำเกี่ยวกับ ธุรกิจ งานออกแบบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจ นวัตกรรม โดยเฉพาะในยุคศตวรรษที่ 21 (Nick Nissley, 2010: 8)

แนวคิดเกี่ยวกับ Artful Thinking (Project Zero) พัฒนาโดย Harvard Graduate School of Education ร่วมกับกลุ่มโรงเรียนเทศบาลในเขตมิชิแกน (1990) จุดมุ่งหมายของรูปแบบ “การคิดเชิงศิลปะ “Artful Learning” เน้นการพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการเชื่อมโยงความคิด เพื่อส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในรายวิชา ศิลปะและกลุ่มรายวิชาอื่น ๆ โครงการที่ชื่อว่า Project Zero ซึ่งมีชื่อในการเรียนรู้แบบอาศัยโน้ตทัศน์ (Visible Thinking) ทั้งนี้ กระบวนการของ Artful Thinking ประกอบด้วย องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องเนื่องสัมพันธ์กัน 6 องค์ประกอบ ซึ่งได้แก่ การฝึกคิดเป็นกิจวัตร (Thinking Routines) การสร้างสรรค์ชิ้นงานทางศิลปะ (Works of Art) ความเชื่อมโยงกับหลักสูตร (Curricular Connections) การคิดแบบใช้ มโนทัศน์ (Visible Thinking) และกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน (Teacher Study Groups) โดยเป้าประสงค์ใหญ่ๆของการจัดการเรียนการสอนมี 2 ประการ คือ 1) ครูผู้สอนสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตัวชิ้นงานศิลปะกับเนื้อหาหลักสูตรได้อย่างเต็มที่ และ 2) ครูผู้สอนสามารถนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดได้ (Harvard Graduate School of Education ร่วมกับกลุ่มโรงเรียนเทศบาลในเขตมิชิแกน, 1990)

แนวคิดของเทย์เลอร์ และแลคคิน (Tyler and Lankien, 2009: 56-60) ได้กล่าวถึงแนวคิดศิลปะเป็นฐานว่าการคิดสร้างสรรค์ต้องการลงมือปฏิบัติจริง ประกอบด้วย 1) ทักษะการถ่ายโอน (Skills Transfer) วิธีการที่ใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถอำนวยความสะดวกในด้านการพัฒนาทักษะทางศิลปะที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการตั้งค่าขององค์กร 2) การฉายภาพความคิด (Projective Technique) ผลของการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยดึงความรู้สึกเบื้องต้นออกมาได้ให้สามารถแสดงความคิดของตนและความรู้สึกที่ไม่อาจจะเข้าถึงได้ ด้วยวิธีการพัฒนาแบบเดิมโดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนให้เกิดการสะท้อนผ่านการฉายภาพ 3) สาระสำคัญของภาพประกอบ (Illustration of Essence) การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ผู้มีส่วนร่วมสามารถเข้าถึงสาระสำคัญของแนวคิดได้ และ 4) การลงมือทำ (Make) การได้ลงมือปฏิบัติเป็นการแสดงความเป็นตัวตนและการเข้าถึงชีวิตเชิงลึกได้

จากหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พุทธศักราช 2556 ซึ่งเป็นหลักสูตร 5 ปี มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถทางด้านภาษาและการถ่ายทอดภาษาจีนและความรู้เกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมเพื่อเป็นพื้นฐานอันสำคัญในการเรียนภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนในรายวิชาดนตรีและศิลปะจีน ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนา รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยได้ทำการสำรวจจากสภาพการจัดการเรียนการสอนและสภาพปัญหาของนักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม จากการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาที่เคยผ่านการเรียนในรายวิชาดนตรีและศิลปะจีน เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าว นักศึกษาให้ข้อเสนอแนะว่ารายวิชาดนตรีและศิลปะจีนมีเนื้อหาที่ต้องใช้ความจำเป็นส่วนมากเนื่องจากเป็นเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ทางดนตรีและศิลปะจีนซึ่งมีประวัติความความเป็นมาอันยาวนาน การจัดการเรียนการสอนครอบคลุมตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงศิลปะร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน ซึ่งการเรียนการสอนเกี่ยวข้องกับบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ สถานที่ที่มีความสำคัญอันลึกซึ้ง ราชวงศ์ที่มีอายุอันยาวนานผลัดเปลี่ยนกันหลายราชวงศ์และงานศิลปกรรมที่มีความสลับซับซ้อน ทั้งกระบวนการคิด ปรัชญาและความเชื่อของชาวจีน เทคนิคที่มีความสลับซับซ้อนล้วนแล้วแต่ต้องใช้ความเข้าใจและการจดจำเป็นอย่างสูง จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน สื่อการสอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจดจำรายละเอียดทางประวัติศาสตร์ได้ง่ายยิ่งขึ้น และจดจำได้มากขึ้น การเรียนประวัติศาสตร์ศิลปะจีน นอกจากเป็นศาสตร์การสอนที่มีเนื้อหาวิชามากแล้ว อีกทั้งตัวเนื้อหาวิชาทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนไม่เอื้ออำนวยต่อการ

เรียนรู้ของนักศึกษา ด้วยสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวผู้วิจัยมีความประสงค์และสนใจพัฒนาแนวทางจากแนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยศิลปะเป็นฐานซึ่งเป็นแนวคิดในการนำศิลปะเข้าไปมีส่วนในการสร้างองค์ความรู้ในการขยายความเข้าใจของนักศึกษาด้วยการสร้างสรรค์งาน ซึ่งหลักการแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นส่วนในการเติมเต็มทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ การสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ต้องใช้การประมวลองค์ความรู้และความสามารถทางทักษะของการสร้างสรรค์ทางความคิด การสอนด้วยการใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Base) เป็นการนำหลักการทางศิลปะเข้าไปร่วมจัดกระทำกับเนื้อหาวิชา รายวิชา ทำให้ตัวผู้เรียนเป็นผู้สร้างชิ้นงานขึ้น นอกจากผู้เรียนจะได้เกิดความรู้ที่ลึกซึ้งจากการลงมือปฏิบัติเพื่อขยายองค์ความรู้แล้ว การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานยังช่วยในเรื่องของการส่งเสริมเรื่องของทักษะสัมพันธ์ (Relationship) การทำงานร่วมกันเป็นทีม (Collaborative) และทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะผู้นำ (Leadership) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดทฤษฎีของการเรียนรู้ตามแนวคิดของการใช้ศิลปะเป็นฐานมาเป็นพื้นฐานพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยศิลปะบูรณาการเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี นอกจากนั้นรูปการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาได้ต่อไป และผู้เรียนสามารถที่จะนำความรู้ วิธีการเรียนรู้ และทักษะปฏิบัติไปใช้ในโอกาสที่เหมาะสมได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ และจากการสนทนากลุ่มอาจารย์ผู้สอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา การสัมภาษณ์เรื่องแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี นั้น อาจารย์ผู้สอนศิลปะในระดับอุดมศึกษาได้ให้แนวคิดที่น่าสนใจว่า การสอนโดยการให้นักศึกษาสร้างชิ้นงานขึ้นจะทำให้ให้นักศึกษาเกิดการขยายองค์ความรู้ที่กว้างขึ้น มีการคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์อย่างเป็นระบบ เกิดการวางแผนอย่างมีขั้นตอน สามารถคิดสร้างสรรค์ได้ ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่หลากหลาย อาทิ ความคิดสร้างสรรค์ ความภาคภูมิใจต่อชิ้นงาน การมีสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนร่วมงาน การกล้าคิด การกล้าแสดงออกและเกิดความคงทนในความรู้ของนักศึกษา โดยมีข้อเสนอแนะด้านการจัดการเรียนการสอนว่า ควรมีตัวอย่างให้นักศึกษาดูเพื่อเป็นแนวทางในการจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ (Best Practice) และอาจมีการสอนขั้นตอน วิธีการ โดยให้ Artist หรืออาจารย์ผู้สอนศิลปะหรือผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะได้เข้าร่วมสอนในขั้นตอนการสอนสร้างชิ้นงาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยและพัฒนา

การวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) เป็นการวิจัยประเภทหนึ่งที่น่ามาใช้ในการแสวงหาและพัฒนาความรู้ ทางด้านการศึกษา มีเป้าหมายของการวิจัยเช่นเดียวกับการวิจัยประเภทอื่น ๆ คือ เพื่อแสวงหาและพัฒนาความรู้ แต่ต่างกันในช่วงตอนของการดำเนินการวิจัย คือ เป็นการวิจัยก่อนแล้วนำผลการวิจัยมาพัฒนานวัตกรรม เมื่อได้นวัตกรรมแล้วนำนวัตกรรมไปดำเนินการวิจัยและหลังจากนั้นนำผลที่ได้จากการใช้ไปสู่การพัฒนาปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมให้ตอบสนองผู้ใช้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research: R1) คือ การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Develop: D1) คือ การออกแบบและพัฒนา นวัตกรรม ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (Research: R2) คือ การนำนวัตกรรมไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย และ ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Develop: D2) คือ การประเมินผลและปรับปรุงนวัตกรรม (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 239)

2. การออกแบบการเรียนการสอน

การออกแบบระบบการเรียนการสอนหรือการออกแบบการเรียนการสอน (Instructional System Design: ISD หรือ Instructional Design: ID) มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพตามขั้นตอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ โดยอาศัยหลักการ แนวคิดวิธีการเชิงระบบ (Systematic Approach) มาใช้อาศัยแนวคิดของ กาญจนา คุณารักษ์ (2545: 7) และครูส (Kruse, 2009) ได้เสนอแนวคิดในการออกแบบหรือการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน หรือที่เราเรียกกันโดยทั่วไปว่า “ADDIE Model” และรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แครีย์ และแครีย์ (Dick, Carey and Carey, 2009: 1-8)

ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555) ประยุกต์ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนการสอนด้วยวิธีการเชิงระบบ (System Approach) ที่เรียกว่า “ADDIE Model” (Kruse, 2009) และรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แครีย์ และแครีย์ (Dick, Carey and Carey, 2009) โดยใช้ระเบียบการวิจัยแบบการผสมผสานวิธีการวิจัย (Mixed Methods Research) ตามแบบแผนการวิจัยแบบแผนรองรับภายใน (Embedded Design) วิธีการเชิงปริมาณเป็นหลักและวิธีการเชิงคุณภาพเป็นวิธีรอง (Creswell, 2011)

3. แนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based Learning)

3.1 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในตัวของนักศึกษาที่เน้นวิธีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดไตร่ตรองได้อย่างสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถพึ่งพาตนเองได้รู้จักร่วมมือกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อมและนำความรู้ที่ได้รับไปบูรณาการในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขตามหลักการของทฤษฎีนี้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจเดิมที่มีมาก่อนนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์และปรากฏการณ์ที่พบเห็นมาสร้างเป็นโครงสร้างใหม่ทางสติปัญญา (Kemil, 1991; Noddings, 1990; Von Glasserfeld, 1991; Henderson, 1992) แนวคิดของฌองเพียเจต์ (Jean Piaget) เรียกว่า Cognitive Constructivism ที่เชื่อว่าถ้าผู้เรียนถูกกระตุ้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญาแล้วจะทำให้ผู้เรียนพยายามปรับโครงสร้างทางปัญญาให้เข้าสู่สภาวะสมดุลโดยวิธีการดูดซึมได้แก่การรับข้อมูลใหม่จากสิ่งแวดล้อมเข้าไปไว้ในโครงสร้างทางปัญญาและปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาคือการเชื่อมโยงโครงสร้างทางปัญญาเดิมหรือความรู้เดิมที่มีมาก่อนกับข้อมูลข่าวสารใหม่จนกระทั่งสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมาหรือเกิดการเรียนรู้ได้ส่วนแนวคิดของวิกตอร์สกี (Vygotsky) ได้เน้นบริบททางสังคมเรียกว่า Social Constructivism เชื่อว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้โดยผ่านทางการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นซึ่งมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญา สำหรับจอห์นดีวอี้ (John Dewey) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ Learning By Doing ที่เชื่อว่าผู้เรียนต้องเรียนรู้ควบคู่ไปกับการกระทำและผู้เรียนต้องมีการทำความเข้าใจความรู้ใหม่โดยอาศัยประสบการณ์เดิมที่สั่งสมมาเป็นพื้นฐานการเรียนรู้อันเป็นความพยายามเชิงสังคมก่อให้เกิดรูปแบบการเรียนการสอนที่เรียกว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เน้นความสำคัญของการสร้างความรู้โดยกลุ่มคนในสังคมสำหรับแนวคิดของบรูเนอร์ (Bruner) เห็นว่าประสบการณ์เดิมของนักศึกษามีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้และเชื่อว่าภาวะอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการพัฒนาโครงสร้างความรู้ใหม่ต้องมีองค์ประกอบอื่นเกี่ยวข้องเช่นการพัฒนาทางด้านภาษาและประสบการณ์เดิมเข้ามามีส่วนสำคัญในการเพิ่มความเจริญงอกงามทางสติปัญญา (รายงานการประชุมทางวิชาการวิจัยทางการศึกษาครั้งที่ 11, 2548: 161-164; สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545: 128-129)

3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญานิยมหรือพุทธินิยม (Cognitive Theory) ที่ว่าด้วยการเน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิดกล่าวคือ กลุ่มทฤษฎีนี้เชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ไม่ใช่เรื่องของพฤติกรรมที่เกิดจากกระบวนการตอบสนองต่อสิ่งเร้าเพียงเท่านั้นหากแต่การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นมีความซับซ้อนเป็นกระบวนการทางความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูลการสร้าง

ความหมายและความสัมพันธ์ของข้อมูลและการดึงข้อมูลออกมาใช้ในการกระทำและการแก้ปัญหาต่าง ๆ การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาของมนุษย์ในการที่จะสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ตนเอง ทฤษฎีกลุ่มนี้เกิดขึ้นจากแนวคิดของชอมสกี (Chomsky)

3.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (A Theory of Meaningful Verbal Learning) ของเดวิด ออซูเบล (David Ausubel) ออซูเบลเชื่อว่าการเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้เรียนหากการเรียนรู้นั้นสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่รู้มาก่อน (Ausubel, 1963: 77-97) การนำเสนอความคิดรวบยอดหรือกรอบมโนทัศน์หรือกรอบความคิด (Advance Organizer) ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแก่ผู้เรียนก่อนการสอนเนื้อหาสาระนั้น ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนเนื้อหาสาระนั้นอย่างมีความหมาย ทฤษฎีกลุ่มพุทธินิยมหรือทฤษฎีทางปัญญาหรือทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Theory) ทฤษฎีนี้เน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูลการสร้าง ความหมาย ความสัมพันธ์ของข้อมูลและดึงข้อมูลมาใช้ทฤษฎีในกลุ่มนี้ที่สำคัญมี 5 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory) ทฤษฎีสนาม (Field Theory) ทฤษฎีเครื่องหมาย (Sign Theory) ทฤษฎีความสามารถทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory) และทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Theory of Meaningful Verbal Learning)

3.4 แนวคิดของมาร์ซาโน (Marzano, 2001: 30-60) ได้พัฒนารูปแบบจุดมุ่งหมายทางการศึกษารูปแบบใหม่ประกอบด้วยความรู้สามประเภทและกระบวนการจัดกระทำข้อมูล 6 ระดับดังนี้ ประเภทของความรู้ 1) ข้อมูลเน้นการจัดระบบความคิดเห็นจากข้อมูลง่ายสู่ข้อมูลยากเป็นระดับความคิดรวบยอดข้อเท็จจริงลำดับเหตุการณ์ สมเหตุและผลเฉพาะเรื่องและหลักการ 2) กระบวนการเน้นกระบวนการเพื่อการเรียนรู้จากทักษะสู่กระบวนการอัตโนมัติอันเป็นส่วนหนึ่งของความสามารถที่สั่งสมไว้ และ 3) ทักษะเน้นการเรียนรู้ที่ใช้ระบบโครงสร้างกล้านี้จากทักษะง่ายสู่กระบวนการที่ซับซ้อนขึ้น กระบวนการจัดกระทำกับข้อมูลมี 6 ระดับดังนี้ ระดับที่ 1 ขึ้นรวบรวมระดับที่ 2 ขึ้นเข้าใจเป็นการเข้าใจสาระที่เรียนรู้สู่การเรียนรู้ใหม่ในรูปแบบการใช้สัญลักษณ์ระดับที่ 3 ขึ้นวิเคราะห์ระดับที่ 4 ขึ้นใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์เป็นการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ไม่มีคำตอบชัดเจน และระดับที่ 5 ขึ้นบูรณาการความรู้

3.5 แนวคิดของ Bloom's Taxonomy Revised (2001) เป็นแนวคิดที่ได้พัฒนาต่อจาก Bloom's Taxonomy (1956) ทั้งนี้ได้มีการปรับปรุง Bloom's Taxonomy Revised (2001) โดยเกิดจากการปรับปรุงแนวคิดการแบ่งประเภทการเรียนรู้แบบดั้งเดิม โดยนักการศึกษา 2 ท่าน ได้แก่ Anderson และ Krathwohl ซึ่งได้ปรับปรุงด้านวัตถุประสงค์ให้พิจารณาเป็น 2 มิติ คือ พิจารณาลักษณะของความรู้ และพิจารณาการเรียนรู้ทางปัญญา 1) การจำ (Remembering) 2) การเข้าใจ

(Understanding) 3) การประยุกต์ใช้ (Applying) 4) การวิเคราะห์ (Analyzing) 5) การประเมินผล (Evaluating) และ 6) การสร้างสรรค์ (Creating)

3.6 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศและในประเทศที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนด้วยศิลปะบูรณาการพบว่า การนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ได้ โดยอาศัยแนวคิดของ STEAM Education พัฒนารูปแบบโดย Georgette Yakman, สหรัฐอเมริกา (2006) Artful Learning Model พัฒนาโดย Bernstein (1990) Artful Thinking (Project Zero) พัฒนาโดย Harvard Graduate School of Education ร่วมกับกลุ่มโรงเรียนเทศบาลในเขตมิชิแกน (1990s) หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์ การลงมือปฏิบัติจริง (Tyler and Lankien, 2009: 56-60)

4. ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ หรือเรียกว่ากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หรือ “The Creative Problem Solving Process” จุงส์ (Jung) ได้อธิบายถึงวิธีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยเขาเสนอวิธีการคิดสร้างสรรค์ไว้ 5 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 ขั้นคิดรวบรวมขั้นที่ 2 ขั้นการคิดถึงข้อมูลต่าง ๆ ขั้นที่ 3 ขั้นการหยุดคิดแล้วทำจิตใจให้ว่าง ขั้นที่ 4 ขั้นเกิดความคิดแวบเข้ามา และ ขั้นที่ 5 ขั้นที่ต้องใช้เวลาวิพากษ์วิจารณ์อย่างจริงจังต่อความคิดที่คิดได้ วอลล์ (Wallas, 1962) ขั้นที่ 1 การเตรียมตัว (Preparation) และรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 2 การครุ่นคิด (Incubation) เสมือนระยะพักใจขั้นที่ 3 การเกิดประกายแนวคิด (Illumination or Insight) และขั้นที่ 4 การพิสูจน์ (Verification) และการทดสอบแนวคิดในการทดลองซ้ำหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้ได้ผลเป็นข้อสรุปและกฎเกณฑ์ที่แน่นอนแทย์เลอร์ (Tayler) ขั้นที่ 1 เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้นสุด ขั้นที่ 2 ได้แก่ การสร้างผลผลิตด้วยทักษะเฉพาะทาง ขั้นที่ 3 การคิดสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงให้เห็นว่าผู้กระทำได้แสดงความคิดใหม่ของเขาเองไม่ได้ลอกเลียนแบบใคร ขั้นที่ 4 การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งไม่ซ้ำแบบใคร และขั้นที่ 5 การปรับปรุงให้สมบูรณ์

5. ความสามารถในการงานสร้างสรรค์ อาศัยแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) เป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีความสามารถทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) เช่นเดียวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivist) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้คือ ศาสตราจารย์ซีมัวร์ เพเพอร์ท (Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts Institute of Technology) เพเพอร์ท ได้มีโอกาสร่วมงานกับเพียเจต์ และได้พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นมาใช้ในวงการศึกษาแนวความคิดของทฤษฎีนี้คือ (สำนักงานโครงการพิเศษ, สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2542: 1-2) ซัยอนันต์ สมุทวณิช (2541: 8-13) กล่าวไว้ว่าการ

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองจะประสบผลสำเร็จได้มากน้อยเพียงใดมักขึ้นกับบทบาทของครู ครูจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนให้สอดคล้องกับแนวคิด ครูจะต้องทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนให้คำปรึกษาชี้แนะแก่ผู้เรียน เกื้อหนุนการเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นสำคัญ ในด้านการประเมินผลการเรียนรู้นั้นจำเป็นต้องมีการประเมินทั้งทางด้านผลงานและกระบวนการหรืออาจประเมินโดยใช้แฟ้มผลงานเป็นต้น

จากแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาศาขการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ โดยชื่อของรูปแบบการสอนคือ “SILPA Model” ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ด้วยผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work Concept: I) เป็นการแนะนำให้ผู้รู้จักกับ แนวความคิด ในการสร้างสรรค์งาน

1. ขั้นนำสู่เนื้อหา (Content) เป็นการให้ความรู้ เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา
2. ขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน Best Practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปิน นักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

1. ขั้นสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกัน
2. ขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P) เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึง ความรู้ การสร้างสรรค์ และการชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ

วิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) (Creswell, 2011: 90-96)
 การออกแบบระบบการสอน ADDIE Mode I(มหาวิทยาลัยแห่งรัฐฟลอริดาสำหรับกองทัพสหรัฐ, 1970) (Kelvin Kruse. 2007)
 และการออกแบบการสอน (Dick and Carey, 1985)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

คำถามของการวิจัย

1. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีมีองค์ประกอบและกระบวนการอย่างไร
2. ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนของนักศึกษาหลังเรียนตามรูปแบบ การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
3. พัฒนาการในงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาระหว่างใช้รูปแบบ การสอนโดยใช้ศิลปะ เป็นฐานเป็นอย่างไร
4. ความพึงพอใจของนักศึกษาหลังใช้รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็น อย่างไร
5. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มีผลการทดลองแบบคู่ขนานเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อ ส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนที่เรียน ตามรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาพัฒนาการในงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนตามรูปแบบการสอน โดย ใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาหลังใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะ เป็นฐาน
5. เพื่อศึกษาผลของการนำรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงาน สร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ไปทดลองแบบคู่ขนาน

สมมติฐานของการวิจัย

1. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีมีคุณภาพอยู่ในระดับดี

2. หลังเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจด้านดนตรีและศิลปะจีนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ระหว่างเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้เรียนมีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานสูงขึ้น
4. หลังเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบอยู่ในระดับมาก
5. ผลของการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ไปทดลองแบบคู่ขนานอยู่ในระดับดี

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการวิจัยดังต่อไปนี้

1. เนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาสร้างแผนการสอน เรื่อง 1) ยุคสมัยและราชวงศ์จีน 2) เครื่องดนตรีและเพลงจีน 3) หัตถกรรมและศิลปกรรมจีน และ 4) อุปรากรจีน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 476382 ดนตรีและศิลปะจีน ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต การสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2556 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร คือ นักศึกษาปริญญาตรี สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 57 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาปริญญาตรี สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 476 382 ดนตรีและศิลปะจีน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable)

3.2.1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน

3.2.2 งานสร้างสรรค์

3.2.3 ความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่ใช้ศิลปะเป็นฐาน

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การทดลองการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีครั้งนี้ ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง กระบวนการสร้างวิธีการเรียนการสอนตามแนวคิด ADDIE Model ของเควิน ครูส (Kevin Kruse, 2008: 1) ประกอบด้วย กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดิกค์ แครีย์ และแครีย์ ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R₁) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A): การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) เป็นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D and D): การพัฒนาและหาประสิทธิภาพรูปแบบการเรียนการสอน ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) เป็นการนำไปใช้ (Implementation: I): การทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน และขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E): การประเมินและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนการสอน

2. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน หมายถึง องค์ประกอบของระบบการสอนที่มีความสัมพันธ์กันเพื่อให้การจัดการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ประกอบด้วยองค์ประกอบของรูปแบบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล และ 5) เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ มีขั้นตอนการสอน 4 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสร้งงาน (Introducing Creative Work Concept: I) ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ (Learning by Doing: L) ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P) และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A)

3. ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน หมายถึงความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ยุคสมัยและราชวงศ์ต่าง ๆ อันประกอบด้วย ประวัติของบุคคลสำคัญ สถาปัตยกรรมและสถานที่สำคัญ ประเภทของเครื่องดนตรีจีน ผลงานศิลปกรรมจีนตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึง ศิลปกรรมร่วมสมัย ด้านปรัชญาความเชื่อและแนวคิดที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และผลงานศิลปกรรมต่าง ๆ โดยการประเมินจากแบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ

4. งานสร้างสรรค์ หมายถึง ระดับความสามารถในงานด้านการคิดออกแบบประดิษฐ์ สร้างนวัตกรรมหรือผลิตผลงาน ชิ้นงาน ด้วยตัวผู้เรียนเองโดยอาศัยสื่อหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม

ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ดนตรีจีน สร้างสรรค์การแสดง สร้างสรรค์งานศิลปกรรมจีนได้ โดยใช้แบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Scoring Rubrics) โดยการศึกษาพัฒนาการจากการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ผู้เรียนสร้างขึ้น จำนวน 4 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 คาบเรียนที่ 6 ระยะที่ 2 คาบเรียนที่ 12 ระยะที่ 3 คาบเรียนที่ 18 และระยะที่ 4 คาบเรียนที่ 24 โดยใช้เกณฑ์การประเมินชุดเดิม แบ่งเป็น ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ วิธีการนำเสนอและการแสดงเหตุผลความคิดสร้างสรรค์และการสะท้อนคุณค่าทางศิลปะ

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับการแสดงออกถึงความรู้สึกลงของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศที่มีต่อการดำเนินการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เกี่ยวกับกิจกรรมการสอนบรรยากาศในการเรียน ระยะเวลาในการเรียนและการประเมินผลในการเรียน โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่าที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. นักศึกษา หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 476 382 ดนตรีและศิลปะจีน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี รวมทั้งเผยแพร่รูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพดังกล่าวต่อผู้ร่วมงานในหน่วยงานเดียวกันและผู้ร่วมงานในหน่วยงานอื่นๆ

2. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานและเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จะช่วยส่งเสริมและพัฒนางานสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จะเป็นแนวทางสำคัญสำหรับผู้สอนในระดับอุดมศึกษาในการพัฒนา การจัดการเรียนการสอนที่เสริมสร้างการสร้างสรรค์งานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อประมวลเป็นกรอบแนวคิดได้ ดังนี้

1. หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ (หลักสูตร 5 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2556)
2. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนการสอน
3. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
4. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเซลล์กระจกเงา
5. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ (หลักสูตร 5 ปี)
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2556)

การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ และการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างยิ่ง จึงจำเป็นต้องอาศัยทรัพยากรบุคคลที่มีความรู้ความสามารถทางด้านภาษาจีน ดังนั้นหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงได้เปิดหลักสูตรเพื่อผลิตบัณฑิตที่ตอบสนองความต้องการของสังคมในปัจจุบัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

มุ่งเน้นการจัดการศึกษาและพัฒนาบุคลากรด้านการสอนภาษาจีนเพื่อสู่ความเป็นครูมืออาชีพ

1.2 ความสำคัญ

ปัจจุบันภาษาจีนได้ทวีความสำคัญมากขึ้น ในแง่ของการติดต่อสื่อสารทางด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา ด้วยปัจจัยของขนาดประเทศและจำนวนประชากรที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้ภาษาจีนเป็นภาษาที่มีผู้ใช้มากที่สุดภาษาหนึ่ง และได้รับการกำหนดให้เป็นหนึ่งในห้าภาษาหลักขององค์การสหประชาชาติ (UN) แสดงให้เห็นว่าประเทศจีนเป็นประเทศที่มีโอกาสทางธุรกิจสูง มีแนวโน้มการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง และรัฐบาลไทยก็ได้กำหนดให้ภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศภาษาที่สองสำหรับคนไทย การที่คนไทยมีโอกาสได้เรียนรู้ภาษาจีนนั้นนับว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง นอกจากจะใช้ภาษาจีนในการติดต่อสื่อสารแล้ว ยังสามารถใช้เป็นประโยชน์เพื่อสร้างความเจริญในด้านอื่น ๆ ได้ ทั้งในระดับบุคคลและระดับประเทศ เช่น ด้านการศึกษา ความรู้ วิทยาการ การลงทุนระหว่างประเทศ การสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างประเทศ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการพัฒนาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (การสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ) เพื่อต้องการสร้างบุคลากรทางการศึกษาด้านการสอนภาษาจีนที่มีความรู้ความสามารถด้านภาษาจีน และเจตคติที่ดีออกไปรับใช้สังคม มีความเป็นผู้นำทางความคิด และการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา มีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพและการวิจัย มีคุณธรรม มีความเป็นไทย และรับผิดชอบต่อสังคม

1.3 วัตถุประสงค์

1.3.1 เพื่อผลิตบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศให้ มีทักษะในการใช้ภาษาจีนในการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง

1.3.2 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้พื้นฐานด้านภาษาจีน ได้แก่ ความรู้ด้านภาษาศาสตร์ วรรณคดีและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

1.3.3 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการถ่ายทอดภาษาจีน การผลิตสื่อการสอนและการใช้เทคโนโลยี การวัดและประเมินผล ตลอดจนการแสวงหาแหล่งเรียนรู้จากแหล่งภายนอก

1.3.4 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม และศรัทธาในวิชาชีพครู

1.3.5 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะเป็นผู้มีคุณธรรม เป็นคนดี มีความรู้ มีความรักความศรัทธาในวิชาชีพ รู้จักพึ่งพาตนเองและหมั่นเพียรพัฒนางานที่รับผิดชอบอยู่เสมอ รวมทั้งสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

ระยะเวลาการศึกษา

หลักสูตร 5 ปี ระยะเวลาการศึกษาได้อย่างมากไม่เกิน 10 ปีการศึกษา

การลงทะเบียนเรียน

การลงทะเบียนเรียนให้ปฏิบัติตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2551 และ/หรือ ที่มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงภายหลัง โดยนักศึกษาลงทะเบียนเรียนได้ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต และไม่เกิน 22 หน่วยกิต ในภาคการศึกษาปกติ ส่วนในภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต ยกเว้นกรณีที่นักศึกษาเหลือจำนวนหน่วยกิตตามหลักสูตรน้อยกว่า 12 หน่วยกิต ให้ลงทะเบียนได้ตามจำนวนหน่วยกิตที่เหลือการวัดผลการศึกษา การเทียบโอน และการสำเร็จการศึกษา

การวัดผลการศึกษา

ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2551 และ/หรือที่ มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงภายหลัง

การเทียบโอน

สาขาวิชาให้มีการเทียบโอนรายวิชาที่นักศึกษาเรียนในสถาบันการศึกษาอื่นทั้งในประเทศและ ต่างประเทศ โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำคณะ และการเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตให้ เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2551 ว่าด้วยการเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิต

การสำเร็จการศึกษา

ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน ในฐานะภาษาต่างประเทศ ต้องสอบได้หน่วยกิตสะสม ไม่น้อยกว่า 171 หน่วยกิต และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสม ไม่น้อย กว่า 2.00 และเป็น ไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2551 และ/หรือที่ มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงภายหลัง

2. หลักสูตรสำหรับการศึกษาที่คณะศึกษาศาสตร์ตลอดหลักสูตร
จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 166 หน่วยกิต

รายวิชาดนตรีและศิลปะจีน 476 382

คำอธิบายรายวิชา ผลงานเพลง ดนตรีและศิลปะที่มีชื่อเสียงของจีน ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน

จุดประสงค์รายวิชา

1. เพื่อศึกษาความหมาย ปรัชญา คติความเชื่อและแนวคิดของจีน
2. เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมของจีน
3. เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปกรรมจีน
4. เพื่อส่งเสริมความสามารถในงานสร้างสรรค์

จากปรัชญา วัตถุประสงค์ของสาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศและรายละเอียดของรายวิชาดนตรีและศิลปะจีนซึ่งเป็นวิชาเฉพาะที่อยู่ในหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (2556) เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้การจัดการศึกษาและพัฒนาบุคลากรด้านการสอนภาษาจีนเพื่อมุ่งสู่ความเป็นครูมืออาชีพและสร้างบัณฑิตให้เป็นครูผู้สอนภาษาจีนที่มีความเป็นสากล เข้าใจศิลปวัฒนธรรมของจีนเป็นอย่างดี สามารถสรุปได้ว่านักศึกษาต้องมียุทธศาสตร์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของจีนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อันประกอบด้วย ผลงานเพลง ดนตรีและศิลปะที่มีชื่อเสียงของจีน ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน การปกครองของราชวงศ์ต่างๆ ยุคสมัย บุคคลสำคัญ สถานที่ ปรัชญา คติความเชื่อและผลงานศิลปกรรม

หลักการแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนการสอน

การพัฒนา รูปแบบการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้การสอนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลนั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องอาศัยวิธีการเชิงระบบ หลักการ แนวคิดทฤษฎี การออกแบบการสอนของนักวิจัย นักการศึกษาที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับมาเป็นพื้นฐานที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนด้วยแนวคิดศิลปะเป็นฐานรวมทั้งการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ความหมายการออกแบบการเรียนการสอน

การออกแบบการเรียนการสอน มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของครูให้มีประสิทธิภาพตามขั้นตอน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนที่ตั้งไว้

การออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Design) มีชื่อเรียกหลากหลาย เช่น การออกแบบระบบการเรียนการสอน (Instructional System Design) การออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอน (Instructional Design and Development) เป็นต้น

เมื่อนำคำทั้งสองคือ “การออกแบบ” และ “การเรียนการสอน” มารวมกันเป็น “การออกแบบ การเรียนการสอน” (Instructional Design) นักการศึกษาด้านการออกแบบการเรียนการสอนได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ดิก และแคร์รี่ (Dick and Carey, 1985: 5) ให้ความหมาย การออกแบบการเรียนการสอน คือ กระบวนการวางแผนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนการสอน

ที่ต้องการ โดยตอบคำถามให้ได้ว่าจะสอนอะไรและสอนอย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมาย และจะทราบได้อย่างไรว่าบรรลุเป้าหมาย

ซีลส์ และกลาส โกว์ (Seels and Glasgow, 1990: 4) ให้ความหมาย การออกแบบการเรียน การสอน คือกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบที่นำเอาทฤษฎีการเรียนรู้และทฤษฎีการสอน มาทำให้การเรียนการสอนมีคุณภาพ

แชมบอช และมาเกลียโร (Shambaugh and Magliaro, 1997: 24) ให้ความหมายของ การออกแบบการเรียนการสอน คือ กระบวนการเชิงระบบที่ใช้ในการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน เพื่อจัดหาสิ่งที่จะช่วยให้นักออกแบบการเรียนการสอนสร้างสิ่งที่เป็นไปได้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน

สมิท และราแกน (Smith and Ragan, 1999: 2) ให้ความหมาย การออกแบบการเรียน การสอน คือ กระบวนการที่เป็นระบบในการนำหลักการเรียนรู้และหลักการสอนไปวางแผนสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ การเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

กานเยเวเกอร์ โกลาส และเคลเลอร์ (Gagné, Wager, Golas, and Keller, 2005: 1) ให้ความหมาย ของการออกแบบการเรียนการสอน เป็นการนำหลักการเรียนรู้ไปออกแบบเหตุการณ์ที่ประกอบด้วย กิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้นอย่างมีเป้าหมายชัดเจน หรือที่เรียกว่า การเรียน การสอนให้มีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่คาดหวัง

กาญจนา คุณารักษ์ (2545: 7) กล่าวถึงการออกแบบการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าหมายถึงกระบวนการแก้ปัญหาการเรียนการสอน โดยการวิเคราะห์สถานการณ์ หรือเงื่อนไข การเรียนรู้ที่เป็นระบบ แล้วจึงวางแผนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การจัดการเรียน การสอนบรรลุจุดหมาย โดยอาศัยความรู้จากหลาย ๆ ทฤษฎี เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียน การสอน ทฤษฎีการติดต่อสื่อสาร ตลอดจนทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และคอมพิวเตอร์

จากแนวคิดของนักการศึกษาดังกล่าว สรุปได้ว่า การออกแบบการเรียนการสอนมี ลักษณะที่สำคัญ คือ เป็นกระบวนการที่เป็นการนำกระบวนการเชิงระบบมาใช้ในการศึกษาความ ต้องการของผู้เรียนและปัญหาในการจัดการเรียนการสอน เพื่อแสวงหาแนวทางที่จะช่วยแก้ปัญหา ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งอาจเป็นการปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่หรือ พัฒนา สร้างสิ่งใหม่โดยนำ หลักการเรียนรู้และหลักการสอนมาใช้ในการดำเนินการ เป้าหมายของการออกแบบการเรียน การสอนคือการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

ตารางที่ 1 สังเคราะห์ความหมายของการออกแบบการเรียนการสอน

นักวิชาการ	ข้อความ/ประเด็น	แนวคิดสำคัญ	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ดิกและแคร์รี (Dick and Carey, 1985: 5)	การออกแบบการเรียนการสอน คือ กระบวนการวางแผนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนการสอนที่ต้องการ	จะสอนอะไรและสอนอย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมาย และจะทราบได้อย่างไรว่าบรรลุเป้าหมาย	การออกแบบการเรียนการสอน มีลักษณะที่สำคัญ คือ เป็นกระบวนการที่เป็นการนำกระบวนการเชิงระบบมาใช้ในการศึกษาความต้องการของผู้เรียนและปัญหาในการจัดการ
ซีลส์ และกลาสโกว์ (Seels and Glasgow, 1990: 4)	การออกแบบการเรียนการสอน คือ กระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ	นำเอาทฤษฎีการเรียนรู้และทฤษฎีการสอนมาทำให้การเรียนการสอนมีคุณภาพ	เรียนการสอน เพื่อแสวงหาแนวทางที่จะช่วยแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งอาจเป็นการปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่หรือ พัฒนา สร้างสิ่งใหม่โดย
แชมบอช และมาเกลียโร (Shambaugh and Magliaro, 1997: 24)	การออกแบบการเรียนการสอน คือ กระบวนการเชิงระบบที่ใช้ในการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน	จัดหาสิ่งที่จะช่วยให้นักออกแบบการเรียนการสอนสร้างสิ่งที่เป็นไปได้เพื่อตอบสนองความต้องการ ของผู้เรียน	นำหลักการเรียนรู้และหลักการสอนมาใช้ในการดำเนินการเป้าหมายของการออกแบบการเรียนการสอนคือการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน
สมิท และราแกน (Smith and Ragan, 1999: 2)	การออกแบบการเรียนการสอน คือ กระบวนการที่เป็นระบบ	นำหลักการเรียนรู้และหลักการสอนไปวางแผนสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ การเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน	
กานเชเวเกอร์ โกลาสและเคลเลอร์ (Gagné, Wager, Golas, and Keller, 2005: 1)	การออกแบบการเรียนการสอน เป็นการนำหลักการเรียนรู้ไปออกแบบเหตุการณ์ที่ประกอบด้วย กิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้นอย่างมีเป้าหมายชัดเจน	การเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่คาดหวัง	

ตารางที่ 1 สังเคราะห์ความหมายของการออกแบบการเรียนการสอน (ต่อ)

นักวิชาการ	ข้อความ/ประเด็น	แนวคิดสำคัญ	ผู้วิจัยสังเคราะห์
กาญจนา कुमारักษ์ (2555: 196-204)	แนวคิดวิธีการเชิงระบบ เป็นรากฐานของการ ออกแบบระบบการเรียน การสอน	โดยการออกแบบ ระบบการเรียนการ สอนเป็นการนำ กระบวนการของ วิธีการเชิงระบบ (System Approach) มาใช้ ซึ่งเป็น กระบวนการที่ทำให้ การทำงานมี ประสิทธิภาพ (Efficiency) และ ประสิทธิผล (Effectiveness)	

รูปแบบการจัดการเรียนการสอน

ADDIE MODEL (มหาวิทยาลัยแห่งรัฐฟลอริดาสำหรับกองทัพสหรัฐ, 1970) (Kelvin Kruse, 2007) คือ การออกแบบระบบการเรียนการสอนกล่าวคือกระบวนการพัฒนาโปรแกรมการสอนจากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุดมีแบบจำลองจำนวนมากมายที่นักออกแบบการสอนใช้และสำหรับตามความประสงค์ทางการสอนต่างๆกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบADDIE สามารถสรุปเป็นขั้นตอนทั่วไปได้เป็น 5 ขั้นตอนประกอบไปด้วย 1) Analysis (การวิเคราะห์) ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนการออกแบบการสอนการวิเคราะห์ความต้องการ (ความจำเป็น), การวิเคราะห์งาน, การวิเคราะห์ภารกิจผลลัพธ์ของขั้นตอนนี้มักประกอบด้วยเป้าหมายและรายการภารกิจที่จะสอน 2) Design (การออกแบบ) ขั้นตอนการออกแบบเกี่ยวข้องกับการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับความสามารถสอน 3) Development (การพัฒนา) ขั้นตอนการพัฒนาสร้างขึ้นบนขั้นตอนการวิเคราะห์และการออกแบบจุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือสร้างแผนการสอนและสื่อของบทเรียนในระหว่างขั้นตอนนี้จะต้องการความสามารถสอนและสื่อทั้งหมดที่ใช้ในการสอนและเอกสารสนับสนุนต่าง ๆ 4) Implementation (การนำไปใช้) เป็นขั้นตอนการดำเนินการให้เป็นผลจุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือการนำส่งการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล และ 5) Evaluation (การประเมินผล) การประเมินผลเกิดขึ้นตลอด

กระบวนการออกแบบการสอนทั้งหมดกล่าว คือภายในขั้นตอนต่าง ๆ และระหว่างขั้นตอนต่าง ๆ และภายหลังการดำเนินการให้เป็นผลแล้วการประเมินผลอาจจะเป็นการประเมินผลเพื่อพัฒนา (Formative Evaluation) หรือการประเมินผลรวม (Summative Evaluation)

รูปแบบการสอนของดิก และคาร์เรย์ (Dick and Car, 1985) ได้เสนอรูปแบบระบบการออกแบบการสอนสรุปรวมได้ 3 องค์ประกอบ คือ

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของการสอน
2. การพัฒนาการสอน
3. การประเมินการเรียนการสอน

จาก 3 องค์ประกอบ สามารถจัดแบ่งกิจกรรมการออกแบบระบบการสอน ออกเป็น 10 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดจุดมุ่งหมายการสอน (Identify Instructional Goals) เป็นการกำหนดความมุ่งหมายการสอนซึ่งต้องพัฒนาให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายทางการศึกษาจากนั้นก็ทำการวิเคราะห์ความจำเป็น (Needs Analysis) และวิเคราะห์ผู้เรียน
2. การวิเคราะห์การสอน (Conduct Instructional Analysis) ขั้นตอนนี้อาจทำก่อนหรือหลังขั้นที่ 3 หรืออาจทำไปพร้อม ๆ กันก็ได้ การวิเคราะห์การสอนเป็นการวิเคราะห์ภารกิจหรือวิเคราะห์ขั้นตอนดำเนินการสอนผลการวิเคราะห์การสอนที่ได้จะเป็นการจัดหมวดหมู่ของภารกิจ (Task Classification) ตามลักษณะของจุดมุ่งหมายการสอน
3. ศึกษาพฤติกรรมเบื้องต้นและคุณลักษณะของนักศึกษา (Identify Entry Behaviors) ว่าเป็นผู้เรียนระดับใดมีพื้นฐานความรู้เพียงใด
4. เขียนจุดมุ่งหมายการเรียน (Write Performance Objectives) ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายเฉพาะหรือจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการสอน
5. สร้างแบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Develop Criterion Referenced Test Items) เพื่อประเมินการเรียนการสอน
6. พัฒนายุทธศาสตร์การสอน (Develop Instructional Strategy) เป็นแผนการสอนหรือเหตุการณ์การสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายการสอน
7. พัฒนาและเลือกวัสดุการเรียนการสอน (Develop and Select Instructional Materials) เป็นการพัฒนาและเลือกสื่อการเรียนการสอนทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อโสตทัศน
8. ออกแบบและจัดการประเมิน ระหว่างเรียน (Design and Conduct Formative Evaluation)
9. ออกแบบและจัดการประเมินหลังเรียน (Design and Conduct Summative Evaluation)

10. แก้ไขปรับปรุงการสอน (Revise Instruction) เป็นขั้นการแก้ไขและปรับปรุงการสอนตั้งแต่ขั้นที่ 2 ถึงขั้นที่ 8

มีนักการศึกษาจัดกลุ่มรูปแบบการสอนไว้ ดังนี้

Saylor and others (1981: 271) ได้จัดกลุ่มของรูปแบบการสอนตามประเภทของหลักสูตร 5 แบบโดยพิจารณาความเกี่ยวข้องสอดคล้องของรูปแบบการสอนกับหลักสูตรแต่ละประเภทรูปแบบการสอนตามแนวคิดนี้จัดแบ่งเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่

1. รูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับหลักสูตรที่เน้นเนื้อหาวิชา (Subject Matter/ Discipline) เช่น การบรรยายการอภิปรายการถามคำถามเป็นต้น
2. รูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับหลักสูตรที่เน้นสมรรถภาพ (Specific Competencies /Technology) เช่น การทำแบบฝึกหัดการทบทวนและบทเรียน โปรแกรมเป็นต้น
3. รูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับหลักสูตรที่เน้นคุณลักษณะ (Human traits/ Processes) เช่น การค้นคว้าเป็นกลุ่มการเรียนรู้แบบสืบสอบเป็นต้น
4. รูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับหลักสูตรที่เน้นกิจกรรมและปัญหาสังคม (Social Functions/Activities) เช่น การร่วมกิจกรรมกับชุมชน
5. รูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับหลักสูตรที่เน้นความต้องการและความสนใจของนักศึกษา (Interests and Needs/Activities) เช่น การเรียนแบบเอกเทศหรือการเรียนด้วยตนเองเป็นต้น

Joyce and Well (1992: 80-88) ได้จัดกลุ่มรูปแบบการสอนตามจุดเน้นหรือผลที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนรูปแบบการสอนตามแนวคิดนี้จัดแบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

1. รูปแบบการสอนที่เน้นการพัฒนาตน (The Personal Family) เน้นการพัฒนาที่ตัวบุคคลกระบวนการพัฒนาผู้เรียนแต่ละบุคคลกระบวนการสร้างและพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเองมุ่งสอนให้รู้จักการแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมเสริมสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และรับผิดชอบเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นรูปแบบการสอนในกลุ่มนี้ได้แก่การสอนแบบไม่สั่งการ (Nondirective Teaching) การสอนเพื่อเพิ่มมโนทัศน์ในตนเอง (Enhancing Self-Concept) เป็นต้น
2. รูปแบบการสอนที่เน้นปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (The Social Family) เน้นความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น โดยใช้การประนีประนอมในการแก้ปัญหาการมีส่วนร่วมกับผู้อื่นตามหลักการประชาธิปไตยการทำงานร่วมกันโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพรูปแบบการสอนในกลุ่มนี้ได้แก่การสอนแบบค้นคว้าทำงานเป็นกลุ่ม (Group Investigation) การแสดง

บทบาทสมมติ (Role Play) การศึกษาสังคมด้วยกระบวนการสืบสอบ (Jurisprudential Inquiry) เป็นต้น

3. รูปแบบการสอนที่เน้นการจัดกระบวนการสารสนเทศหรือกระบวนการคิด (The Information-Processing Family) มุ่งส่งเสริมความสามารถในการรวบรวมและจัดระเบียบข้อมูล การเข้าใจปัญหาต่างๆและการคิดหาวิธีแก้ปัญหาตลอดจนการสร้างความคิดรวบยอดและใช้ภาษาที่เหมาะสมในการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดวิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้นโดยมุ่งเน้นความสำคัญไปที่สมรรถภาพ การคิดของนักศึกษาและวิธีการต่าง ๆ ในการพัฒนากระบวนการเก็บรวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล รูปแบบการสอนในกลุ่มนี้ได้แก่การสอนการคิดเชิงอนุมาน (Inductive Thinking) การสอนการสร้าง โนทัศน์ (Concept Attainment) การฝึกกระบวนการสืบสอบ (Inquiry Training) การสอนการจำ (Memorization) การสอนการให้โครงสร้างทางความคิด (Advance Organizers) การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ (Synoptic) การพัฒนาทางปัญญา (The Developing Intellect) และการฝึกกระบวนการ สืบสอบทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Inquiry) เป็นต้น

4. รูปแบบการสอนที่เน้นด้านพฤติกรรม (The Behavioral System Family) รูปแบบการ สอนในกลุ่มนี้ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมเน้นการปรับพฤติกรรมการ ตอบสนองหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เรียนรูปแบบการสอนในกลุ่มนี้ได้แก่การสอนเพื่อให้ ควบคุมตนเอง (Learning Self-Control) การเรียนแบบรอบรู้ (Mastery Learning) การฝึกฝนตนเอง (Training and Self-Control) การเรียนรู้แบบมีเงื่อนไข (The Condition of Learning) การสอนตรง (Direct Instruction) สถานการณ์จำลอง (Simulation) และการเรียนรู้สังคม (Social Learning) เป็นต้น

ทิสนาแชนมณี (2550: 6-7) แนวคิดของรูปแบบการสอนที่เป็นสากลสามารถจัดกลุ่มได้ 5 หมวด ดังนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็น รูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระต่าง ๆ ซึ่งเนื้อหา สาระนั้นอาจอยู่ในรูปของข้อมูลข้อเท็จจริง โนทัศน์หรือความคิดรวบยอด

2. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็น รูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้สึกเจตคติค่านิยมคุณธรรมและจริยธรรมที่พึงประสงค์

3. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย (Psycho-motor-Domain) เป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถของนักศึกษาในด้านการปฏิบัติการกระทำหรือการ แสดงออกต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการวิธีการที่แตกต่างไปจากการพัฒนาทางด้านจิตพิสัยหรือ พุทธิพิสัย

4. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการ (Process Skills) เป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิธีดำเนินการต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นกระบวนการทางสติปัญญาเช่นกระบวนการสืบสอบแสวงหาความรู้หรือกระบวนการคิดต่าง ๆ การคิดวิเคราะห์การอุปนัยการนิรนัยการใช้เหตุผล การสืบสอบการคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นต้นหรืออาจเป็นกระบวนการทางสังคมและกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นต้น

5. รูปแบบการสอนที่เน้นการบูรณาการ (Integration) เป็นรูปแบบที่พยายามความสามารถเรียนรู้ด้านต่างๆของนักศึกษาไปพร้อม ๆ กันโดยใช้การบูรณาการทั้งทางด้านเนื้อหาสาระและวิธีการรูปแบบในลักษณะมุ่งเน้นการพัฒนาเป็นองค์รวม

จากแนวคิดดังกล่าวเกี่ยวกับการจัดรูปแบบการสอน สรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเนื้อหาวิชา หลักสูตร ความเหมาะสมของนักศึกษาและความต้องการของสังคม ในการวิจัยครั้งนี้ได้ยึดหลักแนวคิดของ Joyce and Well (1992) รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาตน (The Personal Family) เน้นการพัฒนาที่ตัวบุคคลกระบวนการพัฒนาผู้เรียนแต่ละบุคคลกระบวนการสร้างและพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเองมุ่งสอนให้รู้จักการแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมเสริมสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รูปแบบการสอนที่เน้นการจัดกระบวนการสารสนเทศหรือกระบวนการคิด (The Information-Processing Family) มุ่งส่งเสริมความสามารถในการรวบรวมและจัดระเบียบข้อมูลการเข้าใจปัญหาต่างๆและการคิดหาวิธีแก้ปัญหาตลอดจนการมุ่งเน้นความสำคัญไปที่สมรรถภาพการคิดของนักศึกษาและวิธีการต่าง ๆ ในการพัฒนากระบวนการเก็บรวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การสอนการสร้างมโนทัศน์ (Concept Attainment) การฝึกกระบวนการสืบสอบ (Inquiry Training) การสอนการจำ (Memorization) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Synoptic) ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสืบเสาะหาความรู้และสรุปความคิดรวบยอด โดยประมวลความรู้ออกมาในลักษณะการสร้างสรรค์ผลงาน

การพัฒนารูปแบบการสอน

รูปแบบการสอนทั่วไปมีองค์ประกอบร่วมที่สำคัญซึ่งผู้พัฒนารูปแบบการสอนควรคำนึงถึงดังนี้ (Joyce and Well, 1986)

1. หลักการของรูปแบบ
2. จุดประสงค์ของรูปแบบ
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมและขั้นตอนการสอน

5. การวัดและประเมินผล

สามารถสรุปเป็นขั้นตอนการพัฒนาได้ ดังนี้ (Joyce and Well, 1992)

1. มีแนวคิดหรือหลักการพื้นฐานเป็นการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีรูปแบบการสอนจะต้องมีแนวคิดหรือหลักการพื้นฐาน และข้อค้นพบจากการวิจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน หรือปัญหาจากเอกสาร ผลการวิจัยหรือการสังเกต สอบถามผู้ที่เกี่ยวข้อง

2. มีการกำหนดหลักการ เป้าหมายและองค์ประกอบอื่น ๆ ของรูปแบบการสอนให้สอดคล้องกับข้อมูลพื้นฐานและสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบระเบียบ การกำหนดเป้าหมายของรูปแบบการสอนจะช่วยให้ผู้สอนสามารถเลือกรูปแบบการสอนไปใช้ให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอน เพื่อให้การสอนบรรลุผลสูงสุด

3. การกำหนดแนวทางในการนำรูปแบบการสอนไปใช้ ประกอบด้วย รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการและเงื่อนไขต่าง ๆ เช่น ใช้กับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ หรือกลุ่มย่อย ผู้สอนจะต้องเตรียมงานหรือจัดสภาพการเรียนการสอนอย่างไร เพื่อให้การใช้รูปแบบการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

4. การประเมินรูปแบบการสอน เป็นการทดสอบความมีประสิทธิภาพของรูปแบบที่สร้างขึ้น โดยทั่วไปจะมีวิธีการต่อไปนี้

4.1 ประเมินความเป็นไปได้ในเชิงทฤษฎีโดยคณะผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งจะประเมินสอดคล้องภายในระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ

4.2 ประเมินความเป็นไปได้ในเชิงปฏิบัติการโดยการนำรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริง ในลักษณะของการวิจัยเชิงทดลองหรือกึ่งทดลอง

5. การปรับปรุงรูปแบบการสอนมี 2 ระยะ

5.1 ระยะก่อนนำรูปแบบการสอนไปทดลองใช้ การปรับปรุงการสอนในระยะนี้ ใช้ผลจากการประเมินความเป็นไปได้ในเชิงทฤษฎีเป็นข้อมูลในการปรับปรุง

5.2 ระยะหลังนำรูปแบบการสอนไปทดลองใช้ การปรับปรุงรูปแบบการสอนในระยะนี้ อาศัยข้อมูลจากการทดลองใช้เป็นตัวชี้้นำในการปรับปรุง และอาจจะมีการนำรูปแบบการสอนไปทดลองใช้และปรับปรุงซ้ำจนกว่าจะได้ผลเป็นที่น่าพอใจ

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

แนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือที่รู้จักในชื่อเดิมว่าการจัดการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Centered หรือ Child Centered) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่รู้จักกันมานานในวงการศึกษไทย ในยุคของการปฏิรูปการศึกษานี้ได้มีการกำหนดเป็นกฎหมายแล้วว่าครูทุกคนจะต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญได้จึงเป็นความจำเป็นที่ครูทุกคนจะต้องให้ความสนใจกับรายละเอียดในส่วนนี้โดยการศึกษาทำความเข้าใจและหาแนวทางมาใช้ในการปฏิบัติงานของตนให้ประสบผลสำเร็จ

แนวคิดจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งกล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ที่ยอมรับว่าบุคคลหรือผู้เรียนมีความแตกต่างกันและทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญครูหรือผู้จัดการเรียนรู้ควรมีความเชื่อพื้นฐานอย่างน้อย 3 ประการคือ

1. เชื่อว่าทุกคนมีความแตกต่างกัน
2. เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้
3. เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดได้ทุกที่ทุกเวลา

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงเป็นการจัดการบรรยากาศจัดกิจกรรมจัดสื่อจัดสถานการณ์ ฯลฯ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพครูจึงมีความจำเป็นที่จะต้องรู้จักผู้เรียนครอบคลุมอย่างรอบด้านและสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นพื้นฐานการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียน โดยมีหลักการและแนวคิดมาจากแนวคิดทางการศึกษาของ John Dewey ที่เป็นผู้เสนอแนวความคิดเรื่อง การเรียนรู้ด้วยการลงมือ หรือ “Learning By Doing” ซึ่งเป็นแนวคิดที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถของตนเอง เป็นการจัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ กำหนดจุดมุ่งหมาย กำหนดวิธีการสร้างองค์ความรู้และการมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้จึงเป็นการจัดการบรรยากาศจัดกิจกรรมจัดสื่อจัดสถานการณ์ ฯลฯ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพครูจึงมีความจำเป็นที่จะต้องรู้จักผู้เรียนครอบคลุมอย่างรอบด้านและสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นพื้นฐานการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียนสำหรับในการจัดกิจกรรมหรือออกแบบการเรียนรู้อาจทำได้หลายวิธีการและหลายเทคนิคแต่มีข้อควรคำนึงว่าในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งแต่ละเรื่อง ได้เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนในเรื่องต่อไปนี้หรือไม่

1. เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้เลือกหรือตัดสินใจในเนื้อหาสาระที่สนใจเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนหรือไม่

2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยได้คิดได้รวบรวมความรู้และลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองหรือไม่ ซึ่ง ทิศนา แขมมณี (2543) ได้นำเสนอแนวคิดในการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมและสามารถนำไปใช้เป็นแนวปฏิบัติได้ดังนี้

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย (Physical Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อช่วยให้ประสาทการเรียนรู้ของนักศึกษาตื่นตัวพร้อมที่จะรับข้อมูลและการเรียนรู้ต่างๆที่จะเกิดขึ้นการรับรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ถ้าผู้เรียนอยู่ในสภาพที่ไม่พร้อมแม้จะมีการให้ความรู้ที่ดี ๆ ผู้เรียนก็ไม่สามารถรับได้ดังจะเห็นได้ว่าถ้าปล่อยให้ผู้เรียนนั่งนาน ๆ ในไม่ช้าผู้เรียนก็จะหลับหรือคิดเรื่องอื่น ๆ แต่ถ้าให้มีการเคลื่อนไหวทางกายบ้างก็จะทำให้ประสาทการเรียนรู้ของนักศึกษาตื่นตัวและพร้อมที่จะรับและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี ดังนั้น กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนจึงควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นระยะ ๆ ตามความเหมาะสมกับวัยและระดับความสนใจของนักศึกษา

2.2 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางสติปัญญา (Intellectual Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเคลื่อนไหวทางสติปัญญาต้องเป็นกิจกรรมที่ท้าทายความคิดของนักศึกษาสามารถกระตุ้นสมองของนักศึกษาให้เกิดการเคลื่อนไหวต้องเป็นเรื่องที่ไม่ยากหรือง่ายเกินไปทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกที่จะคิด

2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม (Social Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวเนื่องจากมนุษย์จำเป็นต้องอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะมนุษย์ต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับผู้อื่นและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางด้านสังคม

2.4 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Emotional Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของนักศึกษาซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้นั้นเกิดความหมายต่อตนเองโดยกิจกรรมดังกล่าว ควรเกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรงโดยปกติการมีส่วนร่วมทางอารมณ์นี้มักเกิดขึ้น พร้อมกับการกระทำอื่น ๆ อยู่แล้ว เช่น กิจกรรมทางกายสติปัญญา และสังคมทุกครั้งที่เราให้ผู้เรียนเคลื่อนที่เปลี่ยนอิริยาบถเปลี่ยนกิจกรรมผู้เรียนจะเกิดอารมณ์ความรู้สึกตามมาด้วยเสมออาจเป็นความพอใจไม่พอใจหรือเฉย ๆ

แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist)

จากแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมที่เป็นรากฐานสำคัญซึ่งปรากฏจากรายงานของนักจิตวิทยาและนักการศึกษา คือ Jean Piaget (1967) ชาวสวิส และ Lev Vygotsky ชาวรัสเซียซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ Cognitive Constructivism และ Social Constructivism

Underhill, Cobb, Wood and Yackel, Balacheff, Confrey (1991) กล่าวว่าทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) หรือคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) มีแนวคิดหลักว่าบุคคลเรียนรู้โดยวิธีการที่ต่าง ๆ กัน โดยอาศัยประสบการณ์เดิมโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่ความสนใจและแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐาน (Nodding, 1990) โดยมีแรงจูงใจจากความขัดแย้งทางปัญญาทำให้เกิดการไตร่ตรอง (Reflection) นำไปสู่การสร้างโครงสร้างใหม่ทางปัญญา (Cognitive Restructuring) ที่ได้รับการตรวจสอบทั้งโดยตนเองและผู้อื่นว่าสามารถแก้ปัญหาเฉพาะต่างๆซึ่งอยู่ในกรอบของโครงสร้างนั้นและใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างโครงสร้างใหม่อื่น ๆ ต่อไป

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ได้มีการเปลี่ยนจากเดิมที่เน้นการศึกษาปัจจัยภายนอกมาเป็นสิ่งเร้าภายใน ซึ่งได้แก่ความรู้ความเข้าใจหรือกระบวนการรู้คิดกระบวนการคิด (Cognitive Processes) ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้จากผลการศึกษาพบว่าปัจจัยภายในมีส่วนช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและความรู้เดิมมีส่วนเกี่ยวข้องและเสริมสร้างความเข้าใจของนักศึกษาแนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) หรือเรียกชื่อแตกต่างกันไปได้แก่สร้างสรรค์ความรู้นิยมหรือสร้างสรรค์ความรู้นิยมหรือการสร้างความรู้ (โครงการพัฒนากระบวนการเรียนรู้, 2544)

1. Cognitive Constructivism มีพื้นฐานมาจากแนวคิดของ Piaget แนวคิดของทฤษฎีนี้เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้โดยเป็นผู้สร้างความรู้โดยการลงมือกระทำ Piaget เชื่อว่าถ้าผู้เรียนถูกกระตุ้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (Cognitive Conflict) หรือเรียกว่าเกิดการเสียสมดุลทางปัญญา (Disequilibrium) ผู้เรียนต้องพยายามปรับโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structuring) ให้เข้าสู่ภาวะสมดุล (Equilibrium) โดยวิธีการดูดซึม (Assimilation) ได้แก่ การรับข้อมูลใหม่จากสิ่งแวดล้อมเข้าไปไว้ในโครงสร้างทางปัญญาและการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) คือ การเชื่อมโยงโครงสร้างทางปัญญาเดิมหรือความรู้เดิมที่มีมาก่อนกับข้อมูลข่าวสารใหม่จนกระทั่งผู้เรียนสามารถปรับโครงสร้างทางปัญญาเข้าสู่สภาพสมดุลย์หรือสามารถที่จะสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมาได้หรือเกิดการเรียนรู้ขึ้นเอง

2. Social Constructivism เป็นทฤษฎีที่มีรากฐานมาจาก Vygotsky ซึ่งมีแนวคิดที่สำคัญที่ว่า “ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญา” รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญาที่อาจมีข้อจำกัดเกี่ยวกับช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า Zone of

Proximal Development ถ้าผู้เรียนอยู่ต่ำกว่า Zone of Proximal Development จำเป็นที่จะต้องได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้ที่เรียกว่า Scaffolding และ Vygotsky เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านทางการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ได้แก่ เด็กกับผู้ใหญ่พ่อแม่ครูและเพื่อน ในขณะที่เด็กอยู่ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรม (Socio Cultural Context) สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม สรุปแนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม โดยเน้นเกี่ยวกับลักษณะของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ผู้เรียนลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning are Active) ความสำคัญของการเรียนตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลใหม่กับประสบการณ์ที่มีมาก่อนหรือความรู้เดิมของนักศึกษาและสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้แนวคิดที่หลากหลายเป็นสิ่งที่มีความจำเป็น (Multiple Perspective are Valued and Necessary) ตามแนวทางทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม กล่าวว่า ผู้เรียนจะต้องสร้างแนวคิดของตนเองแนวคิดนี้จำเป็นต้องประกอบด้วยแนวคิดที่หลากหลายและกว้างขวางอาจมาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ โดยที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น ครูกลุ่มเพื่อนนักเขียนและหนังสือเป็นต้นทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมส่งเสริมให้ผู้เรียนรวบรวมแนวคิดที่หลากหลายและสังเคราะห์สิ่งเหล่านี้เป็นแนวคิดที่บูรณาการขึ้นมาใหม่

2. การเรียนรู้ควรสนับสนุนการร่วมมือกัน ไม่ใช่การแข่งขัน (Learning Should Support Collaboration, Not Competition) จากการแลกเปลี่ยนแนวคิดที่หลากหลายนั้น หมายถึง การร่วมมือในระหว่างที่มีการร่วมมือผู้เรียนต้องมีการสนทนากับคนอื่น ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่กำลังเรียนรู้ กระบวนการนี้คือการร่วมมือและแลกเปลี่ยนหรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3. ให้ความสำคัญกับการควบคุมตนเองตามระดับของนักศึกษา (Focuses Control at the Learner Level) ถ้าผู้เรียนลงมือกระทำในบริบทการเรียนรู้โดยการร่วมมือกับผู้เรียนคนอื่นและผู้สอนและจำเป็นต้องควบคุมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าการเรียนรู้ในลักษณะที่เป็นผู้รับฟัง (Passive Listening) จากการบรรยายของผู้สอนนี้แสดงเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน

4. นำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงหรือประสบการณ์การเรียนรู้ในชีวิตจริง (Provides Authentic, real-world Learning Experiences) สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมที่จัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อยู่ในบริบทของสภาพจริงดังนั้นประสบการณ์การเรียนรู้ที่ประยุกต์ไปคู่ปัญหาในชีวิตจริง (Real World Problems) จะช่วยสร้างการเชื่อมโยงที่แข็งแกร่งและส่งผลให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์สิ่งที่ได้เรียนไปสู่สถานการณ์ใหม่ในสภาพชีวิตจริงได้

การออกแบบการสอนตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม

1. การสร้างการเรียนรู้ (Learning Constructed) ความรู้จะถูกสร้างจากประสบการณ์การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างสิ่งขึ้นแทนความรู้ (Representation) ในสมองที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างขึ้น
2. การแปลความหมายของแต่ละคน (Interpretation Personal) การเรียนรู้เป็นการแปลความหมายตามสภาพจริง (Real World) ของแต่ละคน การเรียนรู้เป็นผลจากการแปลความหมายตามประสบการณ์ของแต่ละคน
3. การเรียนรู้เกิดจากการลงมือกระทำ (Learning Active) การเรียนรู้เป็นการที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำซึ่งเป็นการสร้างความหมายที่พัฒนาโดยอาศัยพื้นฐานของประสบการณ์
4. การเรียนรู้ที่เกิดจากการร่วมมือ (Learning Collaborative) ความหมายในการเรียนรู้เป็นการต่อรองจากแนวคิดที่หลากหลาย การพัฒนาความคิดรวบยอดของตนเองได้มาจากการร่วมแบ่งปันแนวคิดที่หลากหลายในกลุ่มและในขณะเดียวกันก็ปรับเปลี่ยนการสร้างสิ่งแทนความรู้ในสมอง (Knowledge Representation) ที่สนองตอบต่อแนวคิดที่หลากหลาย
5. การเรียนรู้ที่เหมาะสม (Learning Situated) ควรเกิดขึ้นในสภาพชั้นเรียนจริง (Situating or anchored) “การเรียนรู้ต้องเหมาะสมกับบริบทของสภาพจริงหรือสะท้อนบริบทที่เป็นสภาพจริง”
6. การทดสอบเชิงบูรณาการ (Testing Integrated) การทดสอบควรจะเป็นการบูรณาการเข้ากับการกิจกรรมการเรียน (Task) ไม่ควรเป็นกิจกรรมที่แยกออกจากบริบทการเรียนรู้ “การวัดการเรียนรู้เป็นวิธีการที่ผู้เรียนใช้โครงสร้างความรู้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้เกิดการคิดในเนื้อหาการเรียนรู้นั้น ๆ”

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญานิยมหรือพุทธินิยม (Cognitive Theory)

การเน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิด กล่าวคือ กลุ่มทฤษฎีนี้เชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ไม่ใช่เรื่องของพฤติกรรมที่เกิดจากกระบวนการตอบสนองต่อสิ่งเร้าเพียงเท่านั้น หากแต่การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นมีความซับซ้อนเป็นกระบวนการทางความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูล การสร้างความหมายและความสัมพันธ์ของข้อมูลและการดึงข้อมูลออกมาใช้ในการกระทำและการแก้ปัญหาต่าง ๆ การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาของมนุษย์ในการที่จะสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ตนเอง

จัน เพียเจท์ (Jean Piaget) เป็นนักชีววิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์แต่มีความสนใจศึกษาทางด้านจิตวิทยาโดยเฉพาะในด้านกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็กตั้งแต่วัยแรกเกิดจนถึง

วัยรุ่นเป็นบุคคลแรกที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้ศึกษาความสามารถด้านความคิมนุชย์อย่างเป็นระบบระเบียบ

เพียเจท์เชื่อว่าโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์ทุกคนมีความพร้อมที่จะมีปฏิสัมพันธ์และปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมตั้งแต่เกิดเพราะมนุษย์ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมซึ่งต้องมีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลาผลจากกระบวนการดังกล่าวจะทำให้มนุษย์เกิดความสามารถของเขาวินิจฉัยปัญหาจากความเชื่อดังกล่าวเพียเจท์จึงได้ศึกษาความสามารถด้านสติปัญญาของเด็กอย่างละเอียดด้วยการสร้างสถานการณ์เพื่อสังเกตพฤติกรรมของบุตรสาว 3 คนของเขาเป็นระยะเวลาไม่นานและได้ทำบันทึกไว้อย่างต่อเนื่องทำให้ได้ข้อสรุปว่าธรรมชาติของมนุษย์มีพื้นฐานติดตัวตั้งแต่กำเนิด 2 ชนิด คือ

1. การจัดและรวบรวม (Organization) เป็นการจัดและรวบรวมกระบวนการต่างๆ ภายในให้เป็นระบบระเบียบอย่างต่อเนื่องพร้อมกับการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเพื่อให้เกิดภาวะสมดุลย์จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

2. การปรับตัว (Adaptation) เป็นการปรับตัวเพื่อให้อยู่ในภาวะสมดุลย์กับสิ่งแวดล้อมซึ่งประกอบด้วยกระบวนการ 2 อย่าง คือ

2.1 การซึมซาบหรือดูดซึมประสบการณ์ (Assimilation) หมายถึงการที่มนุษย์มีการซึมซาบหรือดูดซึมประสบการณ์ใหม่เข้าสู่โครงสร้างของสติปัญญา (Cognitive Structure) หลังจากมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

2.2 การปรับโครงสร้างทางเขาวินิจฉัย (Accomodation) หมายถึงการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของเขาวินิจฉัยที่มีอยู่แล้วให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ที่ได้เรียนรู้เพิ่มขึ้น

เพียเจท์ กล่าวว่า การพัฒนาสติปัญญาและความคิดของมนุษย์จะต้องอาศัยทั้งการจัดรวบรวมและการปรับตัวดังกล่าวซึ่งลักษณะความสามารถที่เกิดขึ้นจะดำเนินอย่างค่อยเป็นค่อยไปซึ่งจะแตกต่างกันในแต่ละบุคคล โดยมีองค์ประกอบสำคัญที่เสริมความสามารถทางสติปัญญา 4 องค์ประกอบ คือ (สุรงค์ โคว์ตระกูล, 2541: 50)

วุฒิภาวะ (Maturation) คือ การเจริญเติบโตทางด้านสรีรวิทยามีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสติปัญญาและความคิดโดยเฉพาะเส้นประสาทและต่อมไร้ท่อ

ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์เป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการพัฒนาด้านสติปัญญาเพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทุกครั้งที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทั้งประสบการณ์ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติและประสบการณ์เกี่ยวกับการคิดหาเหตุผลและทางคณิตศาสตร์ซึ่งสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

การถ่ายทอดความรู้ทางสังคม (Social Transmission) คือ การที่บุคคลได้รับการถ่ายทอดความรู้ด้านต่าง ๆ จากบุคคลรอบข้างเช่นพ่อแม่ผู้ปกครองครูเป็นต้นกระบวนการพัฒนา

สมดุลย์ (Equilibration) คือ การควบคุมพฤติกรรมของตนเองซึ่งอยู่ในตัวของแต่ละบุคคลเพื่อปรับสมดุลของความสามารถทางสติปัญญาและความคิดไปสู่ขั้นที่สูงกว่าขั้นความสามารถ เซอร์วิญญา

เพียเจท์ได้แบ่งขั้นความสามารถของเซอร์วิญญาออกเป็น 4 ขั้น คือ

ขั้นใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ (Sensorimotor Period) อายุ 0-2 ปี เป็นขั้นความสามารถทางความคิดและสติปัญญาก่อนระยะเวลาที่เด็กจะพูดเป็นภาษาได้การแสดงถึงความคิดและสติปัญญาของเด็กวัยนี้จะเป็นในลักษณะของการกระทำหรือการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับเคลื่อนไหวเป็นลักษณะของปฏิกิริยาสะท้อนเช่นการดูการมอง การไขว่คว้ามีพฤติกรรมน้อยมากที่แสดงออกถึงความเข้าใจเพราะเด็กยังไม่สามารถแยกตนเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ตัวตนของเด็กยังไม่ได้พัฒนาจนกว่าเด็กจะได้รับประสบการณ์ทำให้ได้พัฒนาตัวตนขึ้นมาแล้วเด็กจึงสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้จนกระทั่งเด็กอายุประมาณ 18 เดือน จึงจะเริ่มแก้ปัญหาด้วยตนเอง ได้บ้างและรับรู้เท่าที่สายตามองเห็น

ขั้นเริ่มมีความคิดความเข้าใจ (Pre-operational Period) อายุ 2-7 ปี เด็กวัยนี้เป็นวัยก่อนเข้าโรงเรียนและวัยอนุบาลยังไม่สามารถใช้สติปัญญากระทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับความรู้เป็นส่วนใหญ่ไม่สามารถใช้เหตุผลอย่างลึกซึ้งได้วัยนี้เริ่มเรียนรู้การใช้ภาษา และสามารถใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้ความสามารถวัยนี้แบ่งได้เป็น 2 ขั้น คือ

1. ขั้นกำหนดความคิดไว้ล่วงหน้า (Preconceptual Thought) อายุ 2-4 ปี ระยะเวลาเด็กจะมีพัฒนาการด้านการใช้ภาษารู้จักใช้คำสัมพันธ์กับสิ่งของมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ได้แต่ยังไม่สมบูรณ์ไม่มีเหตุผลคิดเอาแต่ใจตัวเองอยู่ในโลกแห่งจินตนาการชอบเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการของตนเอง

2. ขั้นคิดเอาเอง (Intuitive Thought) อายุ 4-7 ปี ระยะเวลาเด็กสามารถคิดอย่างมีเหตุผลขึ้นแต่การคิดยังเป็นลักษณะการรับรู้มากกว่าความเข้าใจจะมีความสามารถรับรู้อย่างรวดเร็วสามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นหมวดหมู่ทั้งที่มีลักษณะคล้ายคลึงและแตกต่างกันลักษณะพิเศษของวัยนี้คือเชื่อตัวเองโดยไม่ยอมเปลี่ยนความคิดหรือเชื่อในเรื่องการทรงภาวะเดิมของวัตถุ (Conservation) ซึ่งเพียเจท์ เรียกว่า Principle of Invariance

ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงรูปธรรม (Concrete Operational Period) อายุ 7-11 ปี ระยะเวลาเด็กจะมีความสามารถทางความคิดและสติปัญญาอย่างรวดเร็วสามารถคิดอย่างมีเหตุผลแบ่งแยกสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ลำดับขั้นจัดเรียงขนาดสิ่งของและเริ่มเข้าใจเรื่องการคง

สภาพเดิมสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ในอดีตมาแก้ปัญหาเหตุการณ์ใหม่ ๆ ได้มีการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) แต่ปัญหาหรือเหตุการณ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรมส่วนปัญหาที่เป็นนามธรรมนั้นเด็กยังไม่สามารถแก้ได้

ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม (Formal Operational Period) อายุ 11-15 ปี ขั้นนี้เป็นขั้นสูงสุดของความสามารถทางสติปัญญาและความคิดแบบเด็ก ๆ จะสิ้นสุดลงจะเริ่มคิดแบบผู้ใหญ่สามารถคิดแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรมด้วยวิธีการหลากหลายรู้จักคิดอย่างเป็นวิทยาศาสตร์สามารถตั้งสมมติฐานทดลองใช้เหตุผลและทำงานที่ต้องใช้สติปัญญาอย่างลับซับซ้อนได้ เพียเจท์ กล่าวว่า เด็กวัยนี้เป็นวัยที่คิดเหนือไปกว่าสิ่งปัจจุบันสนใจที่จะสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่างและมีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีความจริงหรือสิ่งที่เป็นนามธรรมนักจิตวิทยาเชื่อว่าการพัฒนาความเข้าใจจะพัฒนาไปเรื่อยๆจนกระทั่งเข้าสู่วัยรุ่น

เพียเจท์ เชื่อว่า ความสามารถของเขาวัยปัญญาหนุ่มจะดำเนินไปเป็นลำดับขั้นเปลี่ยนแปลงหรือข้ามขั้นไม่ได้

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (A Theory of Meaningful Verbal Learning)

เดวิด ออซูเบล (David Ausubel) ออซูเบลเชื่อว่าการเรียนรู้จะมีความหมายแก่ผู้เรียนหากการเรียนรู้สามารถเชื่อมโยงกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่รู้มาก่อน (Ausubel, 1963: 77-97) การนำเสนอความคิดรวบยอดหรือกรอบมโนทัศน์หรือกรอบความคิด (Advance Organizer) ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแก่ผู้เรียนก่อนการสอนเนื้อหาสาระนั้น ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนเนื้อหาสาระนั้นอย่างมีความหมายทฤษฎีกลุ่มพุทธินิยมหรือทฤษฎีทางปัญญาหรือทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Theory) ทฤษฎีนี้เน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูลการสร้าง ความหมายความสัมพันธ์ของข้อมูลและดึงข้อมูลมาใช้ทฤษฎีในกลุ่มนี้ที่สำคัญมี 5 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory) ทฤษฎีสนาม (Field Theory) ทฤษฎีเครื่องหมาย (Sign Theory) ทฤษฎีความสามารถทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory) และทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Theory of Meaningful Verbal Learning) ออซูเบล (Ausubel, David, 1963) เป็นนักจิตวิทยาแนวปัญญานิยม ออซูเบล กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้จะมีความหมายแก่ผู้เรียนหากการเรียนรู้สามารถเชื่อมโยงกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่รู้มาก่อนหลักการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้ คือ มีการนำเสนอความคิดรวบยอดหรือกรอบมโนทัศน์หรือกรอบแนวคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแก่ผู้เรียนก่อนการสอนเนื้อหาสาระนั้น ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนเนื้อหาสาระนั้นอย่างมีความหมาย

ออบุเบล แบ่งการเรียนรู้ออกเป็น 4 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมาย (Meaningful Reception Learning)
2. การเรียนรู้โดยการรับแบบท่องจำโดยไม่คิดหรือแบบนกแก้วนกทอง (Rote Reception Learning)
3. การเรียนรู้โดยการค้นพบอย่างมีความหมาย (Meaningful Discovery Learning)
4. การเรียนรู้โดยการค้นพบแบบท่องจำโดยไม่คิดหรือแบบนกแก้วนกทอง (Rote Discovery Learning)

ออบุเบล สนใจที่จะหาคุณลักษณะและวิธีการสอนการเรียนรู้อย่างมีความหมายไม่ว่าจะเป็นโดยการรับหรือค้นพบ เพราะออบุเบลคิดว่าการเรียนรู้ในโรงเรียนส่วนมากเป็นการท่องจำโดยไม่คิด

ออบุเบล กล่าวว่า ทฤษฎีของท่านมีวัตถุประสงค์ที่จะอธิบายการเรียนรู้เกี่ยวกับพุทธิปัญญาเท่านั้น (Cognitive Learning) ไม่รวมการเรียนรู้แบบการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกการเรียนรู้ทักษะทางมอเตอร์ (Motor Skills Learning) และการเรียนรู้โดยการค้นพบ

ออบุเบล ได้แบ่งการเรียนรู้อย่างมีความหมายขึ้นอยู่กับตัวแปร 3 อย่าง ดังต่อไปนี้

1. สิ่ง (Materials) ที่จะต้องเรียนรู้จะต้องมีความหมายซึ่งหมายความว่าต้องเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งที่เคยเรียนรู้และเก็บไว้ในโครงสร้างพุทธิปัญญา (Cognitive Structure)
2. ผู้เรียนจะต้องมีประสบการณ์และมีความคิดที่จะเชื่อมโยงหรือจัดกลุ่มสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ให้สัมพันธ์กับความรู้หรือสิ่งที่เรียนรู้เก่า
3. ความตั้งใจของนักศึกษาและการที่ผู้เรียนมีความรู้-คิดที่จะเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ให้มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างพุทธิปัญญา (Cognitive Structure) ที่อยู่ในความทรงจำแล้ว

ออบุเบล ได้แบ่งการเรียนรู้อย่างมีความหมายเป็น 3 ประเภท คือ

1. Subordinate Learning เป็นการเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมายโดยมีวิธีการ 2 ประเภท คือ

1.1 Derivation Subsumption เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ใหม่กับหลักการหรือคุณลักษณะที่เคยเรียนมาแล้ว โดยการได้รับข้อมูลมาเพิ่ม เช่น มีคนบอกแล้วสามารถดูซึมเข้าไปในโครงสร้างทางสติปัญญาที่มีอยู่แล้วอย่างมีความหมายโดยไม่ต้องท่องจำ

1.2 Correlative Subsumption เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายเกิดจากการขยายความหรือปรับโครงสร้างทางสติปัญญาที่มีมาก่อนให้สัมพันธ์กับสิ่งที่จะเรียนรู้ใหม่

2. Superordinate Learning เป็นการเรียนรู้โดยการอนุมานโดยการจัดกลุ่มสิ่งที่เรียนใหม่เข้ากับความคิดรวบยอดที่กว้างและครอบคลุมความคิดของสิ่งที่เรียนใหม่เช่นสุนัขแมวหมาเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม

3. Combinatorial Learning เป็นการเรียนรู้หลักการกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เชิงผสมในวิชาคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์โดยการใช้เหตุผลหรือการสังเกตเช่นการเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างน้ำหนักกับระยะทางในการที่ทำให้เกิดความสมดุล

แนวทางการสอนที่ได้จากทฤษฎีนี้

ใช้เทคนิคการสอนแบบ Advance Organizer คือ เป็นวิธีการสร้างการเชื่อมช่องว่างระหว่างความรู้ที่ผู้เรียน ได้รู้แล้ว (ความรู้เดิม) กับความรู้ใหม่ที่ได้รับที่จำเป็นจะต้องเรียนรู้เพื่อผู้เรียนจะได้มีความเข้าใจเนื้อหาใหม่ได้ดีและจดจำได้ดีขึ้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การจัดเรียงเรียงข้อมูลข่าวสารที่ต้องการให้เรียนรู้ออกเป็นหมวดหมู่หรือ
2. นำเสนอกรอบหลักการกว้าง ๆ ก่อนที่จะให้เรียนรู้ในเรื่องใหม่หรือ
3. แบ่งบทเรียนเป็นหัวข้อที่สำคัญและบอกให้ทราบเกี่ยวกับหัวข้อสำคัญที่เป็นความคิดรวบยอดใหม่ที่จะต้องเรียน

การคิดวิเคราะห์ตามแนวของมาร์ซาโน

มาร์ซาโน (Marzano, 2001: 30-60) ได้พัฒนารูปแบบจุดมุ่งหมายทางการศึกษารูปแบบใหม่ประกอบด้วยความรู้สามประเภทและกระบวนการจัดกระทำข้อมูล 3 ระดับ ดังนี้

ประเภทของความรู้

1. ข้อมูลเน้นการจัดระบบความคิดเห็นจากข้อมูลง่ายสู่ข้อมูลยากเป็นระดับความคิดรวบยอดข้อเท็จจริงลำดับเหตุการณ์สมเหตุและผลเฉพาะเรื่องและหลักการ
2. กระบวนการเน้นกระบวนการเพื่อการเรียนรู้จากทักษะสู่กระบวนการอัตโนมัติอันเป็นส่วนหนึ่งของความสามารถที่สั่งสมไว้
3. ทักษะเน้นการเรียนรู้ที่ใช้ระบบ โครงสร้างกล้ำเนื้อจากทักษะง่ายสู่กระบวนการที่ซับซ้อนขึ้น

กระบวนการจัดกระทำกับข้อมูลมี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ขึ้นรวบรวมเป็นการคิดทบทวนความรู้เดิมรับข้อมูลใหม่และเก็บเป็นคลังข้อมูลไว้เป็นการถ่ายโยงความรู้จากความจำถาวรสู่ความจำนำไปใช้ในการปฏิบัติการโดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจโครงสร้างของความรู้นั้น

ระดับที่ 2 ขึ้นเข้าใจเป็นการเข้าใจสาระที่เรียนรู้สู่การเรียนรู้ใหม่ในรูปแบบการใช้สัญลักษณ์เป็นการตั้งเคราะห์โครงสร้างพื้นฐานของความรู้นั้นโดยเข้าใจประเด็นสำคัญ

ระดับที่ 3 ขึ้นวิเคราะห์เป็นการจำแนกความเหมือนและความแตกต่างอย่างมีหลักการจัดหมวดหมู่ที่สัมพันธ์กับความรู้การสรุปอย่างสมเหตุสมผลโดยสามารถบ่งชี้ข้อผิดพลาดได้การ

ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่โดยใช้ฐานความรู้และการคาดการณ์ผลที่ตามมาบนพื้นฐานของข้อมูล

ระดับที่ 4 ขึ้นใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์เป็นการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ไม่มีคำตอบชัดเจนการแก้ไขปัญหาที่ยุ่ยากการอธิบายปรากฏการณ์ที่แตกต่างและการพิจารณาหลักฐานสู่การสรุปสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนการตั้งข้อสมมติฐานและการทดลองสมมติฐานนั้นบนพื้นฐานของความรู้

ระดับที่ 5 ขึ้นบูรณาการความรู้เป็นการจัดระบบความคิดเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดการกำกับติดตามการเรียนรู้และการจัดขอบเขตการเรียนรู้

มาร์ชาน

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. การจำแนก | 2. การจัดหมวดหมู่ |
| 3. การเชื่อมโยง | 4. การสรุปความ |
| 5. การประยุกต์ | |

แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะ (Art)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2493) กำหนดว่า ศิลปะเป็นคำนามหมายถึง ฝีมือ ฝีมือทางการช่าง การแสดงออกมาให้ปรากฏขึ้นได้อย่างน่าพิงชมและเกิดอารมณ์สะเทือนใจ

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2530) อธิบายไว้ว่า ศิลปะ คือ ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์มนุษย์ที่แสดงออกในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ตามอัจฉริยภาพพุทธิปัญญา ประสบการณ์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา โดยศิลปะสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ใหญ่ ๆ คือ วิจิตรศิลป์ (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)

ไคลฟ์ เบลล์ (Clive Bell, 1913) นิยามศิลปะว่า ศิลปะเพื่อศิลปะ (Art for Art's Sake) เพื่อยกระดับสังคม ไม่ใช่เพื่อชีวิต ไม่ใช่การแสดงออกความรู้สึกแต่เป็นความเพลิดเพลินในด้านเส้นสี และรูปทรง (Art as form)

โรเจอร์ ฟราย (Roger Fry, 1937) จิตรกรและนักวิจารณ์ศิลปะเป็นผู้หนึ่งที่สนับสนุนแนวคิดที่ว่า ศิลปะคือการแสดงออกทางอารมณ์ หรือสิ่งที่อยู่ภายในของชีวิตและธรรมชาติ คือ การแสดงออกหรือเป็นตัวแทนของอารมณ์ความรู้สึก ความคิดแล้ว งานนั้นจะต้องแสดงคุณค่าของ

รูปทรง องค์ประกอบทางศิลปะอันได้แก่ เส้น น้ำหนัก ว่าง (Space) สี และลักษณะผิวด้วยจึงถือว่าเป็นงานที่มีคุณค่า

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy, 1965) ให้ทรรศนะว่า ศิลปะเป็นการแสดงออกด้านอารมณ์และความรู้สึก เพื่อสื่อสารไปยังผู้อื่นให้เกิดการรับรู้ สรุปได้ว่า ศิลปะคือ การสื่อสารระหว่างมนุษย์ ในขณะที่ภาษาสื่อสารความคิด แต่ศิลปะสื่อสารความรู้สึก

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1856-1939) นักจิตวิทยาอธิบายตามหลักจิตวิทยาว่า ความฝันเป็นจินตนาการชนิดหนึ่ง ซึ่งได้รับการกระตุ้นจากจิตใต้สำนึก มนุษย์ทุกคนต่างมีความคิดฝัน ซึ่งความฝันนั้นหลาย ๆ ครั้งไม่สามารถสมหวังได้ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ศิลปะจะถ่ายทอดความฝันผ่านการแสดงออกทางศิลปะ โดยแปลความฝันเป็นรูปทรงหรือสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่การแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ดังนั้น ศิลปะจึงเป็นผลสืบเนื่องจากความฝัน ซึ่งเป็นการแสดงออกความปรารถนาอันถูกเก็บซ่อนไว้ในจิตใต้สำนึก (Art as Wish-fulfillment)

ชูลด นิมเสมอ (2534) ศิลปินและนักวิชาการด้านศิลปะของประเทศไทย ได้อธิบายถึงความหมายทางศิลปะว่า ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และ/หรือความงาม

ปรีชา เกาทอง (2557): ศิลปินและนักวิชาการด้านศิลปะของประเทศไทย ได้ให้แนวคิดความหมายไว้ว่า ศิลปะไม่ว่าจะแสดงออกในแบบใด ล้วนเริ่มจากสิ่งที่มีอยู่ในใจ หรือโน้ตทัศน์หรือแนวความคิด (Concept) ทั้งสิ้น ในศิลปะแบบ Perceptual Art แนวความคิด (Concept) เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการสร้างรูปทรง เพื่อแสดงความรู้สึก อารมณ์สะท้อนใจ ความงามหรือการแสดงออกทางปัญญา จากบทความเรื่อง “ศิลปะเป็นการสร้างองค์ความรู้การสร้างสรรคศิลปะวิชาการ สร้างสรรคศิลปะวิจัยการวิจัยศิลปะ”

จากแนวคิดของนักวิชาการ นักจิตวิทยาข้างต้นที่ได้รับการยอมรับไปทั่วโลกสามารถกล่าวสรุป ความหมายได้ว่า ศิลปะ หมายถึง การสื่อสารความรู้สึกนึกคิดผ่านการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ของมนุษย์ ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด ความประทับใจแทนการสื่อสารด้วยภาษาหรือวาจา สามารถแบ่งได้เป็น วิจิตรศิลป์ (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)

ตารางที่ 2 สัจเคราะห์ความหมายของศิลปะ

นักวิชาการ	ความหมาย	ผู้วิจัยสังเคราะห์
พจนานุกรมฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน (2493)	ศิลปะเป็นคำนามหมายถึงฝีมือมือทางการ ช่างการแสดงออกมาให้ปรากฏขึ้นได้อย่าง น่าพิงชมและเกิดอารมณ์สะท้อนใจ	ศิลปะหมายถึงการสื่อสารความรู้สึกรู้สึกนึก คิดผ่านการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ของมนุษย์ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดความ ประทับใจแทนการสื่อสารด้วยภาษา หรืออาจสามารถแบ่งได้เป็นวิจิตร ศิลป์ (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)
พจนานุกรมศัพท์ ศิลปะฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน (2530)	ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์มนุษย์ที่ แสดงออกในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่ง สุนทรียภาพความประทับใจหรือความ สะท้อนอารมณ์ตามอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญาประสบการณ์ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณีหรือความเชื่อในลัทธิศาสนา โดยศิลปะสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ วิจิตรศิลป์ (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)	
ไคลฟ์เบลล์ (Clive Bell, 1913)	ศิลปะเพื่อศิลปะ (Art for Art's Sake) เพื่อ ยกระดับสังคมไม่ใช่เพื่อชีวิตไม่ใช่การ แสดงออกความรู้สึกรู้สึกรู้แต่เป็นความ เพลิดเพลินในด้านเส้นสีและรูปทรง (Art as form)	
โรเจอร์ฟราย (Roger Fry, 1937)	จิตรกรและนักวิจารณ์ศิลปะเป็นผู้หนึ่งที่ สนับสนุนแนวคิดที่ว่าศิลปะ คือ การ แสดงออกทางอารมณ์หรือสิ่งที่อยู่ภายใน ของชีวิตและธรรมชาติคือการแสดงออก หรือเป็นตัวแทนของอารมณ์ความรู้สึก ความคิดแล้วงานนั้นจะต้องแสดงคุณค่าของ รูปทรงองค์ประกอบทางศิลปะ อันได้แก่ เส้นน้ำหนักระวาง (Space) สีและลักษณะ ผิวด้วยจึงถือว่าเป็นงานที่มีคุณค่า	

ตารางที่ 2 สังเคราะห์ความหมายของศิลปะ (ต่อ)

นักวิชาการ	ความหมาย	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ซิกมันด์ فروยด์ (Sigmund Freud, 1856-1939)	ความฝันเป็นจินตนาการชนิดหนึ่งซึ่งได้รับการกระตุ้นจากจิตใต้สำนึกมนุษย์ทุกคนต่างมีความคิดฝันซึ่งความฝันนั้นหลาย ๆ ครั้ง ไม่สามารถสมหวังได้ในโลกแห่งความเป็นจริงแต่ศิลปะจะถ่ายทอดความฝันผ่านการแสดงออกทางศิลปะโดยแปลความฝันเป็นรูปทรงหรือสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่การแสดงออกอย่างตรงไปตรงมาดังนั้นศิลปะจึงเป็นผลสืบเนื่องจากความฝันซึ่งเป็นการแสดงออกความปรารถนาอันถูกเก็บซ่อนไว้ในจิตใต้สำนึก (Art as Wish-fulfillment)	
ปรีชา เกาทอง (2557)	ศิลปะไม่ว่าจะแสดงออกในแบบใดล้วนเริ่มจากสิ่งที่มีอยู่ในใจ หรือโน้ตสโน้หรือแนวความคิด (Concept) ทั้งสิ้น ในศิลปะแบบ Perceptual Art แนวความคิด (Concept) เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการสร้างรูปทรง เพื่อแสดงความรู้สึก อารมณ์ สะท้อนใจ ความงามหรือการแสดงออกทางปัญญา	
ชลูด นุ่มเสมอ (2534)	ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และ/หรือความงาม	

ประเภทของศิลปะ

การแบ่งประเภทของศิลปะ ได้มีผู้จัดไว้ต่างกันหลายแนวคิด ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. วิจิตรศิลป์ (Fine Art) เดิมเรียกว่า ประณีตศิลป์ หมายถึง ผลงานศิลปะที่มุ่งเน้นคุณค่าทางความงามเป็นสำคัญ เป็นผลงานที่ตอบสนองด้านจิตใจมากกว่าประโยชน์ใช้สอยประกอบด้วย

- 1.1 ทรรศนศิลป์
- 1.2 คุริยางคศิลป์
- 1.3 นาฏยศิลป์

1.4 สถาปัตยกรรม

1.5 วรรณกรรม

2. ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) หรือประยุกต์ศิลป์ หมายถึง ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อมุ่งเน้นประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ โดยใช้หลักการทางสุนทรียภาพ ประกอบด้วย มณฑนศิลป์ ทัศนศึกษา ศิลปะ ปานิชยศิลป์ หัตถศิลป์ และการออกแบบต่าง ๆ เป็นต้น

ความหมายของศิลปศึกษา คือวิชาที่ว่าด้วยการเรียนการสอนศิลปะ เช่น ทฤษฎีศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ (เปลื้อง ณ นคร, พจนานุกรมแปล ไทย-ไทย ราชบัณฑิตยสถาน, เข้าถึงเมื่อ 9 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://dictionary.sanook.com/>.)

ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดกิจกรรมศิลปะ

การศึกษาศิลปะเป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการทางการศึกษามาสโลว์ (Maslow) ศาสตราจารย์ทางจิตวิทยาของมหาวิทยาลัยแบรนดิสได้ให้ทัศนะว่าศิลปะมีความสัมพันธ์ค่อนข้างแนบแน่นกับจิตวิทยาและชีววิทยาของเอกัตบุคคลนั้นคือ ศิลปะเป็นปัจจัยสร้างประสบการณ์พื้นฐานของการศึกษาดังนั้นครูจึงใช้ประโยชน์และความสำคัญจากศิลปะช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพที่เหมาะสมและพึงปรารถนาให้แก่ผู้เรียนเพราะศิลปะสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนได้หลายด้าน

1. ศิลปะช่วยความสามารถทางด้านอารมณ์การวาดเขียนช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถทางอารมณ์ดีขึ้นระดับของความสามารถขึ้นอยู่กับการแสดงออกมาจากรูปภาพซึ่งเป็นผลงานของนักศึกษาเองระดับของการแสดงตัวตนจะมีตั้งแต่การความสามารถขั้นต่ำซึ่งการวาดรูปซ้ำ ๆ ออกมาเป็นพิมพ์เดียวกันหมด จนกระทั่งถึงความสามารถขั้นสูงซึ่งสามารถวาดภาพอย่างมีความหมายและมีความสำคัญต่อตัวเอง จุดนี้เองที่ผู้เรียนปล่อยอารมณ์ได้ดีที่สุดเขาแสดงออกจากรูปภาพที่เขาอยากทำ

2. ศิลปะช่วยความสามารถทางสติปัญญาความสามารถทางสติปัญญาของนักศึกษาเราสามารถสังเกตเห็นได้จากความสามารถของการรู้จักตนเองและสภาพแวดล้อม ความรู้ต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในขณะที่ว่าครูจะชี้ให้เห็นระดับของสติปัญญา

3. ศิลปะช่วยความสามารถทางร่างกายความสามารถทางกายในงานของนักเรียนจะสังเกตได้จากความสัมพันธ์ของการมองเห็นและการใช้กล้ามเนื้อมือ การควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย

4. ศิลปะช่วยความสามารถทางการรับรู้ความเจริญเติบโตและการเรียนรู้ทางประสาทสัมผัสเป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์วิชาศิลปะ โดยครูเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้สร้างประสบการณ์ทางการเห็น ฝึกการสังเกต ฝึกความละเอียดอ่อน มีความประณีตในการจัด ควรจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อความสามารถทางการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น

5. ศิลปะช่วยความสามารถทางด้านสังคมความสามารถทางสังคม จะเห็นได้จากความพยายามในการสร้างสรรค์ ภาพเขียนและภาพวาดต่าง ๆ จะเป็นตัวสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดของเด็กที่มีต่อประสบการณ์ของตนเองและของผู้อื่น

6. ศิลปะช่วยความสามารถทางด้านความคิดสร้างสรรค์

ชาณูณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543: 37-39) กล่าวว่า ความสำคัญของศิลปะมีผลต่อการดำรงชีวิต ชีวิตของมนุษย์ได้อย่างน่าอัศจรรย์ดังนี้

1. ศิลปะเพื่อการผ่อนคลาย โดยการระบายความรู้สึกนึกคิด หรือความคับข้องใจออกมาเพราะความรู้สึกของมนุษย์นั้นมีทั้งความสุข ความทุกข์ความเจ็บปวด ความฝัน และความหวังความรู้สึกเหล่านี้สามารถระบายออกได้โดยผ่านสื่อทางศิลปะอย่างอิสระ

2. ศิลปะเพื่อการพัฒนาจิตใจ ความสำคัญของศิลปะในแง่การพัฒนาจิตใจนั้น เบอร์นาร์ด (Bernard) นักจิตวิทยา ได้กล่าวว่า คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่ทำงานในหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความชื่นชมยินดีในงานที่ทำมีความเอื้อเฟื้อ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และไม่มีอารมณ์เครียดจนเกินไปนัก ดังนั้น ถ้าจิตใจปกติทำงานต่าง ๆ ก็จะสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

3. ศิลปะเพื่อพัฒนาสังคม ศิลปะเป็นสื่อสำคัญที่ช่วยให้สัมพันธ์ภาพของคนในสังคมดำเนินไปอย่างสงบสุข เพราะสามารถใช้ศิลปะเป็นตัวกลางในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ดังเห็นได้จากเอเชีย ที่ได้รวมเอาประเทศทั้ง 10 ประเทศ มารวมกลุ่มกัน โดยใช้ศิลปะ และวัฒนธรรมเป็นสื่อเชื่อมสัมพันธ์ไมตรีของแต่ละประเทศ

4. ศิลปะเพื่อการบำบัด ความสำคัญของศิลปะในเรื่องของการบำบัดสารานุกรมศึกษาศาสตร์ ปี 2539 ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า การบำบัดด้วยศิลปะ (Art Therapy) หมายถึงการใช้กิจกรรมศิลปะ หรือผลงานศิลปะ เพื่อวิจัยหาข้อบกพร่องของบุคคลที่กลไกการทำงานของร่างกายหย่อนสมรรถภาพซึ่งมีสาเหตุเนื่องมาจากความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิต และเพื่อใช้กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสม ช่วยในการรักษาให้มีสุขภาพดีขึ้น

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ความหมาย

มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนการสอนด้วยศิลปะเป็นไว้มากมาย ดังนี้

ซิคเซนตมีไฮล์ คิวอี้ เกรเดล ยูพิทิสและสมิทธิรม (Csikszentmihalyi, 1996; Dewey, 1934; 1938; Gradle, 2009; Uptitis and Smithrim, 2003) กล่าวว่า ความเฉพาะตัวของศิลปะช่วยให้ผู้เรียน

ใช้ศิลปะในการเสนอประสบการณ์ ความคิด จิตวิญญาณ เช่นเดียวกับการแสดงออกส่วนบุคคล เป็นการส่งเสริมความเป็นบุคคลและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้

ลีโอนาร์ด เบิร์นสไตน์ (Leonard Bernstein, 1992) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน ครูต้องให้ความสำคัญโดยใช้ ศิลปะกับทุกด้านของหลักสูตรที่ได้จาก การอ่าน การเขียน ประวัติศาสตร์ คณิตศาสตร์และ วิทยาศาสตร์ ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วย “ประสบการณ์ การสืบเสาะ การคิดสร้างสรรค์ และการสะท้อนคิด” ครูผู้สอนจะใช้ผลงานชิ้นเอกทางศิลปะเป็นจุดเริ่มต้นในการจัดระเบียบรูปแบบการสอนตามเนื้อหาของหลักสูตร

แอน แพทเทอตัน และคณะ (2009: 13) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คือการนำศิลปะเข้ามาบูรณาการในการจัดการศึกษา คือ จัดการเรียนการสอนควบคู่ไปกับการทำ ศิลปะหรือการใช้ศิลปะในการถ่ายทอดความรู้ในรายวิชาที่ไม่ใช่ศิลปะ ยกตัวอย่างเช่น การละคร การแสดงสามารถนำมาบูรณาการในรายวิชาประวัติศาสตร์ หรือการแต่งเพลงจะช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจคอนเซ็ปต์วิชาคณิตศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานมักเน้น บทบาทผู้เรียนให้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม และบทเรียนที่นำมาใช้สอนนั้นสามารถออกแบบในการนำศิลปะมาบูรณาการเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาที่ไม่ใช่ศิลปะได้ดียิ่งขึ้น

แอน แพทเทอตัน และคณะ (2009: 4) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานคือการส่งเสริมให้ผู้เรียนนำศิลปะมาใช้ ในการส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ ศิลปะเพียงอย่างเดียว เช่น วิชาการอ่าน การเขียน วิชาสังคมศึกษา วิชาคณิตศาสตร์และวิชาอื่น ๆ ที่ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตร

นิค นิสซี่ (Nick Nissley, 2010: 5) การจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ได้เสนอความหลากหลายของวิธีการในการเป็นนักจัดการทางการศึกษาและความเป็นผู้นำ ผู้ปฏิบัติงาน นักพัฒนาองค์กร การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนจะนำไปสู่การเรียนรู้และการพัฒนาของแต่ละองค์กร จะช่วยพัฒนาจินตนาการ พื้นที่ความคิดและเหตุผลเชิงนามธรรม

นิค นิสซี่ (Nick Nissley, 2010: 13) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยศิลปะเป็นฐาน คือ กระบวนการเรียนรู้ทางการศึกษาที่กว้างและหลากหลาย สำหรับนักจัดการทางการศึกษาผู้นำ ผู้ปฏิบัติงานการพัฒนาองค์กร โดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือ เป็นวิธีการสอนที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ และการพัฒนาความเป็นตัวเองของแต่ละองค์กร เป็นการเอื้อต่อองค์กรในการจัดการเรียนรู้และการพัฒนา

โรเบิร์ต ลินช์ (Robert Lynch, อ้างถึงใน Nick Nissley, 2010: 10) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยศิลปะเป็นฐาน สามารถช่วยพัฒนาจินตนาการและเช่นเดียวกับความคิดเชิงพื้นที่และ

เหตุผลเชิงนามธรรม นี้คือทักษะที่สำคัญสำหรับวันพรุ่งนี้ ในการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของ เศรษฐกิจโลก

ลินดา ไนแมน (2558) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน สามารถนำไปใช้เป็นกลยุทธ์ ในการสร้างความรู้ลึกซึ้งตลอดภัย สร้างความเชื่อมั่นไว้วางใจและ ก่อให้เกิดค่านิยมร่วมกัน เป็นการเปลี่ยนการรับรู้ จินตนาการของสมองซีกขวากับการใช้ตรรกะของ สมองซีกซ้าย และการวิเคราะห์ เป็นการเพิ่มความสามารถในการความคิดก้าวหน้าและข้อมูลเชิงลึก ที่นำไปสู่ความสำเร็จ เป็นวิธีการแบบสหวิทยาการเพื่อการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นแนวทาง ใน รายวิชาที่มีใช้ศิลปะเท่านั้น เช่นความเป็นผู้นำและการจัดการในเชิงธุรกิจก็ได้ รูปแบบของศิลปะ รวมถึงภาพวาด การแกะสลัก ละครนิทาน บทกวีหรือเพลง เป้าหมายของการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้ไม่ได้ ที่จะสอนคนให้เป็นศิลปิน แต่เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหาศิลปะที่จะ ช่วยให้ผู้คนได้รับข้อมูลเชิงลึกแบบใหม่

เบอร์นาฟอร์ด บราวน์ โดเฮตี้ และแมคโครเลนท์ (Burnaford, Brown, Doherty and McLaughlin, 2007) กล่าวว่า ในทางการศึกษา การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คือส่วนหนึ่งของการ จัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถบูรณาการให้เข้ากับธรรมชาติความรู้ของนักศึกษาและธรรมชาติ ของรายวิชาได้ ส่งเสริมการประมวลผล การนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทุก ๆ รายวิชาที่มีใช้ศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Artful Thinking (Project Zero) พัฒนาโดย Harvard Graduate School of Education กล่าวว่า การใช้ศิลปะเป็นฐาน คือ การพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการเชื่อมโยงความคิด เพื่อ ส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะและกลุ่ม รายวิชาอื่น ๆ

เทย์เลอร์ และแลคคลิน (2009: 56-60) ได้กล่าวถึง แนวคิดศิลปะเป็นฐานว่าการคิด สร้างสรรค์ต้องการลงมือปฏิบัติจริง

จากแนวคิดของนักวิชาการดังกล่าวข้างต้น สามารถสังเคราะห์ความหมายของการ จัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ดังนี้ คือ การจัดการเรียนการสอนที่มีการนำศิลปะหรือ ผลงานทางศิลปะมาเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการสร้างจินตนาการของนักศึกษาในรายวิชาอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากวิชาศิลปะที่ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตร เป็นกลยุทธ์ในการสร้างจินตนาการสำหรับผู้เรียน ทั้งนี้ยังเป็นพื้นฐานทักษะที่สำคัญในการพัฒนาความเป็นผู้นำองค์กร ผู้นำทางการศึกษา อีกด้วย

ตารางที่ 3 สังกะระห์ความหมายของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

นักวิชาการ	ความหมาย	ผู้วิจัยสังเคราะห์
แอน แพทเทอตัน และคณะ (2009: 4)	การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานคือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนนำศิลปะมาใช้ในการ ส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ศิลปะ เพียงอย่างเดียว เช่น วิชาการอ่านการเขียน วิชา สังคมศึกษา วิชาคณิตศาสตร์และวิชาอื่น ๆ ที่ถูก กำหนดไว้ในหลักสูตร	การจัดการเรียนการสอนที่มีการนำศิลปะ หรือผลงานทางศิลปะ มาเป็นส่วนหนึ่งในการ ส่งเสริมการสร้าง จินตนาการของ
ลีโอนาร์ด เบิร์นสแตน (Leonard Bernstein, 1992)	กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน ครูต้องให้ความสำคัญโดยใช้ศิลปะกับทุกด้าน ของหลักสูตรที่ได้จาก การอ่าน การเขียน ประวัติศาสตร์ คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ผ่าน กระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วย “ประสบการณ์ การสืบเสาะ การคิดสร้างสรรค์ และการสะท้อนคิด” ครูผู้สอนจะใช้ผลงานชิ้นเอก ทางศิลปะเป็นจุดเริ่มต้นในการจัดระเบียบรูปแบบ การสอนตามเนื้อหาของหลักสูตร	นักศึกษาในรายวิชาอื่นๆ ที่นอกเหนือ จากวิชา ศิลปะที่ถูกกำหนดไว้ใน หลักสูตร เป็นกลยุทธ์ใน การสร้างจินตนาการ ผู้เรียน เป็นทักษะที่ สำคัญในยุคศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ยังเป็นพื้นฐาน ทักษะที่สำคัญในการ
ลินดา ไนแมน, เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2558, เข้าถึง ได้จาก http://www.creativityatwork.com/	กล่าวว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน สามารถนำไปใช้เป็นกลยุทธ์ ในการ สร้างความรู้ที่ปลอดภัย สร้างความเชื่อมั่น ใ่วางใจและก่อให้เกิดค่านิยมร่วมกัน เป็นการ เปลี่ยนการรับรู้ จินตนาการ ของสมองซีกขวากับ การใช้ตรรกะของสมองซีกซ้าย และการวิเคราะห์ เป็นการเพิ่มความสามารถในการความคิดก้าวหน้า และข้อมูลเชิงลึกที่นำไปสู่ ความสำเร็จ	พัฒนาความเป็นผู้นำ องค์กร ผู้นำทางการ ศึกษาอีกด้วย
แอน แพทเทอตัน และคณะ (2009: 13)	การจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คือ การนำศิลปะเข้ามาบูรณาการในการจัดการศึกษา คือจัดการเรียนการสอนควบคู่ไปกับการทำศิลปะ หรือการใช้ศิลปะในการถ่ายโอนความรู้ในรายวิชา ที่ไม่ใช่ศิลปะ ยกตัวอย่างเช่น การละคร การแสดง สามารถนำมาบูรณาการในรายวิชาประวัติศาสตร์	

ตารางที่ 3 สังเคราะห์ความหมายของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

นักวิชาการ	ความหมาย	ผู้วิจัยสังเคราะห์
	หรือการแต่งเพลงจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคอนเซ็ปต์วิชาคณิตศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานมักเน้นบทบาทผู้เรียนให้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม และบทเรียนที่นำมาใช้สอนนั้นสามารถออกแบบในการนำศิลปะมาบูรณาการเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาที่มีใช้ศิลปะได้ดียิ่งขึ้น	
นิก นิสซี่ (Nick Nissley, 2010: 5)	การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้เสนอความหลากหลายของวิธีการในการเป็นนักจัดการทางการศึกษาและความเป็นผู้นำ ผู้ปฏิบัติงาน นักพัฒนาองค์กร การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนจะนำไปสู่การเรียนรู้และการพัฒนาของแต่ละองค์กร จะช่วยพัฒนาจินตนาการ พื้นที่ความคิดและเหตุผลเชิงนามธรรม ผู้จัดการ และผู้นำ เช่นเดียวกับ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ขององค์กร และการพัฒนา	
นิก นิสซี่ (Nick Nissley, 2010: 13)	การจัดการเรียนรู้ด้วยศิลปะเป็นฐาน คือ กระบวนการเรียนรู้ทางการศึกษาที่กว้างและหลากหลาย สำหรับนักจัดการทางการศึกษา ผู้นำ ผู้ปฏิบัติงานการพัฒนาองค์กร โดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือ เป็นวิธีการสอนที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ และการพัฒนาความเป็นตัวเองของแต่ละองค์กร เป็นการเอื้อองค์กรในการจัดการเรียนรู้และการพัฒนา	
โรเบิร์ต ลินซ์ (Robert Lynch, อ้างถึงใน Nick Nissley, 2010: 10)	การจัดการเรียนรู้ด้วยศิลปะเป็นฐาน สามารถช่วยพัฒนาจินตนาการและเช่นเดียวกับความคิดเชิงพื้นที่และเหตุผลเชิงนามธรรม นี่คือทักษะที่สำคัญสำหรับวันพรุ่งนี้ ในการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเศรษฐกิจโลก	

ตารางที่ 3 สังกะระห์ความหมายของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

นักวิชาการ	ความหมาย	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ซิดเซนต์มีไฮล์ คิวอี เกรเดล ยูพิทิสและสมิทธิรม (Csikszentmihalyi, 1996; Dewey, 1934; 1938; Gradle, 2009; Uptis and Smithrim, 2003)	ความเฉพาะตัวของศิลปะช่วยให้ผู้เรียนใช้ศิลปะใน การเสนอประสบการณ์ ความคิด จิตวิญญาณ เช่นเดียวกับการแสดงออกส่วนบุคคล เป็นการ ส่งเสริมความเป็นบุคคลและความมุ่งมั่นในการ เรียนรู้	
เบอร์นาฟฟอร์ด บราวน์ โดเฮตี้ และแมครอเลนท์ (Burnaford, Brown, Doherty and McLaughlin, 2007)	ในทางการศึกษา การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คือส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน ซึ่ง สามารถบูรณาการให้เข้ากับธรรมชาติความรู้ของ นักศึกษาและธรรมชาติของรายวิชาได้ ส่งเสริม การประมวลผล การนำไปประยุกต์ใช้ในการ จัดการเรียนการสอนทุก ๆ รายวิชาที่มีใช้ศิลปะได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	
Artful Thinking(Project Zero) พัฒนาโดย Harvard Graduate School of Education	การพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการ เชื่อมโยงความคิด เพื่อส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมี เหตุผล ซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ใน รายวิชาศิลปะและกลุ่มรายวิชาอื่น ๆ	
เทย์เลอร์ และแลคคลิน (2009: 56-60)	การคิดสร้างสรรค์ต้องการลงมือปฏิบัติจริง	

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

มีนักการศึกษาได้เสนอแนวคิด รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
ไว้ดังนี้ คือ Georgette Yakman, สหรัฐอเมริกา (2006) ได้พัฒนารูปแบบการสอนที่เรียกว่า STE@M
Education โดยมีหลักการแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสเต็ม
ศึกษา (STEM Education Approach) 2) กระบวนการบูรณาการทางศิลปะ (Art Intrigate Approach)
3) กลวิธีการจัดการเรียนรู้ของมาร์ซาโน (Marzano Strategies) 4) แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม
(Bloom's taxonomy) 5) ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) 6) ทฤษฎีพหุ
ปัญญา (Multiple Intelligences) 7) การจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Based
Learning Approach) และ 8) แนวคิดทฤษฎีเครือข่ายผู้ปฏิบัติการ (Actor Network Theory) โดยมี
รายละเอียดของรูปแบบการสอนคือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM เป็นกรอบของการ

เรียนรู้ที่นำกระบวนการและวิชาในกลุ่มศิลปศาสตร์ (Art) มาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้แบบ STEM ซึ่งมุ่งเน้นความรู้ใน 4 สหวิทยาการ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ วิศวกรรม เทคโนโลยี และ คณิตศาสตร์

ทั้งนี้โดยรูปแบบของ STEAM สามารถพิสูจน์ได้ มีความเชื่อมโยงสามารถปรับใช้ ในทางสังคมศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ โดยอาศัยการถ่ายโอน รักษา สร้างสรรค์ และพัฒนา องค์ประกอบในการจัดการศึกษา แผนการจัดการเรียนการสอนทั้งหลักสูตร ตลอดจนตัว สถาบันการศึกษา ในการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบสหวิชาซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้ เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง โดยประเภทของศิลปะที่นำมา บูรณาการ ได้แก่ ศิลปศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ในทุก ๆ แขนง ประกอบด้วย

1. Language Arts ได้แก่ วรรณศิลป์ ศิลปะด้านภาษา ศิลปะด้านการใช้เสียง
2. Physical Arts ได้แก่ (การละคร นาฏศิลป์ กิจกรรมเข้าจังหวะ)
3. Fine Arts (ทัศนศิลป์)
4. Music Arts (คีตศิลป์)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานมาสามารถนำไปใช้ได้กับระดับชั้นเรียน ความร่วมมือการจัดการเรียนการสอนแบบสหวิชา ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ ที่สนุกสนานและมีความรู้ที่คงทน และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป ในระดับ โรงเรียนและระดับชุมชน รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM นี้ยังสามารถ ขยายผลไปสู่ระดับ การบริหารจัดการทั้งหลักสูตร และระดับการบริหารจัดการ โรงเรียนซึ่งดึงชุมชนเข้ามามี ปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้ในองค์กรวม โดยมีศิลปะเป็น ตัวเชื่อม

โรบิน รูนี่ (Robin Rooney, 2004: 2-5) ได้กล่าวถึง การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานว่า สามารถนำไปใช้ได้ในระดับองค์กร ระดับโรงเรียน ระดับชั้นเรียน และลงสู่ระดับตัวผู้สอน และ ผู้เรียนที่มีความพิเศษโดยได้สรุปแนวความคิดรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานไว้ ดังนี้ คือ

Artful Thinking (Project Zero) พัฒนา โดย Harvard Graduate School of Education ร่วมกับกลุ่มโรงเรียนเทศบาลในเขตมิชิแกน (1990s) โดยมีแนวคิดทฤษฎีคือ 1) กระบวนการบูรณา การทางศิลปะ (Art Intrigate Approach) 2) แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม (Bloom's Taxonomy) 3) ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) 4) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) และ 5) ทฤษฎีความสามารถทางความคิด (Cognitive Theories) มีสาระสำคัญ ดังนี้ จุดมุ่งหมายของ รูปแบบคือ “การคิดเชิงศิลปะ (Artful Learning)” เน้นการพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการ

เชื่อมโยงความคิด เพื่อส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะและกลุ่มรายวิชาอื่น ๆ โครงการที่ชื่อว่า Project Zero ซึ่งมีชื่อในการเรียนรู้แบบอาศัยมโนทัศน์ (Visible Thinking) ทั้งนี้ กระบวนการของ Artful Thinking ประกอบด้วย องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน 5 องค์ประกอบ ซึ่งได้แก่

1. การฝึกคิดเป็นกิจวัตร (Thinking Routines)
2. การสร้างสรรค์ชิ้นงานทางศิลปะ (Works of Art)
3. ความเชื่อมโยงกับหลักสูตร (Curricular Connections)
4. การคิดแบบใช้มโนทัศน์ (Visible Thinking)
5. กลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน (Teacher Study Groups)

โดยเป้าประสงค์ใหญ่ๆ ได้ 2 ประการของการจัดการเรียนการสอน คือ 1) ครูผู้สอนสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตัวชิ้นงานศิลปะกับเนื้อหาหลักสูตรได้อย่างเต็มที่ และ 2) ครูผู้สอนสามารถนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดได้

Artful Learning Model พัฒนาโดย Bernstein (1990) มีแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) กระบวนการบูรณาการทางศิลปะ (Art Intrigate Approach) 2) กลวิธีการจัดการเรียนรู้ ของมาร์ซาโน (Marzano Strategies) 3) แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม (Bloom's taxonomy) 4) ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) 5) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) 6) กระบวนการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary) และ 7) กระบวนการเรียนรู้แบบเน้นความคิดรวบยอด (Concept-based Approach)

Bernstein (1990) มีความเชื่อว่า อาศัยพื้นฐานความเชื่อที่ว่า แก่นของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศาสตร์ และการละคร สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการอ่าน การเขียน หรือทักษะทางตรรกะคณิตศาสตร์ได้ องค์ประกอบในกระบวนการเรียนรู้แบบ Artful Learning จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ส่วน อันได้แก่

1. ประสบการณ์ (Experience)
2. การเสาะหาข้อมูล (Inquiry)
3. การสร้างสรรค์ (Create) และ
4. การสะท้อนผล (Reflect)

โดยประกอบเข้าด้วยกัน กล่าวคือ กระบวนการตามที่ได้กล่าวมานี้จะเป็นการสร้างโครงข่ายความคิดของนักศึกษา โดยใช้กรอบการสร้างสรรค์ทางศิลปะ หรือ การสร้างชิ้นงานและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถาม สืบเสาะ หาความรู้ นำไปสู่การสร้างสรรค์โครงการหรือชิ้นงานขึ้นมา และเกิดการเรียนรู้ในระดับที่ลึกซึ้ง

เทย์เลอร์ และ แลคคิน (2009: 56-60) ได้ระบุถึงสี่ขั้นตอนสำคัญในการที่ใช้ศิลปะเข้ามามีส่วนร่วมในการความสามารถจัดการเรียนการสอน การพัฒนาองค์กร คือ

1. ทักษะการถ่ายโอน (Skills Transfer) วิธีการที่ใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถอำนวยความสะดวกในด้านการพัฒนาทักษะทางศิลปะที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการตั้งค่าขององค์กร

2. การฉายภาพความคิด (Projective Technique) ผลของการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยสกัดเบี่ยงลึกลงมาได้ให้สามารถแสดงความคิดของตนเองและความรู้สึกที่ไม่อาจจะเข้าถึงได้ด้วยวิธีการพัฒนาแบบเดิม-โดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนให้เกิดการสะท้อนผ่านการฉายภาพ

3. สารสำคัญของภาพประกอบ (Illustration of Essence) การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ผู้มีส่วนร่วมสามารถเข้าถึง “สารสำคัญ” ของแนวคิดได้

4. การลงมือทำ (Make) การได้ลงมือปฏิบัติเป็นการแสดงความเป็นตัวตนและการเข้าถึงชีวิตเชิงลึกได้

สามารถสรุปหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นตารางสังเคราะห์ ได้ดังนี้



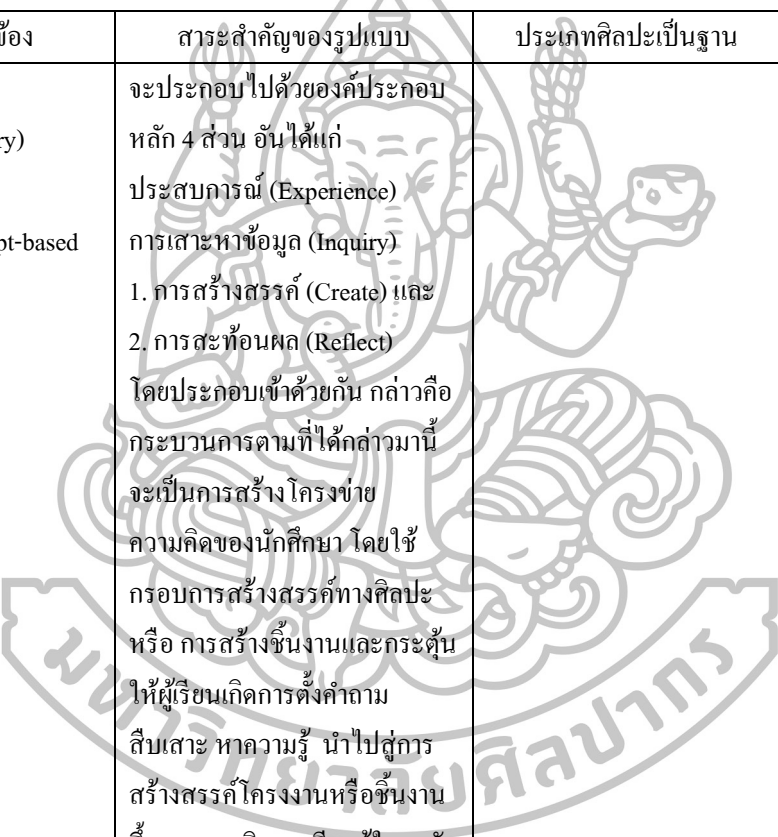
ตารางที่ 4 สักระยะการจัดการเรียนรูแบบศิลปะเป็นฐาน

รูปแบบ	หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	สาระสำคัญของรูปแบบ	ประเภทศิลปะเป็นฐาน	
STEAM Education พัฒนารูปแบบโดย Georgette Yakman, สหรัฐอเมริกา (2006)	<ol style="list-style-type: none"> กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสเต็มศึกษา (STEM Education Approach) กระบวนการบูรณาการทางศิลปะ (Art Intrigate Approach) กลวิธีการจัดการเรียนรู้ของมาร์ซาโน (Marzano Strategies) แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม (Bloom's Taxonomy) ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) การจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Based Learning Approach) แนวคิดทฤษฎีเครือข่ายผู้ปฏิบัติการ (Actor Network Theory) 	<p>รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM ไว้ว่าเป็นกรอบของการเรียนรู้ที่นำกระบวนการและวิชาในกลุ่มศิลปศาสตร์ (Art) มาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้แบบ STEM ซึ่งมุ่งเน้นความรู้ใน 4 สาขาวิชา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ วิศวกรรม เทคโนโลยี และคณิตศาสตร์ ทั้งนี้โดยรูปแบบของ STEAM สามารถพิสูจน์ได้มีความเชื่อมโยงสามารถปรับใช้ในทางสังคมศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ โดยอาศัยการถ่ายโอน วิทยา สร้างสรรค์ และพัฒนาองค์ประกอบในการจัดการศึกษา แผนการจัดการเรียนการสอนทั้งหลักสูตร ตลอดจนตัวสถาบันการศึกษา ในการใช้การ</p>	<p>ศิลปศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ในทุก ๆ แขนง ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - Language Arts ได้แก่ วรรณศิลป์ ศิลปะด้านภาษา ศิลปะด้านการใช้เสียง) - Physical Arts ได้แก่ (การละคร นาฏศิลป์ กิจกรรมเข้าจังหวะ) - Fine Arts (ทัศนศิลป์) - Music Arts (คีตศิลป์) 	<p><u>ระดับชั้นเรียน</u></p> <p>ความร่วมมือการจัดการเรียนการสอนแบบสหวิชาซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความรู้ที่คงทน และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป ระดับโรงเรียนและระดับชุมชน</p> <p>รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM นี้ยังสามารถขยายผลไปสู่ระดับการบริหารจัดการทั้งหลักสูตร และระดับการบริหารจัดการโรงเรียนซึ่งดึงดูดชุมชนเข้ามามีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้ในองค์กรวมโดยมีศิลปะเป็นตัวเชื่อม</p>

ตารางที่ 4 สัจจะระหการจัดการเรียนรูแบบศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

รูปแบบ	หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	สาระสำคัญของรูปแบบ	ประเภทศิลปะเป็นฐาน	
		จัดการเรียนการสอนแบบสหวิชา ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้ เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมี ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง		
Artful Learning Model พัฒนาโดย Bernstein (1990)	1. กระบวนการบูรณาการทางศิลปะ (Art Intrigate Approach) 2. กลวิธีการจัดการเรียนรู้ของมาร์ซาโน (Marzano Strategies) 3. แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม (Bloom's Taxonomy) 4. ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียน เอง (Constructivism) 5. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)	Bernstein (1990) มีความเชื่อว่า อาศัยพื้นฐานความเชื่อที่ว่แก่น ของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศาสตร์ และการละคร สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะ การอ่าน การเขียน หรือทักษะทาง ตรรกะคณิตศาสตร์ได้ องค์ประกอบในกระบวนการ เรียนรู้แบบ Artful Learning	ทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศาสตร์-การละคร กิจกรรมการเคลื่อนไหว/ เข้าจังหวะ และวรรณศิลป์	ในระดับชั้นเรียน มีผลสัมฤทธิ์ที่ชัดเจนในการสร้าง แรงกระตุ้น และขับเคลื่อนเนื้อหาทาง วิชาการในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น กลวิธีและทักษะที่เกิดการใช้ศิลปะ เป็นฐานนั้น ไม่เพียงแต่เน้นการสร้าง ความร่วมมือในการเรียนรู้ (Engagement) ของนักศึกษาเท่านั้น หากแต่ยังสามารถพิสูจน์ได้ว่า ยังช่วยพัฒนาองค์ความรู้ (Cognitive)

ตารางที่ 4 สัจจะระหการจัดการเรียนรูแบบศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

รูปแบบ	หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	สาระสำคัญของรูปแบบ	ประเภทศิลปะเป็นฐาน	
	<p>6. กระบวนการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary)</p> <p>7. กระบวนการเรียนรู้แบบเน้นความคิดรวบยอด (Concept-based Approach)</p>	<p>จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ส่วน อันได้แก่</p> <p>ประสบการณ์ (Experience)</p> <p>การเสาะหาข้อมูล (Inquiry)</p> <p>1. การสร้างสรรค์ (Create) และ</p> <p>2. การสะท้อนผล (Reflect)</p> <p>โดยประกอบเข้าด้วยกัน กล่าวคือกระบวนการตามที่ได้กล่าวมานี้จะเป็นการสร้าง โครงข่ายความคิดของนักศึกษา โดยใช้กรอบการสร้างสรรค์ทางศิลปะ หรือ การสร้างชิ้นงานและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถาม</p> <p>สืบเสาะ หาความรู้ นำไปสู่การสร้างสรรค์ โครงงานหรือชิ้นงานขึ้นมา และเกิดการเรียนรู้ในระดับที่ลึกซึ้ง</p>		<p>ของนักศึกษา และสามารถสนองตอบต่อความหลากหลายและความต้องการของนักศึกษาในระดับปัจเจกบุคคลได้อีกด้วย</p> <p>ระดับโรงเรียนและระดับชุมชน</p> <p>รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM นี้ยังสามารถ ขยายผลไปสู่ระดับการบริหารจัดการทั้งหลักสูตร และระดับการบริหารจัดการโรงเรียนซึ่งดึงดูดชุมชนเข้ามามีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้ในองค์กรวมโดยมีศิลปะเป็นตัวเชื่อม</p>

ตารางที่ 4 สัเคราะห์การจัดการเรียนรูแบบศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

รูปแบบ	หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	สาระสำคัญของรูปแบบ	ประเภทศิลปะเป็นฐาน	
Artful Thinking (Project Zero) พัฒนาโดย Harvard Graduate School of Education ร่วมกับกลุ่มโรงเรียนเทศบาลในเขต มิชิแกน (1990)	<ol style="list-style-type: none"> กระบวนการบูรณาการทางศิลปะ (Art Intrigate Approach) แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม (Bloom's taxonomy) ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียนเอง (Constructivism) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ทฤษฎีความสามารถทางความคิด (Cognitive Theories) 	<p>จุดมุ่งหมายของรูปแบบ “การคิดเชิงศิลปะ (Artful Learning)” เน้นการพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการเชื่อมโยงความคิด เพื่อส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะและกลุ่มรายวิชาอื่นๆ โครงการที่เชื่อว่า Project Zero ซึ่งมีธีมในการเรียนรู้แบบอาศัยโน้ตส์ (Visible Thinking) ทั้งนี้กระบวนการของ Artful Thinking ประกอบด้วยองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน 6 องค์ประกอบ ซึ่งได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - การฝึกคิดเป็นกิจวัตร (Thinking routines) - การสร้างสรรค์ชิ้นงานทางศิลปะ (Works of Art) 	ทัศนศิลป์ และดนตรี	<p>ในระดับชั้นเรียน</p> <p>รูปแบบการ “การคิดเชิงศิลปะ (Artful Learning)” ช่วยให้ผู้สอนรู้จักนำเอาสื่อที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์และดนตรี มาให้บูรณาการเข้ากับหลักสูตร เพื่อพัฒนาทางการคิดและการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยเฉพาะในคาบเรียนกิจกรรม</p> <p>โฮมรูมสำหรับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (K-12 เทียบเท่า ม.6) โดยเน้นให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและให้คุณค่าต่อศิลปะมากกว่าการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างผลงานทางศิลปะ</p> <p>การต่อยอดในระดับที่สูงขึ้น</p> <p>โมเดลดังกล่าวสามารถปรับใช้ได้กับการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา และในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้</p>

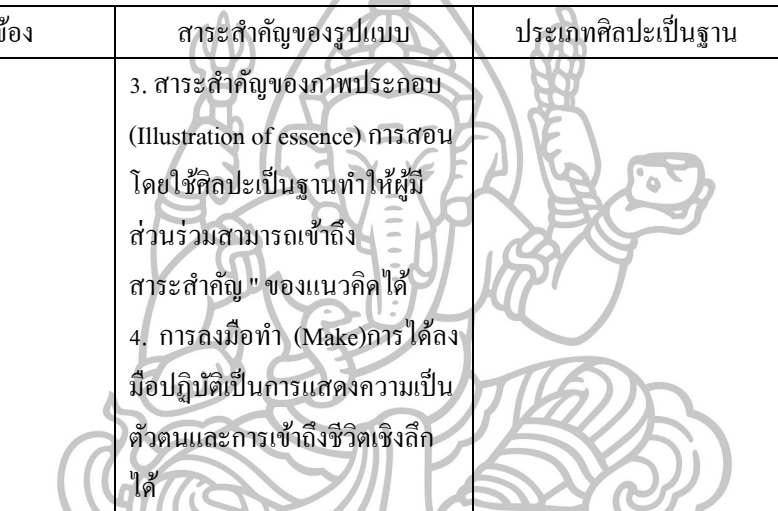
ตารางที่ 4 สั้งเคราะห์การจัดการเรียนรูปรูปแบบศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

รูปแบบ	หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	สาระสำคัญของรูปแบบ	ประเภทศิลปะเป็นฐาน	
		<p>สาระสำคัญของรูปแบบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความเชื่อมโยงกับหลักสูตร (Curricular Connections) - การคิดแบบใช้มโนทัศน์ (Visible thinking) และ - กลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน (Teacher Study Groups) <p>โดยเป้าประสงค์ใหญ่ ๆ ได้ 2 ประการของการจัดการเรียนการสอน คือ 1) ครูผู้สอนสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตัวชิ้นงานศิลปะกับเนื้อหาหลักสูตร ได้อย่างเต็มที่</p> <p>2) ครูผู้สอนสามารถนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดได้</p>		

ตารางที่ 4 สัเคราะห์การจัดการเรียนรูรูปแบบศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

รูปแบบ	หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	สาระสำคัญของรูปแบบ	ประเภทศิลปะเป็นฐาน	
เทย์เลอร์ และแลคคลิน (2009: 56-60)	การคิดสร้างสรรค์ การลงมือปฏิบัติจริง	1. ทักษะการถ่ายโอน (Skills transfer) วิธีการที่ใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถอำนวยความสะดวกในด้านการพัฒนาทักษะทางศิลปะที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการตั้งค่างขององค์กร 2. การฉายภาพความคิด (projective Tecnique) ผลของการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยดึงความรู้สึกเบื้องต้นออกมาได้ให้สามารถแสดงความคิดของตนและความรู้สึกที่ไม่อาจจะเข้าถึงได้ด้วยวิธีการพัฒนาแบบเดิม-โดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนให้เกิดการสะท้อนผ่านการฉายภาพ	การใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อ ทัศนศิลป์ ภาพประกอบ	1. พัฒนาทักษะทางศิลปะ 2. ดึงความคิด ความรู้สึกเชิงลึกออกมา เข้าความคิด ความรู้สึกเชิงลึกได้ เข้าใจตนเอง 3. สะท้อนสาระสำคัญของแนวความคิด 4. การได้ลงมือปฏิบัติจริง สามารถทำให้เข้าใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 4 สั้งเคราะห์การจัดการเรียนรูปรูปแบบศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

รูปแบบ	หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	สาระสำคัญของรูปแบบ	ประเภทศิลปะเป็นฐาน	
		<p>3. สาระสำคัญของภาพประกอบ (Illustration of essence) การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ผู้มีส่วนร่วมสามารถเข้าถึง "สาระสำคัญ" ของแนวคิดได้</p> <p>4. การลงมือทำ (Make)การได้ลงมือปฏิบัติเป็นการแสดงความเป็นตัวตนและการเข้าถึงชีวิตเชิงลึกได้</p>		

ความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การศึกษาที่เกี่ยวกับทางกายภาพ ได้รับการยอมรับไปทั่วว่าเป็นการใช้การเรียนรู้ทางศิลปะ ที่อยู่ในระดับ K-16 และการศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา รวมไปถึงบริษัทขนาดใหญ่ ผู้ประกอบการ ขนาดกลางและขนาดเล็ก และหลากหลาย ของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการ แนวโน้มนี้ได้รับการผลักดัน การเรียนรู้ด้วยศิลปะเป็นฐานเป็นเทรนด์ที่ได้รับการยอมรับจากการศึกษา ทั่วโลก แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ในศิลปะและ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน (Catterall, James S., with Richard Deasy (ed.) and others, 2002) คะแนน SAT (The College Board and College Bound Seniors, 2009) และความสำเร็จทางวิทยาศาสตร์ และนวัตกรรม ในผู้ใหญ่ (Root-Bernstein, Robert and others, 2011) ในช่วงเวลาเดียวกัน, กรอบทฤษฎี ที่ชัดเจน ได้รับการพัฒนา เชื่อมโยงกับศิลปะ การเรียนรู้ตามกระบวนการสร้าง นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ (Austin, R. and Lee Devin, 2003) และการพัฒนา ของการเป็นผู้นำทางนวัตกรรม (Adler, Nancy, 2004)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรม และนวัตกรรม เป็นตัวขับเคลื่อนการเจริญเติบโต และมีความจำเป็นทางธุรกิจ นั่นคือเหตุผลที่ บริษัท McGraw-Hill ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ ศิลปะเป็นเครื่องมือในการฝึกอบรม ความเป็นผู้นำ ในการริเริ่มที่สำคัญทั้งหลาย ศิลปะได้ทำหน้าที่เป็นยานพาหนะ ประกอบด้วย วิธีการเรียนรู้ แบบดั้งเดิมมากขึ้น พวกเขา ได้ช่วยในการ เปลี่ยนทัศนคติ โดยให้พนักงาน เผชิญหน้ากับ สมมติฐาน ของพวกเขา ในรูปแบบใหม่ และ สภาพแวดล้อมที่ไม่ น่ากลัว ผลจากการได้เริ่มต้นการใช้การเรียนรู้ศิลปะในการฝึกอบรม ได้ผลลัพธ์ในเชิงบวก มากสำหรับ บริษัท McGraw-Hill การฝึกอบรมด้วยศิลปะเป็นฐาน เป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ โดยรวมและความมุ่งมั่นของบริษัท ที่จะช่วยให้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Journal of Business Strategy, Harvey Seifter, 2005)

คี วีด (Key Weed, 2558) ประธานกรรมการ Fabergé เห็นส่วนร่วมของพนักงานเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืนและเป็นธุรกิจที่มีนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ Catalyst ศิลปะภายในของพวกเขาและ โปรแกรมความคิดสร้างสรรค์ “นำศิลปินและองค์กรศิลปะ การเข้าสู่ธุรกิจที่จะกระตุ้นแรงบันดาลใจ, ความท้าทายและปลดปล่อยศักยภาพของพนักงานของเรา ทั้งในระดับมืออาชีพและส่วนบุคคล ศิลปินและศิลปะเข้ามาในองค์กรที่ทำงานเพื่อรับมือกับปัญหาทางธุรกิจที่เฉพาะเจาะจงจากความคิดสร้างสรรค์รูปแบบการเป็นผู้นำและทักษะการเขียน”

โรเบิร์ต ลินซ์ (อ้างถึงใน Nick Nissey, 2010: 10) กล่าวถึงคำว่า “การเตรียมความพร้อมที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ” (การประชุมคณะกรรมการศิลปะชาวอเมริกันและสมาคมผู้บริหารโรงเรียนชาวอเมริกัน) ได้ระบุถึง “การนำศิลปะเข้าสู่การจัดการเรียนการสอนในระดับวิทยาลัย” ซึ่ง

ถือว่าเป็นหนึ่งในสองของตัวชี้วัดด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยการจัดอันดับการศึกษาระดับปริญญา ให้ความรู้ด้านศิลปะอยู่ในอันดับสูงสุด และในระดับ โรงเรียนให้เรียนศิลปะเป็นหลักในการ บูรณาการเข้ากับรายวิชาพื้นฐานทั่วไป จะเห็นได้ว่า การนำศิลปะเข้ามามีส่วนร่วมในรายวิชา ก่อให้เกิดประสบการณ์และสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา เป็นที่ชัดเจนว่าศิลปะ ทางด้านดนตรี การเขียนเชิงสร้างสรรค์ การวาดภาพ การเต้น เป็นทักษะที่เป็นที่ต้องการในยุคนี้

การพัฒนาทักษะทางศิลปะเกี่ยวข้องโดยตรงกับการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียน และในชั้นเรียนศิลปะเหมาะสำหรับการพัฒนาทักษะพื้นฐาน เช่น ดนตรี ละคร และการเต้นรำ ใน ชั้นเรียน นักเรียน สามารถ พัฒนาความสามารถ ของพวกเขาในการออกฝึกความคิดสร้างสรรค์ และมีประสิทธิภาพในการแสดงออก; คิวเคอเรชและแก้ปัญหาที่ถูกฝังรากลึก (www.ascd.org, 2558)

นอกจากนี้ วินเนอร์ เฮทแลนด์ วินีมา และเชอริแดนท์ บวาม โอเวน และ โอเร็ค (Winner, Hetland, Vencema and Sheridan, 2007; Baum, Owen and Oreck, 1997) ยังมี ข้อเสนอแนะว่าศิลปะ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความขยันหมั่นเพียร ความคิดสร้างสรรค์ การตั้งเป้าหมาย และการควบคุม ตนเองที่มีความสามารถในการถ่ายโอนความรู้สู่สถานการณ์ในชีวิตจริง

สามารถสรุปได้ว่า ความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็น หัวใจสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ อันนำไปสู่การคิดค้นนวัตกรรมใหม่ สามารถนำไปปรับใช้ ส่งเสริมได้ทั้งด้าน วงการธุรกิจและวงการศึกษา ซึ่งสามารถส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เรียนที่ จะเสริมสร้างการคิดค้นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพโดยการเชื่อมโยงทางศิลปะ

ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

1. ในระดับชุมชน การจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ช่วยเพิ่ม ความสัมพันธ์และ ความร่วมมือระหว่างพันธมิตร ผลในเชิงบวกที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของ ชุมชน ความร่วมมือศิลปะกับชุมชน ยกตัวอย่างเช่น การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์กร ความสัมพันธ์ดังกล่าวส่งผลให้ในความร่วมมือที่ดีขึ้นและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับพ่อแม่ผู้ปกครอง ความร่วมมือที่เพิ่มขึ้นการเข้าถึงทรัพยากรจากที่อื่น ๆ องค์กรการมี ส่วนร่วมของผู้ปกครองกับผู้ปกครองเพิ่มขึ้น กลายเป็นส่วนร่วมมากขึ้น ในการศึกษาของบุตรหลาน ผ่านกิจกรรมศิลปะของโรงเรียน การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนศิลปะที่ใช้และทำกิจกรรมการ เรียนรู้ พ่อแม่ผู้ปกครองตระหนักถึงแนวทางหลักสูตรการศึกษาของบุตรหลานของตนเองมากขึ้น (Mississippi Art on Move, 2000)

2. ในระดับโรงเรียน การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถปฏิบัติได้ ทั้งระดับโรงเรียน สามารถปฏิรูปการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยศิลปะให้ครอบคลุมทั้ง

โรงเรียน หรืออาจจะเน้นโครงการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ยกตัวอย่างเช่น การศึกษาภาพวาดศิลปะของ George Seurat เป็นระยะเวลาห้าสัปดาห์ ซึ่งเป็นโครงการหนึ่งของรายวิชาสังคมศึกษา (Short, 2001)

3. ในระดับชั้นเรียน การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยเพิ่มสภาพบรรยากาศในห้องเรียนและโรงเรียน การเพิ่มขึ้นของการเข้าร่วมประชุมการมีส่วนร่วมของนักเรียน การติดต่อสื่อสารและความยืดหยุ่น การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานวิธีปฏิบัติที่ปรับปรุงบรรยากาศในห้องเรียน แสดงให้เห็นการปรับปรุงในคะแนนการทดสอบในส่วนหนึ่ง เนื่องจากการที่ได้เข้าร่วมประชุม ความสำเร็จของกิจกรรมดังกล่าวผู้เขียนรายงานการดำเนินการที่ของทั้งโรงเรียนศิลปะตามการเพิ่มขึ้นของหลักสูตร ระดับการมีส่วนร่วมของนักเรียน ผู้เขียนเชื่อมโยงกับความสนใจของนักเรียนในการเรียนรู้ที่มีการสื่อสารที่เพิ่มขึ้น (Seaman, 1999) และให้ความสนใจกับความคิดสร้างสรรค์และความนับถือตนเอง (Burton and other, 1999) แสดงให้เห็นถึงปัจจัยทางสังคมและสิ่งแวดล้อมในเชิงบวก หรือ “ระบบนิเวศน์โรงเรียนที่แข็งแกร่ง” (Seaman, 1999)

4. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยในการปรับปรุงคุณภาพครู ครูที่ใช้ศิลปะตามกลยุทธ์การเรียนการสอนให้บรรลุ จะมีความกระตือรือร้นมากขึ้นในการทำงาน ตามที่ Eisner (2002) ครูนักวิชาการที่มีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานกลายเป็นผู้ที่มีศิลปะและความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น การทำงานร่วมกัน การเรียนการสอนแบบสหวิทยาการ ประสบการณ์ที่มีประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งครูและนักเรียน (Synder, 2004)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานกับด้านอารมณ์

1. การพัฒนาทางอารมณ์ ในบริบทนี้หมายถึงการเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองมูลค่าและความตั้งใจที่จะลองสิ่งใหม่ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์โดยการเพิ่มความสนใจของนักศึกษาแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ปรับปรุงความกระตือรือร้นและแรงจูงใจที่สามารถเป็นผลมาจากการคาดหวังสูงของนักเรียน ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิรูปทั้งโรงเรียน (Mississippi, 2000) หรือจากศิลปะที่เฉพาะเจาะจงและกิจกรรมทางวิชาการที่นักเรียนมีส่วนร่วม เช่น กิจกรรมศิลปะและการอ่านที่สร้างสรรค์วรรณกรรมเด็ก (25)

2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ความสนใจและแรงจูงใจของนักศึกษาเพิ่มขึ้น จากการรายงานการวิจัยพบว่าผู้เรียนจะประสบความสำเร็จมากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะอยู่ในโรงเรียนเมื่อพวกเขามี “ความรักในการเรียนรู้” (New American School, 2003 and Fiske, E., 1999) ผู้เรียนที่รู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองกำลังต่อสู้กับวัฒนธรรมโรงเรียนเพราะพวกเขารู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองไม่ใช่

ส่วนหนึ่งของระบบการศึกษาหรือวัฒนธรรมการศึกษาของโรงเรียน จากโครงการระดับชาติในการนำศิลปะมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ขยายและเพิ่มการเข้าถึงการศึกษาโดยการให้วิธีการที่หลากหลายพร้อมด้วยตัวแทนจากวัฒนธรรมหลายที่หลากหลาย ทำให้เกิดการเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน (Annenberg Institute for School Reform, 2002) ทฤษฎีปัญหาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์สนับสนุนการใช้กลยุทธ์การเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยส่งเสริมผู้เรียนที่มีความหลากหลาย (Darby and Catterall, 1994)

3. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพิ่มความนับถือตนเองและความเต็มใจที่จะลองสิ่งใหม่ ช่วยส่งเสริม ปรับปรุงการเรียนรู้ของนักศึกษา ทักษะของพวกเขาที่มีต่อโรงเรียนและต่อตัวเอง นักเรียนที่มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความเต็มใจที่จะลองสิ่งใหม่ (Ritter, 1999 and Strong, 2002) เบอร์ตันพบเช่นว่านักเรียนในกลุ่มที่มีทักษะศิลปะสูงอยู่ สามารถที่จะแสดงความคิดและเสนอความคิดมากกว่าเพื่อนของพวกเขาที่อยู่ในกลุ่มทักษะทางศิลปะต่ำ ทักษะการสื่อสารดีขึ้นตามจินตนาการและความอยากรู้อยากเห็น ในการร่วมมือกันของนักศึกษาและการกล้าแสดงออกต่อสาธารณชน (Burton, Horowitz and Abeles, 1999)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานกับด้านความคิด

1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ศิลปะช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิด จากแบบทดสอบมาตรฐานด้านความคิดสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นในผู้เรียนที่ใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (New American School, 2003) ผู้เรียนที่มีทักษะทางศิลปะสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มผู้เรียนที่มีทักษะทางศิลปะต่ำ และสามารถส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ผู้เรียนที่มีทักษะทางศิลปะสูงจะมีความสามารถในการสาธิต ความคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม การให้รายละเอียดเพิ่มเติมที่สูงกว่ากลุ่มผู้เรียนที่มีทักษะทางศิลปะต่ำ (Burton , Horowitz and Abeles, 1999) นักเรียนในกลุ่มศิลปะสูงเมื่อเทียบกับนักเรียนในกลุ่มต่ำศิลปะยังแสดงให้เห็นถึงสายสัมพันธ์ที่ดีขึ้นกับครูผู้สอนและให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่องมากขึ้น (Burton , Horowitz and Abeles, 1999) ความสามารถดังกล่าวช่วยให้นักเรียนเชื่อมต่อกับตัวเองและโลกภายนอก การเชื่อมต่อเหล่านี้มาพร้อมกับทักษะในการประเมินตนเอง ช่วยเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียนที่จะออกไปสู่การทำงาน (Fiske, 1999)

2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยพัฒนาทักษะการคิด ซึ่งหมายถึงรวมถึงความสามารถด้านความเข้าใจ การตีความ และการคิดแก้ปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาลงลึกยิ่งขึ้นและความสามารถคิดขั้นสูงทักษะดังกล่าวช่วยให้นักเรียนที่ยอมรับความคมชัดและการ

เปรียบเทียบองค์ประกอบที่แตกต่างของโลกรอบตัวเขาและจึงจะเข้าใจความซับซ้อนของมัน (Psilos, 2002; Snyder, 2014)

3. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยพัฒนาระบบประสาท อธิพิพลต่อระบบประสาทเป็นอีกหนึ่งวิธีการที่จะเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ศิลปะ โดยมีส่วนร่วมสมองศิลปะ เสริมสร้างระบบประสาทชีววิทยาของการเกิดความเข้าใจที่สนับสนุนองค์ความรู้ อารมณ์ความสนใจและระบบภูมิคุ้มกัน ตัวอย่างเช่น บทเพลง ได้พบว่า การเรียนการสอนดนตรีส่งเสริมและช่วยในการรักษา บังเอิญนี้ก็ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสมอง คุณลักษณะการทำงานของสมองที่เพิ่มขึ้นดังกล่าวกับความสามารถในด้านกาให้เหตุผลเชิงมิติสัมพันธ์ ความคิดสร้างสรรค์และคณิตศาสตร์ทั่วไป (Jensen, 2001) การพัฒนาทางสังคมอาจจะเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ศิลปะ ศิลปะช่วยให้นักเรียนพัฒนา ทักษะการสื่อสารและความร่วมมือ เมื่อนักเรียนเรียนรู้จักที่จะแสดงตัวเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปรับปรุงความสัมพันธ์กับนักเรียนคนอื่น ๆ และครู (Burton, Horowitz and Abeles, 1999) การเรียนการสอนศิลปะที่ใช้และการเรียนรู้จากนี้ยังช่วยนักเรียนเชื่อมโยงกับชุมชน (Fiske, 1999)

4. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางวิชาการ ในแง่ของทักษะทางวิชา สามารถที่จะนำมาเชื่อมโยงกับศิลปะได้ โดยบูรณาการการสอนด้วยศิลปะกับรายวิชาอื่น ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษา (Burton , Horowitz and Abeles, 1999) ในการเชื่อมโยงความคิดในการสนับสนุนความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างศิลปะกับวิชาการ ดังนี้ (Darby and Catterall, 1994)

การละคร สามารถความสามารถคิดขั้นสูงด้านทักษะทางภาษาและการอ่าน การเขียน

บทเพลง ช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ภาษา

บทเพลง ช่วยเพิ่มเหตุผลเชิงมิติสัมพันธ์

ประสบการณ์ทางศิลปะช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนและ

ประสบการณ์ทางศิลปะช่วยความสามารถคิดและการคำนวณ

5. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้เรียนที่มีความหลากหลาย ศิลปะเป็นสิ่งที่ท้าทายผู้เรียน รวมทั้งที่ยากต่อการเข้าถึงผู้ที่มีพรสวรรค์ในการเรียนล่าช้าและอื่น ๆ ที่ อาจจะเป็นความหลากหลายของเหตุผลที่มีความเสี่ยงสำหรับความล้มเหลวทางวิชาการ (Fiske,1999) การเรียนการสอนศิลปะที่ใช้และการเรียนรู้การทำงาน เป็นกลยุทธ์การปฏิรูปโรงเรียนเพราะศิลปะให้ทุกคนมีโอกาสที่จะเรียนรู้และประสบความสำเร็จ (The Arts in Every Classroom Video, 2004)

จากการอ้างอิงงานวิจัยของนักวิชาการข้างต้น สามารถกล่าวสรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยพัฒนาทักษะทางอารมณ์ ความคิด ทักษะทางสังคม ที่สำคัญยังช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาได้อย่างครอบคลุม ไม่ว่าจะเป็นทักษะการอ่าน การเขียน การคำนวณ การคิดวิเคราะห์ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะทางการติดต่อสื่อสาร เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนการสอนที่ต้องเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลก็เป็นสิ่งสำคัญ การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานจึงสามารถส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

บทบาทครูในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

บุศรินทร์ สิริปัญญาธร (2545: 19) คุรมีบทบาทสำคัญยิ่งในการสร้างให้กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่สร้างการเรียนรู้เทคนิคการสอนศิลปะที่สำคัญควรประกอบด้วย

1. กระตุ้นให้เกิดความคิดริเริ่ม
2. ยอมให้ใช้อิสระความคิดสร้างสรรค์
3. ยอมให้ผู้เรียนทำงานเอง
4. ยอมให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกทำงานด้วยตนเอง
5. ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสม หลากหลาย
6. ใช้กิจกรรมที่เหมาะสมอย่างหลากหลาย
7. ยอมรับผลงานของนักศึกษา แสดงผลงาน และเก็บรักษาผลงาน
8. ให้ความเห็นเกี่ยวกับความพยายามและส่วนประกอบของงานศิลปะ
9. ถามคำถามปลายเปิด

บทบาทของครูในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานนั้นก็คือ การเตรียมการสอน การเตรียมสื่ออุปกรณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหา สร้างบรรยากาศสิ่งแวดล้อม ในการเรียนรู้ที่ดี เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำออกแบบผลงานที่หลากหลาย มีวิธีการสอนที่ยืดหยุ่น เปลี่ยนแปลงได้เวลาเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ความเป็นตัวของตัวเอง ยอมรับความสามารถของนักศึกษาด้วยตนเอง ครูต้องใกล้ชิดและเป็นกันเองกับผู้เรียน ครูต้องเร้าความสนใจของนักศึกษา และชื่นชมผลงานของนักศึกษา สุดท้ายก็คือการประเมินผลงานของนักศึกษา

ผู้สอนเป็นส่วนสำคัญในการจัดประสบการณ์ทางศิลปะ ที่ส่งเสริมความสามารถทุกด้านของนักศึกษา ข้อเสนอแนะสำหรับครู คือ จัดเตรียมสถานที่ให้สามารถทำงานได้สะดวก มีอิสระในการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนได้ใช้ความคิดอย่างเต็มที่ รู้จักเลือก คิด ตัดสินใจ และสื่อสารใน

รูปแบบที่ตนต้องการ เน้นกระบวนการทำงานมากกว่าผลงาน ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการต่าง ๆ ระหว่างการทำงาน ได้คิด ออกแบบ วางแผน ฝึกทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ การทำงานฝีมือ การเคลื่อนไหวร่างกาย ฯลฯ สามารถคิด พิจารณา ใคร่ครวญ ผู้สอนให้ความสนใจและเห็นคุณค่าของการทำงานของนักศึกษา ด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้แสดงผลงานและนำเสนอถึงที่มาของผลงานนั้นๆ กำหนดเวลาการทำงานแต่ละอย่างให้เหมาะสมกับกิจกรรม มีความยืดหยุ่นในเวลา (<http://taamkru.com/th>, 2558)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานนั้น ผู้สอนต้องมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกการคิดริเริ่ม จินตนาการ คิดสร้างสรรค์ สนับสนุนให้ผู้เรียนออกแบบงาน ได้อย่างอิสระ ใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนที่ช่วยสร้างจินตนาการ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สร้างบรรยากาศในการเรียนที่เอื้อต่อการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เรียนมองเห็นในคุณค่าผลงานของตนเองและผู้อื่น และมีการประเมินผลงาน

ตารางที่ 5 สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

หัวข้อ	นักวิชาการ	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ความหมาย	Csikszentmihalyi (1996) Dewey (1934, 1938) Gradle (2009) Uppitis & Smithrim, (2003) Leonard Bernstein (1992) Ann Patterson and others (2009: 13) Nick Nissley (2010: 5,13) Robert Lynch (อ้างถึงใน Nick Nissley, 2010: 10) Burnaford, Brown, Doherty, and McLaughlin (2007)	การจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานคือ การจัดการเรียนการสอนที่มีการนำศิลปะหรือผลงานทางศิลปะมาเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการสร้างจินตนาการของนักศึกษาในรายวิชา อื่นๆ ที่นอกเหนือจากวิชาศิลปะที่ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตร เป็นกลยุทธ์ในการสร้างจินตนาการ สำหรับผู้เรียน เป็นทักษะที่สำคัญในยุคศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ยังเป็นพื้นฐานทักษะที่สำคัญในการพัฒนาความเป็นผู้นำองค์กร ผู้นำทางการศึกษา อีกด้วย
ความสำคัญ	Catterall, James S., with Richard Deasy (ed.) and others (2002) Austin, R. and Lee Devin. (2003) Adler, Nancy (2004), Key Weed, (Wiki pedia, เข้าถึงเมื่อเมื่อ 16 กันยายน 2558) Robert Lynch (อ้างถึงใน Nick Nissey, 2010: 10), www.ascd.org , Winner, Hetland, Veneema, and Sheridan, 2007; Baum, Owen, and Oreck, 1997)	ความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็นหัวใจสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ อันนำไปสู่การคิดค้นนวัตกรรมใหม่ สามารถนำไปปรับใช้ ส่งเสริมได้ทั้งด้านวงการธุรกิจและวงการศึกษา ซึ่งสามารถส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เรียนที่จะเสริมสร้างการคิดค้นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพโดยการเชื่อมโยงทางศิลปะ

ตารางที่ 5 สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

หัวข้อ	นักวิชาการ	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ประโยชน์	Mississippi Art on Move (2000), Short (2001), Seaman (1999), Eisner (2002), Synder (2004) New American School (2003) Fiske. E. (1999) Darby and Catterall (1994), Ritter (1999), Strong (2002), Burton, Horowitz and Abeles (1999), Fiske (1999)	การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ช่วยพัฒนาทักษะทางอารมณ์ ความคิด ทักษะทางสังคม ที่สำคัญยังช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาได้อย่างครอบคลุม ไม่ว่าจะเป็นทักษะการอ่าน การเขียน การคำนวณ การคิดวิเคราะห์ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะทางการติดต่อสื่อสาร เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนการสอนที่ ต้องเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลก็เป็น สิ่งสำคัญ การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน จึงสามารถส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนใน ยุคปัจจุบัน ได้เป็นอย่างดี
บทบาทผู้สอน	บุศรินทร์ สิริปัญญาธร (2545: 19) http://taamkru.com/th (เข้าถึงเมื่อ 29 กันยายน 2558) ครูมีบทบาทสำคัญยิ่งใน การสร้างให้กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมที่สร้างการเรียนรู้	ผู้บาทของผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนโดย ใช้ศิลปะเป็นฐานนั้น ผู้สอนต้องมีการกระตุ้นให้ ผู้เรียนฝึกการคิดริเริ่ม จินตนาการ คิดสร้างสรรค์ สนับสนุนให้ผู้เรียนออกแบบงานได้อย่างอิสระ ใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนที่ช่วยสร้างจินตนาการ เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติจริง สร้าง บรรยากาศในการเรียนที่เอื้อต่อการคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เรียนมองเห็นในคุณค่าผลงาน ของตนเองและผู้อื่น และมีการประเมินผลงาน
รูปแบบการ สอน โดยใช้ ศิลปะ เป็นฐาน	1. STEAM Education พัฒนารูปแบบ โดย Georgette Yakman, สหรัฐอเมริกา (2006) 2. Artful Learning Model พัฒนาโดย Bernstein (1990) Bernstein (1990) 3. Artful Thinking(Project Zero) พัฒนาโดย Harvard Graduate School of Education ร่วมกับกลุ่ม โรงเรียนเทศบาลในเขตมิชิแกน (1990s)	สามารถสรุปเป็นขั้นที่เป็นสาระสำคัญในการ จัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ ดังนี้ “ SILPA Model ” ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ด้วยผลงาน ศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อ นำให้ผู้เรียนเกิด ความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับ เนื้อหาในรายวิชาได้

ตารางที่ 5 สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

หัวข้อ	นักวิชาการ	ผู้วิจัยสังเคราะห์
	4. Tyler and Lanklien (2009: 56-60)	<p>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรคงาน (Introducing Creative Work Concept: I) เป็นการแนะนำให้ผู้รู้จักกับ แนวความคิด ในการสร้างสรรคงาน</p> <p>2.1 ขั้นนำสู่มนทัศน์ (Content) เป็นการให้ความรู้ เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา 2.2 ขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน best practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปินนักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L) 3.1 ขั้นสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกัน 3.2 ขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P) เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึง ความรู้ การสร้างสรรค์และการชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ</p>

สามารถสรุปเป็นขั้นที่เป็นสาระสำคัญในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานได้ดังนี้

เป็นขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่มีชื่อว่า “SILPA Model” ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ด้วยผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้

ขั้นที่ 2 ขั้น (Introducing Creative Work Concept: I) เป็นการแนะนำให้รู้จักกับแนวคิดในการสร้างสรรค์งาน

1. ขั้นนำสู่คอนเทนต์ (Content) เป็นการให้ความรู้ เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา
2. ขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน Best Practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปิน นักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

1. ขั้นสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกัน
2. ขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P) เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึง ความรู้ การสร้างสรรค์และการ ชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเซลล์กระจกเงา

ในสมองมนุษย์มีเซลล์ประสาทชนิดหนึ่งที่สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ของมนุษย์ ซึ่งเรียกเซลล์ประสาทนี้ว่า "Mirror Neuron" หรือ เซลล์กระจกเงา เซลล์ประสาทชนิดนี้เมื่อถูกกระตุ้นให้เกิดการทำงาน ขณะทำการเคลื่อนไหวซึ่งตัวเราได้สังเกตการณ์เคลื่อนไหวนั้น ๆ ทันที โดยไม่ต้องมีปฏิสัมพันธ์ใด ๆ เพิ่มเติม ได้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวนั้น ๆ ไม่ว่าจะรุนแรงรวดเร็ว พลั้วไหว หรือ เชื่องช้า การที่เรารู้สึกเช่นนั้นได้เป็นเพราะเส้นประสาทนี้ต่อโดยตรงไปยังเส้นประสาทอื่น ๆ ที่ควบคุมระบบภายในร่างกายและต่อไปยังสมองส่วนล่าง (Iambic System) ที่ควบคุมอารมณ์ความรู้สึก จากการศึกษาได้เรียนรู้ว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ได้มีการตื่นตัวอยู่เสมอ แม้แต่การจ้องมองเราก็สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และได้เก็บข้อมูลนั้นไว้ในสมอง เสมือนเราเป็นผู้กระทำสิ่งนั้นเอง ทฤษฎีเซลล์กระจกเงาจึงถูกนำมาประยุกต์ใช้กับการพัฒนาเด็ก Mirror therapy คือ วิธีการบำบัดโดยการสังเกตการเคลื่อนไหวของตนเองผ่านการมองเห็นในกระจกซึ่งเกิดการสะท้อนผ่านการทำงานของ (Mirror Neuron, 2558)

นักวิชาการได้อธิบายถึงทฤษฎีพัฒนาพฤติกรรมของมนุษย์ หรือที่เรียกว่า “ทฤษฎีสังคมกระจกเงา” (Social Mirror Theory) จากแนวคิดของ Wilhelm Dittthey (1883-1911) ที่กล่าวว่า

“คนเราสามารถเรียนรู้เพื่อรับรู้ความคิดและความรู้สึกของตนเอง ได้จากการอยู่ในโลกแห่งความคิดและความรู้สึกของสังคม”

จากปรัชญานี้ได้มีการศึกษาต่อโดยนักจิตวิทยาสังคมและนักวิทยาศาสตร์สาขาต่างๆ อย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งในปี 2539 นักวิทยาศาสตร์แห่งมหาวิทยาลัยพาร์มาประเทศอิตาลี ประกอบด้วย Dr.Vittorio Gallese, Dr.Leonardo Fogassi และ Dr.Giacomo Rizzolatti เป็นผู้เปิดประตูนำไปสู่การไขความลับนี้ พบว่า ภายใน สมองของคนเรามีเซลล์ชนิดหนึ่ง ซึ่งต่อมาตั้งชื่อว่า เซลล์กระจกเงา (Mirror Neuron) โดยอธิบายว่า เซลล์กระจกเงา เป็นเซลล์ชนิดหนึ่งในสมองของมนุษย์ซึ่งทำหน้าที่ เลียนแบบพฤติกรรมต่างๆ ของผู้อื่นมาเป็นพฤติกรรมของตนเอง (เข้าถึงเมื่อ 31 ตุลาคม 2558, เข้าถึงได้จาก khunnathamthai.blogspot.com/2014/05/social-mirror-theory.html) สมมุติฐานนี้เรียกเซลล์เหล่านี้ว่า เซลล์กระจกเงา (Mirror Neurons) นั่นคือมันสะท้อนการเคลื่อนไหวและการทำงานของผู้อื่น นักวิทยาศาสตร์ได้ยืนยันกลไกของเซลล์กระจกเงาแบบเดียวกันในมนุษย์ โดยมีการใช้เครื่องตรวจสแกนแม่เหล็กหรือที่เรียกกันว่า MRI เพื่อศึกษาดำแหน่งของสมองที่ถูกกระตุ้นเมื่อได้สังเกตเห็นการเคลื่อนไหวของผู้อื่นเช่น ปาก มือ เท้า ก็พบว่าบริเวณของสมองที่เรียกว่าพรีมอเตอร์ คอร์เทกซ์ (Premotor Cortex) จะถูกกระตุ้นตามตำแหน่งของกล้ามเนื้อนั้น (www.bangkokhealth.com, 2558)

เซลล์กระจกเงา (Mirror Neuron: MN) ทำหน้าที่อย่างไร

1. เพื่อให้เราเข้าใจคนอื่น พอเข้าใจคนอื่นก็จะเป็นกลไกที่จะทำให้เกิดการสร้าง Social Relationship แต่ว่าบังเอิญเส้นทางของมันมีการ Copy ด้วย พอมีการ Copy ก็เลยมีการ Copy Cat เส้นทางของ เซลล์กระจกเงา อันดับแรกคือ Copy Cat เลียนแบบโดยไม่รู้เรื่อง
2. ทำให้เข้าใจ Intention ของคน ๆ นั้น พอเข้าใจ Intention สิ่งก็ตามมา ที่สำคัญที่สุดคือการพัฒนาการเรื่องภาษา และการสื่อสาร ภาษาเกิดจาก Symbol ทำแบบนี้แปลว่ากิน หลังจากนั้นมนุษย์มาใส่คำว่า กิน Eat อะไรเข้าไป ฉะนั้นภาษานี้เกิดมาจากการเห็นท่าทางของผู้อื่นแล้วทำให้เกิดความเข้าใจเจตนา แล้วเกิดการ Communicate กันได้ ก็เป็นเรื่องของเซลล์กระจกเงา
3. เป็นวิวัฒนาการ เป็นตัวการที่ทำให้เราแตกต่างจากลิง ก็เพราะว่าสัตว์บางชนิด มีเรื่อง MN Copy ได้ แต่ว่าไม่มาถึงขนาดนี้ อย่างนกบางพันธุ์มันสามารถ Copy เสียงพูดเราได้ แต่มันไม่เข้าใจว่ามัน คืออะไร มันก็ไปตามเรื่องของมัน ลิงก็มีความเข้าใจระดับหนึ่ง แต่ว่านั้นเป็นวิวัฒนาการที่แตกต่างของมนุษย์

เดวิด พิตเบิร์ก เป็น Professor ทางด้านศิลปะ เป็น นิวโร โลยิส อยู่ที่อิตาลี ตอนนี้อยู่ที่ ม.โคลัมเบีย นิวยอร์ก ที่เดียวกับ อีริก อาเคนเดล ที่ได้รับรางวัล Noble นี้คือ paper งานวิจัยของเขาที่น่าสนใจ นำเสนอมาอย่างน่าสนใจ เพราะฉะนั้นก็แปลว่า “ศิลปะ” เข้ามามีส่วนตรงนี้ มันมีอะไรบางอย่าง

หลังจากนั้นก็มีการวิจัยพวกนี้ออกมาเยอะ นี่คือสิ่งที่ผมบอกว่า MN ส่งมาที่ INSURA แล้วที่ Limbic System แล้วทำให้เรารู้สึกว่า Feel the Emotion ของคน ๆ นั้น รู้สึกว่าเขาคิดยังไง อันนี้ก็คือสิ่งที่เราเรียกภาวะ Empathy (www.baanjommyut.com, 2558) จากการประชุม คณะกรรมการประสานนโยบายการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย 3/2552 วันที่ 3 ธันวาคม 2552 นพ.อุดม เพชรสังหาร ได้นำเสนอประเด็นทางวิชาการ ทฤษฎีเซลล์กระจกเงา ว่าเป็นเครื่องมือเรียนรู้ของมนุษย์ โดยหลักสำคัญ 3 อย่าง คือ 1) ทำให้เราเป็นคน 2) ทำให้เราเข้าใจความเป็นคน และ 3) ทำให้เข้าใจผู้อื่น การเข้าใจผู้อื่นทำให้เราเข้าใจตัวเอง และนำมาสู่สัมพันธภาพ

ศ.นพ.ประเวศ วะสี ให้ความคิดเห็นว่าสิ่งสำคัญ คือ การปรับการศึกษาจากท่องจำ มาเน้นทางการปฏิบัติมากขึ้น วิธีการเรียนรู้ 95% เกิดจาก Unconscious เพราะเห็นการปฏิบัติ ยกตัวอย่าง “ลูกนก ทำไมไม่ตกต้นไม้ตาย” เพราะมันเห็นพ่อแม่บิน เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ง่ายกว่าเยอะ การเรียนรู้ในฐานวัฒนธรรม ง่ายว่า เรียนรู้ในฐานวิชาการ

นพ.สมศักดิ์ ชุณหรัศมิ์ เพิ่มเติมว่า แม้ว่าทางด้านการศึกษาระดับอุดมศึกษา เราควรมองหาโอกาสการเรียนรู้ให้มากขึ้นว่ามีใครนำไปใช้ทำอะไรบ้าง เช่น รักษาโรค อาจจะไม่เกี่ยวกับเราโดยตรง หรือเราอาจจะไปทำกับศูนย์เด็กเล็กก็ได้ เพราะเด็กเน้นเรื่องเรียนที่ต้องการเรียนต่อได้ แต่ไม่ได้สนใจเรื่อง การเรียนรู้จากการปฏิบัติ การพัฒนาบุคลิกภาพ พัฒนานิสัย พัฒนาสังคม

นพ.อุดม เพชรสังหาร เสนอว่า การนำไปสู่นโยบายการคัดสรรพี่เลี้ยงเด็กอย่างจริงจังมากขึ้น มีทิศทางมากขึ้น เช่น ในช่วง 3 ขวบปีแรกนั้น คุณสมบัติของพี่เลี้ยงควรเป็นอย่างไร ซึ่งสามารถให้ความรู้แทนพ่อแม่ได้ ถ้าความรู้เรื่อง เซลล์กระจกเงาชัด และกรรมการนโยบายเข้าใจ รับลูก ในเชิงนโยบายที่ทำได้ คือ เรื่องของการคัดสรรพี่เลี้ยงเด็ก จะทำด้วยความมั่นใจมากขึ้น ตามสถานการณ์ที่เป็นจริงของสังคมไทย (อุดม เพชรสังหาร, 2552)

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีของทอร์เรนซ์ (Torrance, อ้างถึงใน ทวีศักดิ์ แก้วทอง, 2546: 22-24)

เป็นผู้ที่มีชื่อเสียงโด่งดังท่านหนึ่งทางด้านความคิดสร้างสรรค์ได้สร้างทฤษฎีและแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้กันแพร่หลายทั่วโลกเขากล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์จะแสดงออกตลอดกระบวนการของความรู้สึกรู้สึกหรือการเห็นปัญหาการรวบรวมความคิดเพื่อตั้งเป็นข้อสมมติฐานการทดสอบและคัดแปลงสมมติฐานตลอดจนวิธีการเผยแพร่ผลสรุปที่ได้ความคิด

สร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์นั่นเองและทอร์เรนซ์เรียกกระบวนการลักษณะนี้ว่ากระบวนการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์หรือ “The Creative Problem Solving Process”

ทฤษฎีของจุงส์ (Jung) (Carl Gustav Jung, 1875, 1961) ได้อธิบายถึงวิธีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยเขาเสนอวิธีการคิดสร้างสรรค์ไว้ 5 ขั้น และเรียกขั้นเหล่านั้นว่า “ห้าขั้นแห่งการสร้างความคิด” ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นคิดรวบรวมข้อมูลคือการใช้ใจคิดรวบรวมวัสดุต่าง ๆ คิดถึงข้อมูลต่าง ๆ ทุกอย่างที่เรากระทำพยายามใช้ความคิดกับสิ่งต่างๆเหล่านั้นอย่างกระตือรือร้นใหม่พากันหลังไหลเข้ามาสู่ใจหรือสมองของเรา ขั้นที่ 2 ขั้นการคิดถึงข้อมูลต่างๆ ที่ได้รวบรวมอยู่ในใจครั้งแล้วครั้งเล่าการทําย่างนี้จะเป็นที่สนใจและได้รับประโยชน์แก่ไหนแล้วนำมาเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นที่เรารวบรวมอยู่ในใจหากสมองเหนื่อยก็งหยุดพักไว้ก่อนขั้นที่ 3 ขั้นการหยุดคิดแล้วทำจิตใจให้ว่างลืมปัญหาต่างๆ ในขั้นที่สองแล้วหันเหความสนใจไปยังสิ่งอื่น ๆ อีกปล่อยให้สำนึกของกลไกความคิดทำงานของมันต่อไป ขั้นที่ 4 ขั้นเกิดความคิดแวบเข้ามาบางครั้งความคิดอาจหลังไหลเข้ามาโดยไม่คาดฝันอาจเป็นเวลาไหนก็ได้แต่ส่วนใหญ่มักเกิดขึ้นในตอนเราครึ่งหลับครึ่งตื่นในตอนเช้า และขั้นที่ 5 ขั้นที่ต้องใช้เวลาวิพากษ์วิจารณ์อย่างจริงจังต่อความคิดที่คิดได้แล้วพยายามจัดความคิดนั้นให้เป็นรูปร่างเพื่อนำไปใช้ประโยชน์หรือทำงานได้เขาเสนอแนะว่าช่วงตอนนี้เป็นโอกาสดีที่ให้ใครช่วยวิพากษ์วิจารณ์เพราะบางทีถ้าพูดสักเพียงประโยคเดียวอาจจะทำให้เกิดความคิดใหม่

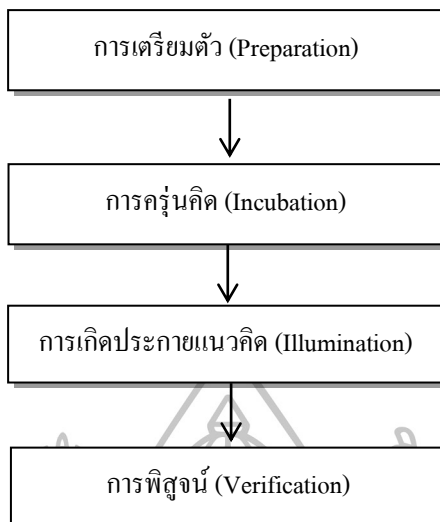
ทฤษฎีของ วอลล์ส (Wallas: 1962) ได้กล่าวว่า การจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้นั้นจะต้องใช้ทั้งสมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวา โดยมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นขั้นเตรียมข้อมูลต่าง ๆ เช่นข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำ หรือแนวทางที่ถูกต้องหรือข้อมูลระบุปัญหา หรือข้อมูลที่เป็นความจริง ฯลฯ

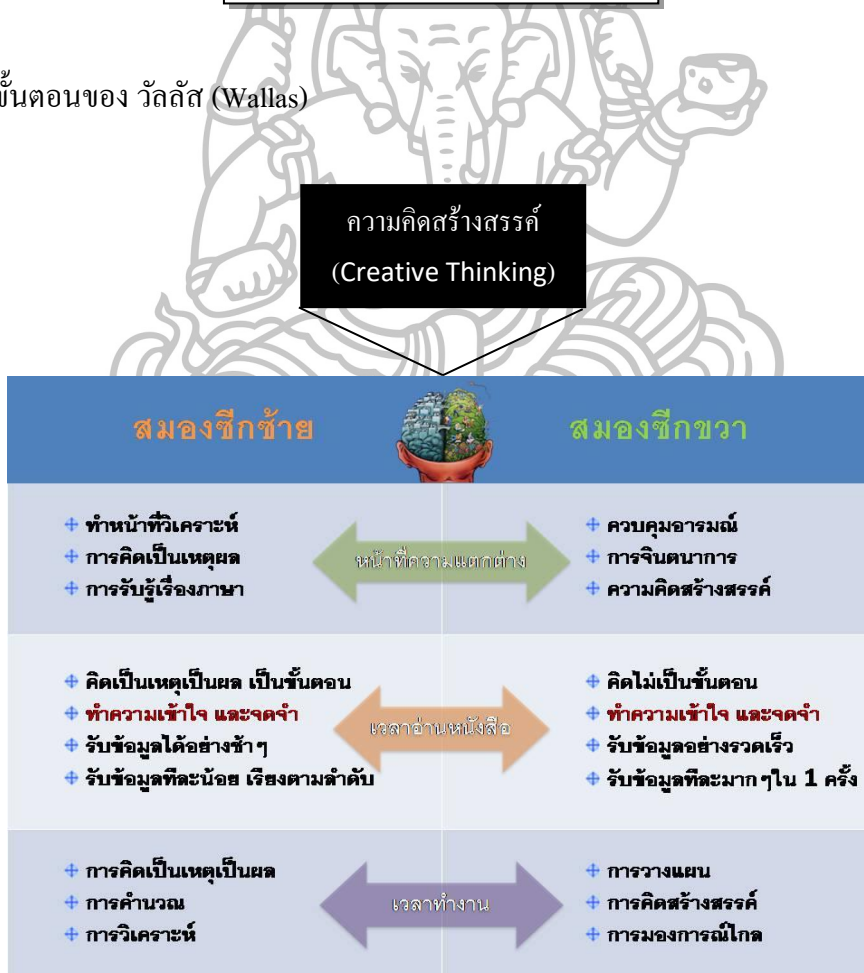
ขั้นที่ 2 ขั้นความคิดครูกกรุ่น หรือระยะฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นตอนที่อยู่ในความวุ่นวาย ข้อมูลต่าง ๆ ทั้งใหม่และเก่าสะเปะสะปะ ปรากฏจากความเป็นระเบียบเรียบร้อย ไม่สามารถขมวดความคิดนั้น

ขั้นที่ 3 ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination) เป็นขั้นที่ความคิดสับสนนั้นได้ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัดและสามารถมองเห็นภาพจน์มโนทัศน์ของความคิด

ขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นขั้นที่ได้รับความคิด 3 ขั้นจากข้างต้น เพื่อพิสูจน์ว่าเป็นความคิดที่เป็นจริงและถูกต้องหรือไม่



ภาพที่ 2 ขั้นตอนของ วอลล์ (Wallas)



ภาพที่ 3 การใช้สมองทั้ง 2 ซีก เพื่อความคิดสร้างสรรค์

ที่มา: Thai-counseling, การให้คำปรึกษาทางจิตวิทยา, เข้าถึงเมื่อ 15 สิงหาคม 2559, เข้าถึงจาก

http://thai-counseling.blogspot.com/2014/04/blog-post_22.html

ทฤษฎีของเทย์เลอร์ (Tyler) ได้ให้ข้อคิดของทฤษฎีที่น่าสนใจว่า ผลของความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้น ไม่จำเป็นจะต้องเป็นขั้นสูงสุดเสมอไป คือไม่จำเป็นต้องคิดค้นคว้าประดิษฐ์ของใหม่ ๆ ที่ยังไม่มีผู้ใดคิดมาก่อนเลย หรือสร้างทฤษฎีที่ต้องใช้ความคิดด้านนามธรรมอย่างสูงยิ่ง แต่ความคิดสร้างสรรค์ของคนเรานั้นอาจจะเป็นขั้นใดขั้นหนึ่งใน 6 ขั้นต่อไปนี้ คือ

ขั้นที่ 1 เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้นสุด เป็นสิ่งธรรมดาสามัญ คือพฤติกรรมหรือการแสดงออกของคนอย่างอิสระ ซึ่งพฤติกรรมนั้นไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิด ริเริ่ม และทักษะอย่างใด อาจเป็นเพียงการแสดงออกอย่างอิสระเท่านั้น

ขั้นที่ 2 ได้แก่การสร้างผลผลิตด้วยทักษะเฉพาะทาง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ เช่น การพลิกเพลงการปรุงอาหารให้อร่อยและสวยงาม เป็นต้น

ขั้นที่ 3 การคิดสร้างสรรค์ ผลงานที่แสดงให้เห็นว่าผู้กระทำได้แสดงความคิดใหม่ของเขาเองไม่ได้ลอกเลียนแบบใคร

ขั้นที่ 4 การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งไม่ซ้ำแบบใคร เป็นการแสดงให้เห็นความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

ขั้นที่ 5 การปรับปรุงให้สมบูรณ์

ขั้นที่ 6 การคิดสร้างสรรค์ขั้นสูงสุด อันแสดงถึงความสามารถในการคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุดในการสรุปข้อความ หลักการหรือทฤษฎีใหม่ เป็นต้น

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งจำเป็นในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกอนาคต เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษของมนุษย์ในการจินตนาการและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทั้งในด้านผลผลิต รวมถึงกระบวนการแก้ปัญหาที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์และจรโลงสังคมประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้า ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นความสามารถทางการคิดอย่างหนึ่งของสมองมนุษย์ซึ่งเป็นที่อยู่ในตัวบุคคลทุกคนอาจจะมีมากหรือน้อยแตกต่างกันไปมีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

กิลฟอร์ด (Guilford, 1959: 389) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองเป็นความสามารถที่จะคิดได้กว้างไกลหลายทิศทางหรือที่เรียกว่าแบบอนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์แปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จอีกด้วยและความคิดสร้างสรรค์นี้จะประกอบด้วยความคล่องในการคิด (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดแปลกใหม่ (Originality) คนที่มีลักษณะดังกล่าวจะต้องเป็นคนกล้าคิดไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์และมีอิสระในการคิด

ออสบอร์น (Osborn, 1957: 23) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied imagination) คือเป็นจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบอยู่ มิใช่เป็นจินตนาการที่ฟุ้งซ่านเลื่อนลอยโดยทั่วไปความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในการนำไปสู่ผลผลิตที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์

แอนเดอร์สัน (Anderson, 1959: 7) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ว่า ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยการคิดอย่างลึกซึ้งที่ นอกเหนือไปจากการคิดอย่างปกติธรรมดาความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะภายในตัวบุคคลที่สามารถจะคิดได้หลายแง่หลายมุมและผสมผสานจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์กว่า

เกตเซลส์และแจ๊คสัน (Getzels and Jackson, 1962: 455-460) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดที่หาคำตอบหลายๆคำตอบในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าซึ่งลักษณะ เช่นนี้มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสระในการตอบสนองจึงจะสามารถตอบได้มาก

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1971: 211) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์คือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้โดยไม่มีขอบเขตจากัดบุคคลสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลายแบบและผลของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมาย ไม่มีข้อจำกัดเช่นกัน

เมดนิค (Mednick, 2004: 196) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถเชื่อมโยง สัมพันธ์องค์ประกอบในแบบใหม่ๆได้และถ้าสิ่งที้นำมาเชื่อมโยงกันนั้นมีความห่างไกลกันมาก เพียงใดการเชื่อมโยงสัมพันธ์ก็มีความสร้างสรรค์มากขึ้นเพียงนั้น

วอลลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan, 2010: 18) ได้กล่าวไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความคิด โยงสัมพันธ์ได้คนที่มีความคิดสร้างสรรค์คือคนที่สามารถคิดอะไร ได้อย่าง สัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ยิ่งคิดได้มากเท่าไรยิ่งแสดงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรม และ นวัตกรรม เป็นตัวขับเคลื่อนการเจริญเติบโต และมีความจำเป็นทางธุรกิจ นั่นคือเหตุผลที่บริษัท McGraw-Hill ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ ศิลปะเป็นเครื่องมือในการฝึกอบรม ความเป็นผู้นำ ในการ ริเริ่มที่สำคัญทั้งหลาย ศิลปะได้ทำหน้าที่เป็นยานพาหนะ ประกอบกับ วิธี การเรียนรู้ แบบดั้งเดิม มากขึ้น พวกเขา ได้ช่วยในการ เปลี่ยนทัศนคติ โดยให้พนักงาน เผชิญหน้ากับ สมมติฐาน ของพวกเขาใน รูปแบบใหม่ และสภาพแวดล้อมที่น่ากลัว ผลจากการได้เริ่มต้นการใช้การเรียนรู้ศิลปะใน การฝึกอบรม ได้ผลลัพธ์ในเชิงบวก มากสำหรับ บริษัท McGraw-Hill การฝึกอบรมด้วยศิลปะ เป็นฐาน เป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ โดยรวมและความมุ่งมั่นของบริษัท ที่จะช่วยให้ เกิดความคิด สร้างสรรค์ (Journal of Business Strategy, Harvey Seifter, 2005)

จากที่มีผู้ให้ความหมายดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ได้มีผู้มองในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไปอย่างกว้างขวางซึ่งสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถของบุคคลในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการคิดแก้ปัญหาประดิษฐ์สร้างสิ่งใหม่ ผลผลิตใหม่ด้วยความสามารถทางการคิดอย่างเป็นอิสระจินตนาการ โดยไร้ขอบเขตของตนเอง

โดยสรุปการสังเคราะห์ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ได้ตามตาราง

ตารางที่ 6 สังเคราะห์ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักวิชาการ	ความหมาย	ผู้วิจัยสังเคราะห์
กิลฟอร์ด (Guilford, 1959: 389)	ความสามารถทางสมองเป็นความสามารถที่จะคิดได้กว้างไกลหลายทิศทางหรือที่เรียกว่าแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์แปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จอีกด้วย ประกอบด้วยความคล่องในการคิด (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดแปลกใหม่ (Originality) คนที่มีลักษณะดังกล่าวจะต้องเป็นคนกล้าคิดไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์และมีอิสระในการคิด	ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถของบุคคลในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการคิดแก้ปัญหา ประดิษฐ์สร้างสิ่งใหม่ ผลผลิตใหม่ด้วยความสามารถทางการคิดอย่างเป็นอิสระ จินตนาการ โดยไร้ขอบเขตของตนเอง
ออสบอร์น (Osborn, 1957: 23)	จินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) คือเป็นจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหายุ่งยากที่มนุษย์ประสบอยู่มิใช่เป็นจินตนาการที่ฟุ้งซ่านเลื่อนลอยโดยทั่วไปความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในการนำไปสู่ผลผลิตที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์	
แอนเดอร์สัน (Anderson, 1959: 7)	ความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากการคิดอย่างปกติธรรมดาความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะภายในตัวบุคคลที่สามารถจะคิดได้หลายแง่มุมและผสมผสานจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์กว่า	

ตารางที่ 6 สังกะระห์ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

นักวิชาการ	ความหมาย	ผู้วิจัยสังเคราะห์
เกทเซลส์ และ แจ็คสัน (Getzels and Jackson, 1962: 455-460)	ลักษณะการคิดที่หาคำตอบหลายๆคำตอบในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าซึ่งลักษณะเช่นนี้มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสระในการตอบสนองจึงจะสามารถตอบได้มาก	
ทอร์เรนซ์ (Torrance, 197: 211)	ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้โดยไม่มีขอบเขตจำกัด บุคคลสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลายแบบ และผลของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมายไม่มีข้อจำกัดเช่นกัน	
เมดนิค (Mednick, 2004: 196)	ความสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ประกอบในแบบใหม่ๆ ได้และถ้าสิ่งทำนำมาเชื่อมโยงกันนั้น มีความห่างไกลกันมากเพียงใดการเชื่อมโยงสัมพันธ์ก็มีความสร้างสรรค์มากขึ้นเพียงนั้น	
วอลลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan, 2010: 18)	ความคิดโยงสัมพันธ์ได้คนที่มีความคิดสร้างสรรค์คือคนที่สามารถคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ซึ่งคิดได้มากเท่าไรยิ่งแสดงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น	

ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญเพราะเป็นวิธีการคิดที่จะช่วยให้บุคคลมีความสามารถในการคิดเข้าใจปัญหาสามารถแก้ไขและคาดการณ์ล่วงหน้าถึงอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นทำให้บุคคลสามารถแก้ปัญหาได้ดีซึ่งได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายท่านดังนี้

เฮร์ลอค (Hurlock, 2009: 319) กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ให้ความสนุกความสุขและความพอใจแก่ผู้เรียนและมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของนักเรียนมากไม่มีอะไรที่จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกหดหู่ใจได้เท่ากับงานสร้างสรรค์ของเขาถูกตำหนิถูกดูถูกหรือถูกว่าสิ่งที่เขาสร้างขึ้นนั้น ไม่มีคุณค่า

เจอร์ซิลด์ (Jersild, 2009: 153-158) กล่าวไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการเรียนที่ส่งเสริมผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมสุนทรียภาพผู้เรียนจะชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เขาคิดขึ้นมาซึ่งผู้สอนควรทำเป็นตัวอย่างโดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของนักศึกษากการพัฒนา

สุนทรียภาพแก่ผู้เรียนโดยส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นว่าผลงานที่ผู้เรียนคิดหรือสร้างขึ้นมามีความหมายสำหรับตัวเขาและส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาสามัญให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยินและหัดให้ผู้เรียนสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

2. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์การทำงานอย่างสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ลดความกดดันความคับข้องใจและลดความก้าวร้าว

3. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดีในขณะที่ผู้เรียนทำงานผู้สอนควรสอนระเบียบและนิสัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วยเช่นหัดให้ผู้เรียนรู้จักเก็บสิ่งของให้เป็นที่เป็นที่ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จ

4. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาผู้เรียนส่วนใหญ่จะชอบทำกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เขาได้ใช้จินตนาการในการสร้างสิ่งใหม่ๆ ดังนั้นผู้สอนจึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการของเขาในการความสามารถทดลองสร้างสิ่งใหม่เช่นฝึกให้ผู้เรียนสมมติตนว่าเป็นนักก่อสร้างหรือสถาปนิก

สามารถสรุปความสำคัญของจิตสร้างสรรค์ได้คือ 1) ให้ความสนุกความสุขและความพอใจแก่ผู้เรียน 2) ให้ผู้เรียนรู้จักสังเกตสิ่งใหม่ ๆ 3) ทำให้เกิดความผ่อนคลาย และ 4) เปิดโอกาสในการใช้จินตนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ไม่จำกัดความคิด

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ กิลฟอร์ด (Guilford, 1991: 125-143) ได้กำหนดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ที่เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2. ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึง เป็นความคิดในเรื่องเดียวกันที่ไม่ซ้ำกันในองค์ประกอบนี้ความคิดจะไหลลื่นออกมามากมาย

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิดที่พยายามคิดได้หลายอย่างต่าง ๆ กัน เช่น ประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้างหรือความคิดยืดหยุ่นด้านการคิดแปลงสิ่งต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความคิดที่ต้องทำด้วยความระมัดระวังและมีรายละเอียดที่สามารถทำให้ความคิดสร้างสรรค์นั้นสมบูรณ์ขึ้นได้

ดาลตัน (Dalton, 1988: 5-6) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบ 8 ประการโดย 4 องค์ประกอบแรก เป็นความสามารถทางสติปัญญา และ 4 องค์ประกอบหลังเป็นความสามารถทางด้านจิตใจและความรู้สึกดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความประณีตหรือความละเอียดลออ (Elaboration)
5. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)
6. ความสลับซับซ้อน (Complexity)
7. ความกล้าเสี่ยง (Risk - taking)
8. ความคิดคำนึงหรือจินตนาการ (Imagination)

อาร์พันช์มึนกล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทางหรือเรียกว่าลักษณะการคิดแบบบอนนัยหรือการคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือที่เรียกว่า Wild Idea เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วและมีปริมาณที่มากในเวลาจำกัดแบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่หาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยหรือประโยคกล่าวคือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนดความคล่องในการคิดมีความสำคัญต่อการแก้ปัญหาเพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธีและต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทางซึ่งแบ่งออกเป็น 1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลายอย่างอิสระ และ 2) ความคิดยืดหยุ่นด้านการ

ดัดแปลง (Adaptive flexibility) ซึ่งเป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลายและสามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึงความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้นจากองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาในเบื้องต้นสรุปได้ว่าพฤติกรรมที่เป็นความคิดสร้างสรรค์นี้เป็นความสามารถทางการคิดหลายทิศทาง (Divergent Thinking) ที่ควรประกอบด้วยความคิดคล่องแคล่วความคิดยืดหยุ่นและความคิดริเริ่ม

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1962: 81-82) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจากการศึกษาพบว่าคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นคนที่มีความคิดแปลกไปจากคนอื่นและมีผลงานที่ทำไม่ซ้ำแบบใคร

ครอปเลย์ (Cropley, 1966: 124) กล่าวว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยลักษณะที่สำคัญ 4 ประการคือมีประสบการณ์ที่กว้างขวาง (Procession of Wide Categories) เต็มใจและพร้อมที่จะเสี่ยง (Willingness to Take Risks) เต็มใจและพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า (Willingness to Have Ago) และสามารถที่จะยืดหยุ่นความคิดได้อย่างคล่องแคล่วในระดับสูง

ไรซ์ (Rice, 2007: 69) กล่าวถึงลักษณะคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะดังนี้

1. เป็นคนที่มีไหวพริบ
2. มีความสามารถในการประยุกต์การตอบสนองที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่มและมีความยืดหยุ่น
3. มีอิสระในการคิดและแสดงออก
4. สนใจที่จะมีประสบการณ์ต่างๆ สัมผัสสิ่งที่ได้พบเห็นรวมกับความรู้ที่สื่อกายในใจ
5. มีความสามารถในการหยั่งรู้
6. มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและเข้าใจคุณค่าของความงาม
7. รู้จักตนเองเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของสิ่งต่าง ๆ
8. เข้าใจในสภาพของตนในกระบวนการที่ตนมีส่วนร่วม

สามารถสรุปองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้ดังนี้ คือ 1) ความคิดริเริ่ม (Originality) 2) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 4) ความประณีตหรือความละเอียดลออ (Elaboration) 5) ความกล้าเสี่ยง (Risk-taking) และ 6) เต็มใจและพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า (Willingness to Have Ago)

ตารางที่ 7 สรุปการสังเคราะห์องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

นักวิชาการ	องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	ผู้วิจัยสังเคราะห์
กิลฟอร์ด (Guilford, 1991: 125-143)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความคิดริเริ่ม (Originality) 2. ความคิดคล่องตัว (Fluency) 3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความคิดริเริ่ม (Originality) 2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 4. ความประณีตหรือความละเอียดลออ (Elaboration) 5. ความกล้าเสี่ยง (Risk-taking) 6. เต็มใจและพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า (Willingness to Have Ago)
ดาลตัน (Dalton, 1988: 5-6)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความคิดริเริ่ม (Originality) 2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 4. ความประณีตหรือความละเอียดลออ (Elaboration) 5. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) 6. ความสลับซับซ้อน (Complexity) 7. ความกล้าเสี่ยง (Risk-taking) 8. ความคิดคำนึงหรือจินตนาการ (Imagination) 	
อริพันธ์มณี	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความคิดริเริ่ม (Originality) 2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) 	
ครอปเพลย์ (Cropole, 1966: 124)	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีประสบการณ์ที่กว้างขวาง (Procession of Wide Categories) 2. เต็มใจและพร้อมที่จะเสี่ยง (Willingness to Take Risks) 3. เต็มใจและพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า (Willingness to Have Ago) 4. ยืดหยุ่นความคิดได้อย่างคล่องแคล่วในระดับสูง 	

ตารางที่ 7 สรุปการสังเคราะห์องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

นักวิชาการ	องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	ผู้วิจัยสังเคราะห์
ไรซ์ (Rice, 2007: 69)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นคนที่มีไหวพริบ 2. มีความสามารถในการประยุกต์การตอบสนองที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่มและมีความยืดหยุ่น 3. มีอิสระในการคิดและแสดงออก 4. สนใจที่จะมีประสบการณ์ต่าง ๆ สังเคราะห์สิ่งที่ได้พบเห็นรวมกับความรู้ที่ฝังอยู่ในใจ 5. มีความสามารถในการหยั่งรู้ 6. มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและเข้าใจคุณค่าของความงาม 7. รู้จักตนเองเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของสิ่งต่าง ๆ 8. เข้าใจในสภาพของคนในกระบวนการที่ตนมีส่วนร่วม 	

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

ประสาทิศรปริดา (2538: 8-9) กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ว่าความคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าจะอยู่ในระดับบุคคลระดับกลุ่มหรือระดับสังคมก็ตามจะขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ส่วน คือ

1. ปัจจัยที่เป็นส่วนของความสามารถ (Abilities) ทักษะทางการคิด (Skills) ซึ่งเป็นศักยภาพที่มีอยู่ภายในตัวบุคคล
2. ปัจจัยทางแรงจูงใจ (Motivation) ที่อาจเกิดจากการกระตุ้นจากภายนอกอีกส่วนหนึ่งบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องมีปัจจัยหลายๆอย่างที่เอื้อซึ่งกันและกันเสมือนนั้นคือไม่เพียงแต่มีแรงจูงใจมีทักษะหรือความสามารถที่จะคิดสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่จะต้องมีศักยภาพทางการคิด (Cognitive) มีความอดทนความอยากรู้อยากเห็นกล้าเสี่ยง ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางอารมณ์อุปสรรคของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้รายละเอียดไว้ดังนี้

ซิมพ์เบอร์ก (Simpberg, 2007: 119) กล่าวว่าอุปสรรคที่ขัดขวางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์มี 3 ประการ คือ

1. อุปสรรคด้านการรับรู้ (Perceptual Block) อุปสรรคด้านการรับรู้ได้แก่การที่คนเราไม่สามารถมองเห็นปัญหาที่แท้จริงได้เป็นเหตุให้การแก้ปัญหาที่ดำเนินไปโดยปราศจากเป้าหมายที่ชัดเจนและแน่นอนตัวอย่างเช่น

1.1 ความยากในการจำแนกปัญหาที่แท้จริงจากปัญหาทั่วไปซึ่งเปรียบเทียบเหมือนนายแพทย์ที่พยายามรักษาคนไข้โดยไม่ทราบสาเหตุของโรคที่แท้จริง

1.2 การมองปัญหาแคบเกินไปขาดการพิจารณาสภาพแวดล้อมของปัญหานั้น

1.3 ความสามารถที่จะเข้าใจจากกีดความหรือนิยามของปัญหานั้นเป็นเหตุให้สื่อความเข้าใจตรงกันไม่ได้

1.4 ความไม่สามารถที่จะใช้ประสาทสัมผัสทั้งหลายในการสังเกตการสังเกตนั้นเราสามารถที่ใช้ประสาทสัมผัสทั้งหมดคือตาหูจมูกและกายสัมผัสช่วยในการสังเกตได้

1.5 ความยากที่จะมองเห็นความสัมพันธ์ของวัตถุหรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกัน (Remote Relationship) น้อยททำให้ไม่สามารถแก้ปัญหาได้

1.6 การมองข้ามสิ่งที่ใกล้ตัวหรือสิ่งที่เด่นชัดซึ่งบางครั้งความเคยชินกับปัญหาหรือสถานการณ์ที่คุ้นเคยอาจททำให้มองข้ามประเด็นที่น่าสนใจไปได้

1.7 ความล้มเหลวในการจำแนกเหตุและผลมีหลายสถานการณ์ที่ยากแก่การแยกแยะได้อย่างชัดเจนว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดผลเช่นนั้นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะไม่น่าจะสรุปสาเหตุและผลจนกว่าจะรู้แน่ชัดเสียก่อน

2. อุปสรรคด้านวัฒนธรรม (Cultural Block) อุปสรรคด้านวัฒนธรรมเป็นผลเนื่องมาจากกฎเกณฑ์ของสังคมซึ่งเป็นสิ่งกำหนดให้บุคคลต้องมีพฤติกรรมอยู่ในกรอบระเบียบแบบแผนทำให้มีผลต่อการสกัดกั้นความท้าทายต่อการคิดค้นในสิ่งใหม่ ๆ และความเปลี่ยนแปลงซึ่งเป็นคนลักษณะความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลอุปสรรคประเภทนี้ ได้แก่

2.1 ความต้องการทำตามแบบอย่างในกรอบที่ไม่แตกต่างจากผู้อื่นทำให้เกิดรูปแบบพฤติกรรมและการมองปัญหาที่คล้ายคลึงกันการหาวิธีแก้ปัญหาที่ยึดติดกับระเบียบแบบแผนมากไปททำให้บางครั้งไม่สามารถแก้ปัญหาได้

2.2 การมุ่งเน้นในความประหยัดซึ่งมีผลทให้เกิดการตัดสินใจที่รวดเร็วเกินไปทให้บุคคลไม่พยายามที่จะใช้ความคิดของตนในสิ่งที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำกับของเดิมเพราะการกระทำเช่นนี้ต้องลงทุนทั้งเวลาและเงินมากขึ้นซ้ำยังไม่แน่ใจในความสำเร็จด้วย

2.3 ความกลัวที่จะเป็นคนที่ไม่สุภาพเรียบร้อยกลัวผู้อื่นเห็นว่าเป็นบุคคลที่น่ารำคาญจึงทให้ขาดความอยากรู้อยากเห็นไม่กล้าซักถามหรืออภิปรายในสิ่งที่ตนยังไม่เข้าใจทให้กลายเป็นคนที่ขาดจิตตานึกแห่งการสืบค้น (Inquiring Mind)

2.4 การมุ่งเน้นในเรื่องการแข่งขันหรือความร่วมมือกันมากเกินไปมักคิดว่าการร่วมมือกันนั้นแต่ละคนต้องลดความคิดของตนเองลงเพื่อให้สอดคล้องกับความคิดของกลุ่มหรือลดความขัดแย้งลงซึ่งเป็นความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องนักความจริงความร่วมมือหมายถึงการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้โดยไม่ต้องสามารถอธิบายหรือชี้แจงความคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจหรือยอมรับได้ส่วนการมุ่งแข่งขันจนเกินไปนั้นก็มิผลทำให้บุคคลมองข้ามเป้าหมายที่แท้จริงของงานนั้นไปโดยจะมุ่งเอาชนะแต่อย่างเดียวทำให้ละเลยความคิดริเริ่มของตนต่อไป

2.5 การยึดมั่นสถิติมากเกินไปการยึดมั่นในตัวเลขโดยไม่ได้พิจารณาตัวแปรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องรวมทั้งสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้เข้าใจสภาพความเป็นจริงผิดไปได้

2.6 ความยากในการสรุปอ้างอิงพฤติกรรมของแต่ละบุคคลเพราะแต่ละบุคคลก็มีพฤติกรรมเป็นเอกลักษณ์ของตนเองจึงเป็นการยากในการมอบหมายงานที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล

2.7 การยึดมั่นในเหตุผลและความจริงมากเกินไปหรือการหลงเชื่อความจริงในอดีตมากเกินไปมีผลทำให้บุคคลขาดความคิดสร้างสรรค์ได้เช่นถ้าเราเชื่อว่าพายุที่เบาว่าอากาศเท่านั้นที่สามารถบินได้บัดนี้ก็ยังคงไม่มีเครื่องบินใช้

2.8 การขาดความประนีประนอมในความคิดเห็นที่ไม่สอดคล้องกันเข้าด้วยกันซึ่งส่วนมากแล้วบุคคลส่วนใหญ่จะมีแนวโน้มที่จะต่อต้านหรือไม่ยอมรับความคิดที่ไม่ตรงกับตนโดยสิ้นเชิงและจะยอมรับความคิดเห็นที่ตรงกับตนในทันทีลักษณะเช่นนี้มีผลทำให้ไม่เกิดความคิดใหม่ขึ้นมา

2.9 การมีความรู้เกี่ยวกับขอบข่ายงานที่ปฏิบัติมากหรือน้อยเกินไปบุคคลที่มีความรู้ น้อยหรือแคบเกินไปก็ไม่สามารถนำมาอภิปรายและสร้างสรรค์ให้เกิดความคิดริเริ่มใหม่ ๆ ขึ้นมา เช่นเดียวกันกับบุคคลที่มีความรู้มากหรือเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆจะมีความรู้ลึกกว่าความคิดของตนถูกต้องดีกว่าผู้อื่นเสมอจึงไม่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเลยลักษณะเช่นนี้ก็อุปสรรคต่อความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลในองค์กรนั้น ๆ

2.10 การมีความเชื่อว่าความคิดฝันเป็นสิ่งไร้ค่าบุคคลจึงไม่ยอมรับฟังความคิดฝันในสิ่งแปลกใหม่ โดยเห็นว่าเป็นเรื่องเพ้อฝันไร้สาระซึ่งความเป็นจริงแล้วประดิษฐ์กรรมใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นนั้นส่วนใหญ่จะได้มาจากความคิดฝันมาก่อนทั้งสิ้น

3. อุปสรรคด้านอารมณ์ (Emotional Block) อุปสรรคด้านอารมณ์จัดเป็นอุปสรรคที่สำคัญประการหนึ่งทั้งนี้เพราะอารมณ์ของบุคคลอันได้แก่ความโกรธความกลัวความรักความชอบความเกลียดเป็นต้นนับว่ามีความสำคัญต่อปัญหาและเหตุผลถ้าบุคคลมีอารมณ์เกิดขึ้นสูงความสามารถทางปัญญาและเหตุผลของคนนั้นก็ต่าลงนั่นคืออารมณ์เป็นตัวสกัดกั้นความคิดและเหตุผลตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลอุปสรรคทางอารมณ์ที่สำคัญคือ

3.1 ความกลัวที่จะทำผิดหรือทำในสิ่งที่ผู้อื่นมองเห็นว่าโง่ด้วยความกลัวเช่นนี้ จึงทำให้สูญเสียความคิดที่ดีๆ ไปเพราะเจ้าของความคิดไม่กล้าที่จะเสนอความคิดนั้นออกมาด้วยเกรงว่าจะถูกผู้อื่นมองเห็นว่าเป็นเรื่องไร้สาระ

3.2 การคว่นตัดสินใจยอมรับความคิดอันแรกที่เกิดขึ้นทันทีโดยไม่เปิดโอกาสคิดหาแนวทางอื่นที่แตกต่างออกไปความจริงความคิดอันแรกอาจไม่ใช่ความคิดที่ดีที่สุดเสมอไปอาจมีความคิดอื่นที่ดีกว่าได้ถ้ายอมรับตั้งแต่ความคิดอันแรกแล้วจะเป็นการสกัดกั้นความคิดอื่นๆ ไป

3.3 การที่บุคคลยึดติดกับความคิดของตนเองบุคคลส่วนมากมักจะยึดติดความคิดความเชื่อของตนและยากที่จะเปลี่ยนแปลงตามความคิดหรือข้อเสนอแนะของบุคคลอื่นและจะต่อต้านความคิดที่ไม่ตรงกับความคิดของตนเองด้วย

3.4 ความไม่อดทนอดกลั้นต่อการแสวงหาวิธีแก้ปัญหาที่อยู่ยากบุคคลทั่วไปส่วนมากจะมุ่งหวังในผลสำเร็จไว้มากเกินไปจนประสพปัญหาที่จะเกิดความคับข้องใจและมุ่งที่จะแก้ปัญหาที่แบบห้วนๆ ไม่พยายามที่จะรวบรวมสติและความคิดในการหาหนทางอื่น ๆ

3.5 ความต้องการความปลอดภัยสูงเกินไปทุกคนมีความต้องการความปลอดภัยสูง แต่ถ้าสูงมากเกินไปก็ทำให้เราเป็นโรคประสาทได้และเมื่อบุคคลต่างมุ่งไปที่ความปลอดภัยของตัวเองแล้วก็จะมิผลทำให้ละเลยต่อโอกาสที่จะรับรู้สิ่งใหม่ๆ ไปอย่างน่าเสียดาย

3.6 ความกลัวต่อการนิเทศแนะนำและไม่วางใจเพื่อนร่วมงานความรู้สึกเช่นนี้ทำให้บุคคลขาดความเชื่อมั่นและความไว้วางใจซึ่งกันและกันซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการสกัดกั้นความสามารถในการแก้ปัญหาและการกระทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์

3.7 การขาดความพยายามที่จะแก้ปัญหาโดยตลอดจนแก้ปัญหาได้สำเร็จบุคคลส่วนมากชอบที่จะดำเนินโครงการใหม่ๆ และให้ความสนใจกับโครงการนั้นในระยะสั้น ๆ ในระยะยาวบุคคลมักขาดการเอาใจใส่ติดตามแก้ปัญหาและหาวิธีการใหม่ๆ มาดำเนินให้โครงการสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

3.8 การขาดแรงจูงใจในการแก้ปัญหาสาเหตุเนื่องจากขาดผู้เห็นด้วยหรือขาดผู้สนใจในแนวทางแก้ปัญหาที่ตนได้เสนออาจเป็นเพราะไม่แน่ใจในแนวทางแก้ปัญหานั้นหรือมีความรู้ความเข้าใจไม่ดีพอจึงมีผลทำให้ผู้เสนอทางแก้ปัญหานั้นขาดแรงจูงใจที่จะคิดต่อไป

สามารถสรุปปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ได้ดังนี้ 1) ปัจจัยที่เป็นส่วนของความสามารถ (Abilities) ทักษะทางการคิด (Skills) ซึ่งเป็นศักยภาพที่มีอยู่ภายในตัวบุคคล 2) ปัจจัยทางแรงจูงใจ (Motivation) ที่อาจเกิดจากการกระตุ้นจากภายนอกอีกส่วนหนึ่ง 3) อุปสรรคด้านการรับรู้ (Perceptual Block) 4) อุปสรรคด้านวัฒนธรรม (Cultural Block) และ 5) อุปสรรคด้านอารมณ์ (Emotional Block)

แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษาภายในระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2557 งานสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานศิลปะและสิ่งประดิษฐ์ทางศิลปะประเภทต่าง ๆ ที่มีความเป็นนวัตกรรม โดยมีการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบที่เหมาะสมตามประเภทของงานศิลปะซึ่งมีแนวทางการทดลอง หรือการพัฒนาจากแนวคิดสร้างสรรค์เดิมเพื่อเป็นต้นแบบหรือความสามารถในการบุกเบิกศาสตร์ อันก่อให้เกิดคุณค่าทางสุนทรีย์และคุณประโยชน์ที่เป็นที่ยอมรับในวงวิชาชีพตามการจัดกลุ่มศิลปะ ของอาเซียน งานสร้างสรรค์ทางศิลปะ ได้แก่ 1) ทัศนศิลป์ (Visual Art) ประกอบด้วย ผลงานด้าน จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ สื่อประสม สถาปัตยกรรมและงาน ออกแบบประเภทอื่น ๆ 2) ศิลปะการแสดง (Performance Arts) ประกอบด้วย ดุริยางคศิลป์ นาฏยศิลป์ รวมทั้งการแสดงรูปแบบต่าง ๆ และ 3) วรรณศิลป์ (Literature) ซึ่งประกอบด้วยบท ประพันธ์และกวีนิพนธ์รูปแบบต่าง ๆ ด้วย (คณะกรรมการประกันคุณภาพภายในระดับอุดมศึกษา, 2558: 36) ดังนั้น สถาบันอุดมศึกษาจึงต้องมีระบบและกลไกการดำเนินงานด้านนี้ให้เป็นไปอย่างมี ประสิทธิภาพและคุณภาพ มีการบูรณาการเข้ากับพันธกิจอื่น ๆ (คณะกรรมการประกันคุณภาพ ภายในระดับอุดมศึกษา, 2558: 36) เพื่อให้เตรียมตัวเข้าสู่ความพร้อมของทักษะในอนาคต

ทักษะแห่งอนาคต หรือ “21st Century skills” เป็นทักษะที่ถูกพัฒนามาจากการสอนรูปแบบเดิม จากการเล่าเรื่อง (Lecture) ไปสู่การสอนโดยให้ “ผู้เรียน” และ “การปฏิบัติ” เป็นหลักสำคัญ ซึ่งทักษะแห่งอนาคตนั้นมีความเหมาะสมกับสภาพสังคมปัจจุบัน ในยุคที่ข่าวสารสามารถกระจาย และเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

การเรียนรู้เพื่อชีวิตและการทำงานในอนาคตแห่งยุคศตวรรษที่ 21 จึงมีความจำเป็นต้อง เตรียมพร้อมเพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงานและอาชีพ หลายปีที่ผ่านมา มักมีคำถามที่เกิดขึ้นกับ นายจ้างหรือผู้บริหารระดับสูง เป็นคำถามที่ง่ายแต่มีความหมายว่า “ผู้ที่จบการศึกษาพร้อมที่จะ ทำงานแล้วจริงหรือ” แน่แน่นอนว่าคำตอบที่ได้คือ “ไม่” (Partnership for 21st Skills, 2006) จาก การศึกษาเกี่ยวกับนักศึกษาที่จบการศึกษาจากโรงเรียนมัธยม วิทยาลัยเทคนิค การช่าง และ มหาวิทยาลัย พบว่ายังขาดทักษะขั้นพื้นฐานบางอย่างซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการทำงาน ได้แก่ (Trilling and Fadel, 2009: 7-10)

1. ทักษะการพูดและการเขียนเพื่อการสื่อสาร
2. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดแก้ปัญหา
3. ความเป็นมืออาชีพและจรรยาบรรณในการทำงาน
4. การทำงานเป็นทีมและการร่วมมือในการทำงาน
5. การทำงานในทีมที่มีความหลากหลาย

6. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

7. ความเป็นผู้นำเป็นการจัดการกับโครงการ

จากการรายงานทั่วโลกได้รับการยืนยันว่า “ ช่องว่างแห่งศตวรรษที่ 21” คือ ราคาที่ถูกใช้จ่ายในการจ้างแรงงานที่มีความสามารถที่มีประสิทธิภาพสูง ทั่วโลกขาดแคลนผู้ที่มีทักษะและความสามารถ และในการฝึกพนักงานใหม่ก็ต้องอาศัยการอบรมหรือโปรแกรมที่มีราคาสูงเพื่อวางพื้นฐานในการพัฒนาพนักงาน การเป็นประเทศที่มีความสมบูรณ์ ความสามารถในการแข่งขัน ความมั่งคั่งของบริษัทขึ้นอยู่กับกรณีแรงงานที่มีการศึกษาที่ดี หรือเรียกว่า “การศึกษาสร้างรายได้” การปรับปรุงอัตราการรู้หนังสือของคนในประเทศจะช่วยส่งผลทางเศรษฐกิจในทางที่ดีขึ้น การศึกษานอกจากจะช่วยเพิ่มศักยภาพทางรายได้ในการทำงาน ยังสามารถช่วยปรับปรุงการจ้างงานของแต่ละคนได้ถึง 10 เปอร์เซ็นต์หรือมากกว่านั้น (Miller, 2007)

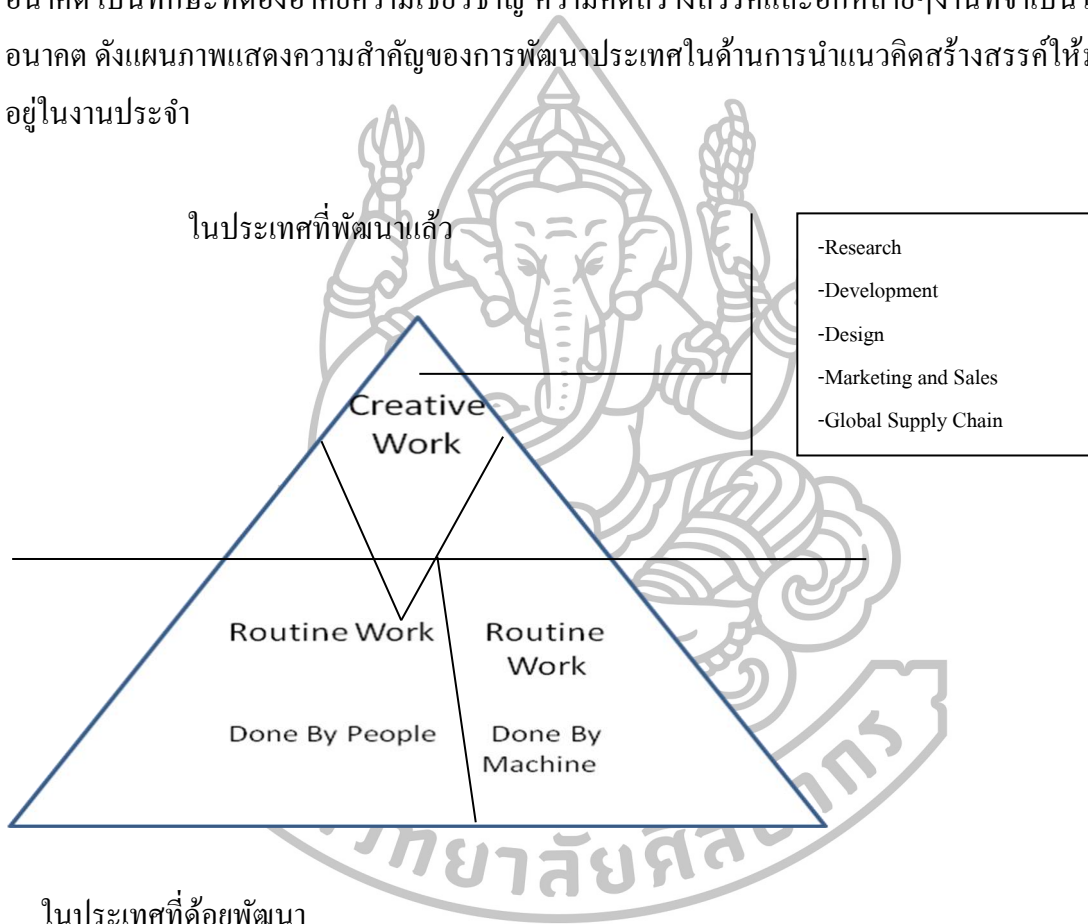
ดังตารางแสดงตัวอย่างของงานประจำที่ต้องใช้ทักษะ งานที่ต้องการผู้ที่มีทักษะสูงในการสื่อสารและทักษะการคิดที่ซับซ้อน

ตารางที่ 8 งานและการทำงานในศตวรรษที่ 21

ประเภทของงาน	รายละเอียดงาน	ตัวอย่างอาชีพ
งานประจำ	กฎระเบียบ ทำซ้ำ มีขั้นตอน	พนักงานบัญชี พนักงานโรงงาน
งานที่ใช้แรง	ปรับตัวกับสิ่งแวดล้อม ปรับตัวด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	คนขับรถบรรทุก พนักงานรักษาความปลอดภัย บริการ แม่บ้านและนักรถการ โรง
การคิดที่ซับซ้อนและการสื่อสารที่ซับซ้อน	การแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรม การยืดหยุ่น	นักวิทยาศาสตร์ อัยการ ผู้จัดการ แพทย์ นักออกแบบ นักออกแบบซอฟต์แวร์

ที่มา: Adap from Autor, 2007, อ้างถึงใน 21st Century Skills, Learning for Living in Our Times, Trilling and Fadel, 2009: 9.

การเพิ่มขึ้นของความต้องการผู้ที่มีทักษะสูงนั้นหมายความว่า จะมีรายได้ที่เพิ่มขึ้น จะเกิดช่องว่างระหว่างผู้ที่มีการศึกษาน้อย คนที่ค่อนข้างไร้ฝีมือและผู้ที่มีทักษะในการทำงานสูง งานประจำทั่วไปเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติและงานประจำยังทำโดยคน โดยแทบจะไม่ได้รับค่าที่อยู่อาศัย และส่วนใหญ่จะเป็นประเทศที่มีค่าแรงต่ำมาก ระบบการศึกษาแบบเก่าจะต้องเตรียมคนให้พร้อมที่จะทำงานที่คิดทอปชาร์ตหรืออันคับตันๆ การจ่ายเพื่อความรู้และทักษะซับซ้อนที่สูงขึ้นในวันนี้และอนาคต เป็นทักษะที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญ ความคิดสร้างสรรค์และอีกหลายๆงานที่จำเป็นในอนาคต ดังแผนภาพแสดงความสำคัญของการพัฒนาประเทศในด้านการนำแนวคิดสร้างสรรค์ให้มาอยู่ในงานประจำ



ภาพที่ 4 The Future of 21st Century Work.

ที่มา : Bernie Trilling and Charles Fadel, **21st century Skills: Learning for Life in our Times**, United States of America, 2009.

สามารถสรุปได้ว่า ในประเทศที่พัฒนาแล้วจะให้ความสำคัญกับ งานสร้างสรรค์หรือการทำงานอย่างสร้างสรรค์เป็นอันดับแรก อันประกอบด้วย การวิจัยและพัฒนา งานทางด้านการออกแบบ งานด้านการตลาดและการขาย รวมไปถึงการจัดการกับระบบโลจิสติกส์ แต่ในประเทศที่ยังด้อยการพัฒนา ยังคงเป็นลักษณะของงานประจำที่ใช้แรงงานคนกับเครื่องจักรเป็นสำคัญ ซึ่งไม่

เน้นให้ความสำคัญกับ งานสร้างสรรค์กับบุคคล อันส่งผลต่อการพัฒนาประเทศและการพัฒนาทรัพยากรบุคคล และสิ่งสำคัญที่เป็นทักษะที่มีความจำเป็นสำหรับการทำงานและอาชีพในศตวรรษที่ 21 คือ 1) การประยุกต์ใช้ความรู้ใหม่ได้อย่างรวดเร็ว และ 2) ความรู้และการนำทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นไปใช้ ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การติดต่อสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม

ปัจจุบันนโยบายของรัฐบาลมีการกำหนดให้ส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ตามหลักของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในอดีตที่ผ่านมามีการผลิตสินค้าหรือบริการให้ได้ครั้งละมาก ๆ เพื่อลดต้นทุนการผลิต เป็นการแข่งขันในตลาดโลกที่สำคัญ หรือที่เรียกว่า Mass Production ซึ่งประเทศที่ได้เปรียบด้านค่าแรงและวัตถุดิบจะได้เปรียบ อย่างไรก็ตามปัญหาของการผลิตแบบ Mass Production คือการแข่งขันด้านราคา และความพยายามลดต้นทุนให้ได้มากที่สุด เมื่อการผลิตแบบ Mass Production มาถึงทางตัน การนำความคิดสร้างสรรค์มาสร้างเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมการสั่งสมความรู้ เพื่อมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าหรือบริการ จึงเป็นทางออกที่เหมาะสมสำหรับปัญหาดังกล่าว จึงเกิดการพัฒนาด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และทำให้เกิดระบบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ขึ้น (ปฤถัต นัจฉฤกษ์, 2553: 74)

วิธีสร้างนวัตกรรม 5I

1. Imagination จินตนาการ การใช้มุมมองเชิงความคิด เพื่อพัฒนาวิสัยทัศน์ มองไปไกลกว่า จุดแรงบันดาลใจ Inspiration อาศัยการคิด เพื่อประมวลทิศทางที่ควรมุ่งไป จินตนาการอาศัยการคิดบนฐานความรู้
2. Ideation การก่อร่างแนวคิด กำเนิดความคิด ลงมือปฏิบัติ Action คิดผสานไอเดียที่หลากหลาย คิดแบบนี้แล้วลงมือทำ
3. Integration บูรณาการ การรวบรวม บูรณาการไม่ใช่การปะติดปะต่อสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน นวัตกรรมต้องมีความควบแน่น กลั่นเอาชุดข้อมูลที่แตกต่างมาร้อยเรียงออกมาเป็นข้อเสนอ หรือ solution
4. Insight ความรู้เชิงลึก
5. Implement ทำให้เกิดผล นวัตกรรมเกิดจากการลงมือปฏิบัติไม่ใช่แค่การคิด (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2558,)

ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กองส่งเสริมและพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญา (28 กรกฎาคม 2552) ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การสร้างมูลค่าสินค้าหรือบริการที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ สำหรับสาขาการผลิตที่พัฒนาไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จะเรียกว่า “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” (Creative

Industry) ซึ่งหมายถึง กลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญ (ปฤฉัต นัจนฤตย์, 2553: 75)

การประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา หรือ UNCTAD (2008: 4-5) ได้สรุปลักษณะของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เกี่ยวข้องกับแนวคิดพื้นฐานการใช้ศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ เพื่อความเจริญเติบโตและพัฒนาของเศรษฐกิจ

2. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ช่วยสร้างรายได้ทุกระดับชนชั้น สร้างงานและรายได้จากการส่งออกในขณะที่ยังดำรงความเป็นสังคม การเผยแพร่วัฒนธรรมและการพัฒนามนุษย์

3. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้หลอมรวมระบบเศรษฐกิจ วัฒนธรรม สังคม เข้ากับเทคโนโลยี การใช้ทรัพย์สินทางปัญญาและวัตถุประสงค์ของนักท่องเที่ยว

4. เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลุ่มของกิจกรรมในเศรษฐกิจฐานความรู้กับมิติของการพัฒนาและการเชื่อมโยงแบบตัดขวางทั้งระดับมหภาคและจุลภาคของทุกระดับเศรษฐกิจ

5. เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นการมองถึงการพัฒนานวัตกรรมจากสหวิทยาการและการสร้างสรรค์จากทุกภาคส่วนของหน่วยงานรัฐ

6. หัวใจสำหรับของเศรษฐกิจสร้างสรรค์คืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (ปฤฉัต นัจนฤตย์, 2553: 75)

ความคิดสร้างสรรค์ ผ่าน โครงการ

ในขณะที่เรา เดินทางลึกเข้าไปใน ศตวรรษที่ 21 ความคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรมได้กลายเป็น ดาวที่สว่างที่สุดในกลุ่มดาวแห่งทักษะในศตวรรษที่ 21 ความคิดใหม่ ๆ ผลิตภัณฑ์ นวัตกรรม บริการใหม่ ๆ และการแก้ปัญหาที่สดใหม่ ในการแก้ไขปัญหาในประเทศและทั่วโลกมากขึ้นเรื่อย ๆ กำลังจะเป็นช่วงเวลาแห่งนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ของเรา

แม้ว่าในช่วงที่ผ่านมาจะมีการเน้นทักษะทางด้าน วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ หรือที่รู้จักกันดีในนามของ “STEM” และจะมีความต้องการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การประดิษฐ์ และนวัตกรรม ศิลปะได้กลายเป็นแหล่งข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการศิลปะควบคู่ไปกับ STEM จึงทำให้เกิดแนวคิด STEAM ขึ้นมา (กล่าวถึงครั้งแรกในหนังสือเด็กของปีเตอร์ นาร์ค) ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่สำคัญและสำหรับช่วงที่การศึกษากำลังเปลี่ยนผ่านศตวรรษ

ทอม เคลลี (Tom Kelley) ผู้ที่ออกแบบ IDEO ที่มีชื่อเสียง เขาได้ออกแบบโครงการมาแล้วมากมาย ให้คำตอบเพียงหนึ่งคำ เกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาสู่การทำงานและอาชีพในอนาคต ซึ่งก็คือคำว่า “ออกแบบ”

การเรียนรู้จากโครงการประกอบด้วยวงจรของโครงการ การวางแผน การลงมือทำ และการทบทวนอย่างลึกซึ้ง สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมและสร้างเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยทีมงาน IDEO ได้ออกแบบแปรงสีฟันที่ดีที่สุด บัตรช้อปปิ้ง เม้าส์คอมพิวเตอร์ ธุรกิจอีคอมเมิร์ซ ขั้นตอนทางการแพทย์ในห้องฉุกเฉิน และของใช้ในชีวิตประจำวันอีกหลายพันรายการ โดยแบ่งวงรอบของการดำเนินการได้ 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. การกำหนด โดยมุ่งเน้นที่ปัญหาและกระบวนการในโลกแห่งความจริงเพื่อออกแบบให้เกิดความสะดวกในการใช้ ดีที่สุด รวดเร็ว ราคาประหยัด มีประสิทธิภาพสูง หรือเกิดความเพลิดเพลิน

2. การวางแผน ใช้เวลาในการทำความเข้าใจกับผู้บริโภค ผู้ใช้ เทคโนโลยี ตลาดหรือพื้นที่และปัญหาหรือข้อจำกัด

3. การลงมือทำ คือการระดมความคิดที่มีความหลากหลาย ด้านเทคนิค การออกแบบที่เป็นไปได้และจัดเรียงในเชิงบวกและเชิงลบ และเลือกแนวโน้มที่เป็นไปได้มากที่สุดในการสร้างต้นแบบ ทดลองกับบุคคลที่หลากหลาย เพื่อเก็บข้อมูลในการแก้ไขปรับปรุง

4. การทบทวน เป็นการประเมินและปรับแต่ง ทำซ้ำอย่างรวดเร็ว และทำการสรุปผลเพื่อปรับปรุง

ในที่สุดก็จะได้นวัตกรรมหรือสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ การสะท้อนผลจากลูกค้าจะเป็นตัวกระตุ้นในการสร้างแบรนด์ใหม่ๆ โดยผ่านวงจรการออกแบบและการแสวงหานวัตกรรมที่เกิดประโยชน์

สมมติฐานของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

1. สังคมในปัจจุบัน เทคโนโลยีนั้นเอื้อประโยชน์ในการแบ่งปันข้อมูล ข่าวสาร และความคิดเห็น ซึ่งทุกคนสามารถแบ่งปันกันได้ทางสังคมออนไลน์

2. ด้วยสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การสอนในรูปแบบเดิมนั้นอาจไม่สอดคล้องเท่าทันกับความกระหายอยากเรียนรู้ ของนักศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21

3. การสอนรูปแบบเดิม อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน และไม่สนใจใฝ่เรียนรู้ เพราะเป็นการสอนแบบป้อนเนื้อหาให้แก่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียว

4. ปัจจุบันความก้าวหน้าทางวิชาการ งานวิจัย ทางศึกษานั้นพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว แต่หลักสูตรที่สถาบันการศึกษาทุกระดับชั้นยังใช้สอนกันอยู่นั้นยังคงรูปแบบเดิมทั้งทางหลักการ และ ทฤษฎี

5. ทุกคนสามารถหาความรู้ได้จากทั่วทุกมุมโลก เทคโนโลยีอำนวยความสะดวกทางการศึกษา

6. เกิดความร่วมมือ ร่วมใจจากบุคคลหลายฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษาที่มีความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนมุ่งพัฒนาศักยภาพผู้เรียน เพื่อให้พวกเขาจะได้กลายเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถสร้างคุณค่าให้แก่ตนเองและสังคมในอนาคต

7. วิธีการรูปแบบเดิมที่ใช่มานาน เช่น การตัดคะแนน ดู บ่น ดักเตือน อาจไม่ใช่วิธีที่ดีที่สุดในการดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียนสนใจเรียน

8. การเรียนรู้ที่ดี ไม่ควรมีการบังคับ ผู้ที่อยากเรียนรู้ จะหมั่นฝึกหาความรู้ด้วยความสามารถของตนเองได้อย่างไม่จบสิ้น

9. ความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ รู้จักรับผิดชอบ เป็นตัวอย่างของทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตของนักศึกษาที่การสอนในปัจจุบันคาดหวังให้ผู้เรียนได้รับ นอกเหนือจากความรู้ทางวิชาการ

หลักการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based learning Model

สืบเนื่องมาจากการทำวิจัยต่อยอด จากรูปแบบการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัว อยากเรียนรู้ อยากค้นคว้า เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งใช้ได้ผลดีในหลายประเทศ เรียกว่า การสอนแบบ Problem-based Learning ซึ่งปัจจุบันผู้เรียนได้มีโอกาสได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้จากรูปแบบการสอนนี้มากขึ้น เพราะ บุคลากรทางการศึกษา และสถาบันการศึกษาทั้งระดับโรงเรียน และมหาวิทยาลัย ได้นำมาปรับใช้ร่วมกับการสอนแบบดั้งเดิม เพื่อประโยชน์แก่ตัวผู้เรียน (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558)

ขั้นตอนการสอนแบบ Problem-based Learning

1. มีการแบ่งกลุ่มผู้เรียนไม่เกินสิบคนต่อกลุ่ม
2. ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ จากการคิด แก้ไขปัญหา ที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอน
3. ทักษะที่ผู้เรียนจะได้รับ ได้แก่ ทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา การทำงานเป็นทีม ร่วมกับผู้อื่น
4. ผู้เรียนสามารถเพิ่มพูนความรู้ให้ตนเองได้มากขึ้น จากการศึกษา ค้นคว้าข้อมูล
5. การสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ อยากรู้ อยากคิด อยากหาคำตอบ เป็นบริบทของผู้สอน
6. มีการนำเสนอความคิดเห็น อภิปรายแนวทางแก้ไข โดยผู้เรียน เพิ่มพูนทักษะทางการสื่อสาร

อาจกล่าวได้ว่า Problem-based Learning เป็นรูปแบบการเรียนรู้นอกจากผู้เรียนจะได้รับความรู้แล้ว แต่ยังได้ฝึกทักษะต่างๆที่จำเป็นในการดำรงชีวิต การประเมินผลจะมีการประเมินในหลายด้าน และไม่วัดเพียงครั้งเดียว ผู้สอนจะประเมินด้วยการสังเกต และทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป

ซึ่งจะแตกต่างจากการประเมินผลในรูปแบบเดิมที่ใช้ข้อสอบเพื่อวัดคุณภาพตัวผู้เรียน นอกจากเกรดคะแนนเฉลี่ยแล้ว การประเมินผลรูปแบบนี้จะคำนึงถึงคุณลักษณะ และทักษะของนักศึกษาเป็นสำคัญว่ายังคงขาดในส่วนตัว และด้านใดที่มีการพัฒนา จากประสบการณ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษา ในการค้นคว้า ทำโครงการ ซึ่งข้อมูลผลการประเมินทักษะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เช่น ความร่วมมือกับผู้อื่น ความสามารถในการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ ความสามารถในการพัฒนาตนเอง หรือ ความสามารถในการประยุกต์ใช้ข้อมูลที่สืบค้นหา

ทักษะด้าน “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นทักษะหนึ่งที่ผู้เรียนในไทยยังต้องมีการพัฒนาและปลูกฝัง แม้การวิจัยด้วยการใช้ Problem-based Learning นั้นจะใช้ได้ผลดี แต่ด้วยวัฒนธรรมรูปแบบการสอนของประเทศไทยที่มองหาคำตอบ เพียงคำตอบเดียว รวมไปถึงความเคร่งครัดในกฎระเบียบที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติตามเหมือนกัน ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายด้วยชุดนักเรียน ทรงผม รวมไปถึงข้อสอบประเมินผลที่มีรูปแบบเหมือนกันทั่วประเทศ และมุ่งหาคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงหนึ่งเดียว ส่งผลให้รูปแบบการเรียนการสอนไม่เอื้อประโยชน์แก่ผู้เรียน ไม่กล้าที่จะแตกต่าง และ ขาดทักษะประสบการณ์ทางความคิดสร้างสรรค์ (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558)

รูปแบบการสอนแบบ Creativity-based Learning

ขั้นที่ 1 การที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ และมีทักษะจากการใช้ Problem-based Learning นั้น จะต้องมีการค้นคว้าหากระบวนการที่อำนวยความสะดวกเรียนรู้ และ สร้างบรรยากาศแก่ผู้เรียนให้เกิดทักษะเหล่านี้ขึ้น

ขั้นที่ 2 มีการวัดผลความแตกต่างจากการทดลอง โดยใช้กลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง

ขั้นที่ 3 วัดและประเมินผลประสิทธิภาพของกระบวนการ และนำไปปฏิบัติใช้ในหลายวิชา เพื่อพัฒนาต่อไป

กระบวนการสอน Creativity-based Learning

มีการเปลี่ยนบทบาทของผู้สอน ซึ่งจะไม่นับการบรรยายเนื้อหาวิชา แต่เป็นการสร้างบรรยากาศที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ เกิดความอยากรู้ อยากค้นคว้าหาความรู้ เรียนด้วยตนเอง

1. สิ่งสำคัญในการทำให้เกิดความอยากเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ แรงบันดาลใจ ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ด้วยความสามารถของผู้สอน
2. รูปแบบการสอนจะเปลี่ยนแปลงไป การใช้คำถามเพื่อตอบคำถามจะกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด และใช้การเรียนในรูปแบบ “กลุ่ม”
3. เมื่อผู้เรียนได้มีโอกาส สืบค้นข้อมูล ด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ เพิ่มพูนทักษะด้านความคิด สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงได้

4. ผู้เรียนเกิดการพัฒนาคำยการศึกษาค้นคว้า และแก้ไขปัญหาต่างๆที่เจอด้วยตนเอง
5. มีการใช้กิจกรรมที่หลากหลายในชั้นเรียน เพื่อสร้างความท้าทาย และกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเรียน เช่น การเล่นเกม
6. ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นจากการทำ โครงการกลุ่ม
7. ผู้เรียนได้รับอิสระในการคิดออกแบบ การนำเสนอผลงานในรูปแบบที่สร้างสรรค์ แตกต่างจากการเรียนในรูปแบบเก่า
8. มีการวัดและประเมินผลของตัวผู้เรียนในด้านที่หลากหลาย ไม่ใช่แค่เพียงคะแนนสรุปทางวิชาการ(วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558)

บรรยากาศแห่งการเรียนรู้แบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

1. หัวใจสำคัญคือ การสร้างบรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการ “คิด” ในห้องเรียน
2. ผู้สอนจะใช้เรื่องที่คุณเรียนสนใจเป็นเรื่องหลัก เพื่อสร้างความอยากเรียน อยากคิด จนผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง
3. ห้องเรียนเต็มไปด้วยบรรยากาศแห่งความอยากรู้ อยากเห็น ผู้เรียนค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง ครูใช้เทคนิคการตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด คิดให้แตกต่าง และทำการศึกษา หาข้อมูลเพื่อตอบคำถามนั้น
4. เป็นการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ บรรยากาศการเรียนรู้อำนวยความสะดวกในการแสดงความคิดเห็น มีการนำเสนอ และอภิปรายร่วมกัน รวมไปถึงการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน
5. ใช้การทำงานกลุ่ม ผู้เรียนจะเรียนร่วมกันเป็นกลุ่ม ผู้สอนจะใช้เวลาในการสอน บอกเล่าเนื้อหาบ่อยลง แต่เน้นการทำกิจกรรม หรือโครงการกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในชั้นเรียน ค้นหาคำตอบ พุดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน
6. ผู้สอนควรใช้เวลามากกว่า หนึ่งชั่วโมงครึ่งในชั้นเรียน และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาในหลายวิชาด้วยกัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจทั้งเนื้อหา และตัวผู้เรียนมากขึ้น
7. ชั้นเรียนจะไม่มี การตัดสินว่าใครถูก หรือผิด แต่มีการใช้คำถามหาเหตุผลว่า เพราะเหตุใด ทำไมถึงคิดเช่นนั้น หรือถามคำถามจากเพื่อนร่วมชั้น ให้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน วิธีการเช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนไม่กลัวที่จะตอบคำถาม และกล้าแสดงออกมากขึ้น
8. ประเมินผลผู้เรียนในหลาย ๆ ด้าน เช่น ศักยภาพของนักศึกษาในด้านความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ แทนการตัดสินผลเพียงคะแนนสรุปด้านวิชาการเพียงด้านเดียว
9. ผู้สอนจะไม่ใช้วิธีการบังคับ ตัดคะแนน ทำโทษ การเรียนที่สมัครใจด้วยตัวผู้เรียน จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558)

ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ในด้านการคิดสร้างสรรค์และทักษะในการสร้างนวัตกรรมนั้น ผู้เรียนจะต้องสามารถ (Trilling and Fadel, 2009: 59)

1. คิดอย่างสร้างสรรค์ คือ ใช้ความหลากหลายของเทคนิคในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ เช่น การระดมสมอง (Brainstorming) สร้างเรื่องใหม่ที่คุ้มค่าหลากหลายคอนเซปต์ ทำอย่างละเอียด มีปรับแต่ง การวิเคราะห์และประเมินความคิดของตัวเอง เพื่อที่จะปรับปรุงและเพิ่มความคิดสร้างสรรค์

2. ฝึกทำงานสร้างสรรค์ร่วมกับผู้อื่น คือ การพัฒนาและดำเนินการในการสื่อสารความคิดใหม่ ๆ กับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการเปิดรับและตอบสนองต่อสิ่งใหม่ที่หลากหลาย มีการรวมกลุ่มในการเสนอแนะและให้ผลสะท้อนกลับในการทำงาน แสดงให้เห็นถึงความเฉลียวฉลาดในการทำงาน และเข้าใจข้อจำกัดในโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อใช้ในการปรับแนวความคิด ความล้มเหลวของมุมมองคือโอกาสในการเรียนรู้ ทำความเข้าใจกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรมว่าต้องใช้ระยะเวลา ความสำเร็จและความผิดพลาดเกิดขึ้นเป็นวัฏจักร

3. การนำนวัตกรรมไปใช้ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรมที่เป็นไปได้ เป็นประโยชน์ต่อวงการนวัตกรรม

การวัดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบของเจเลน และเออร์ บานเจเลน และเออร์บาน (Jellen and Urban, 1989: 78-86) ได้สร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ชื่อว่า TCT-DP (The Test for Creative Thinking Drawing Production) ซึ่งสร้างขึ้นตามนิยามว่าความคิดสร้างสรรค์หมายถึงการคิดอย่างมีสาระเชิงนวัตกรรมมีจินตนาการและเป็นความคิดอันเนกนัยซึ่งรวมถึงความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ความกล้าเสี่ยง (Risk-taking) และอารมณ์ขัน (Humor) โดยลักษณะของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์นี้จะกำหนดให้ผู้เข้าสอบแสดงความสามารถทางการคิดอย่างมีสาระด้วยการต่อเติมภาพที่กำหนดให้ซึ่งเป็นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดประมาณ 5 x 5 นิ้ว ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้จะมีภาพเส้นและจุดอยู่ 5 แห่ง และอยู่นอกกรอบอีก 1 แห่ง รวมเป็น 6 แห่ง แบบทดสอบ TCT-DP นี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นแบบทดสอบที่สามารถนำมาใช้วัดได้กับกลุ่มเป้าหมายได้ทุกวัย

รูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ (Synectics)

ทฤษฎีของ SYNECTICS เป็นทฤษฎีทางวิธีการ มุ่งที่จะรวมบุคคลที่มีความแตกต่างกัน ทั้งบุคลิกภาพ และ ความคิด เพื่อร่วมกัน กำหนดปัญหาและแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นทฤษฎีเชิงปฏิบัติการ ที่นำกลไกทางจิตวิทยาที่ซ่อนเร้นทางความคิด (Preconscious Thought) มาใช้ในทางความคิดสร้างสรรค์ จุดมุ่งหมายเพื่อการพัฒนาความสำเร็จในการแก้ปัญหาต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ (อ้างอิงจาก pioneer.chula.ac.th/~yongyudh/synectic/synectic.html)

ซินเนคติกส์ (Synectics) มาจากรากศัพท์ในภาษากรีกคือ Syn หมายถึงนำมารวมกัน และ Etics หมายถึงส่วนประกอบที่หลากหลาย รวมความแล้วหมายถึงการรวมสิ่งที่แตกต่างกันเข้าด้วยกัน อาจกล่าวได้ว่า ซินเนคติกส์ หมายถึงกระบวนการเรียนรู้หรือการแก้ไขปัญหาโดยใช้วิธีการอุปมา เพื่อเปรียบเทียบสิ่งที่ต้องการเรียนรู้หรือปัญหากับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย หรือดัดแปลงสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยหรือแปลออกไป (Gordon, 1961)

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบนี้มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดที่ใหม่แตกต่างไปจากเดิม และสามารถนำความคิดใหม่นั้นไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้ การค้นคว้าวิจัยของกลุ่ม SYNECTICS อาศัยการคาดการณ์ จากความเชื่อเบื้องต้นคือ

1. กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ สามารถอธิบายเนื้อหาอย่างชัดเจนได้ และผลจะสามารถนำไปใช้ในการสอนด้านวิธีการ เพื่อความสามารถคิดสร้างสรรค์สำหรับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้
2. ในการประดิษฐ์ หรือคิดค้นทางสร้างสรรค์ ทั้งทางศิลปะและวิทยาศาสตร์ จะมีวิธีการ หรือ ลักษณะของกระบวนการคิดอยู่บนพื้นฐานของกระบวนการทางจิตใจเช่นเดียวกัน
3. กระบวนการคิดสร้างสรรค์ ของส่วนบุคคลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ จะไม่เป็นอุปสรรค หรือลดน้อยใด ๆ เมื่อร่วมกันแก้ปัญหาด้วยกันเป็นกลุ่มบุคคล จากการคาดการณ์นี้ ทำให้ SYNECTICS เป็นทฤษฎีเชิงโต้แย้งกับทฤษฎีอื่น ๆ ที่เห็นว่า กระบวนการคิด สร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นเรื่องลึกลับ อธิบายไม่ได้ และความพยายามที่จะวิเคราะห์ ฝึกฝนจินตนาการ หรือ เน้นความสามารถ ที่ซ่อนเร้นในจิตใจของนักศึกษาโดยตรง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น จะมีผลเสีย และบั่นทอนการคิดสร้างสรรค์ของเขาเหล่านั้นได้ ในทางตรงกันข้าม SYNECTICS กลับเน้นการค้นคว้ากระบวนการนี้ให้แจ้ง ซึ่งจะส่งผลให้ได้ข้อเสนอ หรือสมมติฐานต่าง ๆ ในเชิงปฏิบัติ เพื่อสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้บังเกิดผลงานทางสร้างสรรค์ของบุคคลและกลุ่มได้ (อ้างอิงจาก pioneer.chula.ac.th/~yongyudh/synectic/synectic.html)

ทิสนา แชมณี (2545: 250-251, อ้างถึงใน จอยส์ และวิล, 1996: 239-253) เป็นผู้พัฒนา รูปแบบนี้จากแนวคิดของกอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่า บุคคลทั่วไปมักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหา แบบเดิม ๆ ของตน โดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้ความคิดของตนคับแคบและ ไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิด แก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตนเองเป็นคนอื่น และถ้ายิ่งให้บุคคลจาก หลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพ มากขึ้น ดังนั้น กอร์ดอนจึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่ เหมือนเดิม ไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเอง ให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอนได้เสนอวิธีการคิด เปรียบเทียบแบบอุปมาอุปไมยเพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบ แบบตรง (Direct Analogy) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal Analogy) และการ เปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed Conflict) วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษสำหรับการ เรียนรู้การเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรคงานทางด้านศิลปะ รูปแบบนี้มุ่ง พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดที่ใหม่แตกต่างไปจากเดิม และ สามารถนำความคิดใหม่นั้นไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงานต่าง ๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียนทำ เช่น ให้เขียน บรรยาย เล่า แสดง วาดภาพ สร้าง และปั้น เป็นต้น ผู้เรียนทำงานนั้น ๆ ตามปกติที่เคยทำเสร็จแล้ว ให้เก็บผลงานไว้ก่อน

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง (Direct Analogy) ผู้สอน เสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น ลูกบอลกับมะนาว เหมือนหรือ แตกต่างกันอย่างไร คำคู่ที่ผู้สอนเลือกมาควรมีลักษณะที่สัมพันธ์กับเนื้อหาหรืองานที่ผู้เรียน ทำในขั้นที่ 1 ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบหลาย ๆ คู่ และจดจำคำตอบของนักศึกษาไว้บน กระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal Analogy) ผู้สอนให้ผู้เรียนสมมติเป็นสิ่งที่ใดสิ่งหนึ่งและแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ถ้าเปรียบเทียบผู้เรียนเป็น เครื่องซักผ้าจะรู้สึกอย่างไร ผู้สอนจดคำตอบของนักศึกษาไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง (Compressed Conflict) ผู้สอนให้ผู้เรียนนำคำ หรือวลีที่ได้จากการเปรียบเทียบในขั้นที่ 2 และ 3 มาประกอบกันเป็นคำใหม่ ที่มีความหมายขัดแย้ง กันในตัวของมันเอง เช่น ไฟเย็น น้ำผึ้งขม มัจจุราชสีน้ำผึ้ง และเชือดนม ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน ผู้สอนให้ผู้เรียนนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และลองเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาใช้ในงานของตน ทำให้งานของตนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ ผู้เรียนจะเกิดความคิดใหม่ ๆ และสามารถนำความคิดใหม่ ๆ นั้นไปใช้ในงานของตน ทำให้งานของตนมีความแปลกใหม่ น่าสนใจมากขึ้น นอกจากนี้ ผู้เรียนอาจเกิดความตระหนักในคุณค่าของการคิด และความคิดของผู้อื่นอีกด้วย ทิสนา แคมณี (2545: 250-251, อ้างถึงใน จอยส์ และวีล, 1996: 239-253)

ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ

ผู้เรียนจะเกิดความคิดใหม่ ๆ และสามารถนำความคิดใหม่ ๆ นั้นไปใช้ในงานของตน ทำให้งานของตนมีความแปลกใหม่ น่าสนใจมากขึ้น นอกจากนี้ ผู้เรียนอาจเกิดความตระหนักในคุณค่าของการคิด และความคิดของผู้อื่นอีกด้วย

ข้อดี

1. ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ และสามารถนำความคิดใหม่ ๆ ไปใช้ในงานของตนทำให้งานของตนมีความแปลกใหม่ น่าสนใจมากขึ้น
2. ผู้เรียนเกิดความตระหนักในคุณค่าของการคิด และความคิดของผู้อื่นด้วย
3. วิธีการนี้เหมาะสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ข้อด้อย

1. ผู้สอนต้องใช้เวลาในการเตรียมการสอนมากขึ้น เนื่องจากต้องเตรียมคำคู่เพื่อให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง
2. ในกรณีที่เป็นการเรียนรู้ในสาระวิชาที่มีเนื้อหาซับซ้อน อาจจะต้องใช้เวลามากสำหรับผู้สอนในการเตรียมการสอนและต้องใช้เวลาผู้เรียนมากขึ้นในการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรเพิ่มพูนทักษะด้านภาษาของตนเองเพื่อช่วยในการเตรียมคำคู่ที่มีลักษณะที่สัมพันธ์กับเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง
2. ผู้สอนต้องมีเวลาในการเตรียมการสอนมากพอ อ้างอิงจาก bovy2529.blogspot.com/2013/03/synectics-1.html

แนวคิด ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ทฤษฎี “Constructionism” เป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีความสามารถทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) เช่นเดียวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructionism) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้คือศาสตราจารย์ซีมัวร์เพเพอร์ท (Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts Institute of Technology) เพเพอร์ทได้มีโอกาสร่วมงานกับเพียเจต์และได้พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นมาใช้ในวงการศึกษานิวความคิดของทฤษฎีนี้คือ (สำนักงานโครงการพิเศษสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2542: 1-2) การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเองและด้วยตนเองของนักศึกษาหากผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมจะทำให้เห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนและเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งใดสิ่งใดขึ้นมาในโลกก็หมายถึงการสร้างความรู้ขึ้นในตนเองนั่นเอง ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นในตนเองนี้จะมีความหมายต่อผู้เรียนจะอยู่คงทนผู้เรียนจะไม่ลืมง่ายและจะสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้ดีนอกจากนั้นความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้ยังเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่มีการสิ้นสุด

คณะวิจัยแห่ง MIT ได้ออกแบบวัสดุและจัดการสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้รวมทั้งได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้ ในการเรียนวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เพเพอร์ทและคณะได้ออกแบบสร้าง โปรแกรมคอมพิวเตอร์โลโก้ขึ้นเพื่อให้เด็กใช้คณิตศาสตร์ในการสร้างรูปภาพภาพเคลื่อนไหวดนตรีเกมเป็นต้นและได้พัฒนา “LEGO TC Logo” ซึ่งเชื่อมโยงภาษาโลโก้กับเลโก้ซึ่งเป็นของเล่นที่มีลักษณะเป็นชิ้นส่วนที่สามารถนำมาต่อกันเป็นรูปต่าง ๆ ได้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมเลโก้ของเล่นในคอมพิวเตอร์ให้เคลื่อนไหวเดินฉายแสงหรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆตามต้องการเป็นการช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ด้วยตนเองไปพร้อม ๆ กับการฝึกคิดการฝึกแก้ปัญหาและฝึกความอดทน นอกจากนั้นผู้เรียนยังเรียนรู้การบูรณาการความรู้ในหลายๆด้านทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์สุนทรียศาสตร์สถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปะศาสตร์ให้เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานนอกจากนั้น เพเพอร์ท และคณะ ยังได้พัฒนาโปรแกรม “Micro-Worlds” “Robot Design” รวมทั้งสถานการณ์จำลองด้วยคอมพิวเตอร์อื่นๆขึ้นใช้ในการสอนอีกมากมาย

อย่างไรก็ตามสำหรับผู้เรียนที่ยังไม่มีสื่อดังกล่าวใช้ เพเพอร์ท กล่าวว่าสื่อธรรมชาติและวัสดุทางศิลปะส่วนมากสามารถนำมาใช้เป็นวัสดุในการสร้างความรู้ได้ดีเช่นกันเช่นกระดาษกระดาษแข็งดินเหนียวไม้โลหะพลาสติกสบู่น้ำและของเหลือใช้ต่าง ๆ แม้ว่าผู้เรียนจะมีวัสดุที่เหมาะสมสำหรับการสร้างความรู้ได้ดีแล้วก็ตามแต่ก็อาจไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้ที่ดีสิ่งที่เป็นปัจจัย

สำคัญมากอีกประการหนึ่งก็คือบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีซึ่งควรมีส่วนประกอบ 3 ประการคือ

1. เป็นบรรยากาศที่มีทางเลือกหลากหลายเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความชอบและความสนใจไม่เหมือนกันการมีทางเลือกที่หลากหลายหรือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่สนใจจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิดการทำและการเรียนรู้ต่อไป

2. เป็นสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกันอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความรู้เช่นมีกลุ่มคนที่มีความถนัดความสามารถและประสบการณ์แตกต่างกันซึ่งจะเอื้อให้มีการช่วยเหลือกันและกันการสร้างสรรค์ผลงานและความรู้รวมทั้งพัฒนาทักษะทางสังคมด้วย

3. เป็นบรรยากาศที่มีความเป็นมิตรเป็นกันเองบรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกอบอุ่นปลอดภัยสบายใจจะเอื้อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความสุข

การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองนี้จะประสบความสำเร็จได้มากน้อยเพียงใดมักขึ้นกับบทบาทของครูครูจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนให้สอดคล้องกับแนวคิดครูจะต้องทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนให้คำปรึกษาชี้แนะแก่ผู้เรียน เกื้อหนุนการเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นสำคัญในด้านการประเมินผลการเรียนรู้นั้นจำเป็นต้องมีการประเมินทั้งทางด้านผลงาน (Product) และกระบวนการ (Process) ซึ่งสามารถใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การประเมินตนเองการประเมินโดยครูและเพื่อนการสังเกตการประเมินโดยใช้แฟ้มผลงาน เป็นต้น

ทฤษฎีการสร้างความรู้โดยการสร้างสรรค์งาน (Constructionism) นี้มีผู้นำมาใช้ในประเทศไทยมาเมื่อไม่นานนี้บุคคลสำคัญท่านหนึ่งที่เป็นผู้นำแนวคิดนี้มาใช้อย่างจริงจังเป็นรูปธรรมก็คือ ศาสตราจารย์ ดร. ชัยอนันต์ สมุทวณิช (วชิราวุธวิทยาลัย, 2541: ก, 8-13) ผู้บังคับการวชิราวุธวิทยาลัยท่านให้ชื่อทฤษฎีนี้ไว้หลายชื่อเช่นทฤษฎี “คิดเอง – ทำเอง” “คิดเอง – สร้างเอง” และ “ทำไป – เรียนไป” และได้นำทฤษฎีนี้มาศึกษาวิจัยและใช้ในการเรียนการสอนของวชิราวุธวิทยาลัยมาประมาณ 2 ปีแล้ว ปรากฏว่าได้ผลเป็นที่น่าสนใจมาก

สำหรับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์งาน (Constructionism) ทั้ง 2 ทฤษฎีมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีความสามารถทางเขาวัวปัญญาของเพียเจต์ ซึ่งอธิบายกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ว่าเป็นประสบการณ์เฉพาะของตนและเป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดการกระทำ (Acting On) กับข้อมูลทั้งหลายที่รับเข้ามามิใช่เป็นเพียงผู้รับข้อมูล (Taking In) เท่านั้น โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้าง

(Construct) ความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมโดยใช้กระบวนการทางปัญญา (Cognitive Apparatus) ของตน

ประเด็นสำคัญประการที่สองของทฤษฎีคือการเรียนรู้ตามแนวสร้างองค์ความรู้ คือ โครงสร้างทางปัญญาเป็นผลของความพยายามทางความคิดผู้เรียนสร้างเสริมความรู้ผ่านกระบวนการทางจิตวิทยาด้วยตนเองผู้สอนไม่สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของนักศึกษาได้แต่ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาได้โดยจัดสภาพการณ์ที่ทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น

การประยุกต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

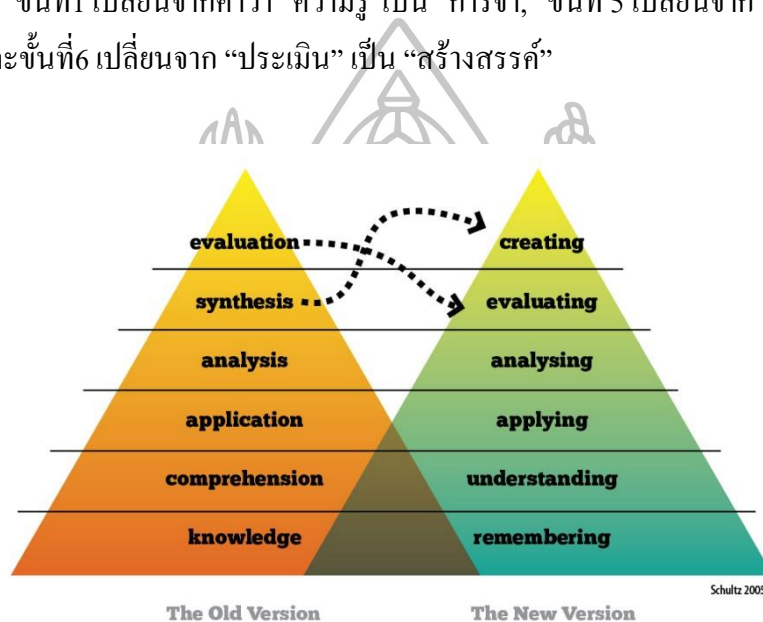
1. การใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการให้ผู้เรียนสร้างสาระการเรียนรู้และผลงานต่างๆด้วยตนเอง
2. การสร้างสภาพแวดล้อมที่มีบรรยากาศที่หลากหลายเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่สนใจซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิด การทำและการเรียนรู้ต่อไป
4. จัดสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกันเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้เช่น รัชความถนัด ความสามารถและประสบการณ์
5. สร้างบรรยากาศที่มีความเป็นมิตร
6. ครูต้องทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน
7. การประเมินผลการเรียนรู้ต้องประเมินทั้งผลงานและกระบวนการ
8. ใช้วิธีการที่หลากหลายในการประเมินเช่นการประเมินตนเองการประเมินโดยครู และเพื่อนการสังเกตการประเมินโดยเพิ่มสะสมงาน

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคิดของ Revise Bloom's Taxonomy Revised (2001)

เป็นแนวคิดที่ได้พัฒนาต่อจาก Bloom's Taxonomy (1956) ซึ่งเป็นแนวคิดการแบ่งประเภทของการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเป็นการแบ่งประเภทของการเรียนรู้ในลักษณะการเรียนรู้ทางปัญญา (Cognitive Domain) ออกเป็น 6 ชั้น ได้แก่ 1) ความรู้ (Knowledge) 2) ความเข้าใจ (Comprehension) 3) การนำไปใช้ (Application) 4) การวิเคราะห์ (Analysis) 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) และ 6) การประเมิน (Evaluation) โดยเกิดจากการปรับปรุงแนวคิดการแบ่งประเภทการเรียนรู้แบบดั้งเดิมโดยนักการศึกษา 2 ท่าน ได้แก่ Anderson และ Krathwohl ซึ่งได้ปรับปรุงวัตถุประสงค์ให้พิจารณาเป็น 2 มิติคือพิจารณาลักษณะของความรู้และพิจารณาการเรียนรู้

ทางปัญญา 6 ชั้น สิ่งที่แตกต่างกันระหว่างแนวคิดของ Bloom (1956) กับแนวคิดของ Anderson และ Krathwohl (2001) คือ

1. การเพิ่มมิติด้านลักษณะความรู้เพื่อช่วยให้การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น
2. การปรับรูปแบบคำที่ใช้จากคำนามเป็นคำกริยา
3. ชั้นที่ 1 เปลี่ยนจากคำว่า “ความรู้” เป็น “การจำ,” ชั้นที่ 5 เปลี่ยนจาก “สังเคราะห์” เป็น “ประเมิน” และชั้นที่ 6 เปลี่ยนจาก “ประเมิน” เป็น “สร้างสรรค์”



ภาพที่ 5 แนวคิดของ Bloom (1956) กับแนวคิดของ Anderson และ Krathwohl (2001)
ที่มา: Sirikanya926, **Bloom's Revise Taxonomy (2001)**, เข้าถึงเมื่อ กันยายน 2559, เข้าถึงได้จาก
<https://sirikanya926.wordpress.com/2014/01/18/blooms-revised-taxonomy-2001/>

การพิจารณาลักษณะของความรู้ (Knowledge Dimension) Anderson และ Krathwohl (2001) ได้แบ่งออกเป็น 4 แบบ ได้แก่

1. ความรู้เกี่ยวกับความเป็นจริง (Factual Knowledge) หมายถึง ความรู้ในสิ่งที่เป็นจริง อยู่เช่นความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และความรู้ในสิ่งเฉพาะต่าง ๆ
2. ความรู้ในเชิงมโนทัศน์ (Conceptual Knowledge) หมายถึง ความรู้ที่มีความซับซ้อน มีการจัดหมวดหมู่เป็นกลุ่มของความรู้และโครงสร้างของความรู้
3. ความรู้ในเชิงวิธีการ (Procedural Knowledge) หมายถึง ความรู้ว่าสิ่งนั้นๆ ทำได้ อย่างไรซึ่งรวมถึงความรู้ที่เป็นทักษะเทคนิคและวิธีการ

4. ความรู้เชิงอภิปริชาญ (Metacognitive Knowledge) หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับเรื่องทางปัญญาของนักศึกษาเองคือความรู้ที่ผู้เรียนจะทำความเข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนและการแก้ปัญหาไปจนถึงการประเมิน

การจำ (Remembering) เป็นระดับพื้นฐานของการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการนำเอาหรือดึงเอาความรู้การสืบค้นการเตือนความจำได้จากความจำระยะยาวของคนออกมาเพื่อกำหนดการเรียนรู้ให้พัฒนาต่อไปในระดับที่สูงขึ้นที่ได้จากความรู้เดิมของคนจำเรียกความรู้ที่เกี่ยวข้องจากหน่วยความจำระยะยาว 1) ตระหนักถึง และ 2) นึกถึง

การเข้าใจ (Understanding) ระดับถัดมาเป็นกระบวนการสร้างความรู้อย่างมีความหมายจากสื่อจากการอธิบายการพูดการเขียนการแยกแยะการเปรียบเทียบการจัดหมวดหมู่หรือการอธิบายที่จะนำไปสู่ความเข้าใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้

เข้าใจกำหนดความหมายของสิ่งที่เรียนจากการเขียนหรือจากสื่อ 1) การตีความ 2) ยกตัวอย่าง 3) สรุป 4) เปรียบเทียบ และ 5) อธิบาย

การประยุกต์ใช้ (Applying) กระบวนการในขั้นต่อมาเป็นการนำความรู้ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้หรือนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยกระบวนการหรือวิธีการดำเนินการอย่างเป็นขั้นเป็นตอน 1) การดำเนินการ และ 2) การใช้ประโยชน์

การวิเคราะห์ (Analyzing) ระดับต่อมาเป็นกระบวนการนำส่วนต่าง ๆ ของการเรียนรู้มาประกอบเป็นโครงสร้างใหม่ด้วยการพิจารณาว่ามีส่วนใดสัมพันธ์กับส่วนอื่นอย่างไรพิจารณาโครงสร้างโดยรวมของสิ่งที่เรียนรู้แยกแยะวัตถุประสงค์ที่แตกต่างผ่านการกระบวนการอย่างเป็นระบบ 1) ความแตกต่าง 2) การจัดรูปแบบ และ 3) วัตถุประสงค์

การประเมินผล (Evaluating) ตัดสินเลือกการตรวจสอบสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้บริบทของตนเองที่สามารถวัดได้และตัดสินได้ว่าอะไรถูกหรือผิดบนเงื่อนไขและมาตรฐานที่สามารถตรวจสอบได้บนพื้นฐานของเหตุผลและเกณฑ์ที่แน่ชัด

การสร้างสรรค์ (Creating) ในระดับสูงสุดของการเรียนรู้เพื่อให้ได้องค์ประกอบของสิ่งที่เรียนรู้ร่วมกันด้วยการสังเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงให้รูปแบบใหม่ของสิ่งที่เรียนรู้หรือโครงสร้างของความรู้ที่ผ่านการวางแผนและการสร้างหรือการผลิตอย่างเหมาะสม 1) สร้าง 2) การวางแผน และ 3) การผลิต

แนวคิดเกี่ยวกับ STEAM Education

หากกล่าวถึงการจัดการศึกษาแบบ STEM ซึ่งเป็นนโยบายทางการศึกษาของสมัยประธานาธิบดี โอบามาประเทศสหรัฐอเมริกามุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถใน

ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นสำคัญเพราะทักษะในด้านนี้มีความสำคัญต่อตลาดแรงงานในยุคศตวรรษที่ 21 ทักษะสำคัญของการเรียนรู้แบบ STEM คือการสร้างให้ผู้เรียนมี Critical Thinking (คิดอย่างมีวิจารณญาณ) and Problem Solving (รู้จักแก้ปัญหา), Creativity (ความคิดสร้างสรรค์) and Innovation (รู้จักสร้างนวัตกรรม), Communication (มีความสามารถในการสื่อสาร), Collaboration (ทำงานร่วมกับผู้อื่น), and Entrepreneurship (และมีความสามารถในการเป็นผู้ประกอบการ)

การจัดการเรียนรู้แบบ STEM มีลักษณะเฉพาะคือ

1. เนื้อหาต้องกระตุ้นความอยากรู้ของนักศึกษามีความสมเหตุสมผลเข้ากับโลกแห่งความเป็นจริงเรียนแล้วเอาไปใช้ในชีวิตจริงได้
2. วิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ถูกนำไปบูรณาการหรือปรับใช้กับบริบทของวิชาเรียนต่าง ๆ
3. วิธีการเรียนเน้นความต้องการของนักศึกษาและเน้นที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ
4. ผู้เรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาในเชิงวิศวกรรมโดยวิธีการแก้ปัญหตามกระบวนการทางวิศวกรรม
5. ในการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการสื่อสารเป็นหัวใจสำคัญ

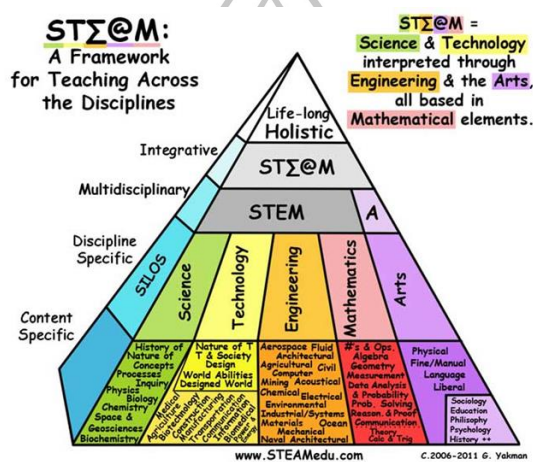
จากแนวการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวมีนักการศึกษาจำนวนหนึ่งโดยเฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกาเห็นว่าควรมีการนำศิลปะแขนงต่าง ๆ มาบูรณาการเข้ากับการเรียนรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ของ STEM โดยเห็นว่าศาสตร์ทางด้านศิลปะนั้นแทรกซึมอยู่ในกระบวนการรู้ของ STEM อยู่แล้วแนวคิดดังกล่าวเชื่อว่าศิลปะศาสตร์ในทุก ๆ แขนง (ได้แก่ทัศนศิลป์ดนตรีการละครวรรณศิลป์ ตลอดจนสังคมศาสตร์) สามารถเข้าไปร่วมอยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 และสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ในเชิงสร้างสรรค์และสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนได้ในเบื้องต้นผู้วิจัยได้ทำการศึกษารูปแบบและแนวคิดการจัดการหลักสูตร STEAM ขององค์กรและสถาบันวิจัยในสหรัฐอเมริกาที่เด่น ๆ และทำการสังเคราะห์ข้อมูลออกมาได้ดังต่อไปนี้

1. องค์กร STEAM Education (<http://steamedu.com/>) ก่อตั้งและอำนวยการโดย จอร์เจต ยัคแมน (Georgette Yakman) ในปี 2006

Georgette Yakman (2006) ผู้ก่อตั้งองค์กร STEAM Education (<http://steamedu.com/>) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM ไว้ว่าเป็นกรอบของการเรียนรู้ที่สามารถพิสูจน์ได้มีความเชื่อมโยงสามารถปรับใช้ในทางสังคมศาสตร์เศรษฐศาสตร์โดยอาศัยการถ่ายโอนวิทยาศาสตร์และพัฒนางานประกอบในการจัดการศึกษาแผนการจัดการเรียนการสอน

ตลอดจนตัวสถาบันการศึกษาในการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบสหวิชาซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

ในส่วนการนำ STEAM ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นเรียนนั้นรูปแบบของ STEAM ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อปรับใช้กับสไตล์ของการเรียนการสอนของแต่ละบุคคลโดยที่ครูผู้สอนไม่ต้องทำการสร้างบทเรียนเพิ่มขึ้นใหม่แต่เป็นการปรับกลวิธีในการจัดการเรียนรู้ที่อาศัยศิลปศาสตร์มาผนวกเข้ากับเนื้อหาวิชาเดิมที่มีอยู่แล้ว



ภาพที่ 6 กรอบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ STEAM ตามแนวทางของ Yakman
ที่มา: Hanshank, **STEAM-Science, Technology, Engineer, Arts, Mathematics**, เข้าถึงเมื่อ
กันยายน 2559, เข้าถึงได้จาก: <http://www.handshake20.com/2009/04/steam.html>

คอนเซ็ปต์การจัดการเรียนรู้แบบ S-T-E-M with the A ที่ Yakman นำเสนอในระดับชั้นเรียนนั้นประกอบไปด้วย

1. การแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านการสื่อสารและ Language Arts (วรรณศิลป์ศิลปะด้านภาษาด้านการใช้เสียง)
2. กระบวนการเรียนรู้โดยการลงมือทำงานจริงโดยใช้ Physical Arts (ศิลปะในการใช้ร่างกาย การละครนาฏศิลป์) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้กระบวนการและเป็นการเสริมสร้างสมรรถภาพของร่างกาย
3. การเสริมสร้างความรู้เชิงศิลปวัฒนธรรมสุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับอดีตและปัจจุบันผ่าน Fine Arts (ทัศนศิลป์)

4. การใช้ music Arts (คีตศิลป์) ในการเรียนรู้ที่สร้างจังหวะจะโคนและการสร้างอารมณ์ร่วมในวิชาคณิตศาสตร์วิทยาศาสตร์จิตวิทยาและภาษา

5. การสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมวิทยาการพัฒนาคนุชย์คุณธรรมจริยธรรมผ่านศิลปศาสตร์ (Liberal Arts)

แนวทางของ STEAM นั้นสอดคล้องไปกับทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย อาทิ กลวิธีการสอนแบบ Marzano (Marzano Strategies) แนวการจัดลำดับความคิดของบลูม (Bloom's taxonomy) (Constructivism) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) และทฤษฎีเครือข่ายศิลปิน (Actor Network Theory) ฯลฯ

กรอบในการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM ของ Yakman อาศัยการเรียนรู้แบบส่งต่อ (Hand-on) และแบบใช้ความเป็นจริงเป็นฐาน (Reality-based) อีกทั้งเน้นให้ภาคการศึกษาภาคอุตสาหกรรมภาครัฐและภาคชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมต่อการจัดการศึกษาร่วมกับโรงเรียนเพื่อก่อเกิดการพัฒนาที่เป็นประโยชน์ต่อภาคการศึกษาในระดับสาธารณะ STEAM นี้เอื้อประโยชน์ทั้งต่อระดับผู้บริหารนักการศึกษาครูผู้สอนและผู้เรียนมีการพัฒนาศึกษาวิจัยที่ต่อเนื่องและมีผลสำคัญที่สามารถเห็นได้ชัดจากการนำไปปฏิบัติจริง

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าในพัฒนาและนำรูปแบบ STEAM มาใช้ในการจัดการศึกษาของ Yakman ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงแค่ระดับการจัดการเรียนการสอนเฉพาะในชั้นเรียนเท่านั้นแต่ยังขยายกรอบไปถึงส่วนของนโยบายการบริหารจัดการของโรงเรียนอีกด้วย

Artful Learning Model พัฒนาโดย Bernstein (1990) Bernstein (1990) มีความเชื่อว่าอาศัยพื้นฐานความเชื่อที่ว่า แก่นของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศาสตร์ และการละคร สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการอ่าน การเขียน หรือทักษะทางตรรกะคณิตศาสตร์ได้ องค์ประกอบในกระบวนการเรียนรู้แบบ Artful Learning จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ส่วน อันได้แก่ ประสบการณ์ (Experience) การเสาะหาข้อมูล (Inquiry) การสร้างสรรค์ (Create) และการสะท้อนผล (Reflect) โดยประกอบเข้าด้วยกัน กล่าวคือกระบวนการตามที่ได้กล่าวมานี้จะเป็นการสร้างโครงข่ายความคิดของนักศึกษา โดยใช้กรอบการสร้างสรรค์ทางศิลปะ หรือ การสร้างชิ้นงานและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถาม สืบเสาะหาความรู้นำไปสู่การสร้างสรรค์โครงการหรือชิ้นงานขึ้นมา และเกิดการเรียนรู้ในระดับที่ลึกซึ้ง

Artful Thinking (Project Zero) พัฒนาโดย Harvard Graduate School of Education ร่วมกับกลุ่มโรงเรียนเทศบาลในเขตมิชิแกน (1990s) จุดมุ่งหมายของรูปแบบ “การคิดเชิงศิลปะ (Artful Learning)” เน้นการพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการเชื่อมโยงความคิด เพื่อส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะและกลุ่มรายวิชาอื่นๆ

โครงการที่ชื่อว่า Project Zero ซึ่งมีธีมในการเรียนรู้แบบอาศัยมโนทัศน์ (Visible Thinking) ทั้งนี้ กระบวนการของ Artful Thinking ประกอบด้วย องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน 6 องค์ประกอบ ซึ่งได้แก่ การฝึกคิดเป็นกิจวัตร (Thinking routines) การสร้างสรรค์ชิ้นงานทางศิลปะ (Works of Art) ความเชื่อมโยงกับหลักสูตร (Curricular Connections) การคิดแบบใช้มโนทัศน์ (Visible Thinking) และกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน (Teacher Study Groups) โดยเป้าประสงค์ ใหญ่ ๆ ได้ 2 ประการของการจัดการเรียนการสอน คือ 1) ครูผู้สอนสามารถสร้างความเชื่อมโยง ระหว่างตัวชิ้นงานศิลปะกับเนื้อหาหลักสูตรได้อย่างเต็มที่ และ 2) ครูผู้สอนสามารถนำศิลปะเป็น สื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดได้

ตัวอย่างรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเชิงศิลปะเป็นฐานที่ได้ทำการสังเคราะห์ตาม ตารางข้างต้นชี้ให้เห็นว่า การบูรณาการศิลปะเข้ากับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบและใน ระดับต่าง ๆ นั้น แสดงให้เห็นว่า กรอบแนวคิดศิลปะเป็นฐานนั้นมีความยืดหยุ่นสูง สามารถเข้ากับ ส่วแวดล้อมทางการเรียนรู้ได้ทุกลักษณะ อีกทั้งสามารถตอบ โจทย์ความต้องการที่หลากหลาย เฉพาะตัวของนักศึกษาได้ลึกถึงระดับบุคคล ด้วยเหตุนี้ ศิลปะเป็นฐานจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ ได้อย่างหลากหลาย นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่มีความ ต้องการพิเศษ อาทิ ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (2004, อ้างถึงใน Eisner, 2002) ได้อีกด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

นรินทร์ สุทธิศักดิ์ (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ด้านพลศึกษาของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา โดยใช้แนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford) ทอร์เรนซ์ (Torrance) วอลช และ โคแกน (Wallach and Kogan) เจเลน และเออร์เบิน (Jellen and Urban) ซึ่งกำหนดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 องค์ประกอบ คือ ความคิด คล่อง (Fluency) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) และความละเอียดลออ (Elaboration) และใช้แนวคิดของสแตนนิช (Stanish) อัลบาโน (Albano) และอัลเบรชท์ (Albrecht) กำหนดทักษะที่สำคัญในการฝึกฝน ซึ่งประกอบด้วย ทักษะด้านการรับรู้ (Perception) ทักษะด้าน การอุปมา (Analogy) ทักษะด้านการโยงความสัมพันธ์ (Association) และทักษะด้านการจินตนาการ (Imagination) โดยได้ผลดังนี้ 1) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ด้านพลศึกษาภายหลังการ ฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านพลศึกษาของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) ความพึงพอใจต่อหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านพลศึกษาของกลุ่มทดลองในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

สมพร หลิมเจริญ (2552) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2 และประเมินประสิทธิภาพหลักสูตรเสริมฯ โดยมีขั้นตอนดำเนินการ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาหลักสูตร ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรและประเมินคุณภาพของหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ขั้นตอนที่ 3 การตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตร และขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุงหลักสูตรผลการดำเนินการศึกษา ได้องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมให้นักเรียน เกิดความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประกอบด้วยคุณลักษณะ 2 มิติ คือ 1) มิติด้านการคิด ได้แก่ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และ ความคิดริเริ่ม และ 2) มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพ ได้แก่ความอยากรู้อยากเห็น และความเชื่อมั่นในตนเอง หลักสูตรเสริม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้เป็นหลักสูตรที่ไม่ยึดเนื้อหาเป็นหลัก (Content Free) มีสาระสำคัญประกอบด้วย แนวคิดหลักการ วัตถุประสงค์ โครงสร้างของหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ในการพัฒนาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทั้งสองมิติ ผู้วิจัยได้นำหลักสูตรไปเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีโครงสร้างเนื้อหา 4 หน่วยการเรียนรู้ และใช้ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 29 ชั่วโมง กิจกรรมหลักที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ใช้เทคนิคการระดมพลังสมอง และกิจกรรมการสอนสืบสวนสอบสวนแบบอิงร้อยตั้งคำถามตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตร ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แผนแบบการทดลองแบบ Randomized Pretest-posttest Control Group Design กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งเลือกมาโดยใช้กระบวนการสุ่ม โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนห้องเรียนละ 30 คน กำหนดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีการสุ่มผลการวิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียน กลุ่มทดลองมีระดับความคิดเห็นต่อหลักสูตรเสริมอยู่ในระดับดีมาก ผลการประเมินหลักสูตรเสริมพบว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด หลังการทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแผนการสอน ด้านระยะเวลา และด้านภาษาในคำชี้แจงในแผนการสอนบางหน่วยเพื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้น แล้วจัดทำเป็นหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์

นิตินดี สุขเจริญ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสังเคราะห์งานวิจัยอย่างเป็นระบบของการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูง การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ The Systematic Review of Instruction for Enhance Higher Order Thinking: Critical Thinking and Creative

Thinking เป็นการสังเคราะห์งานวิจัยอย่างมีระบบของการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูง ได้แก่ กลุ่มการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และกลุ่มการคิดสร้างสรรค์ เป็นการสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากงานวิจัยในฐานข้อมูลของโครงการเครือข่ายห้องสมุดในประเทศไทย (Thai LIS) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จากการสำรวจพบว่า ความนิยม 10 อันดับแรกจากมากไปน้อย คือ การสอนโดยใช้แบบฝึกหรือชุดกิจกรรม การสอนแบบสืบเสาะ การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือ บทเรียนเครือข่าย การสอนโดยใช้โครงงาน การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การสอนโดยใช้นิทาน การสอนแบบ 4MAT การสอนโดยใช้การเล่น การสอนโดยใช้กิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ และการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ แต่จากการวิเคราะห์ผลจากงานวิจัยที่ใช้การสังเคราะห์เกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณแสดงให้เห็นว่าวิธีการร่วมที่มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้พัฒนาการคิดทั้งสองข้างต้น คือ แบบสืบเสาะหาความรู้ และการสอนแบบ 4MAT ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการสอนทั้ง 10 วิธีนี้สามารถเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนหลักเพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูงได้ ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับผู้สอนสามารถนำวิธีการเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้สำหรับการสอนในเชิงเดี่ยว และเชิงบูรณาการได้

จิตร์รัตน์ คล่องดี (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน 2) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐานในรายวิชากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นนักศึกษาปริญญาตรีที่เรียนตามแผนการเรียนของคณะครุศาสตร์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยสอนแบบโครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ขั้นตอนการคิดและเลือกหัวข้อเรื่อง โครงงาน การวางแผน โครงงาน การปฏิบัติโครงงาน การเขียนรายงาน การนำเสนอผลงานการแสดงผลงาน การจัดกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการการสอนแบบโครงงานเป็นฐานได้อย่างเป็นระบบ มีประสิทธิภาพและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างโดยการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน พบว่า เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และคะแนนความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก

สิรินทร์ ถัดจากลม บุญเชิดชู (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ผลของการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย 2) ระดับทักษะการปฏิบัติงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย 3) พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยที่ได้รับการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง และ 4) ระดับความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 470 404 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2547ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2557 จำนวน 24 คน ขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วย 1) ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกำกับตนเอง การกำกับตนเองในการเรียน ความคิดสร้างสรรค์และการวัดความคิดสร้างสรรค์งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) วัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง 3) การจัดกระบวนการเรียนรู้แบบกำกับตนเองเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 4) วัดความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง และ 5) ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา 470 404 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโดยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง 2) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยแบบทดสอบมาตรฐาน (TCT-DP) ของ Jellen and Urban 3) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์เป็นแบบประเมินแบบประมาณค่า 5 ระดับ และ 4) แบบสำรวจความพึงพอใจที่มีการต่อเรียนรู้เป็นแบบประเมินแบบประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย t-test ร้อยละ ค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและฐานนิยม ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยพบว่า คะแนนทดสอบหลังการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยสูงกว่าก่อนการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยมีนัยทางสถิติที่ระดับ.05 2) ระดับทักษะการปฏิบัติงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยอยู่ในระดับมาก โดยด้านความคิดริเริ่มมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือด้านความคิดละเอียดลออ ความคิดคล่องแคล่ว และด้านความคิดยืดหยุ่น ตามลำดับ และ 3) พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับ

ตนเองค่าฐานนิยม ระดับ 1 สองด้าน ได้แก่ ด้านความคิดคล่องแคล่ว และด้านความคิดยืดหยุ่น แปลความหมายของพฤติกรรมการเรียนรู้ได้ว่า พฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดคล่องแคล่ว/ความคิดยืดหยุ่น แต่ยังไม่เด่นชัด ค่าฐานนิยม ระดับ 2 สองด้าน ได้แก่ ด้าน ความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ แปลความหมายของพฤติกรรมการเรียนรู้ได้ว่า พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม/ความคิดละเอียดลอออย่างเด่นชัด 4) ระดับความพึงพอใจ ของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน ด้านการออกแบบและบรรลุม ภาระงาน และด้านบรรยากาศการเรียนรู้อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

จากงานวิจัยข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผลการวิจัยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ นำมาสังเคราะห์ในครั้งนี้ ได้ส่งเสริมการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถด้านการคิด และความสามารถในการสร้างสรรค์งาน เป็นสิ่งซึ่งผลงานวิจัยที่นำมาสังเคราะห์เป็นไปในแนว ทิศทางวิจัยที่ต้องการค้นคว้า หาผลลัพธ์ในทิศทางเดียวกัน กิจกรรมหลักที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ใช้เทคนิคการระดมพลังสมอง มีการสอน โดยใช้โครงงาน การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การสอน ที่เน้นการเรียนแบบร่วมมือ เน้นการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ จากผลงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยนำมาใช้ในการกำหนดรูปแบบการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และมีผลการ สังเคราะห์หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการของรูปแบบการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน ดังแสดงในตารางที่ 9



ตารางที่ 9 ผลการสังเคราะห์หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการของรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

	กระบวนการจัดการเรียนรู้				
หลักการ แนวคิด ทฤษฎี	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้น ความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S)</p>	<p>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิด การสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work Concept : I)</p>	<p>ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P)</p>	<p>ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A)</p>
ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism Theory)	<p>1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยผสมผสานความรู้ใหม่กับความรู้เดิม</p>				
	<p>2. ความขัดแย้งทางปัญญาเกิดจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพแวดล้อม สถานการณ์ และความขัดแย้งนี้ก่อให้เกิดกิจกรรมการไตร่ตรอง (Reflective Activity) การไตร่ตรองเป็นการกระตุ้นให้เกิดการสร้างโครงสร้างใหม่ทางปัญญา (Cognitive Restructuring) (Underhill, 1991)</p>				
	<p>3. ผลการเรียนรู้ต้องมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้ เป้าหมายของการเรียนรู้มาจากการปฏิบัติภาระงาน ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนการสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง(ทิสนา แจมมณี , 2553 and Jonassen, 1992)</p>				
ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (A Theory of Meaningful Verbal Learning)	<p>1. การเรียนรู้จะมีความหมายหากผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสิ่งใดที่เรียนมาก่อน (Ausubel,1963:77-79)</p>				

ตารางที่ 9 ผลการสังเคราะห์หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

	กระบวนการจัดการเรียนรู้				
หลักการ แนวคิด ทฤษฎี	ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้น ความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S)	ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิด การสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work Concept : D)	ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการ ปฏิบัติ (Learning by Doing: L)	ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P)	ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A)
ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความ หมาย (A Theory of Meaningful Verbal Learning)		2. การนำเสนอ ความคิดรวบยอด กรอบมโนทัศน์ทาง ความคิดก่อนการสอน ทำให้ผู้เรียนได้รับ สาระอย่างมี ความหมาย			
แนวคิดการจัดการเรียน การสอนโดยใช้ศิลปะ เป็นฐาน	การนำศิลปะหรือผลงานทางศิลปะมาเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างจินตนาการซึ่งเป็นทักษะที่ สำคัญทางการศึกษา				

ตารางที่ 9 ผลการสังเคราะห์หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

	กระบวนการจัดการเรียนรู้				
หลักการ แนวคิด ทฤษฎี	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้น ความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S)</p>	<p>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิด การสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work Concept : I)</p>	<p>ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการ ปฏิบัติ (Learning by Doing: L)</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P)</p>	<p>ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A)</p>
แนวคิดของ Bloom's Taxonomy Revised (2001)			<p>ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์ (Analyzing) การนำ ความรู้มาประกอบเป็น โครงสร้างใหม่ พิจารณาความสัมพันธ์ แต่ละด้านอย่างเป็น ระบบ</p>		
			<p>ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluating) การตรวจ สอบสิ่งที่ได้จากการ เรียนรู้สู่บริบทของ ตนเอง</p>		

ตารางที่ 9 ผลการสังเคราะห์หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

	กระบวนการจัดการเรียนรู้				
หลักการ แนวคิด ทฤษฎี	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้น ความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S)</p>	<p>ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิด การสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work Concept : I)</p>	<p>ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการ ปฏิบัติ (Learning by Doing: L)</p>	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P)</p>	<p>ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A)</p>
			<p>ขั้นที่ 6 การสร้างสรรค์ เป็นระดับสูงสุดของการเรียนรู้ เพื่อให้เกิด องค์ประกอบของการเรียนรู้ร่วมกัน ด้วยการสังเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงให้ ได้รูปแบบใหม่ของการเรียนรู้หรือ โครงสร้างทางความคิดที่ผ่านการ วางแผนหรือการผลิตอย่างเหมาะสม</p>		



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

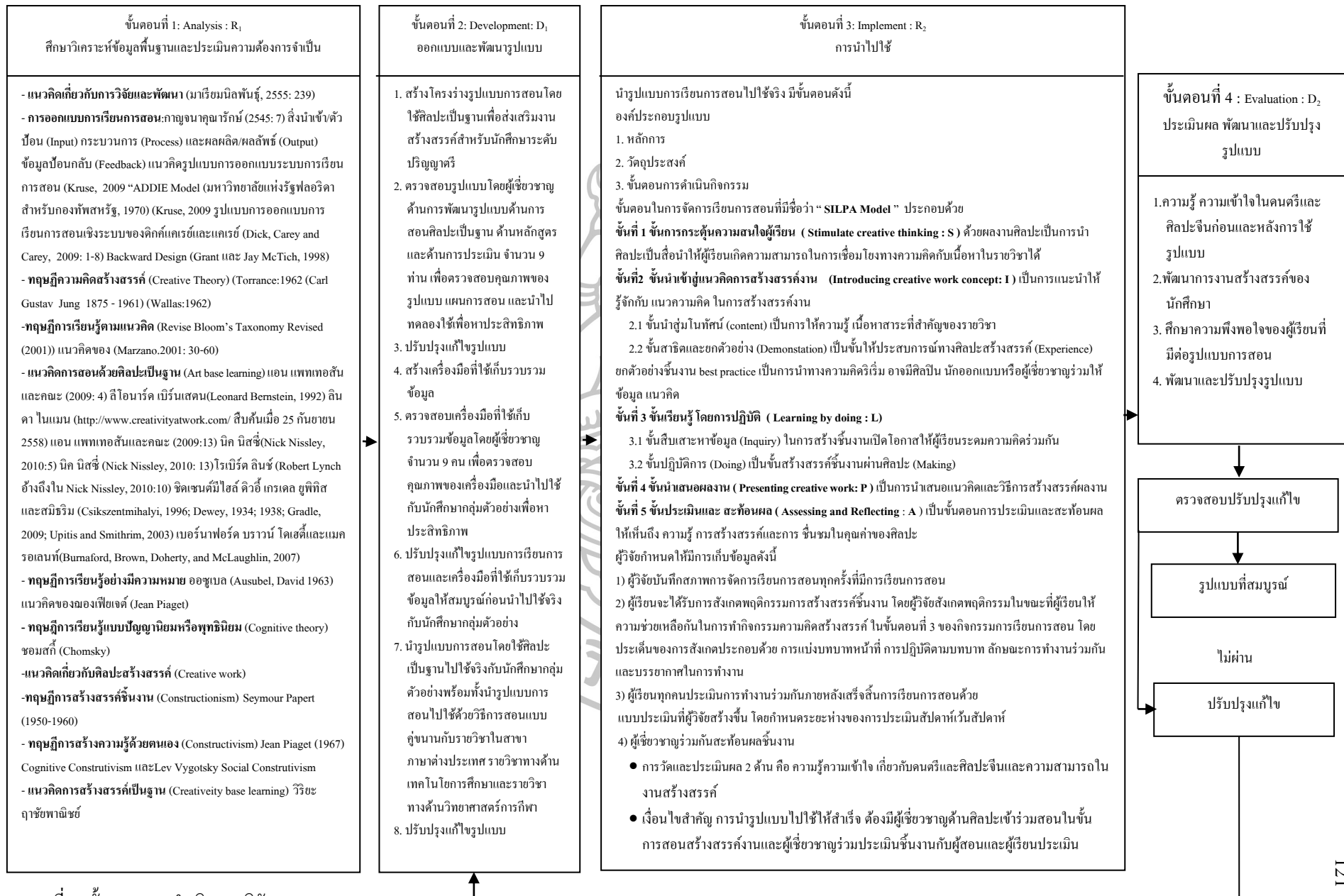
การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นงานวิจัยและพัฒนาแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) โดยมีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (Quantitative Research) และเชิงปริมาณ (Qualitative Research) โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพสนับสนุนการวิจัยเชิงปริมาณ (Embedded Design) และการตรวจสอบแบบสามเส้าด้านข้อมูล โดยมีรายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R_1) เป็นการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในเรื่องรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดนิยามองค์ประกอบพฤติกรรมบ่งชี้กำหนดกระบวนการขั้นตอนในการสร้างรูปแบบรวมทั้งศึกษาวิเคราะห์วิธีการหรือรูปแบบและกระบวนการขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อการสังเคราะห์ร่างรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D_1) เป็นการออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีและเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การนำไปใช้ (Implementation=Research: R_2) เป็นการทดลองใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการนำรูปแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างพร้อมทั้งทดลองคู่ขนานไปกับรายวิชาในสาขาภาษาต่างประเทศ รายวิชาทางด้านเทคโนโลยีการศึกษาและรายวิชาทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้การนำรูปแบบการสอนไปใช้กับกลุ่มวิชาอื่นๆ

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุง (Evaluation and Improve=Development: D_2) เป็นการประเมินผล (Evaluation) และปรับปรุงรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีให้มีความสมบูรณ์ โดยในแต่ละขั้นตอนมีกระบวนการดำเนินการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 7 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

วิธีและขั้นตอนการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน Research (R₁): Analysis

วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ของนักศึกษาสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาวิเคราะห์แนวคิด/ทฤษฎีจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีการนำรูปแบบของ Art Based Learning และเรื่องปัจจัยเกี่ยวเนื่องต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนา รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อศึกษาความจำเป็นและความต้องการในการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
4. สังเคราะห์ทฤษฎีและองค์ประกอบเพื่อการพัฒนา รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
5. ศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อสังเคราะห์ร่างการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
6. ตรวจสอบยืนยันนิยามเป้าหมายแนวทางและองค์ประกอบของการพัฒนา รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีและขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานการพัฒนา รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีดังนี้
 1. แบบวิเคราะห์เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
 2. การสะท้อนคิดจากกลุ่มนักศึกษาที่เคยลงทะเบียนเรียนในรหัสวิชา 476 382 คนตรี และศิลปะจีน มาแล้วและนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่
 3. แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนที่มีความรู้เกี่ยวกับแนวคิดการสอนโดยใช้ศิลปะ เป็นฐานเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยแนวคิดศิลปะเป็นฐาน จำนวน 5 คน

4. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research: R₁): ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนความต้องการในการจัดการเรียนการสอนพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชาดนตรีและศิลปะจีนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ของนักศึกษาสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์แหล่งข้อมูลตัวแปรที่ศึกษาวิธีการดำเนินการเครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในขั้นที่ 1 ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนรายวิชาดนตรีและศิลปะจีน
2. เพื่อศึกษาความต้องการและพฤติกรรมของนักศึกษาในการจัดการเรียนการสอนและวิเคราะห์ผู้เรียนเกี่ยวกับการทำงานสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

ข้อมูลทุติยภูมิที่ปรากฏในบทความจากตำราวารสารทางวิชาการและหนังสือพิมพ์ทั้งที่ตีพิมพ์เป็นเอกสารและเป็นข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจพระราชบัญญัติการศึกษา พุทธศักราช 2545 ยุทธศาสตร์การสอน หลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการสอน แนวคิดทฤษฎีการเรียนการสอน โดยการใช้ศิลปะเป็นฐาน แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีกลุ่มปัญญานิยม แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคงาน การแนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ แนวคิดทฤษฎีของบลูม และมาร์ซาโน

แหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1. อาจารย์ผู้สอนศิลปะในระดับอุดมศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนด้วยการใช้ศิลปะเป็นฐาน
2. นักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีนคณะศึกษาศาสตร์ที่ผ่านการศึกษาในรายวิชาดนตรีและศิลปะจีนและนักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีนคณะศึกษาศาสตร์ปัจจุบันที่กำลังศึกษาอยู่

วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับความต้องการในการความสามารถสอนดนตรีและศิลปะจีนระดับอุดมศึกษา

1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสารหลักสูตรแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555–2559) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีในสาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ (หลักสูตรห้าปี) 2554 วิชาเอกภาษาต่างประเทศ 21st Century Skills เพื่อให้ทราบถึงเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งนโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาจีนระดับอุดมศึกษาเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (2549-2553) กรอบอุดมศึกษาระยะยาว 15 ปี (2551-2565)

1.2 ศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยใช้แบบวิเคราะห์เอกสารโดยศึกษาและวิเคราะห์จากเอกสารและตำราเกี่ยวกับหลักการแนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยและพัฒนา: ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research: R₁) ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Develop: D₁) ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (Research: R₂) และขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Develop: D₂) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 239) การออกแบบการเรียนการสอน กาญจนา คุณารักษ์ (2545: 7) สิ่งนำเข้า/ตัวป้อน (Input) กระบวนการ (Process) และผลผลิต/ผลลัพธ์ (Output) การปรับปรุงแก้ไขการทำงานในตัวของมันเองโดยการใช้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) แนวคิดรูปแบบการออกแบบระบบการเรียนการสอนของครูส (Kruse, 2009 “ADDIE Model” รูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของดิกค์ แครย์ และแคเรย์ (Dick, Carey and Carey, 2009: 1-8) แนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based Learning) การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) (Kemil, 1991); (Nodding, 1990); (Von Glasserfeld, 1991); (Henderson, 1992) แนวคิดของฌองเพียเจต์ (Jean Piaget) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญานิยมหรือพุทธินิยม (Cognitive Theory) ซอมสกี (Chomsky) ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (A Theory of Meaningful Verbal Learning) ของเดวิดออสเชเบล (David Ausubel) แนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ความคิดสร้างสรรค์ไคลฟ์เบลล์ (Clive Bell, 1913) โรเจอร์ฟราย (Roger Fry, 1937) ลีโอทอลสตอย (Leo Tolstoy, 1965) ซิกมันด์ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1856-1939) ความสามารถในงานสร้างสรรค์)แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์งาน (Constructionism) ความคงทนในการเรียนรู้ อาดัม (Adam, 1969: 9) Gage (1988) Atkinson and Shiffrin (1997) ปรีชา เกาทอง (2557) และชะลูด นุ่มเสมอ (2534)

1.3 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

1.3.1 การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะจำนวน 5 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) และใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง

1.3.2 การสะท้อนคิดของนักศึกษาที่ผ่านการเรียนในรหัสวิชา 476 382 คนตรีและศิลปะจีน มาแล้วและนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่

2. วิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนและงานสร้างสรรค์

2.1 วิเคราะห์ความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยการใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

2.2 วิเคราะห์งานสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยการใช้แบบประเมินงานสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

2.3 วิเคราะห์ความตระหนักในคุณค่าของดนตรีและศิลปะจีนของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยการใช้แบบบันทึกสะท้อนความคิดเห็นของนักศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

2.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนดนตรีและศิลปะจีนของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างโดยการใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 1

1. แบบวิเคราะห์เอกสาร แนวคิดหลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีกระบวนการ การสร้างและพัฒนา ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวกับการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร

1.2 สร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยกำหนดประเด็นการวิเคราะห์เอกสาร

1.3 นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของแบบวิเคราะห์เอกสารเชิงทฤษฎีและนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.4 นำแบบวิเคราะห์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอนศิลปะ จำนวน 2 คน นักการศึกษาด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน และนักการศึกษาด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้อง โดย ใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้อง

ของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 179)

- 5 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก
- 3 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย
- 1 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

สำหรับเกณฑ์ในการแปลผลกำหนดดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายความว่า มีความสอดคล้องมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายความว่า มีความสอดคล้องมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายความว่า มีความสอดคล้องปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายความว่า มีความสอดคล้องน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายความว่า มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 แสดงว่าข้อความใช้ได้ คือ มีความสอดคล้อง หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 179) ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสารจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าทุกรายการมีค่าความสอดคล้องอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{x} = 3.75$, S.D. = 0.65 ถึง $\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.35 ซึ่งแสดงว่าแบบวิเคราะห์เอกสารที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) อยู่ในระดับมาก สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

2. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนภาษาจีน และอาจารย์ผู้สอนศิลปะที่มีต่อสภาพการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาดนตรีและศิลปะจีน ในระดับชั้นอุดมศึกษา เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) มีลักษณะข้อคำถามเป็นแบบปลายเปิด (Open-end Questions) โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นต่อวิธีการสอน ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนางานสร้างสรรค์ มีกระบวนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

2.1 กำหนดรายละเอียด ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ได้แก่ ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์ ตำแหน่ง วุฒิการศึกษา สถานที่ทำงาน ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

2.2 ร่างแบบสัมภาษณ์ โดยมีข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open-end Form) และมีสาระครอบคลุมวัตถุประสงค์การวิจัย

2.3 ตรวจสอบด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสัมภาษณ์ในการใช้ภาษา ความสอดคล้องด้านประเด็นสัมภาษณ์ เกี่ยวกับวิธีสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอนศิลปะ จำนวน 2 คน นักการศึกษาด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน และนักการศึกษาด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยการใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ เช่นเดียวกับเกณฑ์ในการแปลความหมายของแบบวิเคราะห์เอกสาร ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวิเคราะห์เอกสารจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าทุกรายการมีค่าความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.45 ถึง $\bar{x} = 4.85$, S.D. = 0.15 ซึ่งแสดงว่าแบบวิเคราะห์เอกสารที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) อยู่ในระดับมาก สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ รายละเอียดของขั้นตอนที่ 1 ปรากฏในตารางที่ 10 ดังต่อไปนี้

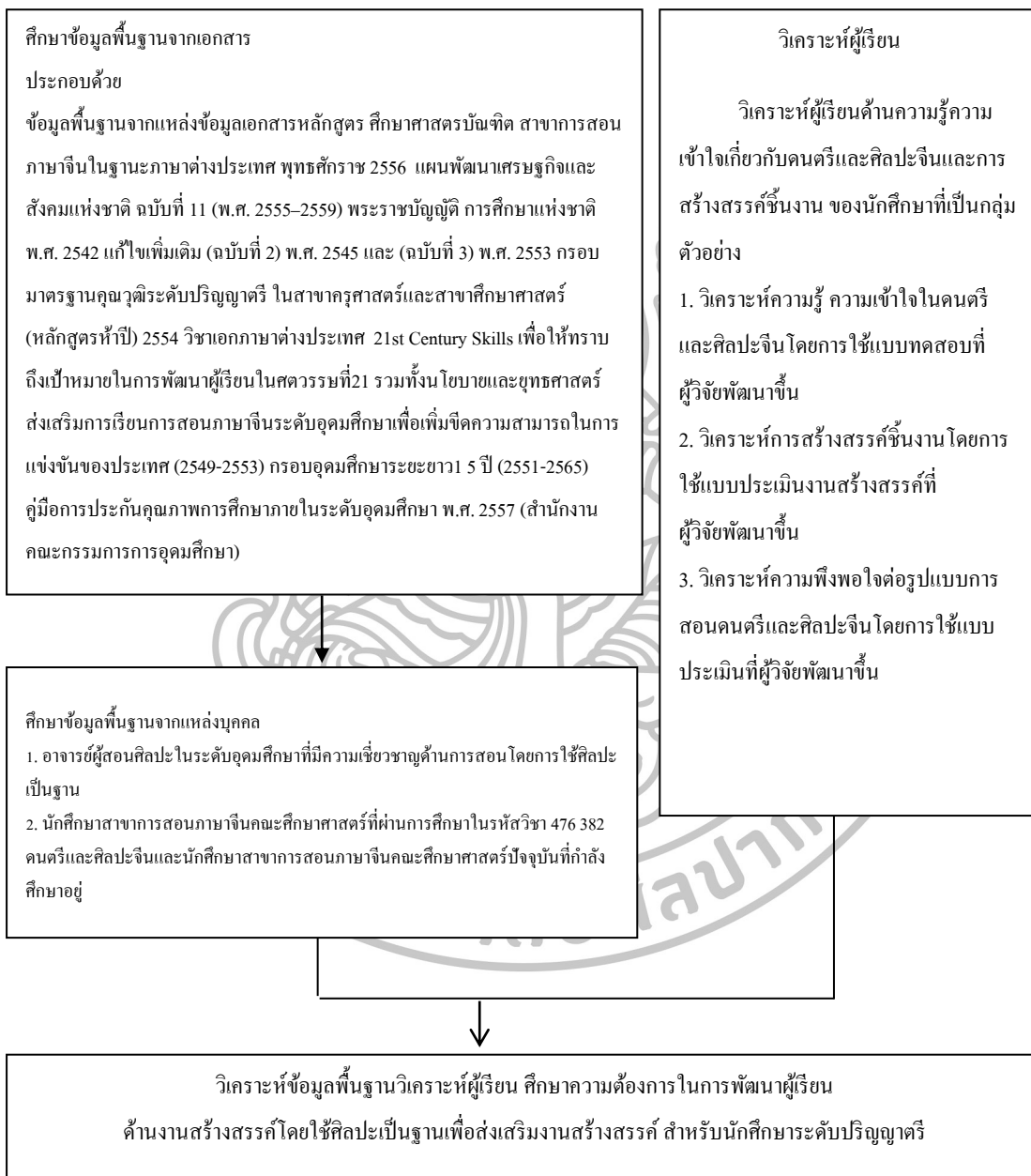
ตารางที่ 10 ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research: R₁): ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	กลุ่มเป้าหมาย	ผลที่ได้
1. เพื่อศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาจีนฯ ยุทธศาสตร์การจัดการเรียนการสอนในประเทศไทย ระดับอุดมศึกษา	ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง	หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตสาขาการสอนภาษาจีนฯ พ.ศ. 2556	ข้อมูลและแนวทางการสอนตามแนวคิดศิลปะเป็นฐาน

ตารางที่ 10 ชั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research: R₁): ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (ต่อ)

วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	กลุ่มเป้าหมาย	ผลที่ได้
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนา	ศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการวิจัยและพัฒนาทั้งในและต่างประเทศ	ข้อมูลแนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนา
3. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการสอน	ศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบการสอนทั้งในและต่างประเทศ	ข้อมูลแนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการสอน
4. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	ศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	ข้อมูลแนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
5. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์	ศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับงานสร้างสรรค์	ข้อมูลการสร้างเครื่องมือแบบทดสอบแบบสอบถามแบบบันทึกแบบสังเกตแบบประเมิน

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R₁)
เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน



ภาพที่ 8 ขั้นตอนการวิจัยที่ 1 (Research: R₁) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A)

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Development: D): ออกแบบและพัฒนารูปแบบ

จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 ทำให้ได้กรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาหาคุณภาพและประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์โดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นรูปแบบและให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คนวิพากษ์รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นและตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงของรูปแบบ คู่มือการใช้รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอนศิลปะ จำนวน 5 ท่าน นักวิชาการนักการศึกษาด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 ท่าน นักการศึกษาด้านการวัดผล จำนวน 2 ท่าน แล้วนำไปใช้จริงกับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง พร้อมกับให้อาจารย์ที่สอนในระดับอุดมศึกษาในรายวิชาอื่น นำรูปแบบไปใช้จริงพร้อมกัน เป็นการทดลองแบบคู่ขนาน โดยมีวัตถุประสงค์แหล่งข้อมูลตัวแปรที่ศึกษา วิจัยดำเนินการเครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 2 ดังนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีและพัฒนาเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบได้แก่ คู่มือการนำรูปแบบไปใช้และแผนการจัดการเรียนรู้

2. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบได้แก่ แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจ แบบประเมินงานสร้างสรรค์และแบบสอบถามความพึงพอใจ ต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

3. เพื่อประเมินคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างและการทดลองแบบคู่ขนาน

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลเอกสาร ประกอบด้วย

1. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
2. คู่มือการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
3. แผนการจัดการเรียนรู้
4. แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน
5. แบบประเมินงานสร้างสรรค์
6. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

แหล่งข้อมูลบุคคล

ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอนศิลปะ จำนวน 5 ท่าน นักวิชาการ นักการศึกษาด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 ท่าน นักการศึกษาด้านการวัดผล จำนวน 2 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ของรูปแบบ คู่มือการนำรูปแบบไปใช้ และ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อรับรองรูปแบบก่อนนำไปใช้จริงในขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ของ แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจ แบบประเมินงานสร้างสรรค์และ แบบสอบถามความพึงพอใจ ต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

วิธีดำเนินการ

1. พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีและพัฒนาเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบ ได้แก่ คู่มือการนำรูปแบบไปใช้ และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดที่ได้จากการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 มาใช้สังเคราะห์รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 เพื่อนำมา กำหนดกรอบแนวคิดรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์

1.2 ร่างรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน จากผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการสอน โดยมีองค์ประกอบด้านหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการสอน การประเมินผลและเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

1.3 พัฒนาคู่มือการนำรูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ไปใช้ โดยการสังเคราะห์องค์ประกอบของคู่มือ ซึ่งประกอบด้วย คำนำ แนวทางในการนำรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ไปใช้ ข้อควรปฏิบัติก่อนใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ แนวทางการจัดกิจกรรมการสอน ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ องค์ประกอบของรูปแบบ หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการสอน การประเมินผลและเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ และตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

1.4 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยศิลปะเป็นฐาน รหัสวิชา 476 382 วิชาดนตรี และศิลปะจีน รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยกำหนด เนื้อหาในการจัดกระบวนการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน โดยแต่ละแผนใช้เวลาเรียน 3 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที แต่ละแผนประกอบด้วย หัวเรื่อง กำหนดเวลาเรียน จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อการเรียนการสอนและการวัดประเมินผล

1.5 ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คู่มือการใช้รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ คู่มือการใช้รูปแบบการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของรูปแบบ ในการนำไปใช้และพัฒนารูปแบบ ตรวจสอบความสอดคล้องของรูปแบบ ความถูกต้องและเหมาะสม ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคู่มือการใช้รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้อง โดยวิธีการอ้างอิงผู้ทรงคุณวุฒิ (Connoisseurship) (รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ภาคผนวก ก) โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบ โดยการใช้วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยการใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 179)

5 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด

4 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก

3 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง

2 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย

1 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

สำหรับเกณฑ์ในการแปลผลกำหนดดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด

ผลการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ คู่มือการใช้รูปแบบการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ความสอดคล้องของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ในแต่ละประเด็นคำถามมีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ $\bar{x} = 4.33$, S.D., = 0.70 ถึง $\bar{x} =$

4.55, S.D. = 0.53 ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของกลุ่มการใช้รูปแบบการสอนพบว่า ในแต่ละประเด็นคำถามมีค่าความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{x} = 4.33$, S.D., = 0.55 ถึง $\bar{x} = 4.77$, S.D. = 0.44 ค่าความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามกับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนการสอน พบว่า ในแต่ละประเด็นคำถามมีค่าความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตั้งแต่ $\bar{x} = 4.20$, S.D., = 0.44 ถึง $\bar{x} = 5.00$, S.D. = 0.00 ซึ่งแสดงว่าเครื่องมือทั้ง 3 ฉบับได้แก่ รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ และแผนการจัดการเรียนการสอน มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) อยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ไปใช้ได้

1.6 ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบ กลุ่มการใช้รูปแบบ และแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำรูปแบบไปใช้ (Tryout) กับนักศึกษาที่มีลักษณะไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ ซึ่งจากผลการประเมินค่าความสอดคล้อง ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำรูปแบบไปใช้จริง พร้อมกับให้อาจารย์ที่สอนในรายวิชาอื่นอีก 3 ท่าน นำรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น ทดลองใช้จริงแบบคู่ขนาน และเก็บผลการทดลองควบคุมกันไป และนำผลมาสรุปร่วมกัน

สรุปการปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบ โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) แสดงในตารางที่ 11



ตารางที่ 11 สรุปการปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ภายหลังจากตรวจสอบความเหมาะสม/สอดคล้องเชิงโครงสร้างของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

รูปแบบโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)	
ร่างรูปแบบการสอน SILPA Model	การปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม
องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์	
หลักการ: รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการคิดออกแบบประดิษฐ์ สร้างนวัตกรรมหรือผลิตผลงาน ชิ้นงานด้วยตัวผู้เรียนเอง โดยอาศัยสื่อหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม	ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่าให้ปรับคำว่า ผู้เรียน เป็น นักศึกษาให้ตรงกันทุกจุด แก้ไขเพิ่มเติม: รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการคิดออกแบบประดิษฐ์สร้างนวัตกรรมหรือผลิตผลงาน ชิ้นงานด้วยตัวนักศึกษาก่อน โดยอาศัยสื่อหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม
วัตถุประสงค์: เพื่อพัฒนาความสามารถในงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาและความคิด	ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่าให้นำรายละเอียดของเนื้อหา มาใส่ในวัตถุประสงค์ด้วยและให้ตัดคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ออกและแก้คำว่า รูปแบบการสอนเป็นการจัดการเรียนการสอน
สร้างสรรค์ รวมทั้งความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอน	เพื่อพัฒนางานสร้างสรรค์ของนักศึกษา และความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะเงินรวมทั้งความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน
องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์	
เงื่อนไข: ผู้สอนต้องมีการเรียนรู้ หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะเบื้องต้น หรือมีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะคอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในการเลือกตัวอย่างหรือต้นแบบเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน	

ตารางที่ 11 สรุปการปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ภายหลังจากตรวจสอบความเหมาะสม/สอดคล้องเชิงโครงสร้างของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รูปแบบโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)	
ร่างรูปแบบการสอน SILPA Model	การปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม
<p>ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S) ด้วยผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้</p> <p>1.1 ตรวจสอบพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน โดยการสอบถาม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสนอแนวคิดและประสบการณ์</p> <p>1.2 ยกตัวอย่างภาพผลงาน ชิ้นงานศิลปะเพื่อเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน</p>	<p>ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า ให้เพิ่มในข้อ 1.2 ยกตัวอย่างรูปภาพ คลิปวิดีโอ การตั้งคำถามกระตุ้น และใช้สื่อที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นความสนใจผู้เรียน</p> <p>แก้ไขเพิ่มเติม:</p> <p>1.2 ยกตัวอย่างภาพผลงาน ชิ้นงานศิลปะ รูปภาพคลิปวิดีโอและใช้สื่อที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นความสนใจผู้เรียนเพื่อเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน</p>
องค์ประกอบเชิงกระบวนการ	
<p>ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้รู้จักกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์งาน (Introduction of the Creative Work Concept: I)</p> <p>2.1 ชี้นำสู่แก่นทัศน์ (Content) เป็นการให้ความรู้เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชาสอนเนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา มีการอธิบายและยกตัวอย่างประกอบด้วย</p> <p>การใช้สื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในสาระสำคัญของดนตรีและศิลปะจีน</p> <p>2.2 ขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน Best Practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปิน นักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด</p>	(ไม่มีการปรับปรุงแก้ไข)

ตารางที่ 11 สรุปการปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ภายหลังจากตรวจสอบความเหมาะสม/สอดคล้องเชิงโครงสร้างของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รูปแบบโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)	
ร่างรูปแบบการสอน SILPA Model	การปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม
<p>ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by doing: L)</p> <p>3.1 ขั้นสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้าง ชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกัน</p> <p>3.2 ขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน ผ่านศิลปะ (Making)</p>	(ไม่มีการปรับปรุงแก้ไข)
<p>ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P) เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการ สร้างสรรค์ผลงาน</p>	(ไม่มีการปรับปรุงแก้ไข)
<p>ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A) เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึง ความรู้ การสร้างสรรค์และการ ชื่นชมในคุณค่าของ ศิลปะ</p>	(ไม่มีการปรับปรุงแก้ไข)

ตารางที่ 11 สรุปการปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ภายหลังจากตรวจสอบความเหมาะสม/สอดคล้องเชิงโครงสร้างของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รูปแบบโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)											
ร่างรูปแบบการสอน SILPA Model	การปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม										
คู่มือการใช้รูปแบบ											
<p>แผนการจัดการเรียนการสอนที่ใช้</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>แผน ที่</th> <th>หัวเรื่อง</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>ยุคสมัยและราชวงศ์</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>เครื่องดนตรีและเพลงจีน</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>หัตถกรรมและศิลปกรรมจีน</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>อุปรากรจีน</td> </tr> </tbody> </table>	แผน ที่	หัวเรื่อง	1	ยุคสมัยและราชวงศ์	2	เครื่องดนตรีและเพลงจีน	3	หัตถกรรมและศิลปกรรมจีน	4	อุปรากรจีน	<p>ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่าให้เพิ่มจำนวนชั่วโมงให้ชัดเจนและระบุภาระงานในแต่ละสัปดาห์</p> <p>แก้ไขเพิ่มเติม:</p> <p>แผนที่ 1: ยุคสมัยและราชวงศ์ จำนวน 6 ชั่วโมง คาบที่ 1-6 ภาระงาน งานสร้างสรรค์เกี่ยวกับ ยุคสมัยและราชวงศ์</p> <p>แผนที่ 2: เครื่องดนตรีและเพลงจีน จำนวน 6 ชั่วโมง คาบที่ 7-12 ภาระงาน งานสร้างสรรค์เกี่ยวกับ เครื่องดนตรีและเพลงจีน</p> <p>แผนที่ 3: หัตถกรรมและศิลปกรรมจีน จำนวน 6 ชั่วโมง คาบที่ 13-18 ภาระงาน งานสร้างสรรค์เกี่ยวกับ หัตถกรรมและศิลปกรรมจีน</p> <p>แผนที่ 4: อุปรากรจีน จำนวน 6 ชั่วโมง คาบที่ 19-24 ภาระงาน งานสร้างสรรค์เกี่ยวกับ อุปรากรจีน</p>
แผน ที่	หัวเรื่อง										
1	ยุคสมัยและราชวงศ์										
2	เครื่องดนตรีและเพลงจีน										
3	หัตถกรรมและศิลปกรรมจีน										
4	อุปรากรจีน										

2. พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบได้แก่ แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจ แบบประเมินงานสร้างสรรค์ แบบบันทึกสะท้อนคิด และแบบสอบถามความพึงพอใจ ต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

2.1 แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน โดยมีกระบวนการสร้างและพัฒนา ดังนี้

2.1.1 ศึกษาทฤษฎีและเทคนิคในการสร้างแบบประเมินความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน

2.1.2 ศึกษาหลักสูตร ศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ พบว่ามีจุดประสงค์เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมจีน เพื่อให้เกิดทักษะในการนำความรู้ไปใช้ ให้ตระหนักถึงความสำคัญของดนตรีและศิลปะจีน บุคคลสำคัญ สถานที่ ประชญาและแนวคิด

2.1.3 ศึกษาตำราและแบบทดสอบที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนดนตรีและศิลปะจีน อาทิ ตำราด้านประวัติศาสตร์ศิลปะจีน ด้านดนตรีจีนและงานศิลปะหัตถกรรมจีน

2.1.4 การกำหนดเนื้อหาบางส่วนมาจาก ตำรา ข้อมูลจากแหล่งอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับดนตรีและศิลปะจีน

2.1.5 นำหนักของข้อสอบ มีจำนวน 30 ข้อ ข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน ตามแนวคิดของ Lapp and Flood (1986:136) เป็นการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ตอบผิดได้ 0 ตอบถูกได้ 1 คะแนน

2.1.6 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างแบบทดสอบจำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ โดยการใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญเช่นเดียวกับเกณฑ์ในการแปลความหมายของการหาค่าความสอดคล้องของรูปแบบ คู่มือการใช้รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนมีค่าคะแนนความสอดคล้องตั้งแต่ $\bar{x} = 4,00$, S.D., = 0.00 ถึง $\bar{x} = 5,00$, S.D., = 0.00 อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด แสดงว่าแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ได้

2.1.7 หาคุณภาพแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน โดยนำแบบทดสอบที่ได้ไปใช้กับ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ปีการศึกษา 2559 ที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 20 คน วิเคราะห์ข้อสอบรายข้อเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบในด้านความยากง่าย (Difficulty) และอำนาจจำแนก (Discrimination) พบว่ามีค่าระหว่าง 0.65-0.79 ตามลำดับ วิเคราะห์คุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ของ Richardson มีค่าเท่ากับ 0.79 แสดงว่าแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน มีคุณภาพทั้งความยากง่าย (Difficulty) และอำนาจจำแนก (Discrimination) และความเชื่อมั่น (Reliability) สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

2.1.8 นำแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจที่ได้ไปใช้กับนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 30 คน หลังจากการทดลองสอนเสร็จสิ้นลง นำผลที่ได้มาวิเคราะห์

2.2 แบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์

2.2.1 ศึกษาทฤษฎีและเทคนิคในการสร้างแบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์

2.2.2 ศึกษาหลักสูตรศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ พบว่ามีจุดประสงค์เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมจีน เพื่อให้เกิดทักษะในการนำความรู้ไปใช้ ให้ตระหนักถึงความสำคัญของดนตรีและศิลปะจีน บุคคลสำคัญ สถานที่ ปรัชญาและแนวคิด

2.2.3 แบบประเมินงานสร้างสรรค์ที่มีชื่อว่า Scoring rubrics โดยกำหนดระดับเป็น 4 ระดับ พิจารณาให้ระดับ 4 เป็นเกณฑ์ที่มีคุณภาพสูงกว่าระดับ 3 พิจารณาให้ระดับ 3 เป็นเกณฑ์ที่มีคุณภาพสูงกว่าระดับ 2 และพิจารณาให้ระดับ 1 เป็นเกณฑ์ที่มีคุณภาพต่ำกว่าระดับ 2 ระดับคุณภาพ ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง ทั้งนี้เป็นการประเมินโดยผู้ครูสอน ผู้วิจัยนักศึกษาประเมินตนเองและประเมินโดยเพื่อนร่วมชั้นเรียนและหรืออาจมีผู้เชี่ยวชาญในการร่วมประเมิน

2.2.4 นำแบบประเมินงานสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างแบบทดสอบจำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ โดยการใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญเช่นเดียวกับเกณฑ์ในการแปลความหมายของมีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญเช่นเดียวกับเกณฑ์ในการแปลความหมายของการหาค่าความสอดคล้องของรูปแบบ คู่มือการใช้รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์มีค่าคะแนนความสอดคล้องตั้งแต่ $\bar{x} = 4,20$, S.D., = 0.44 ถึง $\bar{x} = 5,60$, S.D., = 0.50 อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่าแบบประเมินงานสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ได้

ตารางที่ 12 เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน			
	4	3	2	1
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง
1. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้	ประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างเหมาะสม มีหลักการและถูกต้องตามวิธีการ	สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้ เกิดประโยชน์ในตัวเองแต่ยังไม่ถูกต้องตามหลักการและวิธีการ	สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้ แต่ยังไม่เกิดประโยชน์ในตัวเอง	ไม่สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานได้
2. วิธีการนำเสนอและการแสดงเหตุผล	นำเสนองานได้อย่างสมเหตุสมผล มีความพร้อมในการนำเสนอ มีความน่าสนใจ	นำเสนองานได้อย่างสมเหตุสมผล มีความพร้อมในการเสนองานแต่ยังไม่ชัดเจน น่าสนใจ	ไม่มีความสมเหตุสมผลในการนำเสนอ มีความพร้อมในงานขาดความน่าสนใจ	ไม่มีความสมเหตุสมผลในการนำเสนอ ขาดความพร้อม น่าสนใจ
3. ความคิดสร้างสรรค์	มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ เกิดการต่อยอดทางความคิด มีสุนทรียภาพในตัวเอง	มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ เกิดการต่อยอดทางความคิด	มีความน่าสนใจ แต่ขาดความแปลกใหม่ในตัวเอง	ขาดความแปลกใหม่ ขาดความน่าสนใจ ไม่มีความสร้างสรรค์ในตัวเอง

เกณฑ์การประเมิน

- 12 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดีมาก
 9-11 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
 6-8 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
 3-5 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับควรปรับปรุง

หัวข้อในการวัดผลครั้งนี้ประกอบด้วย ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ วิธีการนำเสนอและการแสดงเหตุผลและความคิดสร้างสรรค์ นำร่างแบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความครอบคลุมของความสามารถในงานสร้างสรรค์ จากนั้นผู้วิจัยนำแบบประเมินมาปรับแก้ตามคำแนะนำ

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

แบบสอบถามนี้ใช้สำหรับสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาภายหลังเสร็จสิ้นการทดลอง โดยประเด็นของข้อคำถามจะเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนประโยชน์ที่ได้รับและขอเสนอแนะ โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.3.1 นำแนวคิดพื้นฐานหลักการจุดมุ่งหมายลำดับขั้นกิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมาเป็นกรอบในการกำหนดประเด็นการสร้างแบบสอบถาม

2.3.2 สร้างแบบสอบถามโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือส่วนที่เป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ และส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบ โดยการใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวิเคราะห์เอกสาร โดยการใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้คือ

- 5 หมายถึง มีความพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพอใจมาก
- 3 หมายถึง มีความพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพอใจน้อย
- 1 หมายถึง มีความพอใจน้อยที่สุด

สำหรับเกณฑ์ในการแปลผลกำหนดดังนี้

4.50-5.00 หมายถึง มีความเห็นด้วยหรือมีความพึงพอใจมาก

3.50-4.49 หมายถึง มีความเห็นด้วยหรือมีความพึงพอใจ

2.50-3.49 หมายถึง ไม่แน่ใจหรือไม่สามารถตัดสินใจตอบได้

1.50-2.49 หมายความว่า ไม่เห็นด้วยหรือไม่พอใจ

1.00-1.49 หมายความว่า ไม่เห็นด้วยอย่างมากหรือไม่พอใจมาก

2.3.3 การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญเช่นเดียวกับเกณฑ์ในการแปลความหมายของมีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญเช่นเดียวกับเกณฑ์ในการแปลความหมายของการหาค่าความสอดคล้องของรูปแบบ คู่มือการใช้รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้นนี้มีคะแนนความสอดคล้องตั้งแต่ $\bar{x} = 4,00$, S.D., = 0.00 ถึง $\bar{x} = 5,00$, S.D., = 0.00 อยู่ในระดับมาก แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ได้

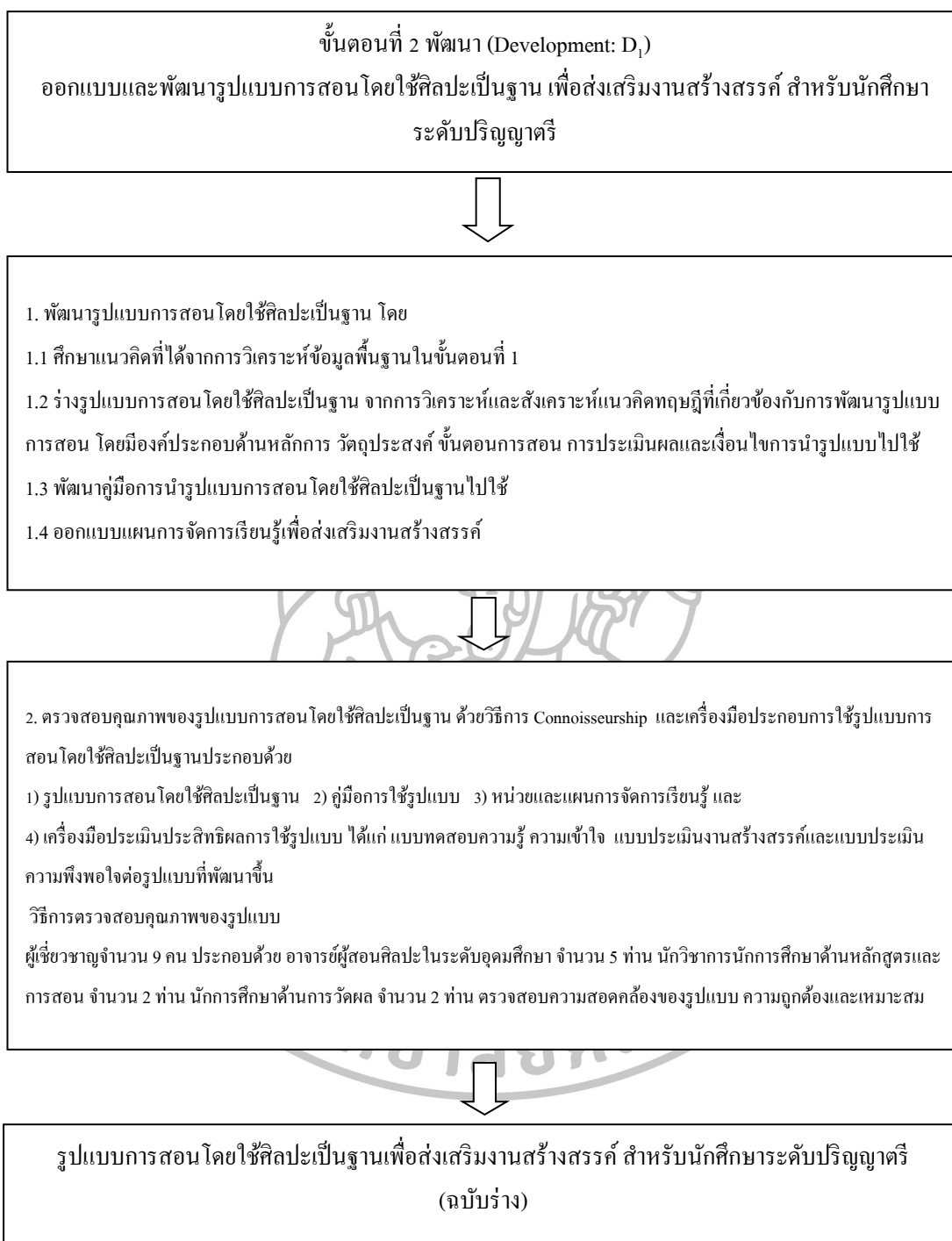
2.3.4 หาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยไปใช้จริงกับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างสาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศชั้นปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1/2559 จำนวน 30 คน นำผลมาวิเคราะห์คุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.99 แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจมีคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

2.3.5 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้นไปใช้จริงกับนักศึกษาในกลุ่มทดลองแบบกลุ่มขนาน โดยให้อาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษาที่เป็นอาสาสมัครที่สอนในรายวิชาอื่น ๆ อีก 3 รายวิชา เพื่อเป็นการขยายผลไปพร้อม ๆ กัน ประกอบด้วย 1) รายวิชาในสาขาภาษาต่างประเทศ ได้แก่ รายวิชา 476 201 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน 2) รายวิชาทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา ได้แก่ รายวิชา 468 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ และ 3) รายวิชาทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ได้แก่ รายวิชา 459 253 กีฬามวยไทย ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลการวิจัยแบบกลุ่มขนาน

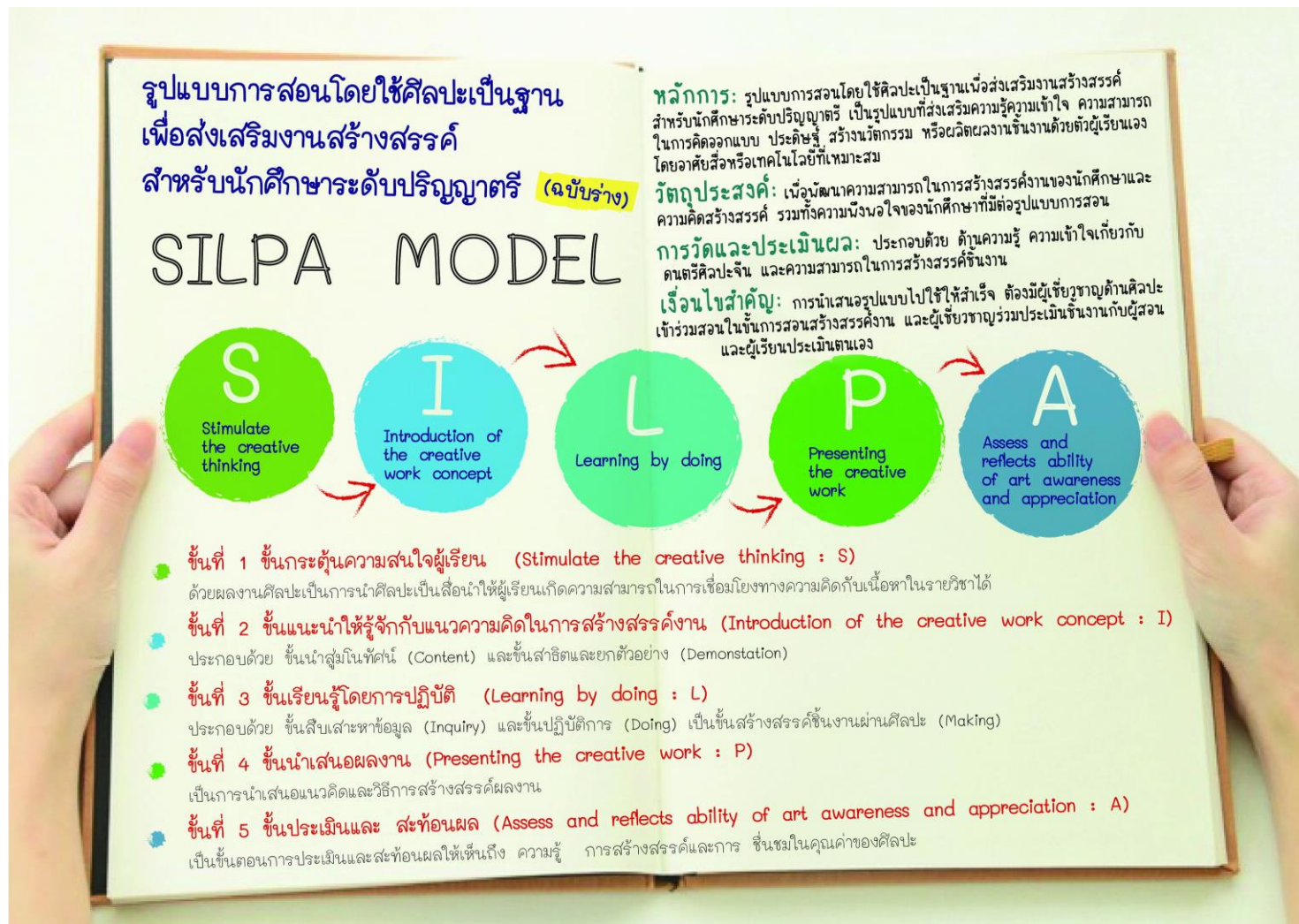
สรุปรายละเอียดการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Development: D1) : ออกแบบและพัฒนารูปแบบ ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Development: D₁): ออกแบบและพัฒนารูปแบบ

วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินการ	กลุ่มเป้าหมาย	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบและพัฒนาเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบ ได้แก่ คู่มือการนำรูปแบบไปใช้และแผนการจัดการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> ศึกษาแนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 เพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดรูปแบบการสอน ร่างรูปแบบการสอนจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง พัฒนาคู่มือการนำรูปแบบการสอนไปใช้โดยการสังเคราะห์องค์ประกอบของคู่มือ ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบด้วยวิธีการ Connoisseurship ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบ คู่มือการใช้รูปแบบ และแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 	<ol style="list-style-type: none"> รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คู่มือการนำรูปแบบการสอนไปใช้ แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจ แบบประเมินงานสร้างสรรค์ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น 	<ol style="list-style-type: none"> ร่างรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คู่มือการนำรูปแบบการสอนไปใช้
2. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจ แบบประเมินงานสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น	<ol style="list-style-type: none"> ร่างแบบประเมินรู้ความเข้าใจ ร่างแบบประเมินงานสร้างสรรค์ ร่างแบบประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น 	<ol style="list-style-type: none"> การสร้างแบบทดสอบแนวคิดของ Lapp and Flood การสร้างแบบประเมินงานสร้างสรรค์ ตามแนวทาง Scoring Rubrics การสร้างแบบประมาณค่า 5 ระดับ 	<ol style="list-style-type: none"> แบบประเมินรู้ความเข้าใจ แบบประเมินงานสร้างสรรค์ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น



ภาพที่ 9 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) ออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับร่าง)



ภาพที่ 10 รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับร่าง)

ขั้นตอนที่ 3 การนำไปใช้ (Research: R): การนำรูปแบบการสอนไปใช้จริง (Implementation)

วัตถุประสงค์ เพื่อนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้จริง

กลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัยที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี
ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 กลุ่ม
รวมทั้งสิ้น 30 คน (Purposive Sampling)

กลุ่มตัวอย่างทดลองแบบกลุ่มขนาน ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. รายวิชา 476 201 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ได้แก่ นักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีน
ในฐานะภาษาต่างประเทศชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวันในภาคเรียนที่
1/2559 จำนวน 30 คน

2. รายวิชา 468 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ นักศึกษาสาขาเทคโนโลยี
การศึกษา ชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์

3. รายวิชา 459 253 กีฬามวยไทย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียน
เรียนรายวิชากีฬามวยไทยเป็นวิชาเลือกเสรี

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในขั้นตอนการทดลองใช้รูปแบบการสอนนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi –
experiment) เป็นการทดลองที่มีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียวแบบที่มีการทดลองใช้รูปแบบการเรียน
การสอน ควบคู่ไปกับรายวิชาอื่นของอาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษา เป็นการทดลองแบบกลุ่มขนาน
แผนการทดลองเป็นแบบ Pre-Experimental Design

แบบ One Group Pretest-Posttest Design (Tuckman, 1999: 161)

Pretest	Treatment	Posttest
T ₁	X	T ₂

โดยที่ T₁ คือ การสอบก่อนที่จะจัดกระทำทดลอง (Pretest)

X คือ การจัดกระทำ (Treatment)

T₂ คือ การสอบหลังจากที่จัดกระทำทดลอง (Posttest)

ในการสอนผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้แผนการสอนที่สร้างขึ้น โดยมีขั้นตอน
การสอนตามรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น ซึ่งมีลำดับขั้นตอนของการเรียนการสอนดังนี้

ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนมีชื่อว่า “SILPA Model ” ประกอบด้วย 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ด้วยผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work Concept: I) เป็นการแนะนำให้ผู้รู้จักกับ แนวความคิด ในการสร้างสรรค์งาน

1. ขั้นนำสู่มนต์ทัศน์ (Content) เป็นการให้ความรู้ เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา
2. ขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน Best Practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปินนักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

1. ขั้นสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิด โอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกัน

2. ขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P) เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึง ความรู้ การสร้างสรรค์และการ ชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ ผู้วิจัยกำหนดให้มีการเก็บข้อมูลดังนี้

1. ผู้วิจัยบันทึกสภาพการจัดการเรียนการสอนทุกครั้งที่มีการเรียนการสอน
2. ผู้เรียนจะได้รับการสังเกตพฤติกรรมการทำงาน โดยผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรม ในขณะที่ผู้เรียนให้ความช่วยเหลือกันในการทำกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ ในขั้นตอนที่ 3 ของกิจกรรมการเรียนการสอน โดยประเด็นของการสังเกตประกอบด้วย การแบ่งบทบาทหน้าที่ การปฏิบัติตามบทบาท ลักษณะการทำงานร่วมกัน และบรรยากาศในการทำงาน

3. ผู้เรียนทุกคนประเมินการทำงานร่วมกันภายหลังเสร็จสิ้นการเรียนการสอนด้วยแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยกำหนดระยะเวลาห่างของการประเมินสัปดาห์เว้นสัปดาห์

4. ร่วมกันสะท้อนผลชิ้นงาน

การดำเนินงานหลังการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัย ได้แก่

1. ประเมินความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนของนักศึกษา
2. ประเมินพัฒนาการงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา

3. ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น
การดำเนินงานหลังการทดลองกับกลุ่มก่อนาน ได้แก่
1. รายวิชา 476 201 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน
 - 1.1 ประเมินความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาจีนในชีวิตประจำวันของนักศึกษา
 - 1.2 ประเมินงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา
 - 1.3 ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น
 2. รายวิชา 468 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์
 - 2.1 ประเมินความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา
 - 2.2 ประเมินงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา
 - 2.3 ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น
 3. รายวิชา 459 253 กีฬามวยไทย
 - 3.1 ประเมินความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬามวยไทยของนักศึกษา
 - 3.2 ประเมินงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา
 - 3.3 ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบที่พัฒนาขึ้น
- การวิเคราะห์ข้อมูล
- ในการประเมินผลการทดลองใช้รูปแบบ ผู้วิจัยนำข้อมูลต่าง ๆ ที่เก็บรวบรวมไว้มาวิเคราะห์ โดยกำหนดดังนี้
1. หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเฉลี่ยร้อยละ ของคะแนนจากแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีน จากนั้นจึงนำค่าเฉลี่ยร้อยละเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ซึ่งผู้วิจัยกำหนดดังนี้ สำหรับเกณฑ์ในการแปลผลกำหนดดังนี้
 - 4.50-5.00 หมายความว่า มีความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนในระดับดีมาก
 - 3.50-4.49 หมายความว่า มีความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนในระดับดี
 - 2.50-3.49 หมายความว่า มีความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนในระดับปานกลาง
 - 1.50-2.49 หมายความว่า มีความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนในระดับน้อย
 - 1.00-1.49 หมายความว่า มีความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีน ในระดับน้อยที่สุด
 2. หาค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีน นำค่าเฉลี่ยมาแปลความหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นจึงนำมาเทียบกับเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด

3. หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเฉลี่ยร้อยละ ของคะแนนจากแบบประเมินการสร้างสรรค์งาน จากนั้นจึงนำค่าเฉลี่ยร้อยละเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ซึ่งผู้วิจัยกำหนดดังนี้

สำหรับเกณฑ์ในการแปลผลกำหนดดังนี้

4.50-5.00 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก

3.50-4.49 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี

2.50-3.49 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง

1.50-2.49 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อย

1.00-1.49 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินงานสร้างสรรค์

5. หาค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบประเมินงานสร้างสรรค์นำค่าเฉลี่ยมาแปลความหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นจึงนำมาเฉลี่ยมาเทียบกับเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด

6. สรุปประเด็นจากแบบบันทึกสะท้อนคิดของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบ เป็นลักษณะเชิงพรรณนา บรรยายความ

7. หาค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และวิเคราะห์เนื้อหาในส่วนที่เป็นปลายเปิด

ทั้งนี้รายวิชาที่ทดลองแบบคู่ขนานทั้ง 3 รายวิชา ให้ใช้เกณฑ์การประเมินข้างต้น เช่นเดียวกัน

จากขั้นตอนการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) เป็นการนำไปใช้ (Implementation: I) สามารถสรุปเป็นขั้นตอน ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) การนำไปใช้ (Implementation: I)

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	<p>1. ขอนหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรถึงคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างของวิจัยและกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน</p> <p>2. ผู้วิจัยประชุมนัดแนะเกี่ยวกับการนำรูปแบบการสอนไปใช้กับกลุ่มอาจารย์ที่เป็นอาสาสมัครจำนวน3คน เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนเข้าใจหลักการ วัตถุประสงค์ องค์ประกอบของกระบวนการ การวัดและประเมินผลและเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ</p> <p>3. ผู้วิจัยได้ชี้แจงหลักการ เหตุผล และประโยชน์ของการวิจัยให้กับนักศึกษา พร้อมทั้งทำความเข้าใจกับนักศึกษาเกี่ยวกับแผนการจัดประสบการณ์ วิธีการเรียนการสอน เพื่อให้ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเกิดประโยชน์สูงสุด</p>	<p>นักศึกษากลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัย ได้แก่ นักศึกษาศาขการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศชั้นปีที่2ที่ลงทะเบียนในรายวิชาดนตรีและศิลปะจีนในภาคเรียนที่ 1/2559 จำนวน 30คน นักศึกษา</p> <p>กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ได้แก่ นักศึกษาศาขการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ชั้นปีที่4</p> <p>ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวันในภาคเรียนที่1/2559 จำนวน 30 คน</p> <p>รายวิชา การถ่ายภาพ ดิจิตอลเชิงสร้างสรรค์ นักศึกษาศาขเทคโนโลยีการศึกษา ชั้นปีที่3 จำนวน30คนที่ลงทะเบียนเรียน รายวิชา การถ่ายภาพ ดิจิตอลเชิงสร้างสรรค์</p>	<p>รูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ศิลปะเป็นฐาน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล/ การวิเคราะห์ข้อมูล</p>	<p>นักศึกษากลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัย</p> <p>1. ความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน</p> <p>2. พัฒนาการการสร้างสรรค์ชิ้นงาน</p> <p>3.ความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอน</p> <p>นักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ได้แก่</p> <p>1. ความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับภาษาจีนในชีวิตประจำวัน</p> <p>2.งานสร้างสรรค์</p> <p>3.ความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอน</p> <p>รายวิชา การถ่ายภาพดิจิตอลเชิงสร้างสรรค์</p> <p>1.ความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิตอล</p>

ตารางที่ 14 ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) การนำไปใช้ (Implementation: I) (ต่อ)

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
	4. ดำเนินการทดลองด้วยรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ศิลปะเป็นฐาน			2. งานสร้างสรรค์ 3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอน
	5. แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีน 6. แบบประเมินงานสร้างสรรค์ 7. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการเรียนการสอน	รายวิชากีฬามวยไทย นักศึกษาชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชากีฬามวยไทย เป็นวิชาเลือกเสรี		รายวิชา กีฬามวยไทย 1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬามวยไทย 2. งานสร้างสรรค์ 3. ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการสอน

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E): การประเมินและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนการสอน

1. การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยระยะที่ 4 มีจุดมุ่งหมายเพื่อประเมินผลการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาหาประสิทธิภาพของรูปแบบอีกครั้ง ด้วยการวิพากษ์รูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 ท่าน เพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพการใช้งานจริงในการพัฒนานักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีนต่อไป รายละเอียดของการดำเนินการวิจัยมีดังนี้

1.1 บันทึกคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

1.2 บันทึกผลที่ได้จากการประเมินงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

1.3 เปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

1.4 เปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการประเมินงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

1.5 บันทึกข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกสะท้อนคิดของนักศึกษา หลังการใช้รูปแบบ

1.6 บันทึกข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการสอนด้วยการใช้ศิลปะเป็นฐานของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำไปใช้วิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการจัดสนทนากลุ่ม

1.7 ตรวจสอบ ปรับปรุง แก้ไขรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

1.8 ขยายผลรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์และแปลผลการประเมินโดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีน จากการประเมินงานสร้างสรรค์ จากการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างระหว่างทำการทดลองตั้งแต่ต้นจนถึงสิ้นสุดการวิจัย

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง โดยการวิเคราะห์เฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์ที่กำหนด

สำหรับเกณฑ์ในการแปลผลกำหนดดังนี้

4.50-5.00 หมายความว่า มีความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีน
ในระดับดีมาก

3.50-4.40 หมายความว่า มีความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนใน
ระดับดี

2.50-3.49 หมายความว่า มีความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนใน
ระดับปานกลาง

1.50-2.49 หมายความว่า มีความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนใน
ระดับน้อย

1.00-1.49 หมายความว่า มีความรู้ เข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนใน
ระดับน้อยที่สุด

2.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง โดยการวิเคราะห์เฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์ที่กำหนด

สำหรับเกณฑ์ในการแปลผลกำหนดดังนี้

4.50-5.00 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก

3.50-4.49 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี

2.50-3.49 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง

1.50-2.49 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อย

1.00-1.49 หมายความว่า งานสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อยที่สุด

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกผลสะท้อนคิดของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์เนื้อหาในส่วนที่เป็นการบรรยาย พรรณนาด้านความตระหนักในคุณค่าของคนตรีและ ศิลปะจีน จากนั้นนำไปแปลความโดยกำหนดเกณฑ์ตามแนวคิดของ Likert สำหรับความคิดเห็นที่ดี หมายถึง ความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยระดับ 3.50 เป็นต้นไป

2.4 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น สำหรับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง โดยการวิเคราะห์เฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้ว เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์ที่กำหนด

สำหรับเกณฑ์ในการแปลผลกำหนดดังนี้

4.50-5.00 หมายความว่า มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น
ในระดับดีมาก

3.50-4.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น
ในระดับดี

2.50-3.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น
ในระดับปานกลาง

1.50-2.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น
ในระดับน้อย

1.00-1.49 หมายความว่า มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น
ในระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 15 ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E):
การประเมินและปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
ประเมินความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีน	ทดสอบก่อน/หลังใช้รูปแบบ	นักศึกษาในกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน	แบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีน	เปรียบเทียบคะแนนก่อนหลังใช้รูปแบบ ใช้ค่า t-test และการประมาณค่า	ผลเปรียบเทียบคะแนนความรู้ ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีนก่อนและหลังการใช้รูปแบบฯ
ประเมินพัฒนาการในงานสร้างสรรค์	ประเมินหลังใช้รูปแบบ	นักศึกษาในกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน	แบบประเมินงานสร้างสรรค์	เปรียบเทียบคะแนนงานสร้างสรรค์เปรียบเทียบคะแนนสัปดาห์ที่ 2/4/6/8	ผลเปรียบเทียบคะแนนสร้างสรรค์
ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง	ประเมินหลังใช้รูปแบบ	นักศึกษาในกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน	แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลความหมายตามแนวคิด Likert/เชิงคุณภาพ	ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
ปรับปรุงแก้ไขรูปแบบ	วิเคราะห์ผลการประเมินทั้งหมด	นักศึกษาในกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน		ตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Triangulation)	รูปแบบที่ปรับปรุงใหม่พร้อมนำไปขยายผล

การดำเนินการใช้รูปแบบการสอนที่ใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

นำรูปแบบการสอนที่ใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ไปทดลองแบบคู่ขนานกับ รายวิชาดังต่อไปนี้

1. รายวิชา 476 201 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ได้แก่ นักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีน
ในฐาณะภาษาต่างประเทศชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ลงทะเบียนใน
รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวันในภาคเรียนที่ 1/2559 จำนวน30คน เป็นจำนวน 4 คาบ ในหัวข้อ
เรื่องการออกแบบแอฟพลิเคชันของจีน เป็นจำนวน 4 คาบ

2. รายวิชา 468 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ นักศึกษาสาขาเทคโนโลยี
การศึกษา ชั้นปีที่3 จำนวน30คน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา
การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ในหัวข้อเรื่อง การถ่ายภาพตามแนวคิดด้านสื่อความหมาย

3. รายวิชา 459 253 กีฬามวยไทย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียน
เรียนรายวิชากีฬามวยไทยเป็นวิชาเลือกเสรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นจำนวน
4 คาบ ในหัวข้อ การไหว้ครูและท่ารำรำ

โดยสรุปเป็นรายละเอียดได้ในตารางที่ 16



ตารางที่ 16 สรุปการดำเนินงานขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) เป็นการประเมินผล (Evaluation: E): ของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้
1. รายวิชา ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ประเมินความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับภาษาจีนในชีวิตประจำวัน	ทดสอบก่อน/หลัง ใช้รูปแบบ	1. นักศึกษาศาขากการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่าง ประเทศ ชั้นปีที่4 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน	1. แบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับภาษาจีนในชีวิตประจำวัน	1. เปรียบเทียบคะแนนก่อนหลัง ใช้รูปแบบ ใช้ค่า t-test และการประมาณค่า	ผลเปรียบเทียบคะแนนความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ก่อนและหลังการใช้รูปแบบ
2. รายวิชา การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ประเมินความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์		2. นักศึกษา นักศึกษาศาขาทะคโนโลยีกการศึกษาระดับชั้นปีที่3 จำนวน30คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์	2. แบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์	2. คะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน	ผลเปรียบเทียบคะแนนความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัล ก่อนและหลังการใช้รูปแบบ
3. รายวิชา กีฬามวยไทย ประเมินความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับกีฬามวยไทย		3. นักศึกษาชั้นปีที่ 1-5 จำนวน30คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชากีฬามวยไทยเป็นวิชาเลือกเสรี	3. แบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับกีฬามวยไทย		ผลเปรียบเทียบคะแนนความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับกีฬามวยไทยก่อนและหลังการใช้รูปแบบ
ประเมินงานสร้างสรรค์	ประเมินหลังใช้รูปแบบ		แบบประเมินงานสร้างสรรค์	คะแนนงานสร้างสรรค์	คะแนนงานสร้างสรรค์
ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง	ประเมินหลังใช้รูปแบบ		แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบ	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อรูปแบบ

วิธีดำเนินการ

หลังจากการหาคุณภาพของรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยนำรูปแบบการสอนอ่านที่พัฒนาขึ้นนี้ไปทดลองใช้พบว่า มีคุณภาพเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) นี้จึงมีความเหมาะสมและสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการทดลองแบบคู่ขนาน ดังนี้

1. ดำเนินการติดต่อสอบถามอาจารย์ประจำสาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ผู้รับผิดชอบสอนรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์และอาจารย์ประจำภาควิชาพื้นฐานสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา อาจารย์ผู้รับผิดชอบสอนรายวิชากีฬามวยไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2. ขอให้ทางบัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือแนะนำในการขอทดลองงานวิจัยแบบคู่ขนานไปยังอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาดังกล่าว

3. ชี้แจง ทำความเข้าใจกับอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการนำรูปแบบการสอนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับองค์ประกอบทั้งหมดของรูปแบบการสอน แผนการสอน การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผลการสอนตามรูปแบบเกิดประโยชน์มากที่สุด

4. ทดสอบก่อนการใช้รูปแบบการสอนกับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม

5. ทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน ดังนี้

5.1 รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน แผนการจัดการเรียนการสอนที่ 1 เรื่อง แอพพลิเคชั่น

5.2 รายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ แผนการจัดการเรียนการสอนที่ 3 เรื่องการถ่ายภาพตามแนวคิดด้านสื่อความหมาย

5.3 รายวิชากีฬามวยไทย แผนการจัดการเรียนการสอนที่ 3 เรื่องการไหว้ครูและทำร้ายรำ

6. อาจารย์ผู้สอนที่เป็นอาสาสมัครในการทดลองแบบคู่ขนานทั้ง 3 ท่าน บันทึกการทำงาน การทำกิจกรรมของผู้เรียน พร้อมให้คะแนนการสร้างสรรค์งาน

7. ทดสอบหลังเรียน

8. ผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่ใช้ศิลปะเป็นฐาน

9. ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ข้อมูลหลังการใช้รูปแบบ การเก็บข้อมูลเสร็จสิ้น

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรี 2) เพื่อเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน ที่เรียนตามรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษา พัฒนาการในงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนตามรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาหลังใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และ 5) เพื่อศึกษาผลของการนำรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรี ไปทดลองแบบคู่ขนาน

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในลักษณะของงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ด้วยวิธีการมีการเชิงคุณภาพ (Quantitative Research) และเชิงปริมาณ (Qualitative Research) โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพสนับสนุนการวิจัยเชิงปริมาณ (Embedded Design) และการตรวจสอบแบบสามเส้าด้านข้อมูล มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 ผลการนำรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ไปทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สาขาวิชาการสอนภาษาจีนฯ รายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาและรายวิชากีฬามวยไทย สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาคุณภาพรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สาขาวิชาการสอนภาษาจีนฯ รายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาและ รายวิชากีฬามวยไทย สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา

ในขั้นตอนการพัฒนาและหาประสิทธิภาพรูปแบบครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบพัฒนารูปแบบ ประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบ และพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบดังนี้

1. ผลของการออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์การออกแบบและพัฒนาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาจากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานมาใช้ในการออกแบบและพัฒนา มีผลดังนี้

1.1 ผลการออกแบบรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ มีผลการสังเคราะห์และการพัฒนาตามองค์ประกอบของรูปแบบดังนี้

1.1.1 ผลการสังเคราะห์ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ และผลการสังเคราะห์แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วยแนวคิด ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญานิยมหรือพุทธินิยม (Cognitive Theory) ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (A Theory of Meaningful Verbal Learning) แนวคิดของมาร์ซาโน (Marzano) แนวคิดของ Bloom's Taxonomy Revised ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ทอร์เรนซ์ (Torrance) ที่มีความสัมพันธ์กัน ดังภาพที่ 11

1.1.2 ผลการพัฒนาหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ดังภาพที่ 11

แนวคิด ทฤษฎี

- ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Theory) (Torrance, 1962 (Carl Gustav Jung, 1875 - 1961) (Wallas, 1962)
- ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคิดของ บลูม (Bloom's Taxonomy)
- แนวคิดการสอนด้วยศิลปะเป็นฐาน (Art base Learning) แอน แพทเทอตัน และคณะ(2009: 4) ลีโอนาร์ด เบิร์นสแตน (Leonard Bernstein, 1992) ลินดา ไนแมน แอน แพทเทอตัน และคณะ (2009: 13) นิค นิสซี่ (Nick Nissley, 2010:5) นิค นิสซี่ (Nick Nissley, 2010: 13) โรเบิร์ต ลินช์ (Robert Lynch, อ้างถึงใน Nick Nissley, 2010: 10) ซิคเซนตีมิฮาลี ฌีอี เกรเคิล ยูพิทิสและสมิทธิรม (Csikszentmihalyi, 1996; Dewey, 1934; 1938; Gradle, 2009; Uptis and Smithrim, 2003) เบอร์นาฟอर्ड บราวน์ โคเฮดี้ และแมค รอดเอนท์ (Burnaford, Brown, Doherty and McLaughlin, 2007)
- ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมายของออสเชล (Ausubel, David, 1963)
- แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะสร้างสรรค์ (Creative work) Autor, 2007 อ้างถึงใน 21st Century Skills, Learning for Living in Our Times, Trilling and Fadel, 2009: 9
- ทฤษฎีการสร้างสรรค้ชิ้นงาน (Constructionism) Seymour Papert (1950-1960)
- ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) Jean Piaget (1967) Cognitive Constructivism และ Lev Vygotsky Social Constructivism
- แนวคิดการสร้างสรรค้เป็นฐาน (Creative base Learning) วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์

ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร ประกอบด้วย ข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลเอกสารหลักสูตร ศึกษาศตวรรษที่ 21 สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2556 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555–2559) พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี ในสาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์(หลักสูตรห้าปี) 2554 วิชาเอกภาษาต่างประเทศ 21st Century Skills เพื่อให้ทราบถึงเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 รวมทั้ง นโยบายและยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนรู้การสอนภาษาจีนระดับอุดมศึกษาเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (2549-2553) กรอบอุดมศึกษาระยะยาว 15 ปี (2551-2565) คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2557 (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา)

ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

จากแนวคิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์สู่การศึกษาในศตวรรษใหม่ การให้การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่จะทำให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วรวมถึงโอกาสและสิ่งที่เป็นไปใหม่ๆ ที่น่าติดตามค้นหา การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียนเกี่ยวข้องกับปัญหาอันเป็นจริง เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์และคำถามเกี่ยวกับอนาคตเชิงวัฒนธรรม สังคมและสากล ไม่จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน ผู้สอนจะเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้ให้การช่วยเหลือต่อผู้เรียนเป็นการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้และต้องมีการสร้างวัฒนธรรมการสืบค้น (create a culture of inquiry) (กระบวนการที่สนใจใหม่ทางการศึกษา:กรณีศึกษาต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21 – 2556, จาก: http://tripsm.wix.com/21st#!about_us/cjg9) (สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558) การจัดการศึกษาแบบเดิมมุ่งเน้นไปที่ความเป็นจริง การจดจำ ทักษะเบื้องต้น และการทดสอบที่ยังไม่ได้สร้างเพื่อให้เกิดการพัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เจกเช่นระบบการศึกษาในประเทศฟินแลนด์และสิงคโปร์ ได้เริ่มนำแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นฐานเพื่อผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นให้กับผู้เรียน(Trilling and Fadel, 2009: 57)

ภาพที่ 11 ผลการสังเคราะห์ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน



หลักการ

รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจความสามารถในการคิด ออกแบบประดิษฐ์สร้างนวัตกรรม หรือ ผลิตผลงานชิ้นงานด้วยตัวผู้เรียนเอง โดยอาศัยสื่อ หรือ เทคโนโลยีที่เหมาะสม

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความสามารถในงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา ความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งความพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอน

การวัดและประเมินผล

ประกอบด้วย ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีศิลปะจีน และความสามารถในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

Step1: S

Stimulate the Creative Thinking

ขั้นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

ด้วยผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้

Step2: I

Introduction of the Creative Work Concept

ขั้นแนะนำให้ผู้รู้จักกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์งาน

ประกอบด้วย การนำเข้าสู่โมโนทัศน์ (Content) และขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration)

ขั้นแนะนำให้ผู้รู้จักกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์งาน

ประกอบด้วย การนำเข้าสู่โมโนทัศน์ (Content) และขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration)



Step3: L

Learning by Doing

ขั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ

ประกอบด้วย ขั้นสืบเสาะ (Inquiry) และขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

Step4: P

Presenting the Creative Work

ขั้นนำเสนอผลงาน

เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

Step5: A

Assess and Reflects Ability of Art Awareness and Application

ขั้นประเมินและสะท้อนผล

เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึงความรู้ การสร้างสรรค์ และการชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ

เงื่อนไขสำคัญ

การนำรูปแบบไปใช้ให้สำเร็จ ต้องมีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะเข้าร่วมสอนในชั้น การสร้างสรรค์งาน และผู้เชี่ยวชาญร่วมประเมินชิ้นงานกับผู้สอน และผู้เรียนประเมินตนเอง

ภาพที่ 12 รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

จากภาพที่ 12 พบว่ารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลและเงื่อนไขการนำไปใช้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S) มีวัตถุประสงค์เพื่อทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียน โดยใช้รูปภาพผลงานศิลปะ คลิปวิดีโอเกี่ยวกับงานศิลปะ การตั้งคำถาม ฯลฯ เป็นการนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้ ผู้สอนนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนต้องร่วมกันสร้างสรรค์ พร้อมทั้งชี้แจงตัวชี้วัดในการจัดการเรียนการสอนอันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้ผู้รู้จักกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์งาน (Introduction of the Creative Work Concept: I) มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการนำคัม โนทัศน์ (Content) เป็นการให้ความรู้เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชาและสอนเนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา มีการอธิบายและยกตัวอย่างประกอบด้วย การใช้สื่อ นำ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในสาระสำคัญของดนตรีและศิลปะจีน พร้อมทั้งสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน Best Practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปินนักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกันและปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P) มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้นำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างอิสระ โดยผลงานศิลปะต้องเชื่อมโยงกับความรู้ที่ได้รับในแต่ละหัวข้อ

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assess and Reflects Ability of Art Awareness and Appreciation: A) มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลชิ้นงานสร้างสรรค์และสะท้อนผลให้เห็นถึงความรู้ การสร้างสรรค์และการชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ โดยใช้แบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน แล้วให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback)

สำหรับเงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน นำมากำหนดเงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบการสอนไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ เมื่อผ่านการตรวจสอบคุณภาพ

ของรูปแบบด้วยวิธีการตรวจสอบความสอดคล้องเชิงโครงสร้างของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน และประเมินประสิทธิภาพโดยการนำไปใช้จริงกับนักศึกษา กลุ่มตัวอย่าง พร้อมกับการทดลองคู่ขนานกับรายวิชาอื่น ๆ อีกรายวิชาได้แก่ รายวิชาสาขาการสอนภาษาจีนฯ รายวิชาของภาคเทคโนโลยีการศึกษาและรายวิชาของสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา พบว่ามีเงื่อนไขในการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ คือ

1. ผู้สอนต้องมีการเรียนรู้ หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะเบื้องต้น
2. มีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะคอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในการเลือกตัวอย่างหรือต้นแบบ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

ผลการออกแบบและพัฒนาเครื่องมือประกอบการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะ เป็นฐาน ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ แผนการจัดการเรียนการสอน โดยการสังเคราะห์ห้องประกอบของคู่มือ กำหนดรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบของคู่มือ ออกแบบหน่วยการเรียนการสอนและแผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ภาคผนวก ก)

ผลการตรวจสอบความเหมาะสม/สอดคล้องเชิงโครงสร้างของร่างรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (SILPA Model) และการแก้ไขปรับปรุง

1. การตรวจสอบความเหมาะสม/สอดคล้องเชิงโครงสร้างของร่างรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (SILPA Model) และการแก้ไขปรับปรุง โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน ผลการตรวจสอบพบว่า รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในภาพรวม มีความเหมาะสม/สอดคล้อง อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$, S.D.= 0.60) และคู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (SILPA Model) อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$, S.D.= 0.50) เมื่อพิจารณารูปแบบการสอนที่ใช้ศิลปะเป็นฐาน แยกเป็นรายข้อพบว่า การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการสอนมีความเหมาะสม/สอดคล้องอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$, S.D.= 0.15) องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน (แต่ละองค์ประกอบ) ได้แก่ องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์ มีความเหมาะสม/สอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.55$, S.D.= 0.00) องค์ประกอบเชิงกระบวนการ มีความเหมาะสม/สอดคล้อง อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.40$, S.D.= 0.06) และองค์ประกอบเชิงเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้มีความเหมาะสม/สอดคล้อง อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$, S.D.= 0.00) (รายละเอียด ดังแสดงในภาคผนวก ง) ซึ่งตอบคำถามการวิจัยข้อที่ 1 และสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. การแก้ไข/ปรับปรุงร่างรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (SILPA Model) จากการตรวจสอบความเหมาะสม/สอดคล้องเชิงโครงสร้างของร่างรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (SILPA Model) โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าไม่มีข้อใดที่มีค่าความสอดคล้องต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (พิจารณาค่าความสอดคล้องที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00) อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (SILPA Model) เพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.1 ปรับแก้ไข รายละเอียดด้านองค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์ โดยแก้ไขคำว่า ผู้เรียน เป็น นักศึกษา ให้เหมือนกันทุกจุด

2.2 เพิ่มเติมรายละเอียดด้านองค์ประกอบเชิงกระบวนการ

ในขั้นที่ 1 โดยใส่ข้อความ อาจารย์ให้นักศึกษาดูรูปภาพ คลิปวิดีโอ ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นนักศึกษา โดยใส่ให้เหมือนกันทุกจุด

ขั้นที่ 2 ให้เพิ่มตัวอย่างที่ให้นักศึกษาเกิดมโนทัศน์ เน้นความเป็นความคิดรวบยอดไม่ใช่เนื้อหา ให้เกณฑ์การเลือกตัวอย่างชิ้นงานในแต่ละแผน

ขั้นที่ 3 อธิบายเพิ่มเติมว่านักศึกษาเรียนแล้วต้องเกิดอะไร ทำอะไรได้ในแต่ละแผน ไม่ควรใช้ คำว่านวัตกรรม ให้ใช้คำว่าสร้างผลงาน

ขั้นที่ 5 ให้นักศึกษาร่วมกันสะท้อนคิด มีส่วนร่วมในการตัดสินผลงานศิลปะ เปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างเต็มที่ เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ที่ดี และผู้สอนควรขยายความเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์

2.3 องค์ประกอบด้านเงื่อนไข ปรับเนื้อหาให้สอดคล้องการวิจัย 8 สัปดาห์ เพิ่มระยะเวลาในแต่ละขั้นว่าใช้เวลาเท่าไร กี่นาทีให้ชัดเจน แยกประเด็นของประเภทกิจกรรมให้ละเอียด ลงรายละเอียดสื่ออุปกรณ์ที่ใช้ให้ชัดเจน

โดยสามารถสรุปขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้ดังนี้

ตารางที่ 17 สรุปขั้นตอนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนการสอน	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนการสอน	บทบาทของผู้เรียน	บทบาทของผู้สอน
1. ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S)	เพื่อทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนมาเป็นพื้นฐานในการสอนโดยการใช้ศิลปะเป็นฐาน	โดยใช้รูปภาพผลงานศิลปะ ศิลปะ คลิปวิดีโอ เกี่ยวกับงานศิลปะ การตั้งคำถาม ฯลฯ เพื่อกระตุ้นความรู้เดิม และทำแบบฝึกหัดประจำบท	แสดงความรู้ที่มีอยู่ผ่านกิจกรรมที่อาจารย์ผู้สอนจัดเตรียมไว้ เช่น ตอบคำถามของอาจารย์ผู้สอน บอกความเข้าใจจากภาพศิลปะที่เห็น	ดำเนินกิจกรรมการสอนที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความรู้เดิมที่มีอยู่ออกมาให้ได้มากที่สุด
2. ขั้นแนะนำให้รู้จักกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์งาน (Introduction of the Creative Work Concept: I)	เพื่อเป็นการนำคอนเทนต์ (Content) เป็นการศึกษาเนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชาและสอนเนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา	มีการอธิบายและยกตัวอย่างประกอบด้วยการใช้สื่อ นำเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในสาระสำคัญของดนตรีและศิลปะจีน พร้อมทั้งสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน Best Practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปินนักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด	ฝึกคิดวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่อาจารย์นำมาให้เป็นตัวอย่าง	เลือกตัวอย่างผลงานศิลปะที่สะท้อนแนวคิดเข้าใจง่าย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเองกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์ ตัวอย่างผลงานที่นำมาเสนอ

ตารางที่ 17 สรุปขั้นตอนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี (ต่อ)

ขั้นตอนการสอน	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียนการสอน	บทบาทของผู้เรียน	บทบาทของผู้สอน
3. ขั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)	เพื่อให้ผู้เรียนสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นคว้าความรู้เพิ่มเติม ระดมความคิดร่วมกัน และร่วมกันปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)	ระดมสมอง ค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบชิ้นงาน	ผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้ มีอิสระในการสร้างสรรค์ชิ้นงานแลกเปลี่ยนเรียนรู้การสร้างสรรค์ชิ้นงานกับผู้อื่น ให้ความร่วมมือช่วยเหลือกัน การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับกลุ่ม	ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิด ให้คำแนะนำ ปรีกษา สอบถามความคืบหน้าของชิ้นงาน
4. ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P)	เพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้นำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างอิสระ โดยผลงานศิลปะต้องเชื่อมโยงกับความรู้อันที่ได้รับในแต่ละหัวข้อ	ผู้เรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยการสร้างงานจากเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ มีการนำเสนอผลงาน ถามตอบข้อสงสัย ผู้เรียนร่วมกันวิจารณ์ผลงานศิลปะของแต่ละกลุ่ม	ผู้เรียนนำเสนอความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมา และสามารถถามตอบข้อสงสัย ร่วมกับผู้เรียนคนอื่นๆ ได้	ซักถามเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้น มีการขยายขอบเขตความรู้เพิ่มเติมเพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียน

ตารางที่ 17 สรุปขั้นตอนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี (ต่อ)

ขั้นตอนการสอน	วัตถุประสงค์	กิจกรรมการเรียน การสอน	บทบาทของ ผู้เรียน	บทบาทของ ผู้สอน
5. ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assess and Reflect ability of Art Awareness and Appreciation: A)	เพื่อประเมินผลชิ้นงานสร้างสรรค์และสะท้อนผลให้เห็นถึง ความรู้ การสร้างสรรค์ และการชื่นชมในคุณค่าของศิลปะโดยใช้แบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน แล้วให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback)	ผู้เรียนและอาจารย์ผู้สอนร่วมกันประเมินผลจากผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมา	ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์อย่างกระตือรือร้นให้ความร่วมมือช่วยเหลือกัน การดำเนินกิจกรรมต่างๆร่วมกับกลุ่มรับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีการเรียนรู้จากกลุ่มและช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้	สรุปผลของการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักศึกษา

หลังจากได้ค่าคุณภาพของรูปแบบการสอนและผ่านการปรับปรุงแก้ไขทั้งนี้ผู้วิจัยได้ติดต่อประสานงานเพื่อออกเอกสารขอความร่วมมือไปยังอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สาขาวิชาการสอนภาษาจีนฯ รายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาและ รายวิชากีฬามวยไทย สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา ของคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร ในการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยได้มีการขอความร่วมมือไปยังอาจารย์ที่เป็นกลุ่มอาสาสมัครในการทำวิจัยครั้งนี้ เพื่อแนะนำรายละเอียดของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน คู่มือการใช้รูปแบบ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนการสอนและเครื่องมือที่ใช้ประกอบการวิจัย โดยให้อาจารย์ทั้ง 3 ท่าน ออกแบบแผนการจัดการเรียนการสอนตามหน่วยการ

เรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาของตนเอง จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนสอนที่ได้มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดังสรุปได้ในตารางที่ 18

ตารางที่ 18 สรุปขั้นตอนการดำเนินการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

สัปดาห์ที่	หัวข้อที่สอน	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน	สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้	ภาระงาน
1 คาบที่ 1-3	ยุคสมัยและราชวงศ์	<p>ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S)</p> <p>ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้รู้จักกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์งาน (Introduction of the Creative Work Concept: I)</p> <p>ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ</p>	รูปภาพ คลิปวิดีโอ คำถามกระตุ้น กระตุ้นความรู้ของผู้เรียน ตัวอย่างผลงาน ศิลปะ	งานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยและราชวงศ์
2 คาบที่ 4-6	นักศึกษานำเสนอผลงานศิลปะจากหัวข้อยุคสมัยและราชวงศ์	<p>ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P)</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A)</p>	งานศิลปะ สร้างสรรค์ที่นักศึกษา ออกแบบมา	นำเสนองาน และความคิด รวบรวมหน้าชั้นเรียน

ตารางที่ 18 สรุปขั้นตอนการดำเนินการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (ต่อ)

สัปดาห์ที่	หัวข้อที่สอน	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน	สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้	ภาระงาน
3 คาบที่ 7-9	เครื่องดนตรีและ เพลงจีน	ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความ สนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้รู้จักกับ แนวความคิดในการ สร้างสรรค์งาน (Introduction of the Creative Work concept: I) ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการ ปฏิบัติ (Learning by Doing: L)	รูปภาพ คลิปวิดีโอ คำถามกระตุ้น กระตุ้นความรู้ของ ผู้เรียน ตัวอย่างผลงาน ศิลปะ	งานสร้างสรรค์ ที่เกี่ยวกับเครื่อง ดนตรีและ ศิลปะจีน
4 คาบที่ 10-12	นักศึกษานำเสนอ ผลงานศิลปะจาก หัวข้อดนตรีและ เพลงจีน	ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P) ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A)	งานศิลปะ สร้างสรรค์ที่ นักศึกษา ออกแบบมา	นำเสนองาน และความคิด รวบยอดหน้า ชั้นเรียน
5 คาบที่ 13-15	หัตถกรรมและ ศิลปกรรมจีน	ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความ สนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้รู้จัก กับแนวความคิดในการ สร้างสรรค์งาน (Introduction of the Creative Work Concept: I) ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการ ปฏิบัติ	รูปภาพ คลิปวิดีโอ คำถามกระตุ้น กระตุ้นความรู้ของ ผู้เรียน ตัวอย่างผลงาน ศิลปะ	งานสร้างสรรค์ ที่เกี่ยวกับ หัตถกรรมและ ศิลปกรรมจีน

ตารางที่ 18 สรุปขั้นตอนการดำเนินการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (ต่อ)

สัปดาห์ที่	หัวข้อที่สอน	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน	สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้	ภาระงาน
6 คาบที่ 16-18	นักศึกษานำเสนอ ผลงานศิลปะจาก หัวข้อหัตถกรรม และศิลปกรรมจีน	ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P) ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A)	งานศิลปะ สร้างสรรค์ที่ นักศึกษา ออกแบบมา	นำเสนองาน และความคิด รวบยอดหน้า ชั้นเรียน
7 คาบที่ 19-21	อุปกรณ์จีน	ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความ สนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้รู้จักกับ แนวความคิดในการ สร้างสร้งงาน (Introduction of the Creative Work Concept : I) ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการ ปฏิบัติ	รูปภาพ คลิปวิดีโอ คำถามกระตุ้น กระตุ้นความรู้ของ ผู้เรียน ตัวอย่างผลงาน ศิลปะ	งานสร้างสรรค์ ที่เกี่ยวกับเครื่อง ดนตรีและ ศิลปะจีน
8 คาบที่ 22-24	นักศึกษานำเสนอ ผลงานศิลปะจาก หัวข้ออุปกรณ์จีน	ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P) ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A)	งานศิลปะ สร้างสรรค์ที่ นักศึกษา ออกแบบมา	นำเสนองาน และความคิด รวบยอดหน้า ชั้นเรียน

ตารางที่ 19 สรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยและการทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน

สัปดาห์ที่	หัวข้อที่สอน	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน	สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้	ภาระงาน
1 คาบที่ 1-3	รายวิชาภาษาจีน ในชีวิตประจำวัน หัวข้อ แอปพลิเคชัน ของจีน	ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความ สนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้รู้จัก กับแนวความคิดในการ สร้างสรรค์งาน (Introduction of the Creative Work)	รูปภาพ คลิปวิดีโอ คำถามกระตุ้น กระตุ้นความรู้ของ ผู้เรียน ตัวอย่างผลงานการ ออกแบบ แอปพลิเคชัน	ออกแบบ แอปพลิเคชัน ของตนเอง พร้อมนำเสนอ หน้าชั้นเรียน
2 คาบที่ 4-6	นักเรียนนำเสนอ ผลงานศิลปะจาก หัวข้อ แอปพลิเคชันจีน	ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P) ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A)	งานศิลปะ สร้างสรรค์ แอปพลิเคชันที่ นักศึกษา ออกแบบมา	นำเสนองาน และความคิด รวบยอดหน้า ชั้นเรียน

ตารางที่ 20 สรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยและการทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชาการถ่ายภาพ
ดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์

สัปดาห์ที่	หัวข้อที่สอน	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน	สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้	ภาระงาน
1 คาบที่ 1-3	รายวิชาการ ถ่ายภาพดิจิทัล เชิงสร้างสรรค์ หัวข้อ การถ่ายภาพ ด้านแนวคิดการสื่อ ความหมาย	ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความ สนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้รู้จักกับ แนวความคิดในการ สร้างสรรค์งาน (Introduction of the Creative Work) ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการ ปฏิบัติ (Learning by Doing: L)	รูปภาพ คลิปวิดีโอ คำถามกระตุ้น กระตือรือร้นของ ผู้เรียน ตัวอย่างผลงานการ ถ่ายภาพเชิง สร้างสรรค์	ถ่ายภาพเชิง สร้างสรรค์ พร้อมนำเสนอ แนวคิดของ ตนเอง
2 คาบที่ 4-6	นักศึกษานำเสนอ ผลงานศิลปะจาก หัวข้อการถ่ายภาพ ด้านแนวคิดการสื่อ ความหมาย	ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P) ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A)	งานศิลปะการ ถ่ายภาพเชิง สร้างสรรค์	นำเสนองาน และความคิด รวมยอดหน้า ชั้นเรียน

ตารางที่ 21 สรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยและการทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชาศิลปะไทย

ลำดับที่	หัวข้อที่สอน	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน	สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้	ภาระงาน
1 คาบที่ 1-3	รายวิชาศิลปะ ไทย หัวข้อ การไหว้ครู และการรำร่า	ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความ สนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้รู้จัก กับแนวความคิดในการ สร้างสรรค์งาน (Introduction of the Creative Work ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการ ปฏิบัติ (Learning by Doing: L)	รูปภาพ คลิปวิดีโอ คำถามกระตุ้น กระตุ้นความรู้ของ ผู้เรียน	ออกแบบทำ ไหว้ครูและการ รำร่า
2 คาบที่ 4-6	นักศึกษานำเสนอ ผลงานศิลปะจาก หัวข้อการไหว้ครู และการรำร่า	ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P) ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A)	ทำการไหว้ครูและ การรำร่า	นำเสนองาน และความคิด รวบยอดหน้า ชั้นเรียน

ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และผลการทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สาขาวิชาการสอนภาษาจีนฯ รายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาและ รายวิชาศิลปะไทย สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา

จากการนำรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ที่ผ่านการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว จึงนำไปใช้ในสถานการณ์จริง (Implement) กับกลุ่มตัวอย่างโดยดำเนินการตามกระบวนการ 4 ขั้นตอนของ

รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ดังนี้

ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่มีชื่อว่า “SILPA Model” ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ด้วยผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรค้งาน (Introducing Creative Work Concept: I) เป็นการแนะนำให้รู้จักกับ แนวความคิด ในการสร้างสรรค้งาน

1. ขั้นนำกลุ่มโนทัศน์ (Content) เป็นการให้ความรู้ เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา
2. ขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน best practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปินนักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

1. ขั้นสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกัน
2. ขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P) เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึงความรู้ การสร้างสรรค์และการชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 2 เพื่อเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน ที่เรียนตามรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียนและจากสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน ที่เรียนตามรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียนโดยภาพรวมของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test dependent ผลปรากฏดังในตารางที่ 22

โดยแสดงผลเป็นรายข้อได้ดังนี้

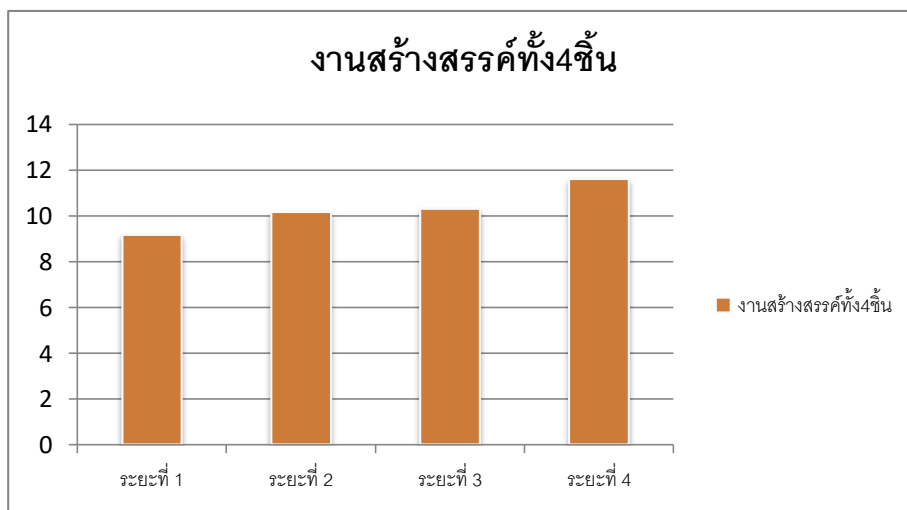
ตารางที่ 22 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

ความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน	กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	(\bar{x})	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	30	30	16.36	3.11	-24.04	.001
หลังเรียน	30	30	29.36	0.84		

** P < .05

จากตารางที่ 22 พบว่าหลังการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3

จากการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาจำนวน 30 คน ระหว่างการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รวมทั้งหมด 4 ระยะ โดยภาพรวมนักศึกษามีระดับคะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดี จากคะแนนเต็ม 12 คะแนน มีค่าเฉลี่ย 10.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.28 เมื่อพิจารณาโดยดูเป็น 4 ระยะ สามารถสรุปได้ดังนี้ ระยะที่ 1 จะเก็บข้อมูลช่วงชั่วโมงที่ 4-6 ระยะที่ 2 จะเก็บข้อมูลช่วงชั่วโมงที่ 10-12 ระยะที่ 3 จะเก็บข้อมูลช่วงชั่วโมงที่ 16-18 และระยะที่ 4 จะเก็บข้อมูลช่วงชั่วโมงที่ 22-24 โดยภาพรวม นักศึกษามีคะแนนดีขึ้นตามลำดับ โดยคะแนนรวมของงานสร้างสรรค์ที่ 1 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 9.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 งานสร้างสรรค์ที่ 2 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 10.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 งานสร้างสรรค์ที่ 3 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 10.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 และงานสร้างสรรค์ที่ 4 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 11.6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 สามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยส่งเสริมนักศึกษาให้มีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่สูงขึ้น ซึ่งตอบคำถามการวิจัยในข้อที่ 3 ตอบสมมติฐานการวิจัยในข้อ 3 คือ หลังเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานสูงขึ้นดังนำเสนอในภาพที่ 13



ภาพที่ 13 แสดงพัฒนาการของงานสร้างสรรค์ทั้ง 4 ระยะ

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาหลังใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานผู้วิจัยได้ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลปรากฏในตารางที่ 23



ตารางที่ 23 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ของความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง
จำนวน 30 คน ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ข้อที่	ความพึงพอใจ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน					
1	นักศึกษาชอบเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	4.03	0.66	มาก	7
2	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาและการปฏิบัติงานได้ง่ายขึ้น	4.17	0.69	มาก	6
3	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น	4.37	0.71	มาก	4
4	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้สรุปรู้ได้ด้วยตนเอง	4.33	0.66	มาก	5
5	นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	4.70	0.53	มากที่สุด	2
6	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถทำให้นักศึกษาคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้	4.70	0.46	มากที่สุด	๑
7	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อการเรียน	4.53	0.57	มากที่สุด	2
ด้านบรรยากาศในการเรียน					
8	รู้สึกกระตือรือร้นและติดตามเนื้อหาอยู่เสมอ	4.17	0.69	มาก	6
9	รูปแบบการเรียนการสอนนี้น่าสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม	4.33	0.66	มาก	5
10	การเรียนโดยรูปแบบการเรียนการสอนนี้สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.60	0.56	มากที่สุด	๑
ด้านบรรยากาศในการเรียน					
11	บรรยากาศในการเรียนไม่ตึงเครียด	4.47	0.62	มาก	4
12	กิจกรรมการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	4.10	0.71	มาก	7

ตารางที่ 23 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ของความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง
จำนวน 30 คน ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

ข้อที่	ความพึงพอใจ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
13	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมให้นักศึกษามีโอกาสสร้างมนุษย์สัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม	4.53	0.68	มากที่สุด	3
14	กิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถศึกษาได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน	4.57	0.62	มากที่สุด	2
15	เนื้อหาของบทเรียน สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมงานสร้างสรรค์	4.47	0.62	มาก	4
ด้านระยะเวลาในการเรียน					
16	การแบ่งเวลาในการบรรยายและการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.77	0.89	มาก	3
17	จำนวนบทเรียน เนื้อหามีความเหมาะสม สอดคล้องกับระยะเวลาในการเรียน	4.13	0.97	มาก	2
18	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา	4.13	0.77	มาก	๑
ด้านการประเมินผลในการเรียน					
19	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถช่วยในการเรียนรู้ในรายวิชาที่ต้องใช้ความจำได้เป็นอย่างดี	4.03	0.80	มาก	3
20	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ทันที อันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงตนเองครั้งต่อไป	4.30	0.70	มาก	2
ด้านการประเมินผลในการเรียน					
21	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษายอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มมากยิ่งขึ้น	4.50	0.73	มากที่สุด	๑
	รวม	4.32	0.68	มาก	

จากตารางที่ 23 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน จากภาพรวมนักศึกษามีความพึงพอใจมาก มีการตอบรับเป็นอย่างดีทั้งด้านบรรยากาศการเรียนการสอน การปฏิบัติงานสร้างสรรค์ การแสดงความคิดเห็น การวัดประเมินผลงานสร้างสรรค์และการทดสอบวัดความรู้ ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า 1) ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถทำให้นักศึกษาคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้ ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.46) 2) ด้านบรรยากาศในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเรียนโดยรูปแบบการเรียนการสอนนี้สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.56) 3) ด้านระยะเวลาในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลาซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.77) และ 4) ด้านการประเมินผลในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษายอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มมากยิ่งขึ้นซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.73) สามารถสรุปได้ว่าในภาพรวมนักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็น อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.32$, S.D. = 0.68) ซึ่งตอบคำถามการวิจัยในข้อที่ 4 และตอบสนองมติฐานการวิจัยในข้อ 4 คือหลังเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบอยู่ในระดับมาก

สรุปข้อคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

จากการสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่พัฒนาขึ้น โดยแบ่งเป็นด้านรูปแบบ ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนการสอนและด้านบรรยากาศการจัดการเรียนการสอน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ด้านรูปแบบการสอน นักศึกษาให้ข้อเสนอแนะว่า

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาของรายวิชามากยิ่งขึ้น ช่วยให้การเรียนรู้ง่ายขึ้น ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดความคิดรวบยอดและยอมรับฟังความคิดเห็นเพื่อนภายในกลุ่มมากยิ่งขึ้นในการทำงานร่วมกัน รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยให้จดจำเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น เป็นรูปแบบการสอนที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความรู้สึกชอบและประทับใจเพราะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ไม่เหมือนใครแปลกใหม่ ทำให้ผู้เรียนที่มีจิตจำกัดในการสร้างสรรค์ได้เปิดกว้างความคิดในการสร้างสรรค์งาน ทำให้นักศึกษาได้รับฟังและเรียนรู้ศิลปะและความเป็นศิลปะได้มากยิ่งขึ้น

2. ด้านเนื้อหากิจกรรมการจัดการเรียนการสอน นักศึกษาให้ข้อเสนอแนะว่า

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้มีความเหมาะสม เกิดอิสระทางความคิด ทำให้สามารถสรุปความคิดเป็น เกิดเป็นความคิดรวบยอด เนื้อหาในแต่ละแผนมีความกระชับไม่มากหรือน้อยจนเกินไป และส่งเสริมให้กล้าแสดงออกทางความคิด เต็มไปด้วยจินตนาการในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ทั้งนี้ยังกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาทางด้านอารมณ์และความเป็นเหตุเป็นผลทางสติปัญญาอีกด้วย

3. ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนการสอน นักศึกษาให้ข้อเสนอแนะว่า

การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานไม่มีความตึงเครียดในชั้นเรียน ไม่น่าเบื่อ เน้นความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและอาจารย์ผู้สอน ได้ดี เกิดทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีความสนุก ผ่อนคลาย เพราะต้องใช้ความคิดในการสร้างสรรค์อยู่ตลอดเวลา

จึงสามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานนั้นทำให้นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน เพราะทำให้เกิดการสร้างสรรค้อย่างแท้จริง เกิดทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นการเปิดกว้างทางความคิดและพัฒนาทักษะทางอารมณ์และความเป็นเหตุเป็นผลมากยิ่งขึ้น (นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ให้ข้อมูล ณ วันที่ 7 ตุลาคม 2559)

ตอนที่ 3 ผลการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ไปทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สาขาวิชาการสอนภาษาจีนฯ รายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาและรายวิชากีฬามวยไทย สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ในการทดลองแบบคู่ขนาน ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

1. รายวิชา 476 201 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน นักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาจีนฯ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 30 คน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2. รายวิชา 468 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา ชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 คน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

3. รายวิชา 459 253 กีฬามวยไทย สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา นักศึกษาชั้นปีที่ 1-5 ทุกคณะวิชาที่เลือกวิชากีฬามวยไทยเป็นวิชาเลือกเสรี จำนวน 30 คน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โดยในการทดลองแบบคู่ขนานนั้น อาจารย์ผู้เป็นอาสาสมัคร จำนวน 3 ท่าน จะนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานไปทดลองใช้จำนวน 1 แผนการเรียน ระยะเวลา 2 สัปดาห์ และเก็บข้อมูลดังนี้

1. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

2. คะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการทดลองแบบคู่ขนานดังนี้

1. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน รายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ และรายวิชากีฬามวยไทย

ตารางที่ 24 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มคู่ขนานก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ในรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาจีนในชีวิตประจำวัน	กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	(\bar{x})	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	30	20	12.10	2.33	-11.63	.001
หลังเรียน	30	20	17.10	1.49		

จากตารางที่ 24 พบว่าหลังการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาจีนในชีวิตประจำวัน หัวข้อการออกแบบแอปพลิเคชัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.33 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.49 เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียน

และหลังเรียนพบว่าค่าที (t) เท่ากับ -11.63 สรุปได้ว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 25 สรุปผลการนำรูปแบบไปใช้กับกลุ่มคุณาน การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ในรายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์	กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	(\bar{x})	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	30	20	11.06	2.06	-17.78	.001
หลังเรียน	30	20	17.20	1.58		

จากตารางที่ 25 พบว่าหลังการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ หัวข้อการถ่ายภาพตามแนวความคิด การสื่อสารความหมาย โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.06 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.58 เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าค่าที (t) เท่ากับ -17.78 สรุปได้ว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 26 สรุปผลการนำรูปแบบไปใช้กับกลุ่มคุณาน การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ในรายวิชากีฬามวยไทย

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬามวยไทย	กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	(\bar{x})	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	30	10	6.37	1.12	-15.59	.001
หลังเรียน	30	10	9.13	0.77		

จากตารางที่ 26 พบว่าหลังการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรายวิชากีฬามวยไทย หัวข้อการไหว้ครูและท่ารำรำโดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.12 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 9.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าค่าที (t) เท่ากับ -15.59 สรุปได้ว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสามารถสรุปภาพรวมได้ดังตารางที่ 27

ตารางที่ 27 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ของกลุ่มก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาที่ทดลองแบบก่อนเรียนทั้ง 3 รายวิชา

รายวิชา	ความรู้ความเข้าใจ	จำนวนนักศึกษา	คะแนนเต็ม		(\bar{x})	S.D.	t	P
ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน	ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน	30	30	ก่อนเรียน	12.10	2.33	-11.63	.001
				หลังเรียน	17.10	1.49		
การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์	การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์	30	20	ก่อนเรียน	10.76	2.12	-11.86	.001
				หลังเรียน	16.80	1.74		
กีฬามวยไทย	กีฬามวยไทย	30	10	ก่อนเรียน	6.37	1.12	-15.59	.001
				หลังเรียน	9.13	0.77		

จากตารางที่ 27 สามารถสรุปได้ว่า การทดลองแบบก่อนเรียนด้วยการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) กับรายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน รายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์และรายวิชากีฬา มวยไทย พบว่านักศึกษาทั้ง 3 กลุ่ม มีคะแนนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน รายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ และรายวิชากีฬา มวยไทย

ตารางที่ 28 สรุปคะแนนภาพรวมการสร้างสรรค์ชิ้นงานของการทดลองแบบคู่ขนานในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ในหัวข้อการออกแบบแอปพลิเคชัน

หัวข้อ	จำนวนนักศึกษา (คน)	คะแนนรวมทั้งหมด	คะแนนเต็ม 12 คะแนน	ร้อยละ	ระดับ
การออกแบบแอปพลิเคชัน	30	333	11.10	92.50	ดี

จากตารางที่ 28 สามารถสรุปได้ว่าคะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักศึกษา กลุ่มทดลองแบบคู่ขนานด้วยการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ในหัวข้อการออกแบบแอปพลิเคชันมีคะแนนในภาพรวม อยู่ที่ 11.10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 92.50 อยู่ในระดับดี

จากความคิดเห็นของผู้สอนกล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model ทำให้นักศึกษาเกิดการกระตุ้นการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบและทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนได้เป็นอย่างดี ไม่เกิดความเบื่อหน่ายตลอดระยะเวลาในระหว่างเรียน



ตารางที่ 29 สรุปคะแนนภาพรวมการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มตัวอย่างก่อนทดลองแบบ
 กลุ่มนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาการถ่ายภาพ
 เชิงสร้างสรรค์ ในหัวข้อการถ่ายภาพตามแนวความคิดการสื่อสารความหมาย

หัวข้อ	จำนวน นักศึกษา (คน)	คะแนนรวม ทั้งหมด	คะแนนเต็ม 12 คะแนน	ร้อยละ	ระดับ
การถ่ายภาพตาม แนวความคิดการสื่อสาร ความหมาย	30	342.50	11.41	95.08	ดี

จากตารางที่ 29 สามารถสรุปได้ว่าคะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักศึกษา
 กลุ่มทดลองแบบกลุ่มนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาการถ่าย
 ภาพเชิงสร้างสรรค์ ในหัวข้อการถ่ายภาพตามแนวความคิดการสื่อสารความหมาย มีคะแนนใน
 ภาพรวม อยู่ที่ 11.41 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.08 อยู่ในระดับดี

จากความคิดเห็นของผู้สอนกล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model
 ส่งเสริมมุมมองในการบูรณาการในภาพกว้างระหว่างความรู้เรื่องศาสตร์และการพัฒนาด้าน
 ความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นศิลปะ อุดรทางความคิดและเกิดความคงทนในความรู้ ความเข้าใจ



เว็บไซต์กรมการสื่อสารมวลชน (GSI) โทร 06570163

1. เว็บไซต์กรมการสื่อสารมวลชน (GSI) โทร 06570163

2. สถานะ: วิทยาลัยการศึกษานานาชาติ (GSI) โทร 06570163

3. สถานะ: วิทยาลัยการศึกษานานาชาติ (GSI) โทร 06570163

4. สถานะ: วิทยาลัยการศึกษานานาชาติ (GSI) โทร 06570163

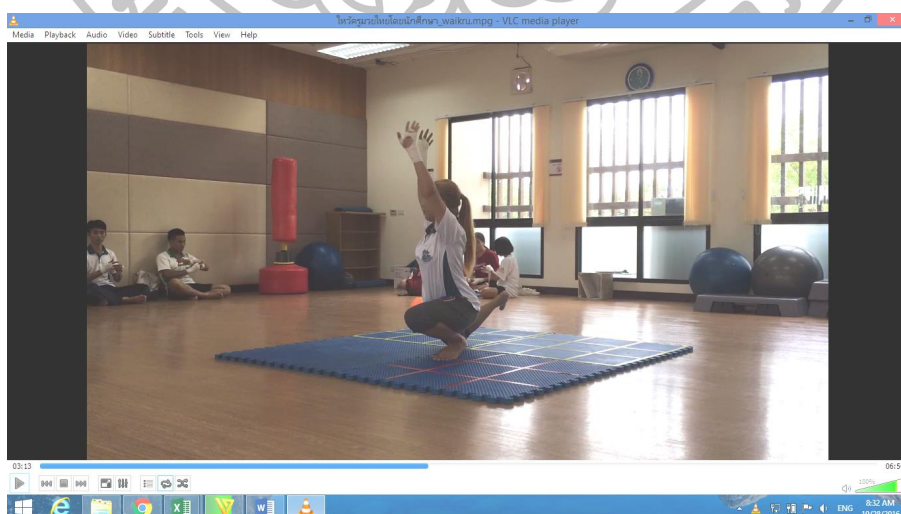
5. สถานะ: วิทยาลัยการศึกษานานาชาติ (GSI) โทร 06570163

ตารางที่ 30 สรุปคะแนนภาพรวมการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มทดลองแบบคู่ขนานในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชากีฬามวยไทย ในหัวข้อการไหว้ครู และการรำยรา

หัวข้อ	จำนวน นักศึกษา (คน)	คะแนนรวม ทั้งหมด	คะแนนเต็ม 12 คะแนน	ร้อยละ	ระดับ
การออกแบบการไหว้ครู	30	308	10.26	85.55	ดี

จากตารางที่ 30 สามารถสรุปได้ว่าคะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักศึกษากลุ่มทดลองแบบคู่ขนานด้วยการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชากีฬามวยไทย ในหัวข้อการไหว้ครูและการรำยรา มีคะแนนในภาพรวม อยู่ที่ 10.26 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.55 อยู่ในระดับดี

จากความคิดเห็นของผู้สอนกล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model ทำให้นักศึกษาสนใจใฝ่ใจ กระตุ้นการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ มีความคงทนในการจดจำความรู้ สามารถนำความรู้ไปสร้างสรรค์ในท่าทางการรำยรามวยไทยได้และสามารถแสดงความเป็นเหตุเป็นผลในความรู้ได้อย่างเป็นระบบ



ตารางที่ 31 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบกลุ่มขนาน จำนวน 30 คน รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวันที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ข้อที่	ความพึงพอใจ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
นักศึกษามีความรู้สึกหรือความคิดเห็นอย่างไร ในประเด็นต่อไปนี้					
ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน					
1	นักศึกษาชอบเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	4.07	0.64	มาก	5
2	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาและการปฏิบัติงานได้ง่ายขึ้น	4.10	0.66	มาก	4
3	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น	4.13	0.57	มาก	2
4	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้สรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.00	0.64	มาก	7
5	นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	4.13	0.81	มาก	3
6	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถทำให้นักศึกษาคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้	4.40	0.72	มาก	๑
7	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อการเรียน	4.07	0.82	มาก	6
ด้านบรรยากาศในการเรียน					
8	รู้สึกกระตือรือร้นและติดตามเนื้อหาอยู่เสมอ	4.03	0.55	มาก	7
9	รูปแบบการเรียนการสอนนี้น่าสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม	4.27	0.64	มาก	5
10	การเรียนโดยรูปแบบการเรียนการสอนนี้สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.43	0.50	มาก	2

ตารางที่ 31 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบกลุ่มขนาน จำนวน 30 คน รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวันที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

ข้อที่	ความพึงพอใจ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
นักศึกษามีความรู้สึกหรือความคิดเห็นอย่างไร ในประเด็นต่อไปนี้					
ด้านบรรยากาศในการเรียน					
11	บรรยากาศในการเรียนไม่ตึงเครียด	4.40	0.62	มาก	3
12	กิจกรรมการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	4.20	0.66	มาก	6
13	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมให้นักศึกษามีโอกาสสร้างมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม	3.97	0.66	มากที่สุด	8
14	กิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถศึกษาได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน	4.47	0.50	มากที่สุด	๑
15	เนื้อหาของบทเรียน สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมงานสร้างสรรค์	4.30	0.75	มาก	4
ด้านระยะเวลาในการเรียน					
16	การแบ่งเวลาในการบรรยายและการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.07	0.64	มาก	3
17	จำนวนบทเรียน เนื้อหา มีความเหมาะสมสอดคล้องกับระยะเวลาในการเรียน	4.30	0.65	มาก	2
18	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา	4.33	0.66	มาก	๑
ด้านการประเมินผลในการเรียน					
19	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถช่วยในการเรียนรู้ในรายวิชาที่ต้องใช้ความจำได้เป็นอย่างดี	4.17	0.74	มาก	2
20	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ทันทีอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงตนเองครั้งต่อไป	4.23	0.62	มาก	๑

ตารางที่ 31 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบกลุ่มขนาน จำนวน 30 คน รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวันที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

ข้อที่	ความพึงพอใจ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
นักศึกษามีความรู้สึกหรือความคิดเห็นอย่างไร ในประเด็นต่อไปนี้					
ด้านการประเมินผลในการเรียน					
21	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษายอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มมากยิ่งขึ้น	3.97	0.76	มากที่สุด	3
	รวม	4.19	0.65	มาก	

จากตารางที่ 31 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบกลุ่มขนาน นักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีนฯ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 30 คน ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

1. ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน พึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ซึ่งสามารถทำให้นักศึกษาได้คิดริเริ่มอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.40$, S.D.= 0.72)

2. ด้านบรรยากาศในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนนี้สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทำให้บรรยากาศในการเรียนที่ความราบรื่น ส่งผลให้ผู้เรียนได้มีความกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออกและเกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างเพื่อน ในการร่วมมือกันทำงานเป็นทีม ซึ่งทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.47$, S.D.= 0.50)

3. ด้านระยะเวลาในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ใช้เวลาในการเรียนและการสร้างสรรค์งานอย่างคุ้มค่า กิจกรรมที่ได้รับมอบหมายมีความเหมาะสมกับช่วงเวลาในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.33$, S.D.= 0.66)

4. ด้านการประเมินผล ในการเรียนนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ทันที

เกิดการโต้กลับในการสะท้อนความคิดเห็น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการตัดสินใจผลงานสร้างสรรค์ อันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงตนเองในครั้งต่อไป มีการวัดและทดสอบความรู้ที่สามารถวัดผลได้ถึงความรู้ความเข้าใจที่คงทน ซึ่งทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.23$, S.D. = 0.62)

สามารถสรุปได้ว่าหลังเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.19$, S.D. = 0.65) ทั้งในด้านการจัดกิจกรรม ด้านบรรยากาศ ด้านระยะเวลาในการเรียน ด้านการประเมินผลในการเรียน

ตารางที่ 32 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน จำนวน 30 คน รายวิชาการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ข้อที่	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ			
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
นักศึกษามีความรู้สึกหรือความคิดเห็นอย่างไร ในประเด็นต่อไปนี้					
ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน					
1	นักศึกษาชอบเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	4.21	0.67	มาก	5
2	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาและการปฏิบัติงานได้ง่ายขึ้น	4.17	0.71	มาก	7
3	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น	4.21	0.62	มาก	4
4	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้สรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.14	0.63	มาก	7
5	นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	4.50	0.68	มากที่สุด	๑
6	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถทำให้นักศึกษาคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้	4.33	0.75	มาก	3
7	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเองในการเรียน	4.33	0.60	มาก	2

ตารางที่ 32 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน จำนวน 30 คน รายวิชาการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

ข้อที่	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ			
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
ด้านบรรยากาศในการเรียน					
8	รู้สึกกระตือรือร้นและติดตามเนื้อหาอยู่เสมอ	4.17	0.64	มาก	4
9	รูปแบบการเรียนการสอนที่น่าสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม	4.23	0.67	มาก	3
10	การเรียนโดยรูปแบบการเรียนการสอนนี้ สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.63	0.49	มากที่สุด	๑
ด้านบรรยากาศในการเรียน					
11	บรรยากาศในการเรียนไม่ตึงเครียด	4.37	0.61	มาก	2
12	กิจกรรมการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	4.37	0.61	มาก	2
13	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมให้นักศึกษามีโอกาสสร้างมนุษย์สัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม	4.17	0.69	มาก	4
14	กิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถศึกษาได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน	4.23	0.62	มาก	3
15	เนื้อหาของบทเรียน สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมงานสร้างสรรค์	4.30	0.70	มาก	5
ด้านระยะเวลาในการเรียน					
16	การแบ่งเวลาในการบรรยายและการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.10	0.75	มาก	2
17	จำนวนบทเรียน เนื้อหาที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับระยะเวลาในการเรียน	4.10	0.92	มาก	3
18	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา	4.20	0.80	มาก	๑

ตารางที่ 32 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบกลุ่มขนาน จำนวน 30 คน รายวิชาการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

ข้อที่	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ			
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
ด้านการประเมินผลในการเรียน					
19	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถช่วยในการเรียนรู้ในรายวิชาที่ต้องใช้ความจำได้เป็นอย่างดี	4.33	0.75	มาก	2
20	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ทันทีอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงตนเองครั้งต่อไป	4.33	0.60	มาก	๓
ด้านการประเมินผลในการเรียน					
21	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษายอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มมากยิ่งขึ้น	3.97	0.93	มาก	2
รวม		4.25	0.68	มาก	

จากตารางที่ 32 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบกลุ่มขนาน นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา ชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 คน ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

1. ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน รูปแบบการสอนนี้ทำให้นักศึกษาได้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมาก ทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.50$, S.D.= 0.68)

2. ด้านบรรยากาศในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเรียนโดยรูปแบบการเรียนการสอนนี้สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทำให้บรรยากาศในการเรียนเกิดความผ่อนคลาย กล้าคิด กล้าแสดงออกและเกิดความสัมพันธ์อันดีต่อเพื่อนในระหว่างการทำงาน ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.63$, S.D.= 0.49)

3. ด้านระยะเวลาในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีความเหมาะสมกับ

ระยะเวลาของกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย เกิดการตื่นตัวตลอดระยะเวลาในการเรียน ซึ่งทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.20$, S.D.= 0.80)

4. ด้านการประเมินผล ในการเรียนนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถช่วยในการเรียนรู้ในรายวิชาที่ต้องใช้ความจำได้เป็นอย่างดี ซึ่งทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.33$, S.D.= 0.75) และรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ทันที อันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงตนเองครั้งต่อไป ($\bar{x} = 4.33$, S.D.= 0.60)

สามารถสรุปได้ว่าหลังเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D.= 0.68) ทั้งในด้านการจัดกิจกรรม ด้านบรรยากาศ ด้านระยะเวลาในการเรียน ด้านการประเมินผลในการเรียน

ตารางที่ 33 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน จำนวน 30 คน รายวิชาศึกษาวงเวียนไทยที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ข้อที่	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ			
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
นักศึกษามีความรู้สึกหรือความคิดเห็น อย่างไร ในประเด็นต่อไปนี้					
ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน					
1	นักศึกษาชอบเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	4.03	0.66	มาก	6
2	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาและการปฏิบัติงานได้ง่ายขึ้น	4.16	0.64	มาก	5
3	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น	4.30	0.65	มาก	4
4	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้สรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.00	0.64	มาก	7
5	นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	4.46	0.68	มาก	2
6	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถทำให้นักศึกษาคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้	4.56	0.62	มากที่สุด	๑

ตารางที่ 33 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบกลุ่มขนาน จำนวน 30 คน รายวิชาศึกษาวชิรไทยที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

ข้อที่	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ			
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
7	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อการเรียน	4.43	0.56	มาก	3
ด้านบรรยากาศในการเรียน					
8	รู้สึกกระตือรือร้นและติดตามเนื้อหาอยู่เสมอ	4.29	0.61	มาก	7
9	รูปแบบการเรียนการสอนนี้น่าสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม	4.30	0.59	มาก	4
10	การเรียนโดยรูปแบบการเรียนการสอนนี้ สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.70	0.46	มากที่สุด	๑
ด้านบรรยากาศในการเรียน					
11	บรรยากาศในการเรียนไม่ตึงเครียด	4.50	0.50	มากที่สุด	2
12	กิจกรรมการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	4.33	0.75	มาก	3
13	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมให้นักศึกษามีโอกาสสร้างมนุษย์สัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม	4.26	0.63	มาก	5
14	กิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถศึกษาได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน	4.50	0.50	มากที่สุด	2
15	เนื้อหาของบทเรียน สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมงานสร้างสรรค์	4.23	0.72	มาก	6
ด้านระยะเวลาในการเรียน					
16	การแบ่งเวลาในการบรรยายและการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.99	0.80	มาก	3
17	จำนวนบทเรียน เนื้อหาที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับระยะเวลาในการเรียน	4.30	0.79	มาก	2
18	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา	4.43	0.72	มาก	๓

ตารางที่ 33 คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน จำนวน 30 คน รายวิชาศึกษาวัยไทยที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (ต่อ)

ข้อที่	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ			
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
ด้านการประเมินผลในการเรียน					
19	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถช่วยในการเรียนรู้ในรายวิชาที่ต้องใช้ความจำได้เป็นอย่างดี	4.16	0.87	มาก	2
20	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ทันทีอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงตนเองครั้งต่อไป	4.20	0.71	มาก	๑
ด้านการประเมินผลในการเรียน					
21	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษายอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มมากยิ่งขึ้น	4.10	0.92	มากที่สุด	3
	รวม	4.32	0.68	มาก	

จากตารางที่ 33 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนาน นักศึกษาทุกชั้นปี ทุกคณะวิชา ที่เลือกวิชาศึกษาวัยไทยเป็นวิชาเลือกเสรี จำนวน 30 คน ที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

1. ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถทำให้นักศึกษาเกิดคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้ นักศึกษาสามารถมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชา ซึ่งทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.56$, S.D.= 0.62)

2. ด้านบรรยากาศในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนนี้สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อการทำงานร่วมกันกับเพื่อน บรรยากาศเกิดการสร้างสรรค์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เกิดการระดมความคิด ทำให้กล้าคิด กล้าแสดงออก ซึ่งทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.70$, S.D.= 0.46)

3. ด้านระยะเวลาในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลาในระหว่างเรียน มีความเหมาะสมกับกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย เวลาที่กำหนดทำให้ส่งผลต่อการตัดสินใจทำให้เกิดความมุ่งมั่นในการทำงาน ซึ่งทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.43$, S.D.= 0.72)

4. ด้านการประเมินผลในการเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ทันที สามารถโต้ตอบความคิดเห็นกันได้ อันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงตนเองครั้งต่อไป มีการวัดผลความรู้ที่ชัดเจน ทำให้เกิดความรู้ที่คงทน ซึ่งทั้งนี้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.20$, S.D.= 0.71)

สามารถสรุปได้ว่าหลังเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.32$, S.D.= 0.68) ทั้งในด้านการจัดกิจกรรม ด้านบรรยากาศ ด้านระยะเวลาในการเรียน ด้านการประเมินผลในการเรียน



ตารางที่ 34 สรุปผลการทดลองแบบคู่ขนานด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (คน)	หัวข้อ/รายละเอียดการประเมิน							
		ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับดนตรีศิลปะจีน			ความสามารถใน การสร้างสรรค์ คะแนนเต็ม 12	ระดับ	ความพึงพอใจต่อ รูปแบบการสอน		ระดับ
		การประเมิน	\bar{x}	S.D.			\bar{x}	S.D.	
1. รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน	30	ก่อนเรียน	16.36	3.11	10.30	ดี	4.32	0.68	มาก
		หลังเรียน	29.36	0.84					
2. การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์	30	ก่อนเรียน	10.76	2.12	11.41	ดี	4.25	0.68	มาก
		หลังเรียน	16.80	1.74					
3. กีฬามวยไทย	30	ก่อนเรียน	6.37	1.12	10.26	ดี	4.32	0.68	มาก
		หลังเรียน	9.13	0.77					

จากตารางที่ 34 สามารถสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองแบบคู่ขนานทั้ง 3 รายวิชา มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนคือ 1) รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 29.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.84 2) การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 16.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 1.74 3) กีฬามวยไทย คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 29.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.8 และ 4) และมีงานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทั้ง 3 รายวิชา ซึ่งตอบคำถามการวิจัยและสมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 5 เพื่อศึกษาผลของการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ไปทดลองแบบคู่ขนานผลอยู่ในระดับดี



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาคุณภาพของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของการพัฒนาารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนของนักศึกษาก่อนและหลังใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ศึกษาพัฒนาการในงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์เพื่อความเข้าใจในช่วงเวลาระหว่างเรียน 4 ระยะเวลา ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ และ 3) ศึกษาผลของการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ไปทดลองแบบกลุ่มนาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 476 382 ดนตรีและศิลปะจีน ประยุกต์ร่วมกับกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ด้วยการศึกษาวิธีการเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) เสริมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) และใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบก่อน-หลัง (The One Group Pretest-Posttest Design) วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) t-test แบบ dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สรุปผลการวิจัยการอภิปรายผลและมีข้อเสนอแนะดังรายละเอียดต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

1. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้นมีชื่อเรียกว่า “SILPA MODEL” มีองค์ประกอบหลัก คือ หลักการวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลและเงื่อนไขการนำไปใช้ โดยในส่วนของกระบวนการจัดกิจกรรมได้นำองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องคือ สารความรู้และทักษะในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน สิ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยตนเอง และสิ่งสนับสนุนที่เกี่ยวข้องหลอมรวมกับแนวคิดและหลักการที่สังเคราะห์จากหลักการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานแบ่งเป็นขั้นตอน ในการปฏิบัติกิจกรรมเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work Concept: I) ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L) ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work : P) และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) ผลตรวจสอบรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานจากผู้เชี่ยวชาญ 9 ท่าน (ดังรายละเอียดภาคผนวก ง หน้า 274) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้ออยู่ระหว่าง 0.52-0.72 และค่าดัชนีความสอดคล้องรวมอยู่ที่ 0.60 ซึ่งตอบคำถามการวิจัยข้อที่ 1 รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานนั้นมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน \bar{X} = 4.33, S.D.= 0.50 ถึง \bar{X} = 4.55, S.D.=0.52

2. หลังเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.36 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 29.36 ขอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

3. ระหว่างเรียนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีพบว่า การสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่สูงขึ้น โดยระยะที่ 1 มีคะแนนความสร้างสรรค์เฉลี่ย 9.16 คะแนน ระยะที่ 2 มีคะแนนความสร้างสรรค์เฉลี่ย 10.16 คะแนนระยะที่ 3 มีคะแนนความสร้างสรรค์เฉลี่ย 10.30 คะแนน และระยะที่ 4 มีคะแนนความสร้างสรรค์เฉลี่ย 11.60 คะแนน ขอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3

4. หลังเรียนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4

5. ผลการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ไปทดลองแบบคู่ขนาน พบว่านักศึกษามีคะแนนความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ระหว่างเรียนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในงานสร้างสรรค์สูงขึ้น และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 5

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ที่พัฒนาขึ้นนี้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 ท่าน (รายชื่อผู้เชี่ยวชาญภาคผนวก ก) แล้วพบว่ารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) มีคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.52) สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ มีความเหมาะสม และครอบคลุมตามความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความสามารถในงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) มีการพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบสอดคล้องกับแนวคิดของจอยซ์ และเวลล์ (Joyce and Weil, 2000: 9) ที่ว่าการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพแบบแผนของการสอนหรือกิจกรรม ต้องแสดงความสัมพันธ์และส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยองค์ประกอบไม่ว่าหลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหา กระบวนการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล รวมถึงกิจกรรมสนับสนุนอื่น ๆ ต้องผ่านขั้นตอนการสร้างอย่างเป็นระบบ และด้วยเหตุผลดังกล่าวรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) จึงมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี

ผลการวิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ พบว่ารูปแบบการสอน (Instructional Models) มีหลายรูปแบบควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับผลการเรียนรู้ ลักษณะเนื้อหาวิชา ความพร้อมของผู้เรียนและสื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดของรูปแบบการสอนที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Creative Skills) และแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมาเป็นแนวทางในการวางแผนการสอนตามกระบวนการของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ พบว่าแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist) แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญานิยมหรือพุทธินิยม (Cognitive Theory) แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การจัดการเรียนการสอนแบบ STEAM สำหรับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist) สรุปแนวคิดได้ว่า 1) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพื่อหาทางลดความขัดแย้งทางความคิดของตนเอง 2) การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับการณ์ที่ผู้เรียนใช้กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทำให้เกิดปัญหาในการจัดกระทำกับข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจกับประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับอย่างสร้างสรรค์ และ 3) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความรู้ จากการศึกษาหลักการและแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ โดยเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานขึ้นด้วยตนเอง ด้วยการระดมความคิด ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ตามภาระงานที่ได้รับมอบหมาย มีการตรวจสอบ นำเสนอผลด้วยตนเอง และมีการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและครูผู้สอน แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญานิยมหรือพุทธินิยม (Cognitive Theory) ผู้เรียนเกิดกระบวนการทางปัญญา ซึ่งเป็นกระบวนการทางความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูลในการสร้างความหมาย สร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ตนเอง โดยการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนซึ่งต้องมีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลา ผลจากกระบวนการดังกล่าวทำให้นักศึกษาเกิดความสามารถของเขาวนปัญญา เรียนรู้ในการปรับตัว การซึมซาบหรือดูดซึมประสบการณ์ เมื่อเกิดประสบการณ์ จึงเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการพัฒนาด้านสติปัญญาเพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทุกครั้งที่นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและสิ่งแวดล้อม ด้านแนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ ทำให้นักศึกษาเกิดการคิดรวบรวมข้อมูล มีการจัดความคิดให้เป็นรูปร่างเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน เกิดความคิดโยงสัมพันธ์ สามารถคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ ซึ่งนักศึกษายังคิดได้มากเท่าไรผลลัพธ์ก็ยิ่งแสดงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น อีกทั้งนักศึกษามีการเตรียมตัว (Preparation) และรวบรวมข้อมูล มีการครุ่นคิด (Incubation) เกิดประกายแนวคิด

(Illumination or Insight) และเกิดการพิสูจน์ (Verification) และการทดสอบแนวคิดในการทดลอง กับผลงานสร้างสรรค์ซ้ำตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย ทำให้ได้ผลเป็นข้อสรุปเป็นที่แน่นอนของ ความรู้ ความเข้าใจในบทเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอนแบบ STEAM ผู้วิจัยได้จัดการเรียน การสอนที่กระตุ้นความอยากเรียนรู้ของนักศึกษา ด้วยการบูรณาการเพื่อปรับใช้กับหัวข้อและการ สร้างสรรค์ตัวผลงานของนักศึกษา นำศาสตร์ทางด้านศิลปะนั้นมาแทรกซึมอยู่ในกระบวนการ เรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ในเชิงสร้างสรรค์และสามารถทำให้เกิด การเรียนรู้ที่คงทนได้ นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความรู้ที่สามารถ นำไปใช้ได้จริง เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยการลงมือทำงานจริง

2. จากผลการประเมินประสิทธิภาพผลของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ พบว่า

2.1 หลังเรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงาน สร้างสรรค์ โดยภาพรวมพบว่านักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน สูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก รูปแบบการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นรูปแบบที่ตอบสนองความต้องการในการพัฒนา ความสามารถในการสร้างสรรค์อย่างแท้จริง โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้ง 5 ชั้นของ รูปแบบ มีการนำเนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อการเรียนภาษาจีน ส่งเสริมความรู้ในด้านประวัติศาสตร์จีน ที่นักศึกษามีความสนใจ เกี่ยวข้องกับดนตรีประเพณีวัฒนธรรมและความเชื่อ มีตัวอย่างงานศิลปะ สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอน อุปกรณ์ที่ส่งเสริมการฝึกการคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียน การสอนที่ไม่ตึงเครียด นักศึกษาสามารถคิดได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการกระตุ้นการเรียนรู้ของ นักศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยตนเองและมีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ ในระดับดีที่มีคะแนนสูงขึ้นเป็นระยะ ชั้นสร้างสรรค์งานศิลปะจึงเป็นการให้นักศึกษาลงมือ ปฏิบัติจริง

2.2 นักศึกษาที่เรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริม งานสร้างสรรค์มีพัฒนาการในงานสร้างสรรค์สูงขึ้น ยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ทั้งนี้อาจ เนื่องมาจากทุกขั้นตอนของการเรียนรู้นักศึกษาได้ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ กล่าวคือ ในขั้นเรียนรู้โดย การปฏิบัติจะเป็นขั้นตอนที่นักศึกษาทำการสืบเสาะหาข้อมูลเพื่อเตรียมสู่การปฏิบัติการสร้างสรรค์ ชิ้นงานผ่านศิลปะ โดยผลงานที่นักศึกษาศิลปะสร้างสรรค์ขึ้นจะมีลักษณะเป็นงานกลุ่ม ก่อให้เกิดการ ระดมความคิด เปิดโอกาสให้ทุกคนในกลุ่มแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ฝึกการยอมรับความคิดเห็น ของผู้อื่น ในขั้นตอนนี้นักศึกษาจะได้รับคำแนะนำจากผู้สอน จึงทำให้เกิดความเข้าใจในการ ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากยิ่งขึ้น เมื่อถึงขั้นตอนของการนำเสนอผลงานศิลปะนักศึกษา

จึงมีการนำเสนอได้เป็นอย่างดี สามารถสรุปความคิดรวบยอดจากเนื้อหาที่เรียนและสร้างเป็นผลงานศิลปะได้ ซึ่งพบว่านักศึกษามีพัฒนาการทางการสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ในภาพรวมพบว่าพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่สูงขึ้น ดังนี้ งานสร้างสรรค์ที่ 1 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 9.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 งานสร้างสรรค์ที่ 2 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 10.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 งานสร้างสรรค์ที่ 3 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 10.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 และงานสร้างสรรค์ที่ 4 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 11.6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 สามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาให้มีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องไปตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญานิยมหรือพุทธินิยม (Cognitive Theory) คือ ผู้เรียนเกิดกระบวนการทางปัญญา ซึ่งเป็นกระบวนการทางความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูลในการสร้างความหมาย สามารถอธิบายกระบวนการแนวคิดได้ ในขั้นสรุปผลนักศึกษาเปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามข้อสงสัยกับกลุ่มเพื่อนที่นำเสนอได้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน นักศึกษาสามารถนำเสนองานสร้างสรรค์ได้ถูกต้องตามรูปแบบของชิ้นงานซึ่งเน้นหนักในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นกระบวนการคิดของสมองซึ่งสามารถคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่สามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎีหรือปฏิบัติได้อย่างรอบคอบและถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและนวัตกรรม Creativity และสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ Artful Thinking (Project Zero) และ “Artful Learning” ที่เน้นการพัฒนาให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการเชื่อมโยงความคิดเพื่อส่งเสริมให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุผลและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในตัวของนักศึกษาที่เน้นวิธีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดได้ตรงต่ออย่างสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถพึ่งพาตนเองได้รู้จักร่วมมือกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์

2.3 หลังเรียนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ขอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อ 4 ทั้งนี้ในเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทั้งด้านรูปแบบการสอน ด้านเนื้อหาที่มีความพึงพอใจมากที่สุดนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ได้มีการนำตัวอย่างผลงานศิลปะที่มีความหลากหลายในการสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะแก่นักศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับหลักการและแนวคิดที่มาจากแนวคิดทางการศึกษาของ John Dewey ที่เป็นผู้เสนอแนวความคิดเรื่องการเรียนรู้ด้วยการลงมือหรือ “Learning By Doing” ซึ่งเป็นแนวคิดที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางเป็น

การจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองด้วยการกำหนดจุดมุ่งหมายกำหนดวิธีการสร้างองค์ความรู้และการมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้จึงเป็นการจัดการบรรยากาศจัดกิจกรรมจัดสื่อจัดสถานการณ์ ฯลฯ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพจึงพบว่าหลังการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก

3. ผลการทดลองรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) แบบคู่ขนาน พบว่านักศึกษากลุ่มที่ทดลองแบบคู่ขนานที่เรียนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) หลังเรียนมีความรู้ความเข้าใจในรายวิชาสูงกว่าก่อนเรียน นักศึกษามีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในระดับดีและมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ที่พัฒนาขึ้นมีกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบโดยอาศัยกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยเริ่มต้นจากข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: R₁) จึงทำให้ทราบปัญหาพื้นฐานและความต้องการจำเป็นอย่างแท้จริง โดยการวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีอย่างครอบคลุม เพื่อให้ได้หลักการ ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ ได้ฝึกกระบวนการคิดและการสร้างสรรค์ชิ้นงานอย่างเหมาะสมทั้งนี้จากการวิเคราะห์เอกสารเบื้องต้นยังทำให้สามารถทราบถึงทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต การทำงาน การใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ใน การเรียนรู้ จากการวิเคราะห์กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education: TQF: HEd) ยึดหลักความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 ซึ่งมุ่งพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศและให้บุคคลเป็นผู้นำทางด้าน การออกแบบในทุกแขนงอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งในประเทศที่พัฒนาแล้วจะให้ความสำคัญกับงานสร้างสรรค์หรือการทำงานอย่างสร้างสรรค์เป็นอันดับแรก โดยทักษะด้าน“ความคิดสร้างสรรค์”เป็นทักษะหนึ่งที่ผู้เรียนในไทยยังต้องมีการพัฒนาและปลูกฝัง ทั้งนี้ได้นำแนวคิดดังกล่าวมาหาแนวทางในการพัฒนาต่อไป รูปแบบการสอนนี้ยังผ่านกระบวนการออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D₁) โดยการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาด้วยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 ท่าน และผู้วิจัยนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปใช้จริงพร้อมทั้งทดลองแบบคู่ขนานไปพร้อม ๆ กัน

รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทั้ง 5 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work Concept : I) ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L) ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P) และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) จากนั้นนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ (Assessment: D₂) และมีการนำผลมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานไปทดลองแบบคู่ขนานในขั้นตอนสุดท้าย ซึ่งพบว่ารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) สามารถนำไปใช้กับนักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีนฯ ชั้นปีที่ 4 นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา ชั้นปีที่ 3 และนักศึกษาทุกสาขาวิชาทุกชั้นปีที่เลือกวิชาเลือกเสรีของสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรและนอกจากนี้ผู้วิจัยยังประสานงานกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา 476 201 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ของสาขาการสอนภาษาจีนฯ รายวิชา 468 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา รายวิชา 459 253 กีฬามวยไทย สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อขอความร่วมมือในการทดลองการวิจัยแบบคู่ขนานในครั้งนี้ และได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ในการขยายผลรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานรวมทั้งแนะนำวิธีการนำรูปแบบไปใช้ตามคู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ซึ่งประกอบด้วยแนวทางในการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานไปใช้ ข้อควรปฏิบัติในการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน แนวทางในการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน องค์ประกอบของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ รวมทั้งชี้แจงวิธีการเก็บข้อมูล เครื่องมือและระยะเวลาที่ใช้อย่างละเอียดเพื่อให้การดำเนินการวิจัยสอดคล้องกับการนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด ดังนั้นในการทดลองใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) แบบคู่ขนานทำให้รูปแบบมีประสิทธิภาพไปตามเกณฑ์ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในรายวิชาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนงานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบในการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ขั้นตอนที่สำคัญ คือ ชั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกันและปฏิบัติกร (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making) หากนำรูปแบบไปใช้ควรมีการให้เวลาแก่ผู้เรียนที่เหมาะสมในการทำผลงานสร้างสรรค์

2. รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมความสามารถในงานสร้างสรรค์ จึงเน้นหนักไปในด้านพัฒนาการงานสร้างสรรค์ ผู้นำไปใช้ควรจัดหารูปแบบตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ควรอธิบายและยกตัวอย่างขั้นตอน เทคนิค วิธีการในการทำงานสร้างสรรค์ให้ชัดเจน เพื่อเป็นการแนะแนวทางความคิดให้กับผู้เรียน

3. จากผลการวิจัย พบว่าหลังการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีพัฒนาการในการสร้างสรรค์งานสูงขึ้น ในส่วนของการทดลองแบบคู่ขนานกับรายวิชาในสาขาการสอนภาษาจีนฯ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา และสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนงานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี แสดงว่ารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) นี้ อาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษาสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาอื่น ๆ ได้

4. จากผลการวิจัย พบว่าระหว่างการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ทั้งหมด 4 ระยะ นักศึกษามีพัฒนาการของความสามารถในงานสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ทำให้นักศึกษาค่อย ๆ พัฒนาความสามารถในงานสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น และอาจารย์ผู้สอนรายวิชาอื่น ๆ ใน

ระดับอุดมศึกษาสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาความสามารถในงานสร้างสรรค์กับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีได้

5. ก่อนนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ไปใช้ อาจารย์ผู้สอนต้องศึกษาทำความเข้าใจกับองค์ประกอบของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์โดยเฉพาะองค์ประกอบเชิงเงื่อนไขการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ไปใช้ให้ประสบความสำเร็จคือต้องมีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ เข้าร่วมสอนในชั้นการสอนสร้างสรรค์งานและผู้เชี่ยวชาญร่วมประเมินชิ้นงานกับผู้สอนและผู้เรียน ประเมินตนเองพร้อมทั้งทำความเข้าใจกับนักศึกษาให้เข้าใจองค์ประกอบของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์และกระบวนการต่าง ๆ ทุกขั้นตอน มีทักษะในการบริหารจัดการชั้นเรียน มีการเลือกใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่คัดเลือกมาใช้ สามารถวัด และประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา รวมทั้งสามารถสะท้อนคิดการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ของนักศึกษาตามรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เกี่ยวกับกิจกรรมในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อศึกษา พัฒนาการของความสามารถในงานสร้างสรรค์และกระบวนการความคิดสร้างสรรค์
2. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อการนิเทศติดตามผลและประเมินผลการใช้รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. ควรมีการศึกษาและพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ให้แก่กลุ่มประชากรอื่น ๆ เช่น กลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มเยาวชน กลุ่มนักเรียนและกลุ่มเด็กปฐมวัย ที่มีวัยแตกต่างกัน โดยต้องประยุกต์ขั้นตอนในรูปแบบให้สะดวกต่อการปฏิบัติงานสร้างสรรค์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กองการศึกษาโรงเรียนนายเรืออากาศ. (2513). พระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว:

ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยศิลปากร. เข้าถึงเมื่อ 12 ตุลาคม.

เข้าถึงได้จาก <http://rtafa.ac.th/edu/kingspeech.html>

กระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษา: กรณีที่สะท้อนต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21 – 2556. (2558). เข้าถึงเมื่อ

6 กันยายน. เข้าถึงได้จาก http://lripsm.wix.com/21st#!about_us/cjg9

การประกันคุณภาพการศึกษาคณะศิลปะและการออกแบบปีการศึกษา 2557-2558. (2558).

เข้าถึงเมื่อ 11 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <http://artdesignqa.blogspot.com/2012/02/blog-post.html>

การให้คำปรึกษาทางจิตวิทยา Thai-counseling. (2557). เข้าถึงเมื่อ 15 สิงหาคม. เข้าได้ถึงจาก

http://thai-counseling.blogspot.com/2014/04/blog-post_22.html

กาญจนา คุณารักษ์. (2545). การออกแบบการสอน. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชะลูด นิ่มเสมอ. (2534). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิตร์รัตน์ คล่องดี. (2559). “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบ

โครงการเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ

เพชรบุรี การประชุมวิชาการระดับชาติราชภัฏเพชรบุรีวิจัยเพื่อแผ่นดินไทยที่ยั่งยืน.”

วันเสาร์ที่ 9 กรกฎาคม 2559 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

ณัฐนันท์ สิปปภาคกุล. (2557-2558). การประกันคุณภาพการศึกษาคณะศิลปะและการออกแบบ.

เข้าถึงเมื่อ 11 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <http://artdesignqa.blogspot.com/2012/02/blog-post.html>)

ทิสนา แจมมณี. (2545). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: ด้านสุข

วิชาการพิมพ์.

_____. (2554). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ธวัชชานนท์ สิปปภาคกุล. (2550). ศิลปวัฒนธรรม: มุมมองทางวิชาการ. กรุงเทพฯ:

สันติศิริการพิมพ์.

- นรินทร์ สุทธิศักดิ์. (2559). “การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านพลศึกษาในสถาบันการพลศึกษา.” ปรินญาณิพนธ์การศึกษาคุณิบัณฑิต สาขาวิชาการอุดมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นิติบดี สุขเจริญ. (2558). “การสังเคราะห์งานวิจัยอย่างเป็นระบบของการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูง: การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ และการคิดสร้างสรรค์.” งานวิจัยปรินญาณิบัณฑิต สาขาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- นิยามความคิดสร้างสรรค์. (2558). เข้าถึงเมื่อ 15 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก http://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative_Thinking.htm
- ปฤฉิต นัจนฤตย์. (2553). “การพัฒนาหลักสูตรการออกแบบตกแต่งอาหารเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับบุคลากรธุรกิจอาหาร.” วิทยานิพนธ์หลักสูตรปรินญาณิบัณฑิตบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประสาธ อิศรปริดา. (2538). **จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน**. กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์.
- ปาริตา ตันเจริญ. (2558). **ความคิดสร้างสรรค์**. เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <https://www.academia.edu/8639941/>
- ปรีชา เถาทอง. (2557). “ความเป็นมาเป็นไปของทิศทางการศึกษาของชาติ.” เอกสารของกรรมการการอุดมศึกษา. เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.mua.go.th/users/he-commission/book/kka%20wri.pdf>
- พหุศิลปศึกษา Arts Education, งานยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2548). “อดีตเพื่ออนาคต 2548 วาระ 56 ปี มศว. วันมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.” 28 เมษายน 2548.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2555). **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 6. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยงยุทธ ณ นคร. (2532). **ทฤษฎีวิธีการของความคิดสร้างสรรค์ แนวทางการเรียนการสอนสถาปัตยกรรม**. เข้าถึงเมื่อ กันยายน. เข้าถึงได้จาก <http://www.pioneer.chula.ac.th/~yongyudh/synectic/synectic.html>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2493). **พจนานุกรมฉบับบริษัทเพลินพิมพ์ จำกัด**. กรุงเทพฯ: นามมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- _____. (2530). **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ: เพื่อนพิมพ์.

- รัตน์ะ บัวสนธิ์. (2554). “วิธีวิจัยเชิงผสมผสานทางการศึกษา.” วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย (มกราคม-มิถุนายน): 20.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2558). การเปลี่ยนกระบวนการจัดการ. [Powerpoint slide]. มหาวิทยาลัยวงษ์เชาวลิตกุล. เข้าถึงเมื่อ 10 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก www.curriculumlearning.com/upload/EPUB/%20%20ครั้งที่%201_1442725149.pdf
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2548). **ทัศนศิลป์ศึกษา**. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- วิรัตน์ ปั่นแก้ว. (2554). “กระบวนการทัศนศิลป์ศึกษาหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย.” ปริญา ศิลปะศาสตรคุณวุฒิบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2558). เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน. เข้าถึงได้จาก <http://www.jsfutureclassroom.com/cbl.html>
- ศูนย์วิจัยสุขภาพกรุงเทพ. (2558). เข้าถึงเมื่อ 31 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.bangkokhealth.com>
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). **การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2559). **ไทยรัฐ. (ออนไลน์)**. เข้าถึงเมื่อ 9 กันยายน. เข้าถึงได้จาก: <http://www.thairath.co.th/>
- สุรางค์ ไคว่ตระกูล. (2541). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิรินทร์ ลัดลากลม บุญเชิดชู. (2559). “การพัฒนาความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบอยู่กับตนเอง.” ปริญาการศึกษาคุณวุฒิบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย สาขาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร. Veridian E-Journal. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ (พฤษภาคม-สิงหาคม 2559:45).
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2554). **กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education: TQF: HEd)**. กรุงเทพฯ: ศูนย์ลาดพร้าว.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2552). **ข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่ 2 (พ.ศ. 2552-2561)**. กรุงเทพฯ: พรินทวนกราฟฟิค จำกัด

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ. 2555-2559**. กรุงเทพฯ: สหมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.

องอาจ นัยพัฒน์. (2549). **วิธีวิทยาการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 27. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อารี รังสินันท์. (2532). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.

ภาษาอังกฤษ

Adler, N. (2004). "The Arts and Leadership: Now That we can do Anything what will we do?." **Academy of Management Learning and Education** 5, 4 (December): 486-99.

Anderson, L.W., Krathwohl, D.R., Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., and Wittrock, M.C. (2001). **A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's taxonomy of Educational Objectives**. New York: Longman.

Annenberg Institute for School Reform. (2002). **Opportunity and Accountability: Arts Environments as Models of Equity**. Accessed March, 19. Available from http://www.annenberginstitute.org/work/accountability_arts.html

Art on Move. (2000). **Mississippi Institute of Arts and Letters: 2000 Arts and Letters Award**. Accessed March 10, 2015. Available from <http://www.olemiss.edu/depts/art/artist/issue17-sp2000/whole-school.html>

ASCD. (2015). Accessed March 10. Available from <http://www.ascd.org>

Austin, R., and Devin, L. (2003). **Artful Making: What Managers Artist Work**. Upper Saddle River, N.J.: Prentice-Hall.

Creativity at Work. (2015). **Learn.Create.Innovate**. Accessed March 10. Available from <http://www.creativityatwork.com/>

David P. (1978). "Ausubel. In Defense of Advance Organizers: A Reply to the Critics." **Review of Educational Research** 48, 2 (Spring): 251-257.

Barone, T., and Eisner, E. (2011). **Arts based research**. Thousand Oaks. CA: Sage.

Baum, S., Owen, S., and Oreck, B. (1997). "Transferring Individual Self-regulation Processes from Arts to Academics." **Arts Education Policy Review** 98 (4): 32-39.

- Bell, Clive. (1913). **Art Boston, Massachusetts**. An Important Presentation and Defense of Artistic Formalism in the Philosophy of Art.
- Bernie Trilling and Charles Fadel. (2009). **21st century Skills: Learning for Life in our Times**. United States of America.
- Bloom's Taxonomy Revise. (2015). Accessed March 10. Available from:
<http://www.saranslive.blogspot.com/2010/01/blooms-taxonomy-revised.html>
- Burnaford, G., Brown, S., Doherty, J., and McLaughlin, J.H. (2007). **Arts Integration Frameworks, Research, and Practice: A Literature Review**. Washington, D.C.: Arts Education Partnership.
- Burton, J., Horowitz, R., and Abeles, H. (1999). **Learning in and Through the Arts: Curriculum Implications**. New York: Teachers College, Columbia University.
- Catterall, James S., with Richard Deasy (ed.) and others. (2002). "Involvement in the Arts and Human Development: Extending an Analysis of General Associations and Introducing the Special Cases of Intensive Involvement in Music and Theatre Arts." in R. Deasy (Ed.). **Critical Links: Learning in the Arts and Student Achievement and Social Development**. Washington, D.C.: AEP. Vaughn, Kathryn and Ellen.
- Creswell, J.W., and Plano Clark, V. (2007). **Designing and Conducting Mixed Methods Research**. Thousand Oaks, C.A.: Sage.
- _____. (2011). **Designing and Conducting Mixed Methods Research**. 2nd ed. Thousand Oaks, C.A.: Sage.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). **Creativity, Flow and the Psychology of Discovery and Invention**. New York: Harper Collins. Dewey.
- David Beare, Springgay and others. (2008). **Research Gate**. Accessed March 10. Available from: <https://www.researchgate.net>.
- David, P. (1978). "Ausubel. In Defense of Advance Organizers: A Reply to the Critics." **Review of Educational Research** 48, 2 (Spring): 251-257.
- Darby, J.T., and Catterall, J.S. (1994). "The Fourth R: The Arts and Learning." **Teachers College Record** 9, 6 (Marcy): 299-328.
- Dick, and Carley. (1985). **The Systematic Design of Instruction Design**. Belmont, C.A.: Wadsworth/Thomson Learning.

- Eisner, Elliot W. (2002). **The Arts and the Creation of Mind**. New Haven, C.T.: Yale University Press.
- Freud, Sigmund. (1856-1939). **A General Introduction to Psychoanalysis**. Garden City, N.Y.: Doubleday.
- Fiske, E. (1999). **Champions of Change: Impact of the Arts on Learning**. Accessed March 20. Available from <http://www.artsedge.kennedy-center.org/champions/pdfs/Champsreport.pdf>
- Fry, Roger. (1937). **Sin and Design**. Harmondsworth, Middlesex, Penguin Books.
- Gagné, R.M., Wager, W.W., Golas, K.C., and Keller, J.M. (2005). **Principles of Instructional Design**. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Getzels and Jackson. (1962). "Creativity and Intelligence: A Partial Replication with Scottish Children Of Getzel's And JACKSON'S Study." **British Journal of Psychology** 57, 1-2 (May): 129-135.
- Gordon, William J.J. (1961). **Synectics: The Development of Creative Capacity**. New York: Harper and Row, Publishers.
- Gradle, S. (2009). **Another Look at Holistic art Education: Exploring the Legacy of Henry Schaefer-Simmern**. **International Journal of Education and the Arts**. Accessed March 10. Available from <http://www.ijea.org/articles.html>
- Guilford, J.P. (1959). **Personality**. New York: McGraw-Hill.
- Handshake. (2009). **STEAM-Science, Technology, Engineer, Arts, Mathematics**. Accessed March 10. Available from: <http://www.handshake20.com/2009/04/steam.html>
- Hetland, L., Winner, E., Winner. (2002). "SAT Scores of Students Who Study the Arts: What We Can and Cannot Conclude about the Association." in R. Deary (Ed.). **Critical Links: Learning in the Arts and Student Achievement and Social Development**. Washington, D.C.: AEP
- Jellen, H.G., and Urban, K.K. (1989b). "Assessing Creative Potential Worldwide: The First Cross-Cultural Application of the Test for Creative Thinking-d Drawing Production (TCT-DP)." **Gifted Education International** 6: 78-86.
- Jensen, E. (2001). **Arts with the Brain in Mind**. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Joyce, B., and Weil, M. (1992). **Models of Teaching**. 3rd ed. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice - Hall.

King Collage London. (2015). Accessed March 10. Available from:

<http://www.kcl.ac.uk/artshums/depts/cmci/research/proj/nable/aim.aspx>

Leonard Bernstein Center. (2008). **Artful Learning Model**. Accessed November 10. Available from http://www.leonardbernstein.com/artful_learning.htm

Marzano, R.J., and Pickering, D.J. (2001). **Assessing Student Performance Using Dimensions of Learning**. Alexandria, V.A.: Association for Supervision and Curriculum.

New American School. (2003). **The Leonard Bernstein Center for Learning**. Accessed March 3. Available from <http://naschools.org/ContentViewew.asp?highlightID=57&catID=189>

Nissley, N. (2010). "Arts based Learning at Work: Economic Downturns, Innovation Upturns, and the Eminent Practicality of Arts in Business." **Journal of Business Strategy** 31, 4 (October): 8-20.

Onwuegbuzie, A.J., and Teddlie, C. (2003). "A Framework for Analyzing Data in Mixed Methods Research." in A. Tashakkori, and C. Teddlie (Eds.). **Handbook of Mixed Methods in Social and Behavioral Research**. Thousand Oaks, C.A.

Patterson, A., Restoule, J.P., Margolin I., Conely de Leon. (2010). **Arts-based Teaching and Learning as an Alternative Approach for Aboriginal Learners and Their Teachers, Canadian Council on Learning**. Accessed March 10. Available from http://en.copian.ca/library/research/ccl/arts_based_teaching/arts_based_teaching.pdf

Psilos, Phil. (2002). **The Impact of Arts Education on Workforce Preparation**. Issue Brief. National Governors' Association, Washington, D.C.: Center for Best Practices.

Robin Rooney. (2004). **Arts-Based Teaching and Learning: Review of The Literature**. WEST AT Rockville, Maryland.

Root-Bernstein, R. (2000). "Art advance science." **Nature** 407, 134.

Sage, Ritter, N. (1999). **Teaching Interdisciplinary Thematic Units in Language Arts**. Bloomington. IN: ERIC Clearinghouse on Reading, English and Communication.

Saylor and others. (1981). J.G. Saylor, W. Alexander, A.J. (1981). **Lewis Curriculum Planning for Better Teaching and Learning**. New York: Holt Rinehart and Winston.

- Seaman, M.A. (1999). **The Arts in Basic Curriculum Project: A Ten Year Evaluation.** **Looking at the Part and Preparing for the Future.** College of Education, University of South Carolina.
- Seels, B., and Glasgow, Z. (1990). **Exercises in instructional Technology.** Columbus OH: Merrill Publishing Co.
- Seifteer, H., and Buswick, T. (Guest Eds). (2005). "Arts-based Learning for Business." **Journal of Business Strategy** 26, 5 (Special Issue).
- Short, G. (2001). "Arts-based School Reform: A Whole School Studies One Painting." **Art Education** 54: 4-11
- Sirikanya926. (2014). **Bloom's Revised Taxonomy(2001).** Accessed March 10. Available from <https://sirikanya926.wordpress.com/2014/01/18/blooms-revised-taxonomy-2001/>
- Springgay, S., Irwin, R.L., Leggo, C., and Gouzouasis, P. (Eds.). (2008). "Beng with a/r/tography Rotterdam, the Netherlands: Sense.Synder," S. (no date). **Total Literacy and the Arts.** Accessed March 20. Available from www.aeideas.com/articles/tlandarts
- Synder, S. (2004). **Total Literacy and the Arts.** Accessed March 19. Available from: www.aeideas.com/articles/tlandarts
- Shambaugh, R.N., and Magliaro, S.G. (1997). **Mastering the Possibilities: A Process Approach to Instructional Design.** Boston, M.A.: Allyn & Bacon.
- Smith, S.L., and Irvine, S.E. (1999). "Technology the Lab School Way: A Multisensory Empowering Experience for Students with Special Learning Abilities and ADHD." **Learning Disabilities: A Multidisciplinary Journal** 9: 99-105.
- Strong, J.H. (2002). **Qualities of Effective Teachers.** Alexandria, V.A.: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Taylor, S. and Ladkin, D. (2009). "Understanding Arts-based Methods in Managerial Development." **Academy of Management Learning and Education** 8, 1: 56-69.
- The Arts in Every Classroom Video Library, Annenberg/CPD.(no date). **"Three Leaders at Arts Based School." The Arts in Every Classroom Video Library.** Accessed March 19. Available from <http://www.learner.org/index.html>

- Tolstoy, Leo. (1965). **Art-the Language of Emotion**. Jerome Stalnitz (Copyright), 41-49. New York: Macmillan Publishing..
- Upitis, R., and Smithrim, K. (2003). **Learning Through the Arts, National Assessment 1999-2002: Final Report**. Toronto: The Royal Conservatory of Music.
- Veenema, S., and Sheridan, K.M. (2007). **Studio thinking: The Real Benefits of Visual Arts Education**. New York: Teachers College Press.
- West Des Moines Community School. (2015). **Artful Learning in action**. Accessed March 10. Available from: <http://www.wdmcs.org/schools/hillside/artful-learning-in-action/>
- Winner, E., and Hetland, L. (2002) **Does Studying the Arts Enhance Academic Achievement? Education Week**.
- Winner, E., and Hetland, L. (2002). "The Arts and Academic Achievement: What the Evidence Shows." **The Journal of Aesthetic Education**.







ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบการสอนและเครื่องมือประกอบรูปแบบการเรียนการสอน

1. รองศาสตราจารย์ ประภากร สุคนธมณี
 วุฒิการศึกษา: ศ.ม.(ศิลปมหาบัณฑิต)/สาขาวิชาประยุกต์ศิลป์
 ความเชี่ยวชาญ: การออกแบบประยุกต์ศิลป์
 สถานที่ทำงาน: สาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐวี ศรีโสภา
 วุฒิการศึกษา: ศป.ด.(ศิลปกรรมศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต)
 ความเชี่ยวชาญ: การออกแบบผลิตภัณฑ์
 สถานที่ทำงาน: สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปนท ปลื้มชูศักดิ์
 วุฒิการศึกษา: ศ.ม.(ศิลปมหาบัณฑิต)/สาขาวิชาจิตรกรรม
 ความเชี่ยวชาญ: การออกแบบผลิตภัณฑ์
 สถานที่ทำงาน: สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
4. อาจารย์ ดร.อริพัทธ์ วิจิตรสถิตร์ตัน
 วุฒิการศึกษา: ศษ.ด.(ศึกษาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต)/สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา
 ความเชี่ยวชาญ: การสอนศิลปศึกษา เทคโนโลยีทางการศึกษา
 สถานที่ทำงาน: สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
5. อาจารย์ ดร.อภินภัส จิตรกร
 วุฒิการศึกษา: Ph.D (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต)/สาขาเทคโนโลยีการศึกษา
 ความเชี่ยวชาญ: การสอนออกแบบคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีการศึกษา
 สถานที่ทำงาน: สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณัฐ ลำเลิศ
 วุฒิการศึกษา: ศป.ม.(ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต)/สาขาวิชาศิลปกรรม
 ความเชี่ยวชาญ: การสอนจิตรกรรม
 สถานที่ทำงาน: สาขาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน
 วุฒิการศึกษา: Ph.D (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต)/สาขาหลักสูตรและการสอน
 ความเชี่ยวชาญ: การพัฒนาหลักสูตร
 สถานที่ทำงาน: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนวัฒนชัย
 วุฒิการศึกษา: Ph.D (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต)/สาขาหลักสูตรและการสอน
 ความเชี่ยวชาญ: การพัฒนาหลักสูตร
 สถานที่ทำงาน: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

9. อาจารย์ ดร.มนัสนันท์ นำสมบูรณ์
 วุฒิการศึกษา: Ph.D (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต)/สาขาการสอนสังคมศึกษา
 ความเชี่ยวชาญ: การสอนสังคมศึกษา
 สถานที่ทำงาน: สาขาการสอนสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายชื่อผู้สอนในรายวิชาที่ทดลองแบบคู่ขนานเพื่อทำการเก็บข้อมูล

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถุน บางท่าไม้
 วุฒิการศึกษา: Ph.D (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต)/สาขาเทคโนโลยีการศึกษา
 ความเชี่ยวชาญ: ออกแบบคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีการศึกษา
 สถานที่ทำงาน: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. อาจารย์ ดร.นิวัฒน์ บุญสม
 วุฒิการศึกษา: Ph.D (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต)/สาขาหลักสูตรและการสอน
 ความเชี่ยวชาญ: การพัฒนาหลักสูตร
 สถานที่ทำงาน: สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. อาจารย์ เก็จวิรัต ตั้งสิริวิสต์
 วุฒิการศึกษา: M.A.(Master of Arts /Teaching Chinese for the speaker of Other Language
 ความเชี่ยวชาญ: การสอนภาษาจีน
 สถานที่ทำงาน: สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาคผนวก ข
ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ประกอบการวิจัย

แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน

นิยาม

ความรู้ความเข้าใจ หมายถึง คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบ (pre-test/post-test) เกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน โดยทดสอบออกมาในรูปคะแนน เป็นแบบทดสอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

คำชี้แจง

แบบทดสอบนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี


ลักษณะของแบบทดสอบ แบบทดสอบฉบับนี้เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก เลือกคำตอบ 1 คำตอบที่ถูกต้องที่สุด จำนวน 30 ข้อ


วิธีการทำแบบทดสอบ ให้ใช้ปากกาทำเครื่องหมาย X ลงบนตัวอักษร ก ข ค ง ในกระดาษคำถาม

เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนเต็ม 30 คะแนน ข้อ 1-30 ข้อละ 1 คะแนน



ข้อ 1-30 ข้อละ 1 คะแนน

1. ราชวงศ์ใดถือได้ว่าเป็นยุคทองของอารยธรรมจีนและความเฟื่องฟูในงานศิลปกรรม
 - ก. ราชวงศ์ฉินหรือฉิน
 - ข. ราชวงศ์ถัง
 - ค. ราชวงศ์หมิง
 - ง. ราชวงศ์ซาง
2. พระถังซำจั๋งหรือพระเสวียนจาง เป็นใครและมีเหตุการณ์สำคัญใดเกิดขึ้น
 - ก. เป็นพระในสมัยชุนชิว เป็นผู้ปราบกบฏชาวานาในสมัยราชวงศ์ซ่ง
 - ข. เป็นผู้ที่เขียนนิยายอันโด่งดังเรื่องไซอิ๋ว
 - ค. เป็นผู้ที่เดินทางไปศึกษาพระไตรปิฎกยังดินแดนชมพูทวีป
 - ง. เป็นผู้นำลัทธิเต๋า และเป็นผู้สร้างพระราชวังต้องห้ามในสมัยราชวงศ์หมิง
3. หลักธรรมและแนวคิดที่มีอิทธิพลต่อ ชีวิต สังคม และงานศิลปกรรมคำตอบข้อใดถูกต้องที่สุด
 - ก. ขงจื้อ เล่าจื้อ โมจื้อ เม่งจื้อ ชุนจื้อ ลัทธินิติธรรมนิยม
 - ข. จงจื้อ เซ่งจื้อ ขงจื้อ เล่าจื้อ โมจื้อ
 - ค. เล่าจื้อ ไป่จื้อ ขงจื้อ ชุนจื้อ ลัทธิบูชาสวรรค์
 - ง. เล่าจื้อ ช่งจื้อ หมิงจื้อ ชุนจื้อ เล่าจื้อ
4. จากคำกล่าวที่ว่า “สิ่งที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติ ย่อมดีกว่าระเบียบข้อบังคับของสังคมที่มนุษย์สร้างขึ้น” เป็นคำกล่าวของใคร
 - ก. ขงจื้อ
 - ข. เล่าจื้อ
 - ค. ลัทธิบูชาสวรรค์
 - ง. ช่งจื้อ
5. จากคำกล่าวที่ว่า “ในเมื่อเรายังไม่เข้าใจชีวิตในโลกนี้แล้วเราจะเข้าใจในโลกหน้าได้อย่างไร” เป็นคำกล่าวของใคร
 - ก. ลัทธินิติธรรมนิยม
 - ข. เล่าจื้อ
 - ค. ลัทธิบูชาสวรรค์
 - ง. ขงจื้อ
6. การแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณสามารถแบ่งออกได้เป็นกี่ประเภท
 - ก. 5
 - ข. 6
 - ค. 7
 - ง. 8
7. ข้อใดสามารถแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณได้ถูกต้องที่สุด
 - ก. ดิด สี ดี เป่า เคาะ
 - ข. โลหะ หิน เส้นไหม ไม้ไผ่ น้ำเต้า ดิน หนัง ไม้
 - ค. ฟาด เคาะ กระตบ เหวียง
 - ง. โยน เคาะ ดี เป่า
8.  จากการแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณ “ซวิน” เป็นเครื่องดนตรีจีนประเภทใด
 - ก. ดิน
 - ข. หิน
 - ค. เคาะไม้
 - ง. เป่าไม้

9.  จากการแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณ “พิพา” เป็นเครื่องดนตรีจีนประเภทใด
 ก. เลียดสี ข. โลหะ ค. ดิ่ง ง. เส้นไหม

10.  จากการแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณ “เอ้อหู” เป็นเครื่องดนตรีจีนประเภทใด
 ก. โลหะ ข. หิน ค. เป่าไม้ ง. เส้นไหม

11.  จากภาพ เครื่องดนตรีจีนนี้มีชื่อเรียกว่าอะไร
 ก. กู่เจิ้ง ข. ซวิน ค. กู่ฉิน ง. หูหลู่ซือ
12. แถบลุ่มแม่น้ำฮวงโห ได้พบหลักฐานเครื่องปั้นดินเผาที่มีลักษณะเป็นลายเขียนสี เรขาคณิต พืช นก สัตว์ต่าง ๆ และมีการพิมพ์ลายมีการใช้วิธีขูดสลักเป็นลายจักสานและลายเชือกทาบ จากข้อมูลดังกล่าวนี้เป็นวัฒนธรรมที่มีชื่อเรียกว่าอะไร
 ก. วัฒนธรรมกวางเจา ข. วัฒนธรรมหลงชาน
 ค. วัฒนธรรมกลางเซา ง. วัฒนธรรมชัวเถา
13. แถบลุ่มน้ำแยงซีพบหลักฐานที่เป็นเครื่องปั้นดินเผาที่มีลักษณะเนื้อละเอียดสีดำขัดมันเงา เนื้อบาง เป็นลักษณะภาชนะ 3 ขา จากข้อมูลดังกล่าวนี้เป็นวัฒนธรรมที่มีชื่อเรียกว่าอะไร
 ก. วัฒนธรรมกวางเจา ข. วัฒนธรรมหลงชาน
 ค. วัฒนธรรมกลางเซา ง. วัฒนธรรมชัวเถา

14.



จากภาพ ภาชนะชิ้นนี้อยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุควัฒนธรรมหยางเซา ข. ยุควัฒนธรรมหลงชาน ค. วัฒนธรรมกวางเจา
 ง. ยุคราชวงศ์หยวน

15. ในงานการเขียนภาพด้วยพู่กันจีนการควบคุมพู่กันมีขั้นตอนพื้นฐาน ๕ ระดับด้วยกันคำตอบใดคือคำตอบที่ถูกต้อง

- ก. การจับกระดาษ การเล็งด้วยมือ การร่างวงกลม การขีดเส้นตั้ง การขีดเส้นนอน
- ข. การวางลง การลากพู่กันขึ้น การยกขึ้นการกด การเปลี่ยนทิศทาง
- ค. การทาบนิ้ว การขีดเส้น การปาด การป้าย
- ง. การวนพู่กัน การขีดเส้นนอน การวางทาบ การขยี้

16.



จากภาพผลงานศิลปกรรมทั้งสองชิ้นดังกล่าวจัดอยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคราชวงศ์โจวตะวันออก ราชวงศ์โจวตะวันตก
- ข. ยุคราชวงศ์ฮั่นตะวันออก ยุคราชวงศ์ฮั่นตะวันตก
- ค. ยุคราชวงศ์ซ่งเหนือ ยุคราชวงศ์ซ่งใต้
- ง. ยุคราชวงศ์หมิงยุคราชวงศ์ชิง

17.



จากภาพผลงานศิลปกรรมชิ้นดังกล่าวจัดอยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ราชวงศ์หมิง
- ข. ยุคคอมมิวนิสต์
- ค. ยุคสมบูรณาญาสิทธิราชย์
- ง. ราชวงศ์ฮั่น

18.



จากภาพผลงานศิลปกรรมชิ้นดังกล่าวจัดอยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคล้ำสมัย
- ข. ยุคคอมมิวนิสต์
- ค. ยุคร่วมสมัย
- ง. ยุกล้ำสมัย

19.



จากภาพผลงานศิลปกรรมชิ้นดังกล่าวจัดอยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคร่วมสมัย ข. ยุคคอมมิวนิสต์ ค. ยุคราชวงศ์โจว ง. ยุคราชวงศ์ถัง

20.



จากภาพผลงานศิลปกรรมชิ้นดังกล่าวเป็นภาพพระพุทธรูปของจีน จัดอยู่ในยุคสมัยใด

- ก. ยุคราชวงศ์ถัง ข. ยุคราชวงศ์หยวน ค. ยุคราชวงศ์ฉิน ง. ยุคราชวงศ์ซิง

21. ถาวรวัตถุที่มีความสำคัญและได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในเจ็ดสิ่งมหัศจรรย์ที่มนุษย์สมัยโบราณสร้างขึ้นในรัชสมัยของพระจักรพรรดิฉินสื่อหวงตี้ คือสิ่งใด

- ก. พระราชวังฤดูหนาว ข. ภาพสลักเจ้าแม่กวนอิมพันมือ
ค. ประติมากรรมรูปทหารในสุสานของพระจักรพรรดิ ง. กำแพงเมืองจีน

22. ประติมากรรมรูปทหารในสุสานของพระจักรพรรดิฉินสื่อหวงตี้เป็นประติมากรรมจากวัสดุอะไร

- ก. ดินเผา ข. หินอ่อน ค. โลหะ ง. หยก

23. ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ที่ดูอ่าวกว้างเขื่อนและเจียบสงัด ตามลักษณะภูมิประเทศทางภาคเหนือของจีน ใช้เทคนิคและวิธีการที่มีลักษณะเน้นเส้นแข็งหนาหนัก เน้นความโอ้อ่า และหนักแน่นเป็นการกล่าวถึงผลงานจิตรกรรมจีนในสมัยใด

- ก. ช่งเหนือ ข. ช่งใต้ ค. อันตะวันออก ง. อันตะวันตก

24. ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ที่ไม่นิยมสร้างความคมชัดมีลักษณะเบาบางซึ่งเป็นไปตามลักษณะภูมิประเทศ มีทิวเขาสลั้บซ้นซ้อน สายน้ำและม่านหมอก ทำให้ดูชุ่มฉ่ำและบรรยากาศดูสลับเป็นการกล่าวถึงผลงานจิตรกรรมจีนในสมัยใด

- ก. ช่งเหนือ ข. ช่งใต้ ค. อันตะวันออก ง. อันตะวันตก

25. พระพุทธรูปที่ไม่เป็นไปตามแนวทางเดิมตามแบบฉบับของจีน โดยได้รับอิทธิพลทางอินเดีย เป็นพระพุทธรูปตามแบบฉบับของพุทธศาสนาลัทธิลामะ ที่มีช่างชาวเนปาลและทิเบตเป็นผู้สร้างขึ้น โดยได้รับพระราชอุปถัมภ์เป็นพิเศษ เกิดขึ้นในสมัยราชวงศ์ใด
 ก. ราชวงศ์ถัง ข. ราชวงศ์ซ่ง ค. ราชวงศ์หมิง ง. ราชวงศ์หยวน
26. จิวปักกิ้ง เกิดขึ้นในสมัย ราชวงศ์ใด
 ก. ราชวงศ์หมิง ข. ราชวงศ์ฉิน ค. ราชวงศ์หยวน ง. ราชวงศ์ชิง
27. การถูกขนานนามว่า “อุปรากรแห่งบูรพา” หมายถึงสิ่งใด
 ก. จิวปักกิ้ง ข. ระบำพื้นเมืองแถบไหหลำ
 ค. โขนกลางแจ้งแถบมณฑลกว่างสี ง. การแสดงกลองสะบัดชัยแถบลุ่มน้ำปิง
28. ฉายา “โอเปราตะวันออก” คือฉายาของอะไร
 ก. คณะสิงห์โตดอกเหมย ข. ระบำพื้นเมืองแถบไหหลำ
 ค. จิวปักกิ้ง ง. เต็งลิ่วจิน
29. ทักษะที่สำคัญในการแสดงจิวมีสิ่งใดบ้าง
 ก. ขับร้อง เจริญท่า ท่วงท่า พะบู๋ ข. การเดิน การยืน การนั่ง การรำยรำ
 ค. กายกรรม การเต้นรำ การมีคุณธรรม จริยธรรม ง. สายดา สีหน้า วาจา ลีลา
30. ใครคือนักแสดงอุปรากรจีนที่มีชื่อเสียงโด่งดังและได้รับการยกย่องให้เป็นหนึ่งในสี่นักแสดงจิวปักกิ้งที่ดีที่สุดในประวัติศาสตร์การแสดงจิวของจีน
 ก. จางจื่ออี้ ข. เสี่ยวเยียนจื่อ ค. เหมยหลานฟาง ง. หลู่ชวิน

แบบประเมินงานสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดออกแบบประดิษฐ์สร้างนวัตกรรมหรือผลิตผลงาน ชิ้นงานด้วยตัวผู้เรียนเองโดยอาศัยสื่อหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ดนตรีจีน สร้างสรรค์การแสดง สร้างสรรค์งานศิลปกรรมจีนได้ โดยใช้แบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Scoring Rubrics) โดยการศึกษาพัฒนาการจากการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ผู้เรียนสร้างขึ้น จำนวน 4 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 คาบเรียนที่ 6 ระยะที่ 2 คาบเรียนที่ 12 ระยะที่ 3 คาบเรียนที่ 18 และระยะที่ 4 คาบเรียนที่ 24 โดยใช้เกณฑ์การประเมินชุดเดิม แบ่งเป็น ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ วิธีการนำเสนอและการแสดงผลความคิดสร้างสรรค์และการสะท้อนคุณค่าทางศิลปะ

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ควรปรับปรุง



รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน			
	4	3	2	1
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปานกลาง
1. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้	ประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างเหมาะสม มีหลักการและถูกต้องตามวิธีการ	สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้ เกิดประโยชน์ในตัวเองแต่ยังไม่ถูกต้องตามหลักการและวิธีการ	สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้ แต่ยังไม่เกิดประโยชน์ในตัวเอง	ไม่สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานได้
2. วิธีการนำเสนอและการแสดงเหตุผล	นำเสนองานได้อย่างสมเหตุสมผล มีความพร้อมในการนำเสนอ มีความน่าสนใจ	นำเสนองานได้อย่างสมเหตุสมผล มีความพร้อมในการเสนองานแต่ยังขาดความน่าสนใจ	ไม่มีความสมเหตุสมผลในการนำเสนอ มีความพร้อมงานขาดความน่าสนใจ	ไม่มีความสมเหตุสมผลในการนำเสนอ ขาดความพร้อม ความน่าสนใจ
3. ความคิดสร้างสรรค์	มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ เกิดการต่อยอดทางความคิด มีสุนทรียภาพในตัวเอง	มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ เกิดการต่อยอดทางความคิด	มีความน่าสนใจ แต่ขาดความแปลกใหม่ในตัวเอง	ขาดความแปลกใหม่ ขาดความน่าสนใจ ไม่มีความสร้างสรรค์ในตัวเอง

เกณฑ์การประเมิน

12 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดีมาก

9-11 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

6-8 หมายถึง การสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

3-5 หมายถึง มีการสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับควรปรับปรุง

**แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)**

นิยาม

ความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบ หมายถึง การแสดงออกถึงความรู้สึกของนักศึกษา สาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศที่มีต่อการดำเนินการสอนด้วยรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) เกี่ยวกับกิจกรรมการสอนบรรยายภาคในการเรียน ระยะเวลาในการเรียนและการประเมินผลในการเรียน โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่าที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทั้งนี้มีการแบ่งความพึงพอใจเป็นแบบการประเมินค่า 5 ระดับ (Likert Five Rating Scales)

วัตถุประสงค์

ต้องการทราบความรู้สึกและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) มีการแบ่งความพึงพอใจเป็นแบบการประเมินค่า 5 ระดับ (Likert Five Rating Scales) พิจารณาเกณฑ์ระดับความพึงพอใจ ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม ซึ่งไม่กระทบกระเทือนต่อนักศึกษาแต่อย่างใด โดยทำเครื่องหมาย \surd ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความรู้สึกเพียงช่องเดียว

ข้อที่	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
		พึงพอใจมากที่สุด 5	พึงพอใจมาก 4	พึงพอใจปานกลาง 3	พึงพอใจน้อย 2	พึงพอใจน้อยที่สุด 1
นักศึกษาที่มีความรู้สึกหรือความคิดเห็นอย่างไร ในประเด็นต่อไปนี้						
ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน						
1	นักศึกษาชอบเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน					
2	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาและการปฏิบัติงานได้ง่ายขึ้น					
3	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น					
4	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้สรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง					
5	นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน					
6	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถทำให้นักศึกษาคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้					
7	รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเองในการเรียน					
ด้านบรรยากาศในการเรียน						
8	รู้สึกกระตือรือร้นและติดตามเนื้อหาอยู่เสมอ					
9	รูปแบบการเรียนการสอนนี้น่าสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม					

ข้อที่	ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
		พึงพอใจมากที่สุด 5	พึงพอใจมาก 4	พึงพอใจปานกลาง 3	พึงพอใจน้อย 2	พึงพอใจน้อยที่สุด 1
10	การเรียนรู้โดยรูปแบบการเรียนการสอนนี้สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์					
11	บรรยากาศในการเรียนไม่ตึงเครียด					
12	กิจกรรมการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไม่ยุ่งยากซับซ้อน					
13	รูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมให้นักศึกษามีโอกาสสร้างมนุษย์สัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม					
14	กิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถศึกษาได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน					
15	เนื้อหาของบทเรียน สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมงานสร้างสรรค์					
ด้านระยะเวลาในการเรียน						
16	การแบ่งเวลาในการบรรยายและการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
17	จำนวนบทเรียน เนื้อหา มีความเหมาะสมสอดคล้องกับระยะเวลาในการเรียน					
18	รูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา					



ภาคผนวก ค
คู่มือการใช้รูปแบบการสอน

คู่มือ

รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะ เป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

SILPA Model

อติยศ สรรคบุรานุรักษ์



คู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำนำ

คู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีฉบับนี้ เป็นเอกสารที่อธิบายรายละเอียดของรูปแบบการสอนที่ได้จัดทำขึ้นสำหรับผู้ที่ต้องการนำรูปแบบการสอนนี้ไปใช้ เข้าใจในองค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการสอน ตลอดจนสิ่งที่ควรศึกษาและจัดเตรียม เพื่อให้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ บรรลุจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนการสอน ผู้ที่มีความประสงค์ในการนำรูปแบบไปใช้ จึงควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับคู่มือการใช้รูปแบบการสอนฉบับนี้ให้เข้าใจชัดเจนก่อน โดยคู่มือฉบับนี้ประกอบด้วยสาระสำคัญ 5 ประการ ดังต่อไปนี้

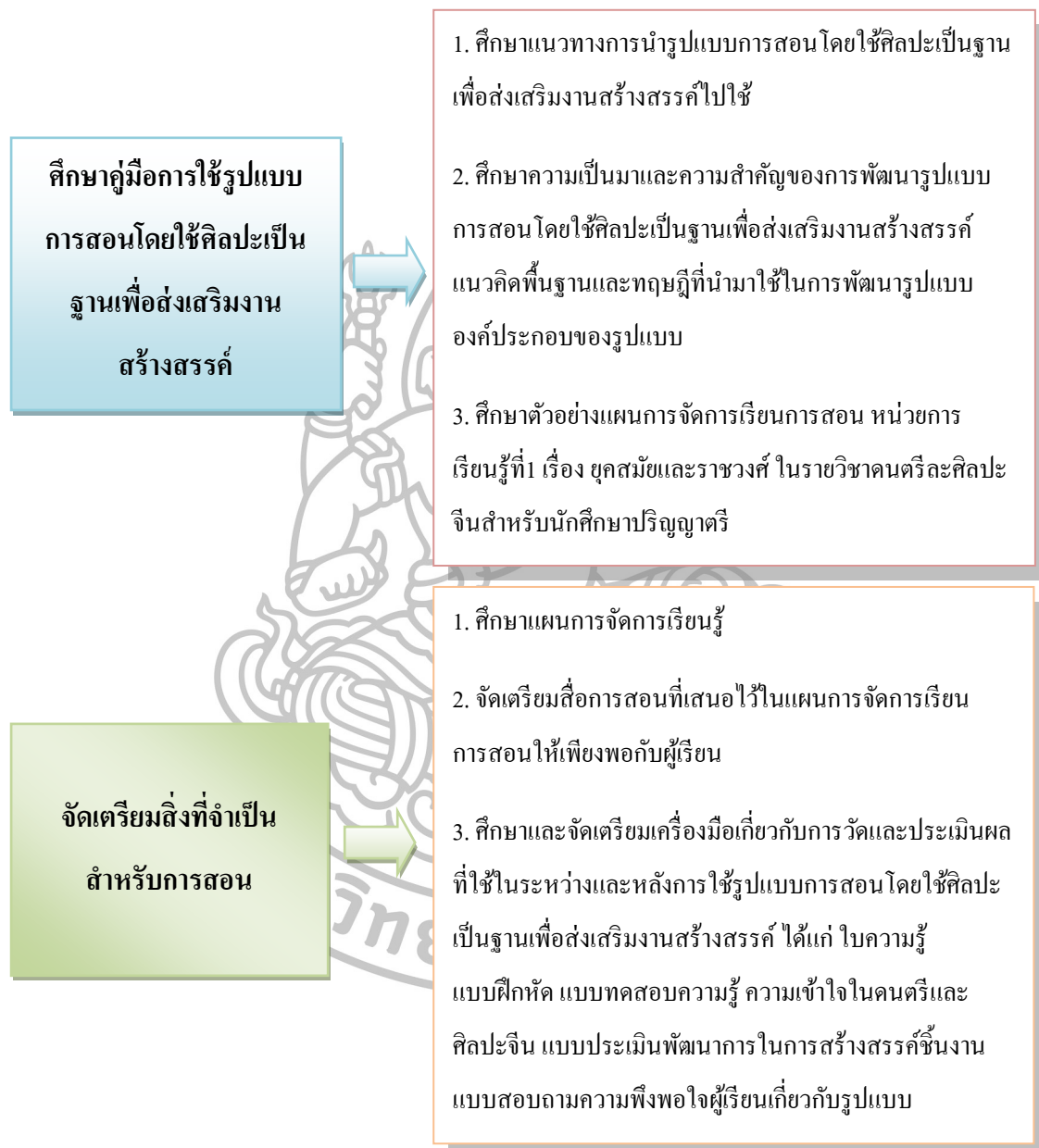
1. ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการสอน
2. แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการสอน
3. องค์ประกอบของรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
 - 3.1 หลักการ
 - 3.2 วัตถุประสงค์
 - 3.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้
 - 3.4 การวัดและประเมินผล
 - 3.5 เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบการสอนไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ
4. ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
5. ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

แนวทางในการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) ไปใช้

การนำรูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพไปใช้ให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียนนั้น เป็นสิ่งที่ยังสำคัญยิ่ง ดังนั้นสิ่งที่ควรปฏิบัติก่อนนำรูปแบบการสอนไปใช้จริง จึงมีความจำเป็นต้องทราบถึงข้อมูล ข้อควรปฏิบัติและแนวทางในการดำเนินการก่อนนำรูปแบบไปใช้ ดังนี้

ข้อควรปฏิบัติก่อนนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ไปใช้

ข้อควรปฏิบัติก่อนนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ไปใช้เพื่อเตรียมการที่มีประสิทธิภาพ สรุปได้พอสังเขป ดังภาพที่ 14



ภาพที่ 14 ข้อควรปฏิบัติก่อนการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์

รายละเอียดของข้อควรปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารคู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์โดยมีวิธีการดำเนินงานดังนี้

1.1 ศึกษาแนวทางในการนำรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ไปใช้ เพื่อความเข้าใจและปฏิบัติได้เป็นแนวทางเดียวกัน

1.2 ศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ แนวคิดพื้นฐานและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบ องค์ประกอบของรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลและเงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบการสอนไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ เพื่อให้เห็นความสำคัญขององค์ประกอบต่าง ๆ รวมทั้งมีความเข้าใจในคำศัพท์เฉพาะที่ปรากฏใน รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์

1.3 ศึกษาตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ยุคสมัยและราชวงศ์โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ซึ่งเป็นกระบวนการแสวงหา ความรู้ด้วยตนเองผ่านการทำภาระงาน 5 ชั้น ได้แก่ **ขั้นที่ 1** ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S) **ขั้นที่ 2** ขั้นแนะนำแนวคิดการสร้างสรรค์ (Introduction of the Creative Work Concept: I) **ขั้นที่ 3** ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L) **ขั้นที่ 4** ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P) **ขั้นที่ 5** ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A)

1.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนมีลักษณะสำเร็จรูปและยืดหยุ่นในตัว ประกอบด้วย ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ หัวข้อเรื่อง จำนวนเวลาที่ใช้สอน จุดประสงค์การเรียนรู้ งานสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล กิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนที่แน่นอน ให้อิสระผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในกรณีที่ผู้สอนต้องการนำเนื้อหาอื่น มาใช้ที่มีได้อยู่ในแผนการจัดการเรียนการสอนเหล่านี้ เมื่อศึกษาคู่มือเล่มนี้แล้วก็สามารถสร้างแผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนนี้ขึ้นใช้เองได้ ตามความเหมาะสม

1.3.2 แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนเน้นกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยกำหนดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ อันนำไปสู่การสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ตามกระบวนการจัดการเรียนการสอน 5 ขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในดนตรีศิลปะจีน สามารถในการในการสร้างสรรค์ และความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ จัดเตรียมสิ่งที่จำเป็นในการสอน เมื่อได้ศึกษาส่วนประกอบต่าง ๆ ในคู่มือประกอบการจัดการเรียน การ สอนครบถ้วนแล้ว ควรดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาแผนการจัดการเรียนการสอนอย่างละเอียด

2.2 ศึกษาและจัดเตรียมสื่อการสอนที่เสนอไว้ในแผนการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอกับจำนวนผู้เรียน

2.3 ศึกษาและจัดเตรียมเครื่องมือเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลที่ใช้ในระหว่างและหลังการใช้รูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ได้แก่ ใบความรู้แบบฝึกหัด แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจดนตรีศิลปะจีน แบบประเมินงานสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนตามรูปแบบการสอน

ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ

งานด้านการศึกษาศิลปะและวัฒนธรรมนั้น คือ งานสร้างสรรค์ความเจริญทางปัญญาและทางจิตใจซึ่งเป็นทั้งต้นเหตุทั้งองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ของความเจริญด้านอื่นๆ ทั้งหมด และเป็นปัจจัยที่จะช่วยให้เรารักษาและดำรงความเป็นไทยไว้ได้สืบไป (พระราชดำรัสของ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว: ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยศิลปากร 12 ตุลาคม 2513)

การศึกษาเป็นปัจจัยในการดำรงชีวิตที่ทุกคนต้องแสวงหาและเพิ่มพูนอยู่ตลอดเวลา เพื่อพัฒนาตนเองครอบครัวหน้าที่การงานตลอดจนความก้าวหน้าและความมั่นคงของประเทศ แต่ในสองทศวรรษที่ผ่านมาวงการศึกษทั้งในและต่างประเทศพบว่าการพัฒนาสติปัญญายังทำได้ในขอบเขตที่จำกัดและยังไม่ถึงเป้าหมายสูงสุดที่ต้องการสำหรับประเทศไทยนั้นพบว่าคุณภาพการศึกษายังไม่ปรากฏผลเป็นที่น่าพึงพอใจผู้เรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรต่ำในมาตรฐานด้านผู้เรียนเกี่ยวกับการมีความรู้ความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ (คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณ) มีความรู้และทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตรเพียงประมาณร้อยละ 12 และมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองรักการ เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องเพียงร้อยละ 24 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552)

จากรายละเอียดของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับปรับปรุงแก้ไข 2545) ซึ่งได้ให้ความสำคัญกับผู้เรียนและเน้นการสอนแบบบูรณาการมากขึ้นดังจะเห็นได้จากข้อบัญญัติดังนี้หมวด 4 แนวการจัดการศึกษามาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ มาตรา 23 การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้คุณธรรมกระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548: 49)

วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้กล่าวไว้ว่า ปรัชญา “ศิลป์และศาสตร์ สร้างสรรค์ชาติยั่งยืน” ปณิธาน “สร้างสรรค์ศิลปะ วิทยาการ และภูมิปัญญาเพื่อสังคม” วิสัยทัศน์ “ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์” (เข้าถึงเมื่อ 9 ตุลาคม 2558, เข้าถึงได้จาก www.su.ac.th/index.php/th/) นั้นสอดคล้องกับความมุ่งหมายในการส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการคิดวิเคราะห์ แสวงหาความรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีทักษะในการดำเนินชีวิต สามารถแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล คิดอย่างเป็นระบบ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ฉบับพุทธศักราช 2545 ว่าด้วยเรื่องแนวการจัดการศึกษาในหมวด 4 มาตราที่ 22 ยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ดังนั้นการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาควรส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการกับการสร้างสรรค์งานศิลปะเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ ความคิดคำนึงและสติปัญญา ความสำเร็จในการทำงานจะช่วยให้เกิดความสุขใจ มีความสุขและเกิดความสุขุมใจซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความสุขภาพจิตที่สมบูรณ์และมีความมั่นใจในตนเอง เป็นผลต่อบุคลิกภาพที่ดี (2549: 66) เป็นที่ยอมรับกันว่า ศิลปะคือผลงานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยฝีมือและด้วยความคิด มนุษย์สร้างงานศิลปะขึ้นด้วยความมุ่งหมายเพื่อให้เป็นที่ยินดีและขัดเกลาคำความคิดและจิตใจ อันเป็นวิธีการหนึ่งของการสนองสัญชาตญาณของมนุษย์ที่นิยมยินดีต่อความงามของศิลปวัตถุ นอกเหนือจากความงามของสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ ซึ่งมนุษย์คุ้นเคยอยู่แล้ว(มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2541: 3) คุณค่าของศิลปะมีความกว้างขวางและลึกซึ้ง นอกจากจะทำให้เด็กได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์แล้ว ศิลปะยังช่วยส่งเสริมและความสามารถศึกษาทางด้านอื่น ๆ อีกด้วยการเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างถาวรหากเด็กได้เรียนอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ด้วยการใช้กิจกรรมทางศิลปะเข้าช่วย การแสดงออกอย่างสมบูรณ์ทางศิลปะจะช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ (ทน เขตกัน, 2556: 2) ในด้านความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณภาพที่มีในมนุษย์ทุกคน หากได้มีการส่งเสริมพัฒนาและนำไปใช้ให้เหมาะสมก็จะเกิดประโยชน์มหาศาล ดังนั้นหากประชากรในสังคมใดมีทรัพยากรบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงและจำนวนมาก ก็ย่อมจะเป็นแรงขับให้สังคมนั้นพัฒนารุดหน้าอย่างรวดเร็ว คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นที่ต้องการยิ่งในทุกสังคมทุกหน่วยงาน (อารี รังสินันท์, 2532) การศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ได้รับความสนใจและขยายการศึกษาวิจัยกันกว้างขวางมากขึ้น เพราะตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อการพัฒนางานทุกสาขารวมทั้งการพัฒนางาน พัฒนาบุคคลและอื่น ๆ ซึ่งก็เป็นการเพิ่มคุณภาพและประสิทธิภาพของงานและของคน (อารี รังสินันท์, 2532: 23)

ดังนั้นในศตวรรษที่ 21 “ความรู้” เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะใช้แข่งขันในด้านต่าง ๆ ได้อีกต่อไป แต่ต้องประกอบด้วย “ความคิดสร้างสรรค์” ของบุคคลหรือชุมชนที่รู้ว่าจะนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และนวัตกรรมในแบบใด การวิจัยทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องความคิดสร้างสรรค์ด้วยศิลปะเป็นฐานเป็นการตอบสนองความเจริญเติบโตทางศิลปะ ทั้งด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และการประเมินผลความคิดสร้างสรรค์ ได้เกิดคำถามการวิจัยด้วยศิลปะเป็นฐาน สามารถนิยามได้ว่า เป็นความพยายามในการก้าวข้ามผ่านขอบเขตที่ถูกจำกัดไว้ของการสื่อสารทางอ้อม เพื่อเป็นการให้ความหมายของบางสิ่งบางอย่างที่ไม่สามารถอธิบายได้ (Barone and Eisner, 2011: 1) หรือกล่าวสรุปได้ว่า เป็นการสลایจิตจำกัดในด้านความเป็นนามธรรมสูงอย่างศิลปะนั่นเอง ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่เป็นสากลสามารถหล่อเลี้ยงและปลูกฝังทำให้ทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์และเชื่อว่าทุกคนสามารถทำ “ศิลปะ” ได้ แม้ในบริบทที่แตกต่างกัน และอาจจะขัดกับความเชื่อทั่วไป และศิลปะไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ทำโดยผู้ที่เราเรียกว่าศิลปินเท่านั้นอีกต่อไป ซึ่งเป็นรูปแบบของการปฏิบัติที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน การเรียนการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานในการศึกษา ใช้ประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์ รสนิยมทางศิลปะ การฝึกปฏิบัติทางศิลปะ ทักษะและความชำนาญทางศิลปะ ในการให้ส่งเสริมความเจริญรุ่งเรืองของมนุษย์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในระดับอุดมศึกษา (โดยเฉพาะศิลปะและมนุษยศาสตร์, Nick Wilson, เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2558, เข้าถึงได้จาก <http://www.kcl.ac.uk/artshums/depts/cmci/research/proj/nable/aim.aspx>) การจัดการเรียนการสอนด้วยศิลปะเป็นฐานกับการศึกษามุ่งเน้นไปที่ บทบาทของศิลปะและศิลปะในชีวิตประจำวัน เป็นรูปแบบใหม่ที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจโลกมากยิ่งขึ้นการจัดการเรียนการสอนด้วยศิลปะเป็นฐานกับการศึกษาสามารถดำเนินการสอนได้กับผู้เรียนทุกคนที่ จะเปิดฝึกให้มองข้ามกฎหรือระเบียบทางวินัยแบบเดิม ๆ (Springgay and others, 2008)

ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนในรายวิชาดนตรีและศิลปะจีน ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยได้ทำการสำรวจจากสภาพการจัดการเรียนการสอนและสภาพปัญหาของนักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม จากการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาที่เคยผ่านการเรียนในรายวิชาดนตรีและศิลปะจีน เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าว นักศึกษาให้ข้อเสนอแนะว่ารายวิชาดนตรีและศิลปะจีนมีเนื้อหาที่ต้องใช้ความจำเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ทางดนตรีและศิลปะจีนซึ่งมีประวัติความความเป็นมาอันยาวนาน การจัดการเรียนการสอนครอบคลุมตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงศิลปะร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน

ซึ่งการเรียนการสอนเกี่ยวข้องกับบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ สถานที่ที่มีความสำคัญอันลึกซึ้ง ราชวงศ์ที่มีอายุอันยาวนานพลัดเปลี่ยนกันหลายราชวงศ์และงานศิลปกรรมที่มีความสลับซับซ้อน ทั้งกระบวนการคิด ปรัชญาและความเชื่อของชาวจีน เทคนิคที่มีความสลับซับซ้อน ล้วนแล้วแต่ต้องใช้ความเข้าใจและการจดจำเป็นอย่างสูง จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน สื่อการสอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจดจำรายละเอียดทางประวัติศาสตร์ได้ง่ายยิ่งขึ้น และจดจำได้มากขึ้น การเรียนประวัติศาสตร์ศิลปะจีน นอกจากเป็นศาสตร์การสอนที่มีเนื้อหาวิชามากแล้ว อีกทั้งตัวเนื้อหาวิชาทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา ด้วยสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวผู้วิจัยมีความประสงค์และสนใจพัฒนาแนวทางจากแนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยศิลปะเป็นฐานซึ่งเป็นแนวคิดในการนำศิลปะเข้าไปมีส่วนในการสร้างองค์ความรู้ในการขยายความเข้าใจของนักศึกษาด้วยการสร้างสรรค์งาน ซึ่งหลักการแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นส่วนในการเติมเต็มทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ การสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ต้องใช้การประมวลองค์ความรู้และความสามารถทางทักษะของการสร้างสรรค์ทางความคิด การสอนด้วยการใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Integration) เป็นการนำหลักการทางศิลปะเข้าไปร่วมจัดกระทำกับเนื้อหาวิชา วิชา ทำให้ตัวผู้เรียนเป็นผู้สร้างชิ้นงานขึ้น นอกจากผู้เรียนจะได้เกิดความรู้ที่ลึกซึ้งจากการลงมือปฏิบัติเพื่อขยายองค์ความรู้แล้ว การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานยังช่วยในเรื่องของการส่งเสริมเรื่องของทักษะสัมพันธ์ (Relationship) การทำงานร่วมกันเป็นทีม (Collaborative) และทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะผู้นำ (Leadership) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดทฤษฎีของการเรียนรู้ตามแนวคิดของการใช้ศิลปะเป็นฐานมาเป็นพื้นฐานพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยศิลปะบูรณาการเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี นอกจากนั้นรูปการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาได้ต่อไป และผู้เรียนสามารถที่จะนำความรู้ วิธีการเรียนรู้ และทักษะปฏิบัติไปใช้ในโอกาสที่เหมาะสมได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ และจากการสนทนากลุ่มอาจารย์ผู้สอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา การสัมภาษณ์เรื่องแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น อาจารย์ผู้สอนศิลปะในระดับอุดมศึกษาได้ให้แนวคิดที่น่าสนใจว่า การสอนโดยการให้นักศึกษาสร้างชิ้นงานขึ้นจะทำให้เกิดการขยายองค์ความรู้ที่กว้างขึ้น มีการคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์อย่างเป็นระบบ เกิดการวางแผนอย่างมีขั้นตอน สามารถคิดสร้างสรรค์ได้ ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่หลากหลาย อาทิ ความคิดสร้างสรรค์ ความภาคภูมิใจต่อชิ้นงาน การมีสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนร่วมงาน การกล้าคิด การกล้าแสดงออกและเกิดความคงทนในความรู้ของนักศึกษา

โดยมีข้อเสนอแนะด้านการจัดการเรียนการสอนว่า ควรมีตัวอย่างให้นักศึกษาดูเพื่อเป็นแนวทางในการจัดประกายความคิดสร้างสรรค์ (Best Practice) และอาจมีการสอนขั้นตอน วิธีการ โดยให้ Artist หรืออาจารย์ผู้สอนศิลปะหรือผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะได้เข้าร่วมสอนในขั้นตอนการสอนสร้างชิ้นงาน

ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐาน

1. การออกแบบการเรียนการสอน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555) ประยุกต์ร่วมกับการออกแบบระบบการเรียนการสอนด้วยวิธีการเชิงระบบ (System Approach) ที่เรียกว่า “ADDIE Model” (Kruse, 2009) และรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบของ ดิกค์ แคร์รี่ และแคร์รี่ (Dick, Carey and Carey, 2009) โดยใช้ระเบียบการวิจัยแบบการผสมผสานวิธีการวิจัย (Mixed Methods Research) ตามแบบแผนการวิจัยแบบแผนรองรับภายใน (Embedded Design) วิธีการเชิงปริมาณเป็นหลักและวิธีการเชิงคุณภาพเป็นวิธีรอง (Creswell, 2011)

2. แนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based learning)

2.1 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในตัวของนักศึกษาที่เน้นวิธีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดไตร่ตรองได้อย่างสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถพึ่งพาตนเองได้รู้จักร่วมมือกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม แนวคิดของฌองเพียเจต์ (Jean Piaget) เรียกว่า Cognitive Constructivism ที่เชื่อว่าถ้าผู้เรียนถูกกระตุ้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญาแล้วจะทำให้ผู้เรียนพยายามปรับโครงสร้างทางปัญญาให้เข้าสู่สภาวะสมดุลโดยวิธีการ कुछได้แก่การรับข้อมูลใหม่จากสิ่งแวดล้อมเข้าไปไว้ในโครงสร้างทางปัญญาและปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาคือการเชื่อมโยงโครงสร้างทางปัญญาเดิมหรือความรู้เดิมที่มีมาก่อนกับข้อมูลข่าวสารใหม่จนกระทั่งสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมาหรือเกิดการเรียนรู้ได้

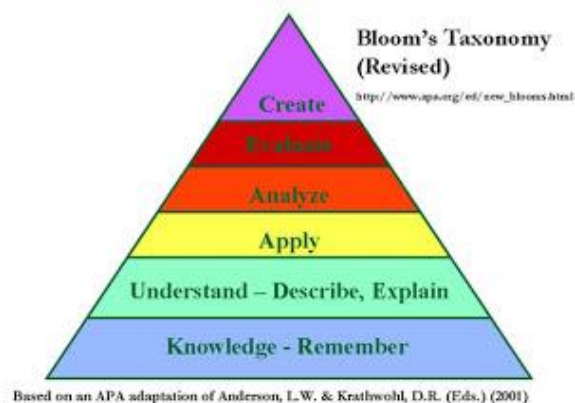
2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญานิยมหรือพุทธินิยม (Cognitive Theory) ที่ว่าด้วยการเน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิดกล่าวคือกลุ่มทฤษฎีนี้เชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ไม่ใช่เรื่องของพฤติกรรมที่เกิดจากกระบวนการตอบสนองต่อสิ่งเร้าเพียงเท่านั้นหากแต่การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นมีความซับซ้อนเป็นกระบวนการทางความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูลการสร้าง ความหมายและความสัมพันธ์ของข้อมูลและการดึงข้อมูลออกมาใช้ในการกระทำและการแก้ปัญหาต่างๆการเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาของมนุษย์ในการที่จะสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ตนเองทฤษฎีกลุ่มนี้เกิดขึ้นจากแนวคิดของชอมสกี (Chomsky)

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (A Theory of Meaningful Verbal Learning) ของเดวิดออสเชล (David Ausubel) ออสเชลเชื่อว่าการเรียนรู้จะมีความหมายแก่ผู้เรียน หากการเรียนรู้นั้นสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่รู้มาก่อน (Ausubel, 1963: 77-97) การนำเสนอความคิดรวบยอดหรือกรอบมโนทัศน์หรือกรอบความคิด (Advance Organizer) ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแก่ผู้เรียนก่อนการสอนเนื้อหาสาระนั้นๆ จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนเนื้อหาสาระนั้นอย่างมีความหมาย ทฤษฎีกลุ่มพุทธินิยมหรือทฤษฎีทางปัญญาหรือทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Theory) ทฤษฎีนี้เน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูลการสร้าง ความหมายความสัมพันธ์ของข้อมูลและดึงข้อมูลมาใช้ทฤษฎีในกลุ่มนี้ที่สำคัญมี 5 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory) ทฤษฎีสถาน (Field Theory) ทฤษฎีเครื่องหมาย (Sign Theory) ทฤษฎีความสามารถทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory) ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Theory of Meaningful Verbal Learning)

2.4 แนวคิดของมาร์ซาโน (Marzano, 2001: 30-60) ได้พัฒนารูปแบบจุดมุ่งหมายทางการศึกษารูปแบบใหม่ประกอบด้วยความรู้สามประเภทและกระบวนการจัดกระทำข้อมูล 6 ระดับ ดังนี้ ประเภทของความรู้ 1) ข้อมูลเน้นการจัดระบบความคิดเห็นจากข้อมูลง่ายสู่ข้อมูลยาก เป็นระดับความคิดรวบยอดข้อเท็จจริงลำดับเหตุการณ์สมเหตุและผลเฉพาะเรื่องและหลักการ 2) กระบวนการเน้นกระบวนการเพื่อการเรียนรู้จากทักษะสู่กระบวนการอัตโนมัติอันเป็นส่วนหนึ่งของความสามารถที่สั่งสมไว้ และ 3) ทักษะเน้นการเรียนรู้ที่ใช้ระบบโครงสร้างกล้ำเนื้อจากทักษะง่ายสู่กระบวนการที่ซับซ้อนขึ้นกระบวนการจัดกระทำกับข้อมูลมีระดับดังนี้ ระดับที่ 1 ขึ้นรวบรวมระดับที่ 2 ขึ้นเข้าใจเป็นการเข้าใจสาระที่เรียนรู้สู่การเรียนรู้ใหม่ในรูปแบบการใช้สัญลักษณ์ ระดับที่ 3 ขึ้นวิเคราะห์ ระดับที่ 4 ขึ้นใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์เป็นการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ไม่มีคำตอบชัดเจน และระดับที่ 5 ขึ้นบูรณาการความรู้

2.5 แนวคิดของ Bloom's Taxonomy Revised เป็นแนวคิดที่ได้พัฒนาต่อจาก Bloom's Taxonomy (1956) ซึ่งเป็นแนวคิดการแบ่งประเภทของการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเป็นการแบ่งประเภทของการเรียนรู้ในลักษณะการเรียนรู้ทางปัญญา (Cognitive Domain) ออกเป็น 6 ชั้น ได้แก่ 1) ความรู้ (Knowledge) 2) ความเข้าใจ (Comprehension) 3) การนำไปใช้ (Application) 4) การวิเคราะห์ (Analysis) 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) และ 6) การประเมิน (Evaluation)

ทั้งนี้ได้มีการปรับปรุง Bloom's Taxonomy Revised (2001) โดยเกิดจากการปรับปรุงแนวคิดการแบ่งประเภทการเรียนรู้แบบดั้งเดิม โดยนักการศึกษา 2 ท่าน ได้แก่ Anderson และ Krathwohl ซึ่งได้ปรับปรุงด้านวัตถุประสงค์ให้พิจารณาเป็น 2 มิติ คือ พิจารณาลักษณะของความรู้ และพิจารณาการเรียนรู้ทางปัญญา 6 ชั้น ดังนี้



ที่มา: Bloom's Taxonomy Revise.(2015).Retrive from: <http://www.saranslive.blogspot.com/2010/01/blooms-taxonomy-revised.html>

3.6 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศและในประเทศที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนด้วยศิลปะบูรณาการพบว่า การนำศิลปะมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ได้ โดยอาศัยแนวคิดของ STEAM Education พัฒนารูปแบบโดย Georgette Yakman, สหรัฐอเมริกา (2006) Artful Learning Model พัฒนาโดย Bernstein (1990) Artful Thinking (Project Zero) พัฒนาโดย Harvard Graduate School of Education ร่วมกับกลุ่มโรงเรียนเทศบาลในเขตมิชิแกน (1990s) หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์ การลงมือปฏิบัติจริง Tyler and Lanklien (2009: 56-60)

4. ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ทอร์เรนซ์ (Torrance) ได้ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์นั่นเองและทอร์เรนซ์เรียกกระบวนการลักษณะนี้ว่ากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์หรือ “The Creative Problem Solving Process” จุงส์ (Jung) จุงส์ (Jung) Jung ได้อธิบายถึงวิธีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยเขาเสนอวิธีการคิดสร้างสรรค์ไว้ 5 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 ขั้นคิดรวบรวม ขั้นที่ 2 ขั้นการคิดถึงข้อมูลต่าง ๆ ขั้นที่ 3 ขั้นการหยุดคิดแล้วทำจิตใจให้ว่าง ขั้นที่ 4 ขั้นเกิดความคิดแวบเข้ามา และขั้นที่ 5 ขั้นที่ต้องใช้เวลาวิพากษ์วิจารณ์อย่างจริงจังต่อความคิดที่คิดได้ วอลล์ส (Wallas, 1962) ขั้นที่1 การเตรียมตัว (Preparation) และรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 2 การครุ่นคิด (Incubation) เสมือนระยะพักใจ ขั้นที่ 3 การเกิดประกายแนวคิด (Illumination or Insight) และขั้นที่4 การพิสูจน์ (Verification) และการทดสอบแนวคิดในการทดลองซ้ำหลายๆ ครั้งเพื่อให้ได้ผลเป็นข้อสรุปและกฎเกณฑ์ที่แน่นอน เทย์เลอร์ (Tayler) ขั้นที่ 1 เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้นสุด ขั้นที่ 2 ได้แก่ การสร้างผลผลิตด้วย

ทักษะเฉพาะทาง ขั้นที่ 3 การคิดสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงให้เห็นว่าผู้กระทำได้แสดงความคิดใหม่
 ของเขาเองไม่ได้ลอกเลียนแบบใคร ขั้นที่ 4 การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งไม่ซ้ำแบบใคร และขั้นที่ 5
 การปรับปรุงให้สมบูรณ์

5. ความสามารถในการงานสร้างสรรค์ อาศัยแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดย
 การสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) เป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการความสามารถทาง
 สติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) เช่นเดียวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivist) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้
 คือ ศาสตราจารย์ซีมัวร์เพเพอร์ท (Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์
 (Massachusetts Institute of Technology) เพเพอร์ทได้มีโอกาสร่วมงานกับเพียเจต์และได้พัฒนา
 ทฤษฎีนี้ขึ้นมาใช้ในวงการศึกษานิวอิงแลนด์ของทฤษฎีนี้คือ (สำนักงานโครงการพิเศษสำนักงาน
 คณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2542: 1-2) เป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการ
 ความสามารถทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้คือศาสตราจารย์ซีมัวร์เพเพอร์ท
 (Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts Institute of Technology)
 (สำนักงานโครงการพิเศษสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2542: 1-2)

องค์ประกอบของรูปแบบการสอน

รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา
 ระดับปริญญาตรีสร้างขึ้นโดยมีองค์ประกอบหลายขององค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกัน
 ส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยอาศัยกระบวนการสร้างรูปแบบอย่างเป็นระบบ โดยประกอบด้วย
 องค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. หลักการ
2. วัตถุประสงค์
3. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
 - ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate the Creative Thinking: S)
 - ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำแนวคิดการสร้างสรรค (Introduction of the Creative Work Concept: I)
 - ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)
 - ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work: P)
 - ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A)
4. การวัดและประเมินผล
5. เงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบการสอนไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ

รูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

SILPA
Model

หลักการ

รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจความสามารถในการคิด ออกแบบประดิษฐ์สร้างนวัตกรรม หรือ ผลิตผลงานชิ้นงานด้วยตัวผู้เรียนเอง โดยอาศัยสื่อ หรือ เทคโนโลยีที่เหมาะสม

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความสามารถในงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา ความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอน

การวัดและประเมินผล

ประกอบด้วย ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีศิลปะจีน และความสามารถในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

Step1: S
Stimulate the Creative Thinking

ขั้นกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
ด้วยผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อ ใ้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้

Step2: I
Introduction of the Creative Work Concept

ขั้นแนะนำใ้รู้จักกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์งาน
ประกอบด้วย การนำเข้าสู่โมโนทัศน์ (Content) และขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration)

Step3: L
Learning by Doing

ขั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ
ประกอบด้วย ขั้นสืบเสาะ (Inquiry) และขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

Step4: P
Presenting the Creative Work

ขั้นนำเสนอผลงาน
เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

Steps: A
Assess and Reflects Ability of Art Awareness and Application

ขั้นประเมินและสะท้อนผล
เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลใ้เห็นถึงความรู้ การสร้างสรรค์ และการชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ

เจ็อนไขสำคัญ

การนำรูปแบบไปใช้ใ้สำเร็จ ต้องมีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะเข้าร่วมสอนในชั้น การสร้างสรรค์งาน และผู้เชี่ยวชาญร่วมประเมินชิ้นงานกับผู้สอน และผู้เรียนประเมินตนเอง

ภาพที่ 15 รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับ

จากภาพที่ 15 รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีชื่อว่า “ศิลปะ” (SILPA) มีรายละเอียดองค์ประกอบดังนี้

1. หลักการ

รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการคิดออกแบบ ประดิษฐ์สร้างนวัตกรรมหรือผลิตผลงาน ชิ้นงานด้วยตัวนักศึกษาเอง โดยอาศัยสื่อหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนางานสร้างสรรค์ของนักศึกษาและความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนรวมทั้งความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอน

3. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งตามรูปแบบการสอนสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (**Stimulate the Creative Thinking: S**) ด้วยผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้

1.1 ตรวจสอบพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน โดยการสอบถาม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสนอแนวคิดและประสบการณ์

1.2 ยกตัวอย่างภาพผลงาน ชิ้นงานศิลปะ รูปภาพคลิปวิดีโอและใช้สื่อที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นความสนใจผู้เรียนเพื่อเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน

ขั้นที่ 2 ขั้นแนะนำให้รู้จักกับแนวความคิดในการสร้างสรรค์งาน (**Introduction of the Creative Work Concept: I**)

2.1 ขั้นนำสู่มนต์ทัศน์ (Content) เป็นการให้ความรู้ เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา สอนเนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา มีการอธิบายและยกตัวอย่างประกอบด้วย การใช้สื่อ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในสาระสำคัญของดนตรีและศิลปะจีน

2.2 ขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน Best Practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปิน นักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

3.1 ขั้นสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกัน

3.2 ขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting the Creative Work : P) เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assess and Reflects ability of Art Awareness and Appreciation: A) เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึงความรู้ การสร้างสรรค์และการชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ

4. การวัดและการประเมินผล

การวัดและการประเมินผลตามรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีการวัดและประเมินผู้เรียน 2 ด้าน ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจในดนตรีและศิลปะจีน และความสามารถในงานสร้างสรรค์

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน หมายถึงความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับยุคสมัยและราชวงศ์ต่าง ๆ อันประกอบด้วย ประวัติของบุคคลสำคัญ สถาปัตยกรรมและสถานที่สำคัญ ประเภทของเครื่องดนตรีจีน ผลงานศิลปกรรมจีนตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงศิลปกรรมร่วมสมัย ด้านปรัชญาความเชื่อและแนวคิดที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและผลงานศิลปกรรมต่าง ๆ

งานสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดออกแบบประดิษฐ์สร้างนวัตกรรมหรือผลิตผลงาน ชิ้นงานด้วยตัวผู้เรียนเองโดยอาศัยสื่อหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ดนตรีจีน สร้างสรรค์การแสดง สร้างสรรค์งานศิลปกรรมจีนได้ โดยใช้แบบประเมินงานสร้างสรรค์เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Scoring Rubrics) โดยการศึกษาพัฒนาการจากการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ผู้เรียนสร้างขึ้นจำนวน 4 ครั้ง โดยใช้เกณฑ์การประเมินชุดเดิม แบ่งเป็นความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ วิธีการนำเสนอและการแสดงผลความคิดสร้างสรรค์และการสะท้อนคุณค่าทางศิลปะ

5. เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

ผู้สอนต้องมีการเรียนรู้ หรือมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะเบื้องต้น หรือมีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะคอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในการเลือกตัวอย่างหรือต้นแบบเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

การจัดเตรียมสิ่งที่จำเป็นในการจัดการเรียนการสอน

1. ศึกษาแผนการสอนอย่างละเอียด
2. จัดเตรียมสื่อวัสดุ อุปกรณ์ที่จะใช้ในการสอนแต่ละครั้งให้พร้อมและเพียงพอสำหรับผู้เรียน ซึ่งสื่อการสอนหลักที่ใช้มีดังนี้
 - 2.1 เนื้อหาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.2 สื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เช่น คลิปวิดีโอ PPT. ในการนำเสนอเนื้อหา รูปภาพ สื่อหรืออุปกรณ์จริงที่สามารถนำมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น
 - 2.3 ตัวอย่างผลงานศิลปะที่ใช้เป็นสื่อนำไปสู่มนทัศน์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์(ทั้งนี้ตัวอย่างผลงานศิลปะขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่นำมาใช้สอน)

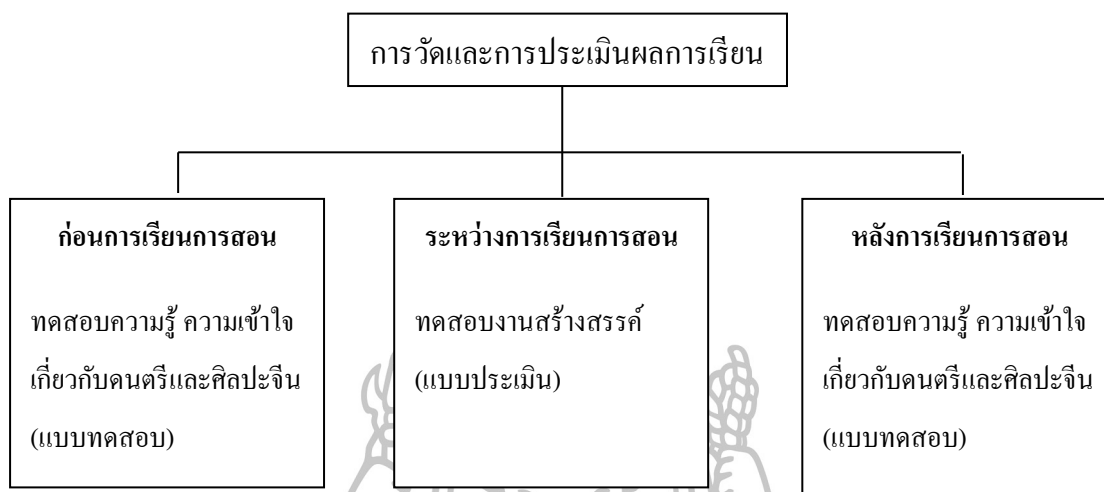
แผนการจัดการเรียนการสอนที่ใช้

แผนที่	หัวเรื่อง	จำนวนชั่วโมง	ภาระงาน
1	ยุคสมัยและราชวงศ์	6 คาบที่ 1-6	งานสร้างสรรค์เกี่ยวกับยุคสมัยและราชวงศ์
2	เครื่องดนตรีและเพลงจีน	6 คาบที่ 7-12	งานสร้างสรรค์เกี่ยวกับเครื่องดนตรีและเพลงจีน
3	หัตถกรรมและศิลปกรรมจีน	6 คาบที่ 13-18	งานสร้างสรรค์เกี่ยวกับหัตถกรรมและศิลปกรรมจีน
4	อุปรากรจีน	6 คาบที่ 19-24	งานสร้างสรรค์เกี่ยวกับอุปรากรจีน

3. จัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

เพื่อให้เข้าใจการวัดและประเมินผลตามรูปแบบการเรียนการสอน ตามที่ได้กล่าวถึงในเอกสารรูปแบบการเรียนการสอนและในเอกสารแผนการสอน ซึ่งมีความสัมพันธ์กัน จึงขอแนะนำเสนอแผนภูมิภาพรวมของการวัดและประเมินผล ดังนี้

ภาพรวมของการวัดและการประเมินผล



จากแผนภูมิดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการวัดและประเมินผลผลการเรียนการสอนกำหนดไว้ 3

ระยะ คือ ก่อนการเรียนการสอน ระหว่างเรียนและหลังการจัดการเรียนการสอน โดยมีเครื่องมือทั้งสิ้น 2 ชุด ได้แก่ 1) แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน (ก่อนเรียนและหลังเรียน) และ 2) แบบประเมินงานสร้างสรรค์ ผู้สอนควรศึกษาให้เข้าใจการใช้แบบทดสอบและจัดเตรียมให้เพียงพอกับจำนวนผู้เรียน หลังจากนั้นจึงดำเนินการดังนี้

3.1 ก่อนการเรียนการสอน

ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนเป็นการทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน ด้วยแบบทดสอบ 4 ตัวเลือก ซึ่งอาจใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ในการสอบก่อนเรียนหรืออาจเป็นแบบทดสอบคนละชุด แต่มีโครงสร้างของข้อสอบ ค่าระดับความยากและค่าอำนาจจำแนกในระดับเดียวกัน นำข้อสอบมาตรวจคำตอบและบันทึกคะแนนไว้

3.2 ระหว่างดำเนินการเรียนการสอน

แบบประเมินงานสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อตรวจสอบความสามารถในงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยจะใช้แบบทดสอบที่ได้สร้างขึ้นเป็นแบบประเมินในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีชื่อว่า Scoring Rubrics โดย กำหนดจำนวนระดับ เป็น 4 ระดับ พิจารณาให้ระดับ 4 เป็นเกณฑ์ที่มีคุณภาพสูงกว่าระดับ 3 พิจารณาให้ระดับ 3 เป็นเกณฑ์ที่มีคุณภาพสูงกว่าระดับ 2 และ พิจารณาให้ระดับ 1 เป็นเกณฑ์ที่มีคุณภาพต่ำกว่าระดับ 2 ระดับคุณภาพ ดีมาก ดีพอใช้ ควรปรับปรุง โดยการประเมินพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ แผนการจัดการเรียนการสอนที่

1 สัปดาห์ที่ 6 แผนการจัดการเรียนการสอนที่ 2 สัปดาห์ที่ 12 แผนการจัดการเรียนการสอนที่ 3 สัปดาห์ที่ 18 แผนการจัดการเรียนการสอนที่ 4 สัปดาห์ที่ 24

3.3 หลังดำเนินการจัดการเรียนการสอน

ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนเป็นการทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน ด้วยแบบทดสอบ4ตัวเลือก นำข้อสอบมาตรวจคำตอบและบันทึกคะแนนไว้

เมื่อทำการทดสอบตามที่กำหนดไว้แล้ว จึงนำข้อมูลมาดำเนินการดังนี้

3.3.1 นำผลการทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีน ก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย แล้วจึงพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลว่าคะแนน หลังเรียนพัฒนาขึ้นหรือไม่ พิจารณาคะแนนหลังเรียนเป็นรายบุคคลถ้าผู้เรียนมีคะแนน ความสามารถสูงกว่าร้อยละ 50 ถือว่าผ่านเกณฑ์

3.3.2 นำผลการประเมินพัฒนาการในงานสร้างสรรค์มาหาค่าเฉลี่ย แล้ว พิจารณาเป็นรายบุคคลว่าคะแนนพัฒนาการขึ้นหรือไม่

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

บทบาทผู้สอน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะ เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ผู้สอนต้องคำนึงถึงบทบาท ต่อไปนี้

1. ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้คอยให้ตัวอย่าง แนะนำแนวทาง การช่วยเหลือ สนับสนุนดูแล ให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีทักษะในเรื่องกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของแต่ละ บุคคลช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สัมผัสและสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นเพื่อนมนุษย์ ธรรมชาติ และเทคโนโลยี สนับสนุนให้ผู้เรียนได้ค้นคว้า ทดลองฝึกปฏิบัติ แลกเปลี่ยนเรียนรู้จนค้นพบ สาระสำคัญของบทเรียน ได้ฝึกสร้างสรรค์จินตนาการ และสามารถแสดงออกได้ชัดเจนมีเหตุผล

2. ผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกัน ทำงานร่วมกัน ให้คำปรึกษา ชี้แนะ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง

3. ผู้สอนเป็นผู้แนะนำการทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน รวมทั้งเป็นผู้สาธิต การนำ ผลงานศิลปะให้ดูเป็นตัวอย่าง กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการใช้กระบวนการคิดในการใช้ กลวิธีการออกแบบอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้สอนต้องทำความเข้าใจกับวิธีสอนอย่างละเอียดและ ฝึกฝนตนเองจนเกิดความชำนาญ

4. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันวิพากษ์ผลงานศิลปะที่เกิดจากการสร้างสรรค์ชิ้นงานร่วมกัน

5. ผู้สอนทำหน้าที่สังเกตและประเมินผู้เรียน

6. ผู้สอนสามารถให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะเข้าร่วมในการจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลได้

บทบาทผู้เรียน

1. ผู้เรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม ทั้งนี้ผู้เรียนมีอิสระในการกำหนดบทบาทหน้าที่และวิธีการทำงานของตนเองได้

2. ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้ มีอิสระในการสร้างสรรค์ชิ้นงานแลกเปลี่ยนเรียนรู้การสร้างสรรค์ชิ้นงานกับผู้อื่นและสามารถนำความรู้ที่ไปประยุกต์ใช้ได้

3. ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์อย่างกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือช่วยเหลือกัน การดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับกลุ่ม รับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีการเรียนรู้จากกลุ่มและช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้

การจัดสภาพการเรียนการสอน

1. การจัดให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ และฝึกทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรมกลุ่มย่อยซึ่งมีความสำคัญต่อการเรียนตามรูปแบบเป็นอย่างมาก ดังนั้นบรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนต้องมีความเป็นกันเอง ให้อิสระผู้เรียนในการทำกิจกรรม ปราศจากการแข่งขันกัน จึงจะเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก

2. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนแสดงความสามารถในงานสร้างสรรค์ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

1. ผู้สอนควรสอนให้ได้ตามขั้นตอนและระยะเวลาที่กำหนดไว้ การศึกษาทำความเข้าใจรายละเอียดทุกขั้นตอน การจัดเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์ต่างๆจะช่วยให้การสอนเป็นไปอย่างราบรื่น

2. แผนการสอนที่จัดทำไว้ มีเจตนาให้ผู้สอนนำไปใช้ในการสอนเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะจีนแก่ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ซึ่งกำหนดให้เรียนสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง ผู้สอนอาจจะเพิ่มเวลาในการฝึกให้ผู้เรียนได้เห็นตัวอย่างที่เป็นงานศิลปะสร้างสรรค์มากขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแนวทาง แนวความคิดที่จะช่วยสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์

3. ผู้สอนสามารถปรับเนื้อหาได้ตามความเหมาะสม โดยต้องคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนด้วย และสามารถปรับเพิ่มหรือลดได้ตามความสนใจของผู้เรียนด้วย

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนการสอน

แผนการจัดการเรียนการสอนที่ 1

วิชา 476382-56ดนตรีและศิลปะจีน (CHINESE MUSIC AND ARTS)

นักศึกษาชั้นปีที่ 2

จำนวน 3 คาบ

ชื่อเรื่อง ยุคสมัย และราชวงศ์ของจีน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาผลงานเพลง ดนตรีและศิลปะที่มีชื่อเสียงของจีน ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เรียน ได้เกิดความรู้และความเข้าใจในเรื่องของยุคสมัย และราชวงศ์ของจีน อันเป็นการส่งผลในการเชื่อมโยงความเข้าใจด้านวิถีชีวิตและวัฒนธรรม และเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งในการเรียนรู้ภาษาจีน

กิจกรรมการสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ด้วยผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับเนื้อหาในรายวิชาได้

1. อาจารย์กระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) เปิดเพลง เพื่อเป็นการกระตุ้นและปรับสภาพอารมณ์ความอยากเรียนรู้ พุดคุยและยกตัวอย่างผลงานศิลปะ ทำการตั้งคำถามและเปิดโอกาสให้ซักถามเพื่อเชื่อมโยงภาพผลงานศิลปะและกำหนดทิศทางในความคิด

2. แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง ยุคสมัย และราชวงศ์ของจีน ซักถามความรู้เดิม เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจเรื่อง ยุคสมัย และราชวงศ์ของจีน

3. ฉายภาพตัวอย่างชิ้นงานสร้างสรรค์จากสื่อที่จัดเตรียมมาเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียนและเพื่อเป็นการเชื่อมโยงความคิดของผู้เรียนสู่งานสร้างสรรค์

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรคงาน (Introducing Creative Work Concept : D) เป็นการแนะนำให้ผู้รู้จักกับ แนวความคิด ในการสร้างสรรค์งาน

1. ขั้นนำสู่มนทัศน์ (Content) สอนเนื้อหาสาระสำคัญของเรื่อง ยุคสมัย และราชวงศ์จีน แบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 4-5 คน ให้ผู้เรียนทำการระดมสมองช่วยกันทบทวนความรู้ ตั้งประเด็น

สอบถาม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นการขยายความเข้าใจในเนื้อหาสาระ ความรู้ของเรื่องบุคคลสมัย และราชวงศ์จิ้น ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำการสรุปความรู้

2. ขั้นสาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) ให้ประสบการณ์ทางศิลปะงานสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน Best Practice ผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม ผลงานร่วมสมัย ผลงานการออกแบบ กระตุ้น ส่งเสริมการนำทางความคิดริเริ่ม

3. ฉายภาพจากสื่อตัวอย่าง ผู้สอนอธิบายขั้นตอนและวิธีการในงานสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการเชื่อมโยงความเข้าใจและเป็นการเรียนรู้โดยตรงจากผลงานจริง หรืออาจมีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ เข้าร่วมในการสาธิตแสดงตัวอย่าง

4. อาจารย์ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกมานำเสนอผลงานการออกแบบงาน สร้างสรรค์หัวข้อ ยุคสมัยและราชวงศ์จิ้นทีละกลุ่ม โดยนำเสนอความคิดรวบยอดของชิ้นงาน วัสดุที่ นำมาใช้ ค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยผู้เรียนต้องนำเสนองานสร้างสรรค์ซึ่งสามารถ เชื่อมโยงกับเนื้อหาสาระความรู้เรื่องยุคสมัยและราชวงศ์ได้

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

1. ขั้นสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดม ความคิดร่วมกัน

1.1 ผู้เรียนจัดกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มละเท่าๆกัน

1.2 ผู้เรียนระดมความคิด วางแผนร่วมกันในเรื่องการออกแบบการสร้างสรรค์ ชิ้นงาน

2. ขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

2.1 ผู้เรียนวางแผนในการจัดแบ่งหน้าที่ในการปฏิบัติงาน การจัดเตรียมข้อมูล ความรู้ การออกแบบงานสร้างสรรค์ การเตรียมการนำเสนอด้วยรูปแบบอิสระไม่จำกัดขนาด เทคนิควิธีการ

2.2 ผู้เรียนร่วมกันปฏิบัติงานสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work : P) เป็นการนำเสนอแนวคิด และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ผู้เรียนนำเสนอแบ่งตามหน้าที่ของตน นำเสนอความรู้และการเชื่อมโยงความรู้ คู่ผลงานสร้างสรรค์ นำเสนอวิธีการขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน แนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์

2. อาจารย์ตั้งประเด็นซักถามด้านเนื้อหาสาระของเรื่องยุคสมัยและราชวงศ์จีน อาจารย์ชี้ประเด็นสำคัญ ขยายความรู้ความเข้าใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อสุนทรียภาพและความตระหนักในผลงานสร้างสรรค์คู่เรื่องของการเชื่อมโยงความรู้

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและ สะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึง ความรู้ การสร้างสรรค์และการ ชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ

1. อาจารย์และผู้เรียนร่วมกันเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับชิ้นงานที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้น โดยอาจารย์ใช้แบบประเมินงานสร้างสรรค์ อาจารย์สะท้อนผลเกี่ยวกับแนวคิด การสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน

2. ผู้เรียนร่วมกันเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม แลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวคิด วิธีการ การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์และปรบมือแสดงกำลังใจต่อกัน



ใบความรู้ที่ 1

เรื่อง ยุคสมัยและราชวงศ์ของจีน

ยุคหินเก่า จีนเป็นดินแดนที่มนุษย์อาศัยเป็นเวลานานที่สุดในทวีปเอเชีย หลักฐานที่พบคือมนุษย์หยวน โหม่ว (Yuanmou Man) มีอายุประมาณ 1,700,000 ปี ล่วงมาแล้ว พบที่มณฑลยูนนาน ภาคตะวันตกเฉียงใต้ของจีน และพบโครงกระดูกมนุษย์ปักกิ่ง

ยุคหินกลาง มีอายุประมาณ 10,000 ปี - 6,000 ปีล่วงมาแล้วใช้ชีวิตกึ่งเร่ร่อน ไม่มีการตั้งหลักแหล่งถาวร มีการพบเครื่องถ้วยชาม หม้อ มีการล่าสัตว์ เก็บอาหาร เครื่องมือหินที่ใช้ในชีวิตประจำวัน คือ หินสับ ขูด หัวธนู

ยุคหินใหม่ มีอายุประมาณ 6,000 ปี - 4,000 ปีล่วงมาแล้วเริ่มตั้งหลักแหล่งเป็นชุมชน รู้จักเพาะปลูกข้าวฟ่าง เลี้ยงสัตว์ ทอผ้า ปลูกบ้านมีหลังคา ในยุคหินใหม่นี้มีมนุษย์ทำเครื่องปั้นดินเผาที่สวยงามมากขึ้น และเขียนลายสี

ยุคโลหะ มีอายุประมาณ 4,000 ปีล่วงมาแล้วหลักฐานที่เก่าที่สุดคือมีดทองแดง แล้วยังพบเครื่องสำริดเก่าที่สุด ซึ่งนำมาใช้ทำภาชนะต่าง ๆ เช่น ที่บรรจุไวน์ กระจกเงา มีขนาดใหญ่และสวยงาม มากโดยเฉพาะสมัยราชวงศ์ซาง และ ราชวงศ์โจว

ยุคประวัติศาสตร์

1. สมัยราชวงศ์เซี่ย
2. สมัยราชวงศ์ซาง
3. สมัยราชวงศ์โจว
4. สมัยราชวงศ์โจวตะวันตก
5. สมัยราชวงศ์ฉิน
6. สมัยราชวงศ์ฮั่น
7. สมัยยุคสามก๊ก
8. สมัยราชวงศ์จิ้น
9. สมัยหนานเป่ย์ฉาว ราชวงศ์เหนือใต้ – สมัยราชวงศ์สุย
10. สมัยราชวงศ์ถัง
11. สมัยห้าราชวงศ์
12. สมัยราชวงศ์ซ่ง
13. สมัยราชวงศ์หยวน
14. สมัยราชวงศ์หมิง
15. สมัยราชวงศ์ชิง
16. สมัยสาธารณรัฐ

สมัยก่อนประวัติศาสตร์



ภาพประกอบจาก: กำจร สุนพงษ์ศรี, ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551).

1. ภาพปั้นจำลองมนุษย์ปักกิ่ง
2. ภาพจำลองหัวกะโหลกของมนุษย์หลานเถียนขุดพบในหลานเถียนเถียนในมณฑลส่านซี ค.ศ. 1963
3. ภาพจำลองการดำรงชีวิตมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์
4. ภาพจำลองบ้านสมัยหินใหม่

วัฒนธรรมหยางเซา

วัฒนธรรมหยางเซาถือได้ว่าเป็นชุมชนเริ่มแรกของชุมชนบุพกาลสมัยหินใหม่ของจีน ทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือของมณฑลหูหนาน ได้ขุดพบ ในปี ค.ศ. 1921 โดยนักธรณีวิทยาชาวสวีเดน ชื่อ แอนเดอร์สัน ผู้เดียวกับที่พบร่องรอยมนุษย์ปักกิ่ง ได้พบร่องรอยศิลปวัตถุและร่องรอยสิ่งปลูกสร้างอยู่ในช่วงอายุราว 2,200-1,700 ปีก่อนคริสตกาล มีภาชนะเครื่องปั้นดินเผา มีการใช้สีขาว แดง ดำและน้ำตาล วาดสัญลักษณ์เป็นลวดลายเรขาคณิต พืช นก สัตว์ต่างๆและภาพคนด้วยฟู่กัน ลงบนภาชนะเหล่านั้น มีการขุดพบเครื่องทอผ้าอย่างง่ายเห็นได้ว่ามีความสามารถในการทอผ้าแล้วแต่เครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆยังคงเป็นหินและกระดูกสัตว์อยู่



ภาพประกอบจาก: กำจร สุนพงษ์ศรี, ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551).

เครื่องปั้นดินเผาหลายชนิดมีลวดลายและระบายสีสวยงามมากเป็นที่ยกย่องกัน ชาวจีนเรียกว่า “ไฉ่โล่วเหวินฮว่า” หรือวัฒนธรรมปั้นระบายสี

วัฒนธรรมหลงซาน

ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของจีนมีวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกันเกิดขึ้น มีชื่อเรียกเฉพาะว่าวัฒนธรรมหลงซาน (Lung Shan) ค้นพบครั้งแรกในตำบล เิงซูไป ใกล้เมืองหลงซาน มณฑลชานตง ค.ศ.1928 โดยนักโบราณคดีจีนชื่อ อู๋จินตง ต่อมาได้ขุดค้นพบทั่วไปในด้านตะวันออกเฉียงเหนือของจีนอีกหลายแห่ง แต่ยังใช้ชื่อเรียกวัฒนธรรมหลงซาน สภาพความเป็นอยู่และระยะเวลาใกล้เคียงกับวัฒนธรรม หยางเซา ต่างกันเพียงแต่ว่าวัฒนธรรมหลงซาน ไม่นิยมวาดภาพตกแต่งภาชนะดินเผาหลากสี นิยมปล่อยให้เนื้อดินมีสีดำและขดงา มีชื่อเรียกว่า เครื่องปั้นดินเผาสีดำ



ภาพประกอบจาก: กำจร สุนพงษ์ศรี, ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551).

เครื่องปั้นดินเผาจากหลงซาน สมัยหินใหม่ 2,000 ปีก่อนคริสตกาล

เปรียบเทียบระหว่างศิลปะจากวัฒนธรรมหยางเซาและวัฒนธรรมหลงชาน

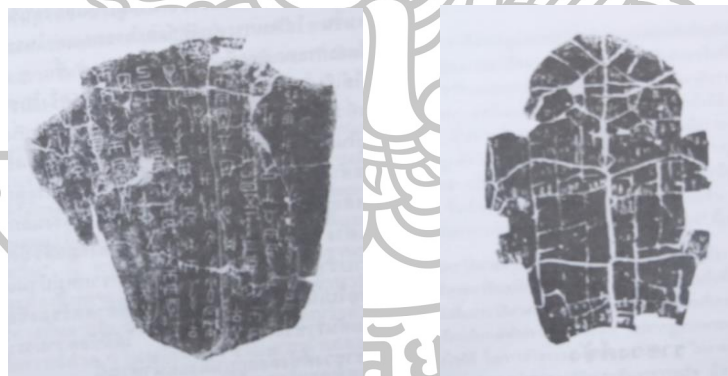


หยางเซา

หลงชาน

ภาพประกอบจาก: กำจร สุนพงษ์ศรี, ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551).

ยุคประวัติศาสตร์ สมัยราชวงศ์ซาง



เจียกู่เหวิน กระดองเต่าที่มีตัวอักษรจารึกในสมัยราชวงศ์ซาง

ภาพประกอบจาก: กำจร สุนพงษ์ศรี, ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551).

ลัทธิวิญญาณนิยม มีการสร้างสัญลักษณ์เป็นสิ่งสมมุติขึ้นแทนสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ จากคำจารึกจากกระดูกทำนายโชคชะตา ทำให้ทราบว่ามีการนับถือเทพเจ้าหลายองค์ แบ่งเป็น 2 พวกใหญ่ ๆ คือ

1. พวกวิญญาณแห่งบรรพบุรุษ ความเชื่อนี้ได้ฝังอยู่จนปัจจุบันอย่างแนบแน่น
2. พวกเทพเจ้าแห่งธรรมชาติ มีไม่น้อยกว่า 100 องค์ ที่สำคัญได้แก่ เทพแห่ง ดิน น้ำ ลม ไฟ เทพแห่งสงครามและความอุดมสมบูรณ์



กระถางกลม โลหะสำริด สมัยราชวงศ์ซางลายหัวมังกรบนภาชนะโลหะ

ภาพประกอบจาก: กำจร สุนพงษ์ศรี, ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551).

ราชวงศ์โจวตะวันตก

เผ่าโจวเป็นเผ่าเก่าแก่และใช้แซ่จิ โดยอาศัยแถบลุ่มน้ำเว่ยเหอ ต่อมาย้ายถิ่นไปอยู่ ฉีซาน (ด้านเหนืออำเภอฉีซาน มณฑลฉ่านซีปัจจุบัน) ซึ่งมีความอุดมสมบูรณ์ด้านการเพาะปลูกมากกว่า แล้วเรียกตนเองว่า ชาวโจว ผู้นำ

สมัยตงโจว หรือ โจวตะวันตก

แบ่งย่อยได้อีก 2 สมัย

สมัยชุนชิว (สมัยใบไม้ผลิใบไม้ร่วง) และสมัยจ้านกั๋ว (สมัยแห่งความขัดแย้ง หรือรัฐสงคราม)

หลักธรรมและแนวคิดที่มีอิทธิพลต่อชีวิต สังคม และงานศิลปกรรม

ขงจื้อ, เล่าจื้อ, โมจื้อ, เม่งจื้อ, ชุนจื้อ, ลัทธินิติธรรมนิยม

ขงจื้อ 551-479 ปีก่อนคริสตกาล

นักปราชญ์ผู้มีชื่อเสียงที่สุดของราชวงศ์โจวตะวันตก ความคิดและคำสั่งสอนได้กลายเป็นลัทธิสำคัญที่สุดของประเทศ มีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อวิถีชีวิตและความคิดทั้งมวลของชาวจีน นอกจากนี้ยังมีอิทธิพลต่อการปกครองประเทศยาวนานกว่าสองพันปี คำกล่าวของ ขงจื้อ “ในเมื่อเรายังไม่เข้าใจในโลกนี้แล้วเราจะเข้าใจในโลกหน้าได้อย่างไร” ขงจื้อเชื่อว่า ความเป็น

ระเบียบเรียบร้อยของสังคมจะมีอยู่ได้ หากคนในสังคมรู้จักหน้าที่ของตน สังคมก็จะดี ร่มเย็นเป็นสุข ลูก เชื่อฟังพ่อแม่ น้องต้องเชื่อพี่ ภรรยาเชื่อฟังสามี ผู้ปกครองยอมปฏิบัติต่อผู้อยู่ใต้ปกครองมีลักษณะเป็นนักจริยศาสตร์ ยึดมั่นในจารีตประเพณี เป็นนักอนุรักษ์นิยมมากกว่านักปฏิวัติทางสังคม นักปรัชญาและนักรัฐศาสตร์ผู้ใฝ่ฝันจะสร้างสังคมนิรันดร์ในอุดมคติ

เล่าจื๊อ 571-484 ก่อนคริสตกาล

นักปรัชญาและผู้นำทางความคิด “ลัทธิเต๋า” สันนิษฐานกันว่าอยู่ในสมัยใกล้เคียงกับขงจื๊อ แนวคิดคือ ให้นมนุษย์ดำเนินวิถีชีวิตตามกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ และ “สิ่งที่เป็นอยู่” ไปตามธรรมชาติ ย่อมดีกว่าระเบียบข้อบังคับในสังคมที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเอง” ดังนั้นมนุษย์จึงควรรู้จักประมาณตน รู้จักขอบเขตของชีวิต เข้าใจที่จะแสวงหาวิถีทางของธรรมชาติ ต้องทำตนให้อยู่ในความพอดีและยึดมั่นทางสายกลาง จิตกรของลัทธิเต๋บางคนได้นำหลักธรรมของศาสตร์พุทธเข้าไปผสมผสาน ทำให้ผลงานมีคุณค่าทางศิลปะและการแสดงออกอย่างลึกซึ้ง ด้วยการวาดภาพทิวทัศน์ และที่เกี่ยวข้อกับความลึกลับปฎิหารย์ของเหล่าเซียนผู้วิเศษ เป็นต้น

โมจื๊อ 470-381 ปีก่อนคริสตกาล

ว่ากันว่าอาจเคยร่ำเรียนกับขงจื๊อมาบ้าง แต่ไม่เห็นด้วยกับหลักทางความคิดของขงจื๊อเลย โดยเฉพาะเรื่องการยึดถือขนบธรรมเนียมประเพณีบางอย่าง อย่างเคร่งครัด หลักของโมจื๊อสอนให้ใฝ่สันติ เกิดขัดแย้งการทำสงคราม มนุษย์ควรมีความรักสากล อันเป็นความรักบริสุทธิ์ ไม่จำกัดเชื้อชาติ สกุลรฐชาติ วรรณะทางสังคมหรือฐานะใด ถ้ามนุษย์ทำได้สังคมก็จะพบความสุข แต่เนื่องจากความคิดค่อนข้างไปในแนวทางอุดมคติมากกว่าจะปฏิบัติได้จริงแนวคิดนี้จึงเสื่อมไปและถูกทำลายรากฐานไปหมดในช่วงจักรวรรดิฉิน

เม่งจื๊อ 372-289 ปีก่อนคริสตกาล

เป็นผู้รวบรวมแนวคิดของ ขงจื๊อ ทั้งหลายมาขยายและเผยแพร่ มีแนวคิดที่ มนุษย์ทั้งหลายล้วนเกิดมาเป็นคนดีแต่สิ่งแวดล้อมกำหนดให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงไป สิ่งแวดล้อมดีหรือเลวเป็นเพราะการศึกษาของผู้ปกครองเป็นเครื่องชี้ขาด การศึกษาสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ ถ้าผู้ปกครองปฏิบัติหน้าที่ของตนไม่ถูกต้อง ประชาชนย่อมมีสิทธิ์ โทณล้มผู้ปกครองได้มีความสนใจด้านจริยศาสตร์ เน้นคุณธรรมความดีของมนุษย์ว่าไม่ได้เกิดขึ้นเองหากต้องปลูกฝังด้วยการศึกษา

ขุนจื่อ 298-238 ปีก่อนคริสตกาล

เป็นศิษย์ของขงจื่อเช่นเดียวกับเม่งจื่อ แต่แนวคิดต่างกัน ในชั้นพื้นฐาน มีทรรศนะตรงข้ามกับเม่งจื่อในเรื่องธรรมชาติดั้งเดิมของมนุษย์ว่า มนุษย์นั้นเลวมาแต่กำเนิด มีผลทำให้สังคมเลวร้ายไปด้วย ดังนั้น จึงต้องมีกฎเกณฑ์คอยบังคับ เพื่อป้องกันและควบคุมการประพฤติผิดของมนุษย์ ต้องใช้กฎหมายอย่างเข้มงวดยุติธรรม และใช้วิธีลงโทษ ปฏิเสธสิ่งเหลือเชื่อและสิ่งพิศุจน์ไม่ได้

ลัทธินิติธรรมนิยม

ผู้ให้กำเนิดมีหลายคน มีหลักธรรมเน้นหนักในเรื่องการปกครองตามแนวทางนิติศาสตร์ มีแนวคิดเหมือนขุนจื่อที่ว่ามนุษย์เลวมาแต่กำเนิด ดังนั้นเพื่อป้องกันการกระทำผิด สังคมต้องมีมาตรการป้องกันด้วยการลงโทษ มีการสนับสนุนผู้ปกครองที่เข้มแข็งเด็ดขาด จึงมีแนวโน้มในการสนับสนุนลัทธิทางทหาร ลัทธินี้มีความสำคัญมากในรัชสมัยจักรพรรดิฉินสื่อหวง ผู้สร้างกำแพงเมืองจีน โดยมีหลี่ซือ ผู้นำของสำนักคนหนึ่งเป็นอัครมหาเสนาบดี

สมัยราชวงศ์ฉิน



ภาพประกอบจาก: ทวีป วรรณิก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

1. ฉินสื่อหวงตี้(ฉิน ซีอ๋องเต้) ปฐมจักรพรรดิราชาอาณาจักรจีนและต้นราชวงศ์ฉิน ผู้สร้างกำแพงหมื่นลี้
2. หลี่ซือ ผู้นำลัทธิคนหนึ่งเป็นอัครมหาเสนาบดี
3. ม่งเถียนแม่ทัพใหญ่ผู้มีหน้าที่สร้างกำแพงหมื่นลี้



ภาพรูปปั้นทหารที่ถูกบรรจุภายในหลุมฝังศพ

ภาพประกอบจาก: กำจร สุนพงษ์ศรี, ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551).

ยุค สันตะวันตก สันตะวันออก (ตงฮั่น)

กวางอู่ตี้ ปฐมจักรพรรดิราชวงศ์ฮั่นตะวันออก



ภาพประกอบจาก: ทวีป วรดิลก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

ฮั่นเกาจู (หลิวปัง) ปฐมจักรพรรดิราชวงศ์ฮั่น

ผู้มีกำเนิดจากสามัญชนชาวนาและด้อยการศึกษา ภายหลังเป็นจักรพรรดิผู้สถาปนา
ราชวงศ์ฮั่นปกครองอาณาจักรจีนติดต่อกันถึงสี่ศตวรรษ

สมัยสามก๊ก

เกิดความวุ่นวายหนักในช่วงปลายราชวงศ์ฮั่น เกิดภัยธรรมชาติบ่อยครั้ง มีแต่ความอดอยาก และการทุจริต ถูกปล้นสะดมจากชนป่าเถื่อนที่เร่ร่อนอยู่แถบภาคเหนือ เกิดโจรโพกผ้าเหลืองก่อจลาจลวุ่นวาย ค.ศ. 220 จีนแตกออกเป็นก๊กเป็นเหล่า ประกอบด้วยก๊กทั้งสาม คือ ก๊กเว่ยหรือซู่ย์ ปกครองโดย ขุนพลเฉาเซา (โจโฉ) ก๊กคูหรือฉู่ฮั่น ปกครองโดย หลิวเป่ย์ (เล่าปี่) ก๊กอู๋หรือ หู ปกครองโดย ซุนจวน (ซุนกวน) เรียกช่วงนี้ว่า สามก๊ก

สมัยราชวงศ์สุย

ขุนนางในสมัยราชวงศ์โจวทางเหนือ ชื่อ หยางเจียน ตั้งตนเป็นเหวินตี้ ปฐมจักรพรรดิราชวงศ์สุย เป็นลูกขุนนางจีนตระกูลใหญ่แซ่ หยาง มีสายเลือด เตริก-มองโกล ผสม บิดาเป็นแม่ทัพ และเสนาบดีในราชวงศ์โจวทางเหนือ เกิดในวัดพุทธ รับอิทธิพลทางพระพุทธศาสนามากกว่า ลัทธิขงจื้อ แต่งงานอายุ 16 กับกุลสตรีชาวต่างชาติตระกูลทูกู ซึ่งเป็นตระกูลขุนนางเก่าแก่ของชาวช่วงหนู มีบุตรตรีและได้มั่นหมายกับองค์รัชทายาทของอู่ตี้จักรพรรดิราชวงศ์เป่ย์โจว

สมัยราชวงศ์ถัง – สมัยแห่งความรุ่งเรืองศิลปะวิทยาการ



ภาพประกอบจาก: ทวีป วรดิลก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

ถังไท่จง (หลี่ซื่อหมิน)

จักรพรรดิผู้สามารถและยิ่งใหญ่ที่สุดของจีน แซ่หลี่ อดีตเป็นแซ่ของแม่ทัพเก่าในสมัยราชวงศ์ฮั่น ตระกูลมีความสำคัญคือมีสะไภ้เป็นตระกูลขุนนางของพวกช่วงหนู เหมือนกับสะไภ้

ของตระกูลหยาง เรียกว่ามีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเชื้อญาติกันถึงไท่จงเป็นพระราชโอรสองค์ที่ 2 จาก 5 คน ตายตอนเด็กไป 1 เป็นหญิง 1 แย่งสมบัติ ถูกฆ่าตายไป

ยุคห้าราชวงศ์ สิบอาณาจักร ปลายราชวงศ์ถัง บ้านเมืองอยู่ในสภาพระส่ำระสาย บรรดาแม่ทัพนายกองที่ถูกส่งไปประจำท้องถิ่น ต่างพากันก่อหวอด เกิดศึกสงครามไม่ว่างวัน หลังผ่านศึกตะลุมบอนหมู่มาหลายปี ในที่สุดหลงเหลือเพียงกลุ่มกองกำลังที่เข้มแข็ง ขณะที่ขุนศึกทางภาคใต้ต่างปักหลักยึดครองดินแดนของตน หันมาทำการค้าขาย ทางภาคเหนือมีศูนย์กลางในแดนไท่หยวน จวบจนปี 907 จูวินลี้มั่งล้างราชวงศ์ถัง สถาปนาแคว้นเหลียง ซึ่งนักประวัติศาสตร์จีนขนานนามว่าโส่วเหลียงขึ้น จึงถือเป็นจุดเริ่มต้นของยุคห้าราชวงศ์โส่วเหลียง (ปี 907-923), โส่วถัง (ปี 923-936), โส่วจิน (ปี 936-947), โส่วฮัน (ปี 947-950), โส่วโจว (ปี 951-960)

ราชวงศ์ซ่ง



ภาพประกอบจาก: ทวีป วรดิลก. ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

ไท่จู่ ปฐมจักรพรรดิราชวงศ์ซ่งไท่จู่(จ้าวกวางยิ่น)

ผู้บัญชาการทหารรักษาพระองค์ ผู้ที่ถูกแม่ทัพนายกองยกย่องให้เป็นจักรพรรดิ เพื่อให้ยึดอำนาจโค่นล้มราชวงศ์โส่วโจว และตั้งตนเป็นปฐมจักรพรรดิราชวงศ์ซ่งขึ้นมีการแบ่งระยะการปกครองออกเป็น 2 สมัยคือซ่งเหนือ ค.ศ. 960-1126 ราชธานีอยู่ที่เมืองโล่หยางซ่งใต้ ค.ศ. 1127-1279 ราชธานีอยู่ที่เมือง หลินอิ่ง (หังโจว)

สมัยราชวงศ์หยวน - มองโกล



ภาพประกอบจาก: ทวีป วรดิลก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

กุบไลข่านหรือชื่ออุปฐมจักรพรรดิราชวงศ์หยวนสถาปนาราชวงศ์ปี ค.ศ.127

เจงกิสข่านผู้พิชิตโลก (เตมูจิน)

เมื่อปี ค.ศ. 1206 ในรัชสมัยของหนึ่งจงจักรพรรดิราชวงศ์ซ่งองค์ที่สี่ ทางด้านเหนือขึ้นไปได้มีการประชุมใหญ่ของชาวมองโกล ผู้เข้าร่วมล้วนเป็นผู้นำหรือตัวแทนของชนเผ่าต่าง ๆ เพื่อทำการยืนยันและยกย่องผู้ดำรงตำแหน่งข่านหรือประมุขของชาวมองโกลทั้งหมด ตำแหน่งข่านที่ว่าเป็นคือ “เจงกิสข่าน” ซึ่งหมายความว่าผู้ปกครองจักรวาลหรืออาณาจักรอันปราศจากขอบเขตสิ้นสุด และจักรพรรดิแห่งท้องทะเลทราย ซึ่งขณะนั้นนามนี้เป็นที่รู้จักดีของชาวมองโกล แต่ต่อมา นามนี้เป็นที่รู้จักกันดีทั่วโลกในฐานะจอมทัพผู้พิชิตที่ยิ่งใหญ่ที่สุดเท่าที่โลกเคยมีมา กองทัพเจงกิสข่านผู้พิชิตไปทั่วทั้งทวีปเอเชีย เอเชียกลางจนถึงยุโรป เรียกว่าตั้งแต่แม่น้ำดอนในรัสเซียจนถึงแม่น้ำโขงทางตอนใต้สุดของจีน

เตมูจิน นามเดิมของเจงกิสข่าน ผู้รวบรวมชาวมองโกลที่แตกแยกเป็นชนเผ่าต่าง ๆ ซึ่งจากเดิมที่เคยเป็นชุมชนวงศาตัญญาติและขัดแย้งต่อสู้เข่นฆ่ากันเสมอมาหลายชั่วคน อดีตเป็นลูกหัวหน้าเผ่า บิดาถูกแย่งอำนาจและถูกฆ่าตาย ตอนโตได้แก้แค้นแทนบิดาและแย่งอำนาจคืนต่อสู้กับเผ่าที่ใหญ่กว่าชนะและทำการรวมอำนาจ

คำกล่าวของเจงกิสข่านในวันสถาปนาราชวงศ์ “ความบันเทิงเริงใจที่ใหญ่หลวงที่สุดของผู้ชายเราก็คือ พิชิตศัตรูของตน แล้วขับไล่มัน ไปข้างหน้า หยิบฉวยเอาทุกสิ่งทุกอย่างที่มัน

ครอบครอง ได้เห็นบรรดาผู้ที่ศรัทธาที่รักหนาร้าให้ ขึ้นจี๊มาของมัน สวมกอดเมียกับลูกสาวของมันในอ้อมแขน”

ราชวงศ์หมิง



ภาพประกอบจาก: ทวีป วรดิลก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

หงอู่ (จูหยวนจาง) ปฐมจักรพรรดิราชวงศ์หมิง

ราชวงศ์หมิงมีจักรพรรดิปกครองอาณาจักรจีนสืบต่อกันเป็นเวลา 276 ปี ตั้งแต่ ค.ศ. 1368-1644 มีจักรพรรดิทั้งสิ้น 16 พระองค์ นับได้ 12 ชั่วคน ราชวงศ์หมิงเป็นราชวงศ์ที่มีชาวฮั่นปกครองอาณาจักรเป็นราชวงศ์สุดท้ายของจูหยวนจาง สถาปนาราชวงศ์หมิงขึ้นที่เมืองหนานจิง ในปี ค.ศ. 1368 โดยตั้งตนเป็นปฐมจักรพรรดิราชวงศ์หมิง



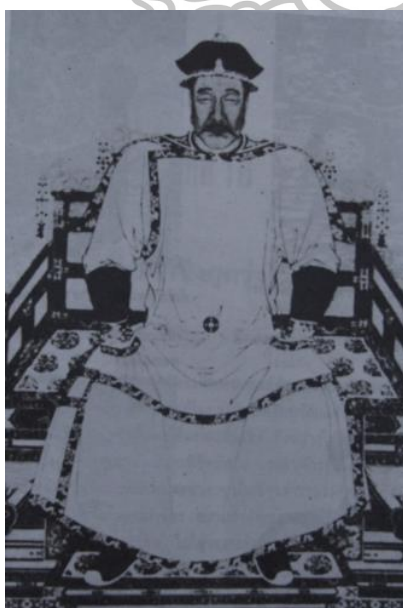
ภาพประกอบจาก: ทวีป วรดิลก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

พระจักรพรรดิหย่งเล่อพระจักรพรรดิหย่งเล่อ (จูตี้) ผู้แย่งชิงพระราชบัลลังก์พระราช
นัคดา

ยุคนี้เป็นยุคที่ยิ่งใหญ่ยุคหนึ่งในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ มีรัฐบาลปกครอง
อาณาจักรด้วยความเป็นระเบียบและมีเสถียรภาพทางสังคม สามารถดำรงชีวิตโดยสันติมาได้ถึง
276 ปี ก่อนเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงสู่ราชวงศ์ซิง

ยุคนี้เป็นยุคที่ยิ่งใหญ่ยุคหนึ่งในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ มีรัฐบาลปกครอง
อาณาจักรด้วยความเป็นระเบียบและมีเสถียรภาพทางสังคม สามารถดำรงชีวิตโดยสันติมาได้ถึง
276 ปี ก่อนเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงสู่ราชวงศ์ซิง มีความรุ่งเรืองและมั่งคั่งทางเศรษฐกิจมีการเดินเรือ
เพื่อการแสวงหาแผ่นดินใหม่ที่จะนำมาซึ่งการค้า วัตถุดีบุกและการเจริญสัมพันธไมตรีต่อชาวต่างชาติ
เกิดการผสมผสานของ มนุษย์ สัตว์ พืช ศิลปวัฒนธรรมและการดำรงชีวิต ที่ส่งผลถึงสภาพความ
เป็นปัจจุบันของโลก เนื่องจากการที่หย่งเล่อส่งกองเรือมหาสมบัติโดยมีขุนนาง เจิ้งเหอเป็นผู้นำใน
การเดินเรือในครั้งนี้

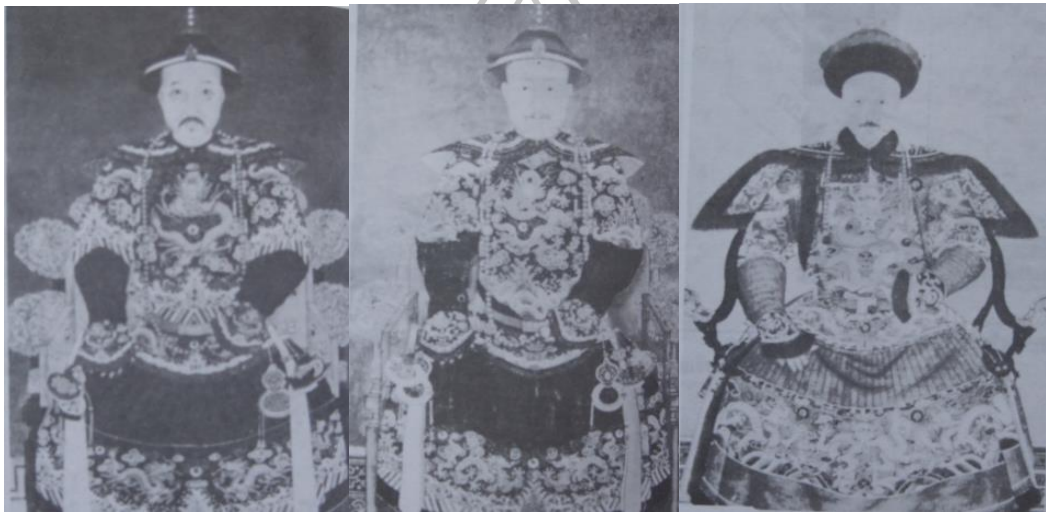
ราชวงศ์ซิง (แมนจู)



ภาพประกอบจาก: ทวีป วรดิลก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

นุรฮาซี ต้นตระกูลราชวงศ์ซิงซุ่นจื้อปฐมจักรพรรดิราชวงศ์ซิง หัวหน้าเผ่าไอซินจิโอโร
เดิมสืบเชื้อสายมาจากพวกจूरเซน เป็นพวกเลี้ยงสัตว์มาก่อน ภายหลังเรียนรู้วิธีการ
เพาะปลูกจากจีน อดีตเคยขับไล่ราชวงศ์ซ่งเหนือและทำการยึดครองจีนทางภาคเหนือระยะหนึ่งและ

หมดบทยาทลงในสมัยราชวงศ์หยวนครองอำนาจมีการกำหนดข้อห้ามมากมายเกิดขึ้นเพื่อขั้บขั้งชาวจีน เช่น ห้ามคนแมนจูทำงานหนัก ห้ามคนแมนจูประพฤติปฏิบัติตามแบบคนจีนผู้หึงแมนจู ห้ามรัดเท้าบังคับให้ชายชาวจีนสวมเสื้อแบบแมนจู ซึ่งเป็นเสื้อคับรัดไหล่ขวา คอเสื้อสูงบังคับให้ชายชาวจีนทุกคนไว้ผมเปียและโกนผมข้างหน้า ถ้าไม่ทำ ตัดหัวสถานเดียว (กล่าวกันว่ามิผู้ถูกตัดหัวถึงล้านคน) เพราะชาวจีนถือว่าการไว้เปียถือเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นข้าทาสของแมนจูห้ามคนแมนจูแต่งงานกับชาวจีน ฯลฯ



ภาพประกอบจาก: ทวีป วรดิลก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

คังซี จักรพรรดิผู้ปรีชาสามารถยิ่งใหญ่และยาวนานที่สุดของราชวงศ์ชิงเขียนหลงจักรพรรดิราชวงศ์ชิงที่ปรีชาสามารถอีกพระองค์หนึ่ง (พระโอรสในจักรพรรดิ หย่งเจิ้ง) หย่งเจิ้งจักรพรรดิผู้ถูกกล่าวหาว่าแย่งพระราชสมบัติพระอนุชาและมีความโหดร้ายยิ่งกว่าจักรพรรดิองค์ใด ๆ



ภาพประกอบจาก: ทวีป วรดิลก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

หงษ์ฉ้วน

ผู้นำกบฏไท่ผิงเทียนกั๋วชาวจีนและผู้สร้างอาณาจักรอิสระของตนขึ้นในภาคใต้ ยั้งยืนอยู่ได้ 11 ปี กล่าวได้ว่าเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อสำคัญของประวัติศาสตร์จีนใน ค.ศ. 19 เพราะหลังจากไท่ผิงแล้วก็เป็นไปได้เลยที่จะแยกพัฒนาการทางสังคมที่แน่นอนของจีนออกมาจากอิทธิพลภายนอกนานาประการ

สมัยสาธารณรัฐกลุ่มชาตินิยม



จินตุ่ลิว



หลี่ต้าเจา



ซุนยัตเซน

ภาพประกอบจาก: <http://www.baanjomyut.com>

เกิดการปฏิวัติ ชินไห่ (ชินไห่แก่อมิ่ง)โดยมีผู้นำการปฏิวัติครั้งนี้คือ ดร.ซุนยัตเซ็น เป็นประธานาธิบดีรักษาการ และตามมาด้วยการสละราชบัลลังก์ของกษัตริย์องค์สุดท้ายของราชวงศ์หมิง คือ พระจักรพรรดิผู่อี๋ ในระหว่างพระชนมายุ 22 พรรษา

เกิดการขัดแย้งในคณะปฏิวัติ ของตัวแทนเจ้าของที่ดิน โดยมีการนำของ หยวนซื่อซ่าย ทำให้ดร.ซุนยัตเซ็นลาออกจากตำแหน่งเพื่อยุติปัญหา และหยวนซื่อซ่ายได้ดำรงตำแหน่งแทน ต่อมาสถาปนาตนเองเป็นพระจักรพรรดิ อยู่ได้ 15 ปี ก็ถึงแก่กรรม แล้วจึงก็กลับมาเป็นระบอบสาธารณรัฐอีกครั้ง

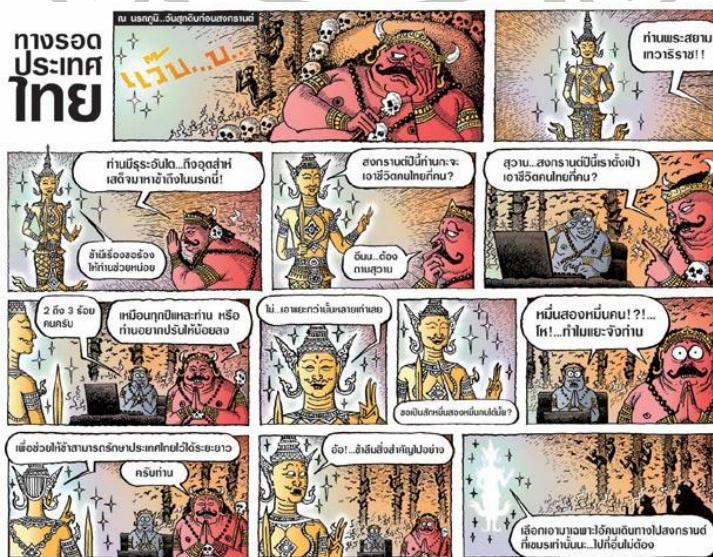
แหล่งที่มาของข้อมูล

กำจร สุนพงษ์ศรี. ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
ทวีป วรดิลก, ประวัติศาสตร์จีน, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2549).

ตัวอย่างการสร้างสรรค์ชิ้นงานใบความรู้ที่ 1

ให้นักศึกษาสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีแนวคิดมาจากยุคสมัยและราชวงศ์ของจีนตามจินตนาการ โดยมีองค์ประกอบ ความงามและความหมาย สามารถถ่ายทอด สะท้อนผลถึงความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนได้

ภาพตัวอย่างขั้นตอนการสร้างสรรค์





ที่มาของภาพประกอบ: <http://www.manager.co.th>

ที่มาของภาพประกอบ : <http://tammarin.exteen.com>



ที่มาของภาพประกอบ: <http://www.jeab.com>



ภาคผนวก
แสดงความสอดคล้องของเครื่องมือ

ตารางที่ 35 ความสอดคล้องของรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่									\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1. การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน(ภาพรวม)												
1.1 การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบมีความเหมาะสมครอบคลุมความต้องการจำเป็นของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4.55	0.52	มากที่สุด
1.2 องค์ประกอบของรูปแบบแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์สอดคล้องส่งเสริมซึ่งกันและกัน	5	4	5	3	4	4	4	5	5	4.33	0.70	มาก
2. องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน (แต่ละองค์ประกอบ)												
2.1 องค์ประกอบเชิงหลักการและวัตถุประสงค์												
2.1.1 หลักการของรูปแบบมีความเหมาะสมสอดคล้องกับแนวคิดและสามารถใช้เป็นกรอบในการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนแสดงให้เห็นจุดเน้นในการเรียนการสอน	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4.55	0.52	มากที่สุด
2.1.2 วัตถุประสงค์มีความเหมาะสมชัดเจน สามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดในตัวผู้เรียน	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4.55	0.52	มากที่สุด
2.1.3 หลักการและวัตถุประสงค์มีความสอดคล้องกัน	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4.55	0.52	มากที่สุด

ตารางที่ 36 ความสอดคล้องของคู่มือการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่									\bar{X}	S.D.	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1. สาระสำคัญในคู่มือ												
1.1 แนวทางในการนำรูปแบบการสอนไปใช้	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4.44	0.52	มาก
1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของรูปการสอน	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4.55	0.52	มากที่สุด
1.3 แนวคิด หลักการและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการสอน	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4.55	0.52	มากที่สุด
1.4 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน(แต่ละองค์ประกอบ)	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4.77	0.44	มากที่สุด
1.5 ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4.55	0.52	มากที่สุด
1.6 ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4.66	0.50	มากที่สุด
2. รายละเอียดในคู่มือมีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้ที่ต้องการนำรูปแบบการสอนนี้ไปใช้ เข้าใจในองค์ประกอบต่างๆของรูปแบบการสอน ทราบถึงสิ่งที่ต้องศึกษา จัดเตรียมและใช้รูปแบบการสอนนี้ในการดำเนินการสอนอย่างราบรื่นและบรรลุตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบการสอน	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4.44	0.52	มาก
3. แนวทางในการนำรูปแบบการสอนไปใช้มีความชัดเจนเพียงพอ สำหรับการนำรูปแบบการสอนไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียน	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4.33	0.50	มาก


ตารางที่ 37 ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะ
เป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{X}	S.D.	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับการประเมินผล	4	4	5	4	4	4.20	0.44	มาก
3. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับรูปแบบการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์	4	4	5	4	4	4.20	0.44	มาก
4.3 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
5. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.44	มากที่สุด
6. การประเมินผล								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการสอน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		4.70	0.45	มากที่สุด				




ตารางที่ 38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{X}	S.D.	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1. ราชวงศ์ใดถือได้ว่าเป็นยุคทองของอารยธรรมจีนและความเฟื่องฟูในงานศิลปกรรม ก. ราชวงศ์ฉินหรือฉิน ข. ราชวงศ์ถัง ค. ราชวงศ์หมิง ง. ราชวงศ์ซาง	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก
2. พระถังซำจั๋งหรือพระเสวียนจาง เป็นใครและมีเหตุการณ์สำคัญใดเกิดขึ้น ก. เป็นพระในสมัยชุนชิว เป็นผู้ปราบกบฏชาวานาในสมัยราชวงศ์ซ่ง ข. เป็นผู้ที่เขียนนิยายอันโด่งดังเรื่องไซอิ๋ว ค. เป็นผู้ที่เดินทางไปศึกษาพระไตรปิฎกยังดินแดนชมพูทวีป ง. เป็นผู้นำลัทธิเต๋า และเป็นผู้สร้างพระราชวังต้องห้ามในสมัยราชวงศ์หมิง	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก
3. หลักธรรมและแนวคิดที่มีอิทธิพลต่อชีวิต สังคม และงานศิลปกรรมคำตอบข้อใดถูกต้องที่สุด ก. ขงจื๊อ เล่าจื๊อ โมจื๊อ เม่งจื๊อ ชุนจื๊อ ลัทธินิติธรรมนิยม ข. จงจื๊อ เซ่งจื๊อ ขงจื๊อ เล่าจื๊อ โมจื๊อ ค. เล่าจื๊อ ไปจื๊อ ขงจื๊อ ชุนจื๊อ ลัทธิบูชาสวรรค์ ง. เล่าจื๊อ เซ่งจื๊อ หมิงจื๊อ ชุนจื๊อ เล่าจื๊อ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. จากคำกล่าวที่ว่า“สิ่งที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติ ย่อมดีกว่าระเบียบข้อบังคับของสังคมที่มนุษย์สร้างขึ้น” เป็นคำกล่าวของใคร ก. ขงจื๊อ ข. เล่าจื๊อ ค. ลัทธิบูชาสวรรค์ ง. เซ่งจื๊อ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด


ตารางที่ 38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้องมากที่สุด
	1	2	3	4	5			
5. จากคำกล่าวที่ว่า“ในเมื่อเรายังไม่เข้าใจชีวิตในโลกนี้แล้วเราจะเข้าใจในโลกหน้าได้อย่างไร” เป็นคำกล่าวของใคร ก. ลัทธินิชิธรรมนิยม ข. เล่าจื๊อ ค. ลัทธิขงจื้อ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6. การแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณสามารถแบ่งออกได้เป็นกี่ประเภท ก. 5 ข. 6 ค. 7 ง. 8	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก
7. ข้อใดสามารถแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณได้ถูกต้องที่สุด ก. ดีด สี ตี เป่า เเคะ ข. โลหะ หิน เส้นไหม ไม้ไผ่ น้ำเต้า ดิน หนัง ไม้ ค. ฟาด เเคะ กระตบ เหวี่ยง ง. โยน เเคะ ดี เป่า	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก
8.  ภาพประกอบจาก: http://russian.china.org.cn จากการแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณ “ซวิน” เป็นเครื่องดนตรีจีนประเภทใด ก. ดิน ข. หิน ค. เเคะไม้ ง. เป่าไม้	5	4	4	5	5	4.60	0.54	มากที่สุด

ตารางที่ 38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้องมากที่สุด
	1	2	3	4	5			
9.  ภาพประกอบ จาก: https://metchs.blogspot.com จากการแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณ “พิผา” เป็นเครื่องดนตรีจีนประเภทใด ก. เสียดสี ข. โลหะ ค. ดิ่ง ง. เส้นไหม	4	5	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
10.  ภาพประกอบจาก http://www.b2bthai.com จากการแบ่งประเภทของเครื่องดนตรีจีนโบราณ “เอ้อหู” เป็นเครื่องดนตรีจีนประเภทใด ก. โลหะ ข. หิน ค. ไม้ ง. เส้นไหม	4	5	5	4	4	4.44	0.54	มาก
11.  ภาพประกอบจาก: http://peacemakershop.weloveshopping.com จากภาพ เครื่องดนตรีชิ้นนี้มีชื่อเรียกว่าอะไร ก. กู่เจิ้ง ข. ซวีน ค. กู่ฉิน ง. หูหลู่ซือ	5	4	5	4	5	4.60	0.54	มากที่สุด




ตารางที่ 38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
<p>12. แอบกลุ่มแม่น้ำโขงโห ได้พบหลักฐานเครื่องปั้นดินเผามีลักษณะเป็นลายเขียนสี เรขาคณิต พีช นก ลีลาวดีต่างๆ และมีการพิมพ์ลายมีการใช้วัสดุสีกเป็นลายจักสานและลายเชือกทาบ จากข้อมูลดังกล่าวนี้เป็นวัฒนธรรมที่มีชื่อเรียกว่าอะไร</p> <p>ก. วัฒนธรรมทวารวดี ข. วัฒนธรรมลพบุรี ค. วัฒนธรรมสุโขทัย ง. วัฒนธรรมขอม</p>	4	4	5	5	4	4.44	0.54	มาก
<p>13. แอบกลุ่มน้ำแข็งพบหลักฐานที่เป็นเครื่องปั้นดินเผาที่มีลักษณะเนื้อละเอียดสีน้ำตาลเข้มเงา เนื้อบาง เป็นลักษณะภาชนะ 3 ขา จากข้อมูลดังกล่าวนี้เป็นวัฒนธรรมที่มีชื่อเรียกว่าอะไร</p> <p>ก. วัฒนธรรมทวารวดี ข. วัฒนธรรมลพบุรี ค. วัฒนธรรมสุโขทัย ง. วัฒนธรรมขอม</p>	5	4	4	5	4	4.44	0.54	มาก
<p>14.  ภาพประกอบจาก: คำจร สุน พงษ์ศรี,ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551). จากภาพ ภาชนะชิ้นนี้อยู่ในยุคสมัยใด</p> <p>ก. ยุควัฒนธรรมหยางเซา ข. ยุควัฒนธรรมหลงชาน ค. วัฒนธรรมทวารวดี ง. ยุคราชวงศ์ซ่ง</p>	4	5	5	4	4	4.44	0.54	มาก


ตารางที่ 38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
<p>15. ในงานการเขียนภาพด้วยพู่กันจีนการควบคุมพู่กันมีขั้นตอนพื้นฐาน 5 ระดับด้วยกันคำตอบใดคือคำตอบที่ถูกต้อง</p> <p>ก. การจับกระดาษ การเล็งด้วยมือ การร่างวงกลม การขีดเส้นตั้ง การขีดเส้นนอน</p> <p>ข. การวางลง การลากพู่กันขึ้น การยกขึ้น การกด การเปลี่ยนทิศทาง</p> <p>ค. การทาบนิ้ว การขีดเส้น การปาด การป้าย</p> <p>ง. การวนพู่กัน การขีดเส้นนอน การวางทาบ การขยี้</p>	4	4	5	4	4	4.20	0.44	มาก
<p>16. </p> <p>ภาพประกอบจาก: กำจร สุนทรย์ศรี, ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551).</p> <p>จากภาพผลงานศิลปกรรมทั้งสองชิ้นดังกล่าวจัดอยู่ในยุคสมัยใด</p> <p>ก. ยุคราชวงศ์โจวตะวันออก ราชวงศ์โจวตะวันตก</p> <p>ข. ยุคราชวงศ์ฮั่นตะวันออก ยุคราชวงศ์ฮั่นตะวันตก</p> <p>ค. ยุคราชวงศ์ซ่งเหนือ ยุคราชวงศ์ซ่งใต้</p> <p>ง. ยุคราชวงศ์หมิง ยุคราชวงศ์ชิง</p>	5	5	4	4	5	4.60	0.54	มากที่สุด

ตารางที่ 38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{X}	S.D.	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
17.  ภาพประกอบ จาก: http://www.matichon.co.th จากภาพผลงานศิลปกรรมชิ้นดังกล่าว จัดอยู่ในยุคสมัยใด ก. ราชวงศ์หมิง ข. ยุคคอมมิวนิสต์ ค. ยุคสมบูรณาญาสิทธิราชย์ ง. ราชวงศ์ซัน	4	5	4	4	4	4.20	0.44	มาก
18.  ภาพประกอบจาก: http://www.matichon.co.th จากภาพผลงานศิลปกรรมชิ้นดังกล่าว จัดอยู่ในยุคสมัยใด ก. ยุคเจ้าสมัย์ ข. ยุคคอมมิวนิสต์ ค. ยุคร่วมสมัย ง. ยุคเจ้าสมัย์	5	4	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
19.  ภาพประกอบ จาก: http://th.aliexpress.com จากภาพผลงานศิลปกรรมชิ้นดังกล่าว จัดอยู่ในยุคสมัยใด ก. ยุคร่วมสมัย ข. ยุคคอมมิวนิสต์ ค. ยุคเจ้าสมัย์ ง. ยุคเจ้าสมัย์	5	5	4	4	5	4.60	0.54	มากที่สุด

ตารางที่ 38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้องมากที่สุด
	1	2	3	4	5			
20.  ภาพประกอบจาก: กำจร สุน พงษ์ศรี, ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551). จากภาพผลงานศิลปกรรมชิ้นดังกล่าวเป็นภาพพระพุทธรูปของจีน จัดอยู่ในยุคสมัยใด ก. ยุคราชวงศ์ถัง ข. ยุคราชวงศ์หยวน ค. ยุคราชวงศ์ซ่ง ง. ยุคราชวงศ์ชิง	5	5	4	4	5	4.60	0.54	มากที่สุด
21. ถาวรวัตถุที่มีความสำคัญและได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในเจ็ดสิ่งมหัศจรรย์ที่มนุษย์สมัยโบราณสร้างขึ้นในรัชสมัยของพระเจ้าจักรพรรดิฉินสือหวงดี คือสิ่งใด ก. พระราชวังฤดูหนาว ข. ภาพสลักเจ้าแม่กวนอิมพันมือ ค. ประติมากรรมรูปทหารในสุสานของพระเจ้าจักรพรรดิ ง. กำแพงเมืองจีน	4	5	4	5	4	4.44	0.54	มาก
22. ประติมากรรมรูปทหารในสุสานของพระเจ้าจักรพรรดิฉินสือหวงดีเป็นประติมากรรมจากวัสดุอะไร ก. ดินเผา ข. หินอ่อน ค. โลหะ ง. หยก	5	5	5	4	4	4.60	0.54	มากที่สุด

ตารางที่ 38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้องมากที่สุด
	1	2	3	4	5			
23. ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ที่ดูอ้างว้าง เยือกเย็นและเงียบสงัด ตามลักษณะภูมิประเทศทางภาคเหนือของจีน ใช้เทคนิคและวิธีการที่มีลักษณะเน้นเส้นแข็งหนาหนัก เน้นความโอ้อ่าและหนักแน่นเป็นการกล่าวถึงผลงานจิตรกรรมจีนในสมัยใด ก. ช่งเหนือ ข. ช่งใต้ ค. อันตะวันออก ง. อันตะวันตก	5	4	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
24. ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ที่ไม่นิยม สร้างความคมชัดมีลักษณะเบาบางซึ่ง เป็นไปตามลักษณะภูมิประเทศ มีทิวเขา สลบซับซ้อน สายน้ำและม่านหมอก ทำให้ดูชุ่มฉ่ำและบรรยากาศดูคล้ำเป็นการ กล่าวถึงผลงานจิตรกรรมจีนในสมัยใด ก. ช่งเหนือ ข. ช่งใต้ ค. อันตะวันออก ง. อันตะวันตก	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก
25. พระพุทธรูปที่ไม่เป็นไปตามแนวทาง เดิมตามแบบฉบับของจีน โดยได้รับ อิทธิพลทางอินเดีย เป็นพระพุทธรูป ตามแบบฉบับของพุทธศาสนาลัทธิลามะ ที่มีช่างชาวเนปาลและทิเบตเป็น ผู้สร้างขึ้น โดยได้รับพระราชอุปถัมภ์ เป็นพิเศษ เกิดขึ้นในสมัยราชวงศ์ใด ก.ราชวงศ์ถัง ข.ราชวงศ์ซ่ง ค. ราชวงศ์หมิง ง.ราชวงศ์หยวน	5	4	5	4	4	4.44	0.54	มาก
26. จิวบี้กิ้ง เกิดขึ้นในสมัย ราชวงศ์ใด ก. ราชวงศ์หมิง ข. ราชวงศ์ฉิน ค. ราชวงศ์หยวน ง. ราชวงศ์ชิง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 38 ความสอดคล้องของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจการสอนตามรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้องมากที่สุด
	1	2	3	4	5			
27. การถูกขนานนามว่า “อุปรากรแห่งบูรพา” หมายถึงสิ่งใด ก. จี๊วก๊กกิ้ง ข. ระเบิดพื้นเมืองแถบไหหลำ ค. โขนกลางแจ้งแถบมณฑลทกวางสี ง. การแสดงกลองสะบัดชัยแถบลุ่มน้ำปิง	4	5	4	5	5	4.60	0.54	มากที่สุด
28. ฉายา “โอปราระวันออก” คือฉายาของอะไร ก. คณะสิงห์โตดอกเหมย ข. ระเบิดพื้นเมืองแถบไหหลำ ค. จี๊วก๊กกิ้ง ง. เต็งลิ้วจวิน	5	5	4	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
29. ทักษะที่สำคัญในการแสดงจี๊วก๊กกิ้งใดบ้าง ก. ขับร้อง เจริญท่าทางทำพานู ข. การเดิน การยืน การนั่ง การรำรำ ค. กายกรรม การเดินรำ การมีคุณธรรมจริยธรรม ง. สายตา สีหน้า วาจา ลีลา	5	5	4	4	4	4.44	0.54	มาก
30. ใครคือนักแสดงอุปรากรจีนที่มีชื่อเสียงโด่งดังและได้รับการยกย่องให้เป็นหนึ่งในสี่นักแสดงจี๊วก๊กกิ้งที่ดีที่สุด ในประวัติศาสตร์การแสดงจี๊วก๊กกิ้งของจีน ก. จางจื่ออี้ ข. เลี้ยวเยี่ยนจื่อ ค. เหมยหลานฟาง ง. หลู่ชวี่น	5	5	4	5	5	4.80	0.44	มากที่สุด
รวม		4.48	0.50	มาก				

ตารางที่ 39 ความสอดคล้องของแบบประเมินงานสร้างสรรค์ ด้วยการสอนตามรูปแบบการสอน โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.54	มากที่สุด
2. วิธีการนำเสนอและการแสดงเหตุผล	4	4	5	4	4	4.20	0.44	มาก
3. ความคิดสร้างสรรค์	5	4	5	5	4	4.60	0.54	มากที่สุด
รวม		4.46	0.51	มาก				

ตารางที่ 40 ความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (SILPA Model)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่									\bar{x}	S.D.	ความสอดคล้อง	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
ด้านการจัดกิจกรรมในการเรียน													
1. นักศึกษาชอบเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
2. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาและการปฏิบัติงานได้ง่ายขึ้น	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก	
3. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
4. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้สรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4.77	0.44	มากที่สุด	
5. นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
6. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถทำให้นักศึกษาคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
7. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเองในการเรียน	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4.66	0.50	มากที่สุด	

ตารางที่ 40 ความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้
ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการ ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่									\bar{X}	S.D.	ความ สอดคล้อง	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
ด้านบรรยากาศในการเรียน													
8. รู้สึกกระตือรือร้นและติดตามเนื้อหาอยู่เสมอ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก
9. รูปแบบการเรียนการสอนที่น่าสนใจ อยากเข้าร่วมกิจกรรม	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก
10. การเรียนโดยรูปแบบการเรียนการสอน นี้สนุกสนานส่งเสริมให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
11. บรรยากาศในการเรียนไม่ตึงเครียด	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4.33	0.50	มาก	
12. กิจกรรมการเรียนการสอนของรูปแบบ การเรียนการสอนนี้ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก	
13. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐานส่งเสริมให้นักศึกษามี โอกาสสร้างมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อนใน กลุ่ม	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4.66	0.50	มากที่สุด	
14. กิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบ การเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน สามารถศึกษาได้ทั้งในห้องเรียนและ นอกห้องเรียน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด	
15. เนื้อหาของบทเรียน สอดคล้องกับการ จัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมงาน สร้างสรรค์	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4.77	0.44	มากที่สุด	
ด้านระยะเวลาในการเรียน													
16. การแบ่งเวลาในการบรรยายและการ ทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4.55	0.52	มากที่สุด	
17. จำนวนบทเรียน เนื้อหามีความ เหมาะสมสอดคล้องกับระยะเวลาใน การเรียน	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4.66	0.50	มากที่สุด	

ตารางที่ 40 ความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้
ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่									\bar{X}	S.D.	ความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
18. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษาสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ด้านการประเมินผลในการเรียน												
19. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถช่วยในการเรียนรู้ในรายวิชาที่ต้องใช้ความจำได้เป็นอย่างดี	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4.33	0.50	มาก
20. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้ทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ทันที อันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงตนเองครั้งต่อไป	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
21. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานทำให้นักศึกษายอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มมากยิ่งขึ้น	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม										4.65	0.47	มากที่สุด



ตารางที่ 41 การเปรียบเทียบพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักศึกษาด้วยรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model)

ภาระงาน	คะแนนทดสอบย่อยรายกิจกรรม					(\bar{x})	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	รวม			
คะแนนเต็ม	12	12	12	12	48			
คนที่ 1	10	10	11	12	43	10.75	0.95	ดี
คนที่ 2	9	10	11	12	42	10.50	1.29	ดี
คนที่ 3	9	10	10	11	40	10.00	0.81	ดี
คนที่ 4	9	11	10	12	42	10.50	1.29	ดี
คนที่ 5	9	11	10	11	41	10.25	0.95	ดี
คนที่ 6	10	10	10	11	41	10.25	0.95	ดี
คนที่ 7	9	11	10	12	42	10.50	1.29	ดี
คนที่ 8	9	10	11	12	42	10.50	1.29	ดี
คนที่ 9	9	11	10	12	42	10.50	1.29	ดี
คนที่ 10	10	10	11	12	43	10.75	0.95	ดี
คนที่ 11	9	10	11	12	42	10.50	1.29	ดี
คนที่ 12	9	10	10	11	40	10.00	0.81	ดี
คนที่ 13	10	10	10	11	41	10.25	0.95	ดี
คนที่ 14	8	9	10	12	39	9.75	1.70	ดี
คนที่ 15	9	10	11	12	42	10.50	1.29	ดี
คนที่ 16	8	9	10	12	39	9.75	1.70	ดี
คนที่ 17	10	10	11	12	43	10.75	0.95	ดี
คนที่ 18	8	9	10	12	39	9.75	1.70	ดี
คนที่ 19	9	11	10	12	42	10.50	1.29	ดี
คนที่ 20	9	11	10	11	41	10.25	0.95	ดี

ตารางที่ 42 การเปรียบเทียบพัฒนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักศึกษาด้วยรูปแบบการสอน
โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
(SILPA Model) (ต่อ)

ภาระงาน	คะแนนทดสอบย่อยรายกิจกรรม					(\bar{x})	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	รวม			
คะแนนเต็ม	12	12	12	12	48			
คนที่ 21	9	11	10	11	41	10.25	0.95	ดี
คนที่ 22	10	10	10	11	41	10.25	0.95	ดี
คนที่ 23	9	10	10	11	40	10.00	0.81	ดี
คนที่ 24	10	10	11	12	43	10.75	0.95	ดี
คนที่ 25	10	10	10	11	41	10.25	0.95	ดี
คนที่ 26	10	10	11	12	43	10.75	0.95	ดี
คนที่ 27	9	11	10	11	41	10.25	0.95	ดี
คนที่ 28	9	11	10	12	42	10.50	1.29	ดี
คนที่ 29	8	9	10	12	39	9.75	1.70	ดี
คนที่ 30	9	10	10	11	40	10.00	0.81	ดี
รวม	9.16	10.16	10.30	11.60	42.63	10.30	0.28	ดี

ตารางที่ 43 คะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มตัวอย่างก่อนทดลองแบบคู่ขนานในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ในหัวข้อการออกแบบแอปพลิเคชัน

คนที่	คะแนนเต็ม (12)	ร้อยละ	ระดับ	คนที่	คะแนนเต็ม (12)	ร้อยละ	ระดับ	คนที่	คะแนนเต็ม (12)	ร้อยละ	ระดับ
1	10	83.33	ดี	11	10	83.33	ดี	21	10.5	87.50	ดี
2	11	91.66	ดี	12	12	100	ดีมาก	22	11	91.66	ดี
3	10	83.33	ดี	13	11.5	95.83	ดี	23	11	91.66	ดี
4	10	83.33	ดี	14	11.5	95.83	ดี	24	12	100	ดีมาก
5	10	83.33	ดี	15	11	91.66	ดี	25	12	100	ดีมาก
6	12	100	ดีมาก	16	10.5	87.50	ดี	26	10.5	87.50	ดี
7	12	100	ดีมาก	17	10	83.33	ดี	27	11.5	95.83	ดี
8	11.5	95.83	ดี	18	11.5	95.83	ดี	28	11	91.66	ดี
9	11.5	95.83	ดี	19	11.5	95.83	ดี	29	11.5	95.83	ดี
10	12	100	ดีมาก	20	11	91.66	ดี	30	11.5	95.83	ดี

ตารางที่ 44 คะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มตัวอย่างก่อนทดลองแบบคู่ขนานในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชาการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ ในหัวข้อการถ่ายภาพตามแนวความคิดการสื่อสารความหมาย

คนที่	คะแนนเต็ม (12)	ร้อยละ	ระดับ	คนที่	คะแนนเต็ม (12)	ร้อยละ	ระดับ	คนที่	คะแนนเต็ม (12)	ร้อยละ	ระดับ
1	12	100	ดีมาก	11	12	100	ดีมาก	21	12	100	ดีมาก
2	12	100	ดีมาก	12	11.5	95.83	ดี	22	11.5	95.83	ดี
3	12	100	ดีมาก	13	12	100	ดีมาก	23	10.5	87.50	ดี
4	11	91.66	ดี	14	12	100	ดีมาก	24	12	100	ดีมาก
5	10	83.88	ดี	15	11.5	95.83	ดี	25	10.5	87.50	ดี
6	12	100	ดีมาก	16	12	100	ดีมาก	26	11.5	95.83	ดี
7	12	100	ดีมาก	17	11.5	95.83	ดี	27	10.5	87.50	ดี
8	10	83.99	ดี	18	11.5	95.83	ดี	28	10.5	87.50	ดี
9	11	91.66	ดี	19	12	100	ดีมาก	29	12	100	ดีมาก
10	10.5	87.50	ดี	20	11	91.66	ดี	30	12	100	ดีมาก

ตารางที่ 45 คะแนนการสร้างสรรค์ชิ้นงานของกลุ่มตัวอย่างก่อนทดลองแบบคู่ขนานในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ SILPA Model รายวิชา기พามวยไทย ในหัวข้อ การไหว้ครู และการรำร่ำ

คนที่	คะแนนเต็ม (12)	ร้อยละ	ระดับ	คนที่	คะแนนเต็ม (12)	ร้อยละ	ระดับ	คนที่	คะแนนเต็ม (12)	ร้อยละ	ระดับ
1	9	75	ดี	11	10	83.33	ดี	21	10	83.33	ดี
2	10	83.33	ดี	12	9	75	ดี	22	10	83.33	ดี
3	11	91.66	ดี	13	9	75	ดี	23	11	91.66	ดี
4	9	75	ดี	14	12	100	ดีมาก	24	11	91.66	ดี
5	9	75	ดี	15	10	83.33	ดี	25	12	100	ดีมาก
6	11	91.66	ดี	16	11	91.66	ดี	26	9	75	ดี
7	12	100	ดีมาก	17	11	91.66	ดี	27	9	75	ดี
8	12	100	ดีมาก	18	12	100	ดีมาก	28	11	91.66	ดี
9	10	83.33	ดี	19	9	75	ดี	29	11	91.66	ดี
10	9	75	ดี	20	9	75	ดี	30	10	83.33	ดี





ภาคผนวก จ

ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา

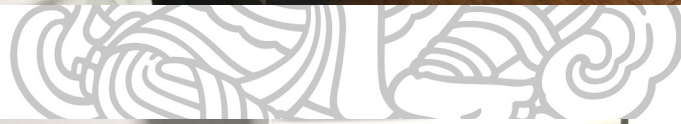
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง
 นักศึกษาสาขาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ชั้นปีที่ 2 รหัส 58

ผลงานสร้างสรรค์หัวข้อยุคสมัยและราชวงศ์



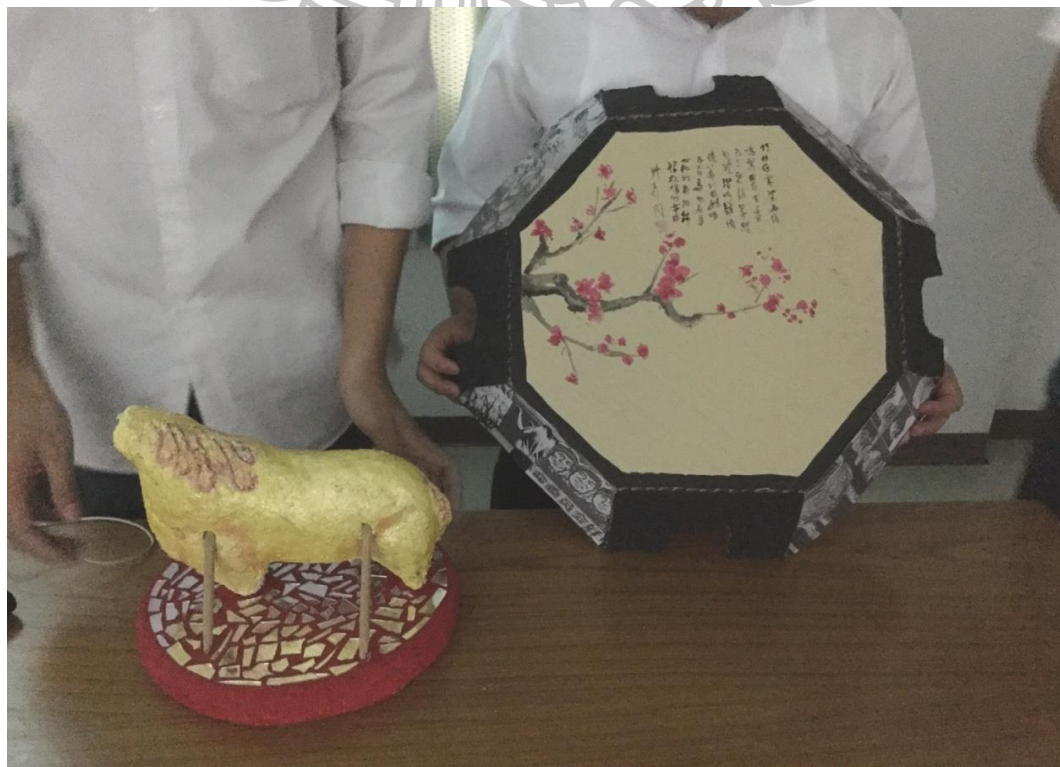
ผลงานสร้างสรรค์หัวข้อ เครื่องดนตรีและเพลงจีน



ผลงานสร้างสรรค์ หัวข้อหัตถกรรมและศิลปกรรมจีน



ผลงานสร้างสรรค์ หัวข้อหัตถกรรมและศิลปกรรมจีน (ต่อ)



ผลงานสร้างสรรค์ หัวข้ออุปรากรจีน





ภาคผนวก ช

ตัวอย่างแผนการสอน

และ

ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษากลุ่มทดลองแบบคู่ขนาน

ตัวอย่างแผนการสอน รายวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน

วิชา 476201-56 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาคำศัพท์ที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวันในหมวดต่างๆ ประมาณ 400-800 คำ ฝึกการฟัง พูด อ่าน และเขียน ในสถานการณ์ต่างๆเพื่อนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์การเรียนรู้การสอน

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจคำศัพท์หมวดต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว ต่างๆในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ ชนิดคำศัพท์ และสามารถนำไปใช้พูดในสถานการณ์จริงได้
3. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนอย่างถูกวิธีและถูกต้องตามมาตรฐาน

กิจกรรมการสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน

1. อาจารย์ชี้แจงจุดประสงค์ในการเรียนเรื่อง แอปพลิเคชันยอดนิยมของจีน
2. อาจารย์ซักถามเรื่องการใช้ออปพลิเคชันของจีน ความถี่การใช้ และความเข้าใจในการใช้ออปพลิเคชันของจีน
3. อาจารย์ฉายภาพ แอปพลิเคชันของจริงในโทรศัพท์มือถือให้ผู้เรียนดูเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่ต้องการจะสอน

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรคงาน

1. อาจารย์นำเข้าสู่เนื้อหาที่สำคัญของรายวิชา ฉาย power point ไปที่ละแอปพลิเคชัน โดยให้ดูรูป โลโก้และชื่อของแอปพลิเคชัน แล้วให้ผู้เรียนลองเดาคูณสมบัติของแอปนั้น ๆ
2. อาจารย์อธิบายถึงคุณสมบัติของแอปพลิเคชัน อธิบายความหมายของคำศัพท์ภาษาจีนที่พบเห็นบ่อย และวิธีใช้คำศัพท์นั้น ๆ
3. อาจารย์ฉายภาพ การใช้ออปพลิเคชันของจริงให้ผู้เรียนดู สอนวิธีใช้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามหรือแสดงความคิดเห็นได้

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้โดยการปฏิบัติ

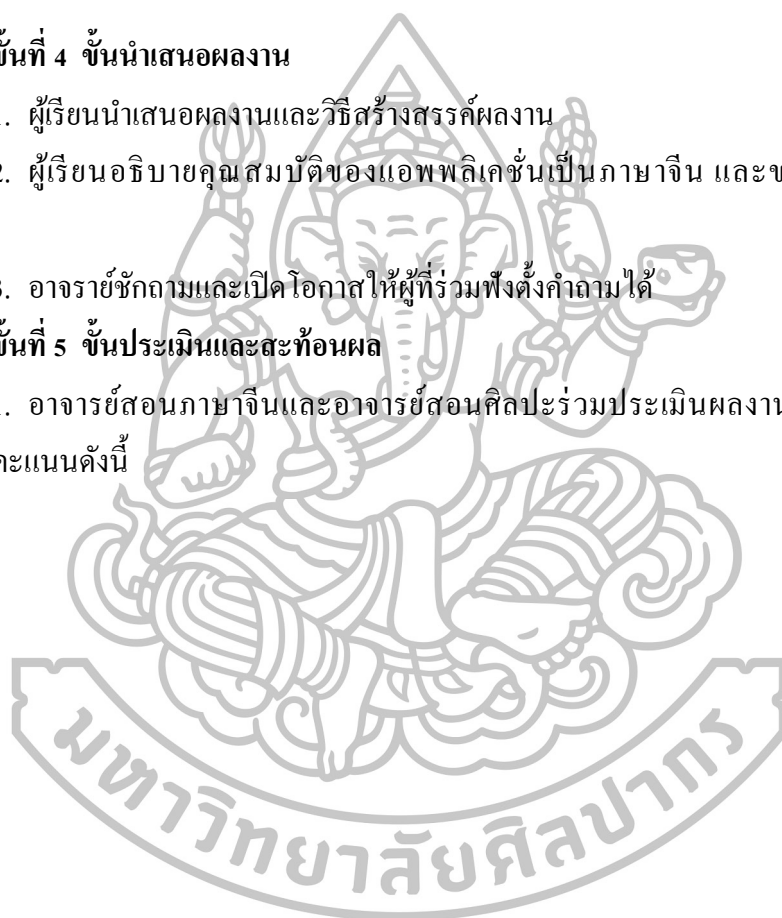
1. มอบหมายภาระงานให้นักศึกษาไปออกแบบแอปพลิเคชันเฉพาะตัว โดยจะต้องออกแบบ โลโก้ ชื่อแอปพลิเคชันเป็นภาษาจีน และคำอธิบายคุณสมบัติของแอปอย่างง่ายเป็นภาษาจีน
2. อาจารย์ชี้แจงแหล่งค้นคว้า และชี้แนะแนวทางการออกแบบ การสร้างสรรค์แอปพลิเคชัน

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานและวิธีสร้างสรรค์ผลงาน
2. ผู้เรียนอธิบายคุณสมบัติของแอปพลิเคชันเป็นภาษาจีน และขยายความเป็นภาษาไทย
3. อาจารย์ซักถามและเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมฟังตั้งคำถามได้

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล

1. อาจารย์สอนภาษาจีนและอาจารย์สอนศิลปะร่วมประเมินผลงานผู้เรียน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้



รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน			
	4	3	2	1
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง
1. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้	ประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างเหมาะสม มีหลักการและถูกต้องตามวิธีการ	สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้ เกิดประโยชน์ในตัวตนแต่ยังไม่ถูกต้องตามหลักการและวิธีการ	สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้ แต่ยังไม่เกิดประโยชน์ในตัวตน	ไม่สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานได้
2. วิธีการนำเสนอและการแสดงผล	นำเสนองานได้อย่างสมเหตุสมผล มีความพร้อมในการนำเสนอ มีความน่าสนใจ	นำเสนองานได้อย่างสมเหตุสมผล มีความพร้อมในการเสนองานแต่ยังไม่ชัดเจนน่าสนใจ	ไม่มีความสมเหตุสมผลในการนำเสนอ มีความพร้อมในงานขาดความน่าสนใจ	ไม่มีความสมเหตุสมผลในการนำเสนอ ขาดความพร้อม ขาดความน่าสนใจ
3. ความคิดสร้างสรรค์	มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ เกิดการต่อยอดทางความคิด มีสุนทรียภาพในตัวตน	มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ เกิดการต่อยอดทางความคิด	มีความน่าสนใจ แต่ขาดความแปลกใหม่ในตัวตน	ขาดความแปลกใหม่ ขาดความน่าสนใจ ไม่มีความสร้างสรรค์ในตัวตน

เกณฑ์การประเมิน

- 12 หมายถึง มีการสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดีมาก
- 9-11 หมายถึง มีการสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
- 6-8 หมายถึง มีการสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
- 3-5 หมายถึง มีการสร้างสรรค์ชิ้นงานอยู่ในระดับควรปรับปรุง
2. อาจารย์สะท้อนผลเกี่ยวกับแนวคิดและงานสร้างสรรค์ผลของผู้เรียน

วิชา 476201 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน

แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

— จับคู่คำศัพท์กับรูปภาพแอปพลิเคชันให้ถูกต้อง

K 歌达人

印象笔记



二 填写网址ของแอปพลิเคชันต่อไปนี้ให้ถูกต้อง



大众点评



百度地图



当当



美团外卖



饿了么



滴滴出行



美团



uc 浏览器

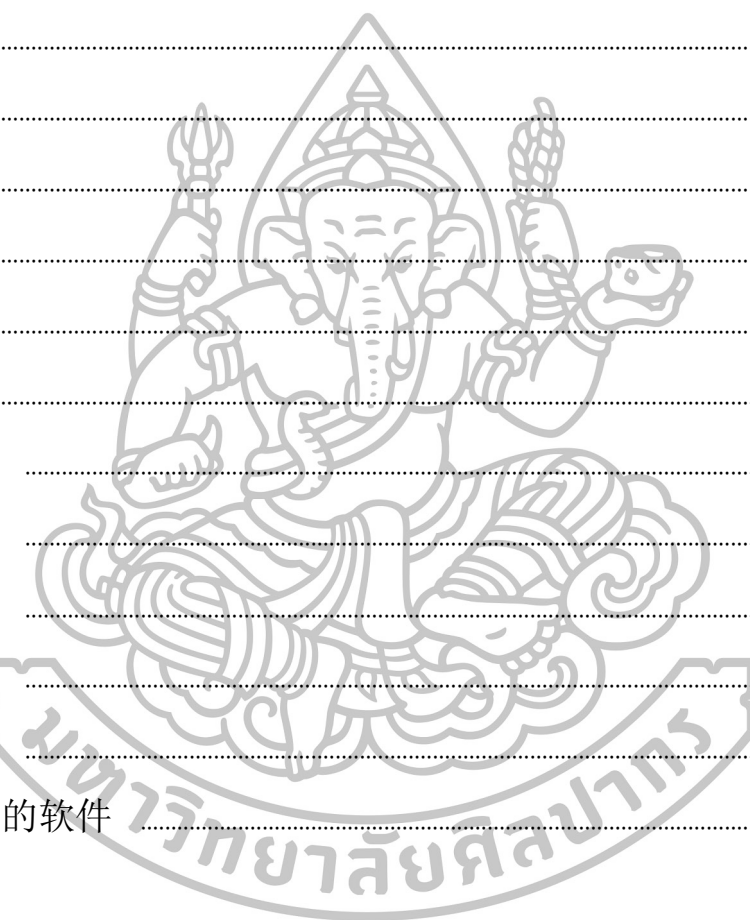


qq 音乐



三 เขียนความหมายคำศัพท์ต่อไปนี้เป็นภาษาไทยตามความเข้าใจ ให้เด็กเขียนมา 12 คำเท่านั้น

1. 团购
2. 外卖
3. 导航
4. 晒货
5. 浏览
6. 用户
7. 关注
8. 共享
9. 二维码
10. 在线订餐
11. 线上购物
12. 套餐优惠
13. 在线试听
14. 货到付款
15. 用语音说的软件



ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ หัวข้อการออกแบบแอปพลิเคชัน



บรรยากาศการเรียน นักศึกษานำเสนอผลงาน



卖健康

P.Thitnun 刘美芳 255 Ltd.

5+

安装

包含广告

100

下载次数

4.1

11,197 条

健康与健身

类似内容

“卖健康”为您提供健康。它对爱健康与爱购物人特别合适!不管如何您应该下载,不得不下载啦!

“卖健康”有很多活动让您参加(我们活动就是锻炼身体,例如:跑步 骑自行车 踢足球 打篮球等。)

每个活动都会有不同的奖品。您每一次做的活动成功了,就可以获得密码,然后带密码交换从购物网站或购物软件的许多奖品 例如:奖金 优惠 特价电影票 打折的机票 还有免费的东西等。

了解更多







你说什么!



你说什么: 网易有道词典的在线翻译、语音翻译、拍照翻译、离线翻译等,有道词典不仅是随身翻译器,更是功能强大的翻译词典,为你在学习、工作、出国旅行、生活中轻松搞定外语的口语身必备翻译工具。

พาสคำศัพท์ออนไลน์ ดาวน์โหลด 06520152

ตัวอย่างแผนการสอนรายวิชากีฬามวยไทย

แผนการจัดการเรียนการสอนที่ 2

วิชา 459253 กีฬามวยไทย (Thai Boxing)

นักศึกษาชั้นปีที่ 1-4

จำนวน 6 คาบ

ชื่อเรื่อง การไหว้ครูและรำมวยไทย

คำอธิบายรายวิชา

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับประวัติประ โยชน์ทักษะเบื้องต้นและวิธีการสอนการมีคุณธรรม และจริยธรรมของการเป็นผู้เล่นผู้ดูที่กระเปียบวินัยรวมถึงกฎกติกาและมารยาทของกีฬามวยไทย

วัตถุประสงค์การเรียนการสอน

เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายและปฏิบัติทักษะการไหว้ครูและการรำมวยไทย และเห็น ความสำคัญของการไหว้ครูและรำมวยไทยได้

กิจกรรมการสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S) ด้วย ผลงานศิลปะเป็นการนำศิลปะเป็นสื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางความคิดกับ เนื้อหาในรายวิชาได้

1. อาจารย์แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การไหว้ครูและรำมวยไทย
2. อาจารย์ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจเรื่อง การไหว้ครูและรำมวยไทย
3. อาจารย์ฉายภาพจากสื่อที่จัดเตรียมมาเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียนและเพื่อ เป็นการเชื่อมโยงความคิดของผู้เรียนสู่การสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวคิดการสร้างสรรคงาน(Introducing Creative Work Concept : I) เป็นการแนะนำให้รู้จักกับ แนวความคิด ในการสร้างสรรค์งาน

1. ขั้นนำสู่มนต์สน์ (Content) เป็นการให้ความรู้ เนื้อหาสาระที่สำคัญของรายวิชา

1.1 อาจารย์สอนเนื้อหาสาระสำคัญของเรื่อง การไหว้ครูและรำรำมวยไทย

1.2 อาจารย์ตั้งประเด็นสอบถาม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นการขยายความเข้าใจในเนื้อหาสาระความรู้ของเรื่อง การไหว้ครูและรำรำมวยไทย

2. ขั้น สาธิตและยกตัวอย่าง (Demonstration) เป็นขั้นให้ประสบการณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ (Experience) ยกตัวอย่างชิ้นงาน Best Practice เป็นการนำทางความคิดริเริ่ม อาจมีศิลปิน นักออกแบบหรือผู้เชี่ยวชาญร่วมให้ข้อมูล แนวคิด

2.1 อาจารย์เชิญนักกีฬามวยไทย มาแสดงการไหว้ครูและรำรำมวยไทย เพื่อเป็นการเชื่อมโยงความเข้าใจและเป็นการเรียนรู้โดยตรงจากผลงานจริง หรืออาจมีผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะเข้าร่วมในการสาธิตแสดงตัวอย่าง

2.2 อาจารย์สอบถามโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นการขยายความเข้าใจในสื่อตัวอย่างเพื่อเป็นการทบทวนความเข้าใจเรื่องเชื่อมโยงในเรื่องเนื้อหาสาระความรู้และการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

1. ขั้นสืบเสาะหาข้อมูล (Inquiry) ในการสร้างชิ้นงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดร่วมกัน

1.1 ให้ผู้เรียนจับคู่ร่วมกันแสดงการไหว้ครูและรำรำมวยไทยอย่างสร้างสรรค์

1.2 ให้ผู้เรียนระดมความคิด วางแผนร่วมกันในเรื่องการออกแบบการสร้างสรรค

ชิ้นงาน

2. ขั้นปฏิบัติการ (Doing) เป็นขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงานผ่านศิลปะ (Making)

2.1 ผู้เรียนวางแผนในการปฏิบัติงาน

2.2 ผู้เรียนร่วมกันปฏิบัติงานสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work : P) เป็นการนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

2. ผู้เรียนอธิบายขยายความรู้ ความเข้าใจจากผลงานสร้างสรรค์เชื่อมโยงสู่ความรู้ในด้านเนื้อหาสาระของเรื่องการไหว้ครูและรำรำมวยไทย

3. อาจารย์ซักถามโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อสุนทรียภาพและความตระหนักในผลงานสร้างสรรค์สู่เรื่องของการเชื่อมโยงความรู้

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A) เป็นขั้นตอนการประเมินและสะท้อนผลให้เห็นถึง ความรู้ การสร้างสรรค์และการ ชื่นชมในคุณค่าของศิลปะ

1. อาจารย์และผู้เรียนร่วมกันเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับชิ้นงานที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้น โดยอาจารย์ใช้แบบประเมินความสามารถในงานสร้างสรรค์ อาจารย์สะท้อนผลเกี่ยวกับแนวความคิด การสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน
2. ผู้เรียนร่วมกันเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานสร้างสรรค์ของแต่ละคู่
3. อาจารย์ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจเรื่อง การไหว้ครูและรำรำมวยไทย



ใบความรู้ที่ 1

เรื่อง การไหว้ครูและรำมวยไทย

การไหว้ครูถือว่าเป็นประเพณีที่สำคัญของมวยไทย และถือเป็นพิธีการอันศักดิ์สิทธิ์ ทั้งนี้ผู้ที่ได้รับการฝึกฝนให้เป็นนักมวยจะต้องมีการขึ้นครู ก่อนเป็นอันดับแรก ซึ่งเปรียบเสมือนพิธีการมอบตนเอง ในลักษณะขอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาของครู เพื่อศึกษาวิทยาการในฐานะคนที่ว่านอนสอนง่าย และกล้าหาญ สำหรับเตรียมตัว และปรับปรุงตน ให้ก้าวขึ้นสู่การเป็นทหารพระราชานักมวยจะต้องมีครู ต้องเคารพและเทิดทูนครู เพราะว่าการที่ครูจะยอมรับผู้ใดเป็นศิษย์นั้น ในสมัยก่อนไม่ใช่เรื่องง่าย ครูมวยที่เชี่ยวชาญก็มีอยู่ไม่มากนัก และในการสอนไม่ได้คิดค่าสอนแต่อย่างใด ผู้ที่มีความประสงค์จะศึกษาเล่าเรียนจึงจำเป็นต้องฝากเนื้อฝากตัวกับครู คอยปรนนิบัติอยู่เป็นเวลานาน จนกว่าจะได้รับการถ่ายทอดวิชาจนครบถ้วน ด้วยเหตุนี้ ครูมวยกับศิษย์ในสมัยก่อนจึงมีความสัมพันธ์กันแนบแน่นดุจบิดากับบุตร

การที่ครูจะรับผู้หนึ่งผู้ใดเป็นศิษย์นั้น ผู้เป็นศิษย์จะต้องให้สัตย์ปฏิญาณต่อครู ดังเช่นอาจารย์กิมเล็ง ทวีสิทธิ์ ให้ศิษย์รับสัตย์ปฏิญาณ 4 ข้อ คือ

1. จะบำรุงร่างกายให้สะอาด แข็งแรง และดำรงชีวิตด้วยความซื่อสัตย์สุจริต บริสุทธ์
2. จะไม่รังแกผู้อ่อนแอ ร่วมรักสามัคคี และช่วยเหลือกันเมื่อช่วยได้
3. จะบำเพ็ญกรณียเพื่อประโยชน์ผู้อื่น และรักษาดี
4. จะหลีกเลี่ยงเหตุการณ์อันไม่สงบ

การไหว้ครูก่อนการแข่งขันมวยไทยเป็นข้อแตกต่างจากกีฬาอื่น ๆ โดยเฉพาะ “คิกบ็อกซิง” (Kick Boxing) ที่ได้พยายามเลียนแบบการชกมวยไทย จนเหมือนแทบทุกอย่าง แต่แตกต่างกันเพียงไม่ใช่ศอกในการชก และไม่มีการไหว้ครู ดังนั้น การไหว้ครูจึงถือเป็นจุดเด่นและเอกลักษณ์ของกีฬามวยไทยอย่างแท้จริง

ยศ เรื่องสา ได้กล่าวถึงข้อควรปฏิบัติของผู้ฝึกมวย ในหนังสือ ตำรามวยไทยตำรับ พระเจ้าเสือว่า นักมวยมีข้อพึงปฏิบัติดังนี้

1. จงทำตนเป็นประโยชน์ต่อสาธารณชน
2. จงสุภาพต่อคนทั่วไป
3. จงเป็นผู้มีสันติธรรมไม่พาลเกร
4. จงเป็นผู้ซื่อสัตย์ต่อตัวเองและผู้อื่น
5. ต้องเป็นผู้มีมานะบากบั่น ไม่ย่อท้อต่อทุกสิ่ง
6. จงเป็นผู้เสียสละต่อหมู่ชน เมื่อประเทศชาติต้องการ
7. จงสร้างแก่นแท้ของจิตใจให้แกร่งกร้าวเยี่ยงเหล็กเพชร

8. จงเป็นผู้เห็นธรรมในหลักพระพุทธศาสนา และมีศีลธรรมประจำใจ
9. ต้องเป็นคนตรงต่อเวลา รักชื่อเสียงและค่าขณะของคน
10. ต้องออกกำลังกายอยู่เสมอเป็นประจำ
11. ต้องไม่เอาเปรียบคู่ต่อสู้ในทางผิดกติกา และศีลธรรม
12. ต้องเคารพกฎหมายของบ้านเมือง

นอกจากนี้ยังมี การครอบครุ ซึ่งหมายถึง การที่ศิษย์ได้ศึกษาศิลปะมวยไทยจนหมดคลื่น แล้ว และสามารถถ่ายทอดวิชาให้แก่ผู้อื่นได้ ก็จะทำพิธีครอบครุให้

นอกจากการขึ้นครุและการครอบครุแล้ว ยังมีการไหว้ครุประจำปี ซึ่งในศิลปะมวยไทยของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กล่าวไว้ว่า "การไหว้ครุ ซึ่งจัดกันเป็นประจำ หรือเป็นประจำเพณีนี้นี้ ดูเหมือนในโลกนี้จะมีเพียงประเทศไทยเท่านั้นที่ปฏิบัติกัน ส่วนประเทศอื่นไม่เห็นมี แม้ประเทศจีนเองจะมีกล่าวถึงการไหว้ครุไว้บ้างในหนังสือนิยายบางเรื่อง ก็ทำกันเป็นการเฉพาะในบางสำนักเท่านั้น ไม่ได้ทำกันทั้งประเทศอย่างไทย ประเทศไทยเรามีประเพณีการไหว้ครุมาแต่โบราณ เราไหว้ครุเพราะความเคารพในความเป็นผู้รู้ และความเป็นผู้มีคุณธรรม คุณสมบัติทั้ง 2 ประการของครุต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับคุณธรรมของศิษย์ การเรียนการสอนจึงจะดำเนินไปด้วยดี และจากคำปฏิญาณ ที่ศิษย์กล่าวต่อหน้าครุในพิธีไหว้ครุนี้ จะทำให้ศิษย์ระลึกถึงอยู่เสมอ แม้จะจบการศึกษาอบรมไปแล้วเป็นเวลานานก็ตาม ก็ยังมีใจระลึกถึงครุอยู่ด้วยความเคารพยกย่อง"

การไหว้ครุจึงถือเป็นประเพณีที่สำคัญของการเป็นนักรวมวยไทย ทำให้เกิดความเป็นสิริมงคลแก่ทุกฝ่าย ลักษณะของกิจกรรม เช่น การขึ้นครุ การครอบครุ การไหว้ครุประจำปี มีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันไป

"การรำรำไหว้ครุมวยไทย" เป็นพิธีกรรมอย่างหนึ่งที่บรรพบุรุษไทยแต่โบราณได้เริ่มคิด และก่อตั้งขึ้นจากความเชื่อถือในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเทพเจ้าที่สิงสถิตอยู่ทุกแห่งในสากลจักรวาล ซึ่งมองไม่เห็นด้วยตาเปล่า แต่สามารถคลบนันดาลาให้มนุษย์ผู้ที่กระทำความดีประสบความสำเร็จ และช่วยปกป้องคุ้มครองมนุษย์ ตลอดจนสรรพสัตว์ให้รอดพ้นจากภัยอันตราย และมีชัยชนะทั้งปวง (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่มที่ 35)

ขั้นตอนในการปฏิบัติ

1. นั่งท่าเทพพนม (ระลึกถึงคุณบิดามารดา คุณครูอาจารย์ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เคารพนับถือ)
2. กราบเบญจางคประดิษฐ์ 3 ครั้ง (ระลึกถึงพระพุทธ พระธรรม และพระสงฆ์)
3. การถวายบังคม 3 ครั้ง (ประเพณีปฏิบัติในการแสดงต่อหน้าพระมหากษัตริย์)
4. การรำรำ ประกอบด้วย 2 ลักษณะ คือ ทำนั่งหรือพรหมนั่ง และทำยืนหรือพรหมยืน

ทำที่นิยมใช้ในการรำรำ

1. ทำพรหมนั่ง
 - 1.1 ทำลัับหอกโมกคักคี่
 - 1.2 ทำแม่ธรณีบีบมวยผม
 - 1.3 ทำสาวน้อยปะแป้ง
 - 1.4 ทำหงส์เหิร
2. ทำพรหมยืน
 - 2.1 ทำตัดไม้ข่มนาม
 - 2.2 ทำพระรามแผลงศร
 - 2.3 ทำพยัคฆ์ด้อมกวาง
 - 2.4 ทำยูงรำแพน

การบรรเลงดนตรีให้จังหวะในการไหว้ครู ซึ่งใช้ "เพลงสะหระหม่าแขก" ส่วนเครื่องดนตรีไทยที่ใช้บรรเลงประกอบด้วย ปี่ชวา, กลองแขก และฉิ่ง

ประโยชน์

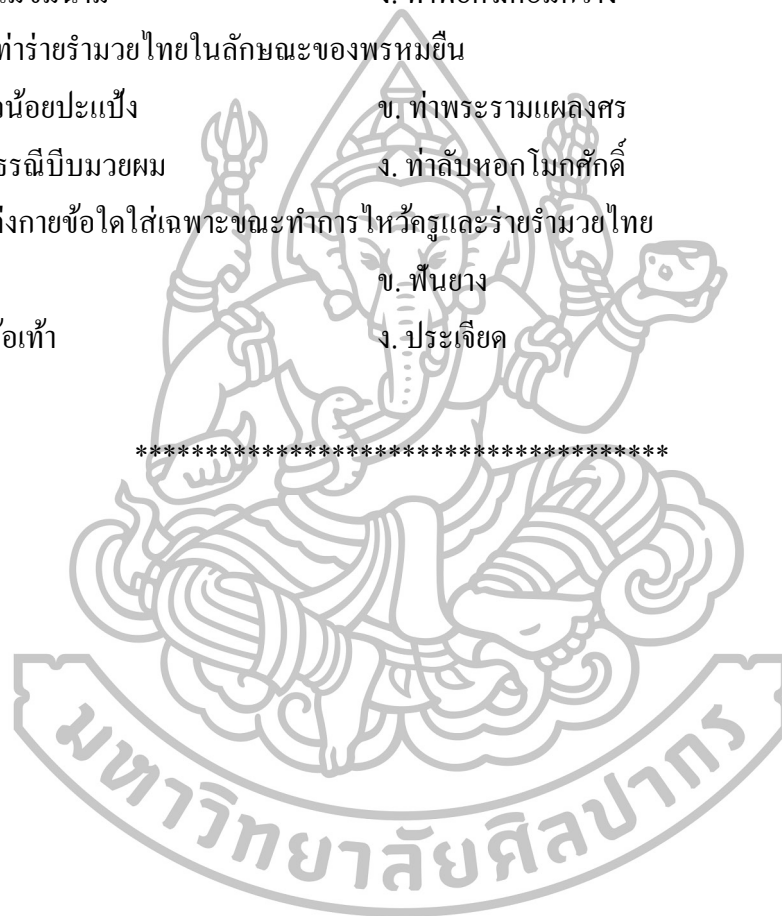
1. ปลูกฝังนิสัยให้ระลึกและเคารพครูอาจารย์ บิดามารดา และผู้ให้กำเนิดมวยไทย
2. อนุรักษ์ศิลปะมวยไทยให้คงไว้สืบไป
3. เป็นการอบอุ่นร่างกาย
4. เป็นการฝึกสมาธิ เตรียมความพร้อมด้านจิตใจ
5. เป็นการดูเชิงคู่ต่อสู้

แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน
เรื่อง การไหว้ครูและรำรำมวยไทย

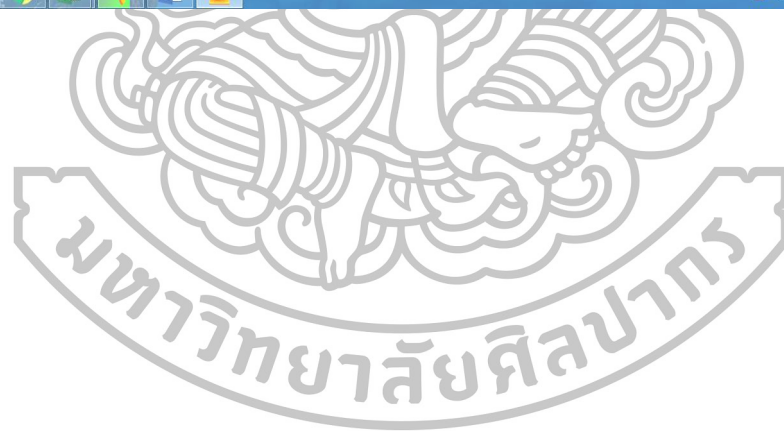
คำชี้แจง

1. แบบทดสอบมีจำนวน 10 ข้อ
 2. ให้นักศึกษาทำเครื่องหมาย X บนตัวเลือกที่ถูกต้อง
 3. คะแนนเต็ม 10 คะแนน
 4. เวลา 10 นาที
1. เครื่องดนตรีไทยข้อใดไม่ได้ใช้บรรเลงดนตรีให้จังหวะในการไหว้ครูและรำรำมวยไทย
 - ก. ปี่ชวา
 - ข. ฉิ่ง
 - ค. กลองแขก
 - ง. ฉาบ
 2. เพลงในข้อใด ใช้บรรเลงให้จังหวะในการไหว้ครูและรำรำมวยไทย
 - ก. เพลงเชิด
 - ข. เพลงบุหลันชกมวย
 - ค. เพลงสรรเสริญหม่าแขก
 - ง. ถูกทุกข้อ
 3. ข้อใดคือประโยชน์ที่ได้รับทางด้านร่างกายจากการไหว้ครูและรำรำมวยไทย
 - ก. เป็นการอบอุ่นร่างกาย
 - ข. เป็นการฝึกสมาธิ
 - ค. รู้จักรัก เคารพครูอาจารย์
 - ง. ตระหนักในคุณค่าของศิลปะมวยไทย
 4. ขั้นตอนปฏิบัติของการไหว้ครูและรำรำมวยไทย ข้อใดถูกต้อง
 - 1) การรำรำ
 - 2) นั่งท่าเทพพนม
 - 3) การถวายบังคม
 - 4) กราบเบญจางคประดิษฐ์
 - ก. 1, 2, 3 และ 4
 - ข. 2, 4, 3 และ 1
 - ค. 3, 4, 1 และ 2
 - ง. 1, 4, 2 และ 3
 5. การถวายบังคมในการไหว้ครูและรำรำมวยไทย มีวัตถุประสงค์ตรงตามข้อใด
 - ก. เป็นการคู่แข่งคู่ต่อสู้
 - ข. เป็นการฝึกสมาธิ เตรียมความพร้อมด้านจิตใจ
 - ค. เป็นประเพณีปฏิบัติในการแสดงต่อหน้าพระมหากษัตริย์
 - ง. เป็นการปลุกฝังนิสัยให้ระลึกและเคารพครูอาจารย์ บิดามารดา และผู้ให้กำเนิดมวยไทย
 6. ขั้นตอนปฏิบัติของการไหว้ครูและรำรำมวยไทย ข้อใดเป็นการอบอุ่นร่างกาย
 - ก. การรำรำ
 - ข. นั่งท่าเทพพนม
 - ค. การถวายบังคม
 - ง. กราบเบญจางคประดิษฐ์

7. ขั้นตอนปฏิบัติของการไหว้ครูและรำรำมวยไทย ข้อใดสามารถดูเชิงคู่สู้ได้
- | | |
|-----------------|------------------------|
| ก. การรำรำ | ข. นั่งท่าเทพพนม |
| ค. การถวายบังคม | ง. กราบเบญจางคประดิษฐ์ |
8. ข้อใดคือท่ารำรำมวยไทยในลักษณะของพรหมนั่ง
- | | |
|--------------------|----------------------|
| ก. ท่าหงส์เหิร | ข. ท่าย่างสามขุม |
| ค. ท่าตัดไม้ข่มนาม | ง. ท่าพยัคฆ์ด้อมกวาง |
9. ข้อใดคือท่ารำรำมวยไทยในลักษณะของพรหมยืน
- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| ก. ท่าสาวน้อยปะแป้ง | ข. ท่าพระรามแผลงศร |
| ค. ท่าแม่ธรณีบีบมวยผม | ง. ท่าลับหอกโมกศ์ศักดิ์ |
10. เครื่องแต่งกายข้อใดใส่เฉพาะขณะทำการไหว้ครูและรำรำมวยไทย
- | | |
|----------------|-------------|
| ก. มงคด | ข. ฟันยาง |
| ค. สนับข้อเท้า | ง. ประเจียด |



ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์หัวข้อการไหว้ครูและทำร้ายรำ



ตัวอย่างแผนการสอนรายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์

ข้อสอบรายวิชา 468 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 ให้นักศึกษาเลือกข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. กิจกรรมการสื่อสารในข้อใดต่อไปนี้เป็นต้องอาศัยภาพเพื่อสื่อความหมาย
 - A ศิลปศึกษา
 - B ระบบสารสนเทศ
 - C การแพทย์
 - D กิจการทหาร
 - E ผิดทุกข้อ
2. คำพูดที่ว่า “ภาพเพียงภาพเดียว ดีกว่าคำพูดพันคำ” มีความหมายว่าอย่างไร
 - A ภาพถ่ายหนึ่งภาพถ่ายง่ายกว่าเขียนคำพูดพันคำ
 - B จะใช้คำพูดแค่หนึ่งพันคำนั้น ไม่สามารถอธิบายความหมายของคำว่าภาพถ่ายได้
 - C การจะใช้คำพูดสักพันคำ ก็ไม่สามารถทำความเข้าใจกับผู้รับสารได้ลึกซึ้งได้ เท่ากับการใช้ภาพถ่ายเพียงหนึ่งภาพ
 - D การจะบรรยายหรืออธิบายภาพถ่ายใดๆ สักภาพให้อยู่ในคำพูดเพียงพันคำนั้นเป็นเรื่องยาก
 - E ผิดทุกข้อ
3. การปรับปริมาณแสง มีผลต่อการถ่ายภาพอย่างไร
 - A. มีผลต่อการถ่ายภาพที่ได้ปริมาณแสงตามต้องการ
 - B. มีผลต่อการควบคุมความชัดมากของภาพ
 - C. มีผลต่อการควบคุมความชัดน้อยของภาพ
 - D. มีผลต่อการถ่ายภาพที่ได้ปริมาณแสงและความชัดของภาพ
 - E. มีผลต่อความชัดของภาพตามที่ต้องการ
4. กล้องขนาดใหญ่ Large Format Camera ภาพที่ปรากฏบนฉากรับภาพจะเป็นอย่างไร
 - A ภาพจริงหัวกลับ แต่ไม่กลับซ้ายขวา
 - B ภาพจริงหัวตั้ง และกลับซ้ายขวา
 - C ภาพเหมือนจริงเหมือนปรกติ
 - D ภาพจริงหัวกลับ และกลับซ้ายขวา
 - E ภาพจริงหัวตั้ง แต่ไม่กลับซ้ายขวา

5. อุณหภูมิแสงแบบ Daylight มีอุณหภูมิสีเท่าใด
- A 4500 °K
 - B 4800 °K
 - C 5500 °K
 - D 3200 °K
 - E 7500 °K
6. ถ้าต้องการอัดภาพจากกล้อง Digital ให้สัดส่วนของภาพได้ขนาดพอดีกับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นอัตราส่วนขนาดเท่าใด
- A 3 : 2
 - B 4 : 6
 - C 5 : 7
 - D 3 : 4
 - E 8 : 10
7. ระบบปรับความเร็วชัตเตอร์อัตโนมัติเรียกว่าอะไร
- A Speed Shutter Automatic
 - B Shutter Priority
 - C Aperture priority
 - D Aperture Automatic
 - E Speed Shutter Value
8. สิ่งที่ต้องคำนึงถึงเวลาใช้องค์ประกอบกับงานโฆษณา คืออะไร
- A องค์ประกอบต้องไม่โดดเด่นกว่าสินค้า
 - B ต้องจัดให้องค์ประกอบเด่นกว่าสินค้า
 - C องค์ประกอบต้องมีขนาดใหญ่กว่าสินค้า
 - D องค์ประกอบต้องมีสีสดใสกว่าสินค้า
 - E องค์ประกอบต้องมีรูปร่างเหมาะสมกับสินค้า

9. ความสมดุลแบบสมบูรณ์แบบมีชื่อเรียกว่าอย่างไร
- A Super Balance
 - B Center Balance
 - C Balance to Balance
 - D Symmetrical Balance
 - E Structure Balance
10. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ที่ช่างภาพได้ศึกษา Lay Out อย่างละเอียดก่อนการถ่ายทำ
- A เพื่อให้งานถ่ายภาพอยู่ในขอบข่ายตามที่ฝ่ายสร้างสรรค์กำหนด
 - B เพื่อให้สามารถวางแผนและกำหนดแนวทางขั้นตอนการทำงานได้อย่างชัดเจน
 - C เพื่อให้สามารถคำนวณงบประมาณและค่าใช้จ่ายได้ตามความเป็นจริง
 - D เพื่อให้สามารถกำหนดมุมมองใหม่ๆ ให้กับภาพถ่าย
 - E เพื่อให้สามารถกำหนดถึงอุปกรณ์และเตรียมองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะต้องนำมาใช้ในภาพได้อย่างเหมาะสม



แผนการจัดการเรียนการสอนที่ 1

วิชา 468 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ (Creative Photography)

คำอธิบายรายวิชา

พัฒนาการและเทคโนโลยีของการถ่ายภาพ การถ่ายภาพด้วยดิจิทัล แสงกับการถ่ายภาพ เทคนิคการจัดแสงในสตูดิโอ เทคนิคการจัดท่าแบบ (Posing Technique) หลักการจัดองค์ประกอบภาพ เทคนิคการถ่ายภาพประกอบต่าง ๆ เช่น การถ่ายภาพโฆษณา การถ่ายภาพเพื่อชีวิตและสังคม การสร้างสรรค์ภาพถ่ายในรูปแบบต่างๆ ทั้งจากกระบวนการในห้องมืดและจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีการศึกษานอกสถานที่

กิจกรรมการสอน

โจทย์ที่กำหนดคือ “อนุสาวรีย์” ซึ่งเป็นวัตถุที่สะท้อนแสงได้น้อย และวัดแสงได้ยาก เนื่องจากมีสภาพแสงที่ซับซ้อนมีความเปรียบต่างสูงเนื่องจากสภาพแสงระหว่างวัตถุที่จะถ่ายกับฉากหลังมีความแตกต่างกันมาก ผู้ถ่ายจึงต้องมีความเข้าใจ และการแก้ไขปัญหาตลอดจนการนำเสนอให้มีความสนใจ

ชื่อเรื่องการกำหนดโจทย์และการตีความหมายสำหรับการถ่ายภาพอย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์การเรียนการสอน

เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจการกำหนดโจทย์สำหรับการเลือกสิ่งที่ต้องการถ่ายภาพ

กิจกรรมการสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S)

1. อาจารย์แจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การกำหนดโจทย์สำหรับการถ่ายภาพ
2. นำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาออกเสียงอนุสาวรีย์ที่นักศึกษารู้จักและอธิบายที่มา

ในการเลือก

3. อาจารย์ให้นักศึกษาอธิบายถึงคุณลักษณะ สภาพภูมิทัศน์ของอนุสาวรีย์นั้น ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวความคิดการสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work

Concept : I) เป็นการแนะนำให้ผู้รู้จักแนวคิดในการสร้างสรรค์งาน

1. อาจารย์แนะนำความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์โจทย์ สำหรับการถ่ายภาพ
2. อาจารย์แนะนำเกี่ยวกับการกำหนดมุมมองในการเลือกวัตถุสำหรับการถ่ายภาพ

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

1. ให้นักศึกษาเลือกแหล่งอนุสาวรีย์ที่สนใจ โดยกำหนดหัวข้อโจทย์การถ่ายภาพอนุสาวรีย์ที่นักศึกษาสนใจ
2. ให้นักศึกษาเขียนถึงเหตุผล การวิเคราะห์ว่าเหตุใดจึงเลือกอนุสาวรีย์ การสื่อสารความประทับใจ และคุณค่าของอนุสาวรีย์

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P)

1. ให้นักศึกษานำเสนอการเลือกอนุสาวรีย์ที่นักศึกษาสนใจ โดยให้นำเสนอว่าได้กำหนดวัตถุประสงค์ที่จะถ่ายจากสิ่งใดค่านึงถึงอะไรที่จะสื่อสาร
2. กำหนดการประเมินคุณค่าของงานที่จะต้องถ่ายภาพ

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A)

1. ให้นักศึกษาร่วมชั้นเรียนอภิปรายร่วมกับผู้สอนว่าคุณค่าของงานนั้นจะเกิดขึ้นได้อย่างไร
2. การกำหนดโจทย์ การตีความหมายเพื่อการสื่อสารจะมีแนวทางอย่างไร ก่อนลงพื้นที่จริง

ชื่อเรื่องการถ่ายภาพตามแนวความคิดในการสื่อความหมาย

วัตถุประสงค์การเรียนการสอน

เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายความคิดในการสื่อความหมายด้านการถ่ายภาพได้

กิจกรรมการสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S)

1. อาจารย์แจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การสื่อความหมายด้านการถ่ายภาพ
2. อาจารย์เปิดวิดีโอทัศน์การสื่อสารด้านการถ่ายภาพ

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวความคิดการสร้างสรรค์งาน (Introducing Creative Work

Concept : I) เป็นการแนะนำให้รู้จักแนวคิดในการสร้างสรรค์งาน

1. อาจารย์ให้ความรู้เกี่ยวกับการสื่อความหมายสำหรับการถ่ายภาพ
2. อาจารย์ให้ความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์สารสำหรับการถ่ายภาพ กลุ่มเป้าหมายในการ

ถ่ายภาพถ่าย

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

1. ให้นักศึกษาบอกเล่าประสบการณ์ในการถ่ายภาพอนุสาวรีย์จากโจทย์ที่ได้กำหนดให้ ในกิจกรรมครั้งที่ 1

2. ให้นักศึกษาเขียนแผนผังการวิเคราะห์สภาพแสงตามที่นักศึกษาได้ไปถ่ายภาพมา โดยกำหนดเป็นแบบร่างของอนุสาวรีย์ตามโจทย์ที่อาจารย์กำหนดขอบข่าย

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P)

1. ให้นักศึกษานำเสนอภาพอนุสาวรีย์ผลการวิเคราะห์สภาพแสงในงานของตนเองโดยนำเสนอเป็นแบบร่างการวิเคราะห์สภาพแสงและการสื่อความหมายสำหรับการถ่ายภาพ

2. ให้นักศึกษาอธิบายการเลือกใช้อุปกรณ์สำหรับการถ่ายภาพตามสภาพแสงนั้น ๆ

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A)

ให้นักศึกษาร่วมชั้นเรียนอภิปรายร่วมกับผู้สอนอธิบายการสื่อความหมายสำหรับการถ่ายภาพ ที่นักศึกษาเลือก โดยให้เพื่อร่วมชั้นเรียนอภิปรายร่วมกัน และนำเสนอแนวทางก่อน จะเห็นภาพจริงในขั้นตอนต่อไป

ชื่อเรื่องการนำเสนอภาพถ่ายเพื่อสื่อความหมายอย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์การเรียนรู้การสอน

เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเสนอภาพถ่ายได้อย่างสร้างสรรค์

กิจกรรมการสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน (Stimulate Creative Thinking: S)

1. อาจารย์แจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอการสื่อความหมาย
2. อาจารย์แจ้งเกณฑ์และหลักการวัดประเมินผล
3. อาจารย์แนะนำผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกเพื่อประเมินผลงาน

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่แนวความคิดการสร้างสร้งงาน (Introducing Creative Work

Concept : I)

อาจารย์ให้ความรู้การของการนำเสนอที่ดี หลักการนำเสนอ ข้อสังเกต และสิ่งที่ควรคำนึงถึงการนำเสนอ

ขั้นที่ 3 ขั้นเรียนรู้ โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing: L)

1. ให้นักศึกษากำหนดแนวทางการนำเสนอ โดยกำหนดแนวคิดหลักร่วมกัน
2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มการนำเสนอภาพอนุสาวรีย์โดยแบ่งเป็น อนุสาวรีย์พระมหากษัตริย์ และบุคคลสำคัญ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting Creative Work: P)

1. ให้นักศึกษานำเสนอภาพอนุสาวรีย์จากภาพถ่ายจริง โดยให้อธิบายถึง การเลือกอนุสาวรีย์หลักการสื่อความหมาย การเตรียมอุปกรณ์ การวิเคราะห์สภาพแสง แบบร่าง การเตรียมการก่อนการถ่ายภาพ ระหว่างการถ่ายภาพ และหลังการถ่ายภาพ

2. ให้นักศึกษาอธิบายการนำภาพถ่ายไปใช้สำหรับการจัดแสดง การสร้างคุณภาพจากภาพถ่ายหลังการถ่ายภาพ การนำเสนอผ่านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessing and Reflecting: A)

1. ให้นักศึกษาร่วมชั้นเรียนอภิปรายร่วมกับผู้สอน โดยให้นักศึกษาวิเคราะห์ผลงานของตนเอง การวิพากษ์ผลงานของเพื่อนร่วมชั้นเรียน

2. ให้ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงาน เพื่อให้นักศึกษาได้ปรับปรุงแนวทางการถ่ายภาพต่อไป



บรรยากาศการสอน หัวข้อการถ่ายภาพตามแนวคิดการสื่อความหมาย



ผลงานนักศึกษา หัวข้อการถ่ายภาพตามแนวคิดการสื่อความหมาย

นางสาวชนิกา สือประชา รหัส 06570351
วิชาเอกเทคโนโลยีการศึกษา <ภาคพิเศษ>

พระบรมราชานุสาวรีย์สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ณ จังหวัดสุพรรณบุรี



- เนื่องจากสมเด็จพระนเรศวรมหาราชเป็นผู้กอบกู้เอกราชของไทยทำให้ไทยเรานั้นได้มีอยู่จนถึงทุกวันนี้ อีกทั้งยังเป็นต้นแบบในด้านของการไม่ยอมท้อต่อสิ่งต่างๆ ทำให้เราคนไทยทุกคนส่วนแล้วต้องมีความพยายามในการต่อสู้กับสิ่งต่างๆ ให้สามารถสัมฤทธิ์หรือบรรลุเป้าหมายของแต่ละคนให้ได้
- ขณะที่ได้ไปถ่าย ท้องฟ้ามีความมืดครึ้มเล็กน้อย รวมถึงมีฝนตกปรอยๆสภาพอากาศวันนั้นจึงไม่มี แสงแดดและก้อนเมฆ ลักษณะของอนุสาวรีย์เป็นฐานสูงและตัวอนุสาวรีย์เป็นสีดำล้วน
- ภาพนี้ใช้ ISO 1250 F5.0 1/8000 โดยมีค่า ISO และค่า F เนื่องจากท้องฟ้ามีความมืดครึ้ม อีกทั้งยังมีฝนปรอยๆ โดยมีกรวัดแสงจากฐานของอนุสาวรีย์
- หลังจากที่ถ่ายภาพเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ได้เช็คดูแล้วก็พบว่าพื้นหลังของอนุสาวรีย์มีความขาวมาก เนื่องจาก ไม่มีแสงแดดและก้อนเมฆเลยอีกทั้งตัวอนุสาวรีย์เองก็มีความคมชัดและเห็นรายละเอียดบางส่วน ได้ใช้จุดเจอนำมาตกแต่งด้วย Adobe Lightroom โดยการเพิ่มความคมชัดรวมถึงการเน้นสีให้แก่ตัวอนุสาวรีย์ ก่อนการส่งอัปเดตขยาค่ะ
- จากภาพนี้แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่น บากบั่น ความเหน็ดเหนื่อยและเพียรพยายามในการสู้รบของพระนเรศวรมหาราช เพื่อที่จะปกป้องประเทศของเราให้คงอยู่จนถึงทุกวันนี้

ภาพบรรยากาศในการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน



ภาพบรรยากาศในการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน (ต่อ)



นักศึกษาช่วยกันจัดบอร์ดนิทรรศการ



นักศึกษาช่วยกันจัดบอร์ดนิทรรศการ (ต่อ)



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นายอดิยศ สรรคบุรานุรักษ์
ที่อยู่	214/16 หมู่ 1 หมู่บ้านธารทิพย์ ตำบลโพรงมะเดื่อ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000
ที่ทำงาน	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ เลขที่ 6 ถนนราชมรรคา ตำบลสนามจันทร์ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000
ประวัติการศึกษา	<p>พ.ศ. 2547 สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาประติมากรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร</p> <p>พ.ศ. 2551 สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาประติมากรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร</p> <p>พ.ศ. 2556 ศึกษาต่อปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร</p>
ประวัติการทำงาน	<p>พ.ศ. 2547- 2556 อาจารย์ประจำแผนการเรียนศิลปกรรม โรงเรียนสาธิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร</p> <p>พ.ศ. 2551-ปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์</p> <p>พ.ศ. 2557 –ปัจจุบัน อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์</p>