

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITY PACKAGE TO PROMOTE VALUE PERCEPTION OF
LANNA ART



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Art Education
Department of Art, Music, and Dance Education
Faculty of Education
Chulalongkorn University
Academic Year 2018
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า ศิลปะล้านนา
โดย	น.ส.ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชรินทร์ รุติอดิษฐ์)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ : การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา. (DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITY PACKAGE TO PROMOTE VALUE PERCEPTION OF LANNA ART) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาและศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน เป็นศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 4 คน อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 คน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 คน และนักวิชาการที่เชี่ยวชาญในการพัฒนาชุดกิจกรรม 1 คน และวัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน เพื่อใช้เก็บข้อมูลสร้างชุดกิจกรรม 2) วัยรุ่นในจังหวัดเชียงราย อายุ 18-25 ปี จำนวน 14 คน เพื่อใช้ทดลองชุดกิจกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต แบบสอบถามและการสะท้อนคิด วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีดังนี้ 1) แนวคิดสำคัญของชุดกิจกรรม คือ เป็นกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา โดยเป็นกิจกรรมที่มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อต่างๆ มีการใช้บทบาทสมมติและมีรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดอารมณ์ร่วมกับบทบาทสมมติและบริบททางประเพณีของกิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน 2) วัตถุประสงค์ คือ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการซึมซับผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง 3) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา สื่อการเรียนรู้ และแบบประเมิน 4) องค์ประกอบด้านลักษณะของผู้เรียนและผู้สอน ใช้ผู้สอน 1 คนต่อผู้เรียน 15 คน ผู้สอนมีหน้าที่อธิบายรายละเอียดดูแลและควบคุมกิจกรรม ส่วนผู้เรียนมีหน้าที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมศิลปะ หลังจากได้นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้กับวัยรุ่นในเชียงรายพบว่า ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาอยู่ในระดับมาก โดยผู้เรียนเห็นคุณค่าศิลปะด้านรูปทรงมากที่สุด มีระดับความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาอยู่ในระดับมาก มีพฤติกรรมการเห็นคุณค่าศิลปะถึงระดับการรู้คุณค่าในขั้นขึ้นชอบคุณค่าและมีความรู้สึกในเชิงบวกต่อกิจกรรมศิลปะ

สาขาวิชา ศิลปศึกษา
ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อนิติ
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6083313827 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD: Learning Activity Package, Value-Based Arts Education, Lanna Art

Nattagarn Chandnuamai : DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITY PACKAGE TO PROMOTE VALUE PERCEPTION OF LANNA ART. Advisor: Asst. Prof. Dr. APICHART PHOLPRASERT

The purpose of this research was to develop learning activity package to promote value perception of Lanna art and to study the results of using it. The sample group consisted of 1) 10 experts (artists, art teachers, and an expert in learning activity package development) and 70 youths aged 18-25 used for collecting data to create learning activity package 2) 14 youths in Chiang Rai aged 18-25 used for testing the activity package. The method used in the study were interviews, observations, questionnaires, and reflective writing. Data was collected and analyzed by frequency, percentage, mean, standard deviation, and content analysis.

The result of research was a learning activity package to promote Lanna art appreciation which consists of : 1) The key concept of the learning activity package is activities that integrate both theory and practice. Let learners learn Lanna art from original art objects and real place. Along with the text and the activities from the manual consists of answering questions, taking pictures, drawing pictures, playing games, and creating work of art inspired by Lanna art. Have role-playing and activities that are suitable for the nature of youths. 2) The objective is to allow learners access to the value of Lanna art through the absorption of art and create their own artwork inspired by traditional Lanna art forms. 3) The components of the learning activity package are learning activity package manual, learning media, content, and assessment form. The learner-teacher ratio is 15:1. The teacher has a role to explain and manage the activities. The learners have a role to cooperate in art activities. The results of using the activity package found that the level of perceiving Lanna art value of the learners was high. The most appreciated value is shapes. In addition, there are behaviors of appreciating Lanna art is in Preference of Value level and had positive feelings in art activities.

Field of Study: Art Education

Student's Signature

Academic Year: 2018

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลือจากหลายฝ่าย ขอขอบพระคุณจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ให้ทุนการศึกษาเป็นระยะเวลา 1 ปีครึ่ง ผ่านโครงการพัฒนาศาสตรจารย์สู่ความเป็นเลิศด้านศิลปะไทย สาขาวิชาศิลปศึกษาในระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบและแก้ไขรายละเอียดของทุกบทในวิทยานิพนธ์อย่างละเอียดและจริงจังตลอดมา ต้องขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรินทร์ ฐิติอดิศัย กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ เสนอข้อคิดเห็นที่มีคุณค่าในการนำไปปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร และอาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล ที่กรุณาในการเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยได้ช่วยแนะนำและปรับแก้ข้อคำถามในเครื่องมือวิจัยให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่เสียสละเวลาในการให้สัมภาษณ์และให้ข้อคิดที่มีประโยชน์ต่อการทำวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านในคณะครุศาสตร์และในสาขาศิลปศึกษา ที่ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ข้าพเจ้า ทั้งในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ตลอดจนเจ้าหน้าที่และบุคลากรในคณะครุศาสตร์ที่อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ทำให้การทำวิจัยครั้งนี้เป็นไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา โดยเฉพาะนางสาว ศุภรัตน์ เบญญาภาจและนางสาวเพ็ญพิลาส แนบซิตร ที่คอยช่วยเหลือ สนับสนุน และเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้าตลอดมา ขอขอบคุณรุ่นน้องปริญญาตรีในทุนโครงการพัฒนาศาสตรจารย์สู่ความเป็นเลิศด้านศิลปะไทยที่ร่วมเรียนวิชาเกี่ยวกับศิลปะไทยที่ร่วมเรียนและทำงานร่วมกัน

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณบุคคลในครอบครัว นายแพทย์ ชัยวัฒน์ จันทน์เนื้อไม้ นางวนิดา จันทน์เนื้อไม้ นางสาวกมลรัตน์ จันทน์เนื้อไม้ และนางสาวธัญญาภาส จันทน์เนื้อไม้ ที่คอยสนับสนุน ตักเตือน และเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้า

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ญ	ญ
สารบัญภาพ.....ฉ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1	1
คำถามวิจัย..... 4	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 4	4
ขอบเขตการวิจัย..... 4	4
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย..... 5	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 5	5
กรอบทฤษฎีการวิจัย..... 6	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 7	7
1. พระราชบัญญัติและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย..... 8	8
1.1 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 8	8
1.2 รัฐธรรมนูญไทย พ.ศ. 2560..... 8	8
2. ศิลปะล้านนา 9	9
2.1 ประเภทของศิลปะล้านนา 9	9
2.2 ศิลปะล้านนาในเชียงราย 12	12

2.3 แหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในเชียงราย	12
3. คุณค่าของศิลปะ	13
3.1 วิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะ	14
3.2 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าศิลปะของกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในพิพิธภัณฑ์	17
3.3 วิธีวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า	28
5. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	38
5.1 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	38
5.2 ขั้นตอนการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้	39
6. สื่อการเรียนรู้	40
6.1 ลักษณะของสื่อการเรียนรู้	40
6.2 กระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้	40
6.3 การวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ	41
7. วัยรุ่นตอนปลาย (อายุ 18-25 ปี)	42
7.1 ลักษณะกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนวัยรุ่นตอนปลาย	43
7.2 การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่น	44
8. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	49
8.1 การรับรู้ทางทัศน์ (Visual Literacy)	49
8.2 การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)	51
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	51
9.1 งานวิจัยในประเทศ	51
9.2 งานวิจัยต่างประเทศ	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	58
แผนภูมิกระบวนการวิจัย	59
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	60

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	61
การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	64
การเก็บรวบรวมข้อมูล	67
การวิเคราะห์ข้อมูล	69
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
การสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย	72
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	73
1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้	73
1.1 แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา	73
1.2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ.....	80
1.3 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่นและบุคคลทั่วไป	95
1.4 ผลการเก็บข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย	117
2. ผลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา	160
3. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง	166
ตอนที่ 1 ผลจากแบบสอบถามการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา	167
ตอนที่ 2 ผลจากแบบสังเกตพฤติกรรม.....	171
ตอนที่ 3 ผลจากแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา.....	177
ตอนที่ 4 ผลจากการสะท้อนคิด.....	179
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	188
สรุปผลการวิจัย	191
1. ผลการวิเคราะห์เอกสาร ทฤษฎี และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสอบถามความ คิดเห็นวัยรุ่น การสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ และการลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะ ล้านนาในจังหวัดเชียงราย.....	191
2. แนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา.....	196

3. ผลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา	198
4. ผลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนากับ วัยรุ่นที่มีอายุ 18- 25 ปี.....	200
อภิปรายผล	202
1.รูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา	202
2. ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา.....	208
ข้อเสนอแนะ	219
บรรณานุกรม	221
ภาคผนวก	229
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้กับศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น.....	230
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้กับอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น.....	234
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้กับอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย.....	241
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้กับนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรม การเรียนรู้.....	246
ภาคผนวก จ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา.....	251
ภาคผนวก ฉ แบบสอบถาม แบบสังเกตพฤติกรรม และคำถามสะท้อนคิด.....	260
ภาคผนวก ช ภาพสื่อการเรียนรู้และบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเห็น คุณค่าศิลปะล้านนา	274
ภาคผนวก ซ รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและศิลปินท้องถิ่นที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น	282
ประวัติผู้เขียน	284

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของศิลปะประเภทต่างๆจากกิจกรรมศิลปะที่ใช้ใน พิพิธภัณฑ์.....	18
ตารางที่ 2 การจำแนกลำดับความรู้สึกร (Krathwohlและคณะ, 1973).....	29
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ	41
ตารางที่ 4 การศึกษากิจกรรมศิลปะที่มีการส่งเสริมการเห็นคุณค่าด้วยสื่อและวิธีการต่างๆ	44
ตารางที่ 5 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มคนวัยเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง.....	73
ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ	96
ตารางที่ 7 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมศิลปะ	105
ตารางที่ 8 การวิเคราะห์บุคลิกภาพของผู้สอน	106
ตารางที่ 9 การวิเคราะห์สื่อการเรียนรู้.....	107
ตารางที่ 10 การวิเคราะห์สถานที่.....	108
ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้.....	110
ตารางที่ 12 การวิเคราะห์บรรยากาศการเรียนรู้	114
ตารางที่ 13 การวิเคราะห์การแสดงออกของผู้เรียน	115
ตารางที่ 14 การวิเคราะห์ประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้	116
ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะล้านนาในเชียงราย..	117
ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา	126
ตารางที่ 17 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา	152
ตารางที่ 18 การตรวจสอบความครบถ้วนของประเภทของศิลปะล้านนาที่ผู้เรียนได้เรียนรู้และการเห็น คุณค่าของศิลปะที่ได้จากการทำกิจกรรมศิลปะ.....	159
ตารางที่ 19 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มคนวัยเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง	167

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ยระดับการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในด้านต่างๆของผู้เรียน..... 168

ตารางที่ 21 ข้อเสนอแนะอื่นๆเกี่ยวกับกิจกรรม..... 170

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนตามระดับการเห็นคุณค่า 172

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมอื่นๆที่สังเกตได้จากผู้เรียน 175

ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและระดับความรู้ของผู้เรียนที่ได้จากการทำกิจกรรม 178

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ความถี่และร้อยละของความคิดเห็นผู้เรียนที่ได้จากการสะท้อนคิด ... 179

ตารางที่ 26 ผลงานจากกิจกรรมสืบสานล้านนาของผู้เรียนและแนวคิด 184



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา.....	275
ภาพที่ 2 ตัวอย่างคู่มือประกอบการทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา	276
ภาพที่ 3 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์	279
ภาพที่ 4 อุปกรณ์ศิลปะสำหรับทำตุ้งและป้ายชื่อ.....	279
ภาพที่ 5 ผลงานตัวอย่าง (2 ชิ้นซ้าย) และผลงานผู้เรียนในรอบTry-Outชุดกิจกรรม.....	279
ภาพที่ 6 การใช้บทบาทสมมติโดยให้ผู้เรียนออกแบบลายสร้อยประจำตระกูล.....	280
ภาพที่ 7 บรรยากาศการทำกิจกรรมเจดีย์ล้านนาพาสุนัข	280
ภาพที่ 8 วิทยากรของพิพิธภัณฑน์นำผู้เรียนชมนิทรรศการในกิจกรรมวิถีล้านนา (ซ้าย) และผู้เรียนกำลังเล่นเกมตอบคำถามในคู่มือ (ขวา).....	280
ภาพที่ 9 บรรยากาศการจัดกิจกรรมสืบสานล้านนา.....	281

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 23 ระบุว่าการจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นให้ความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการความรู้ทางศิลปะและภูมิปัญญาไทย และรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 ที่บัญญัติให้คนไทยมีหน้าที่ร่วมมือและสนับสนุนการอนุรักษ์และคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรม ศิลปะไทยจึงเป็นสิ่งสำคัญที่คนไทยต้องร่วมกันสืบทอดและอนุรักษ์ เพราะเป็นสิ่งที่บอกถึงความเจริญและประวัติศาสตร์ของชาติไทย

ศิลปะล้านนาเป็นศิลปะภาคเหนือของไทยที่มีความสำคัญ เพราะเป็นสิ่งที่สะท้อนประวัติศาสตร์ บ่งบอกถึงวิถีชีวิต ความเชื่อทางศาสนา ความเจริญรุ่งเรืองของชาวล้านนาในอดีต ดินแดนล้านนาเป็นดินแดนที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติ มีศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น รูปแบบสถาปัตยกรรมแบบล้านนา พระพุทธรูปล้านนา ลวดลายปูนปั้นล้านนา งานจิตรกรรม งานแกะสลักไม้ และหัตถกรรมที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น มีความโดดเด่นจากวัฒนธรรมไทยอื่นๆ โดยการรณรงค์ด้านการท่องเที่ยวของรัฐบาลเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจในปี 2541 ทำให้เกิดการนำวัฒนธรรมมาเป็นสินค้า จึงมีการศึกษาอัตลักษณ์ล้านนาที่มีอยู่เดิมเพื่อสร้างมูลค่า เกิดการพัฒนาด้านวิชาการในท้องถิ่นเพื่อสร้างความเข้าใจในศิลปะและวัฒนธรรมล้านนาให้กับคนในท้องถิ่นและคนภายนอก ทำให้การสรุปอัตลักษณ์ล้านนามีความชัดเจนยิ่งขึ้น ด้วยการนำเสนอผ่านกระบวนการรื้อฟื้นประเพณี ความเชื่อพื้นถิ่น ประวัติศาสตร์ การจัดแสดงเครื่องแต่งกายล้านนา การค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ โบราณคดี และการจัดสัมมนาวิชาการ ทำให้อัตลักษณ์ล้านนา กลายเป็นวัฒนธรรมที่มีความเฉพาะเจาะจงต่างจากวัฒนธรรมไทย คนต่างถิ่นเดินทางมาสัมผัสความเป็นล้านนา ทำให้ศิลปวัฒนธรรมล้านนาเป็นสิ่งดึงดูดให้เกิดการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวที่สำคัญ จนถึงปัจจุบัน (สุวิภา จำปาวัลย์, 2558)

จังหวัดเชียงรายเป็นจังหวัดที่มีศิลปะล้านนาหลากหลายประเภท เช่น วัด เจดีย์ เครื่องเคลือบ และพระพุทธรูป เป็นต้น (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556; สันติ เล็กสุขุม, 2549) และมีแหล่งเก็บรวบรวมศิลปะล้านนาเป็นจำนวนมาก เช่น พิพิธภัณฑ์ และอุทยาน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีความพิเศษต่างจากจังหวัดอื่นที่มีศิลปินอาศัยอยู่มากกว่า 100 คน ศิลปินเหล่านี้มีส่วนร่วมกับสังคมเชียงรายอย่างต่อเนื่อง และมีความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินด้วยกัน เกิดการรวมตัวกันของศิลปินเป็นสมาคมศิลปินจังหวัดเชียงราย เป็นศูนย์รวมบ้านศิลปินและหอศิลป์ (เทิดชาย ช่วยบำรุง, 2551; พลวัฒน์ ประพัฒน์ทอง และทรงสรรค์ อุดมศิลป์, 2550) ทำให้จังหวัดเชียงรายมีความสมบูรณ์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมมาก ซึ่งสิ่ง

เหล่านี้ทำให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้และช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจด้านศิลปะให้มายังจังหวัดเชียงราย ด้วยเหตุนี้จึงเป็นโอกาสที่จะใช้แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะที่มีอยู่ในจังหวัดส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวเหล่านั้นเกิดความซาบซึ้ง ความภาคภูมิใจและตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะล้านนา

แม้จังหวัดเชียงรายจะมีแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะล้านนามากมาย แต่ลักษณะการให้ความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะของแหล่งเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังเป็นการสื่อสารทางเดียว โดยใช้ป้ายความรู้ ป้ายคำอธิบายวัตถุ และแผ่นพับเป็นวิธีให้ความรู้แก่ผู้เข้าชม ยังขาดกิจกรรมให้ผู้เข้าชมได้ใช้ความคิดและโต้ตอบกับงานศิลปะ สอดคล้องกับปัญหาของพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยที่พบว่า การให้ข้อมูลความรู้ในแหล่งเรียนรู้ศิลปะส่วนใหญ่ยังไม่เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวทั่วไป ใช้ป้ายคำบรรยายที่มีเนื้อหามากหรือใช้ศัพท์ทางวิชาการที่เข้าใจยาก ทำให้นักท่องเที่ยวที่ไม่มีพื้นฐานความรู้มาก่อนขาดความสนใจและความเพลิดเพลิน (ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง, 2548) จึงควรได้รับการพัฒนาให้ทันสมัยยิ่งขึ้น (โครงการพิทักษ์มรดกสยาม, 2554) จากข้อเสนอแนะในงานวิจัยเกี่ยวกับการปลูกฝังจิตสำนึกความเป็นไทยแก่เยาวชนไทยที่สนับสนุนให้จัดประสบการณ์ตรงเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการตระหนักถึงความสำคัญของความเป็นไทยผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ (ทศย์รัตน์ ทับพร, 2553) ทำให้เห็นว่าการกิจกรรมศิลปะสามารถช่วยให้นักท่องเที่ยวเกิดการเห็นคุณค่าของศิลปะได้ นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลที่ให้ปี 2561 เป็น “ปีท่องเที่ยววิถีไทยเก๋อย่างยั่งยืน” โดยสนับสนุนการจัดกิจกรรมที่สร้างคุณค่าและรักษาจุดเด่นของประเทศด้านขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม อัตลักษณ์ความเป็นไทย โดยใช้แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นเป็นสถานที่ในการจัดกิจกรรมศิลปะ เป็นการเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวที่สนใจในศิลปะล้านนาสามารถศึกษาศิลปะด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้นการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะล้านนาจึงมีความสำคัญในการเป็นเครื่องมือส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวเกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะที่ลึกซึ้งได้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activity Packages or LAPs) เป็นการคิดค้นวิธีการเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการและความสนใจต่างๆของผู้เรียน โดยทั่วไปจะอยู่ในรูปแบบชุดสิ่งพิมพ์ซึ่งครอบคลุมหัวข้อเฉพาะเรื่อง มีกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทำ โดยผู้เรียนแต่ละคนสามารถเรียนรู้ตามความต้องการของตนเองได้ (Duke, 1973) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องมีรูปแบบที่ดึงดูด โดยมีองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2. เนื้อหา 3. สื่อการเรียนรู้ เนื่องจากการมองเห็นเป็นการรับรู้หลักในการเรียนรู้ศิลปะ (อำไพ ตีรณสาร, 2536) จึงจะเน้นสื่อที่เป็นภาพ มีกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดในหลายระดับและได้ลงมือทำด้วยตนเอง และ 4. แบบประเมินผล ด้วยการเรียนรู้คุณค่าทางศิลปะควรประเมินด้านพุทธิพิสัยควบคู่กับจิตพิสัย (Kritzmire, 1993) จึงแบ่งการประเมินผลเป็น 2 ส่วน ได้แก่ พุทธิพิสัย ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางพุทธิพิสัยของ Bloom ฉบับปรับปรุง (Anderson & Krathwohl, 2001) ในการ

สร้างแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา และจิตพิสัย ใช้ทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1973) ในการวัดการเห็นคุณค่าศิลปะ

วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรม การให้ความรู้ความเข้าใจและชักจูงให้สนใจอย่างถูกต้องจะทำให้เติบโตเป็นบุคคลที่รักและสงวนวัฒนธรรมประเพณี นอกจากนี้ยังสนใจด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ใหม่และมีประโยชน์ ช่วยระบายความเคร่งเครียดทางอารมณ์ เด็กวัยรุ่นมักให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์อาจเป็นทั้งแง่ส่วนตัวและสังคม ซึ่งวัยรุ่นตอนปลาย อายุ 18-25 ปีเป็นช่วงวัยที่มีการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ ความเปลี่ยนแปลงและความเป็นไปในขณะนี้ป็นรากฐานความสนใจ ความมุ่งหมายในชีวิต และอาชีพในวัยผู้ใหญ่ (ศรีเรือนแก้วกัวาล, 2549) ดังนั้นจึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยเป็นวัยรุ่นช่วงนี้ เพราะสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ มีพัฒนาการและความสนใจที่เหมาะสมในการปลูกฝังให้เกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะไทย

การรับรู้ เป็นคุณสมบัติสำคัญของมนุษย์ ศิลปะเป็นสิ่งเร้าให้มนุษย์เกิดการรับรู้ในระดับต่างกันผ่านประสาทสัมผัส การรับรู้ทางการมองเห็นเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ศิลปะสอดคล้องกับอำไพ ติรณสาร (2536) ที่กล่าวว่า การมองเห็นนั้นมีบทบาทเป็นปัจจัยพื้นฐานในกระบวนการการเรียนรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางศิลปศึกษา ดังนั้นกิจกรรมศิลปะควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาความสามารถในการรับรู้ทางทัศนะ เพราะมนุษย์รับรู้คุณค่างานศิลปะได้จากการสังเกตงานศิลปะนั้นๆ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางทัศนะ (Moore & Dwyer, 1994) ที่ได้กล่าวเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านงานศิลปะไว้ว่า เมื่อได้เห็นงานศิลปะมากก็จะมีประสบการณ์ทางศิลปะมากทำให้รู้จักคิดเป็นภาพเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม เกิดภาพในจินตนาการและสื่อสารโดยใช้ภาพได้ ซึ่งทำให้สามารถอ่านเนื้อหาที่แฝงอยู่ในภาพวาดซึ่งเป็นหนึ่งในคุณค่าของงานศิลปะ และในขณะเดียวกันก็สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเพื่อสื่อสารไปยังผู้ชมได้

การที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะทำให้เกิดประสบการณ์ตรงสอดคล้องกับการเรียนแบบ Learning by Doing ที่ใช้กิจกรรมเป็นหลักในการเรียน โดยการปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง (เยาวเรศ ภักดีจิตร, 2557) ดังนั้นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาได้อย่างครบถ้วนจึงต้องมีทั้งส่วนที่พัฒนาพุทธิพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัย โดยมีการเรียนรู้ทางทัศนะ การคิดขั้นสูง และการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นทฤษฎีสำคัญนำมาซึ่งการเห็นคุณค่าทางศิลปะ สอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน (ธัญวรัตน์ นุชอุดม, 2559) ที่สามารถใช้กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้เด็กเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมไทยได้

จากปัญหาที่กล่าวว่าแหล่งเรียนรู้ศิลปะส่วนใหญ่ยังมีวิธีการให้ข้อมูลความรู้แก่นักท่องเที่ยวและเยาวชนในจังหวัดเชียงรายในลักษณะการสื่อสารทางเดียว และควรได้รับการพัฒนาให้ทันสมัยยิ่งขึ้น งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา จึงมี

ความสำคัญในการเป็นเครื่องมือส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนาได้อย่างลึกซึ้งและเหมาะสมยิ่งขึ้น ตลอดจนตอบสนองความต้องการของคนนอกระบบให้สามารถเรียนรู้ศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะที่จะช่วยพัฒนาทักษะการรับรู้ทางทัศนยะและการคิดขั้นสูง ซึ่งผลการวิจัยนี้จะป็นต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะไทยได้

คำถามวิจัย

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาควรมีลักษณะเป็นอย่างไร และประกอบด้วยอะไรบ้าง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา
- 2) เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ขอบเขตการวิจัย

- 1) การวิจัยนี้มุ่งศึกษาเฉพาะศิลปะล้านนาที่พบในจังหวัดเชียงราย
- 2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างชุดกิจกรรม

1. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน ได้แก่ 1) ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 2) อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 3) อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย และ 4) นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2. วัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองใช้ชุดกิจกรรม

วัยรุ่นในจังหวัดเชียงรายที่มีอายุ 18-25 ปี จำนวน 14 คน

- 3) การเห็นคุณค่า จากลำดับขั้นการเห็นคุณค่า (Krathwohl และคณะ, 1973) มี 5 ขั้น ได้แก่

1. การรับรู้ (Receiving)

2. การตอบสนอง (Responding)

3. การรู้คุณค่า (Valuing)

4. การจัดระบบคุณค่า (Organization)

5. การสร้างลักษณะนิสัยโดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน

(Characterization by a Value or Value Complex)

ซึ่งในการวิจัยนี้ต้องการวัดในระดับการรู้คุณค่า (Valuing) ถึงขั้นการชื่นชอบคุณค่า (Preference of Value) เนื่องจากขั้นที่สูงขึ้นไปมีเงื่อนไขด้านเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง ต้องใช้เวลานานในการติดตามความคงทนของการเห็นคุณค่าซึ่งไม่เหมาะกับการวิจัยนี้

คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

ศิลปะล้านนา หมายถึง ศิลปะที่พบทางตอนเหนือของประเทศไทย แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม

การเห็นคุณค่า หมายถึง การรู้สึกว่ามีคุณค่า ปรากฏการณ์ หรือพฤติกรรมนั้นๆ มีความสำคัญ ความรู้สึกเห็นคุณค่ามี 5 ขั้น ได้แก่

1. การรับรู้ (Receiving)
2. การตอบสนอง (Responding)
3. การรู้คุณค่า (Valuing)
4. การจัดระบบคุณค่า (Organization)
5. การสร้างลักษณะนิสัยโดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน (Characterization by a Value or Value Complex)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง เป็นการคิดค้นวิธีการเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการและความสนใจต่างๆของผู้เรียน โดยทั่วไปจะอยู่ในรูปแบบชุดสิ่งพิมพ์ซึ่งครอบคลุมหัวข้อเฉพาะเรื่อง มีกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทำ โดยผู้เรียนแต่ละคนสามารถเรียนรู้ตามความต้องการของตนเองได้

วัยรุ่น หมายถึง วัยรุ่นในจังหวัดเชียงราย อายุ 18-25 ปี

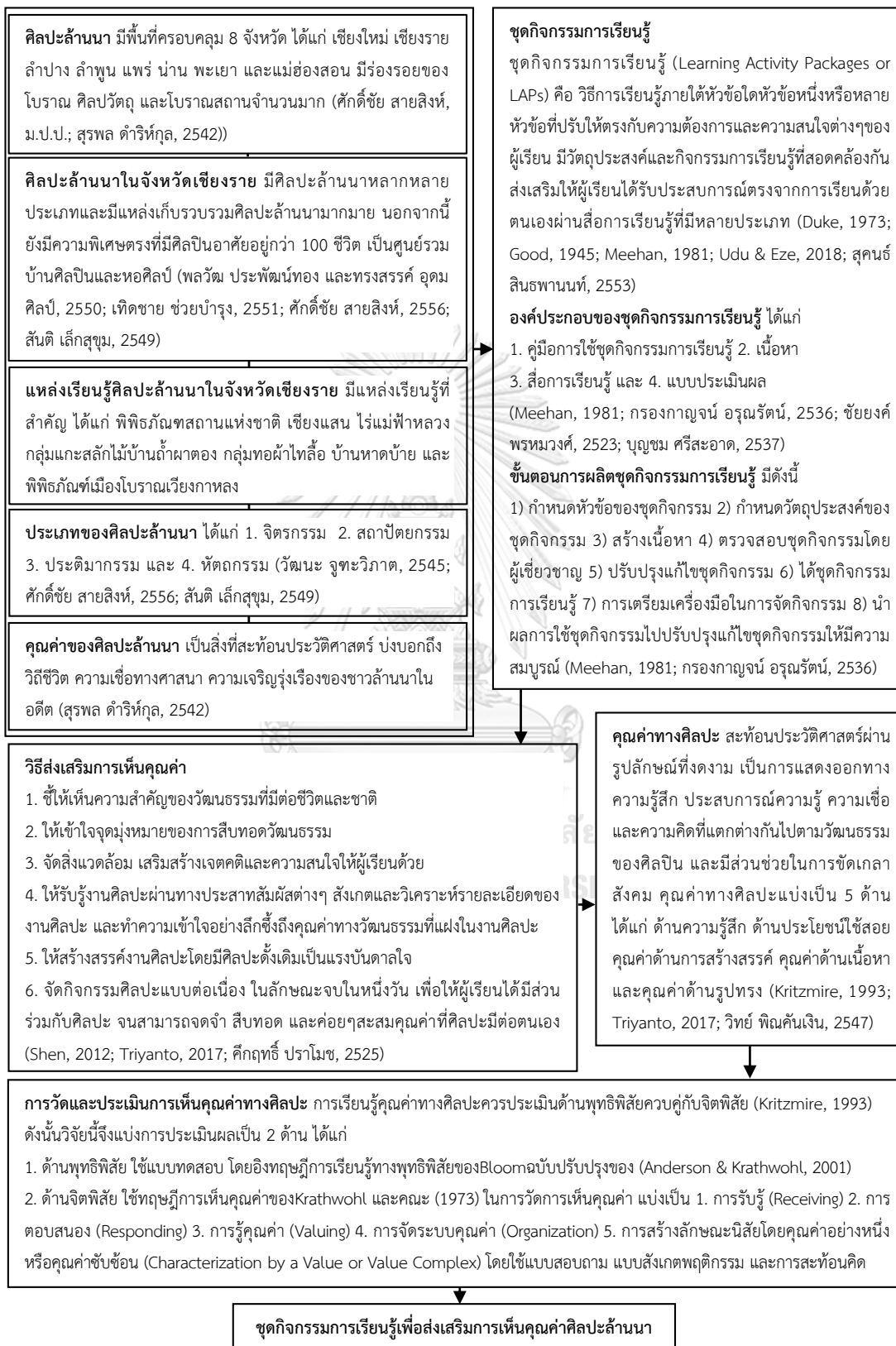
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้แนวทางและวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้คุณค่าของศิลปะล้านนา
- 2) ได้แนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

กรอบทฤษฎีการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ได้มีการทบทวนเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ในประเด็นที่สอดคล้องกับหัวข้อที่สนใจศึกษา สามารถแบ่งเนื้อหาเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. พระราชบัญญัติและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย
 - 1.1 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542
 - 1.2 รัฐธรรมนูญไทยพ.ศ. 2560
2. ศิลปะล้านนา
 - 2.1 ประเภทของศิลปะล้านนา
 - 2.2 ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย
 - 2.3 แหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในเชียงราย
3. คุณค่าของศิลปะ
 - 3.1 วิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่า
 - 3.2 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของงานศิลปะของกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในพิพิธภัณฑ์
 - 3.3. วิธีวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า
5. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 5.1 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 5.2 ขั้นตอนการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้
6. สื่อการเรียนรู้
 - 6.1 ลักษณะของสื่อการเรียนรู้
 - 6.2 กระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้
 - 6.3 การวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ
7. วัยรุ่นตอนปลาย (อายุ 18-25 ปี)
 - 7.1 ลักษณะกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนวัยรุ่นตอนปลาย
 - 7.2 การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่น

8. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

8.1 การรับรู้ทางทัศนระ (Visual Literacy)

8.2 การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

9.1 งานวิจัยในประเทศ

9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. พระราชบัญญัติและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย

ได้ศึกษาพระราชบัญญัติและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย พบว่า มีพระราชบัญญัติและกฎหมายที่ส่งเสริมให้ประชาชนและหน่วยงานต่างๆ ร่วมกันอนุรักษ์และสืบทอดความรู้เกี่ยวกับศิลปะไทย ดังนี้

1.1 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มีหลายหมวดที่กล่าวถึงการส่งเสริมศิลปะไทย เช่น หมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษา ซึ่งมีมาตราที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย ดังนี้

มาตรา 23 การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา

1.2 รัฐธรรมนูญไทย พ.ศ. 2560

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 มีการบัญญัติในหมวดหน้าที่ของปวงชนชาวไทย มาตรา 50 ไว้ว่า บุคคลมีหน้าที่ร่วมมือและสนับสนุนการอนุรักษ์และคุ้มครองสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรธรรมชาติ ความหลากหลายทางชีวภาพ รวมทั้งมรดกทางวัฒนธรรม

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และรัฐธรรมนูญไทย พ.ศ. 2560 ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญในการการปลูกฝังการเห็นคุณค่าศิลปะไทยให้กับคนไทย

2. ศิลปะล้านนา

ล้านนาตั้งอยู่ตอนเหนือของประเทศไทย มีพื้นที่ครอบคลุม 8 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ เชียงราย ลำปาง ลำพูน แพร่ น่าน พะเยา และแม่ฮ่องสอน มีร่องรอยของโบราณ ศิลปวัตถุ และโบราณสถานจำนวนมาก โดยเฉพาะงานสถาปัตยกรรมในพระพุทธศาสนาเพราะพระพุทธศาสนาเจริญรุ่งเรืองในล้านนามาก

เมืองเชียงใหม่ เป็นเมืองที่สำคัญเมืองหนึ่งของล้านนาที่พญาแสนภู กษัตริย์พระองค์ที่ 3 แห่งล้านนา ทรงสร้างขึ้นบนรอยเมืองเดิมริมฝั่งแม่น้ำโขง ในปีพ.ศ. 1871 พระองค์ทรงให้มีการบูรณปฏิสังขรณ์และสร้างวัดวาอารามหลายแห่ง มีบทบาทเป็นประทับของกษัตริย์และเป็นเมืองหลวงของล้านนาระยะหนึ่ง ก่อนที่จะถูกลดบทบาทลงจนกลายเป็นเมืองชั้นรองที่ให้ขุนนางปกครองแทน ภายหลังจากอาณาจักรล้านนาตกอยู่ภายใต้การปกครองของพม่า พม่าใช้เมืองเชียงใหม่เป็นฐานที่มั่นในการทำสงครามกับเมืองอื่นๆจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ต่อมากองทัพของเจ้ากาวิละซึ่งเป็นผู้นำของล้านนาที่ภักดีต่อสยามตีเมืองเชียงใหม่จนแตก เผาเมืองเพื่อไม่ให้เป็นที่มั่นของพม่าได้อีก และกวาดต้อนชาวเชียงใหม่ไปยังเมืองอื่น ทำให้เชียงใหม่กลายเป็นเมืองร้าง เมืองเชียงใหม่อยู่ภายใต้การปกครองของสยามในท้ายที่สุด ได้ถูกยุบเข้าเป็นกิ่งอำเภอเชียงใหม่หลวงขึ้นตรงต่ออำเภอแม่จัน ต่อมาจึงยกระดับขึ้นเป็นอำเภอเชียงใหม่ในปี พ.ศ. 2500 (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, ม.ป.ป.; สุรพล ดำริห์กุล, 2542)

2.1 ประเภทของศิลปะล้านนา

จากการศึกษาการจัดประเภทศิลปะล้านนา (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556; สันติ เล็กสุขุม, 2549) พบว่ามีลักษณะการจัดประเภทที่ตรงกัน โดยแบ่งเป็นจิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และศิลปกรรมอื่นๆ จากการศึกษาศิลปกรรมอื่นๆพบว่าส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นงานหัตถกรรม สามารถใช้สอยได้ ในงานวิจัยนี้เพื่อให้มีความชัดเจนในประเภทศิลปะล้านนา จึงกำหนดให้เป็นงานหัตถกรรมโดยจัดหมวดหมู่ตามวัฒนธรรม จุฑะวิภาต (วัฒนธรรม จุฑะวิภาต, 2545) เนื่องจากมีการแบ่งประเภทตามตามลักษณะการสร้างงานศิลปะที่เข้าใจง่ายและชัดเจน ได้แก่ การจักสาน การทอและการเย็บปักถักร้อย งานแกะสลักและฉลุ การปั้นและเครื่องปั้นดินเผา การหล่อและการทำเครื่องโลหะ การทำเครื่องกระดาดและหนัง และการปั้นรูปและลายปั้น ดังนั้นการแบ่งประเภทศิลปะล้านนาในงานวิจัยนี้จึงแบ่งเป็นจิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม ดังนี้

2.1.1 จิตรกรรม จิตรกรรมล้านนาใช้ตกแต่งสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างความงดงามและสะท้อนคติความเชื่อทางศาสนา จิตรกรรมล้านนามีหลายรูปแบบ เช่น จิตรกรรมเขียนสี จิตรกรรมบนผ้า (พระบฏ) จิตรกรรมลายคำ เป็นต้น จิตรกรรมเขียนสีที่เก่าที่สุด คือ ผืนวัดอุโมงค์เถรจันทร์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเขียนเรื่องอดีตพระพุทธเจ้า โดยเขียนเป็นอดีตพระพุทธเจ้าเรียงเป็นแถวๆ และซ้อนเป็นชั้นๆ ซึ่งปรากฏอยู่โดยทั่วไป ลักษณะภาพพระพุทธรูปแสดงปางมารวิชัย

ครองจีวรห่มเฉียง ชายสังฆาฏิยาวลงมาจรดพระนาภีซึ่งเป็นอิทธิพลสมัยสุโขทัยแล้ว พระพักตร์ค่อนข้างใหญ่ และเม็ดพระศกใหญ่ ส่วนจิตรกรรมบนผ้าที่สำคัญ คือ ชั้นที่พบจากกรุเจดีย์วัดดอกเงิน และที่เจดีย์สูง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเรื่องเกี่ยวกับพุทธประวัติตอนเสด็จลงจากดาวดึงส์ นอกจากนี้งานจิตรกรรมที่เหลือหลักฐานอยู่ทั้งหมดเป็นงานไม่เก่ากว่าพุทธศตวรรษที่ 25 ทั้งสิ้น จิตรกรรมล้านนาที่มีชื่อเสียง ได้แก่ จิตรกรรมที่เขียนภายในวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงใหม่ และพระอุโบสถวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เป็นต้น (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556)

2.1.2 สถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมล้านนามีหลายประเภท สำหรับใช้อยู่อาศัย ได้แก่ หลวงข้าว เรือนปั้นหยา เรือนกาแล ตูบ และคุ้ม ศาสนสถาน ได้แก่ อุโบสถ หอไตร ศาลาบาตร วิหาร วัด มณฑป ชุมโขงและเจดีย์ และสัญลักษณ์สถาน ได้แก่ หอเสื่อบ้านและเสาอินทขิล เนื่องจากเชียงใหม่มีสถาปัตยกรรมล้านนาสำคัญที่หลงเหลืออยู่ คือ เจดีย์ล้านนา ดังนั้นจึงศึกษาสถาปัตยกรรมโดยเน้นที่เจดีย์เป็นหลัก

เจดีย์ล้านนามีหลายรูปแบบ อาจแบ่งเป็น 2 สายวิวัฒนาการ ได้แก่ สายเจดีย์ทรงปราสาทกับสายเจดีย์ทรงระฆัง สายเจดีย์ทรงปราสาทสืบทอดมาจากสมัยทวารวดี ได้แก่ เจดีย์ทรงปราสาทอยู่ในผังสี่เหลี่ยม เช่น เจดีย์เหลี่ยมหรือกู่คำ อีกกลุ่มหนึ่งเป็นเจดีย์ทรงปราสาทยอดหรือปราสาทห้ายอด สายวิวัฒนาการมาจากพุกามได้แก่ กลุ่มเจดีย์วัดป่าสัก เมืองเชียงใหม่ และตั้งแต่ต้นพุทธศตวรรษที่ 21 ได้เปลี่ยนเป็นเจดีย์ทรงปราสาทแบบล้านนาที่เป็นยอดเดียว และเปลี่ยนหลังคาเป็นแบบลาดเอินแทนการประดับเจดีย์ที่มุ่มทั้งสี่ เช่น กลุ่มเจดีย์หลวง และกู่พระเจ้าติโลกราช วัดเจ็ดยอด จังหวัดเชียงใหม่ เจดีย์ทรงปราสาทแบบล้านนานี้ มีวิวัฒนาการเกิดขึ้นตั้งแต่ราวต้นพุทธศตวรรษที่ 21 และได้รับความนิยมเรื่อยมาจนกระทั่งหมดยุคอาณาจักรล้านนาในช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 22

สายวิวัฒนาการของเจดีย์ทรงระฆังมีที่มาจากลังกา ในล้านนารับมา 2 ทาง คือ จากพุกามและจากสุโขทัย ต่อมาช่างล้านนาได้ปรับเปลี่ยนจนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะของตนเองอันมีลักษณะพิเศษที่ถือเป็นรูปแบบเฉพาะที่เกิดขึ้นในล้านนา 2 ส่วน คือ ชุดฐานบัว 2 ฐานซ้อนกัน และชุดฐานบัว 3 ฐานรองรับองค์ระฆัง ตัวอย่างของเจดีย์ทรงนี้พบอยู่โดยทั่วไปในล้านนา เช่น เจดีย์วัดพระบวช เมืองเชียงใหม่ พระธาตุทริภุญชัย จังหวัดลำพูน เจดีย์วัดกิติ (ร้าง) และเจดีย์หน้าหอประชุมติโลกราช จังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้น รูปแบบของเจดีย์ทรงนี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ในราวต้นพุทธศตวรรษที่ 20 และได้รับความนิยมอย่างสูงสุดในราวปลายพุทธศตวรรษที่ 20 ถึง ต้นพุทธศตวรรษที่ 21 จากนั้นได้สืบทอดรูปแบบมาจนถึงงานในระยะหลังของล้านนาช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 21 แต่บางส่วนที่มีวิวัฒนาการทางด้านรูปแบบต่างกันไป กล่าวคือ ความนิยมองค์ระฆังและบัลลังก์เหลี่ยมแปดเหลี่ยม สิบเหลี่ยม หรือสิบสองเหลี่ยม เช่น กลุ่มเจดีย์วัดพระธาตุคุดอยสุเทพ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีงานที่มีรูปแบบเฉพาะเกิดขึ้น เช่น วิหารวัดมหาโพธาราม ซึ่งพระเจ้าติโลกราชโปรดให้สร้างขึ้นโดยจำลองแบบมาจากเจดีย์พุทธคยา (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556)

2.1.3 ประติมากรรม ประติมากรรมล้านนามีหลายรูปแบบ รูปสัตว์ เช่น นาค สิงห์ มอม นกหัสดีลิงค์ เป็นต้น รูปเทวดาที่ใช้ตกแต่งตามเจดีย์ และพระพุทธรูป เนื่องจากเชียงรายมีพระพุทธรูปเชียงแสนเป็นประติมากรรมที่สำคัญ ดังนั้นจึงศึกษาพระพุทธรูปเป็นหลัก

พระพุทธรูปล้านนามีสายวิวัฒนาการอยู่ 2 สาย ได้แก่ สายที่แสดงลักษณะของอิทธิพลปาละผ่านมาจากพุกามของพม่า ได้แก่ พระพุทธรูปแบบเชียงแสนสิงห์หนึ่ง มีลักษณะสำคัญคือ ขัดสมาธิเพชร พระพักตร์กลม อมยิ้ม ขมวดพระเกศาใหญ่ รัศมีเป็นเปลว พระวรกายอวบอ้วน ชายสังฆาฏิสั้นเหนือพระถัน สายที่สองแสดงลักษณะอิทธิพลศิลปะสุโขทัย ได้แก่ พระพุทธรูปแบบเชียงแสนสิงห์สอง มีลักษณะสำคัญคือ พระพุทธรูปขัดสมาธิราบ พระพักตร์รูปไข่ พระวรกายเพรียวบาง พระอังสาใหญ่ บั้นพระองค์เล็ก หน้าตักกว้าง พระขนงโก่ง พระโอษฐ์ยิ้ม ริมฝีพระโอษฐ์เป็นคลื่นเหมือนสุโขทัย รัศมีเป็นเปลว ขมวดพระเกศาเล็ก สังฆาฏิเป็นแผ่นเล็กๆ ยาวลงมาจรดพระนาภี โดยทั้งสองสายเกิดขึ้นและสร้างอย่างต่อเนื่องไปจนถึงสิ้นอาณาจักรล้านนา โดยสายแรกเกิดขึ้นก่อนในระยะแรกของล้านนา ส่วนสายสองเกิดขึ้นภายหลังหลังจากล้านนาได้รับอิทธิพลสุโขทัย ส่วนหนึ่งมีวิวัฒนาการไปเป็นรูปแบบเฉพาะของตัวเองอย่างมาก นอกจากนี้ยังมีอิทธิพลของศิลปะอุทอมมาปรากฏในล้านนาในช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 21 ได้แก่ กลุ่มพระพุทธรูปแข่งคม มีต้นแบบคือพระเจ้าแข่งคมวัดศรีเกิด จังหวัดเชียงใหม่ ที่โปรดให้หล่อขึ้นโดยพระเจ้าติโลกราช (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556)

2.1.4 หัตถกรรม หัตถกรรมล้านนามีหลายประเภท สำหรับใช้ตกแต่งสถาปัตยกรรม ได้แก่ กาแล ลวดลายแกะสลัก หายนัต หน้าแหบ ปีกนกนาคชะตัน โกงคิ้ว แฝงแลปากแล ซ่อฟ้า หางหงส์และปราสาทเพ็อง งานพุทธศิลป์ ได้แก่ ชันแก้วทั้งสาม ตุง สัตตภัณฑ์ อาสนาธรรมาสน์และบุษบก นอกจากนี้หัตถกรรมสามารถแบ่งประเภทตามลักษณะการสร้างงานศิลปะ (วิวัฒน์ จุฑะวิภาต, 2545) ได้ดังนี้

- การจักสาน เป็นงานที่ต้องใช้ฝีมือและความประณีตในการทำอย่างมากมายสามารถใช้ประโยชน์ได้ มีวัสดุที่สำคัญ คือ หวายและไม้ไผ่ เช่น กระจับปี่ เครื่องเขิน ของเล่น เป็นต้น
- การทอและการเย็บปักถักร้อย เป็นงานที่ต้องอาศัยความชำนาญ ความอดทนในการทำอย่างสูง เช่น งานทอเสื่อ งานทอผ้า เป็นต้น
- การแกะสลักและฉลุ มีวัสดุที่ใช้ เช่น ไม้ งาสัตว์ หิน เป็นต้น นำมาทำเป็นรูปสัตว์หรือทำเป็นเครื่องใช้ภายในบ้าน หรือใช้ตกแต่งเน้นความสวยงามได้ เช่น กาแล ไม้แกะสลักรูปสัตว์ เป็นต้น
- การปั้นและเครื่องปั้นดินเผา มีวัสดุที่ใช้ เช่น ดิน แปะ เป็นงานที่ทำขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยและเน้นความสวยงาม เช่น ตุ๊กตา ถ้วย ชาม เป็นต้น

- การหล่อและการทำเครื่องโลหะ มีวัสดุที่ใช้ ได้แก่ เหล็ก เงิน ทอง นาค และสัมฤทธิ์ แต่ละชนิดที่นำมาใช้งานก็มีคุณสมบัติที่แตกต่างกันไป สามารถใช้ทำเครื่องประดับ เครื่องรางของขลัง และเครื่องมือเครื่องใช้ เช่น กำไล สร้อย สลุง เป็นต้น

- การทำเครื่องกระตาศ มีวัสดุที่ใช้ คือ กระตาศชนิดต่างๆ นำมาสร้างสรรค์ ได้หลายแบบตามประโยชน์ใช้สอย เช่น ทำเป็นสมุดข่อย ธงที่ใช้ประดับตกแต่งตามงานเทศกาล ประเพณีต่างๆ รวมทั้งใช้ในพิธีการทางศาสนา เป็นต้น

- การปั้นรูปและลายปั้น มีวัสดุที่ใช้ เช่น ปูน ดิน เป็นต้น ใช้ประกอบเป็นงานประติมากรรมและลวดลายประดับได้ มักมีเรื่องของพระพุทธศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ลวดลาย ปูนปั้น ที่ประดับตามโบสถ์ วิหารต่างๆ เป็นต้น

2.2 ศิลปะล้านนาในเชียงราย

จังหวัดเชียงรายเป็นจังหวัดที่มีศิลปะล้านนาหลากหลายประเภท เช่น วัด เจดีย์ พระพุทธรูป เครื่องเคลือบ (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556; สันติ เล็กสุขุม, 2549) และมีแหล่งรวบรวมศิลปะล้านนามากมาย เช่น พิพิธภัณฑสถาน อุทยาน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีความพิเศษกว่าจังหวัดอื่นที่มีศิลปินซึ่งเป็นคนที่เกิดหรือมีความผูกพันมาพำนักอาศัยอยู่จำนวนมาก ศิลปินเหล่านี้มีส่วนร่วมกับสังคมเชียงรายอย่างต่อเนื่องและมีความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินด้วยกัน เกิดการรวมตัวกันของศิลปินเป็นสมาคมศิลปินจังหวัดเชียงราย เป็นศูนย์รวมบ้านศิลปินและหอศิลป์ (เทิดชาย ช่วยบำรุง, 2551; พลวัฒน์ ประพัฒน์ทอง และทรงสรรค์ อุดมศิลป์, 2550) ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจด้านศิลปะให้มายังจังหวัดเชียงราย

2.3 แหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในเชียงราย

เชียงรายเป็นจังหวัดที่มีแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ละแหล่งมีความน่าสนใจและมีประเภทของศิลปะที่โดดเด่นแตกต่างกันไป ได้ศึกษาแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาที่มีในเชียงรายในแต่ละอำเภอ โดยเลือกเอาแหล่งเรียนรู้ที่มีรูปแบบเป็นพิพิธภัณฑสถาน มีการจัดแสดงศิลปะล้านนาดั้งเดิม และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ดังนี้

อำเภอเมืองเชียงราย มีแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานอุบลคำ ไร่แม่ฟ้าหลวง พิพิธภัณฑสถานโองหลวงแสงแก้ว ศูนย์วัฒนธรรมนิทัศน์และพิพิธภัณฑสถานเมืองเชียงราย 750ปี หอราชรถบุษบก

อำเภอแม่จัน มีแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ กลุ่มแกะสลักไม้บ้านถ้ำผาตอง

อำเภอแม่สาย มีแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ จินนาลักษ์ณ์

อำเภอเชียงแสน มีแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน พิพิธภัณฑสถานล้านนา เชียงแสน

อำเภอเชียงของ มีแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ กลุ่มทอผ้าไทลื้อ บ้านหาดบ้าย ศูนย์ทอผ้าสตรีวัดศรีดอนไชย พิพิธภัณฑสถานลือลายคำ

อำเภอเวียงชัย มีแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัฒนธรรมไทยวน คนเมืองล้านนา

อำเภอแม่สรวย มีแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์เล่นได้

อำเภอเวียงป่าเป้า ได้แก่ พิพิธภัณฑ์เมืองโบราณเวียงกาหลง

จากแหล่งเรียนรู้ที่รวบรวมได้ จะนำไปให้อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยและศิลปินในจังหวัดเชียงรายพิจารณาเลือกแหล่งเรียนรู้สำหรับการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมที่สุด

3. คุณค่าของศิลปะ

งานศิลปะมีคุณค่าต่อมนุษย์ในหลายด้าน เช่น ด้านสติปัญญา ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้ เนื้อหาต่างๆ ด้านร่างกาย ช่วยพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก และด้านอารมณ์เป็นเครื่องแสดงออกทางความรู้สึก กระตุ้นความรู้สึก เป็นต้น ในการปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้จักคุณค่าของศิลปะจึงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าของงานศิลปะว่าสามารถแบ่งได้กี่ด้าน เพื่อให้สามารถสร้างเครื่องมือวิจัยได้อย่างเหมาะสม โดยมีนักวิชาการแบ่งคุณค่าของงานศิลปะไว้ดังนี้

หนังสือสุนทรียะทางทัศนศิลป์ (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2542) ให้ข้อมูลไว้ว่า มนุษย์มีความสามารถในการสร้างสิ่งสวยงามและรับรู้สิ่งสวยงาม ทำให้เกิดการพัฒนาประสบการณ์ทางสุนทรียะ และปรากฏขึ้นเป็นค่าใหม่ที่ให้อิทธิพลต่อความรู้สึกของการรับรู้แก่นมนุษย์โดยตรง ซึ่งก็คือค่าแห่งความงาม สามารถแบ่งคุณค่าของศิลปะเป็น 2 ทาง ได้แก่ คุณค่าของศิลปะในทางบวก (positive value) เป็นคุณค่าของศิลปะในแง่ที่ช่วยส่งเสริมความพึงพอใจ ความเจริญงอกงาม และพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และคุณค่าของศิลปะในทางลบ (Negative Value) เป็นศิลปะช่วยบำบัดรักษาอาการทางด้านจิตใจของมนุษย์ที่เกิดจากสาเหตุผิดปกติทางกายหรือทางจิต หนังสือศิลปะทรรศน์ (วิทย์ พิณคันเงิน, 2547) แบ่งคุณค่าของศิลปะออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่

1) **คุณค่าด้านความรู้สึก** ความรู้สึกที่เกิดจากงานศิลปะเป็นตัวกระตุ้น ความเชื่อและความงาม คุณค่าทางความงาม

2) **คุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย** เป็นสิ่งใช้สอยและเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เช่น ที่อยู่และเครื่องใช้

3) **คุณค่าด้านการสร้างสรรค์** การสร้างสรรค์ เป็นการสร้างสิ่งที่ไม่เคยมีเกิดขึ้น โดยศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์มีจินตนาการขึ้นจากสิ่งดลใจคิด เรื่องของความคิดจึงนำหน้าก่อนฝีมือ การแสดงออกทางศิลปะที่มีตั้งแต่ที่เป็นนามธรรมไปถึงรูปธรรม

4) **คุณค่าด้านเนื้อหา** เป็นสิ่งที่เห็นได้ง่ายในงานศิลปะ แม้คนธรรมดาทั่วไปก็เข้าใจได้ง่าย ทำให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสนองตอบได้หลากหลายแบบ จะเป็นเนื้อหาใดก็ได้ตามที่ศิลปินต้องการ อยู่ที่ว่าจะสามารถดึงดูดผู้ชมให้คล้อยตามผลงานได้เพียงใด

5) คุณค่าด้านรูปทรง คือ มีการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ลงตัว

หนังสือValue-based arts education: Agenda for advocacy (Kritzmire, 1993) ระบุว่าศิลปะมีคุณค่าเป็นสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ เป็นวิธีการเรียนรู้ เป็นการขัดเกลาสังคม เป็นสัญลักษณ์สื่ออารมณ์ เป็นปัจจัยของชีวิต เป็นแหล่งความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการและการแสดงออกของบุคคล

บทความเรื่อง Art Education Based on Local Wisdom (Triyanto, 2017) ระบุว่าศิลปะเป็นองค์ประกอบหนึ่งของวัฒนธรรม เป็นสิ่งสะท้อนเหตุการณ์ต่างๆในรูปแบบที่มีความงดงาม รูปแบบดังกล่าวถูกสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงรู้สึก ประสบการณ์ความรู้ ความเชื่อและความคิดอื่นๆ ผ่านสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันไปตามวัฒนธรรมรอบตัวของศิลปิน

สรุปได้ว่าศิลปะมีคุณค่าในการสะท้อนประวัติศาสตร์ผ่านรูปสัญลักษณ์ที่งดงาม เป็นการแสดงออกทางความรู้สึก ประสบการณ์ความรู้ ความเชื่อ และความคิดที่แตกต่างกันไปตามวัฒนธรรมของศิลปิน และมีส่วนช่วยในการขัดเกลาสังคม

สำหรับการวิจัยนี้พบว่าการแบ่งคุณค่าศิลปะจากหนังสือศิลปะทรรศน์ (วิทย์ พิณคันเงิน, 2547) มีความเหมาะสมและเฉพาะเจาะจง เหมาะกับการนำมาใช้วิเคราะห์งานศิลปะ ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงแบ่งคุณค่าของศิลปะออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง

3.1 วิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะ

ศิลปะไทยจะคงอยู่ได้ด้วยการส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของศิลปะได้อย่างถูกวิธี ดังนั้นการศึกษาวิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่าจึงมีความสำคัญ จากการศึกษาพบว่ามีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงวิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่าไว้ดังนี้

หลักการสืบทอดและเสริมสร้างวัฒนธรรมไทย (คึกฤทธิ์ ปราโมช, 2525) มีดังนี้ 1.ชี้แจงให้เห็นความสำคัญของศิลปะหรือวัฒนธรรมต่อชีวิตและชาติ 2.ให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของการสืบทอดและการเสริมสร้างวัฒนธรรม และ3.มีวิธีการต่างๆในการสืบทอดและเสริมสร้างวัฒนธรรม โดยจัดสิ่งแวดล้อมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์เพียงพอจึงจะเกิดความซาบซึ้ง นอกจากนี้ควรเสริมสร้างเจตคติและความสนใจให้ผู้เรียนด้วย

หนังสือสมบัติทิพย์ของการศึกษาไทย (สุมน อมรวิวัฒน์, 2533) ระบุว่า วิธีสอนต้องจัดโอกาสให้นักเรียนได้สัมผัสและเข้าถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น และขยายวงกว้างออกไปจนนักเรียนเกิดความตระหนักว่า บ้านเมืองไทยเรานี้ช่างมีสิ่งที่ตั้งมล้ำค่าที่ต้องธำรงรักษาไว้อย่างจริงจัง สำนักนายกรัฐมนตรี สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้วัฒนธรรมไว้ว่า การเรียนรู้วัฒนธรรมจะเกิดขึ้นได้จากการซึมซับ การเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และมีความซาบซึ้ง ผ่านการซึมซับที่เกิดจากการได้รู้ ได้เห็น ได้ยินบ่อยๆ จนผู้เรียนคุ้นชินเป็นกิจวัตร การทำให้

ผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงความหมายและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมจากวิธีการเขียน การบอก การสอน หรืออภิปรายเพียงอย่างเดียว ไม่อาจทำให้ผู้เรียนเข้าถึงวัฒนธรรมได้ ต้องให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ซึ่งช่วยให้เกิดสติปัญญา และการได้ฝึกปฏิบัติทำจริงในกิจกรรมนั้นๆด้วยตนเอง จะทำให้เกิดทักษะ การที่สามารถทำได้ ทำเป็น จะทำให้ผู้เรียนค้นพบศักยภาพของตนเองในเรื่องนั้น ซึ่งจะทำให้เรียนรู้อย่างมีความสุข เกิดความภูมิใจในตนเองและในสิ่งที่ทำ ทำให้เข้าใจและรักวัฒนธรรมไทยซึ่งมีสิ่งที่มีคุณค่าดีงามอยู่มากมาย และใส่ใจในวัฒนธรรมอย่างสืบเนื่อง สามารถสืบทอดต่อไปได้ด้วยตนเอง ครูควรเป็นผู้เชื่อมโยง เป็นผู้ให้คำแนะนำ ต้องทำให้ผู้เรียนซาบซึ้งในคุณค่าของวัฒนธรรมซึ่งเกิดขึ้นจากการซึมซับวัฒนธรรมจนกลายเป็นวิถีชีวิต หรือเกิดจากการเข้าใจอย่างลึกซึ้ง จากการได้ปฏิบัติจนทำได้ ทำเป็น รู้จัก เห็นความหมาย และคุณค่าของวัฒนธรรม การบูรณาการวัฒนธรรมกับการศึกษา นอกจากพาไปเห็นของจริงแล้ว ควรเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ว่ามีความหมายและมีคุณค่าต่อชีวิต

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางในการจัดการศึกษาปลูกจิตสำนึกความเป็นไทยที่พึงประสงค์แก่เยาวชนไทยในบริบทสังคมปัจจุบันของนิสิตและอาจารย์ 3 สถาบัน (หทัยรัตน์ ทับพร, 2553) พบว่า สิ่งที่สำคัญและควรปฏิบัติมากที่สุด คือ สนับสนุนกิจกรรมต่างๆที่ส่งเสริมความเป็นไทย มีการดำเนินการและมาตรการสนับสนุนที่ชัดเจนต่อเนื่อง และกระตุ้นให้เยาวชนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเพื่อให้เกิดการตระหนักถึงความสำคัญของความเป็นไทยผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ

รูปแบบการศึกษาคุณค่าในหนังสือ A question of values : six ways we make the personal choices that shape our lives (Lewis, 1990) แบ่งเป็น 6 วิธี ได้แก่ จากอิทธิพลของศิลปะ จากการหาความรู้โดยใช้เหตุผล จากประสบการณ์ความรู้สึก จากอารมณ์ จากการหยั่งรู้ และจากวิทยาศาสตร์ ซึ่งทฤษฎีในการเข้าถึงคุณค่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้ให้นักการศึกษาศิลปะมีตัวเลือกที่มากขึ้น ในการใช้สอนเรื่องคุณค่าของศิลปะให้แก่ผู้เรียน เช่น ครูสามารถออกแบบและระบุความเชื่อเกี่ยวกับความสำคัญของอิทธิพลศิลปะ จัดให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงทางศิลปะ เอาใจใส่กับอารมณ์ที่เกิดจากประสบการณ์ทางศิลปะ และใช้คำถามที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการตัดสินผลงานศิลปะอย่างมีเหตุผล โดยรูปแบบของLewisมีความโดดเด่นจากการสอนที่มีอยู่เดิม ทำให้มีความน่าเชื่อถือ และเป็นรูปแบบที่สามารถนำไปใช้กับการสอนศิลปะที่เน้นคุณค่าได้

บทความวิชาการ เรื่อง Investigation and Application on Appreciation Methods of Art among Students in Comprehensive Colleges and Universities (Shen, 2012) กล่าวว่า วิธีเรียนรู้คุณค่าของงานศิลปะมี 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นรับรู้งานศิลปะ เป็นขั้นที่ผู้เรียนรับรู้งานศิลปะจากประสาทสัมผัสต่างๆ เป็นความรู้สึกฉับพลันต่อผลงานที่ได้เห็นเป็นครั้งแรก ซึ่งแต่ละคนอาจมีความรู้สึกหรือจุดสนใจในงานศิลปะนั้นๆแตกต่างกันไป เช่น เมื่อมองภาพดอกทานตะวันของแวนโก๊ะ

บางคนก็ประทับใจที่สีสันอันสดใส ในขณะที่บางคนก็ประทับใจในความรู้สึกที่ทรงพลังของภาพ ซึ่งในขั้นนี้เป็นการชมงานศิลปะโดยภาพรวม 2) ขั้นสังเกตและวิเคราะห์รายละเอียดของงานศิลปะ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะแต่ละส่วน โดยอาศัยความรู้ทางศิลปะ ประสบการณ์ชีวิตมาช่วยในการทำความเข้าใจงานศิลปะ ขั้นนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเห็นความงามของงานศิลปะ 3) ขั้นทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและเข้าถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมที่แฝงในงานศิลปะ เป็นขั้นที่ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วมกับงานและเข้าถึงความรู้สึก อารมณ์ บุคลิก จิตวิญญาณของงานศิลปะ แม้ความรู้สึกที่อยู่ภายในจะไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดได้ ผู้สอนก็สามารถสังเกตพฤติกรรมที่พวกเขาแสดงออกมาภายนอกได้ เช่น การพยักหน้าหรือการส่งเสียงที่แสดงถึงความเข้าใจในฉบับล้น เช่น อ้อ

Historic Preservation in Art Education (Guilfoil, 2004) ระบุว่า รัฐเคนตักกีใช้งานประกวดผลงานทัศนศิลป์ในการอนุรักษ์ทางประวัติศาสตร์ มีการสนับสนุนสื่อการศึกษาเกี่ยวกับการอนุรักษ์ทางประวัติศาสตร์และความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น โดยเมื่อผู้เรียนได้ลงมือทำผลงานของตนเองก็จะได้ไปสัมผัสกับแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ทั้งในและนอกห้องเรียน เกิดความตระหนักในความสำคัญและความเสี่ยงในการสาบสูญของวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักและหันมาสนใจในวัฒนธรรมของตนและตนเอง

Art, Ecology and Art Education: Locating Art Education in a Critical Place-Based Pedagogy (Graham, 2007) ระบุว่า การเรียนการสอนในแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในอัตลักษณ์วัฒนธรรมในถิ่นอาศัยของตนเอง ในขณะเดียวกันก็ช่วยให้ผู้เรียนออกห่างจากกระแสนิยม ทำให้สนใจกับสิ่งรอบตัวมากขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถปลูกฝังความรู้สึกประหลาดใจต่อสถานที่ที่อาศัยอยู่ เกิดความตระหนักในวัฒนธรรมและคำนึงถึงความเสี่ยงในการสาบสูญ ทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะอนุรักษ์ การสอนศิลปะโดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นการใช้ระบบนิเวศสังคมและวัฒนธรรมในถิ่นอาศัยของผู้เรียนให้เกิดประโยชน์ ขณะเดียวกันก็มีความท้าทายในการทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสะท้อนและถ่ายทอดความรู้

Art Education Based on Local Wisdom (Triyanto, 2017) ระบุเกี่ยวกับการสอนศิลปะโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการศึกษานอกระบบว่า สตูดิโอศิลปะและสังคมด้านวัฒนธรรมสามารถใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นแรงบันดาลใจในการสอนให้สมาชิกสร้างสรรค์งานศิลปะ จัดแสดงผลงานผ่านกิจกรรมและเทศกาล โดยใช้กิจกรรมสนับสนุนหรือกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้คุณค่าของภูมิปัญญา และช่วยขัดเกลาให้คนรุ่นหลังไม่หลงลืมภูมิปัญญาท้องถิ่นตน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ควรได้รับความร่วมมือจากผู้นำชุมชนและหน่วยงานส่วนท้องถิ่น ในหลายๆครอบครัว

ผู้ปกครองควรมั่นใจว่าเด็กได้รับการปลูกฝังคุณค่าทางภูมิปัญญาและรูปแบบของศิลปะท้องถิ่น ผ่านกิจกรรมแบบวันต่อวันที่มีการแนะนำและเปิดโอกาสมีส่วนร่วมกับศิลปะท้องถิ่น ทำให้เด็กสามารถจดจำ สืบทอดและสะสมคุณค่าของศิลปะที่มีต่อพวกเขา

สรุปได้ว่าวิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่าในศิลปะ ต้องมีทั้งส่วนที่เป็นความรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดขั้นสูง และส่วนที่เป็นกิจกรรมศิลปะให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติบ่อยๆ เป็นกิจวัตร จนเกิดการซึมซับและเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สามารถทำเป็นและทำได้ จัดสิ่งแวดล้อมให้ผู้เรียนได้สัมผัสศิลปะอย่างใกล้ชิดในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ นำมาซึ่งการเกิดความซาบซึ้ง ความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของงานศิลปะ นอกจากนี้การเน้นย้ำถึงการเห็นคุณค่าศิลปะในงานวิจัยและเอกสารด้านการศึกษาศิลปะ ศิลปวัฒนธรรมยังแสดงให้เห็นว่าการเห็นคุณค่าในศิลปะไทยมีความสำคัญยิ่งในการเรียนรู้ศิลปะไทย





3.2 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าศิลปะของกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในพิพิธภัณฑ์

ได้ศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของศิลปะประเภทต่างๆ โดยเลือกเฉพาะกิจกรรมศิลปะที่มีการใช้ในพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ เป็นตัวอย่างจากทั้งในและต่างประเทศ ให้มีความครอบคลุม

ประเภทของศิลปะที่มีอยู่ในจังหวัดเชียงราย ได้แก่ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และ
 หัตถกรรม เพื่อนำวิธีการที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ ดังนี้
 ตารางที่ 1 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของศิลปะประเภทต่างๆจากกิจกรรมศิลปะที่ใช้ใน
 พิพิธภัณฑ

ชื่อกิจกรรม/ ที่มา	ประเภทของงานศิลปะ ที่เกิดการเห็นคุณค่า				วิธีการ เรียนรู้ เนื้อหา	วิธีการเรียนรู้คุณค่า
	จิตรกรรม	สถาปัตยกรรม	ประติมากรรม	หัตถกรรม		
Jamini Roy (Purnima, 2012) 	✓				อธิบาย รายละเอียด ของงาน ศิลปะสั้นๆ	1) มีรูปภาพศิลปะแบบเดียวกันให้ ผู้เรียนดู ใช้คำถามชวนให้ผู้เรียน สังเกตรายละเอียดของงานศิลปะ และเปรียบเทียบความเหมือน และความต่าง 2) ยกตัวอย่างลวดลายที่พบใน งานศิลปะแล้วให้ผู้เรียนออกแบบ ใหม่ในรูปแบบของตัวเอง 3) ให้ผู้เรียนวาดหน้าของตัวเอง ด้วยลายเส้นของศิลปิน
Museum Shape Hunt (3dinosaurs, n.d.) 	✓	✓	✓	✓	ใช้เกมหา รูปร่างใน การดึงดูดให้ ผู้เรียนอยาก ทำความรู้จัก ศิลปะทุก ประเภท	ให้ผู้เรียนการค้นหาและสังเกต รูปทรงของงานศิลปะได้ทุก ประเภทที่ตรงกับในใบงานแล้ว บันทึก


ตารางที่ 1 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของศิลปะประเภทต่างๆจากกิจกรรมศิลปะที่ใช้ใน
 พิพิธภัณฑ (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม/ ที่มา	ประเภทของงานศิลปะ ที่เกิดการเห็นคุณค่า				วิธีการเรียนรู้ เนื้อหา	วิธีการเรียนรู้คุณค่า
	จิตรกรรม	สถาปัตยกรรม	ประติมากรรม	หัตถกรรม		
Making Ancient Greek Style Medallions (Cassie, 2014) 				✓	ใช้วิธีบอกเรื่องราวและความสำคัญของเหรียญกระดาษปอนด์ว่าเหรียญกระดาษปอนด์เป็นเหรียญที่ชาวกรีกทำขึ้นเพื่อแสดงความเคารพต่อบุคคลที่พวกเขาใส่ใจหรือให้เกียรติ	หลังจากชมนิทรรศการกรีก ทางพิพิธภัณฑ์จะให้แผ่นโลหะที่ด้านหนึ่งสีเงินและด้านหนึ่งสีทอง แล้วให้ผู้เรียนใช้ปากกาตกลงไปบนเหรียญเพื่อวาดภาพสิ่งที่มีคุณค่าต่อพวกเขา ใช้ความเชื่อของคนโบราณเข้ามาช่วยให้กิจกรรมมีความพิเศษ
Ancient Egyptian Survival Guide (Ashmolean , n.d.) 	✓		✓	✓	1) มีการบอกความหมายและความสำคัญของศิลปะทุกประเภท 2) มีโจทย์ให้เลือกขีดเส้นใต้คำตอบที่ถูก โดยตัวเลือกมีความตลก 3) ให้เล่นเกมจับคู่สิ่งของกับการใช้งาน	ใช้สถานการณ์สมมติว่าถ้าผู้เรียนได้ย้อนยุคไปยังอียิปต์โบราณจะต้องรู้อะไรจึงจะอยู่รอด สร้างและผูกโยงเรื่องราวระหว่างชิ้นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกัน จิตรกรรม ให้ตามหาตัวอักษรอียิปต์

ตารางที่ 1 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของศิลปะประเภทต่างๆจากกิจกรรมศิลปะที่ใช้ใน
พิพิธภัณฑ์ (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม/ ที่มา	ประเภทของงานศิลปะ ที่เกิดการเห็นคุณค่า				วิธีการ เรียนรู้ เนื้อหา	วิธีการเรียนรู้คุณค่า
	จิตรกรรม	สถาปัตยกรรม	ประติมากรรม	หัตถกรรม		
						<p>ประติมากรรม 1) มีเส้นโครงร่างและรูปส่วนใดส่วนหนึ่งของประติมากรรมให้ดู ออกตามหางานชิ้นนั้นแล้ววาดเติมรายละเอียดในเส้นโครงร่าง</p> <p>2) ให้ตามหารูปปั้นเทพเจ้า ใช้คำถามชวนให้ผู้เรียนคิดว่าชอบเทพเจ้าองค์ใด ถ้าได้เป็นเทพเจ้าจะมีหัวเป็นสัตว์ชนิดใดพร้อมวาดภาพประกอบ</p> <p>3) ให้ตามหาประติมากรรมแล้วคำนวณหรือร้องเพลง</p> <p>หัตถกรรม ให้สังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด</p>
<p>Art Reflections (Artclass Curator, 2018)</p> 	✓	✓	✓	✓	<p>ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดงานศิลปะเรียนรู้ผ่านการมองเห็น</p>	<p>ใช้การสะท้อนคิดในการเรียนรู้คุณค่าของงานศิลปะได้ทุกประเภท โดยการใช้คำถามได้แก่เห็นอะไรบ้าง? มีความคิดอย่างไร? เกิดความสงสัยอย่างไรบ้าง?</p>

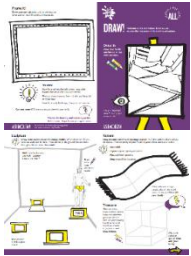
ตารางที่ 1 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของศิลปะประเภทต่างๆจากกิจกรรมศิลปะที่ใช้ใน
พิพิธภัณฑ์ (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม/ ที่มา	ประเภทของงานศิลปะ ที่เกิดการเห็นคุณค่า				วิธีการ เรียนรู้ เนื้อหา	วิธีการเรียนรู้คุณค่า
	จิตรกรรม	สถาปัตยกรรม	ประติมากรรม	ทัศนกรรม		
Creating nature inspired pottery (Two Temple Place, 2018)				✓	ผู้สอนให้ ข้อมูล พื้นฐาน เกี่ยวกับ ศิลปิน และ บอกแนวคิด การทำงาน ของศิลปิน ให้ผู้เรียน ทราบ	แสดงภาพหม้อจากนิทรรศการให้ ผู้เรียนดูแล้วตั้งคำถาม เช่น ธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้ ศิลปะชิ้นนี้อย่างไร เมื่อดูใกล้ๆ แล้วเห็นอะไรบ้าง ใช้สีอะไรบ้าง ชอบงานชิ้นนี้หรือไม่ เพราะอะไร ให้ผู้เรียนพัฒนาแนวคิดด้วยการ สำรวจธรรมชาติรอบตัว นำ ธรรมชาติและผลงานของศิลปิน มาเป็นแรงบันดาลใจในการ ออกแบบและสร้างหม้อของ ตนเอง
Blue and white world (Porter, 2015) 	✓			✓	มีการเล่า เนื้อหาของ จิตรกรรม บนเครื่อง ลายคราม โดยหยิบยก ลวดลายมา ทีละส่วน พร้อม บรรยาย สั้นๆ	จิตรกรรม 1) ให้ไปสังเกตรูปแบบ มังกรในงานศิลปะของชาติต่างๆ แล้วนำมาวาดโดยออกแบบ ลวดลายเก๋ดมังกรใหม่ในแบบ ของตัวเอง 2) ให้ผู้เรียนสำรวจ รูปแบบงานและเหยือกใน พิพิธภัณฑ์ที่ชอบเพื่อเป็นแบบใน การตัดรูปร่างกระดาษ แล้ววาด ลายครามลงไปแบบของตนเอง

ตารางที่ 1 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของศิลปะประเภทต่างๆจากกิจกรรมศิลปะที่ใช้ใน
พิพิธภัณฑ์ (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม/ที่มา	ประเภทของงานศิลปะ ที่เกิดการเห็นคุณค่า				วิธีการเรียนรู้ เนื้อหา	วิธีการเรียนรู้คุณค่า
	จิตรกรรม	สถาปัตยกรรม	ประติมากรรม	หัตถกรรม		
Indian Pattern Path (Sundram, n.d.) 	✓				ไม่เน้นเนื้อหา แต่เน้นโจทย์ที่ ชี้มาให้ผู้เรียน สังเกต ลวดลายบน งานศิลปะ	ให้ผู้เรียนวาดลวดลาย จากงานศิลปะที่ชื่นชอบ ลงบนรูปร่างต่างๆที่ กำหนดให้ เช่น ลวดลาย บนชาม ลายสักบนแขน งานศิลปะ
ตะลุยกเบียนนาเล่ (ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน, 2562) 	✓	✓	✓	✓	ให้ตามหางาน ศิลปะในใบ งานแล้วตอบ คำถามสั้นๆลง ในช่องว่าง มีการอธิบาย รายละเอียด ของงานศิลปะ สั้นๆ	จิตรกรรม ให้เลือกวาด รูปงานศิลปะชิ้นที่ชอบ สถาปัตยกรรม ใช้เนื้อ เรื่องให้ผู้เรียนเกิด ความรู้สึกร่วมใน กิจกรรม มีเส้นรูปร่าง ของสถาปัตยกรรมแล้ว ให้ผู้เรียนวาดออกแบบ ต่อเติมให้สมบูรณ์ ประติมากรรม ให้ผู้เรียน ดูงานประติมากรรมแล้ว วาดออกแบบใหม่ในแบบ ของตนเอง หัตถกรรม ให้ลากเส้น ตามจุดเพื่อเรียนรู้รูปร่าง ของผ้าคลุม

ตารางที่ 1 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของศิลปะประเภทต่างๆจากกิจกรรมศิลปะที่ใช้ใน
พิพิธภัณฑ์ (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม/ ที่มา	ประเภทของงานศิลปะ ที่เกิดการเห็นคุณค่า				วิธีการ เรียนรู้ เนื้อหา	วิธีการเรียนรู้คุณค่า
	จิตรกรรม	สถาปัตยกรรม	ประติมากรรม	หัตถกรรม		
Draw! (Ashmolean, n.d.) 	✓	✓	✓	✓	<p>เน้นให้ผู้เรียน ทำความเข้าใจกับ งานศิลปะ ด้วยการ สำรวจงาน ศิลปะภายใน พิพิธภัณฑ์ เพื่อนำมา วาดภาพตาม โจทย์ที่ กำหนดให้</p>	<p>มีโจทย์ให้ผู้เรียนไปชมงาน ศิลปะในห้องจัดแสดงต่างๆเพื่อ นำสิ่งที่เห็นมาวาดลงในใบงาน จิตรกรรม 1) ให้ตามภาพ จิตรกรรมที่มีการเล่าเรื่องราว แล้ววาดเรื่องราวที่ต่อจากภาพ นั้น 2) ตามหาลวดลายจากงาน ศิลปะเพื่อวาดลวดรูปร่างที่ กำหนด สถาปัตยกรรม มีภาพ ลายเส้นมุมใดมุมหนึ่งของ สถาปัตยกรรมให้ผู้เรียนได้ ค้นหาสถานที่นั้น แล้ววาด ตนเองและเพื่อนลงไปเป็นภาพ ประติมากรรม ให้ผู้เรียนชมงาน ประติมากรรม แล้วออกแบบ งานประติมากรรมลงบนแท่นที่ ให้ในใบงาน แล้วออกแบบฉาก หลัง มีโจทย์ที่ใช้ได้กับงาน ศิลปะทุกประเภท คือให้ภาพ ลายเส้นตู้กระจกมาแล้วให้ ผู้เรียนเลือกว่าจะวาดงานศิลปะ ชิ้นที่คิดว่ามีคุณค่าที่สุดใส่ลงไป</p>

ตารางที่ 1 การศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของศิลปะประเภทต่างๆจากกิจกรรมศิลปะที่ใช้ในพิพิธภัณฑ์ (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม/ ที่มา	ประเภทของงานศิลปะ ที่เกิดการเห็นคุณค่า				วิธีการ เรียนรู้ เนื้อหา	วิธีการเรียนรู้คุณค่า
	จิตรกรรม	สถาปัตยกรรม	ประติมากรรม	หัตถกรรม		
Write Your Name in Egyptian Hieroglyphs (Royal Ontario Museum, n.d.) 	✓				ใช้การ อธิบายความ เป็นมาและ ความสำคัญ ของตัวอักษร อียิปต์	ใช้เรื่องราวและความเชื่อ เกี่ยวกับเทพเจ้าเข้ามาช่วยให้ผู้ ร่วมกิจกรรมรู้สึกพิเศษ โดยให้ผู้เรียนเขียนชื่อตนเอง ด้วยอักษรอียิปต์โดยเทียบจาก ใบความรู้ที่มีอักษรอียิปต์และ เสียงอ่าน แล้วเขียนลงกรอบ แบบการ์ตูนในกระดาษ

นอกจากนี้ได้ศึกษาบทความวิชาการจากต่างประเทศ ที่กล่าวถึงวิธีการเรียนรู้คุณค่าของงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ ดังนี้

บทความวิชาการเรื่อง The Function of Museum Pedagogy in the Development of Artistic Appreciation (Duh, 2015) กล่าวว่า การสอนในพิพิธภัณฑ์ช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้คุณค่างานศิลปะและเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมศิลปะที่หลากหลายที่จำลองให้ผู้เรียนเห็นวิถีชีวิตคนในอดีต การได้เล่นในพิพิธภัณฑ์สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ๆให้กับวัยรุ่นได้ มีรายละเอียดดังนี้

- 1) มีเกมที่ใช้ในพิพิธภัณฑ์หลายประเภท เช่น เล่นกับหุ่นคน เล่นกับคำ เล่นกับองค์กร เล่นกับการเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นต้น
- 2) ให้ผู้เรียนสำรวจงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ โดยการวาดเส้นหรือระบายสีที่มีความเชื่อมโยงกับนิทรรศการ ขณะที่กำลังสำรวจงานศิลปะ มีการสนทนาและการจดบันทึกประสบการณ์ที่ได้ในเวลาเดียวกัน
- 3) ให้ผู้เรียนได้เดินเล่นไปรอบๆลาน รอบๆรูปปั้นหรือส่วนจัดแสดงต่างๆ ให้พวกเขาได้สัมผัสงานศิลปะและเพลินเพลินกับมัน
- 4) ให้ผู้เรียนเขียนอธิบายสิ่งที่เห็นด้วยคำที่

เหมาะสม เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาการตอบสนองที่สำคัญต่องานศิลปะและพัฒนาความสามารถส่วนบุคคลในการศึกษาศิลปะ เพราะการเขียนเป็นจุดเชื่อมโยงที่สำคัญระหว่างภาษาและรูปภาพ 5) ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากศิลปะที่เป็นของจริง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ทฤษฎีได้กว้างขึ้น จากการได้เปรียบเทียบ แยกแยะ จดจำ และสรุปความรู้ที่ได้ 6) ให้พัฒนาทักษะการรับรู้ศิลปะผ่านการวาดเส้น การเขียนและการสร้างแบบจำลอง การสร้างพื้นที่หรือการตอบสนองที่สร้างสรรค์ต่องานศิลปะ 7) ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากงานศิลปะ 8) ในการทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ผู้สอนต้องรู้จักกระตุ้นและจูงใจผู้เรียน ให้อิสระผู้เรียนในการแสดงออกทางความคิด มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วมและพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อนขณะที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ 9) ในการออกแบบกิจกรรมศิลปะต้องคำนึงถึงรูปแบบของศิลปะ ความท้าทาย และเทคนิคการสร้างงานศิลปะ 10) สถานที่จัดกิจกรรมอาจเป็นในห้องนิทรรศการหรือห้องที่แยกออกจากนิทรรศการก็ได้ ซึ่งถ้าจัดในนิทรรศการต้องไม่สร้างความเสียหายต่องานศิลปะ และ 11) สามารถใช้ศิลปวัตถุที่จัดแสดงไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะการจัดวาง มาเป็นสื่อในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสอนที่กำหนดไว้ เช่น ให้ผู้เรียนสร้างงานศิลปะในรูปแบบของตนเองโดยมีแรงบันดาลใจจากการสำรวจนิทรรศการ

บทความวิชาการเรื่อง The Art of Teaching in the Museum (Burnham & Kai-kee, 2017) มีวิธีการเรียนรู้คุณค่าจิตรกรรม ได้แก่ 1) ให้มองชิ้นงานใกล้ๆ ชี้นำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจงานศิลปะในขณะที่เดียวกันก็บอกจุดมุ่งหมายของกิจกรรมให้พวกเขาได้ด้วย 2) ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ เช่น สิ่งที่พบ แนวคิด การคาดเดา ความหมายในแง่มุมอื่นของงานศิลปะชิ้นนั้น เป็นต้น และประติมากรรม ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนเจาะจงศึกษาเฉพาะสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากงานประติมากรรมหลายๆชิ้นและบันทึกท่าทางของสิ่งนั้น 2) ใช้คำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนคิดไตร่ตรองจากงานศิลปะที่เห็นตรงหน้า

จากการศึกษาวิธีเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของงานศิลปะประเภทต่างๆ จากสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในพิพิธภัณฑ์และจากบทความวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ สามารถสรุปได้เป็น 2 ประเด็น คือ วิธีเรียนรู้เนื้อหาของงานศิลปะ และวิธีเรียนรู้คุณค่าของงานศิลปะ

วิธีเรียนรู้เนื้อหาของงานศิลปะ ได้แก่ 1) มีการอธิบายรายละเอียด เรื่องราวและความสำคัญของงานศิลปะสั้นๆ 2) ให้ผู้เรียนออกสำรวจและทำความเข้าใจงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ผ่านเกมหรือโจทย์ในใบความรู้ เช่น ให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้คำตอบที่ถูก โดยมีตัวเลือกที่ตลก ให้เล่นเกมจับคู่สิ่งของกับการใช้งาน 3) ทียบยกเอาส่วนใดส่วนหนึ่งของงานศิลปะมาอธิบายเรื่องราวเพิ่มเติม และ 4) เน้นการเรียนรู้ด้วยการมองเห็นโดยให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดงานศิลปะ

วิธีการเรียนรู้คุณค่าของงานศิลปะ ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนสำรวจงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ โดยการวาดเส้นหรือระบายสีที่มีความเชื่อมโยงกับนิทรรศการ เช่น ให้ค้นหางานศิลปะที่มีรูปร่างตรงกับโจทย์ สังเกตรายละเอียดของงานศิลปะแล้ววาดรายละเอียดเพิ่มเติมลงในโจทย์ที่กำหนดให้ มีการสนทนากับเพื่อนๆและการจัดบันทึกประสบการณ์ที่ได้ในขณะที่ทำกิจกรรม มีภาพถ่ายเส้นตู้กระจกวางๆ แล้วให้ผู้เรียนเลือกว่าจะวาดอะไรใส่ลงไป ซึ่งเป็นงานที่ผู้เรียนคิดว่ามีคุณค่าที่สุดจากงานหลายๆชิ้นในพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น 2) ใช้บทบาทสมมติให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วมและเกิดความสนุกสนาน 3) สร้างและผูกโยงเรื่องราวระหว่างชิ้นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกัน 4) ให้ผู้เรียนเขียนอธิบายสิ่งที่เห็นด้วยคำที่เหมาะสม เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาการตอบสนองที่สำคัญต่องานศิลปะและพัฒนาความสามารถส่วนบุคคลในการศึกษาศิลปะ เพราะการเขียนเป็นจุดเชื่อมโยงที่สำคัญระหว่างภาษาและรูปภาพ ใช้การสะท้อนคิด โดยการใช้คำถาม เช่น เห็นอะไรบ้าง มีความคิดอย่างไร เกิดความสงสัยอย่างไรบ้าง เป็นต้น 5) ใช้เกมในการเรียนรู้งานศิลปะ เช่น เล่นกับหุ่นคน เล่นกับคำ เล่นกับองค์กร เล่นกับการเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นต้น 6) ให้ผู้เรียนได้เดินเล่นไปรอบๆลาน รอบๆรูปปั้นหรือส่วนจัดแสดงต่างๆ ให้พวกเขาได้สัมผัสผลงานศิลปะและเพลินเพลินกับมัน 7) ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากศิลปะที่เป็นของจริง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ทฤษฎีได้กว้างขึ้น จากการได้เปรียบเทียบ แยกแยะ จัดจำ และสรุปความรู้ที่ได้ 8) ให้พัฒนาทักษะการรับรู้ศิลปะผ่านการวาดเส้น การเขียนและการสร้างแบบจำลองและการตอบสนองอย่างสร้างสรรค์ต่องานศิลปะ 9) ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้จากงานศิลปะ โดยมีผู้สอนคอยกระตุ้นและให้กำลังใจผู้เรียนในการแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ เกิดอารมณ์ร่วม ได้พูดคุยและแลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่งใหม่ร่วมกับเพื่อนๆ 10) ในการออกแบบกิจกรรมศิลปะต้องคำนึงถึงรูปแบบของศิลปะ ความท้าทาย และเทคนิคการสร้างงานศิลปะ โดยสถานที่จัดกิจกรรมอาจเป็นในห้องนิทรรศการหรือห้องที่แยกออกจากรนิทรรศการก็ได้ ซึ่งถ้าจัดในนิทรรศการต้องไม่สร้างความเสียหายต่องานศิลปะ ผู้สอนสามารถใช้ศิลปวัตถุที่จัดแสดงไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะการจัดวาง มาเป็นสื่อในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสอนที่กำหนดไว้ เช่น ให้ผู้เรียนสร้างงานศิลปะในรูปแบบของตนเองโดยใช้แรงบันดาลใจที่ได้จากการสำรวจนิทรรศการศิลปะ เป็นต้น

โดยมีรายละเอียดวิธีการเรียนรู้คุณค่าตามประเภทของงานศิลปะ 4 ประเภท ดังนี้

จิตรกรรม มีวิธีเรียนรู้คุณค่า ได้แก่ 1) ให้ไปสังเกตลวดลายของงานศิลปะดั้งเดิมหรือภาพจิตรกรรมในพิพิธภัณฑ์ที่ชอบ แล้วให้ผู้เรียนออกแบบลวดลายหรือวาดภาพนั้นขึ้นมาใหม่ในรูปแบบของตัวเอง อาจมีการวาดลงในกรอบรูปร่างต่างๆตามเนื้อหาของกิจกรรม 2) ให้เลือกว่ารูปร่างศิลปะชิ้นที่ชอบ 3) ใช้คำถามชวนให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะ และเปรียบเทียบความเหมือน

และความต่างระหว่างงานศิลปะที่คล้ายคลึงกัน 4) ให้ตามหาภาพจิตรกรรมที่มีการเล่าเรื่องราว แล้ววาดภาพเล่าเรื่องราวที่ต่อจากภาพนั้น 5) ใช้เรื่องราวและความเชื่อทางศาสนาเข้ามาช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกพิเศษ 6) ให้มองชิ้นงานใกล้ๆ ชี้นำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจงานศิลปะในขณะเดียวกันก็บอกจุดมุ่งหมายของกิจกรรมให้พวกเขาได้ด้วย 7) ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ เช่น สิ่งที่พบ แนวคิด การคาดเดา ความหมายในแง่มุมอื่นของงานศิลปะชิ้นนั้น เป็นต้น

สถาปัตยกรรม มีวิธีเรียนรู้คุณค่า ได้แก่ 1) มีเส้นรูปร่างของสถาปัตยกรรมแล้วให้ผู้เรียนวาดออกแบบต่อเติมให้สมบูรณ์ 2) มีภาพถ่ายเส้นมุมใดมุมหนึ่งของสถาปัตยกรรมให้ผู้เรียนได้ค้นหาสถานที่นั้น แล้ววาดตนเองและเพื่อนลงไปในงาน 3) ใช้เนื้อเรื่องให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วมในกิจกรรม

ประติมากรรม มีวิธีเรียนรู้คุณค่า ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนดูงานประติมากรรมแล้ววาดออกแบบใหม่ในแบบของตนเอง มีการออกแบบใบงานให้หน้าทำ เช่น มีรูปแทนไขว้ให้วาดต่อเติม พร้อมวาดฉากหลังให้เข้ากับประติมากรรมนั้นๆ 2) มีรูปส่วนใดส่วนหนึ่งของประติมากรรมให้ดูเป็นคำใบ้พร้อมเส้นโครงร่างของประติมากรรมนั้น แล้วให้ผู้เรียนค้นหางานประติมากรรมที่มีลักษณะตรงกันเพื่อวาดเติมรายละเอียดในเส้นโครงร่าง 3) ใช้คำถามปลายเปิดชวนให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับงานศิลปะที่พบ เช่น ชอบงานชิ้นใด 4) ให้ตามหาประติมากรรมแล้วแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมกับงานชิ้นนั้น เช่น ตามหาพระพุทธรูปแล้วไหว้ 5) ให้ผู้เรียนเจาะจงศึกษาเฉพาะสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากงานประติมากรรมหลายๆ ชิ้น และบันทึกทำทางของสิ่งนั้น

หัตถกรรม มีวิธีเรียนรู้คุณค่า ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด 2) ให้ผู้เรียนได้สร้างงานศิลปะดั้งเดิมแบบง่ายๆ โดยประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในปัจจุบัน เช่น ใช้ปากกาเขียนลงบนแผ่นโลหะสีทองแทนการจารึกเหรียญกระษาปณ์ 3) ใช้เรื่องความเชื่อเข้ามาช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการกิจกรรมมีความพิเศษ เช่น บอกผู้เรียนถึงความสำคัญของเหรียญกระษาปณ์ว่าใช้จารึกภาพคนที่เรานับถือหรือมีคุณค่าต่อเรา 3) ให้ลากเส้นตามจุดเพื่อเรียนรู้รูปทรงของงานหัตถกรรม 4) ใช้คำถาม เช่น ธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปะชิ้นนี้อย่างไร เมื่อดูใกล้ๆ แล้วเห็นอะไรบ้าง ใช้สีอะไรบ้าง ชอบงานชิ้นนี้หรือไม่ เพราะอะไร 5) ให้ผู้เรียนพัฒนาแนวคิดด้วยการสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบตัว แล้วนำสิ่งที่พบมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบและสร้างงานหัตถกรรมของตนเอง

3.3 วิธีวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า

จากการศึกษาบทความวิชาการ Value-based arts education: Agenda for advocacy (Kritzmire, 1993) สามารถสรุปได้ว่าการเรียนรู้เกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะจำเป็นต้องใช้การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยควบคู่ไปกับการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย การวัดการประเมินผลการใช้ชุดกิจกรรมจึงทำควบคู่กันทั้งสองด้าน คือ ด้านความรู้และด้านการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับสติปัญญา การรู้คิด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ มีเครื่องมือวัด คือ แบบทดสอบ โดยสามารถสอดแทรกแบบทดสอบในรูปแบบสื่อประกอบกิจกรรมที่มีการวัดความรู้ในหลายระดับตามความเหมาะสม

แบบทดสอบ สามารถจำแนกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ แบบทดสอบประเภทเสนอคำตอบและแบบทดสอบประเภทเลือกตอบ ดังนี้ (โชติกา ภาชีผล, ณีภูธรณ์ หลาวทอง, และกมลวรรณ ตังธกานนท์, 2558)

1) แบบทดสอบประเภทเสนอคำตอบ (Supply type) เป็นแบบทดสอบที่ให้อิสระแก่ผู้สอบในการเขียนบรรยายคำตอบ จำแนกได้เป็นแบบทดสอบความเรียงไม่จำกัดคำตอบ แบบทดสอบความเรียงจำกัดคำตอบ แบบทดสอบตอบสั้น และแบบทดสอบเติมคำให้สมบูรณ์

2) แบบทดสอบประเภทเลือกตอบ (Selection type) เป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้สอบตอบตามตัวเลือกที่กำหนดไว้ ที่ผู้สอบคิดว่าถูก มีการตรวจให้คะแนนแบบตายตัว มีความเที่ยง จำแนกได้เป็นแบบทดสอบถูกผิด แบบทดสอบจับคู่ และแบบทดสอบหลายตัวเลือก

ทฤษฎีการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของ Bloom ฉบับถูกปรับปรุงโดย Anderson and Krathwohl (2001) แบ่งได้เป็น 6 ระดับ ดังนี้

1) ชั้นของการจำ (Remembering) คือ ความสามารถในการรับรู้และจดจำความรู้ที่เกี่ยวข้องจากหน่วยความจำระยะยาว

2) ชั้นของการเข้าใจ (Understanding) คือ ความสามารถในการเข้าใจความหมายผ่านการตีความ การแบ่งประเภทของการสรุปความรู้ อนุมาน การเปรียบเทียบและการอธิบาย

3) ชั้นของการประยุกต์ (Applying) คือ ความสามารถในการดำเนินหรือใช้ขั้นตอนผ่านการดำเนินการ การประยุกต์เพื่อการแก้ปัญหา

4) ชั้นของการวิเคราะห์ (Analysing) คือ ความสามารถในการกำหนดวิธีการส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างโดยรวมหรือวัตถุประสงค์ ความแตกต่าง การเปรียบเทียบที่ผ่านการจัดการ

1. การรับรู้ (Receiving) เป็นขั้นแรกของความรู้สึก เป็นขั้นจดจำสิ่งที่ได้รับการสัมผัสจากประสาทสัมผัส แบ่งย่อยเป็น 3 ชั้น ได้แก่ **1) การรู้จัก (Awareness)** เป็นพฤติกรรมขั้นแรกที่คนรู้จักกับสิ่งเร้าว่าเป็นอะไรแบบผิวเผิน ยังไม่มีความสนใจ เช่น รู้จักสี รูปแบบ เป็นต้น ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น พัฒนาการรับรู้องค์ประกอบทางความงามในเครื่องแต่งกาย เครื่องใช้ สถาปัตยกรรม งานศิลปะ และสิ่งที่ชอบ สำรวจสิ่งที่พบด้วยการมองเห็นและฟังสิ่งที่แปลกใหม่ทั้งในและนอกโรงเรียน พัฒนาการความไวต่อการรับรู้สี รูปร่าง การจัดวาง และออกแบบในวัตถุ และโครงสร้างรอบตัว และสามารถอธิบายหรือสื่อสัญลักษณ์ที่แสดงถึงคน สิ่งของ และสถานการณ์ต่างๆ ตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมอื่นนอกจากการทำงานที่ทำให้ชีวิตผู้ใหญ่มีความสุข **2) ความเต็มใจในการรับ (Willingness to Receive)** เป็นขั้นเต็มใจที่จะรับรู้ มีความอ่อนน้อมต่อสิ่งที่เห็น แต่เป็นเพียงการบังคับใจ เช่น ฟังผู้อื่นพูดด้วยความเต็มใจ อุดหนุนทำอะไรให้สำเร็จ เป็นต้น ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น ยอมรับเชื้อชาติและวัฒนธรรมของคนรู้จักที่แตกต่างจากตน ยอมรับเพื่อนร่วมงานโดยไม่เหยียดเชื้อชาติและศาสนา ตั้งใจฟังเมื่อคนอื่นพูดทั้งการพูดโดยตรงและทางโทรศัพท์ในฐานะผู้ฟัง และซาบซึ้งต่อรูปแบบทางวัฒนธรรมที่ถูกจัดแสดงโดยบุคคลกลุ่มอื่น เช่น ศาสนา สังคม การเมือง เศรษฐกิจ ชาติและอื่นๆ เป็นต้น และ **3) ควบคุมหรือคัดเลือกความเอาใจใส่ (Controlled or Selected Attention)** ขั้นที่สามารถจำแนกได้ว่าสิ่งใดพอใจสิ่งใดไม่พอใจ เช่น ความรู้สึกที่ชอบสิ่งนี้ อยากรู้อย่างนั้น เป็นต้น ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น ชมงานศิลปะอย่างพิถีพิถัน เคารวะ ถึงอารมณ์และความหมาย เห็นคุณค่าของการสร้างงานศิลปะที่มีต่อการพัฒนาชีวิตมนุษย์

2. การตอบสนอง (Responding) จากขั้นที่แล้วเมื่อพอใจสิ่งใดแล้วก็เกิดความสนใจ มีจิตใจจดจ่อกับสิ่งนั้นมากขึ้น และชื่นชอบมากกว่าสิ่งอื่นๆ แบ่งย่อยเป็น 3 ชั้น ได้แก่ **1) การยินยอมในการตอบสนอง (Acquiescence in Responding)** เป็นความรู้สึกขั้นเชื่อฟัง ยินยอมที่จะทำ แต่อาจยังไม่พอใจเท่าไรนัก เช่น เชื่อฟังกฎเกณฑ์ที่กำหนด ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น ตั้งใจบังคับตนเองให้มีส่วนร่วมกับผู้อื่น ทำการบ้านให้เสร็จ ไปพิพิธภัณฑสถานเมื่อถูกบอกให้ไป **2) ความเต็มใจที่จะตอบสนอง (Willingness to Response)** เป็นความรู้สึกขั้นร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ ให้ความร่วมมือ ทำตามด้วยความสมัครใจ ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น เต็มใจหาหนังสือที่ให้ข้อมูลงานอดิเรกหรือหัวข้อที่สนใจ มีส่วนร่วมในงานอดิเรกสร้างสรรค์ของตนเองและกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ แสดงออกถึงความสนใจในการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกิจกรรมต่างๆ เต็มใจปฏิบัติตามกฎการอนุรักษ์ศิลปะวัตถุ ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทางปัญญาด้วยความสนใจที่แน่วแน่ กระตือรือร้น และลึกซึ้ง เต็มใจอ่านเกี่ยวกับชีวิตและการทำงานของศิลปินที่ยิ่งใหญ่ และถามอย่างตรงประเด็นในการสนทนาเกี่ยวกับหัวข้อที่สนใจ และ **3) ความพึงพอใจในการตอบสนอง (Satisfaction in Response)** เป็นความรู้สึกพอใจในการร่วมกิจกรรม เป็นการยินยอมแบบจริงใจ ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น พบ

ความสุขในการทำกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ตอบสนองอย่างมีอารมณ์ร่วมกับงานศิลปะ ใช้ศิลปะสำหรับการพักผ่อนหย่อนใจหรือผ่อนคลายอารมณ์ พัฒนาความสนใจที่เฉียบแหลมในลักษณะทางกายภาพของสิ่งแวดล้อมและสิ่งที่คุณชอบ สนุกกับงานศิลปะและงานหัตถกรรมเพื่อเพิ่มคุณค่าในตนเอง และสนุกกับการแสดงออกทางศิลปะและงานฝีมือเพื่อเพิ่มคุณค่าในตนเอง

3. การรู้คุณค่า (Valuing) เป็นความรู้สึกรู้คุณค่าของสิ่งของ หรือปรากฏการณ์ที่ตนเองได้รับมาแต่ต้น อาจยอมรับหรือไม่ยอมรับคุณค่าก็ได้ โดยความมุ่งมั่นของแต่ละบุคคลต่อคุณค่าของสิ่งนั้นๆจะเป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมในขั้นนี้ ซึ่งเจตคติเป็นความรู้สึกระดับนี้แบ่งออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่ **1) การรับรู้คุณค่า (Acceptance of a Value)** มุ่งบรรยายคุณค่าของปรากฏการณ์ พฤติกรรม วัตถุสิ่งของ ฯลฯ ในระดับความเชื่อ เป็นการยอมรับทางอารมณ์ต่อข้อเสนอหรือคำสอนที่เขามีพื้นฐานอย่างเพียงพอ เช่น ยอมรับว่ามนุษย์ควรนับถืออะไรบางอย่าง ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น มีความปรารถนาอย่างต่อเนื่องที่จะพัฒนาความสามารถในการพูดและเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ พัฒนาความรู้สึกผูกพันกับมนุษย์ทุกชนชาติ รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหาทั่วไปของท้องถิ่นหรือชาติ รู้สึกรับผิดชอบสำหรับฟังและมีส่วนร่วมการอภิปรายของสาธารณะ การยอมรับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในชีวิตมนุษย์ **2) การชื่นชอบคุณค่า (Preference of Value)** ในขั้นนี้ไม่เพียงแต่เป็นการยอมรับคุณค่า แต่เพิ่มความรู้สึกเอาใจใส่ในคุณค่านั้นเพิ่มขึ้นอีก บุคคลมีความมุ่งมั่นเพียงพอต่อคุณค่าที่จะติดตาม ค้นหา และต้องการคุณค่านั้น เช่น แสดงบทบาทที่กระตือรือร้นในกิจกรรมโดยหาความรู้แบบใหม่ๆ ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น เขียนจดหมายไปยังสำนักพิมพ์เกี่ยวกับประเด็นที่เขาสงใจ มีการค้นหาและบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะและกิจกรรมที่ได้ทำ มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการจัดแสดงงานศิลปะ มีการเลือกตัดสินใจทางศิลปะ การจัดวาง และการใช้วัสดุทั่วไปจากสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม และ **3) การยินยอมรับ (Commitment)** หมายถึงความเชื่อศรัทธาด้วยอารมณ์แน่นอน ผู้ที่มีความรู้สึกระดับนี้จะแสดงพฤติกรรมยึดมั่นอย่างเห็นได้ชัดในช่วงเวลาหนึ่ง พอใจจนยินยอมตกลงเป็นคำมั่นสัญญา ตัวอย่างวัตถุประสงค์ เช่น ซื่อสัตย์ต่อการเป็นสมาชิกของกลุ่มต่างๆ ยอมรับบทบาทของศาสนาในการใช้ชีวิตของบุคคลและครอบครัว ความจงรักภักดีต่อความคิดและอุดมการณ์เป็นรากฐานของประชาธิปไตย

4. การจัดระบบคุณค่า (Organization) เป็นการจัดระบบคุณค่ามากมายที่ผ่านเข้ามาในชีวิต สร้างจากคุณค่าส่วนย่อยๆนำมาประสานสัมพันธ์กัน แบ่งได้ 2 ชั้น คือ **1) การสร้างมโนภาพของคุณค่า (Conceptualization of a Value)** และ **2) การจัดระบบคุณค่า (Organization of a Value System)**

5. การสร้างลักษณะนิสัยโดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน (Characterization by a Value or Value Complex) เป็นความรู้สึกที่สั่งสมมาตั้งแต่ขั้นแรกจน

ยึดเป็นวิถีการดำเนินชีวิต กลายเป็นบุคลิกภาพ แบ่งออกเป็น 2 ชั้น คือ 1) การสรุปองนัยทั่วไปของคุณค่า (Generalized Set) และ 2) การสร้างลักษณะนิสัย (Characterization)

จากการศึกษาความหมายและวัตถุประสงค์ในแต่ละลำดับขั้นของความรู้สึก ทำให้พอทราบว่าลำดับความรู้สึกที่ต้องการให้วัยรุ่นเกิดนั้นจะอยู่ในช่วงการรู้คุณค่า (Valuing) จากการเชื่อมโยงชั้นความรู้สึกต่างกับการวิจัย พบว่า ในขั้นการรับรู้ การเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนาของวัยรุ่นจะอยู่ในชั้นควบคุมหรือคัดลอกความเอาใจใส่ รู้ว่าศิลปะล้านนามีคุณค่าต่อมนุษย์ในด้านต่างๆแต่ยังไม่ได้รู้สึกชอบมากกว่าเรื่องอื่นๆ ในขั้นการตอบสนอง เมื่อทำการรับสมัครวัยรุ่นเข้าร่วมกิจกรรม วัยรุ่นที่ถูกมอบหมายให้มาร่วมกิจกรรมโดยไม่ได้เต็มใจมาเองหรือถูกขอร้องให้มานั้นจะอยู่ในขั้นการยินยอมในการตอบสนอง ส่วนคนที่ตั้งใจมาทำกิจกรรมศิลปะด้วยตนเองจะมีระดับการเห็นคุณค่าอยู่ที่ความเต็มใจที่จะตอบสนอง ซึ่งในขั้นนี้วัยรุ่นเต็มใจมาร่วมกิจกรรมด้วยตนเองแต่จะยังไม่มีความรู้สึกที่สนุก เมื่อทำกิจกรรมแล้วมีอารมณ์ร่วมและรู้สึกสนุกกับงานศิลปะที่ทำการก็จะพัฒนาไปขึ้นความพึงพอใจในการตอบสนอง และในขั้นการรู้คุณค่า เมื่อได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมศิลปะประกอบกับความรู้เกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะในด้านต่างๆก็จะเกิดขั้นการรับรู้คุณค่า คือ ยอมรับหรือเชื่อว่าศิลปะมีคุณค่า และพัฒนาสู่การชื่นชมคุณค่าในที่สุด

หนังสือ Taxonomy of educational objectives : the classification of educational goals handbook II : affective domain (Krathwohl และคณะ, 1973) ได้กล่าวถึงการทดสอบและตัวอย่างแบบทดสอบของการเห็นคุณค่าขั้นต่างๆ ต่อไปนี้เป็นการยกตัวอย่างกิจกรรมและการทดสอบการเห็นคุณค่าในขั้นการรู้คุณค่าหรือค่านิยม (Valuing) ที่ต้องการจะวัด มีดังนี้

1) การรับรู้คุณค่า (Acceptance of a Value) ทดสอบได้ด้วยการสังเกตพฤติกรรมซึ่งสามารถใช้เป็นหลักฐานที่เกี่ยวกับการค้นหา หรือต้องการวัตถุประสงค์เพราะเห็นว่าสิ่งนั้นมีความสำคัญและมีคุณค่าในตัวเอง ซึ่งสามารถทดสอบด้วยการถามนักเรียนโดยตรง เช่น หลังจากคุณอ่านหนังสือ คุณมักจะหาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้แต่งและเหตุผลที่เขาเขียนหนังสือเล่มนี้หรือไม่ เมื่อคุณไปโรงภาพยนตร์ คุณได้อ่านประวัตินักแสดงหรือไม่ หลังจากคุณดูหนังจบ คุณชอบแลกเปลี่ยนความคิดของหนังกับเพื่อนหรือไม่ การอ่านทำให้คุณสนใจในปัญหานั้น เช่น ฆาตกรรม และการเหยียดเชื้อชาติหรือไม่

ตัวอย่างแบบทดสอบ : ความซาบซึ้งในเรื่องที่อ่าน

คำชี้แจง : วัตถุประสงค์ของแบบทดสอบนี้เพื่อค้นหาว่าคุณคิดอย่างไรเกี่ยวกับการอ่านซึ่งคุณทำในเวลาว่าง พิจารณาคำถามแต่ละข้ออย่างระมัดระวังและตอบตามความเป็นจริง ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง ไม่จำเป็นต้องมีความคิดหรือความรู้สึกที่เหมือนกับผู้อื่น มี 3 ตัวเลือกรับรองตอบลงกระดาษคำตอบ ดังนี้

ขีดเส้นใต้ : Y หมายถึง ใช่

U หมายถึง ไม่แน่ใจ

N หมายถึง ไม่

ตัวอย่าง

คุณเคยพยายามที่จะเป็นเหมือนตัวละครที่คุณได้อ่านและชื่นชอบหรือไม่ (Y)

มีตัวละครใดในหนังสือที่คุณรู้จักดีเกือบเท่าที่คุณรู้จักเพื่อนเก่าหรือไม่ (Y)

หลังจากคุณอ่านหนังสือจบ คุณสนใจที่จะค้นหาทวิจรรย์หนังสือนั้นว่ากล่าวไว้อย่างไร (Y)

2) การชื่นชอบคุณค่า (Preference of Value) ในขั้นนี้นักเรียนมีส่วนร่วมในวัตถุหรือปรากฏการณ์ การมีส่วนร่วมนี้มีรูปแบบการกระทำที่ชัดเจน เช่น เขียนจดหมายไปยังสำนักพิมพ์ การช่วยในการวางแผนงานศิลปะของโรงเรียน การทดสอบการชื่นชอบคุณค่าต้องอาศัยหลักฐานที่เป็นรูปธรรมของความสนใจพิเศษหรือคุณค่าที่เฉพาะเจาะจงที่หลักสูตรระบุไว้ และความชื่นชอบในสิ่งที่สนใจหรือคุณค่าเหล่านี้มากกว่าสิ่งอื่นๆ ดังที่สะท้อนผ่านรูปแบบพฤติกรรมหรือมุมมองที่เฉพาะ วิธีใช้สถานการณ์เป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุดวิธีหนึ่งในการประเมินขั้นนี้ โดยวิธีทั่วไปที่ใช้การทดสอบคือการสร้างสถานการณ์ที่มีทางเลือกหลากหลายเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการตรวจสอบว่านักเรียนเกิดการชื่นชอบคุณค่า เช่น การหาตัวอย่างศิลปะที่ดี ซึ่งสามารถใช้เมื่อพานักเรียนเข้าชมพิพิธภัณฑ์ได้ โดยการใช้การแจกแบบบันทึกโครงสร้าง ซึ่งนักเรียนจะสามารถบันทึกสิ่งที่ทำ จดเวลาที่ใช้ทำแต่ละกิจกรรม การวิเคราะห์แบบบันทึกที่เสร็จแล้วแสดงถึงขอบเขตที่ใช้เวลาและความพยายามในการค้นหาตัวอย่างศิลปะที่ดี หรืออาจใช้วิธีให้งานศิลปะเลียนแบบจำนวนหนึ่งที่มีคุณภาพแตกต่างจากผลงานต้นฉบับรวมถึงงานที่มีชื่อเสียง หลักฐานการชื่นชอบคุณค่าสามารถสังเกตได้จากเหล่านักเรียนที่เลือกงานศิลปะที่ชอบได้ตรงกับมาตรฐานสากล

ตัวอย่างแบบทดสอบ : การเลือกตัดสินใจทางศิลปะที่เหมาะสม

คำชี้แจง : ในแบบทดสอบนี้ต้องการทราบความคิดเห็นของท่านที่มีต่อศิลปะแต่ละประเภท อ่านแต่ละประโยคอย่างตั้งใจแล้วแสดงความคิดเห็นลงบนกระดาษคำตอบโดยขีดเส้นใต้ตัวอักษรตามความคิดเห็นของท่าน

- ขีดเส้นใต้ :
- A ถ้าคุณรู้สึกเห็นด้วยกับประโยคนี้
 - U ถ้าคุณรู้สึกไม่แน่ใจในประโยคนี้
 - D ถ้าคุณรู้สึกไม่เห็นด้วยกับประโยคนี้

ตัวอย่าง

เราควรสร้างบ้านด้วยเทคโนโลยีขั้นสูงสุด มีแบบแผนคุ่มค่าและโครงสร้างที่ทันสมัย (D)

ราคาของงานศิลปะเป็นตัวบ่งชี้ถึงคุณค่าทางศิลปะของมัน (D)

ภาพหุ่นนิ่งเป็นภาพที่ไม่สื่อถึงอารมณ์ใดๆ (D)

3) การยินยอมรับ (Commitment) หลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเกิดความรู้สึกในขั้นนี้ ได้แก่ 1) มีความคงทนของคุณค่าหรือปรากฏการณ์ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง โดย

ทดสอบว่าคุณค่าที่เกิดมีความคงทนเท่าใด และ ความเป็นไปได้ที่ว่าคุณค่าจะยังคงดำเนินต่อไป 2) ต้องมีแรงกระตุ้นให้เกิดคุณค่าซึ่งผู้เรียนหลงใหล พุดถึงบ่อยๆและเชื่อมโยงไปยังเรื่องอื่นๆ ทดสอบได้ด้วยการรวบรวมหลักฐานของสิ่งที่ผลักดัน และความขยันหรือหลักฐานในการใฝ่หาวัตถุที่มีคุณค่าสูง เพื่อตอบสนองความต้องการภายใน 3) ควรมีการกระทำที่สื่อถึงคุณค่า ความเชื่อ หรือความรู้สึก ซึ่งการกระทำโดยธรรมชาติของพวกเขาบ่งบอกถึงความมุ่งมั่น ตัวอย่างเช่น วิชาสังคมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อการแยกแยะปัญหาสังคมในปัจจุบัน นักเรียนคนหนึ่งอาสาที่จะเข้าร่วมกลุ่มคนงานในศูนย์สังคมสงเคราะห์ที่ใกล้บ้านและอุทิศทุกวันเสาร์หนึ่งปีการศึกษาเพื่อทำงานนี้ 4) พัฒนาความรู้สึกอย่างแรงกล้าเกี่ยวกับวัตถุหรือปรากฏการณ์ และไม่เคยต่อต้านในการเผยแพร่ให้ผู้อื่นทราบ

จากการศึกษาการวัดการเห็นคุณค่าทำให้ทราบถึงรูปแบบของคำถามที่ใช้การทดสอบทางจิตพิสัยในชั้นต่างๆ พบว่าการวิจัยนี้สามารถวัดระดับการเห็นคุณค่าของผู้เรียนได้ถึงขั้นการชื่นชอบคุณค่า (Preference of Value) เนื่องจากขั้นการยินยอมรับ (Commitment) มีตัวแปรด้านเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย โดยต้องใช้เวลานานในการติดตามผลความคงทนของตัวแปรตามซึ่งเกินขอบเขตการวิจัย

เครื่องมือวัดทางจิตพิสัย เนื่องจากความรู้สึกเป็นสิ่งที่เป็นามธรรม มีการวัดที่แตกต่างไปจากการวัดความรู้ (ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, ม.ป.ป.) จึงต้องศึกษาเครื่องมือที่ใช้วัดความรู้สึก ได้แก่

1) แบบวัดด้วยสถานการณ์ เป็นการยกตัวอย่างสถานการณ์ที่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดความรู้สึก และพฤติกรรมที่จะแสดงออกมา สถานการณ์ที่นำมาควรเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และใช้คำถามลงเพื่อไม่ให้ผู้ตอบรู้ว่ากำลังถูกทดสอบอยู่

2) แบบบันทึกการสังเกต การสังเกตเป็นวิธีการหนึ่งสำหรับประเมินพฤติกรรมบุคคลในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อใช้เป็นตัวแทนคุณลักษณะที่ต้องการจะวัด โดยต้องทำการสังเกตซ้ำในเงื่อนไขต่างกัน เครื่องมือที่ใช้บันทึกการสังเกตเรียกว่า แบบสังเกต

3) การสะท้อนคิด เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือในผลการสังเกตพฤติกรรมว่าความจริงแล้วผู้เรียนมีความคิดที่ตรงกับการกระทำหรือไม่ การสะท้อนคิดจึงเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถใช้สนับสนุนผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนได้ การสะท้อนคิด หมายถึง กระบวนการคิดไตร่ตรอง ทวนสอบ (Reflective Thinking) เป็นการพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างรอบคอบโดยใช้สติและมีสมาธิ ซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้เราได้ทบทวนและสะท้อนการกระทำของตน (Reflective Practice) โดยสามารถแสดงออกได้ทั้งการพูดและการเขียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์แสวงหาคำตอบโดยใช้เหตุผล แก้ไขปัญหามาไปสู่การพัฒนาปรับปรุงตนเอง และปรับปรุงงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Johns, 2000) ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้เลือกใช้การสะท้อนคิดด้วยการเขียนเนื่องจากมีความเหมาะสมกับรูปแบบและเวลาในการจัดกิจกรรม

การเขียนสะท้อน (reflective writing) เป็นวิธีการที่ช่วยสร้างความคิดรวบยอดและมโนทัศน์เกี่ยวกับเรื่องที่ปฏิบัติหรือเรียนรู้ให้มีความชัดเจนขึ้น รวมทั้งช่วยให้สามารถปรับเปลี่ยนและประยุกต์ใช้ความคิดรวบยอดและมโนทัศน์ต่าง ๆ เหล่านั้นกับสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม การเขียนสะท้อนการเรียนรู้อาจจำแนกได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ การเขียนสะท้อนการจัดการเรียนรู้ตามกรอบที่กำหนดไว้ และการเขียนสะท้อนการจัดการเรียนรู้แบบอิสระ

รูปแบบที่ 1 การเขียนสะท้อนการจัดการเรียนรู้ตามกรอบที่กำหนดไว้ เป็นการเขียนสะท้อนตามคำถาม (reflective questions) หรือบรรยายลักษณะสำคัญ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับจัดการเรียนรู้ตามประเด็นซึ่งได้กำหนดไว้ล่วงหน้า เช่น การสะท้อนจากแผ่นงาน (reflective worksheets) รูปแบบนี้มีข้อดีที่ช่วยให้สามารถสะท้อนการจัดการเรียนรู้ได้ครบถ้วน ครอบคลุมคำถามและองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ แต่มีข้อจำกัดที่ไม่สามารถสะท้อนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย เนื่องจากผู้เขียนมักยึดติดกับคำถามหรือองค์ประกอบที่กำหนดไว้ จนบางครั้งทำให้ละเลยการเขียนสะท้อนการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจบางประเด็น

รูปแบบที่ 2 การเขียนสะท้อนการจัดการเรียนรู้แบบอิสระ เป็นการเขียนสะท้อนการจัดการเรียนรู้ตามสภาพการรู้ที่สังเกตได้ มีการสอดแทรกความรู้สึก ความคิดเห็น โดยไม่มีการกำหนดกรอบการสะท้อนที่ชัดเจน การเขียนสะท้อนลักษณะนี้ รูปแบบนี้มีข้อดีที่สามารถสะท้อนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย แต่มีข้อจำกัดที่อาจสะท้อนการจัดการเรียนรู้ได้ไม่ครอบคลุมประเด็นหรือองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษารูปแบบการเขียนสะท้อนคิดพบว่า การใช้รูปแบบที่ 1 การเขียนสะท้อนการจัดการเรียนรู้ตามกรอบที่กำหนดไว้มีความเหมาะสมกับงานวิจัยนี้มากกว่า เพราะเป็นการกำหนดการตอบของผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ตรงกับสิ่งที่ต้องการจะรู้ ทำให้เนื้อหาของคำตอบแคบลงและสามารถนำมาวิเคราะห์ร่วมกับผลการสังเกตพฤติกรรมได้ง่ายขึ้น

ขั้นตอนการสะท้อนคิด (Gibbs, 1988) ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) การบรรยาย (Description) เป็นการบรรยายว่า อะไรเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เกิดการสะท้อนความคิด เป็นการบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้น
- 2) ความรู้สึก (Feelings) เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันโดยการสะท้อนการคิดจากการสังเกตความรู้สึก และการรับรู้ มีปฏิกริยาอย่างไร หรือรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่เกิดขึ้น
- 3) การประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินวิเคราะห์ประสบการณ์ที่ดีและไม่ดีเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นนั้น แล้วนำมาใช้ในการตัดสินใจ
- 4) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ว่าได้เรียนรู้ อะไรจากสิ่งที่เกิดขึ้น เหตุผลในการตัดสินใจทำสิ่งนั้นๆ อะไรเป็นสิ่งที่ทำทนาย
- 5) การสรุป (Conclusion) เป็นการสรุปความคิดรวบยอดจากการวิเคราะห์โดยใช้ เหตุและผล หรือสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน รวมถึงการสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหาโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม
- 6) การวางแผนปฏิบัติในอนาคต (Action Plan) การวางแผนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปฏิบัติในสถานการณ์ใหม่

เพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาตนเอง ถ้าหากสถานการณ์นี้เกิดขึ้นอีก เราจะทำอะไรที่แตกต่างไปจากเดิมบ้าง มีขั้นตอนการปฏิบัติอย่างไร

ในงานวิจัยนี้จะใช้การสะท้อนคิดของGibbsในการกำหนดคำถามที่บ่งบอกถึงการเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาในระดับต่างๆ และสนับสนุนผลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรม เพื่อให้ทราบว่าพฤติกรรมของผู้เรียนที่สังเกตได้สอดคล้องกับความรู้สึของผู้เรียน

4) แบบวัดทัศนคติ เป็นการวัดความรู้สึกที่ส่งผลไปสู่ท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งการวัดทัศนคตินอกจากจะเป็นการวัดความรู้สึกความคิดเห็นในเชิงบวก หรือลบแล้ว ยังสามารถแสดงระดับได้อีกด้วย โดยทั่วไปมักใช้ 5 ระดับ มีวิธีวัดทัศนคติทั้งแบบลิเคิร์ต (Likert scale) และแบบออสกู๊ด (Osgood Scale) (บุญฉวีรัตน์ พิชญไพบุลย์, ม.ป.ป.)

การสร้างมาตรวัดทัศนคติแบบลิเคิร์ตประกอบด้วย 3 ส่วนที่สัมพันธ์กันดังนี้ คือ การสร้างข้อความ การให้คะแนนข้อความ และการเลือกข้อความ (สุชีรา ภัทรายุตวรวิทย์, 2556)

การสร้างข้อความ มีเกณฑ์ดังนี้ 1) สร้างข้อความเชิงความคิดเห็น ความเชื่อ ความรู้สึก ไม่ควรเป็นข้อความที่เป็นข้อเท็จจริง 2) ใช้ข้อความที่ชัดเจน ภาษตรงประเด็น และหลีกเลี่ยงข้อความที่มีความหมายกำกวม 3) ควรมีข้อความทั้งทางบวกและทางลบ ในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน 4) ไม่ควรสร้างข้อความในรูปแบบความคิดที่เป็นกลางหรือรุนแรง และ5) กำหนดระดับ(Scale) ของการตอบสนองในแต่ละข้อความหรือตัวเลือกที่ให้ผู้ตอบเลือกตอบ

การให้คะแนน ถ้าเป็นข้อความที่เห็นด้วย ให้คะแนน 5 4 3 2 1 แต่ถ้าเป็นข้อความที่ไม่เห็นด้วยให้คะแนนตรงกันข้าม

ขั้นตอนการสร้าง ได้แก่ 1) เลือกคำถามและรวบรวมข้อความความคิดเห็น 2) กำหนดตัวแปรของทัศนคติ 3) เลือกคำถาม และ4) สร้างข้อกระทงสำหรับถามทัศนคติ

การเลือกข้อความ 1) Cronbach (1970) เสนอว่าสามารถทำได้โดยการหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนเฉลี่ยรวมทุกข้อ ข้อที่ได้ค่าสหสัมพันธ์สูงจะนำมาใช้ได้ ส่วนข้อที่ได้ค่าสหสัมพันธ์ต่ำให้คัดออก 2) การคำนวณค่า t-test ระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่ได้คะแนนสูงกับกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำโดยการทดสอบทีละข้อจนครบทุกข้อ ข้อใดที่ให้ค่า t เท่ากับหรือมากกว่า 1.75 ถือว่าข้อนั้นสามารถจำแนกกลุ่มคนที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยออกจากกันได้ แสดงว่าข้อความนั้นนำมาใช้ได้ โดยสามารถเลือกใช้วิธีใดก็ได้

การแปลความหมาย ใช้การคิดคะแนนเฉลี่ย(mean) ของกลุ่มที่ศึกษา โดยพิจารณาว่าคะแนนเฉลี่ยตกอยู่ในส่วนใดของสเกล โดยดูคะแนนค่ากลางเป็นหลัก

5) การสัมภาษณ์ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้รับการสัมภาษณ์ แบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์ตามลักษณะการวาง

แผนการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง และ2) **การแบ่งประเภทการสัมภาษณ์ตามจำนวนผู้รับการสัมภาษณ์** ประกอบด้วย การสัมภาษณ์รายบุคคล และการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม

การสร้างเครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543) มีขั้นตอนดังนี้

- 1) กำหนดคุณค่าที่จะวัด จะวัดคุณค่าของอะไร
- 2) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ศึกษาคุณค่าที่กำหนดว่ามีความหมายอย่างไร มีทฤษฎี มีการศึกษาวิจัยค้นคว้าเกี่ยวข้องอย่างไรบ้าง
- 3) นิยามคุณค่าที่กำหนด การนิยาม คือการล้อมกรอบความหมายของคุณค่านั้น
- 4) เลือกแบบการสร้างเครื่องมือ
- 5) เขียนข้อสอบวัดการเห็นคุณค่า
- 6) ตรวจสอบข้อความ (IOC)
- 7) ศึกษาอำนาจจำแนกรายข้อ
- 8) จัดข้อสอบเป็นชุด
- 9) หาคุณภาพของเครื่องมือ หมายถึงความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรง
- 10) หาเกณฑ์ปกติ หมายถึงข้อเท็จจริงทางสถิติที่บรรยายการแจกแจงของคะแนนจากประชากรที่นิยมไว้ดีแล้ว และเป็นคะแนนที่บอกระดับความสามารถของผู้เข้าสอบว่าอยู่ระดับใดของประชากร

จากการศึกษาเครื่องมือวัดทางจิตพิสัยพบว่า การวัดการเห็นคุณค่าด้วยแบบสอบถามที่เป็นมาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert scale) มีความเหมาะสม เนื่องจากมีความละเอียดและชัดเจน ได้รับการยอมรับและใช้กันอย่างกว้างขวางในงานวิจัยที่เกี่ยวกับความรู้สึก โดยเครื่องมือที่ใช้วัดจิตพิสัยในงานวิจัยนี้ ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสังเกตพฤติกรรม และการสะท้อนคิด

5. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้คำที่ใกล้เคียงกัน ดังนี้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activity Packages or LAPs) เป็นการคิดค้นวิธีการเรียนรู้ที่ปรับให้ตรงกับความต้องการและความสนใจต่างๆของผู้เรียน โดยทั่วไปจะอยู่ในรูปแบบชุดสิ่งพิมพ์ ซึ่งครอบคลุมหัวข้อเฉพาะเรื่อง มีกิจกรรมที่สอดคล้องวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทำ โดยผู้เรียนแต่ละคนสามารถเรียนรู้ตามความต้องการของตนเองได้ (Duke, 1973)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากสื่อการเรียนรู้ต่างๆ (Udu & Eze, 2018)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการบูรณาการสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งหรือหลายหัวข้อ (Meehan, 1981)

ชุดสื่อการเรียนรู้ (Kit of Learning Materials) หมายถึง ชุดของสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีความน่าสนใจและน่าค้นหา ถูกสร้างให้มีคุณค่าและสามารถประเมินผู้เรียนรายบุคคลได้โดยไม่ต้องพึ่งคำอธิบาย คำแนะนำหรือการประเมินจากผู้สอน (Good, 1945)

ชุดการเรียนรู้ เป็นสื่อประเภทหนึ่งซึ่งที่อาศัยระบบการบูรณาการสื่อหลายๆอย่างเข้าด้วยกัน เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนในหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ โดยผู้เรียนมีลักษณะการใช้สื่อในการเรียนรู้จากการประกอบกิจกรรมและประสบการณ์ต่างๆด้วยตนเอง (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553)

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ วิธีการเรียนรู้ภายใต้หัวข้อใดหัวข้อหนึ่งหรือหลายหัวข้อที่ปรับให้ตรงกับความต้องการและความสนใจต่างๆของผู้เรียน มีวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้ที่มีหลายประเภท ในการวิจัยนี้จะใช้คำว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมในชุดกิจกรรมด้วยตนเองโดยไม่เน้นเป็นสื่อการสอนของครู

5.1 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ความรู้และสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะไทย ได้ศึกษาองค์ประกอบของชุดการเรียนการสอน มีนักวิชาการกล่าวถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และชุดการสอนไว้ ดังนี้

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มี 6 ส่วน ได้แก่ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 2) คำชี้แจงรายละเอียดชุดกิจกรรมในภาพรวม 3) วัตถุประสงค์ 4) การสอน 5) การวัดประเมินผล และ 6) ข้อเสนอแนะ (Meehan, 1981)

ชุดการเรียนประกอบด้วยส่วนประกอบต่างๆที่คล้ายกัน ดังนี้

- 1) หลักการและเหตุผล
- 2) วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 3) แบบทดสอบก่อนเรียน
- 4) การวิเคราะห์แบบทดสอบก่อนเรียน
- 5) ความรู้พื้นฐาน
- 6) โปรแกรมการเรียน
- 7) แบบทดสอบการประเมินผลตนเอง
- 8) การวิเคราะห์แบบทดสอบการประเมินผลตนเอง
- 9) อ้างอิง ข้อมูลเพิ่มเติม ฯลฯ (กรองกาญจน์ อรุณรัตน์, 2536)

องค์ประกอบชุดการเรียนการสอนเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) คู่มือการใช้ชุดการเรียน 2) บัตรงาน 3) แบบทดสอบวัดความก้าวหน้าของผู้เรียน 4) สื่อการเรียนต่างๆ (บุญชม ศรีสะอาด, 2537)

องค์ประกอบของชุดการเรียนมี 4 ส่วน ได้แก่ 1) คู่มือครูสำหรับผู้ใช้ชุดการเรียน 2) เนื้อหาสาระและสื่อ 3) คำสั่งหรือการสอบงาน และ 4) การประเมินผล (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2523)

จะเห็นได้ว่ามีกำหนดองค์ประกอบที่ต่างกันไปโดยมีส่วนคล้ายกัน จึงทำการเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสมและปรับใช้ให้เหมาะสมกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ดังนี้ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) เนื้อหา 3) สื่อการเรียนรู้อื่นๆ และ 4) แบบประเมินผล

5.2 ขั้นตอนการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้

มีการศึกษาขั้นตอนการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการเรียนการสอนต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้

ในการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มี 8 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดหัวข้อของชุดกิจกรรม 2) กำหนดวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม 3) ตรวจสอบชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 4) ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรม 5) สร้างเนื้อหา 6) ตรวจสอบชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 7) ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรม และ 8) การเตรียมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ (Meehan, 1981)

ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนต่างๆ จะยึดกระบวนการพื้นฐาน 3 กระบวนการ คือ 1) กำหนดวัตถุประสงค์ 2) การเตรียมเครื่องมือในการเรียนการสอน 3) การปรับปรุงแก้ไข ซึ่งการผลิตหน่วยการเรียนสำหรับชุดการเรียนก็ยึดกระบวนการทั้ง 3 ประการข้างต้นด้วยเช่นกัน (กรองกาญจน์ อรุณรัตน์, 2536)

สามารถสรุปขั้นตอนการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ดังนี้ 1) กำหนดหัวข้อของชุดกิจกรรม 2) กำหนดวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม 3) สร้างเนื้อหา 4) ตรวจสอบชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 5) ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรม 6) ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 7) การเตรียมเครื่องมือในการจัดกิจกรรม 8) นำผลการใช้ชุดกิจกรรมไปปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมให้มีความสมบูรณ์

6. สื่อการเรียนรู้

สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สร้างเสริมคุณธรรมและค่านิยมให้กับผู้เรียน (กรมวิชาการ, 2545)

6.1 ลักษณะของสื่อการเรียนรู้

อาจจำแนกสื่อเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้

- 1) **สื่อสิ่งพิมพ์** หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ ซึ่งได้แสดงหรือจำแนกหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่างๆ โดยใช้หนังสือที่เป็นตัวเขียน หรือตัวพิมพ์เป็นสื่อเพื่อแสดง ความหมาย
- 2) **สื่อเทคโนโลยี** หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ได้ผลิตขึ้นเพื่อใช้ควบคู่กับเครื่องมือ โสตทัศนวัสดุหรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น วีดิทัศน์ แลกบันทึกลำโพง
- 3) **สื่ออื่นๆ** เป็นสื่อที่นอกเหนือสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อกิจกรรมหรือกระบวนการ และสื่อวัสดุหรือเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อประกอบการเรียนรู้

6.2 กระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (กรมวิชาการ, 2545) ได้กำหนดกระบวนการ ดังนี้

- 1) กำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปของการผลิตสื่อ
- 2) ศึกษาและกำหนดคุณสมบัติของผู้เรียน
- 3) กำหนดและวิเคราะห์เนื้อหาสาระ
- 4) กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 5) กำหนดรูปแบบและวิธีประเมินผล
- 6) กำหนดวิธีการและแนวทางการเสนอเนื้อหา
- 7) กำหนดแหล่งข้อมูลที่สนับสนุนการจัดทำสื่อ
- 8) ยกร่างและจัดทำสื่อตามรูปแบบและวิธีการตามแผน
- 9) ทดสอบคุณภาพของสื่อที่ผลิตขึ้น
- 10) ปรับปรุงแก้ไขต้นฉบับ/ต้นแบบสื่อให้สมบูรณ์
- 11) นำสื่อที่เสร็จสมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

6.3 การวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ

เพื่อให้สามารถเลือกใช้ประเภทสื่อในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม จึงได้ศึกษาข้อดีและข้อเสียของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ

ประเภทของสื่อการเรียนรู้	ข้อดี	ข้อเสีย
1. สื่อสิ่งพิมพ์ เอกสาร หนังสือ ตำรา หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร	-ใช้ได้ในทุกสถานที่ -สามารถเรียงลำดับเนื้อหาความรู้ อย่างเป็นระบบ ศึกษาทางไกลได้	-เสื่อมสภาพหรือหายได้ -ถ้าหนัก อาจไม่เหมาะกับการพกพาไปตามสถานที่ต่างๆ
2. สื่อเทคโนโลยี วิดิทัศน์ เทปบันทึกเสียง อินเทอร์เน็ต	-พกพาสะดวก -คงทนและเก็บได้นาน -ใช้กับคนจำนวนมากสะดวก -ประหยัดต้นทุนในการผลิตสื่อ	-ค่าใช้จ่ายมาก -ไม่เหมาะกับพื้นที่ที่ขาดแคลนเทคโนโลยี -ผู้ใหญ่ที่ไม่ชินกับเทคโนโลยี อาจมีปัญหา
3. สื่ออื่นๆ 3.1 สื่อบุคคล ปรชาษฐ์ วิทยากร	-ได้ความรู้ที่ใหม่ -ถามเพิ่มเติมได้	-เนื่องจากสื่อเป็นคน อาจมีความผิดพลาดจากการตอบผิด -ไม่คงทน

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ (ต่อ)

ประเภทของสื่อการเรียนรู้	ข้อดี	ข้อเสีย
3.2 สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม แหล่งการเรียนรู้ ห้องสมุด ชุมชน วัฒนธรรม	-หาง่าย -ประหยัดต้นทุน -เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วม	-ต้องไปสถานที่จริง -ไปตามเวลาเปิดทำการเท่านั้น -เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา
3.3 สื่อกิจกรรม/ กระบวนการ การสาธิต การจัด นิทรรศการ โครงการ ทัศนศึกษานอกสถานที่	-ผู้มีส่วนร่วมได้ลงมือทำ -ได้ประสบการณ์ตรง	-ต้องมีผู้ดูแลกิจกรรม -ใช้เวลาในการเตรียมสื่อนาน เนื่องจากต้องวางแผนล่วงหน้า
3.4 สื่อวัสดุ/เครื่องมือ และอุปกรณ์ประกอบการ เรียนรู้ หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ ตาราง สถิติ กราฟ	-มีความหลากหลาย -เพิ่มลูกเล่นได้มาก เหมาะกับให้ ความรู้ในหัวข้อย่อยๆ -ใช้ร่วมกับสื่อชนิดอื่นได้	-ไม่ค่อยเหมาะกับเนื้อหาหนัก

จากตารางที่ 3 สรุปได้ว่า สื่อแต่ละประเภทยังมีข้อดีและข้อเสียที่แตกต่างกัน ในการออกแบบชุดกิจกรรมต้องเลือกประเภทสื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาและการนำไปใช้

7. วัยรุ่นตอนปลาย (อายุ 18-25 ปี)

เนื่องจากงานวิจัยนี้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างนอกระบบโรงเรียน จึงได้ศึกษาการแบ่งกลุ่มเป้าหมายของการศึกษานอกระบบ พบว่ามีการแบ่งตามลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้ (อาชัญญา รัตน์อุบล, 2539)

- 1) แบ่งตามเพศ ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายเพศชายและเพศหญิง
- 2) แบ่งตามวัย
- 3) แบ่งตามลักษณะของท้องถิ่น

- 4) แบ่งตามจุดมุ่งหมายของหน่วยงาน
- 5) แบ่งตามลักษณะอาชีพของงาน
- 6) แบ่งตามความสนใจและความต้องการ

จากการแบ่งลักษณะกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สามารถวัดผลได้ จึงเลือกการแบ่งตามวัย เพราะต้องการกำหนดกลุ่มตัวอย่างให้อยู่ในช่วงอายุเดียวกัน วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสนใจร่วมด้านวัฒนธรรม ประเพณี คือ เริ่มสามารถเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรม การให้ความรู้ความเข้าใจและชักจูงให้สนใจอย่างถูกต้องจะทำให้เติบโตเป็นบุคคลที่รักและสงวนวัฒนธรรมประเพณี นอกจากนี้ยังสนใจด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ใหม่และมีประโยชน์ ช่วยระบายความเคร่งเครียดอารมณ์ เด็กวัยรุ่นมักให้ความร่วมมือกับกิจกรรมสร้างสรรค์ อาจเป็นทั้งแง่ส่วนตัวและสังคม ให้ความสำคัญกับความสวยงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอยหรือเท่าๆกัน พวกเขาต้องการความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง มีพวกพ้องที่สามารถเข้าใจตน และได้รับการยอมรับจากเพื่อนๆ มีการสื่อสารกันมากและมีรูปแบบการสื่อสารกันด้วยคำที่ทันสมัย นิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อที่รวดเร็วและเนื่องจากความเร็วในการสื่อสารและความยากลำบากในการพิมพ์อักษรทำให้วัยรุ่นติดการใช้คำสั้นๆ มีการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ ความเปลี่ยนแปลงและความเป็นไปในขณะนี้ เป็นรากฐานความสนใจ ความมุ่งหมายในชีวิต และอาชีพในวัยผู้ใหญ่ (Keel, 1969; จรุงภรณ์ กลางบุรัมย์, 2558; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) ด้วยเหตุนี้ จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยเป็นวัยรุ่นตอนปลาย อายุ 18-25 ปี เนื่องจากสามารถรับผิดชอบตนเอง เรียนรู้ด้วยตนเองได้และมีความเหมาะสมในการปลูกฝังให้เกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะไทย

7.1 ลักษณะกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนวัยรุ่นตอนปลาย

เนื่องจากช่วงอายุ 18-25 ปีเป็นวัยรุ่นที่กำลังจะเป็นผู้ใหญ่ เทียบได้กับระดับอุดมศึกษา จึงได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมที่เหมาะสมในระดับอุดมศึกษา (สมชาย รัตนทองคำ, 2554) ได้สรุปลักษณะการจัดการเรียนรู้ในช่วงวัยนี้ ได้แก่ 1) เน้นความสนใจและความต้องการของผู้เรียน 2) มุ่งจัดสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้เรียน 3) วิเคราะห์ประสบการณ์ที่แตกต่างกัน 4) ผู้เรียนต้องการเป็นผู้นำตนเอง และ 5) ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน

ดังนั้นลักษณะกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนวัยรุ่นตอนปลายต้องเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จัดกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ รองรับผู้เรียนที่มีประสบการณ์เดิมแตกต่างกันตามลักษณะและสถานะของครอบครัว เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำในการทำกิจกรรมมากกว่าเป็นผู้สอน และเป็นกิจกรรมที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียนทุกระดับความสามารถเพื่อให้เรียนรู้ร่วมกันได้

7.2 การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่น

เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำมาซึ่งการเห็นคุณค่าศิลปะและมีความเหมาะสมกับวัยรุ่น ได้ศึกษากิจกรรมศิลปะจากงานวิจัย ที่มีกลุ่มตัวอย่างใกล้เคียงกันเพื่อศึกษาการเลือกใช้สื่อและวิธีการในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าด้านต่างๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4 การศึกษากิจกรรมศิลปะที่มีการส่งเสริมการเห็นคุณค่าด้วยสื่อและวิธีการต่างๆ

ชื่อกิจกรรม	ประเภทสื่อ						คุณค่าของศิลปะ				ช่วงวัย			วิธีการ	แหล่งที่มา		
	สื่อภาพเคลื่อนไหว	สื่อภาพนิ่ง	สื่อเสียง	สื่อประสม	สื่อสิ่งพิมพ์	สื่ออื่นๆ	ศิลปะทัศนศิลป์	ศิลปะการปฏิบัติ	ศิลปะการแสดง	ศิลปะการออกแบบ	ศิลปะการประดิษฐ์	ศิลปะการเขียน	ศิลปะการวาด			ศิลปะการปั้น	
กิจกรรมแผ่นมัลติมีเดีย				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	มีการอธิบายความเป็นมาของการมัลติมีเดียให้ผู้เรียนลงมือทำตามด้วยตนเอง โดยประยุกต์ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวให้เกิดประโยชน์	การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน (ชัยวรรัตน์ นุชอุดม, 2559)
กิจกรรมพวงมโหตร																มีการอธิบายความเป็นมาของพวงมโหตรเชื่อมโยงกับประเพณีสำคัญของไทย ให้ผู้เรียนลงมือทำพวงมโหตรด้วยตนเอง ต่อนท้ายมีการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้เรียนนำผลงานตนเองกลับไปบ้านได้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงาน	

ตารางที่ 4 การศึกษากิจกรรมศิลปะที่มีการส่งเสริมการเห็นคุณค่าด้วยสื่อและวิธีการต่างๆ (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	ประเภทสื่อ				คุณค่าของศิลปะ				ช่วยวัย			วิธีการ	แหล่งที่มา		
	สื่ออื่นๆ	สื่ออื่นๆ	สื่ออื่นๆ	สื่ออื่นๆ	คุณค่าของศิลปะ	คุณค่าของศิลปะ	คุณค่าของศิลปะ	คุณค่าของศิลปะ	ช่วยวัย	ช่วยวัย	ช่วยวัย				
กิจกรรมเทพทูลงผา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	มีการอธิบายความเป็นมาของชุมชน ให้ผู้เรียนลงมือทำทั้งหมดด้วยตนเองซึ่งเป็นวัสดุใช้สอย ตอนท้ายมีการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้เรียนนำผลงานตนเองกลับบ้านได้ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงาน ให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้คิดและแสดงออกอย่างเป็นอิสระ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตัวเอง	การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน (สัญญาวัฒน์ นุชอุดม, 2559)
กิจกรรมศิลปะทราย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมจริง ใจพื้นที่ในชุมชนในการปลดปล่อยความคิดและจินตนาการผ่านภาพวาด ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกรักและผูกพันกับชุมชนที่อาศัยอยู่ เกิดความกล้าแสดงออก เกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตัวเอง	

ตารางที่ 4 การศึกษากิจกรรมศิลปะที่มีการส่งเสริมการเห็นคุณค่าด้วยสื่อและวิธีการต่างๆ (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	ประเภทสื่อ		คุณค่าของศิลปะ				ช่วงวัย			วิธีการ	แหล่งที่มา
	สื่อหลัก	สื่ออื่นๆ	ศิลปะทัศนศิลป์	ศิลปะการแสดง	ศิลปะการออกแบบ	ศิลปะการประดิษฐ์	ศิลปะการเขียน	ศิลปะการถ่ายภาพ	ศิลปะการดนตรี		
กิจกรรมการจัดองค์ประกอบศิลป์โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมภาคเหนือ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	การพัฒนากิจกรรมการสอนการจัดองค์ประกอบศิลป์โดยใช้มิติทางวัฒนธรรม สำหรับหลักสูตรศิลปศึกษา ระดับปริญญาตรี (กรวรรณ ทับทิมดี, 2558)
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
กิจกรรมพินิจอารมณ์ผ่านสื่อ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	แนวทางการจัดกิจกรรมจิตศิลป์เพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้เรียนอายุ 16-18 ปี (อติญา วงษ์วาท, 2559)

จากตารางที่ 4 พบว่า วิธีการส่งเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าทางศิลปะทั้ง 4 ด้าน มีดังนี้

1) **ด้านความรู้สึก** มีวิธีการ คือ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ จนได้ผลงานศิลปะของตนเองที่นำกลับบ้านได้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ การได้ทำกิจกรรมศิลปะในแหล่งเรียนรู้จริงทำให้เกิดความผูกพันกับสถานที่ มีการสะท้อนคิดตอนท้ายกิจกรรม

2) **ด้านประโยชน์ใช้สอย** มีวิธีการ คือ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ประยุกต์ใช้วัสดุจากสิ่งแวดล้อมหรือธรรมชาติ และเป็นผลงานที่นำไปใช้ได้จริง

3) **ด้านการสร้างสรรค์** มีวิธีการ คือ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ กระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมลองใช้วิธีการใหม่ๆ ในการสร้างงานศิลปะ มีหัวข้อที่เปิดกว้างให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้จินตนาการของตนเองได้อย่างเต็มที่ และให้สังเคราะห์จุดเด่นจากสิ่งที่พบเห็น

4) **ด้านเนื้อหา** มีวิธีการ คือ มีการอธิบายถึงความเป็นมาเกี่ยวกับหัวข้องานและเรียนรู้เนื้อหาผ่านการบันทึก

5) **ด้านรูปทรง** มีวิธีการ คือ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ให้สังเคราะห์จุดเด่นจากสิ่งที่พบเห็นสำรวจและบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการจดบันทึก ถ่ายภาพ หรือวาดภาพ

ประเภทสื่อที่ใช้มากที่สุด คือ สื่อกิจกรรมหรือกระบวนการและสื่อวัสดุ แสดงว่าการจัดกิจกรรมที่มีการสาธิต มีทัศนศึกษาและมีวัสดุต่างๆ ให้ใช้สร้างงานศิลปะมีความเหมาะสมกับวัยรุ่น นอกจากนี้บางกิจกรรมยังมีการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสิ่งแวดล้อม สื่อเทคโนโลยีและสื่อบุคคลมาเสริมทำให้กิจกรรมมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่าลักษณะของกิจกรรมศิลปะที่ทำให้เกิดการเห็นคุณค่าศิลปะไทย คือ มีการนำผู้เรียนไปเรียนรู้จากศิลปวัตถุของจริงในแหล่งเรียนรู้ และมีกิจกรรมศิลปะให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติโดยมีแรงบันดาลใจมาจากงานศิลปะที่พบเห็นในแหล่งเรียนรู้

8. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

8.1 การรับรู้ทางทัศนะ(Visual Literacy)

การรับรู้ทางทัศนะเป็นวิธีการรับรู้พื้นฐานของการเรียนรู้ศิลปะ การมองเห็นนั้นมีบทบาทเป็นปัจจัยพื้นฐานในกระบวนการการเรียนรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางศิลปศึกษา (อำไพ ตรีธนาสาร, 2536) ดังนั้นการพัฒนาการรับรู้ทางทัศนะจึงสำคัญเพราะเป็นวิธีที่จะนำผู้เรียนไปสู่การเห็นคุณค่าได้

การรับรู้ทางทัศนะ (Visual Literacy) “Visual” หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับจักขุประสาทหรือสิ่งที่ตามองเห็น (ภาพ) เช่น คน สัตว์ สิ่งของ ส่วน “Literacy” หมายถึง ความสามารถในการอ่านและเขียนหรือการเรียนรู้ มีนักการศึกษาของต่างประเทศได้ให้ความหมายของคำนี้ไว้โดยสรุปได้ดังนี้

Visual Literacy เป็นกลุ่มของสมรรถภาพทางวิสัยทัศน์ ที่สามารถพัฒนาขึ้นจากการเห็นและ ในขณะเดียวกันก็มีการบูรณาการเข้ากับประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสอื่นๆด้วย พัฒนาการ สมรรถภาพเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ของมนุษย์ปกติ เมื่อพัฒนาแล้วเขาจะเป็นบุคคลอ่านออก เขียนได้จากการรับรู้ทางทัศนะที่จะสามารถแยกแยะ แปลความหมายจากสิ่งที่มองเห็น วัตถุหรือ สัญลักษณ์ที่มีตามธรรมชาติหรือคนทำขึ้นซึ่งเป็นสิ่งที่เขาจะต้องพบในสิ่งแวดล้อม ด้วยการใช้ สมรรถภาพเหล่านี้อย่างสร้างสรรค์ส่งผลให้สามารถสื่อสารกับคนอื่นได้ เขาจะสามารถเข้าใจและมีความสุขกับผลงานหากมีการใช้ทักษะเหล่านี้อย่างซาบซึ้ง (Fransecky & Debes, 1972)

Visual Literacy เป็นความสามารถที่จะเข้าใจและใช้ภาพ รวมถึงความสามารถในการคิด เรียนรู้ และแสดงออกของตนเองในลักษณะที่เป็นภาพ การเรียนรู้เชิงทัศนะเป็นแนวคิด โดยมี โครงสร้างทางทฤษฎีย่อย 3 ด้านที่จะช่วยนิยามแนวคิด ในการนำไปใช้ในการปฏิบัติ ได้แก่ 1) การคิด ด้วยภาพ (Visual Thinking) เป็นการจัดระเบียบภาพภายในจิตใจ เกี่ยวกับ รูปร่าง เส้น สี พื้นผิว และการจัดองค์ประกอบ 2) การเรียนรู้ด้วยภาพ (Visual Learning) เป็นการเรียนรู้จากภาพที่เห็น และ 3) การสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication) เป็นการใช้ภาพสื่อความหมาย (Moore & Dwyer, 1994)

สรุปได้ว่า Visual Literacy เป็นการเรียนรู้ทางทัศนะ การเรียนรู้ประเภทนี้ใช้ประสาทสัมผัส คือ นัยน์ตาในการมองสิ่งต่างๆเพื่อให้เกิดภาพของสิ่งที่มองดูนั้น เมื่อมีการเรียนรู้ทางทัศนะก็หมายถึง ผู้เรียนจะต้องสามารถแปลความหมายของภาพหรือสร้างสรรค์ภาพเพื่ออธิบายความหมายของสิ่งที่ เห็นหรือสิ่งที่ต้องการจะถ่ายทอดได้ การเรียนรู้เชิงทัศนะเป็นแนวคิด โดยมีโครงสร้างทางทฤษฎีย่อย 3 ด้านที่จะช่วยนิยามแนวคิด ในการนำไปใช้ในการปฏิบัติ ได้แก่ การคิดด้วยภาพ การเรียนรู้ด้วยภาพ และการสื่อสารด้วยภาพ

8.1.1 การส่งเสริมทักษะการรับรู้ทางทัศนะ วิธีการส่งเสริมทักษะการรับรู้ทาง ทัศนะ จากบทความวิชาการเรื่อง ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ (อำไพ ติรณสาร, 2536) ได้แก่ การ จัดกิจกรรมที่เน้นการฝึกการมองเห็นภาพตามที่ปรากฏจริง การจัดกิจกรรมที่เน้นการมองจากมุมมอง และสภาวะที่หลากหลาย การให้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะ และความเป็นมาของสิ่งต่างๆ และการจัด กิจกรรมที่เสริมสร้างจินตนาการในการมองเห็น

สรุปแล้ววิธีส่งเสริมทักษะการรับรู้ทางทัศนะ คือ การจัดกิจกรรมที่เน้นการฝึก มองเห็นตามภาพที่ปรากฏจริง การจัดกิจกรรมที่เน้นการมองจากมุมมอง และสภาวะที่หลากหลาย การมองสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว การให้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะ และความเป็นมาของสิ่งต่างๆ ซึ่งสามารถ นำไปประยุกต์ใช้กับการคิดกิจกรรมศิลปะภายในสื่อได้ เช่น เกมปริศนา เกมจับคู่ สังเกตวัตถุ เป็นต้น

8.2 การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่เปิดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือทำ มีความสอดคล้องกับกิจกรรมศิลปะซึ่งผู้เรียนได้ลงมือทำ นอกจากนี้ยังมีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามความสนใจซึ่งสอดคล้องกับวิถีเลือกกลุ่มตัวอย่างซึ่งได้มาจากความสมัครใจ ดังนั้นการวิจัยนี้จึงใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นทฤษฎีในการจัดกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าได้

การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความคิด ทักษะคติ ค่านิยมของตนเองขึ้น โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดคำถามของตนเอง และแสวงหาคำตอบด้วยวิธีการหลากหลาย เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ การลงมือปฏิบัติ กระทำจริงทั้งในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือสถานการณ์จำลอง การวิพากษ์วิจารณ์ การอภิปราย การพิจารณา การไตร่ตรอง การทบทวน และการสะท้อนความคิดของตนเองออกมา เป็นต้น โดยอาจเกิดขึ้นในชั้นเรียน นอกชั้นเรียน หรือในสถานที่จริงในการทำงานก็ได้ การเรียนรู้จากประสบการณ์ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยในปัจจุบัน ช่วยส่งเสริมบุคคลให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมบุคคลให้รู้จักแสวงหาความรู้ประสบการณ์จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆตามธรรมชาติ โดยไม่จำกัดวิธี สถานที่ เวลา และโอกาส บุคคลสามารถเรียนรู้ได้อย่างยืดหยุ่นตามความสนใจ ความสมัครใจ และความกระตือรือร้นของบุคคล ดังนั้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ จึงช่วยส่งเสริมบุคคลให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต (อาชัญญา รัตนอุบล, 2551)

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของตนเอง ตอบโจทย์ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปตามความสามารถของตนเองได้ ได้ลองผิดลองถูกในสิ่งที่ตนสนใจ ทำให้เกิดความสุข เพลิดเพลิน นำไปสู่การรักการเรียนรู้

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง CHULALONGKORN UNIVERSITY

ได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คุณค่าศิลปะ การเรียนรู้ศิลปะไทย และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

9.1 งานวิจัยในประเทศ

ผลการสอนศิลปะแบบพหุวัฒนธรรมที่มีต่อการรับรู้คุณค่าศิลปะ ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 (สรिता เจือสกุล, 2553) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการสอนศิลปะแบบพหุวัฒนธรรมที่มีต่อการรับรู้คุณค่าศิลปะของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) จำนวน 28 คน แบ่งเป็น นักเรียนหญิง 13 คน นักเรียนชาย 15 คน ระยะเวลาในการทดลอง 7 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ 1. แบบทดสอบเกี่ยวกับคุณค่าศิลปะ 2.แผนการจัดการเรียนรู้ 3.แบบวัดเจตคติต่อศิลปะ 4.

แบบสอบถามภูมิหลังของนักเรียน 5. แบบสังเกตพฤติกรรม และ 6. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอน สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1. ระดับการรับรู้คุณค่าศิลปะของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนศิลปะแบบพหุวัฒนธรรมสูงกว่าระดับการรับรู้คุณค่าศิลปะก่อนเรียนศิลปะแบบพหุวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2. ระดับเจตคติต่อศิลปะของนักเรียนหลังเรียนศิลปะแบบพหุวัฒนธรรมส่วนใหญ่สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน 3. พฤติกรรมที่ปรากฏมากที่สุด คือ การตอบคำถามอย่างสร้างสรรค์ และ 4. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนศิลปะแบบพหุวัฒนธรรมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

จากการศึกษางานวิจัยนี้ทำให้ได้เห็นตัวอย่างการวัดการรับรู้คุณค่าศิลปะ และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีการออกแบบกิจกรรมได้สร้างสรรค์และสอดคล้องกับการเห็นคุณค่าศิลปะในข้อต่างๆ

การวิเคราะห์คุณค่าและการดำรงอยู่ของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน ที่หนังใหญ่วัดขนอน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี (เปรมรัศมี ธรรมรัตน์ และธีรศักดิ์ อุ๋นอารมณเลิศ, 2553) มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์คุณค่าของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านหนังใหญ่ ศึกษาการดำรงอยู่ของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านหนังใหญ่ และนำเสนอแนวทางการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านหนังใหญ่ โดยศึกษาจากข้อมูลเอกสาร การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผลการศึกษาพบว่าศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านหนังใหญ่วัดขนอนมีคุณค่าที่สำคัญ 2 ด้าน ได้แก่ มีคุณค่าต่อการพัฒนาบุคคลและคุณค่าต่อการพัฒนาสังคม ปัจจัยที่มีผลต่อการดำรงอยู่ของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านหนังใหญ่วัดขนอน ได้แก่ การเรียนรู้และการถ่ายทอดความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านหนังใหญ่ภายในชุมชน มีการปรับตัวทางสังคม ชุมชนมีการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันเห็นคุณค่าความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านหนังใหญ่เกิดความร่วมมือมีการเผยแพร่และสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ได้รับการสนับสนุนจากสังคมภายนอก ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในสังคมไทย และแนวทางการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านหนังใหญ่วัดขนอน ได้แก่ ควรมีการสืบทอดโดยจัดตั้งคณะกรรมการบริหารคณะ หนังใหญ่วัดขนอนในรูปแบบองค์กร รวบรวมและนำองค์ความรู้หนังใหญ่มาบูรณาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนในสถานศึกษาจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นให้กับเยาวชน จัดเวทีแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นและเพิ่มการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางสื่อต่างๆ

งานวิจัยชิ้นนี้ช่วยให้ เห็นถึงแนวทางการอนุรักษ์และส่งเสริมให้งานศิลปะไทยดำรงอยู่ต่อไป โดยมีการปรับตัวให้เข้ากับสมัยใหม่

คุณค่าศิลปะปูนปั้นไทยตามทัศนะของผู้เชี่ยวชาญงานปูนปั้นและนักศึกษาโปรแกรมวิชาศิลปศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตในสถาบันราชภัฏ (ปฤณัต แสงสว่าง, 2541) มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาคุณค่าศิลปะปูนปั้นไทย ในด้านศิลปกรรม ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ ด้านภูมิปัญญาของช่างปูนปั้น ด้านศิลปวัฒนธรรม และด้านคติความเชื่อและขนบนิยม ตามทัศนะของผู้เชี่ยวชาญงานปูนปั้น

และนักศึกษา ได้สัมภาษณ์ทัศนะของผู้เชี่ยวชาญงานปูนปั้น จำนวน 13 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์และวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละและวิเคราะห์เนื้อหา สืบหาความคิดเห็นนักศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต จำนวน 223 คน โดยใช้ แบบสอบถาม แบบตรวจสอบรายการ แบบมาตราส่วนประเมินค่าและแบบปลายเปิด และวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยปรากฏว่า 1. ผู้เชี่ยวชาญงานปูนปั้นส่วนใหญ่แสดงทัศนะว่า ศิลปะปูนปั้นจัดเป็นศิลปะแบบประเพณีไทยใช้ประดับสถาปัตยกรรมและประติมากรรมประเภทต่างๆ ศิลปะปูนปั้นไทยมีคุณค่ามากที่สุดในด้านความงาม ด้านคุณค่าทางประวัติศาสตร์อันเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะที่สำคัญ ในด้านภูมิปัญญาของศิลปินช่างปูนปั้นที่สร้างงานได้สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ และคุณค่าในด้านที่สะท้อนถึงมรดกทางวัฒนธรรมอันเกี่ยวข้องกับคตินิยมเชื่อและแนวคิดตามพุทธศาสนาในประเทศไทย 2. นักศึกษาศิลปะศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นด้วยต่อคุณค่าของศิลปะปูนปั้นไทยทั้ง 5 ด้าน

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตร จังหวัดสุพรรณบุรี (เอกนถน บางท่าไม้, สิริธร บุญประเสริฐ, และนรภัทร เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา, 2558) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานการพัฒนาสื่อ 2. เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อ 3. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้สื่อ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการจัดกิจกรรมคือ นักเรียนโรงเรียนบ้านมาบพะยอมจำนวน 36 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. แหล่งเรียนรู้แหล่งโบราณคดีหนองราชวัตร เดิมเป็นเนินดินสูง เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ยุคหินใหม่ โดยในศูนย์การเรียนรู้มีการนำวัตถุโบราณที่ค้นพบบางส่วน มาจัดแสดงไว้

2. แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน คือ การพัฒนาสื่อให้ชุมชนและส่งต่อไปยังหน่วยงานที่ต้องการ และจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยสื่อที่ได้จากการวิจัย ประกอบด้วย 1. สื่อมัลติมีเดีย 2. สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ 3. สื่อประเภทสิ่งพิมพ์โปสเตอร์และแผ่นพับประชาสัมพันธ์

การเรียนการสอนศิลปะไทย ระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (ศุภชัย นทีตานนท์, 2549) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ และนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนศิลปะไทยระดับปริญญาตรี เป็นการวิจัยเชิงสำรวจกลุ่มประชากร คือ อาจารย์ผู้สอน จำนวน 17 คน และนักศึกษา จำนวน 248 คน ในหลักสูตรศิลปะไทย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม แบบแสดงความคิดเห็น และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณหา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนควรเห็นความสำคัญและคุณค่าในงานศิลปะ และต้องมีใจรัก และมีความกระตือรือร้น และผู้สอนควรมีความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง มีวัตถุประสงค์การเรียนเพื่อให้เกิดความ

ตระหนัก เห็นคุณค่าของศิลปะไทย เนื้อหาควรเกี่ยวกับการอนุรักษ์ การสืบทอดและทำนุบำรุงศิลปะไทย สิ่งแวดล้อมควรมีแหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมที่เอื้อต่อการเรียนการสอน การดำเนินการสอนควรมีการสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติงานพร้อมตัวอย่างผลงาน และกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนการสอน กิจกรรมเสริมทักษะควรให้ผู้เรียนฝึกออกแบบโครงการ เพื่อสามารถคิดทำงานในโครงการของตนเอง และควรมีการวางแผนการจัดกิจกรรมเสริมความรู้ ในการวัดและประเมินผล ด้านความรู้ ผู้เรียนควรมีความรู้และความสามารถ ที่จะวิจารณ์ผลงานศิลปะไทยและเข้าใจในกระบวนการทำงานศิลปะไทย ด้านทักษะ ผู้เรียนควรทำงานได้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมาย ส่วนด้านทัศนคติ ผู้เรียนควรเห็นคุณค่าในศิลปะไทย มีความเชื่อมั่นในการทำงานอย่างมีพัฒนา ด้านการวิเคราะห์ผล ควรมีการแจ้งเกณฑ์การประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบล่วงหน้าและมีการประเมินผลการจัดการเรียนการสอน ด้านผู้สอน และด้านการวิพากษ์วิจารณ์ควรมีการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานของผู้เรียนเพื่อปรับปรุง ให้เกิดการพัฒนามากขึ้น

การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม : กรณีศึกษา เส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน (สุทธิดา มนทิราธิราช, 2558) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของแหล่งเรียนรู้ และเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเก็บข้อมูลจากการสังเกตและสืบค้นข้อมูลแหล่งเรียนรู้ สัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ จำนวน 30 คนและบุคคลในพื้นที่ จำนวน 5 คน มีเครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบบันทึกและแบบสัมภาษณ์ มีเครื่องมือประเมินคุณภาพรูปแบบ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมและ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า มีแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แหล่ง โดยมีรูปแบบในการจัดการเรียนรู้แบ่งเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ด้านวัตถุประสงค์ควรกำหนดให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความรู้ความเข้าใจทางศิลปวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม 2. ด้านแหล่งการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม ควรคัดสรรจากความสอดคล้องของเนื้อหาที่จะเรียนรู้ คำนึงถึงความสะดวกการเดินทางระหว่างสถานที่ และความสะอาด 3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ควรบรรยายให้ความรู้เบื้องต้นก่อนนำชมสถานที่จริง โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นเตรียมความพร้อม ขั้นออกเดินทางเรียนรู้ ขั้นบันทึกข้อมูลการเรียนรู้ ขั้นสรุปผล ขั้นแบ่งปันข้อค้นพบ และขั้นประเมินความพึงพอใจ และ 4. ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ ควรประเมินสภาพจริงโดยการสังเกตพฤติกรรมและสอบถามความพึงพอใจหลังร่วมกิจกรรม มีผลการสังเกตและการประเมินความพึงพอใจที่สอดคล้องกัน

การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง (อุดมการณ์ ฉางข้าวคำ และนรินทร์ชัย พัฒนพงศา, 2558) การวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ การวิจัยเชิงสำรวจ และ การวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อนำรูปแบบไปทดลองใช้ในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประกอบด้วยนักเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 160 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 80 คน และกลุ่มควบคุม 80

คน ผลการทดลองสรุปว่า การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา สามารถพัฒนาได้ด้วยรูปแบบและกิจกรรมที่สร้างขึ้น

แนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (มณีญา นวลศรี, 2552) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันในการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า มีปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ ขาดแคลนงบประมาณ กิจกรรมที่จัดไม่มีความหลากหลาย บุคลากรไม่มีความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ และมีผู้เข้าชมน้อย

จากการค้นคว้างานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง ทำให้ทราบว่า การเห็นคุณค่าของศิลปะไทยเป็นเรื่องสำคัญในการสอนศิลปะไทย และได้เห็นตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมและสื่อที่ใช้กับแหล่งเรียนรู้ในประเทศ

9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

วิจัยเรื่อง Teen Artists : Impact of a Contemporary Art Museum (Erickson & Hales, 2014) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการนำวัยรุ่นไปเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยที่มีต่อความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะของพวกเขา โดยศึกษาโปรแกรมศิลปะจากเว็บไซต์ด้านการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ 40 แห่ง กลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นที่มีเชื้อชาติแตกต่างกัน 42 คน ใช้กระบวนการเชิงคุณภาพในการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ การสัมภาษณ์ การจดบันทึก การเขียนบทความ การตอบสนองต่อกิจกรรมที่เลือก และใช้แบบสำรวจหลังจบโปรแกรม มีการสัมภาษณ์วัยรุ่น 12 คน เกี่ยวกับมุมมองในการทำงานศิลปะก่อนและหลังร่วมโปรแกรม จัดโปรแกรมโดยมีครู ศิลปินที่มีความเชี่ยวชาญ และพิธีกร ทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดในการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ การบรรยายและอภิปราย นำวัยรุ่นไปทำกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์หลายครั้ง ผลการวิจัยพบว่าวัยรุ่นแต่ละคนมีการบันทึกเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยในมุมมองที่แตกต่างกัน เช่น ความรู้สึกตนเอง ความเหมือนจริง หลักการทางศิลปะ อารมณ์ที่เกิดจากผลงานและแนวคิด การได้ชมนิทรรศการต่างๆ ที่มีความน่าสนใจแต่ไม่เน้นหลักการศิลปะอยู่มาก ทำให้วัยรุ่นตระหนักถึงความตั้งใจของศิลปินในการสื่อสารแนวคิดมากขึ้น โดยได้เรียนรู้ที่จะซาบซึ้งกับผลงานศิลปะมากกว่าการตอบสนองขั้นพื้นฐานอย่างสวยไม่สวย และเกิดการตอบสนองต่องานศิลปะด้วยการคิดในขั้นที่ซับซ้อนขึ้น

วิจัยเรื่อง Learning to Think Critically : A Visual Art Experiment (Bowen, Greene, & Kisida, 2014) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการศึกษางานทัศนศิลป์ที่มีต่อทักษะคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา จำนวน 3,811 คนที่ได้จากการสุ่มเข้าร่วมโปรแกรมการเยี่ยมชมสำหรับโรงเรียนที่จัดโดยพิพิธภัณฑ์Crystal Bridges ประเทศอเมริกา แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนเข้าโปรแกรมการเยี่ยมชมของพิพิธภัณฑ์ และกลุ่มควบคุมคือ นักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม โดยในโปรแกรมการเยี่ยมชมจะมี

วิทยากรนำชมที่เน้นตั้งคำถามให้นักเรียนได้คิดและตอบคำถามโดยมีงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์เป็นสื่อ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดีขึ้นหลังจากเข้าร่วมโครงการในการวิเคราะห์ภาพวาดที่ไม่เคยพบ ซึ่งผลการวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนที่มีภูมิหลังด้อยโอกาสในการขยายโอกาสการเข้าถึงศิลปะของผู้ด้อยโอกาสได้

วิจัยเรื่อง The Experiential Dimensions of Museum Experiences : The Visitors' Perspectives (Chan & Yeoh, 2010) เป็นการวิจัยเชิงสำรวจที่มุ่งเน้นประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวในพิพิธภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ได้จากพิพิธภัณฑ์และเพื่อสำรวจมิติด้านประสบการณ์ที่สำคัญของพิพิธภัณฑ์ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามแบบเปิด แจกให้กับผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ที่บริเวณทางออกและร้านกาแฟของพิพิธภัณฑ์ซาบาห์ในประเทศมาเลเซีย กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์จำนวน 53 คน ระหว่างเดือนมกราคมถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550 ผลการวิจัยพบว่า ผู้เข้าชมยกย่องการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เป็นศูนย์รวมของกระบวนการทางปัญญา การศึกษา การพัฒนาจิตใจและสะท้อนคิด ประสบการณ์ที่น่าพอใจที่สำคัญส่วนใหญ่มาจากวัตถุหรือการจัดแสดง สภาพแวดล้อมทางกายภาพ และประสบการณ์ส่วนตัวที่ได้รับ ประสบการณ์ของผู้เข้าชมที่มีต่อพิพิธภัณฑ์สามารถแบ่งได้ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านวัตถุจัดแสดง ด้านความรู้ที่ได้รับ ด้านความรู้สึกและด้านสังคม โดยมีคุณลักษณะส่วนบุคคลเป็นสิ่งสำคัญที่เอื้อให้ผู้เยี่ยมชมเกิดประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์ เช่น ความตื่นตัว ความสนุกสนาน ลักษณะการเรียนรู้และสมาธิในการชมพิพิธภัณฑ์ ผลการวิจัยที่ได้มีประโยชน์ในการใช้บริหารและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในการดึงดูดผู้เข้าชมและสร้างประสบการณ์ให้ผู้เข้าชม

งานวิจัย เรื่อง Travel and Learning : A Neglected Tourism Research Area (Falk, Ballantyne, Packer, & Benckendorff, 2012) เป็นการวิจัยเพื่อสำรวจแนวคิดสำคัญของการท่องเที่ยวควบคู่กับการเรียนรู้ซึ่งเป็นประเด็นที่ไม่ค่อยได้รับความสนใจจากนักวิจัยด้านการท่องเที่ยว ได้ศึกษาแนวคิดของอริสโตเติล การเรียนรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยว พิจารณาโอกาสและความท้าทายในการขยายขอบเขตของความรู้ ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์การท่องเที่ยวค่อนข้างมีความเป็นส่วนตัวสูงและมีความสัมพันธ์อย่างมากกับแรงจูงใจและความรู้เดิมของนักท่องเที่ยว การเรียนรู้ในการท่องเที่ยวจะเกิดขึ้นได้ต้องมีสถานที่และเวลาที่เหมาะสม และนักท่องเที่ยวจะได้รับความรู้ในระยะยาวเมื่อประสบการณ์ที่ได้รับตรงกับความต้องการและมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของพวกเขา

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศสรุปได้ว่า ในการเรียนรู้ศิลปะไทย การทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของศิลปะเป็นสิ่งสำคัญ วิธีการทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่ามีหลายวิธีการจัดกิจกรรมศิลปะเป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะไทยได้ ผ่านการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะ มีสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้ร่วมกิจกรรม

เกิดปฏิสัมพันธ์กับงานศิลปะและรู้สึกเพลิดเพลินในการทำกิจกรรม ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากงานศิลปะที่เห็นผ่านการสังเกตรายละเอียดงานศิลปะอย่างใกล้ชิด ถ่ายทอดแนวคิดและความรู้สึกของตนผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีแรงบันดาลใจมาจากศิลปะไทย ตามทฤษฎีการรับรู้ทางทัศนะ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดขั้นสูงผ่านการศึกษางานศิลปะ เปรียบเทียบรูปแบบของชิ้นงาน เล่นเกมและตอบคำถามเกี่ยวกับงานศิลปะ ได้ลองฝึกลองถูกขณะลงมือทำงานศิลปะตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ สอดคล้องกับวิธีการศึกษาคุณค่าที่ว่าการจัดให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงทางศิลปะ พินิจอารมณ์ที่เกิดขึ้นขณะชมงานศิลปะ และใช้คำถามที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการตัดสินผลงานศิลปะอย่างมีเหตุผลจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงคุณค่าของศิลปะได้ (Lewis, 1990) ส่วนการวัดประเมินผลในกิจกรรมศิลปะแบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัย ด้านพุทธิพิสัย ใช้แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาที่สร้างตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางพุทธิพิสัยของ Bloom ฉบับปรับปรุง (Anderson & Krathwohl, 2001) และด้านจิตพิสัย ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมและการสะท้อนคิด (Gibbs, 1988) ที่สร้างตามทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl และคณะ, 1973)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา เป็น การวิจัยแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและปริมาณ เริ่มจากเชิงคุณภาพโดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้รูปแบบเบื้องต้นในการสร้างแบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตและตัวอย่างกิจกรรมการ เรียนรู้เพื่อใช้เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อใช้ออกแบบชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ ส่วนเชิงปริมาณเป็นการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่ม ตัวอย่างด้วยค่าสถิติ โดยมีกระบวนการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาภาคเอกสาร
2. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง
3. สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยเพื่อให้ได้ Model เบื้องต้น และสร้างตัวอย่างชุดกิจกรรม
4. นำโครงสร้างของ Model ไปตั้งเป็นแบบสอบถาม แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะและ แบบสัมภาษณ์
5. สร้างเครื่องมือที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
6. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ (IOC)
7. นำเครื่องมือไปเก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญและวัยรุ่นที่อายุใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง
8. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้
9. ตรวจสอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม
10. ทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับวัยรุ่นที่อายุใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง
11. ปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาก่อนนำไปใช้กับ กลุ่มตัวอย่างจริง
12. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
13. วิเคราะห์ผลที่ได้จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
14. ปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สมบูรณ์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างชุดกิจกรรม

ประชากร ได้แก่ ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ในประเทศไทย และวัยรุ่นในประเทศไทย

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

1) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 ท่าน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่

1.1) ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นที่มีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี 4 ท่าน

1.2) อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น ที่มีประสบการณ์การสอนไม่ต่ำกว่า 10 ปี 1 ท่าน

1.3) อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาที่ต่างกัน ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และหัตถกรรม

1.4) นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน

2) วัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน ได้จากการสุ่มแบบบังเอิญ โดยจากทางออนไลน์ 50 คน และเป็นคนในจังหวัดเชียงราย 20 คน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองใช้ชุดกิจกรรม

ประชากร คือ วัยรุ่นในประเทศไทย

กลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นในจังหวัดเชียงราย จำนวน 14 คน ที่มีอายุระหว่าง 18-25 ปี โดยใช้วิธีเลือกตามความสมัครใจที่ได้จากการทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ทางสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากในการทดลองใช้ชุดกิจกรรมจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากผู้ร่วมกิจกรรมและต้องใช้เวลาเพียงพอในการเข้าร่วมกิจกรรม เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างที่ได้มาตามความสมัครใจจะช่วยลดตัวแปรแทรกซ้อนและอุปสรรคอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นได้ เช่น ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบถ้วน หรือการไม่ตั้งใจทำกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 4 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น

ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น

ชุดที่ 3 แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

ชุดที่ 4 แบบสัมภาษณ์นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุด

กิจกรรมการเรียนรู้

2. แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น

3. แบบสังเกตพฤติกรรม

4. แบบสอบถาม แบ่งเป็น 2 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ชุดที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

5. แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา

6. การสะท้อนคิด

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

1.1) แบบสัมภาษณ์ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ในด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ ด้านเนื้อหา และ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบกึ่งโครงสร้าง มีลักษณะปลายเปิด (Open-Ended)

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

1.2) แบบสัมภาษณ์อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ในด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

1.3) แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ในด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

1.4) แบบสัมภาษณ์นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ในด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

2. แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น โดยเน้นสังเกตจัดกิจกรรมศิลปะในบริบทลักษณะเดียวกับหัวข้อ เช่น การจัดกิจกรรมศิลปะในแหล่งเรียนรู้ ในพิพิธภัณฑ์ หรือมีขั้นตอนที่พาผู้เรียนไปเรียนรู้จากสถานที่จริงด้วย โดยเข้าไปสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม แบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1.1) ผู้สอน ได้แก่ แผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บุคลิกภาพ สื่อการเรียนรู้ และอุปกรณ์การเรียน

1.2) ผู้เรียน ได้แก่ การเตรียมอุปกรณ์การเรียน และความสนใจในการเรียน

1.3) สถานที่ ได้แก่ สิ่งอำนวยความสะดวกรูปแบบการแสดงผลงาน ข้อดีและข้อเสีย

ตอนที่ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

2.1) ชี้นำ

2.2) ขั้นปฏิบัติ ได้แก่ เทคนิควิธีสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อุปกรณ์

และสื่อการเรียนรู้

2.3) ขั้นสรุป

ตอนที่ 3 บรรยากาศการเรียน

ตอนที่ 4 การแสดงออกของผู้เรียน

ตอนที่ 5 ประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้ เช่น การกระตุ้นผู้เรียน ข้อดี ข้อเสีย ปัญหาและการแก้ปัญหาของผู้สอน การติดต่อสถานที่ล่วงหน้า

3. แบบสังเกตพฤติกรรม ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าในระดับต่างๆ ตามทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1973)

4. แบบสอบถาม แบ่งเป็น 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ใช้สอบถามความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปีเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ชุดที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ใช้แจกเพื่อวัดการเห็นคุณค่าของผู้เรียนหลังทำกิจกรรม แบ่งเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบวัดการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา ที่เป็นมาตรวัดแบบลิเคิร์ท (Likert scale) 5 ระดับ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆเกี่ยวกับกิจกรรม

5. แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา ใช้ทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ โดยแทรกในเอกสารประกอบกิจกรรม เช่น ใบงาน แผ่นพับ

6. การสะท้อนคิด ใช้ในการตั้งคำถามเพื่อวัดความรู้เดิมของผู้เรียนและวัดการเห็นคุณค่าของผู้เรียนหลังทำกิจกรรม

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 2) แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 3) แบบสังเกตพฤติกรรม 4) แบบสอบถาม 5) แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา และ 6) การสะท้อนคิด โดยมีขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือต่างๆ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้และมีการใช้สื่อการเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและออกแบบเครื่องมือวิจัย
2. ออกแบบเครื่องมือวิจัย
3. นำเครื่องมือวิจัยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและแก้ไข
4. นำเครื่องมือวิจัยให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำกรตรวจเครื่องมือวิจัยเป็นอาจารย์ที่คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 3 ท่าน จากนั้นทำการวิเคราะห์หาค่า IOC ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

$\sum R$ หมายถึง รวมค่าน้ำหนักของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดที่ตอบ

ถ้าค่า IOC มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อคำถามนั้นสามารถนำไปใช้ได้ จากการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของเครื่องมือวิจัย ได้ผลดังนี้

4.1 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

4.1.1 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น พบว่า แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาจะประกอบด้วย ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ และด้านเนื้อหา ส่วนด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผลการสอนจะถูกตัดทิ้ง เนื่องจากเป็นคำถามที่ไม่เหมาะสมกับการถามศิลปิน

4.1.2 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น พบว่า แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาจะประกอบด้วย ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล ส่วนด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้

และคำถามที่เกี่ยวข้องกับศิลปะล้านนาในด้านเนื้อหาจะถูกตัดออกเนื่องจากผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่าอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นน่าจะไม่มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย

4.1.3 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย พบว่า แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาจะประกอบด้วย ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

4.1.4 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาจะประกอบด้วย ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล ส่วนด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้และคำถามที่เกี่ยวข้องกับศิลปะล้านนาในด้านเนื้อหาจะถูกตัดออกเนื่องจากผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่านักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้อาจไม่มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย

4.2 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น พบว่า แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นจะประกอบด้วยประเด็นในการสังเกต ได้แก่ ความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียน การแสดงออกของผู้เรียน และประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านมีความคิดเห็นตรงกันว่าแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นนี้สามารถนำไปใช้ได้

4.3 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสังเกตพฤติกรรม พบว่า แบบสังเกตพฤติกรรมจะประกอบด้วย การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนในชั้นรับรู้ ขั้นการตอบสนอง และขั้นการเห็นคุณค่า โดยผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านมีความคิดเห็นตรงกันว่าแบบสังเกตพฤติกรรมนี้สามารถนำไปใช้ได้

4.4 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม

4.4.1 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา พบว่า แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาจะประกอบด้วยข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

และคำถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา จำนวน 10 ข้อ โดยผู้ทรงคุณวุฒิได้แนะนำแก้ไขคำถามโดยตัดคำซ้ำในประโยคคำถามให้กระชับขึ้น เรียงลำดับคำถามและปรับคำถามให้เข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งได้ดำเนินแก้ไขตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

4.4.2 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา พบว่า แบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาจะประกอบด้วย ด้านความรู้สึกรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา ด้านรูปทรง โดยผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านมีความคิดเห็นตรงกันว่าแบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนานี้สามารถนำไปใช้ได้

4.5 ผลการตรวจความตรงเชิงเนื้อหาของการสะท้อนคิด พบว่า การสะท้อนคิด จะประกอบด้วยคำถามในขั้นการรับรู้ คือ ท่านคิดว่าขั้นตอนใดในกิจกรรมที่ท่านชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด ขั้นการตอบสนอง คือ ท่านรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรม และสาเหตุที่ทำให้ท่านชอบและไม่ชอบขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร และขั้นการรู้คุณค่า คือ ท่านจะนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนาอย่างไร สิ่งที่ท่านเรียนรู้ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้คืออะไร และท่านได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้บ้าง มีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ท่านชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร โดยผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านมีความคิดเห็นตรงกันว่า การสะท้อนคิดด้วยคำถามเหล่านี้สามารถนำไปใช้ได้

5. ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

6. นำเครื่องมือไปใช้ในการเก็บข้อมูล โดยมีการทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนการนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ
2. เก็บข้อมูลจากกลุ่มคนที่มีช่วงอายุเท่ากับกลุ่มตัวอย่าง (18-25 ปี)
3. เก็บข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ
4. เก็บข้อมูลจากผู้ทดลองใช้ชุดกิจกรรม

1. เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่

1.1 ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น เลือกศิลปินที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้มา 4 ท่าน แล้วส่งจดหมายรับรองจากทางมหาวิทยาลัยและติดต่อนัดหมายทางช่องที่ศิลปินแต่ละท่านสะดวก ไปสัมภาษณ์ศิลปินแต่ละท่านตามสถานที่ วันและเวลาที่นัดหมายไว้ด้วยตนเอง โดยใช้แบบสัมภาษณ์ และนำแบบสัมภาษณ์จากศิลปินแต่ละท่านมาวิเคราะห์ข้อมูล มีกำหนดการสัมภาษณ์ดังนี้

ศิลปินที่ทำงานด้านทัศนกรรม 1 ท่าน สัมภาษณ์วันที่ 4 มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 13.00 – 15.00 น.

ศิลปินที่ทำงานด้านจิตรกรรม 2 ท่าน ท่านแรก สัมภาษณ์วันที่ 5 มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 11.00 น. และท่านที่ 2 สัมภาษณ์วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 เวลา 13.00 – 15.00 น.

ศิลปินที่ทำงานทั้งด้านประติมากรรมและด้านจิตรกรรม 1 ท่าน สัมภาษณ์วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 เวลา 13.30 – 16.00 น.

1.2 อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น เลือกอาจารย์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ และมีการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ในช่วงเก็บข้อมูลวิจัย มา 1 ท่าน ส่งจดหมายรับรองจากทางมหาวิทยาลัย ติดต่อนัดหมาย และทำการสัมภาษณ์ในวันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 10.30-11.30 น. และสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ วันที่ 12 มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 10.00-16.00 น. ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จ.กรุงเทพฯ โดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ และนำแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะมาวิเคราะห์ข้อมูล

1.3 อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย โดยเลือกอาจารย์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้มา 4 ท่าน แล้วส่งจดหมายรับรองจากทางมหาวิทยาลัยและติดต่อนัดหมายทางช่องที่อาจารย์สะดวก ไปสัมภาษณ์อาจารย์ตามสถานที่ วันและเวลาที่นัดหมายไว้ด้วยตนเอง โดยใช้แบบสัมภาษณ์ และนำแบบสัมภาษณ์มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) มีกำหนดการสัมภาษณ์ ดังนี้

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ด้านหัตถกรรม สัมภาษณ์วันที่ 12 มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 12.00 – 12.40 น.

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ด้านประติมากรรม สัมภาษณ์วันที่ 15 มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 10.30 น.

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ด้านจิตรกรรม สัมภาษณ์วันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 13.00 – 15.00 น.

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ด้านสถาปัตยกรรม สัมภาษณ์วันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 13.00 – 15.00 น.

1.4 นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเลือกนักวิชาการที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้มา 1 ท่าน แล้วส่งจดหมายรับรองจากทางมหาวิทยาลัย ติดต่อนัดหมาย และทำการสัมภาษณ์ในวันที่ 11 มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 13.20-14.20 น. โดยใช้แบบสัมภาษณ์ และนำแบบสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูล

2. เก็บข้อมูลจากกลุ่มคนที่มีช่วงอายุเท่ากับกลุ่มตัวอย่าง (18-25 ปี)

ในการเก็บข้อมูลจะแบ่งเป็น 2 วิธี ได้แก่ การทำแบบสอบถามออนไลน์ผ่านทาง Google Form จำนวน 50 คน และการแจกแบบสอบถามให้กับคนในจังหวัดเชียงราย จำนวน 20 คน นำข้อมูลที่ได้จากทั้งสองวิธีมาวิเคราะห์ด้วยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา

3. เก็บข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย

มีการลงสำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในเชียงรายที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ เพื่อเลือกแหล่งเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมศิลปะมากที่สุด ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน 2) วัดป่าสัก 3) ไร่แม่ฟ้าหลวง และ 4) พิพิธภัณฑ์อุบคำ นอกจากนี้ยังได้สำรวจการจัดกิจกรรมศิลปะภายใน 5) งานนมกรรมพาเชียงแสนปีกบ้าน ที่จัดขึ้นจากความร่วมมือของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นล้านนา ณ วัดพระธาตุเจดีย์หลวง อำเภอเชียงแสน โดยมีประเด็นในการสังเกต ได้แก่ 1) ความหลากหลายของประเภทของศิลปะล้านนา 2) รูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ 3) สื่อการเรียนรู้ 4) สิ่งอำนวยความสะดวก 5) ข้อดี และ 6) ข้อเสีย รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

4. เก็บข้อมูลจากผู้ทดลองใช้ชุดกิจกรรม

มีการเก็บข้อมูลจากผู้ทดลองใช้ชุดกิจกรรมเพื่อดูประสิทธิภาพการสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรับสมัครผู้ร่วมกิจกรรมทางกูเกิ้ลฟอรมตามความสมัครใจโดยใช้โปสเตอร์ในการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยภายในโปสเตอร์ระบุรายละเอียดกิจกรรมชั้นเรียน เช่น ชื่อกิจกรรม เนื้อหา ภาพถ่ายผลงาน จำนวนที่รับสมัคร วัน เวลาและสถานที่จัด เป็นต้น เมื่อกลุ่มตัวอย่างมายังสถานที่จัดกิจกรรมครบจำนวนแล้ว ได้แนะนำตัวผู้สอน แล้วแจกเอกสารประกอบ

กิจกรรม แล้วจัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรม โดยมีการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างในช่วงต้นและระหว่างทำกิจกรรม และให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามและเขียนสะท้อนคิดหลังทำกิจกรรมทั้งหมด นำคำตอบที่ได้จากการตอบคำถามในคู่มือการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนไปวิเคราะห์ข้อมูลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา) และนำแบบสอบถาม แบบสังเกตพฤติกรรมและการสะท้อนคิดที่ได้ใช้กับกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์ข้อมูลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา)

การวิเคราะห์ข้อมูล

แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 5 ชุด ได้แก่

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์
2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ
3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา
4. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรม
5. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็น
6. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสะท้อนคิด

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา วิเคราะห์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอตารางประกอบความเรียง

1.3 ข้อมูลจากข้อเสนอแนะ วิเคราะห์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอตารางประกอบความเรียง

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ

2.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการสังเกต ประกอบด้วยชื่อผู้ถูกสังเกต ชื่อสถานที่ที่สังเกต การจัดกิจกรรมศิลปะ วันและเวลาสังเกต เรื่องที่สอน และจำนวนผู้เรียน

2.2 เนื้อหาการสังเกต วิเคราะห์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอตารางประกอบความเรียง แบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความพร้อมในการจัดการเรียนรู้

ตอนที่ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ตอนที่ 3 บรรยากาศการเรียน

ตอนที่ 4 การแสดงออกของผู้เรียน

ตอนที่ 5 ประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมายของข้อมูล โดยใช้เกณฑ์เป็นตัวกำหนด ดังนี้

4.51-5.00	แปลว่า	มากที่สุด
3.51-4.50	แปลว่า	มาก
2.51-3.50	แปลว่า	ปานกลาง
1.51-2.50	แปลว่า	น้อย
1.00-1.50	แปลว่า	น้อยที่สุด

แล้วนำเสนอตารางประกอบความเรียง

4. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรม

แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

4.1 พฤติกรรมตามระดับการเห็นคุณค่า วิเคราะห์ด้วยความถี่ หาค่าเฉลี่ยและแปลความหมายตามเกณฑ์ ดังนี้

4.51-5.00	แปลว่า	มากที่สุด
3.51-4.50	แปลว่า	มาก
2.51-3.50	แปลว่า	ปานกลาง
1.51-2.50	แปลว่า	น้อย
1.00-1.50	แปลว่า	น้อยที่สุด

แล้วนำเสนอตารางประกอบความเรียง

4.2 พฤติกรรมอื่นๆที่สังเกตได้ วิเคราะห์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) นำเสนอด้วยความเรียง

5. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ประกอบด้วยแบบสอบถาม 2 ชุด ดังนี้

5.1 แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป วิเคราะห์ด้วยร้อยละ เสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา คำตอบที่เป็นปรนัยใช้ร้อยละ เสนอในรูปตารางประกอบความเรียง ส่วนคำตอบที่เป็นความเรียง ใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

5.2 แบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลและค่าสถิติต่างๆ ด้วยการใช้โปรแกรม Microsoft Excel ช่วยวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป วิเคราะห์ด้วยร้อยละ เสนอในรูปแบบตารางประกอบ
ความเรียง

ตอนที่ 2 การวัดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา วิเคราะห์ด้วยร้อยละ
ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 อันดับ
ตามมาตรวัดแบบลิเคิร์ต ดังนี้

มากที่สุด	เทียบกับคะแนน	5
มาก	เทียบกับคะแนน	4
ปานกลาง	เทียบกับคะแนน	3
น้อย	เทียบกับคะแนน	2
น้อยที่สุด	เทียบกับคะแนน	1

หาค่าเฉลี่ยแปลความหมายของข้อมูล โดยใช้เกณฑ์เป็นตัวกำหนด ดังนี้

4.51-5.00	แปลว่า	มากที่สุด
3.51-4.50	แปลว่า	มาก
2.51-3.50	แปลว่า	ปานกลาง
1.51-2.50	แปลว่า	น้อย
1.00-1.50	แปลว่า	น้อยที่สุด

แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆเกี่ยวกับกิจกรรม วิเคราะห์โดยใช้วิธีวิเคราะห์
เนื้อหา (Content Analysis)

6. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสะท้อนคิด วิเคราะห์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยนำผลการวิเคราะห์มาเปรียบเทียบกับผลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมว่ามีความสอดคล้องกันหรือไม่ เพื่อให้ทราบว่าสิ่งที่สังเกตเห็นจากพฤติกรรมและสิ่งที่ผู้ใช้ชุดกิจกรรมคิดนั้นตรงกัน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

นำแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลและค่าสถิติต่างๆ โดยใช้โปรแกรมMicrosoft Excelช่วยในการวิจัยครั้งนี้ โดยสถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. การหาค่าร้อยละ

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนคำตอบทั้งหมด} \times 100}{\text{จำนวนผู้ตอบ}}$$

2. ค่าเฉลี่ย หมายถึง ค่าที่ได้จากผลรวมของข้อมูลทั้งหมดหารด้วยจำนวนข้อมูลทั้งหมด

$$\text{สูตร} = \frac{\sum X}{N}$$

μ คือ ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) หรือ S.D. คือ ค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของข้อมูล กับค่าเฉลี่ยของข้อมูลชุดนั้น

$$\text{สูตร S.D.} = \sqrt{\frac{\sum (X-\mu)^2}{N-1}}$$

S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$(X-\mu)$ คือ ส่วนเบี่ยงเบนของข้อมูลจากค่าเฉลี่ย

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

4. ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและเนื้อหา (IOC)

$$\text{สูตร IOC} = \frac{\sum R}{n}$$

IOC = ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์

$\sum R$ คือ ผลรวมคะแนนจากผู้ทรงคุณวุฒิ

n คือ จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อคำถามที่มีความตรงเชิงเนื้อหาจะมีค่า IOC เข้าใกล้ 1.00 ถ้าข้อใดมีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด (อวยพร เรื่องตระกูล, 2541)

การสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติที่กำหนดแล้ว จึงสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย คือ เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา และเพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ส่วนการอภิปรายผลเป็นการนำเอาผลการวิจัยที่สรุปแล้วมาอธิบายเพิ่มเติมในประเด็นสำคัญหรือมีความน่าสนใจ เชื่อมโยงกับเอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจะแบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ 1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2. ผลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา และ 3. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง แบบสอบถามสำหรับกลุ่มคนที่มีอายุ 18-25 ปี แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ และการสำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในเชียงราย มาใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีดังนี้

1.1 แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

จากการเก็บข้อมูลกับคนที่มีอายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน แบ่งเป็น 2 วิธี ได้แก่ การทำแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 50 คน และการสุ่มแจกแบบสอบถามคนในจังหวัดเชียงราย จำนวน 20 คน สามารถสรุปได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตารางที่ 5 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มคนวัยเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง

ข้อ	ข้อความ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	15	21.4
	หญิง	55	78.6
2. อายุ	18	10	14.3
	19	4	5.7
	20	7	10
	21	10	14.3
	22	15	21.4
	23	8	11.4
	24	7	10
	25	9	12.9

ตารางที่ 5 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มคนวัยเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ชื่อ	ข้อความ	จำนวน	ร้อยละ
3. ระดับ การศึกษา	มัธยมศึกษา	9	12.9
	ม.3	1	
	ม.4	1	
	ม.5	2	
	ม.6	5	
	อุดมศึกษา	51	72.9
	คณะครุศาสตร์	10	
	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	8	
	คณะมนุษยศาสตร์	5	
	คณะศิลปกรรมศาสตร์	4	
	คณะดิจิทัลอาร์ต	4	
	คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี	3	
	คณะวิทยาศาสตร์	3	
	คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม	2	
	คณะมัณฑนศิลป์	2	
	คณะนิติศาสตร์	2	
	คณะนิเทศศาสตร์	2	
	คณะแพทยศาสตร์	2	
	คณะวิทยาการจัดการ	1	
	คณะวิศวกรรมศาสตร์	1	
คณะเกษตรศาสตร์	1		
คณะคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ	1		
อื่นๆ	10	14.3	
ว่างงาน	3		
ทำงาน	4		
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ	1		
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	1		
การศึกษานอกระบบ	1		

จากตารางที่ 5 สามารถสรุปได้ว่า เพศ กลุ่มคนที่มาตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 78.6) อายุ ที่มีจำนวนมากที่สุด คือ 22 ปี (ร้อยละ 21.4) ระดับการศึกษา ส่วนใหญ่กำลังศึกษาระดับอุดมศึกษา (ร้อยละ 72.9) เป็นคณะครุศาสตร์มากที่สุด รองลงมาคือ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ประเด็นที่ 1 สิ่งที่ย้ำรูนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนา

เมื่อได้ยินคำว่าศิลปะล้านนา รูนึกถึงจิตรกรรมฝาผนังมากที่สุด มีจำนวน 17 คน (ร้อยละ 17.7) รองลงมาคือ เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับล้านนา มีจำนวน 13 คน (ร้อยละ 13.5) งานประติมากรรม มีจำนวน 8 คน (ร้อยละ 8.3) เรือนกาแลหรือกาแล การพ่อนำหรือการพ่อนเล็บ ปู่มาน ย่ามาน มีจำนวนอย่างละ 7 คน (ร้อยละ 7.3) ตุง วัด มีจำนวนอย่างละ 6 คน (ร้อยละ 6.3) พระพุทธรูปล้านนา สถาปัตยกรรมที่ใช้วัสดุท้องถิ่น มีจำนวนอย่างละ 4 คน (ร้อยละ 4.2) เครื่องดนตรีภาคเหนือ งานแกะสลักไม้ ประเพณี วัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมพื้นบ้าน มีจำนวนอย่างละ 3 คน (ร้อยละ 3.1) ส่วนวิหารและหอไตร หอคำหลวง ลายคำ ผ้าตองลาย โคมยี่เป็ง โบราณสถาน กาด และซ้าง มีจำนวนอย่างละ 1 คน (ร้อยละ 1) ตามลำดับ

ประเด็นที่ 2 ระดับความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา

รูนึกคิดว่าตนเองมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 25 คน (ร้อยละ 35.7) มีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ ระดับ น้อย จำนวน 22 คน (ร้อยละ 31.4) ปานกลาง จำนวน 19 คน (ร้อยละ 27.1) และมาก จำนวน 4 คน (ร้อยละ 5.7) ตามลำดับ

ประเด็นที่ 3 ความสำคัญของศิลปะล้านนา

ทุกคนคิดว่าศิลปะล้านนามีความสำคัญ โดยคิดว่าศิลปะล้านนามีความเป็นเอกลักษณ์มากที่สุด มีจำนวน 20 คน (ร้อยละ 28.6) รองลงมา คือ ศิลปะล้านนาสะท้อนวัฒนธรรมและประเพณีของชาวล้านนาในอดีต มีจำนวน 14 คน (ร้อยละ 20) ศิลปะล้านนาเป็นสิ่งที่ควรอนุรักษ์ไว้ให้คนรุ่นหลังได้ชม มีจำนวน 13 คน (ร้อยละ 18.6) ศิลปะล้านนาสะท้อนวิถีชีวิตชาวล้านนาในอดีต มีจำนวน 12 คน (ร้อยละ 17.1) เป็นศิลปะที่เก่าแก่และมีการสืบทอดมาอย่างยาวนานและเป็นศิลปะที่งดงาม มีจำนวนอย่างละ 5 คน (ร้อยละ 7.1) เป็นศิลปะที่เริ่มสูญหายและศิลปะล้านนาสะท้อนประวัติศาสตร์ของล้านนา มีจำนวนอย่างละ 4 คน (ร้อยละ 5.7) ศิลปะล้านนาเป็นรากฐานของศิลปะไทยในปัจจุบัน มีจำนวน 3 คน (ร้อยละ 4.3) ศิลปะล้านนาสื่อถึงความเป็นไทย ศิลปะล้านนาสร้างความหลากหลายให้

ศิลปะไทย และศิลปะล้านนาสะท้อนรสนิยมของชาวล้านนาในอดีต มีจำนวนอย่างละ 2 คน (ร้อยละ 2.9) ศิลปะล้านนาเป็นการสืบทอดความรู้จากบรรพบุรุษและศิลปะล้านนาสามารถนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับปัจจุบัน มีจำนวนอย่างละ 1 คน (ร้อยละ 1.4)

ประเด็นที่ 4 ความสนใจในศิลปะล้านนาแต่ละประเภท

ประเภทของศิลปะล้านนาที่มีคนสนใจมากที่สุด คือ สถาปัตยกรรม มีจำนวน 24 คน (ร้อยละ 34.3) รองลงมา คือ จิตรกรรม มีจำนวน 19 คน (ร้อยละ 27.1) หัตถกรรม มีจำนวน 15 คน (ร้อยละ 21.4) และประติมากรรม มีจำนวน 8 คน (ร้อยละ 11.4) ตามลำดับ

ประเด็นที่ 5 ลักษณะกิจกรรมศิลปะที่ชอบ

พบว่า วัยรุ่นชอบวาดรูป ระบายสีมากที่สุด มีจำนวน 54 คน (ร้อยละ 44.3) รองลงมาเป็นงานประดิษฐ์ จำนวน 31 คน (ร้อยละ 25.4) แกะสลัก มีจำนวน 17 คน (ร้อยละ 13.9) ภาพพิมพ์ มีจำนวน 15 คน (ร้อยละ 12.3) และอื่นๆ คน มีจำนวน 5 คน (ร้อยละ 4.1) แบ่งเป็น ปั้น 3 คน สเก็ตซ์ภาพแบบหยาบๆ 1 คน และทำเครื่องประดับ 1 คน

ประเด็นที่ 6 รูปแบบการทำกิจกรรมศิลปะที่ถนัด

คนส่วนใหญ่ชอบทำกิจกรรมศิลปะแบบเดี่ยวมากกว่าแบบกลุ่ม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- แบบเดี่ยว มีจำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 61.4 สามารถสรุปเหตุผล คือ **มีอิสระในการคิดและทำมากที่สุด** มีจำนวน 11 คน รองลงมา คือ **ต้องใช้สมาธิจดจ่อกับงาน** มีจำนวน 8 คน **ไม่ทำให้เกิดความขัดแย้ง** มีจำนวน 5 คน **มีสะดวกและไม่ยุ่งยาก** มีจำนวน 4 คน ศิลปะเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของแต่ละคนและชอบทำงานคนเดียว มีจำนวนอย่างละ 3 คน **ไม่ถนัดทำงานร่วมกับผู้อื่น** มีจำนวน 2 คน **มีความเป็นส่วนตัว ได้ฝึกทักษะฝีมือด้วยตนเองได้เต็มที่ มีความยืดหยุ่นในเรื่องเวลา** มากกว่า ชอบทำงานคนเดียว ทุกคนได้ทำงานอย่างทั่วถึง **ได้ความรู้ที่ลึกซึ้ง** และอายุฝีมือตนเอง มีจำนวนอย่างละ 1 คน

- แบบกลุ่ม มีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 38.6 เพราะ **ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเทคนิคทางศิลปะร่วมกันมากที่สุด** มีจำนวน 19 คน รองลงมา คือ **ได้สร้างสรรค์ผลงานร่วมกับผู้อื่น** มีจำนวน 6 คน **มีความสุขสนุกสนาน** มีจำนวน 3 คน **ได้ฝึกความสามัคคีในการทำงาน** มีจำนวน 2 คน สามารถนำความถนัดในด้านต่างๆของแต่ละบุคคลมาประยุกต์ให้เข้ากับงานได้ สามารถให้คนเก่งสอนคนอ่อนได้ ได้สร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้ผลงานที่สวยงาม และถ้าทำคนเดียวกลัวทำได้ไม่ดี มีจำนวนอย่างละ 1 คน

ประเด็นที่ 7 เวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมศิลปะ

เวลาที่เหมาะสมมากที่สุด คือ 3 ชั่วโมง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 20 รองลงมาคือ 5 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 17.1 โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติมดังนี้

2 ชั่วโมง มีจำนวน 2 คน	3 ชั่วโมง มีจำนวน 14 คน
4 ชั่วโมง มีจำนวน 8 คน	5 ชั่วโมง มีจำนวน 12 คน
6 ชั่วโมง มีจำนวน 10 คน	7 ชั่วโมง มีจำนวน 1 คน
8 ชั่วโมง มีจำนวน 3 คน	10 จำนวน มีชั่วโมง 1 คน
ครึ่งวัน มีจำนวน 1 คน	1 วัน มีจำนวน 6 คน
2 วัน มีจำนวน 7 คน	

อื่นๆ มีจำนวน 5 คน ได้แก่ 1 เดือน 1 คน เดือนละครั้ง 1 คน ไม่ระบุ 3 คน

นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอเพิ่มเติม ได้แก่

- 1-2 วันกำลังดี วันแรกเพื่อเรียนรู้ข้อมูลอย่างเต็มที่ อาจจะเรียนไปพักไป เป็นการเรียนรู้แบบสบายๆ อีก1วันเพื่อตกตะกอนข้อมูลที่ได้รับและนำไปทำกิจกรรมต่อ

- ทฤษฎีไม่ควรเกิน 2 ชั่วโมง ส่วนปฏิบัติให้อย่างน้อย 2 ชั่วโมงขึ้นไป ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะความยากง่ายของผลงาน ซึ่งข้อเสนอนี้มีความเหมาะสมเป็นอย่างมากเพราะค่อนข้างยืดหยุ่น เหมาะกับผู้ร่วมกิจกรรมที่มีความต้องการด้านเวลาไม่ตรงกัน

ประเด็นที่ 8 สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะ

สื่อที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมศิลปะมากที่สุด คือ สื่อเทคโนโลยี มีจำนวน 34 คน (ร้อยละ 48.6) รองลงมา คือ สมุด มีจำนวน 13 คน (ร้อยละ 18.6) แผ่นพับ มีจำนวน 10 คน (ร้อยละ 14) สื่ออื่นๆ มีจำนวน 8 คน (ร้อยละ 11.4) และใบความรู้ มีจำนวน 5 คน (ร้อยละ 7.1)

สื่ออื่นๆ ที่วัยรุ่นเสนอเพิ่มเติม ได้แก่ สื่อที่เรียนรู้ด้วยตนเองได้ สื่อที่สามารถมองเห็นและจับต้องได้ สื่อทำมือร่วมกับใบความรู้ ตัวอย่างจริง โมเดล การสร้างผลงานตัวอย่างในขณะนั้น สื่อที่มีภาพมากๆ อาจวาดขึ้นเองเพื่อให้มีความน่าสนใจ แผ่นพับที่มี QR code

นอกจากนี้ยังให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับสื่อว่า แต่ละกิจกรรมมีสื่อที่เหมาะสมต่างกัน ถ้าแจกสื่อให้กับทุกคนอาจถูกทิ้งขว้าง กลายเป็นขยะในแหล่งท่องเที่ยว อาจจะมีบอร์ดหรือวิทยากรให้ข้อมูลตามแต่ละจุดของแหล่งเรียนรู้ คนที่สนใจมากอาจจะจดส่วนที่สนใจ หากมีการสาธิตและมีส่วนร่วมทดลองทำได้น่าจะทำให้เข้าใจและสามารถจดจำรายละเอียดที่เรียนรู้ได้มากขึ้น

ประเด็นที่ 9 ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

วัยรุ่นส่วนใหญ่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม มีจำนวน 63 คน (ร้อยละ 90) อาจจะไม่เข้าร่วม มีจำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.4) ไม่สนใจ มีจำนวน 6 คน (ร้อยละ 8.6) โดยมีเหตุผล ดังนี้

- สนใจ เพราะต้องการหาประสบการณ์ใหม่ๆและหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับศิลปะล้านนามีมากที่สุด มีจำนวน 23 คน รองลงมา คือ มีความสนใจในศิลปะอยู่แล้ว มีจำนวน 9 คน ต้องการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ ต่อยอด หรือเป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน และมีความสนใจแต่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา กำลังทรัพย์ และการเดินทางทำให้ต้องคิดดูก่อน มีจำนวนอย่างละ 5 คน เป็นการส่งเสริมและสืบสานวัฒนธรรมล้านนา มีจำนวน 3 คน เป็นศิลปะที่มีความสวยงาม น่าสนใจ ทำให้รูปแบบของศิลปะล้านนาเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น และเป็นรูปแบบศิลปะที่จำเป็นต้องเรียนรู้ มีจำนวนอย่างละ 2 คน เป็นกิจกรรมที่ไม่ค่อยมีใครจัด เป็นกิจกรรมที่มีความน่าสนใจ และเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีจำนวนอย่างละ 1 คน

- อาจจะไม่เข้าร่วม เพราะจะดูความน่าสนใจของกิจกรรมก่อน มีจำนวน 1 คน

- ไม่สนใจ เพราะไม่ได้สนใจหรือชื่นชอบขนาดนั้นมีมากที่สุด มีจำนวน 4 คน รองลงมา คือ ไม่มีเวลา มีจำนวน 2 คน ไม่ได้เป็นคนล้านนา มีศิลปะอื่นที่ควรทำให้เกิดการเห็นคุณค่าเช่นกัน ไม่นัด และจัดไกลเกินไป มีจำนวนอย่างละ 1 คน

ประเด็นที่ 10 สถานที่ในการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

สถานที่ที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมศิลปะมากที่สุด คือ พิพิธภัณฑ์ มีจำนวน 49 คน (ร้อยละ 70) รองลงมาคือโบราณสถาน มีจำนวน 27 คน (ร้อยละ 38.6) วัด มีจำนวน 19 คน (ร้อยละ 27.1) อื่นๆ มีจำนวน 16 คน (ร้อยละ 22.9) แบ่งเป็นหอศิลป์ จำนวน 3 คน โรงเรียนหรือมูลนิธิต่างๆ จำนวน 2 คน ห้างสรรพสินค้า จำนวน 2 คน งานเทศกาลท่องเที่ยวไทย จำนวน 1 คน ลานอเนกประสงค์ หรือที่โล่ง จำนวน 1 คน Co-Working Space จำนวน 3 คน แหล่งชุมชนที่มีสถานกิจกรรม จำนวน 1 คน ศูนย์กิจกรรมพื้นบ้านหรือสถานที่ที่มีการจัดแสดงและสาธิตการทำชิ้นงานประเภทต่างๆ จำนวน 2 คน ตามความเหมาะสมกับกิจกรรม จำนวน 1 คน ที่ใดก็ได้ที่มีนักท่องเที่ยวและคนที่สนใจ จำนวน 1 คน โดยได้ให้เหตุผลไว้ ดังนี้

- พิพิธภัณฑ์ เพราะเป็นแหล่งรวบรวมและสะสมศิลปะล้านนาดั้งเดิมที่น่าสนใจไว้มากมาย และหลากหลาย ทำให้ศึกษาศิลปะได้หลายประเภท มีข้อมูลหรือคำอธิบายของทางพิพิธภัณฑ์อยู่เป็นทุนเดิม ทำให้ศึกษาหาความรู้ได้ง่ายและลึกซึ้ง มีพื้นที่อำนวย เอื้อต่อการจัดแสดงงานศิลปะและการให้ความรู้ มีความน่าค้นหา น่าชม มีวิทยากรคอยให้ความรู้ ทำให้สามารถถามได้อย่างลึกซึ้ง มีกลุ่ม

นักเรียนนักศึกษา ทำให้เข้าถึงกลุ่มคนได้ง่าย เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย ประหยัดเวลาในการเดินทางชมเดินทางสะดวก ถ้ามีนักท่องเที่ยวก็เป็นการเผยแพร่ศิลปะไทยไปในตัว

- โบราณสถาน เพราะมีความดั้งเดิมและเป็นของจริง ได้สัมผัสบรรยากาศและเรียนรู้จากสภาพจริง ช่วยให้เกิดอารมณ์ร่วมได้ง่าย ได้เห็นสภาพแวดล้อมบริเวณนั้นว่าอะไรเป็นสิ่งที่ส่งผลทำให้เกิดศิลปะประเภทนั้นๆ คนที่เข้าไปเที่ยวมีความสนใจด้านวัฒนธรรม

- วัด เพราะมีครบทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรมที่สามารถชมได้โดยตรง ไม่ต้องผ่านสื่อกลาง มีพื้นที่เพียงพอในการจัดกิจกรรม มีบรรยากาศที่สงบ เข้าถึงง่าย แต่อาจมีข้อจำกัดสำหรับคนที่นับถือศาสนาอื่น

- อื่นๆ ได้แก่ 1) หอศิลป์ เพราะเป็นที่ที่มีคนหลากหลายกลุ่มกว่าพิพิธภัณฑ์ 2) โรงเรียน หรือมูลนิธิต่างๆ เพราะช่วยปลูกฝังวัฒนธรรมที่ดีงามของไทย โดยนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ให้เหมาะสม และอาจเป็นช่องทางกระจายรายได้สู่ผู้อยู่ห่างไกล 3) ห้างสรรพสินค้า เพราะเป็นที่ที่คนจะรวมตัวกันได้มากที่สุด และอาจจะสามารถดึงคนรอบๆ ที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงเข้ามาชม หรือสนใจงานกิจกรรมก็เป็นได้ เป็นการเผยแพร่ความรู้ไปแบบแนบเนียน และยังกระจายความรู้ไปสู่คนกลุ่มอื่นๆ ได้มากขึ้น เพราะนอกจากจะได้กลุ่มคนที่สนใจงานศิลปะแล้ว อาจจะดึงคนที่ไม่เคยเห็นไม่เคยสัมผัสเข้ามาร่วมกิจกรรมด้วยก็ได้ 4) งานเทศกาลท่องเที่ยวไทย เพราะมีทั้งคนไทยและคนต่างชาติให้ความสนใจอยู่แล้ว ถ้าจัดเป็นโซนที่แสดงศิลปะล้านนาที่มีการเล่าเรื่องราว คุณค่า และจุดเด่นของงานศิลปะกลุ่มนี้ รวมถึงจำลองงานศิลปะล้านนามาไว้ที่โซนนี้ และโปรโมทสถานที่ท่องเที่ยวสไตล์ล้านนาไปด้วยก็จะได้รับความสนใจมากขึ้น แต่ลักษณะการจัดงาน อาจใช้เวลาชมงานไม่ควรเกิน 10-15 นาทีต่อรอบ 5) ลานอเนกประสงค์ หรือที่โล่ง เพราะมองเห็นได้ง่าย เป็นจุดสนใจ เป็นการเชิญชวนคนข้างนอกมาร่วมกิจกรรมมากขึ้น 6) Co-Working Space เพราะ ไม่รบกวนใคร จัดงานได้เต็มที่ 7) แหล่งชุมชนที่มีลานกิจกรรม เพราะสามารถทำให้เป็นกิจกรรมครอบครัวได้ด้วย 8) ศูนย์หัตถกรรมพื้นบ้าน หรือสถานที่ที่มีการจัดแสดงและสาธิตการทำชิ้นงานประเภทต่างๆ เพราะได้ชมการสาธิตกระบวนการสร้างงานศิลปะด้วย ซึ่งเหมาะกับการเรียนรู้ศิลปะประเภทหัตถกรรม 9) ตามความเหมาะสมกับกิจกรรม เพราะขึ้นอยู่กับลักษณะกิจกรรมที่ทำ แต่ละสถานที่เพราะแต่ละสถานที่เหมาะกับการเรียนรู้และทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ กัน พื้นที่ๆ จัดอาจจะส่งเสริมต่อการทำกิจกรรมด้วย เช่น หากเรียนรู้ลักษณะสถาปัตยกรรมล้านนาในพื้นที่โบราณสถาน อาจทำกิจกรรมที่ต้องใช้โบราณสถานนั้นให้เป็นประโยชน์ เช่นถ่ายภาพตามโจทย์ที่ได้รับ โจทย์อาจจะเป็นชื่อ รายละเอียด หรือรูปแบบแต่ละแบบที่ใช้การตกแต่งสถาปัตยกรรม ฯลฯ เมื่ออยู่ในสถานที่จริง ผู้ร่วมกิจกรรมต้องมีความรู้เบื้องต้น

เกี่ยวกับโจทย์ และต้องใช้การสังเกตในการทำกิจกรรมนั้นๆให้สำเร็จ เป็นการทบทวนความรู้ที่เรียนมาก่อนหน้านี้ไปด้วย และ10) **ที่ได้ก็ได้ที่มีนักท่องเที่ยวและคนที่สนใจ** ไม่ระบุเหตุผล

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ต้องคำนึงถึงวิธีประชาสัมพันธ์ และเพื่อเวลาประชาสัมพันธ์อย่างน้อยล่วงหน้า 2-3 เดือน เพื่อให้คนที่อยู่ต่างจังหวัดได้เตรียมตัวล่วงหน้า มีการเล่าเรื่องของศิลปะล้านนาให้เห็นถึงความเป็นมาที่ยาวนาน และควรมีจุดเด่นที่ดึงดูดให้คนอยากมาเข้าร่วมกิจกรรม

1.2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1. ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 2. อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 3. อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4. นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น พบว่า มีศิลปินที่เป็นเพศชาย จำนวน 3 ท่าน และเพศหญิง จำนวน 1 ท่าน อายุ อยู่ในช่วง 41- 50 ปี จำนวน 2 ท่าน 51-60 ปี จำนวน 1 ท่าน และ 61 ปีขึ้นไป จำนวน 1 ท่าน **วุฒิการศึกษา** จบอนุปริญญาหรือเทียบเท่า จำนวน 1 ท่าน จบปริญญาตรี จำนวน 1 ท่าน จบปริญญาโท จำนวน 1 ท่าน และได้ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิตกิตติมศักดิ์ จำนวน 1 ท่าน **สาขา** สำเร็จการศึกษาจากสาขาศิลปกรรม จำนวน 3 ท่าน และสาขาศิลปศึกษา จำนวน 1 ท่าน **ประสบการณ์ในการทำงานศิลปะ** อยู่ในช่วง 21-25 ปี จำนวน 2 ท่าน และ 26-30 ปีขึ้นไป จำนวน 2 ท่าน **ประเภทงานศิลปะไทยที่ทำ** ได้แก่ จิตรกรรมไทยร่วมสมัย 3 ท่าน และงานแกะสลักไม้ 1 ท่าน

2. อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น พบว่า เป็นเพศหญิง จำนวน 1 ท่าน มีอายุอยู่ในช่วง 31-40 ปี **วุฒิการศึกษา** ปริญญาเอก สาขาศิลปศึกษา มี **ประสบการณ์ในการสอน** 11-15 ปี โดยมีเนื้อหาที่สอนเกี่ยวกับการจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศึกษา มี **ประสบการณ์ในการออกแบบสื่อให้พิพิธภัณฑ์และจัดกิจกรรมการศึกษานิทรรศการ**

3. อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย พบว่า เป็นเพศชาย ทั้งหมด จำนวน 4 ท่าน มีอายุระหว่าง 51-60 ปี จำนวน 2 ท่าน และมีอายุ 61 ปีขึ้นไป จำนวน 2 ท่าน **วุฒิการศึกษา** จบปริญญาตรี จำนวน 1 ท่าน ปริญญาโท จำนวน 2 ท่าน และปริญญาเอก 1 ท่าน **สาขา** สำเร็จการศึกษาจากสาขาโบราณคดี จำนวน 1 ท่าน สาขาศิลปศึกษา จำนวน 1 ท่าน สาขาโสตทัศนศึกษา จำนวน 1 ท่าน และสาขาศิลปะภาพพิมพ์ จำนวน 1 ท่าน ทั้งหมดมี

ประสบการณ์ในการทำงานศิลปะ 26-30 ปีขึ้นไป เป็นจำนวน 4 ท่าน **ประสบการณ์อื่นๆ** ได้แก่ เคยเป็นผู้ทรงคุณวุฒิให้กับนักศึกษาปริญญาเอก ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น เกี่ยวกับลายพอกคำหลวง พระบาง จำนวน 1 ท่าน เคยพานิสิตไปทัศนศึกษาในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ จำนวน 2 ท่าน เขียนหนังสือด้านศิลปะและงานหัตถกรรม จำนวน 1 ท่าน เป็นวิทยากรนำชมสถาปัตยกรรมล้านนาในเชียงใหม่ให้กับมติชน และเคยทำงานในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน จำนวน 1 ท่าน

4. นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่าเป็นเพศหญิง จำนวน 1 ท่าน มีอายุ 61 ปีขึ้นไป **วุฒิการศึกษา** ปริญญาเอก สาขาศิลปศึกษา มีประสบการณ์ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในช่วง 26-30 ปีขึ้นไป ทำงานเป็นอาจารย์พิเศษที่คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ผลการวิเคราะห์ค่าความถี่ของประเด็นสำคัญจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน เป็นศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 4 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา แบ่งเป็น 7 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา 2) ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ 3) ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ด้านเนื้อหา 5) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 6) ด้านสื่อการเรียนรู้ และ 7) ด้านการวัดประเมินผล มีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา

1.1) คุณค่าของศิลปะล้านนา

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะล้านนา ได้แก่ 1) **ศิลปะล้านนาสะท้อนวิถีชีวิตคนล้านนาในอดีต** มีจำนวน 5 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 3 ท่าน อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 1 ท่าน 2) **มีเอกลักษณ์** มีจำนวน 5 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 3) **ศิลปะล้านนาบ่งบอกระสนิยมคนล้านนาในอดีต** มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 1 ท่าน 4) สามารถต่อยอดงานศิลปะล้านนาในรูปแบบเดิมสู่รูปแบบใหม่ และ5) ศิลปะล้านนาเพิ่มมูลค่าให้งานศิลปะร่วมสมัย มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 6) ศิลปะล้านนาเป็นงานในเชื้อพระวงศ์ 7) ศิลปะล้านนาทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะล้านนาและล้านช้าง และ8) ศิลปะล้านนาเป็นศิลปะที่มีความบริสุทธิ์ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

1.2) บทบาทของศิลปะล้านนาในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะล้านนาในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้แก่ 1) ทำให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบระหว่างศิลปะล้านนากับศิลปะไทยอื่นๆ มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 2) ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้และ3) เกิดความภูมิใจในศิลปะไทย มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 1 ท่าน 4) ทำให้คนในท้องถิ่นรู้จักรากเหง้าตน มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 1 ท่าน 5) ใช้ปลูกฝังความเชื่อและคำสอน 6) เรียนรู้วิถีชีวิตคนล้านนาในอดีต และ7) ประยุกต์ใช้ศิลปะล้านนาในการสร้างสิ่งใหม่ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 8) สื่อถึงความหลากหลายของเผ่าพันธุ์ มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 9) มีเอกลักษณ์ที่แข็งแรงและ10) ทำให้เห็นคุณค่าศิลปะบรรพบุรุษ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

1.3) วิธีนำศิลปะล้านนาแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับวิธีนำศิลปะล้านนาแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ใช้ต่อยอดงานศิลปะรูปแบบเดิมสู่รูปแบบใหม่ มีจำนวน 5 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 3 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน 2) ใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะ มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3 ท่าน 3) นำลวดลายจากศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้กับผลงาน 4) นำเทคนิคของศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้กับผลงานและ5) ชี้ให้เห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 1 ท่าน 6) ประยุกต์ใช้ศิลปะล้านนาให้เข้ากับสมัยใหม่และ7) สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับศิลปะล้านนา มี

จำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 8) จำลองแบบของศิลปะล้านนาเพื่อใช้ประกอบกิจกรรมและ9) ทำข้อมูลไว้บนสื่อสังคมออนไลน์ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 10) หยิบศิลปะล้านนามาอธิบายและ11) เชื่อมโยงศิลปะล้านนากับสิ่งของในปัจจุบัน มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย และ 12) เปรียบเทียบระหว่างศิลปะล้านนากับศิลปะอื่นๆ มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1.4) วิธีถ่ายทอดคุณค่าของศิลปะล้านนาให้กับผู้ที่สนใจ

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับวิธีถ่ายทอดคุณค่าของศิลปะล้านนาให้กับผู้ที่สนใจ ได้แก่ 1) **ชี้ให้เห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา** มีจำนวน 5 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน 2) **ใช้สื่อการสอน** มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 3) **ให้เรียนรู้จากสถานที่จริง** มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 4) **ใช้การเล่าเรื่องราวของงานศิลปะล้านนา** และ 5) **ให้ลงมือทำผลงานศิลปะ** มีจำนวนอย่างละ 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 6) **ใช้งานศิลปะในการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับล้านนาในอดีต** มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 3 ท่าน 7) **นำศิลปะล้านนามาออกแบบใหม่ให้ทันสมัย** และ 8) **ให้วิเคราะห์ศิลปะล้านนาที่สนใจ** มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 9) **ตั้งศูนย์การเรียนรู้** 10) **จัดนิทรรศการแสดงผลงาน** 11) **ออกแบบศิลปะดั้งเดิมให้มีลูกเล่น** 12) **ทำกิจกรรมให้เห็นเป็นรูปธรรม** และ 13) **ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นว่าศิลปะล้านนาสามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างรายได้ได้** มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น

1.5) คุณค่าทางศิลปะด้านที่ควรส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่ามากที่สุด

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับคุณค่าทางศิลปะด้านที่ควรส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่ามากที่สุด ได้แก่ 1) **ส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าทางศิลปะทุกด้าน** มี

จำนวน 6 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 3 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3 ท่าน 2) ส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าทางศิลปะด้านความรู้สึก มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 1 ท่าน 3) ส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าทางศิลปะด้านประโยชน์ใช้สอย มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 1 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 4) ส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าทางศิลปะด้านการสร้างสรรค์ และ 5) วัยรุ่นให้ความสำคัญกับความงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอย มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น และ 6) ส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าทางศิลปะด้านรูปทรง มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น

2. ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้

2.1) งานศิลปะล้านนาในเชียงรายที่เป็นตัวแทนของศิลปะล้านนาแต่ละประเภท

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 8 ท่าน เป็นศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 4 ท่าน และเป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับงานศิลปะล้านนาในเชียงรายที่เป็นตัวแทนของศิลปะล้านนาแต่ละประเภท ได้แก่ 1) ผ้าทอไทลื้อ มีจำนวน 5 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 3 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน 2) งานแกะสลักไม้ มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 3 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 1 ท่าน 3) เจดีย์วัดป่าสัก มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน 4) งานศิลปะในพิพิธภัณฑ์เชียงแสนและ 5) วัดเชียงแสน มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 6) ลายสัก 7) ลวดลายบนกระเบื้องเคลือบ 8) พระพุทธรูปเชียงแสน และ 9) เครื่องจักสาน มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 10) วัดพระสิงห์ 11) หอคำ 12) พุทธศิลป์ที่เชียงแสน และ 13) ตุง มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 14) เจดีย์วัดพระแก้ว 15) เครื่องเงินและเครื่องประดับไทลื้อ 16) เครื่องปั้นดินเผาเวียงกาหลง 17) ลายดอกโบตั๋น 18) ลวดลายผ้า 19) ลวดลายปูนปั้น 20) ลายบนอิฐ 21) เจดีย์หลวง 22) วัดมุนเมือง 23) ปูนปั้น 24) เครื่องถ้วย และ 25) เครื่องใช้ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

สามารถแบ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ตรงกันมากที่สุด ตามประเภทของงานศิลปะ ได้ ดังนี้ งานจิตรกรรม คือ ลายสักและลวดลายบนกระเบื้องเคลือบ งานประติมากรรม คือ พระพุทธรูป เชียงแสน งานสถาปัตยกรรม คือ เจดีย์วัดป่าสัก และงานหัตถกรรม คือ ผ้าทอไทลื้อ

2.2) สถานที่ที่เหมาะสมต่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ หรือจัดเส้นทางเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 8 ท่าน เป็นศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 4 ท่าน และเป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับสถานที่ที่เหมาะสมต่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ หรือจัดเส้นทางเรียนรู้ ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3 ท่าน 2) วัดป่าสัก มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน 3) ไร่แม่ฟ้าหลวงและ 4) พิพิธภัณฑ์อุบลคำ มีจำนวนอย่างละ 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 2 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 1 ท่าน 5) ชั่วศิลปะ มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 6) วัดพระแก้ว มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 7) บ้านศิลปิน 8) ศูนย์การเรียนรู้ไม้แกะสลักบ้านถ้ำผาตอง 9) กลุ่มทอผ้าศรีดอนไชย และ 10) วัดเชียงแสน มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 11) เมืองเชียงแสน 12) หอผืน และ 13) ควรจัดกิจกรรมในสถานที่เดียว มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

3. ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.1) วัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา สำหรับวัยรุ่นที่มีพื้นฐานความรู้และทักษะที่แตกต่างกัน

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาสำหรับวัยรุ่นที่มีพื้นฐานความรู้และทักษะที่แตกต่างกัน ได้แก่ 1) สร้างงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิมได้ มีจำนวน 5 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน 2) เกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนา มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3) รู้จักและเข้าใจในศิลปะล้านนา 4) ได้ลองตัดทอนรูปแบบศิลปะ

ล้านนาให้เป็นรูปแบบของตนเอง และ5) อธิบายแนวคิดของผลงานตนเองได้ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 6) เกิดความซาบซึ้งในศิลปะล้านนาและ 7) นำศิลปะล้านนามาสร้างผลงานศิลปะที่ทันสมัยได้ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 8) ตั้งวัตถุประสงค์ตามความสนใจและความสามารถของผู้ร่วมกิจกรรม มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

4. ด้านเนื้อหา

4.1) ประเภทของศิลปะล้านนาที่ควรเน้น

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับประเภทของศิลปะล้านนาที่ควรเน้น ได้แก่ 1) เน้นศิลปะล้านนาได้ทุกประเภท มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2) เน้นประเภทของศิลปะล้านนาตามจุดเด่นของแหล่งเรียนรู้ มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน 3) เน้นเนื้อหาด้านหัตถกรรมและ4) เน้นเนื้อหาด้านสถาปัตยกรรม มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 1 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 5) เน้นศิลปะท้องถิ่นและ6) เน้นประเภทของศิลปะล้านนาตามความชอบของผู้เรียน มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 7) สิ่งก่อสร้างที่ผู้ร่วมกิจกรรมรู้และไม่รู้และ8) เน้นงานศิลปะที่สามารถตอบโจทย์ความเป็นศิลปะล้านนาได้ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น

4.2) ศิลปะล้านนาในเชิงรายได้เหมาะกับการนำมาออกแบบกิจกรรม

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 8 ท่าน เป็นศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 4 ท่าน และเป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับศิลปะล้านนาในเชิงรายได้เหมาะกับการนำมาออกแบบกิจกรรม ได้แก่ 1) ศิลปะล้านนาทุกชนิดสามารถใช้จัดกิจกรรมศิลปะได้ มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2) ไม้แกะสลักบ้านถ้าผาตอง มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 3) เจดีย์วัดป่าสัก มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 4) เครื่องปั้นดินเผาและ5) เลือกงานศิลปะที่จับต้องได้ มีจำนวน

อย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 6) ศิลปะไทลื้อและ 7) ศิลปะเชียงแสน มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

5. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

5.1) ลักษณะและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับลักษณะและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในวัยรุ่น ได้แก่ 1) มีภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 2) วัดผลจากผลงานศิลปะของผู้ร่วมกิจกรรม มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 3) มีจำนวนผู้ร่วมกิจกรรมครั้งละ 10 คน มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 4) มีจำนวนผู้ร่วมกิจกรรมครั้งละ 12-15 คน มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) จัดกิจกรรมภาคทฤษฎีและปฏิบัติอยู่ในสถานที่เดียวกัน 6) มีสื่อการเรียนรู้ 7) มีการทดสอบความรู้ผู้ร่วมกิจกรรมก่อนและหลังการจัดกิจกรรม และ 8) มีตัวอย่างชิ้นงานศิลปะ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 9) มีวิธีทำผลงานศิลปะ 10) เป็นแบบเรียนสำเร็จ 11) มีการชี้แจงความงามของศิลปะล้านนาและภาคปฏิบัติ 12) มีการสืบทอดและพัฒนาศิลปะล้านนา 13) กิจกรรมมีความเหมาะสมกับคนในปัจจุบัน และ 14) ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเรียนรู้จากสถานที่จริง มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 15) มีกิจกรรมผู้ร่วมกิจกรรมให้เลือกทำและ 16) ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเรียนรู้ตามอัธยาศัย มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

5.2) รูปแบบการทำกิจกรรมศิลปะ

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการ

พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับรูปแบบการทำกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ 1) จัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดี่ยว โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่งทำผลงานศิลปะของตนเองร่วมกัน มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน และ 2) จัดกิจกรรมศิลปะได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

5.3) ระยะเวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรม

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับระยะเวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรม ได้แก่ 1) ใช้เวลาจัดกิจกรรม 1 วัน มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน 2) ใช้เวลาในภาคปฏิบัติ 3 ชั่วโมง มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 3) ระยะเวลาที่ใช้ขึ้นกับความซับซ้อนของกิจกรรมที่ทำ มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 4) ใช้เวลาในภาคทฤษฎีครึ่งวันเช้า มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 5) จัดกิจกรรมในรูปแบบค่ายและ 6) ใช้เวลาจัดกิจกรรมครึ่งวัน มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น และ 7) ใช้เวลาในภาคทฤษฎี 1 ชั่วโมง มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

5.4) ปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวิธีแก้ปัญหา

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และเป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวิธีแก้ปัญหา ได้แก่ 1) สร้างเงื่อนไขให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมตามต้องการและ 2) ใช้รางวัลกระตุ้นผู้เรียน มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 3) ผู้เรียนไม่กล้าแสดงออก 4) ผู้เรียนมีพื้นความรู้แตกต่างกัน 5) ผู้สอนต้องสามารถกระตุ้นวัยรุ่นได้ และ 6) มีกิจกรรมละลายพฤติกรรม มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 7) ควบคุมผู้เรียนกลุ่มใหญ่ให้สนใจวิทยากร 8) บอกกฎระเบียบและมารยาทในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ 9) อธิบาย

รายละเอียดสื่อให้ชัดเจน 10) วัสดุที่ใช้ต้องเหมาะสมกับกิจกรรม 11) รูปแบบศิลปะต้องเหมาะสมกับทักษะของวัยรุ่น 12) ปรับเนื้อหาให้เข้าใจง่าย 13) มีคำอธิบายศัพท์เฉพาะ และ 14) มีความยากของเนื้อหาเหมาะสมกับวัยรุ่น มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

5.5) วิธีจัดสิ่งแวดล้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับวิธีจัดสิ่งแวดล้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ 1) **มีสื่อการเรียนรู้** มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 2) **มีอุปกรณ์ศิลปะ** มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 3) **มีโต๊ะ** มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 4) **มีผลงานตัวอย่าง** มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 5) **ทำกิจกรรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในสถานที่เดียวกัน** มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 6) **เปิดเพลงลึนนาสร้างบรรยากาศ** 7) **มีการซ่อมจัดกิจกรรม** 8) **มีแผนที่บริเวณแหล่งเรียนรู้** 9) **มีเครื่องมือทำความสะอาด** 10) **มีทีมงานช่วยเหลือ** 11) **มีรางวัลให้ผู้เรียน** 12) **มีของว่างให้ผู้เรียน** และ 13) **ใช้ห้องประชุมกลางแจ้งจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ** มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย และ 14) **มีเก้าอี้** มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

5.6) อิทธิพลของสถานที่ทำกิจกรรมที่มีต่อประสิทธิภาพในการทำงานของผู้เรียน

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับอิทธิพลของสถานที่ทำกิจกรรมที่มีต่อประสิทธิภาพในการทำงานของผู้เรียน ได้แก่ 1) **ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากของจริง** มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2) **ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน** มีจำนวน 2 ท่าน

เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างละ 1 ท่าน 3) ช่วยกระตุ้นความสนใจผู้เรียน มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 4) ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะ สำหรับวัยรุ่น 5) ทำให้ผู้เรียนได้ซึมซับบรรยากาศจริง 6) ทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้น และ 7) ต้องเตรียม และซ่อมจัดกิจกรรมให้ดี มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ ไทย

6. ด้านสื่อการเรียนรู้

6.1) สื่อที่ใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่น และผลการใช้สื่อ

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็น อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการ พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับสื่อที่ใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับวัยรุ่น และผลการใช้สื่อ ซึ่งแต่ละท่านตอบที่ไม่ซ้ำกัน ได้แก่ 1) มีข้อมูลให้ดูล่วงหน้า 2) คู่มือ การเรียนรู้ และ 3) ใบงาน มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับ วัยรุ่น 4) ใบความรู้ 5) ผู้เรียนได้เปรียบเทียบของจริงกับใบความรู้ 6) ชี้ให้เห็นข้อดีข้อเสียของ งานศิลปะล้านนาดั้งเดิม 7) มีการสาธิตการใช้งานศิลปะล้านนาดั้งเดิม 8) แบบฟอร์ม 9) แผนที่ บริเวณแหล่งเรียนรู้ 10) แบบสอบถาม 11) ใช้สื่อที่เหมาะสมเท่าที่ทำได้ และ 12) หนังสือนำชม มี จำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 13) มีสื่อ หลากหลาย มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการ พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

6.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็น อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการ พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำสื่อ เทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ 1) เห็นด้วยกับการใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัด กิจกรรมศิลปะ มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการ พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 2) ทำให้ทราบข้อมูลล่วงหน้า มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความ

คิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 3) ผู้เรียนบางคนอาจไม่มีโทรศัพท์มือถือ 4) ใช้การฉายภาพให้ผู้เรียนดู 5) ใช้วิดีโอเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน 6) ช่วยให้มีความสะดวกในการจัดกิจกรรม 7) สื่อมือที่จับต้องได้เหมาะสมที่สุด และ 8) เห็นด้วยกับทุกสื่อในการจัดกิจกรรมศิลปะ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 9) ใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นข้อมูลได้ 10) ใช้สื่อสังคมออนไลน์เผยแพร่กิจกรรมได้ 11) สร้างความภูมิใจให้ผู้ร่วมกิจกรรม 12) ทำให้เห็นถึงเสียงตอบรับของวัยรุ่น และ 13) ใช้ทำกิจกรรมออนไลน์ได้ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

6.3) ลักษณะของสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับลักษณะของสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่น ได้แก่ 1) เป็นสื่อที่จับต้องได้ มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน 2) เป็นสมุด และ 3) มีการจัดความรู้เป็นหมวดหมู่ มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 4) มีแบบจำลอง 5) ใช้โซเชียลมีเดียเป็นฐานข้อมูลออนไลน์ 6) มีบาร์โค้ด 7) มีใบงาน และ 8) มีตัวอักษรและภาพประกอบชัดเจน มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 9) แบ่งกลุ่มสิ่งของที่จับได้และห้ามจับ 10) ดูนีคุณค่า 11) ทำด้วยมือ 12) มีคุณภาพ 13) มีความท้าทาย 14) มีการเรียงลำดับกิจกรรมก่อนและหลัง และ 15) ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 16) นำตื่นเต้นและ 17) มีความอลังการ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

6.4) ระดับความซับซ้อนของสื่อการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่นที่มีความรู้และทักษะแตกต่างกัน

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับระดับความซับซ้อนของสื่อการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่นที่มีความรู้และทักษะแตกต่างกัน ได้แก่ 1) มีเนื้อหาง่ายและสั้นและ 2) เข้าใจง่าย มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 3) ใช้เวลาในการทำกิจกรรมไม่มาก มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความ

คิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4) **ทำสิ่งยากให้เข้าใจง่าย** 5) **มีเป้าหมายและเงื่อนไขชัดเจน** และ 6) **มีเนื้อหาที่มีความยากในระดับปานกลาง** มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย และ 7) **มีระดับความยากตามความสามารถของผู้เรียน** มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

6.5) อิทธิพลของสถานที่จริงต่อการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาของผู้เรียน

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับอิทธิพลของสถานที่จริงต่อการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาของผู้เรียน ได้แก่ 1) **ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสบรรยากาศจริง** มีจำนวน 5 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 2) **ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากของจริง** มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 3) **ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วม** มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย และ 4) **เห็นความยากลำบากในการผลิต** มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

7. ด้านการวัดประเมินผล

7.1) วิธีวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัยในชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับวิธีวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัยในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1) **ใช้คำถาม** มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 2 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 2) **ใช้การทดสอบก่อนและหลังเรียน** มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 3) **ให้ผู้เรียนอธิบายผลงานตนเอง** มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4) **ใช้การประเมินตามสภาพจริง** และ 5) **ใช้เกมในการประเมินความรู้** มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความ

คิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 6) วัดจากผลงานของผู้เรียน มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย และ 7) ใช้การสะท้อนคิด มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

7.2) วิธีวัดประเมินผลด้านจิตพิสัยในชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับวิธีวัดประเมินผลด้านจิตพิสัยในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ดูจากผลงานผู้เรียน มีจำนวน 5 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่านและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน 2) ดูจากพฤติกรรมผู้เรียน มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 3) ใช้การสะท้อนคิดและ 4) ให้ผู้เรียนแสดงผลงานร่วมกัน มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

7.3) เครื่องมือในการวัดการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับเครื่องมือในการวัดการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา ได้แก่ 1) การสะท้อนคิด มีจำนวน 6 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน 2) แบบสังเกตพฤติกรรม มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3 ท่าน 3) แบบสัมภาษณ์ มีจำนวน 3 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างละ 1 ท่าน และ 4) แบบสอบถาม มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

7.4) จำนวนข้อคำถามในการใช้วัดการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับจำนวนข้อคำถามในการใช้วัดการเห็น

คุณค่าของศิลปะล้านนา ได้แก่ 1) ใช้คำถามปลายเปิด มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3 ท่าน 2) มีจำนวนข้อไม่มาก มีจำนวน 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3) มีความยาวอยู่ในหนึ่งหน้ากระดาษ และ 4) มีจำนวนข้อคำถามไม่เกิน 10 ข้อ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 5) มีจำนวนข้อคำถาม 10 ข้อ มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) มีจำนวนข้อคำถามไม่เกิน 3 ข้อ 7) ใช้คำถามสำคัญๆ และ 8) เป็นคำถามง่ายๆ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย

7.5) วิธีวัดความรู้และการเห็นคุณค่าระหว่างการทำกิจกรรมให้น่าสนใจ

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน เป็นอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และเป็นนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับวิธีวัดความรู้และการเห็นคุณค่าระหว่างการทำกิจกรรมให้น่าสนใจ ได้แก่ 1) มีความง่าย มีจำนวน 4 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 3 ท่าน 2) ใช้คำถามสั้นๆ และ 3) ไม่เป็นทางการ มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 4) ใช้คำถามปลายเปิด และ 5) ใช้การประเมินผลทางออนไลน์ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 6) มีจำนวนข้อน้อย 7) กำหนดให้ผู้เรียนตอบตรงประเด็น 8) มีความตลก 9) ใบงานน่าทำ 10) ใช้คำพูดเป็นกันเอง และ 11) มีความสนุก มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 12) มีความน่ารัก 13) ให้ผู้เรียนแสดงงานร่วมกัน และ 14) ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงงาน มีจำนวน 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน ได้ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ได้แก่ 1) มีการวางแผนประชาสัมพันธ์ที่ดี และ 2) เชิญวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญมาช่วยให้ความรู้ผู้เรียน มีจำนวนอย่างละ 2 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ

ด้านศิลปะไทยอย่างละ 1 ท่าน 3) มีกิจกรรมให้เลือกทำ 4) อยากรู้ให้วัยรุ่นอนุรักษ์ศิลปะท้องถิ่น 5) วิทยากรต้องพูดเก่ง 6) ให้ผู้เรียนได้คิดก่อนทำงานศิลปะ และ 7) ให้ผู้เรียนสามารถทำผลงานได้สำเร็จ มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 8) ตูว่าผู้เรียนสามารถตัดทอนรูปแบบได้หรือไม่ 9) ศิลปะที่นำมาจัดกิจกรรมต้องไม่เป็นเรื่องละเอียดอ่อน 10) มีการทำความเข้าใจข้อปฏิบัติร่วมกับผู้เรียนก่อนทำกิจกรรม 11) มีการติดต่อสถานที่ล่วงหน้า 12) เลือกใช้อุปกรณ์ให้เหมาะกับสถานที่ 13) มีภาคทฤษฎีที่จบในแหล่งเรียนรู้ 14) ใช้สื่อที่มีคุณภาพ 15) ผู้สอนต้องพูดเก่ง รู้จักพูดให้ผู้เรียนรู้สึกประทับใจในกิจกรรมที่จัด และ 16) เนื่องจากเวลารวบรวมข้อมูลทางศิลปะล้านนามีน้อย ควรให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาที่เป็นพื้นฐานและเปิดกว้าง มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 17) ควรสร้างเครือข่ายกับชาวศิลปะและ 18) ดูแนวทางการต่อยอดชุดกิจกรรมในอนาคต มีจำนวนอย่างละ 1 ท่าน เป็นความคิดเห็นจากนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1.3 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่นและบุคคลทั่วไป

ได้เลือกสังเกตกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่นและบุคคลทั่วไปที่มีการจัดขึ้นในช่วงเก็บข้อมูลวิจัยเท่านั้น จำนวน 5 กิจกรรม เพื่อศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะ โดยเลือกสังเกตกิจกรรมศิลปะ 2 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมที่จัดในห้องเรียน และ กิจกรรมที่จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ มีกิจกรรมที่จัดในห้องเรียน ได้แก่ 1) กิจกรรมวาดภาพสีน้ำ โดยฮาสน์ เตบสัน และ 2) กิจกรรมย่อมหรามชิโบริ โดยพิมพ์นิต คอนดีและแสงเดือน จันทร์ศิริศรี ทั้งสองกิจกรรมจัดขึ้นที่หน่วยส่งเสริมสุขภาวะนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กิจกรรมศิลปะที่จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ ได้แก่ 1) กิจกรรมปักผ้าเบื้องต้นทำเข็มกลัดและพวงกุญแจขนเผ่า โดยมหารมเมืองพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเชียงใหม่ และ 2) กิจกรรมประดิษฐ์หนอนดิน โดยองค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ทั้งสองกิจกรรมจัดในลานกลางแจ้งของวัดพระธาตุเจดีย์หลวง อำเภอเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ และ 3) กิจกรรมตะลุยกีฬานาเล่ โดยปทุมมา บำเพ็ญทาน แม้จะเป็นกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก แต่เนื่องจากการจัดกิจกรรมโดยใช้หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเป็นแหล่งเรียนรู้ จึงสามารถใช้เรียนรู้วิธีการออกแบบสื่อและการทำกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะได้ โดยมีรายละเอียดที่ได้จากการสังเกตดังนี้

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ

ประเด็น การ ศึกษา/ สังเกต	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม				
	จัดในห้องเรียน		จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ		
	วาดภาพสีน้ำ /ฮาสน์ เดบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพ์นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริ ศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และ พวงกุญแจชน เผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกีโย นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญทาน
วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	ให้ผู้เรียน เรียนรู้เทคนิค พื้นฐานของ งานศิลปะ ใช้ การทำงาน ศิลปะพัฒนา จิตใจ	ให้ผู้เรียน เรียนรู้ เทคนิค พื้นฐาน ของงาน ศิลปะ ใช้ การทำงาน ศิลปะ พัฒนา จิตใจ	ให้ผู้เรียนเรียนรู้ เทคนิคพื้นฐาน ของงานศิลปะ ให้ ผู้เรียนสามารถทำ ผลงานศิลปะได้	ให้ผู้เรียน เรียนรู้ เรื่องราวของ งานศิลปะ ให้ ผู้เรียน สามารถทำ ผลงานศิลปะ ได้ ให้ผู้เรียน เรียนรู้ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับ งานศิลปะ	ให้ผู้เรียนได้ รู้จักงาน ศิลปะ

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ (ต่อ)

ประเด็น การ ศึกษา/ สังเกต	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม				
	จัดในห้องเรียน		จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ		
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพ์นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริ ศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และ พวงกุญแจชน เผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกเปียโน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญทาน
ตอนที่ 1 ความพร้อมในการจัดการเรียนรู้					
1. ผู้สอน					
บุคลิกภาพ	มีอารมณ์ขัน พูดเก่ง ยิ้มแย้ม แจ่มใส เป็น กันเอง แต่ง กายเรียบร้อย กระตือรือร้น ในการให้ความ ช่วยเหลือ ผู้เรียน	แต่งกาย เรียบร้อย มีความ เป็นกันเอง เป็นกันเอง	แต่งกายเรียบร้อย มีความ กระตือรือร้นใน การให้ความ ช่วยเหลือผู้เรียน	ยิ้มแย้ม แจ่มใส พูด เก่ง แต่งกาย เรียบร้อย	แต่งกาย เรียบร้อย ยิ้ม แย้มแจ่มใส มี ความ กระตือรือร้น ในการให้ ความ ช่วยเหลือ ผู้เรียน
สื่อการเรียนรู	ใบความรู้ ผลงานตัวอย่าง อุปกรณ์ศิลปะ สื่อที่มีเนื้อหา ง่ายและสั้น	ผลงาน ตัวอย่าง อุปกรณ์ ศิลปะ สื่อ ที่มีเนื้อหา ง่ายและ สั้น	ใบความรู้ ผลงาน ตัวอย่าง ป้าย กิจกรรม อุปกรณ์ศิลปะ ป้ายชื่อห้อยคอ ผู้สอน	แผ่นพับ ผลงาน ตัวอย่าง โปสเตอร์ อุปกรณ์ ศิลปะ	แผ่นพับมี โจทยง่ายๆ เชื่อมโยงกับ ผลงานศิลปะ ในหอศิลป์ แหล่งเรียนรู้ ทางศิลปะ สื่อ ที่มีภาษาและ ความยาก

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ (ต่อ)

ประเด็น การ ศึกษา/ สังเกต	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม				
	จัดในห้องเรียน		จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ		
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพ์นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริ ศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และ พวงกุญแจชน เผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกเบียน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญทาน
					เหมาะสมกับ วัยผู้เรียน สื่อมีเนื้อหา ง่ายและสั้น อุปกรณ์ ศิลปะ
อุปกรณ์ การเรียนรู้	สีน้ำ จานสี กระดาษสี น้ำ เกลือ แก้วน้ำล้าง ฟู่กัน ฟู่กันสี น้ำ	ผ้าดิบ ชุด สำหรับ ย้อมคราม ถังน้ำ คลิป หนีบผ้า ตะเกียบ หนังยาง ราวแขวน ผ้า	พวงกุญแจกรีน ลายชนเผ่า ลูกปัด ริบบิ้น ด้าย กรรไกร เข็ม	กระดาษที่ มีลวดลาย หนังยาง ลูกล่อดิน ลวด เขือก กระดาษ แข็ง	สีไม้ ดินสอ และยางลบ

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ (ต่อ)

ประเด็นการศึกษา/สังเกต	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม				
	จัดในห้องเรียน		จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ		
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพินิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริ ศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจ ชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกเบียน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญทาน
2. ผู้เรียน					
การเตรียม อุปกรณ์การ เรียน	ไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์				
ความสนใจ ในการเรียน	ผู้เรียนมีความสนใจในกิจกรรมและมาร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ				
3. สถานที่					
สิ่งอำนวยความสะดวก	แสงไฟ โต๊ะ เก้าอี้ เครื่อง ปรับ อากาศ ของว่าง ห้องน้ำ	แสงไฟ โต๊ะ เก้าอี้ มุ่มซักล้าง ของว่าง ห้องน้ำ เครื่องปรับ อากาศ	โต๊ะ แคร่ เสื่อ ห้องน้ำ	โต๊ะ เก้าอี้ ห้องน้ำ	แสงไฟ เจ้าหน้าที่รักษา ความปลอดภัย เครื่องปรับ อากาศ ห้องน้ำ
รูปแบบการ แสดงผลงาน	ไม่มีการ จัดแสดง ผลงาน	ไม่มีการจัด แสดงผล งาน	แสดงผลงาน ตัวอย่างโดยวาง ไว้บนโต๊ะที่ใช้ ทำกิจกรรม	แสดงผลงาน ตัวอย่างโดย วางไว้บน โต๊ะที่ใช้ทำ กิจกรรม	ไม่มีการจัด แสดงผลงาน

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ (ต่อ)

ประเด็น การ ศึกษา/ สังเกต	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม				
	จัดในห้องเรียน		จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ		
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย้อมครามชิโบริ /พิมพ์นิต คอนติ และแสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจ ชนเผ่า /มทรรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่ เชียงใหม่ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกเปียโน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญทาน
ข้อดี	มีสิ่งอำนวยความสะดวกพร้อม	มีสิ่งอำนวยความสะดวกพร้อม	จัดในสถานที่ที่มีคนมาก ทำให้หาผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย	จัดในสถานที่ที่มีคนมาก ทำให้หาผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย	จัดในสถานที่ที่มีคนมาก ทำให้หาผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย
ข้อเสีย	มีตัวอย่างผลงานน้อย	มีตัวอย่างผลงานน้อย	เนื่องจากจัดกลางแจ้งจึงมีอากาศร้อนและมีเสียงรบกวนมาก	เนื่องจากจัดกลางแจ้งจึงมีอากาศร้อนและมีเสียงรบกวนมาก	งานศิลปะในแหล่งเรียนรู้ อาจมีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
ตอนที่ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้					
ขั้นนำ					
รายละเอียด	มีการลงทะเบียน ใช้คำถาม มีการ	มีการลงทะเบียน ใช้คำถาม มีการแนะนำตัวผู้สอน	มีการอธิบายรายละเอียด มีการแสดงผลงาน	มีการอธิบายรายละเอียด มีการแสดงผลงานตัวอย่าง	มีการลงทะเบียน มีการอธิบายรายละเอียด มีการ

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ (ต่อ)

ประเด็น การ ศึกษา/ สังเกต	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม				
	จัดในห้องเรียน		จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ		
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย่อมคราม ชิโบริ /พิมพ์นิต คอนตีและ แสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และ พวงกุญแจชน เผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกเบียน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญทาน
แนะนำตัว ผู้สอน ให้ ผู้เรียนแนะนำ ตัว มีการอธิบาย รายละเอียด กิจกรรม มีผลงาน ตัวอย่าง มีสื่อ ประกอบ การเรียนรู้ มีการแจก อุปกรณ์ศิลปะ ให้กับผู้เรียน	ให้ผู้เรียน แนะนำ ตัวเอง มีการอธิบาย รายละเอียด กิจกรรม มี การแสดงผล งานตัวอย่าง ให้ผู้เรียนดู มีการแจก อุปกรณ์ ศิลปะให้กับ ผู้เรียน	ตัวอย่างให้ผู้เรียน ดู มีการแจกสื่อ ประกอบการ เรียนรู้ให้กับ ผู้เรียน มีรูปแบบผลงาน ที่หลากหลายให้ ผู้เรียนเลือกทำ	ให้ผู้เรียนดู มีการแจก สื่อประกอบ การเรียนรู้ ให้กับผู้เรียน มีการแจก อุปกรณ์ ศิลปะให้กับ ผู้เรียน	การแจกลสื่อ ประกอบการ เรียนรู้ให้กับ ผู้เรียน มีการ แจกอุปกรณ์ ศิลปะให้กับ ผู้เรียน	
ขั้นปฏิบัติ					
เทคนิค วิธีสอน	ใช้การสาธิต และให้ผู้เรียน ทำตามทีละ ขั้นตอน	ใช้การสาธิต และให้ ผู้เรียนทำ ตามที่ละ ขั้นตอน	ใช้การสาธิตและ ให้ผู้เรียนทำตาม ทีละขั้นตอน	ใช้การสาธิต และให้ ผู้เรียนทำ ตามที่ละ ขั้นตอน	ให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วย ตนเอง ใช้ คำถาม

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ (ต่อ)

ประเด็น การ ศึกษา/ สังเกต	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม				
	จัดในห้องเรียน		จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ		
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย่อมคราม ชิโบริ /พิมพ์นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจ ชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกเปียโน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญทาน
การจัด กิจกรรม การเรียนรู้	มีการบอก เทคนิคและข้อ ควรระวังใน การทำงาน จัดกิจกรรม ศิลปะใน รูปแบบเดียว โดยให้ผู้ร่วม กิจกรรมนั่งทำ ผลงานศิลปะ ของตนเอง ร่วมกัน	จัดกิจกรรม ศิลปะใน รูปแบบเดียว โดยให้ผู้ร่วม กิจกรรมนั่งทำ ผลงานศิลปะ ของตนเอง ร่วมกัน มีการ บอกเทคนิค และข้อควร ระวังในการ ทำงาน	ให้ผู้เรียนดู ผลงานตัวอย่าง เพื่อเป็นแรง บันดาลใจ จัดกิจกรรม ศิลปะใน รูปแบบเดียว โดยให้ผู้ร่วม กิจกรรมนั่งทำ ผลงานศิลปะ ของตนเอง ร่วมกัน	จัดกิจกรรม ศิลปะใน รูปแบบเดียว โดยให้ผู้ร่วม กิจกรรมนั่ง ทำผลงาน ศิลปะของ ตนเอง ร่วมกัน	ให้ผู้เรียน ค้นหางาน ศิลปะเพื่อใช้ ตอบคำถาม ในสื่อ ประกอบการ เรียนรู้
ขั้นสรุป					
รายละเอียด	ใช้การสะท้อน คิด ให้ผู้เรียน บอกความ รู้สึกที่มีต่อ กิจกรรมศิลปะ มีการถ่ายรูป	ใช้การสะท้อน คิด ให้ผู้เรียน บอกความ รู้สึกที่มีต่อ กิจกรรมศิลปะ	ให้ผู้เรียนเก็บ รายละเอียด ผลงาน	ให้ผู้เรียน ตอบคำถาม ในสื่อ ประกอบ การเรียนรู้	ให้ผู้เรียนนำ งานที่ทำ เสร็จแล้วมา แลกตรา ประทับที่จุด ลงทะเบียน

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ (ต่อ)

ประเด็น การ ศึกษา/ สังเกต	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม				
	จัดในห้องเรียน		จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ		
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพ์นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจ ชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกเปียโน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน
	พร้อมผลงาน ร่วมกัน	มีการถ่ายรูป พร้อมผลงาน ร่วมกัน			
ตอนที่ 3 บรรยากาศการเรียน					
รายละเอียด	มีความเป็น กันเอง มีอิสระ มีความ สนุกสนาน	มีความเป็น กันเอง มีอิสระ มีความ สนุกสนาน	มีความเป็น กันเอง มีเสียง รบกวน มี อากาศร้อน	มีความเป็น กันเอง มีเสียง รบกวน อากาศร้อน	มีความ สนุกสนาน มีอิสระ
ตอนที่ 4 การแสดงออกของผู้เรียน					
รายละเอียด	มีความตั้งใจใน การทำงาน มีการลองผิด ลองถูกขณะทำ ผลงาน มีการแลกเปลี่ยน ความเห็นกับ เพื่อน	มีความตั้งใจ ในการทำงาน มีการลองผิด ลองถูกขณะ ทำผลงาน มีการแลกเปลี่ยน ความเห็นกับ เพื่อน	มีความตั้งใจใน การทำงาน มี การหยิบงาน ตัวอย่างมาดู	มีความตั้งใจ ในการทำงาน มีการทดลอง ใช้ผลงานของ ตนเอง	มีความ ตั้งใจ ทำงาน มี ความอยาก รู้ อยากเห็น

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ (ต่อ)

ประเด็น การ ศึกษา/ สังเกต	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม				
	จัดในห้องเรียน		จัดในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ		
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย่อมคราม ซีโบริ /พิมพ์นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจ ชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หอนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกเปียโน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน
ตอนที่ 5 ประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้					
รายละเอียด	มีการสะท้อน คิดหลังเรียน ช่วยให้ผู้เรียน พูดความรู้สึก ที่อยู่ในใจ ออกมา ใช้สื่อที่มี เนื้อหาง่ายและ สั้น ใช้สื่อที่มีภาษา และความยาก เหมาะสมกับ วัยผู้เรียน	มีการสะท้อน คิดหลังเรียน ช่วยให้ผู้เรียน พูดความรู้สึก ที่อยู่ในใจ ออกมา เป็นกิจกรรม ศิลปะที่ไม่ใช้ เวลามากแต่ได้ ผลงานออกมา สวยงาม เป็นกิจกรรม ศิลปะที่ผู้เรียน สามารถนำ ผลงานไปใช้ ประโยชน์ได้	เป็นกิจกรรม ศิลปะที่ผู้เรียน สามารถนำ ผลงานไปใช้ ประโยชน์ได้มี ความตั้งใจใน การทำงาน มี การหยิบงาน ตัวอย่างมาดู	ผู้เรียนได้ผล ศิลปะที่ เคลื่อนไหวได้ ช่วยเพิ่มความ สนุก ใช้สื่อที่มี เนื้อหาง่าย และสั้น ใช้สื่อที่มีภาษา และความยาก เหมาะสมกับ วัยผู้เรียน เป็นกิจกรรม ศิลปะที่ผู้เรียน สามารถนำ ผลงานไปใช้ ประโยชน์ได้	ใช้สื่อที่มี ภาษาและ ความยาก เหมาะสม กับวัย ผู้เรียน ใช้ สื่อที่มี เนื้อหาง่าย และสั้น

นำข้อมูลจากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะมาวิเคราะห์ค่าความถี่แต่ละประเด็น ดังนี้

วัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมศิลปะ

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมศิลปะ

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพินิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวง กุญแจชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ ์เชียงใหม่ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ ์วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยก เบียน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน	
ให้ผู้เรียนเรียนรู้เทคนิคพื้นฐานของงานศิลปะ	✓	✓	✓			3
ใช้การทำงานศิลปะพัฒนาจิตใจ	✓	✓				2
ให้ผู้เรียนสามารถทำผลงานศิลปะได้			✓	✓		2
ให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องราวของงานศิลปะ				✓		1
ให้ผู้เรียนเรียนรู้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ				✓		1
ให้ผู้เรียนได้รู้จักงานศิลปะ					✓	1

จากตารางที่ 7 พบว่า ในการจัดกิจกรรมศิลปะมีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ตรงกันมากที่สุด คือ **ให้ผู้เรียนเรียนรู้เทคนิคพื้นฐานของงานศิลปะ** มีจำนวน 3 กิจกรรม รองลงมา คือ **ใช้การทำงานศิลปะพัฒนาจิตใจ** และ **ให้ผู้เรียนสามารถทำผลงานศิลปะได้** มีจำนวนอย่างละ 2 กิจกรรม ให้ผู้เรียน

เรียนรู้เรื่องราวของงานศิลปะ ให้ผู้เรียนเรียนรู้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ และให้ผู้เรียนได้รู้จักงานศิลปะ มีจำนวนอย่างละ 1 กิจกรรม

ตอนที่ 1 ความพร้อมในการจัดการเรียนรู้

1. ผู้สอน

1.1 บุคลิกภาพของผู้สอน

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์บุคลิกภาพของผู้สอน

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพสีน้ำ / ฮาสน์ เตบสัน	ย่อมคราม ชิโบริ / พิมพินิต คอนดีและ แสงเดือน จันทศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจขนเฝ้า / มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑน์ เชียงแสน	ประดิษฐ์ หนอนดิน / องค์การ พิพิธภัณฑน์ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกี เบียนนาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน	
แต่งกายเรียบร้อย	✓	✓	✓	✓	✓	5
ยิ้มแย้มแจ่มใส	✓	✓		✓	✓	4
มีความกระตือรือร้น	✓		✓		✓	3
มีความเป็นกันเอง	✓	✓				2
พูดเก่ง	✓				✓	2
มีอารมณ์ขัน	✓					1

จากตารางที่ 8 พบว่า บุคลิกภาพของผู้สอนที่พบมากที่สุด คือ แต่งกายเรียบร้อย มีจำนวน 5 กิจกรรม รองลงมาคือ ยิ้มแย้มแจ่มใส มีจำนวน 4 กิจกรรม มีความกระตือรือร้นในการให้ความช่วยเหลือผู้เรียน มีความเป็นกันเองและพูดเก่ง มีจำนวนอย่างละ 2 กิจกรรม และมีอารมณ์ขัน 1 กิจกรรม

1.2) สื่อการเรียนรู้

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์สื่อการเรียนรู้

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพินิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวง กุญแจชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ نونดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยก เบียน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน	
ผลงานตัวอย่าง	✓	✓	✓	✓	✓	5
อุปกรณ์ศิลปะ	✓	✓	✓	✓	✓	5
ป้ายชื่อกิจกรรม			✓	✓	✓	3
แผ่นพับ				✓	✓	2
ใบความรู้	✓		✓			2
ป้ายชื่อห้อยคอ ผู้สอน			✓		✓	1
โปสเตอร์				✓		1
แหล่งเรียนรู้ทาง ศิลปะ					✓	1

จากตารางที่ 9 พบว่าสื่อการเรียนรู้ที่มีการใช้ในกิจกรรมศิลปะมากที่สุด คือ ผลงานตัวอย่าง และอุปกรณ์ศิลปะ มีจำนวน 5 กิจกรรม รองลงมา คือ ป้ายชื่อกิจกรรม มีจำนวน 3 กิจกรรม แผ่นพับ และใบความรู้ มีจำนวนอย่างละ 2 กิจกรรม ป้ายชื่อห้อยคอผู้สอน โปสเตอร์ และแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ มีจำนวนอย่างละ 1 กิจกรรม

1.3) อุปกรณ์การเรียน

แต่ละกิจกรรมศิลปะใช้อุปกรณ์ที่แตกต่างกันไปตามหัวข้อของกิจกรรมนั้นๆ

2. ผู้เรียน

ทุกกิจกรรมมีการเตรียมพร้อมให้ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทันทีโดยไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์มาล่วงหน้า และผู้เรียนทุกกิจกรรมมีความสนใจในกิจกรรมและมาร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ

3. สถานที่

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์สถานที่

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮาสัน เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพ์นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวง กุญแจชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ ์เชียงใหม่ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ ์วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยก เบียน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน	
สิ่งอำนวยความสะดวก						
ห้องน้ำ	✓	✓	✓	✓	✓	5
โต๊ะ	✓	✓	✓	✓		4
เก้าอี้	✓	✓		✓		3
แสงไฟ	✓	✓			✓	3
เครื่องปรับอากาศ	✓	✓			✓	3
ช่องว่าง	✓	✓				2
แคร่			✓			1
มุมซั๊กล่าง		✓				1
เสื่อ			✓			1
เจ้าหน้าที่รักษา ความปลอดภัย					✓	1
รูปแบบการแสดงผลงาน						
ไม่มีการจัดแสดง ผลงาน	✓	✓			✓	3

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์สถานที่ (ต่อ)

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาด ภาพ สีน้ำ /ฮาสัน เตบสัน	ย่อมคราม ชิโบริ /พิมพ์นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวง กุญแจชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ เชียงใหม่ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยก เบียน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน	
แสดงผลงาน ตัวอย่างโดยวางไว้ บนโต๊ะที่ใช้ทำ กิจกรรม			✓	✓		2
ข้อดี						
จัดในสถานที่ที่ตรง กับกลุ่มเป้าหมาย หาผู้ร่วมกิจกรรมได้ ง่าย	✓		✓	✓	✓	5
มีสิ่งอำนวยความสะดวก สะดวกพร้อม	✓		✓			2
ข้อเสีย						
กิจกรรมจัด กลางแจ้งทำให้มี อากาศร้อนและมี เสียงรบกวนมาก			✓	✓		2
งานศิลปะในแหล่ง เรียนรู้อาจมีเนื้อหา ที่ไม่เหมาะสมกับวัย ของผู้เรียน					✓	1

จากตารางที่ 10 พบว่า สถานที่ในการจัดกิจกรรม แบ่งเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ สิ่งอำนวยความสะดวก รูปแบบการแสดงผลงาน ข้อดีและข้อเสีย โดยมีรายละเอียดดังนี้

สิ่งอำนวยความสะดวก ห้องน้ำเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกที่พบมากที่สุด มีจำนวน 5 กิจกรรม รองลงมา คือ โต๊ะ มีจำนวน 4 กิจกรรม เก้าอี้ แสงไฟ และเครื่องปรับอากาศ มีจำนวนอย่างละ 3 กิจกรรม ของว่าง มีจำนวน 2 กิจกรรม แคร่ มุมซักล้าง เสื้อ และเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย มีจำนวนอย่างละ 1 กิจกรรม

รูปแบบการแสดงผลงาน กิจกรรมที่ไม่มีการแสดงผลงาน มีจำนวน 3 กิจกรรม และกิจกรรมที่แสดงผลงานโดยวางไว้บนโต๊ะที่ใช้ทำกิจกรรม มีจำนวน 2 กิจกรรม

ข้อดีและข้อเสีย ข้อดี กิจกรรมที่จัดในสถานที่ที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้หาผู้ร่วมกิจกรรมได้ง่าย มีจำนวน 5 กิจกรรม และกิจกรรมที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกพร้อม มีจำนวน 2 กิจกรรม ข้อเสีย กิจกรรมจัดกลางแจ้งทำให้มีอากาศร้อนและมีเสียงรบกวนมาก มีจำนวน 2 กิจกรรม และงานศิลปะในแหล่งเรียนรู้อาจมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มี 1 กิจกรรม

ตอนที่ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพสีน้ำ / ฮาเส้น เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ / พิมพ์ติดคอนดิและแสงเดือน จันทศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจชนเผ่า / มหกรรมเมืองพิพิธภัณฑน์ เชียงแสน	ประดิษฐ์ หนองดิน / องค์การพิพิธภัณฑน์ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกีโยน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน	
ขั้นนำ						
มีการแจกอุปกรณ์ศิลปะให้กับผู้เรียน	✓	✓	✓	✓	✓	5
มีการอธิบายรายละเอียดกิจกรรม	✓	✓	✓	✓	✓	5

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพสีน้ำ / ฮาเส้น / เตะบลัง	ย่อมครามชิโบริ / พิมพ์ / คอนดีและแสงเดือนจันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจชนเผ่า / มหกรรมเมืองพิพิธภัณฑน์ เชียงแสน	ประดิษฐ์ หนองดิน / องค์การพิพิธภัณฑน์ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกเปียมนาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญทาน	
มีการแจกสื่อประกอบการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน	✓		✓	✓	✓	4
มีการแสดงผลงานตัวอย่างให้ผู้เรียนดู	✓	✓	✓	✓		4
มีการลงทะเบียน	✓	✓			✓	3
มีการแนะนำตัวผู้สอน	✓	✓				2
ให้ผู้เรียนแนะนำตัวเอง	✓	✓				2
ใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน	✓	✓				2
มีรูปแบบผลงานที่หลากหลายให้ผู้เรียนเลือกทำ			✓			1
ชั้นปฏิบัติ						
- เทคนิควิธีสอน						
ใช้การสาธิตและให้ผู้เรียนทำตามทีละขั้นตอน	✓	✓	✓	✓		4
ใช้คำถาม	✓	✓				2

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพสีน้ำ / ฮาเส้น / เตะบรัน	ย่อมครามชิโบริ / พิมพ์ / คอนดีและแสงเดือนจันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจชนเผ่า / มหกรรมเมืองพิพิธภัณฑน์ เชียงแสน	ประดิษฐ์ หนองดิน / องค์การพิพิธภัณฑน์ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกีโยนาเล่น / ปทุมมา บำเพ็ญทาน	
ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง					✓	1
- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
จัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดี่ยว โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่งทำผลงานศิลปะของตนเองร่วมกัน	✓	✓	✓	✓		4
มีการบอกเทคนิค และข้อควรระวังในการทำงาน	✓	✓				2
ให้ผู้เรียนดูผลงานตัวอย่างเพื่อเป็นแรงบันดาลใจ			✓			1
ให้ผู้เรียนค้นหางานศิลปะเพื่อใช้ตอบคำถามในสื่อประกอบการเรียนรู้					✓	1

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพสีน้ำ / ฮาเส้น / เตะบรัน	ಯೂಕರಾಢ / ชีโบริ / พิมพนิต / คอนดีและ / แสงเดือน / จันทรศิริศรี	ປັກຝ້າເປື້ອງຕົ້ນ / ทำเข็มกลัด / และพวง / กุญแจชนเผ่า / / มหกรรมเมือง / พิพิธภัณฑ / เชียงแสน	ປະຣາດີຊັຽ / ประดิษฐ์ / หนองดิน / / องค์การ / พิพิธภัณฑ / วิทยาศาสตร์ / แห่งชาติ	ຕະລຸຍ / ตะลุยก / เบียน / นาล่ / / ปทุมมา / บำเพ็ญ / ทาน	
ขั้นสรุป						
ใช้การสะท้อนคิด	✓	✓				2
ให้ผู้เรียนบอกความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมศิลปะ	✓	✓				2
มีการถ่ายรูปพร้อมผลงานร่วมกัน	✓	✓				2
ให้ผู้เรียนเก็บรายละเอียดผลงาน			✓			1
ให้ผู้เรียนตอบคำถามในสื่อประกอบการเรียนรู้				✓		1
ให้ผู้เรียนนำงานที่ทำเสร็จแล้วมาแลกเปลี่ยนที่จุดลงทะเบียน					✓	1

จากตารางที่ 11 พบว่าการจัดการเรียนรู้แบ่งเป็น 3 ชั้น ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นปฏิบัติ และขั้นสรุป โดยมีรายละเอียดในชั้นต่างๆดังนี้

ในขั้นนำ มีการแจกอุปกรณ์ศิลปะให้กับผู้เรียนและมีการอธิบายรายละเอียดกิจกรรม มากที่สุด มีจำนวนอย่างละ 5 กิจกรรม รองลงมา คือ มีการแจกสื่อประกอบการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนและมี

การแสดงผลงานตัวอย่างให้ผู้เรียนดู มีจำนวนอย่างละ 4 กิจกรรม มีการลงทะเบียน มีจำนวน 3 กิจกรรม มีการแนะนำตัวผู้สอน ให้ผู้เรียนแนะนำตัวเอง และใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน มีจำนวนอย่างละ 2 กิจกรรม และมีรูปแบบผลงานที่หลากหลายให้ผู้เรียนเลือกทำ มีจำนวน 1 กิจกรรม

ในชั้นปฏิบัติ มี 2 ด้าน ได้แก่ เทคนิควิธีสอน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเทคนิควิธีสอน ผู้สอนนิยมใช้การสาธิตมากที่สุด มีจำนวน 4 กิจกรรม รองลงมา คือ ใช้คำถาม มีจำนวน 2 กิจกรรม และให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง มีจำนวน 1 กิจกรรม ส่วนด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดี่ยว โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่งทำผลงานศิลปะของตนเองร่วมกันมากที่สุด มีจำนวน 4 กิจกรรม รองลงมา คือ มีการบอกเทคนิคและข้อควรระวังในการทำงาน มีจำนวน 2 กิจกรรม ให้ผู้เรียนดูผลงานตัวอย่างเพื่อเป็นแรงบันดาลใจและให้ผู้เรียนค้นหางานศิลปะเพื่อใช้ตอบคำถามในสื่อประกอบการเรียนรู้ มีอย่างละ 1 กิจกรรม

และในขั้นสรุป ผู้สอนใช้การสะท้อนคิด ให้ผู้เรียนบอกความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมศิลปะ และมีการถ่ายรูปพร้อมผลงานร่วมกันมากที่สุด มีจำนวนอย่างละ 2 กิจกรรม รองลงมา คือ ให้ผู้เรียนเก็บรายละเอียดผลงาน ให้ผู้เรียนตอบคำถามในสื่อประกอบการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนนำงานที่ทำเสร็จแล้วมาแลกเปลี่ยนประทับใจที่จุดลงทะเบียน มีจำนวนอย่างละ 1 กิจกรรม

ตอนที่ 3 บรรยาภาศการเรียน

ตารางที่ 12 การวิเคราะห์บรรยาภาศการเรียน

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพสีน้ำ / ฮาเส้น เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ / พิมพ์ / คอนดีและแสงเดือน จันทศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวงกุญแจชนเผ่า / มหกรรมเมืองพิพิธภัณฑน์ เชียงแสน	ประดิษฐ์ หนองดิน / องค์การพิพิธภัณฑน์ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยกีฬายาน	
มีความเป็นกันเอง	✓	✓	✓	✓		4
มีความเป็นอิสระ	✓	✓			✓	3
มีความสนุกสนาน	✓	✓			✓	3
มีเสียงรบกวน			✓	✓		2
มีอากาศร้อน			✓	✓		2

จากตารางที่ 12 พบว่า บรรยากาศการเรียนที่มีความเป็นกันเองมีมากที่สุด มีจำนวน 4 กิจกรรม รองลงมา คือ ความเป็นอิสระและ มีความสนุกสนาน มีจำนวนอย่างละ 3 กิจกรรม มีเสียงรบกวนและมีอากาศร้อน มีจำนวนอย่างละ 2 กิจกรรม

ตอนที่ 4 การแสดงออกของผู้เรียน

ตารางที่ 13 การวิเคราะห์การแสดงออกของผู้เรียน

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาดภาพ สีน้ำ /ฮา สัน เตบ สัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพ์ นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริ ศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวง กุญแจชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ ์ เชียงใหม่ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ ์ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยก เบียน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน	
มีความตั้งใจในการทำงาน	✓	✓	✓	✓	✓	5
มีการลองผิดลองถูก ขณะทำผลงาน	✓	✓				2
มีการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นกับเพื่อน	✓	✓				2
มีการหยิบงาน ตัวอย่างมาดู			✓			1
มีการทดลองใช้ ผลงานของตนเอง				✓		1
มีความอยากรู้ อยากเห็น					✓	1

จากตารางที่ 13 พบว่า ผู้เรียนมีความตั้งใจในการทำงานมากที่สุด มีจำนวน 5 กิจกรรม รองลงมา คือ มีการลองผิดลองถูกขณะทำผลงานและมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน มีจำนวนอย่างละ 2 กิจกรรม มีการหยิบงานตัวอย่างมาดู มีการทดลองใช้ผลงานของตนเอง และมีความอยากรู้อยากเห็น มีจำนวนอย่างละ 1 กิจกรรม

ตอนที่ 5 ประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้

ตารางที่ 14 การวิเคราะห์ประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้

ประเด็น	ชื่อกิจกรรม/ผู้จัดกิจกรรม					จำนวนกิจกรรม (5)
	วาด ภาพ สีน้ำ /ฮาสน์ เตบสัน	ย้อมคราม ชิโบริ /พิมพ์นิต คอนดีและ แสงเดือน จันทร์ศิริศรี	ปักผ้าเบื้องต้น ทำเข็มกลัด และพวง กุญแจชนเผ่า /มหกรรมเมือง พิพิธภัณฑ ์ เชียงใหม่ เชียงใหม่	ประดิษฐ์ หนอนดิน /องค์การ พิพิธภัณฑ ์ วิทยาศาสตร์ แห่งชาติ	ตะลุยก เบียน นาเล่ / ปทุมมา บำเพ็ญ ทาน	
เป็นกิจกรรมศิลปะ ที่ผู้เรียนสามารถนำ ผลงานไปใช้ ประโยชน์ได้		✓	✓	✓		3
ใช้สื่อที่มีภาษาและ ความยากเหมาะสม กับวัยผู้เรียน	✓			✓	✓	3
ใช้สื่อที่มีเนื้อหาง่าย และสั้น	✓			✓	✓	2
มีการสะท้อนคิด หลังเรียนช่วยให้ ผู้เรียนพูดความรู้สึก ที่อยู่ในใจออกมา	✓	✓				2
ผู้เรียนได้ผลศิลปะที่ เคลื่อนไหวได้ช่วย เพิ่มความสุข				✓		1
เป็นกิจกรรมศิลปะ ที่ไม่ใช้เวลา มากและได้ผลงาน ออกมาสวยงาม		✓				1

จากตารางที่ 14 พบว่า เป็นกิจกรรมศิลปะที่ผู้เรียนสามารถนำผลงานไปใช้ประโยชน์ได้ และใช้สื่อที่มีภาษาและความยากเหมาะสมกับวัยผู้เรียนมากที่สุด มีจำนวนอย่างละ 3 กิจกรรม รองลงมา คือ สื่อมีเนื้อหาง่ายและสั้นและมีการสะท้อนคิดหลังเรียน ช่วยให้ผู้เรียนพูดความรู้สึกที่อยู่ในใจออกมา มีจำนวนอย่างละ 2 กิจกรรม ผู้เรียนได้ผลศิลปะที่เคลื่อนไหวได้ช่วยเพิ่มความสุขและเป็นกิจกรรมศิลปะที่ไม่ใช้เวลามากแต่ได้ผลงานออกมาสวยงาม มีจำนวนอย่างละ 1 กิจกรรม

1.4 ผลการเก็บข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย

จากที่ได้ลงสำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในเชียงรายที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน 2) วัดป่าสัก 3) ไร่แม่ฟ้าหลวง และ 4) พิพิธภัณฑ์อุบคำ นอกจากนี้ ยังได้สำรวจการจัดกิจกรรมศิลปะ 5) งานมหกรรมพาเชียงแสนปักบ้าน ที่จัดขึ้นจากความร่วมมือของ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นล้านนา ณ วัดพระธาตุเจดีย์หลวง อำเภอเชียงแสน โดยสามารถสรุปผลการสำรวจแหล่งเรียนรู้ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะล้านนาในเชียงราย

ประเด็น การสังเกต	แหล่งเรียนรู้				
	พิพิธภัณฑ์ สถานแห่งชาติ เชียงแสน	วัดป่าสัก	ไร่แม่ฟ้าหลวง	พิพิธภัณฑ์ อุบคำ	งานมหกรรม พาเชียง แสนปักบ้าน
1) ความ หลากหลาย ของ ประเภท ของศิลปะ ล้านนา	มีศิลปะล้านนา ครบทุกประเภท งานจิตรกรรม เป็นลวดลายบน งานศิลปะ ประเภทอื่น	มีแต่เจดีย์ วัดป่าสัก ซึ่งเป็น สถาปัตยกรรม	มีสถาปัตยกรรม งานแกะสลักไม้ และงานศิลปะที่ ใช้ในพุทธศาสนา มาก ยกเว้น เครื่องปั้นดินเผา และงานจักสาน มีงานจิตรกรรม วัดเวียงต้าที่มา จากแพร่ ไม่ใช่ ของดั้งเดิมใน เชียงราย	มีศิลปะ ล้านนา ครบทุก ประเภท มี จิตรกรรม เป็น ลวดลาย บนงาน ศิลปะ ประเภท อื่น	เน้นงาน หัตถกรรม และภูมิ ปัญญา ท้องถิ่น

ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะล้านนาในเชียงราย (ต่อ)

ประเด็น การสังเกต	แหล่งเรียนรู้				
	พิพิธภัณฑสถาน แห่งชาติ เชียงใหม่	วัดป่า สัก	ไร่แม่ฟ้า หลวง	พิพิธภัณฑ อุบคำ	งานมหรเร พาศียงแสน ปึกบ้าน
2) รูปแบบ การจัด แสดง นิทรรศการ	มีการจัดแสดง งานศิลปะเป็น หมวดหมู่ใน อาคารเดียว มีคำอธิบายสั้นๆ เดินชมแบบ ทิศทางเดียว	เจดีย์ ตั้งอยู่ สถานที่ ดั้งเดิม ตาม สภาพ จริง	มีการจัดแสดง งานศิลปะใน หลายอาคาร แต่ละอาคาร ตั้งอยู่ใกล้กัน งานศิลปะที่ จัดแสดงภายใน อาคารจะมี คำอธิบาย มี หลายชั้นที่ ตั้งอยู่กลาง แจ้งที่ไม่มีคำ อธิบาย ให้เดินชมตาม อัธยาศัย	มีการจัดแสดง งานศิลปะเป็น หมวดหมู่ มีคำอธิบาย สั้นๆ เดินชมแบบ ทิศทางเดียว โดยมีวิทยากร พาชม แบ่งพื้นที่เป็น ส่วนที่ต้องมี วิทยากรนำ ชมและส่วนที่ ชมตาม อัธยาศัยได้	จัดในเต็นท์ กลางแจ้ง บริเวณ ลานวัดพระธาตุ เจดีย์หลวง มีผู้รู้มาสาธิตวิธี ทำงานศิลปะ แขนงต่างๆและ จัดแสดง ภูมิปัญญาล้านนา มีกิจกรรม เกี่ยวกับศิลปะ ล้านนาหลากหลาย ประเภทให้ เข้าร่วม

ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะล้านนาในเชียงราย (ต่อ)

ประเภท การ สังเกต	แหล่งเรียนรู้				
	พิพิธภัณฑฯ เชียงใหม่	วัดป่าสัก	ไร่แม่ฟ้า หลวง	พิพิธภัณฑฯ อุบคำ	งานมหรเรศพา เชียงใหม่ที่บ้าน
3) สื่อ การ เรียนรู้	1) แผ่นพับ ของพิพิธภัณฑฯ 2) วิทยากรนำ ชม ต้องติดต่อ ล่วงหน้าอย่าง น้อย 1 เดือน แต่สะดวกใช้ เวลาไม่เกิน 1 ชั่วโมง	1) แผ่นพับ 2) วิทยากร โดยต้อง ติดต่อ ที่ พิพิธภัณฑฯ เชียงใหม่	1) แผ่นพับ 2) วิทยากร นำชม ต้อง ติดต่อ ล่วงหน้า	1) แผ่นพับ ของ พิพิธภัณฑฯ 2) วิทยากร นำชม ไม่ ต้องติดต่อ ล่วงหน้า นำชมเป็น กลุ่มเล็กๆ	1) ผู้รู้ 2) ชุดการเรียนรู้ ที่ ประกอบด้วยหน่วยการ เรียนรู้ต่างๆเกี่ยวกับ เมืองเชียงใหม่ เป็น สมุด 1 เล่มต่อ 1 หน่วย การเรียนรู้ มีองค์ประกอบภายใน เล่ม ได้แก่ แผนที่ พิพิธภัณฑฯ อธิบาย รายละเอียดของชุด กิจกรรมสั้นๆ เนื้อหา และภาพประกอบที่ เข้าใจง่ายและสั้น กิจกรรมเสนอแนะที่ ผู้สอนสามารถใช้จัด กิจกรรมให้ผู้เรียน เรียนรู้เกี่ยวกับหน่วย การเรียนรู้ได้ สรุปบทเรียน และ ข้อมูลผู้จัดทำ 3) รดรางนำชมสถานที่ จริง 4) ผลงานตัวอย่าง 5) สื่อที่หลากหลายตาม ลักษณะของกิจกรรม ศิลปะปฏิบัติต่างๆ

ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะล้านนาในเชียงราย (ต่อ)

ประเด็น การ สังเกต	แหล่งเรียนรู้				
	พิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติ เชียงใหม่	วัดป่าสัก	ไร่แม่ฟ้า หลวง	พิพิธภัณฑ์ อุบคำ	งานมหรเรรม พาเชียงใหม่ ปึกบ้าน
4) สิ่ง อำนวยความสะดวก	1) ห้องน้ำ 2) ห้องประชุม ที่มี โต๊ะ เก้าอี้ แต่ไม่มี เครื่องปรับอากาศ ถ้าจะขอใช้ต้อง ติดต่อล่วงหน้า อย่างน้อย 1 เดือน	ไม่มี	1) ห้องน้ำ 2) ศาลา กลางแจ้งซึ่ง สามารถจัด กิจกรรม ศิลปะได้ 3) เก้าอี้ สำหรับนั่งพัก	1) ห้องน้ำ 2) น้ำชา 3) เก้าอี้ สำหรับนั่ง พัก	1) ห้องน้ำ 2) มีอาหารขาย 3) มีรถรางรับ- ส่งบริเวณเมือง เชียงใหม่ 4) จุด ประชาสัมพันธ์
5) ข้อดี	มีประเภทงาน ศิลปะให้ศึกษา ครบถ้วน หัวหน้า พิพิธภัณฑ์มีความ ยินดีที่จะใช้ พิพิธภัณฑ์ในการ จัดกิจกรรมศิลปะ	เป็นเจดีย์ ล้านนาที่ สำคัญ มีความ เก่าแก่และ สมบูรณ์ นอกจากนี้ ยังตั้งอยู่ ใกล้กับ พิพิธภัณฑ์ สามารถ เดินเท้าไป ได้ ใช้ เวลาไม่เกิน 10 นาที	มีบรรยากาศ เงียบสงบและ ร่มรื่น นักท่องเที่ยว น้อย ทำให้มี เสียงรบกวน น้อย สถานที่ มีความ สวยงาม	มีงานศิลปะ ล้านนา ดั้งเดิม จำนวนมาก	มีบรรยากาศ สนุกสนานผ่อนคลาย เป็น กันเอง มีเครือข่ายที่ดี ทำให้สามารถ หาผู้รู้มาเป็น วิทยากร ถ่ายทอดความรู้ ในการทำ กิจกรรมได้มาก

ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะล้านนาในเชียงราย (ต่อ)

ประเด็น การ สังเกต	แหล่งเรียนรู้				
	พิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติ เชียงใหม่	วัดป่าสัก	ไร่แม่ฟ้า หลวง	พิพิธภัณฑ์ อุบคำ	งานมหกรรม พาเชียงใหม่ กลับบ้าน
6) ข้อเสีย	สภาพอาคาร ค่อนข้างเก่า และไม่มี เครื่องปรับอากาศ	เนื่องจาก เป็น สถานที่ กลางแจ้ง จึงมี อากาศ ร้อน	อาคารจัด แสดงแต่ละ หลังตั้งอยู่ ไกลกัน ทำ ให้ผู้สอน ควบคุม ผู้เรียนได้ ยาก และ ใช้เวลามาก ในการทำ กิจกรรม	หัวหน้า พิพิธภัณฑ์ไม่ สะดวกให้ใช้ สถานที่ในการ จัดกิจกรรม ศิลปะ เพราะ ทางพิพิธภัณฑ์ มีนักท่องเที่ยว เข้ามาใช้ บริการมาก และต้องนำชม เป็นรอบๆ ดังนั้นจึงไม่ สามารถใช้ เป็นแหล่ง เรียนรู้ในการ จัดกิจกรรมได้ มีค่าเข้าชมสูง	เนื่องจากงาน ศิลปะและการ สาธิตที่จัดในเด็นท์ กลางแจ้งมีแสง สว่างไม่เพียงพอ และตู้กระจกที่ใส่ งานสะท้อนกับสี เด็นท์ ทำให้งาน ศิลปะที่เห็นมีสีที่ เพี้ยนไปจากเดิม และถ่ายรูดยาก มีบรรยากาศร้อน เป็นแหล่งเรียนรู้ ชั่วคราว มีระยะเวลาในการ จัดงานที่จำกัด ไม่สามารถใช้เป็น แหล่งเรียนรู้ในการ จัดกิจกรรมได้

จากตารางที่ 15 พบว่า จากการเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการสำรวจแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะล้านนาในเชียงราย สามารถสรุปได้เป็น 6 ประเด็น ดังนี้

1) ความหลากหลายของประเภทของศิลปะล้านนา

- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน มีศิลปะล้านนาครบทุกประเภท ส่วนงานจิตรกรรมล้านนาที่หลงเหลือในพิพิธภัณฑ์จะอยู่ในรูปแบบลวดลายบนงานศิลปะประเภทอื่น เช่น ลวดลายบนเครื่องปั้นดินเผาและเครื่องใช้ต่างๆ แทนที่จะเป็นจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยได้ให้ความคิดเห็นว่าเชียงรายไม่มีจิตรกรรมฝาผนังล้านนาที่เป็นของดั้งเดิมหลงเหลืออยู่

- วัดป่าสัก มีเจดีย์วัดป่าสักซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมล้านนา
- ไร่แม่ฟ้าหลวง มีงานสถาปัตยกรรมงานแกะสลักไม้ และงานศิลปะที่ใช้ในพุทธศาสนา ยกเว้นเครื่องปั้นดินเผาและเครื่องจักสาน มีงานจิตรกรรมวัดเวียงต้าที่นำมาจากแพร่ ไม่ใช่ของดั้งเดิมที่พบในเชียงราย

- พิพิธภัณฑ์อุบคำ มีศิลปะล้านนาครบทุกประเภท งานจิตรกรรมเป็นลวดลายบนงานศิลปะประเภทอื่น

- งานมหรหรมาพาเชียงใหม่บ้าน เน้นงานหัตถกรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

2) รูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ

- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน มีการจัดแสดงงานศิลปะเป็นหมวดหมู่ในอาคารเดียว มีคำอธิบายสั้นๆ เดินชมแบบทิศทางเดียว

- วัดป่าสัก มีเจดีย์ตั้งอยู่สถานที่ดั้งเดิม จัดแสดงตามสภาพจริง

- ไร่แม่ฟ้าหลวง มีการจัดแสดงงานศิลปะในหลายอาคาร แต่ละอาคารตั้งอยู่ใกล้กัน งานศิลปะที่จัดแสดงภายในอาคารจะมีคำอธิบาย มีหลายชั้นที่ตั้งอยู่กลางแจ้งที่ไม่มีคำอธิบาย ให้เดินชมตามอัธยาศัย

- พิพิธภัณฑ์อุบคำ มีการจัดแสดงงานศิลปะเป็นหมวดหมู่ มีคำอธิบายสั้นๆ เดินชมแบบทิศทางเดียวโดยมีวิทยากรพาชม แบ่งพื้นที่เป็นส่วนที่ต้องมีวิทยากรนำชมและส่วนที่ชมตามอัธยาศัยได้

- งานมหรหรมาพาเชียงใหม่บ้าน จัดแสดงผลงานหัตถกรรมและภูมิปัญญาล้านนา และมีกิจกรรมศิลปะในเต็นท์กลางแจ้ง ใช้พื้นที่บริเวณลานวัดพระธาตุเจดีย์หลวง มีผู้รู้มาสาธิตวิธีทำงานศิลปะแขนงต่างๆ มีกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะล้านนาหลากหลายประเภทให้เข้าร่วม

3) สื่อการเรียนรู้

- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน สื่อการเรียนรู้ที่พบ ได้แก่ 1) แผ่นพับของพิพิธภัณฑ์ 2) วิทยากรนำชม ต้องติดต่อล่วงหน้าอย่างน้อย 1 เดือน แต่ละรอบใช้เวลาไม่เกิน 1 ชั่วโมง
- วัดป่าสัก สื่อการเรียนรู้ที่พบ ได้แก่ 1) แผ่นพับ 2) วิทยากร โดยต้องติดต่อที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน
- ไร่แม่ฟ้าหลวง สื่อการเรียนรู้ที่พบ ได้แก่ 1) แผ่นพับ 2) วิทยากรนำชม ต้องติดต่อล่วงหน้า
- พิพิธภัณฑ์อุบลคำ สื่อการเรียนรู้ที่พบ ได้แก่ 1) แผ่นพับของพิพิธภัณฑ์ 2) วิทยากรนำชม ไม่ต้องติดต่อล่วงหน้า นำชมเป็นกลุ่มเล็กๆ
- งานมหรหรรพาศยามเชียงใหม่ สื่อการเรียนรู้ที่พบ ได้แก่ 1) ผู้รู้ 2) ชุดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ต่างๆเกี่ยวกับเมืองเชียงใหม่ เป็นสมุด 1 เล่มต่อ 1 หน่วยการเรียนรู้ มีองค์ประกอบภายในเล่ม ได้แก่ แผนที่พิพิธภัณฑ์ อธิบายรายละเอียดของชุดกิจกรรมสั้นๆ เนื้อหาและภาพประกอบที่เข้าใจง่ายและสั้น กิจกรรมเสนอแนะ ที่ผู้สอนสามารถใช้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ได้ สรุปบทเรียน และข้อมูลผู้จัดทำ 3) มีรายนามสถานที่จริง 4) ผลงานตัวอย่าง และ5) สื่อที่หลากหลายตามลักษณะของกิจกรรมศิลปะปฏิบัติต่างๆ

4) สิ่งอำนวยความสะดวก

- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ มีสิ่งอำนวยความสะดวก ได้แก่ 1) ห้องน้ำ และ2) ห้องประชุม ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ แต่ไม่มีเครื่องปรับอากาศ ถ้าจะขอใช้ต้องติดต่อล่วงหน้าอย่างน้อย 1 เดือน
- วัดป่าสัก ไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก
- ไร่แม่ฟ้าหลวง มีสิ่งอำนวยความสะดวก ได้แก่ 1) ห้องน้ำ 2) ศาลากลางแจ้งซึ่งสามารถจัดกิจกรรมศิลปะได้ และ3) เก้าอี้สำหรับนั่งพัก
- พิพิธภัณฑ์อุบลคำ มีสิ่งอำนวยความสะดวก ได้แก่ 1) ห้องน้ำ 2) น้ำชา และ3) เก้าอี้สำหรับนั่งพัก
- งานมหรหรรพาศยามเชียงใหม่ มีสิ่งอำนวยความสะดวก ได้แก่ 1) ห้องน้ำ 2) มีอาหารขาย 3) มีรถรางรับ-ส่งบริเวณเมืองเชียงใหม่ และ4) จุดประชาสัมพันธ์

5) ข้อดี

- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน มีประเภทงานศิลปะให้ศึกษาครบถ้วน หัวหน้าพิพิธภัณฑ์มีความยินดีที่จะใช้พิพิธภัณฑ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะ

- วัดป่าสัก เป็นเจดีย์ล้านนาที่สำคัญ มีความเก่าแก่และสมบูรณ์ นอกจากนี้ยังตั้งอยู่ใกล้กับพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ สามารถเดินเท้าไปได้ ใช้เวลาไม่เกิน 10 นาที
- ไร่แม่ฟ้าหลวง มีบรรยากาศเงียบสงบและร่มรื่น นักท่องเที่ยววันน้อย ทำให้มีเสียงรบกวนน้อย สถานที่มีความสวยงาม
- พิพิธภัณฑสถานอุบลคำ มีงานศิลปะล้านนาดั้งเดิมจำนวนมาก
- งานมหรหรรพพาเชียงใหม่บ้าน มีบรรยากาศสนุกสนานผ่อนคลาย เป็นกันเอง มีบรรยากาศสนุกสนานผ่อนคลาย เป็นกันเอง มีเครือข่ายที่ดีทำให้สามารถหาผู้รู้มาเป็นวิทยากรถ่ายทอดความรู้ในการทำกิจกรรมได้มาก

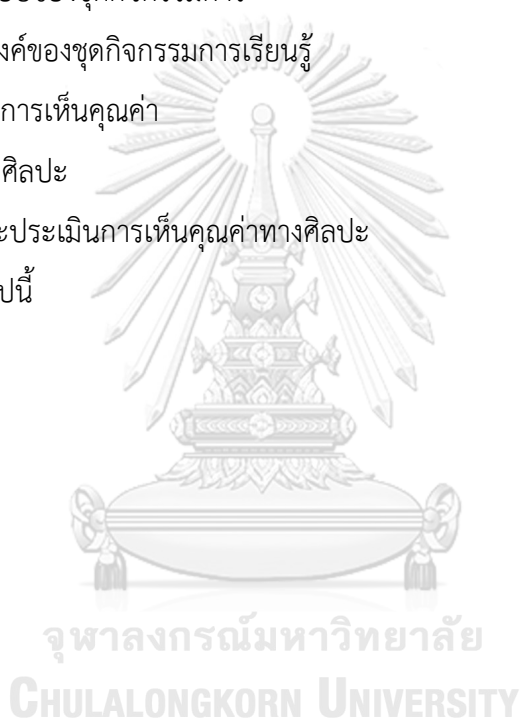
6) ข้อเสีย

- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน สภาพอาคารค่อนข้างเก่า และไม่มีเครื่องปรับอากาศ
- วัดป่าสัก เนื่องจากเป็นสถานที่กลางแจ้งจึงมีอากาศร้อน
- ไร่แม่ฟ้าหลวง อาคารจัดแสดงแต่ละหลังตั้งอยู่ไกลกัน ทำให้ผู้สอนควบคุมผู้เรียนได้ยาก และใช้เวลามากในการทำกิจกรรม
- พิพิธภัณฑสถานอุบลคำ มีค่าเข้าชมสูง หัวหน้าพิพิธภัณฑสถานไม่สะดวกให้ใช้สถานที่ในการจัดกิจกรรมศิลปะ เพราะทางพิพิธภัณฑสถานมีนักท่องเที่ยวเข้ามาใช้บริการมากและต้องนำชมเป็นรอบๆ ดังนั้นจึงไม่สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมได้
- งานมหรหรรพพาเชียงใหม่บ้าน เนื่องจากงานศิลปะและการสาธิตที่จัดในเต็นท์กลางแจ้ง มีแสงสว่างไม่เพียงพอ และตู้กระจกที่ใสงานสะท้อนกับสีเต็นท์ ทำให้งานศิลปะที่เห็นมีสีที่เพี้ยนไปจากเดิม และถ่ายรูปยาก มีบรรยากาศร้อน เป็นแหล่งเรียนรู้ชั่วคราว มีระยะเวลาในการจัดงานที่จำกัด ไม่สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมได้

จากข้อมูลการสำรวจแหล่งเรียนรู้ทำให้สามารถสรุปได้ว่า พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สุด เนื่องจากมีสิ่งอำนวยความสะดวกและลักษณะการจัดแสดงนิทรรศการที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรม มีเจดีย์วัดป่าสักซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมล้านนาที่มีความสำคัญและมีความสมบูรณ์ตั้งอยู่บริเวณใกล้เคียง สามารถพาผู้เรียนเดินไปเรียนรู้ได้ ส่วนไร่แม่ฟ้าหลวง มีรูปแบบการจัดแสดงที่กระจัดกระจาย ทำให้ควบคุมผู้เรียนยากและต้องใช้เวลาทำกิจกรรมมาก ประเภทของงานศิลปะยังไม่หลากหลายเท่าพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน พิพิธภัณฑสถานอุบลคำไม่สะดวกให้จัดกิจกรรมศิลปะ และงานมหรหรรพพาเชียงใหม่บ้าน ไม่สามารถจัดกิจกรรมได้เพราะเป็นงานที่จัดขึ้นชั่วคราว

เมื่อได้ข้อมูลจากแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ และการสำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงรายแล้ว จึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ร่วมกัน เพื่อหาข้อสรุปตามกรอบทฤษฎีการวิจัยเป็นหลัก ประกอบกับประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสอบถามความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีอายุ18-25ปี และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ ได้แก่

- 1) คุณค่าของศิลปะล้านนา
 - 2) สถานที่ที่เหมาะสมต่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ หรือจัดเส้นทางเรียนรู้
 - 3) ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 4) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการ
 - 5) วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 6) วิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่า
 - 7) คุณค่าทางศิลปะ
 - 8) การวัดและประเมินการเห็นคุณค่าทางศิลปะ
- ดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสาร และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็นของ คนที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้จาก แบบสังเกตการ จัดกิจกรรม ศิลปะ	สรุป
1) คุณค่าของศิลปะล้านนา				
ศิลปะล้านนาเป็นสิ่งที่ สะท้อนประวัติศาสตร์ บ่งบอกถึงวิถีชีวิต ความเชื่อทางศาสนา ความเจริญรุ่งเรืองของ ชาวล้านนาในอดีต (สุรพล ดำริห์กุล, 2542)	1) ศิลปะล้านนา สะท้อนวิถีชีวิตคน ล้านนาในอดีต 2) มีเอกลักษณ์ 3) บ่งบอกรสนิยมคน ล้านนาในอดีต 4) ต่อยอดงานศิลปะ รูปแบบเดิมสู่รูปแบบ ใหม่ 5) เพิ่มมูลค่าให้งาน ศิลปะร่วมสมัย 6) เป็นงานในเชื้อ พระวงศ์ 7) ทำให้เห็นความ เชื่อมโยงระหว่าง ศิลปะล้านนาและ ล้านช้าง 8) มีความบริสุทธิ์	ศิลปะล้านนามี ความเป็น เอกลักษณ์ สะท้อน วิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณี และ ประวัติศาสตร์ของ ชาวล้านนาในอดีต เป็นสิ่งที่ควร อนุรักษ์ไว้ให้คนรุ่น หลังได้ชม เป็น ศิลปะที่เก่าแก่และ มีการสืบทอดมา อย่างยาวนาน	สามารถต่อยอด งานศิลปะรูป แบบเดิมสู่ รูปแบบใหม่ เช่น กิจกรรม พวงกุญแจชน เผ่า	ศิลปะล้านนา สะท้อนวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี และประวัติศาสตร์ ของคนล้านนาใน อดีต มีเอกลักษณ์ เพิ่มมูลค่าให้งาน ศิลปะร่วมสมัย เป็น งานในเชื้อพระวงศ์ ทำให้เห็นความ เชื่อมโยงระหว่าง ศิลปะล้านนาและ ล้านช้าง มีความ บริสุทธิ์และสามารถ ต่อยอดงานศิลปะ ล้านนารูปแบบเดิม สู่รูปแบบใหม่ได้
2) สถานที่ที่เหมาะสมต่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ หรือจัดเส้นทางเรียนรู้				
พิพิธภัณฑ์ฯ เชียงแสน พิพิธภัณฑ์โฮงหลวง แสงแก้ว	1) พิพิธภัณฑ์ฯ เชียง แสน 2) วัดป่าสัก 3) ไระแม่ฟ้าหลวง 4) พิพิธภัณฑ์ อุบคำ 5) ชั่วศิลปะ 6) วัดพระแก้ว 7) บ้านศิลปิน	พิพิธภัณฑ์	หากจัดกิจกรรม ในสถานที่จริง อาจ จะมีอากาศร้อน และเสียง รบกวน	พิพิธภัณฑ์ฯ เชียง แสน เป็นแหล่ง เรียนรู้ที่มีความ เหมาะสมในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ที่สุด เนื่องจากมีสิ่ง อำนวยความสะดวก และลักษณะการจัด แสดงนิทรรศการที่

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสาร และทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็น ของคนที่มี อายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้จาก แบบสังเกต การสอน	สรุป
	8) ศูนย์การ เรียนรู้ไม้ แกะสลักบ้าน ถ้ำผาตอง 9) กลุ่มทอผ้า ศรีดอนไชย 10) วัดเชียง แสน 11) เมือง เชียงแสน 12) หอผืน 13) ควรจัด กิจกรรมใน สถานที่เดียว			เอื้อต่อการจัดกิจกรรม มี เจดีย์วัดป่าสักซึ่งเป็น สถาปัตยกรรม ล้านนาที่มีความสำคัญและ มีความสมบูรณ์ตั้งอยู่ บริเวณใกล้เคียง สามารถ พาผู้เรียนเดินไปเรียนรู้ได้
3) ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้				
1) มีการนำผู้เรียนไป เรียนรู้จากศิลปวัตถุ ของจริงในแหล่ง เรียนรู้ โดยมีการ อธิบายรายละเอียด เรื่องราวและ ความสำคัญของงาน ศิลปะสั้นๆ หยิบยก เอาส่วนใดส่วนหนึ่ง ของงานศิลปะมา อธิบายเรื่องราว เพิ่มเติม เน้นการ เรียนรู้ทางทัศนะโดย ให้ผู้เรียนออกสำรวจ	1) มีเนื้อหาที่ เข้าใจง่ายและ สั้น 2) กำหนด จำนวนผู้ร่วม กิจกรรมครั้ง ละ 10-15 คน 3) มีการ ทดสอบความรู้ ผู้ร่วมกิจกรรม ก่อนและหลัง การจัด กิจกรรม	1) วิทยุรุ่นชอบ วาดรูป ระบายสีมาก ที่สุด รองลงมาเป็น งานประดิษฐ์ 2) วิทยุรุ่นชอบ ทำกิจกรรม ศิลปะแบบ เดี่ยวมากกว่า แบบกลุ่ม เพราะมีอิสระ ในการคิดและ ทำ	1) มีเนื้อหาที่ เข้าใจง่ายและสั้น 2) ผู้เรียนไม่ต้อง เตรียมอุปกรณ์ใดๆ สามารถเข้าร่วม กิจกรรมได้ทันที 3) มีบรรยากาศ การเรียนรู้ที่มีความ เป็นกันเอง 4) เป็นกิจกรรม ศิลปะที่ผู้เรียน สามารถนำ ผลงานไปใช้ ประโยชน์ได้	1) เป็นชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ที่มีทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ 2) ให้ผู้เรียนสำรวจงาน ศิลปะในพิพิธภัณฑ์ เรียนรู้ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราว และความสำคัญของงาน ศิลปะล้านนาในอดีตสั้นๆ เน้นการเรียนรู้ทางทัศนะ โดยให้ผู้เรียนออกสำรวจ สังเกตและทำความรู้จัก งานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ ผ่านเกม โจทย์ในใบความรู้ การวาดเส้นและระบายสีที่

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสาร และทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็น ของคนที่มี อายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้จาก แบบสังเกต การสอน	สรุป
สังเกต ทำความรู้จัก งานศิลปะใน พิพิธภัณฑ์ผ่านเกม หรือโจทย์ในใบ ความรู้ เช่น ให้ ผู้เรียนขีดเส้นใต้ คำตอบที่ถูก โดยมี ตัวเลือกที่ตกลง ให้เล่นเกมจับคู่ สิ่งของกับการใช้งาน 2) มีกิจกรรมศิลปะ ให้ผู้เรียนได้ลงมือ ปฏิบัติโดยมีแรง บันดาลใจมาจากงาน ศิลปะที่พบเห็นใน แหล่งเรียนรู้ เพื่อ แสดงออกถึงสิ่งที่พวก เขาได้เรียนรู้จากงาน ศิลปะ โดยมีผู้สอน คอยกระตุ้นและให้ กำลังใจผู้เรียนในการ แสดงออกทาง ความคิดอย่างอิสระ เกิดอารมณ์ร่วม ได้ พูดคุยและ แลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่ง ใหม่ร่วมกับเพื่อนๆ ในการออกแบบ	4) มีตัวอย่าง ชิ้นงานศิลปะ 5) มีวิธีทำ ผลงานศิลปะ 6) เป็น แบบเรียน สำเร็จ 7) จัดกิจกรรม ทั้งภาคทฤษฎี และ ภาคปฏิบัติ ดังนี้ ภาคทฤษฎี - มีการทำ ความเข้าใจข้อ ปฏิบัติร่วมกับ ผู้เรียนก่อนทำ กิจกรรม และ บอกกฎ ระเบียบและ มารยาทในการ เข้าชม พิพิธภัณฑ์ - ให้ผู้เรียน ได้เปรียบเทียบ ระหว่างศิลปะ ล้านนากับ ศิลปะไทยอื่นๆ	3) วัยรุ่นคิด ว่าควรใช้ เวลาในการ ทำกิจกรรม ศิลปะ 3 ชั่วโมง รองลงมาคือ 5 ชั่วโมง ทฤษฎีไม่ควร เกิน 2 ชั่วโมง ส่วนปฏิบัติ ให้อย่างน้อย 2 ชั่วโมงขึ้นไป ขึ้นอยู่กับ ความสมัคร ใจและ ลักษณะ ความยาก ง่ายของ ผลงาน	5) มีแผนการจัด กิจกรรม ดังนี้ ขั้นนำ - มีการแจก อุปกรณ์ศิลปะ ให้กับผู้เรียนและมี การอธิบาย รายละเอียด กิจกรรม ขั้นปฏิบัติ - ใช้สาธิตให้ ผู้เรียนดูและทำ ตามทีละขั้นตอน - จัดกิจกรรม ศิลปะในรูปแบบ เดี่ยว โดยให้ผู้ร่วม กิจกรรมนั่งทำ ผลงานศิลปะของ ตนเอง ขั้นสรุป - ใช้การสะท้อนคิด โดยให้ผู้เรียนบอก ความรู้สึกที่มีต่อ กิจกรรมศิลปะ - มีการถ่ายรูป พร้อมผลงาน ร่วมกัน	มีความเชื่อมโยงกับ นิทรรศการ เช่น ให้ผู้เรียน ขีดเส้นใต้คำตอบที่ถูก โดยมี ตัวเลือกที่ตกลง ให้เล่นเกม จับคู่สิ่งของกับการใช้งาน ให้ค้นหางานศิลปะที่มี รูปร่างตรงกับโจทย์ แล้วสังเกตรายละเอียดของ งานศิลปะและวาด รายละเอียดเพิ่มเติมลงใน โจทย์ที่กำหนดให้ เป็นต้น มี การสนทนากับเพื่อนๆและ การจดบันทึกประสบการณ์ ที่ได้ในขณะที่ทำกิจกรรม 3) มีกิจกรรมศิลปะให้ผู้เรียนได้ ลงมือปฏิบัติโดยมีแรง บันดาลใจมาจากงานศิลปะ ที่พบเห็นในแหล่งเรียนรู้ เพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่พวก เขาได้เรียนรู้จากงานศิลปะ โดยมีผู้สอนคอยกระตุ้นและ ให้กำลังใจผู้เรียนในการ แสดงออกทางความคิดอย่าง อิสระ เกิดอารมณ์ร่วม ได้ พูดคุยและแลกเปลี่ยน เรียนรู้สิ่งใหม่ร่วมกับเพื่อนๆ ในการออกแบบ กิจกรรมศิลปะต้องคำนึงถึง รูปแบบของศิลปะ

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้ จากการศึกษา เอกสารและ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของคนที่ มีอายุ 18- 25 ปี	ความรู้ที่ ได้จาก แบบ สังเกต การสอน	สรุป
<p>กิจกรรมศิลปะ ต้องคำนึงถึง รูปแบบของศิลปะ ความท้าทายและ เทคนิคการสร้าง งานศิลปะ โดย สถานที่จัด กิจกรรม อาจเป็น ในห้องนิทรรศการ หรือห้องที่แยก ออกจาก นิทรรศการก็ได้ ซึ่งถ้าจัดใน นิทรรศการต้องไม่ สร้างความ เสียหายต่องาน ศิลปะ สามารถใช้ ศิลปวัตถุที่จัด แสดงไม่ว่าจะเป็น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะการจัดวาง มาเป็นสื่อในการ เรียนรู้ผ่าน กระบวนการสอน ที่กำหนดไว้</p>	<p>- เน้นศิลปะล้านนา ได้ทุกประเภทตาม จุดเด่นของแหล่ง เรียนรู้ - ใช้เวลาครึ่งวันเช้า ในการทำกิจกรรม ภาคทฤษฎี - สร้างเงื่อนไขให้ ผู้เรียนมีพฤติกรรม ตามต้องการและใช้ รางวัลกระตุ้นผู้เรียน ภาคปฏิบัติ - มีกิจกรรมศิลปะที่ ให้ผู้เรียนได้ต่อยอด งานศิลปะรูปแบบ แบบเดิมสู่รูปแบบ ใหม่ - จัดกิจกรรมศิลปะ ในรูปแบบเดียว โดย ให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่ง ทำผลงานศิลปะของ ตนเองร่วมกัน - ใช้เวลา 3 ชั่วโมง ในการทำกิจกรรม ภาคปฏิบัติ</p>			<p>ความท้าทายและเทคนิคการสร้างงาน ศิลปะ โดยสถานที่จัดกิจกรรม อาจเป็นใน ห้องนิทรรศการหรือห้องที่แยกออกจาก นิทรรศการก็ได้ ซึ่งถ้าจัดในนิทรรศการต้อง ไม่สร้างความเสียหายต่องานศิลปะ สามารถใช้ศิลปวัตถุที่จัดแสดงไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะการจัดวาง มาเป็นสื่อในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ สอนที่กำหนดไว้</p> <p>4) มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมครั้งละ 10-15 คน 5) ผู้เรียนไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์ใดๆมาก็ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทันที 6) ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน แบ่งเป็นภาคทฤษฎีในตอนเช้าและ ภาคปฏิบัติในตอนบ่ายภาคทฤษฎี จัดในตอนเช้า ใช้เวลา 2 ชั่วโมง ให้ผู้เรียน ทำความรู้จักและเห็นคุณค่าของงานศิลปะ ล้านนาภายในพิพิธภัณฑ์และโบราณสถาน ใกล้เคียงผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ พร้อมบันทึกภาพงานศิลปะล้านนาที่ตน ประทับใจ มีแผนการจัดกิจกรรมดังนี้ ขั้นนำ มีการทำความเข้าใจข้อปฏิบัติ ร่วมกับผู้เรียนก่อนทำกิจกรรม และบอก กฎระเบียบและมารยาทในการเข้าชม พิพิธภัณฑ์ วิทยากรนำผู้เรียนชมพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้บริเวณใกล้เคียง</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสาร และทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็น ของคนที่มี อายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้ จากแบบ สังเกตการจัด กิจกรรม ศิลปะ	สรุป
				<p>ขั้นปฏิบัติ ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อทำความรู้จักและชี้ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของงานศิลปะล้านนาภายในพิพิธภัณฑ์และโบราณสถานใกล้เคียง ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ พร้อมบันทึกภาพศิลปะล้านนาที่ประทับใจ</p> <p>ขั้นสรุป ให้ผู้เรียนนำคู่มือการเรียนรู้ที่สำเร็จแล้วพร้อมภาพศิลปะที่ประทับใจมาแลกเปลี่ยนของรางวัล</p> <p>ภาคปฏิบัติ จัดในตอนบ่าย ใช้เวลา 3 ชั่วโมง เป็นการสร้างงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาที่ประทับใจ มีแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>ขั้นนำ มีการแจกอุปกรณ์ศิลปะให้กับผู้เรียนและมีการอธิบายรายละเอียดกิจกรรม</p> <p>ขั้นปฏิบัติ ใช้สาธิตให้ผู้เรียนดูและทำตามทีละขั้นตอน จัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดี่ยว โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่งทำผลงานศิลปะของตนเอง</p> <p>ขั้นสรุป ใช้การสะท้อนคิด โดยให้ผู้เรียนบอกความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมศิลปะ มีการถ่ายรูปพร้อมผลงานร่วมกัน</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้ จากการศึกษา เอกสารและทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็น ของคนที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้จาก แบบสังเกตการจัด กิจกรรมศิลปะ	สรุป
4) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้				
1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้				
-	1) มีการอธิบาย รายละเอียดของสื่อให้ ชัดเจน	-	1) มีการอธิบาย เกี่ยวกับชุดกิจกรรม สั้นๆ ได้แก่ ความ เป็นมาวัตถุประสงค์ และองค์ประกอบ ของชุดกิจกรรม 2) มีข้อมูลผู้จัดทำ	1) มีการอธิบาย เกี่ยวกับของชุด กิจกรรมสั้นๆ ได้แก่ ความเป็นมา วัตถุประสงค์ และ องค์ประกอบของชุด กิจกรรม 2) มีการอธิบาย รายละเอียดของสื่อ 3) มีข้อมูลผู้จัดทำ
2. เนื้อหา				
ศิลปะล้านนา แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) จิตรกรรม เช่น จิตรกรรมฝาผนัง พระบฏ 2) สถาปัตยกรรม เช่น เรือนกาแล เจดีย์ 3) ประติมากรรม เช่น พระพุทธรูป 4) หัตถกรรม แบ่งเป็น การจัก สาน การทอและ การเย็บปักถักร้อย การแกะสลักและฉล	1) จิตรกรรม เช่น ลายสัก และลวดลายบนกระเบื้อง เคลือบ เชียงรายไม้ หลงเหลือจิตรกรรมฝา ผนังที่เป็นล้านนาดั้งเดิม มี แต่ที่ย้ายมาจากแพร์ 2) สถาปัตยกรรม เช่น เจดีย์วัดป่าสัก 3) ประติมากรรม เช่น พระพุทธรูปเชียงแสน 4) หัตถกรรม เช่น ผ้าทอ ไทลื้อ ไม้แกะสลักบ้านถ้ำ ผาตอง ศิลปะล้านนาทุกชนิด สามารถใช้จัดกิจกรรม ศิลปะได้	วัยรุ่นมีความ สนใจใน สถาปัตยกรรม ล้านนา รองลงมา คือ จิตรกรรม ล้านนา	-	1. จิตรกรรม เช่น ลวดลายบนกระเบื้อง เคลือบ ลายสัก พระบฏ 2. สถาปัตยกรรม เช่น เจดีย์วัดป่าสัก เรือนกาแล 3. ประติมากรรม เช่น พระพุทธรูป เชียงแสน 4. หัตถกรรม เช่น ผ้าทอไทลื้อ ไม้ แกะสลักบ้านถ้ำผา ตอง

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสารและ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็น ของคนที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้จาก แบบสังเกตการจัด กิจกรรมศิลปะ	สรุป
การปั้นและ เครื่องปั้นดินเผา การหล่อและการทำ เครื่องโลหะ เช่น เครื่องเงิน การทำเครื่อง กระดาศ การปั้นรูปและ ลายปั้น (วิวัฒนาการ วิภาต, 2545; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556; สันติ เล็กสุขุม, 2549)				
3. สื่อการเรียนรู้				
ประเภทของสื่อการ เรียนรู้ ได้แก่ 1. สื่อสิ่งพิมพ์ 2. สื่อเทคโนโลยี 3. สื่ออื่นๆ ได้แก่ 3.1 สื่อบุคคล 3.2 สื่อธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม 3.3 สื่อกิจกรรม/ กระบวนการ 3.4 สื่อวัสดุ/เครื่องมือ และอุปกรณ์ ประกอบการเรียนรู้ - สื่อที่ใช้ในการจัด กิจกรรมศิลปะสำหรับ วัยรุ่นในงานวิจัยอื่นๆ ได้แก่(1) สื่อกิจกรรม หรือกระบวนการและ สื่อวัสดุ	1) ลักษณะของสื่อที่ เหมาะสม ได้แก่ เป็น สื่อที่จับต้องได้ เป็น สมุด มีการจัดความรู้ เป็นหมวดหมู่ มีแบบจำลอง ใช้โซเชียลมีเดียเป็น ฐานข้อมูลออนไลน์ มีบาร์โค้ด มีใบงาน มีตัวอักษรและ ภาพประกอบชัดเจน แบ่งกลุ่มสิ่งของที่จับ ได้และห้ามจับ ดูมีคุณค่า ทำด้วยมือ มีคุณภาพ มีความท้าทาย มีการ เรียงลำดับกิจกรรม ก่อนและหลัง	1) สื่อเทคโนโลยี 2) สมุด	1) สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ผลงาน ตัวอย่าง อุปกรณ์ศิลปะตาม ความเหมาะสมกับ กิจกรรมศิลปะ ป้ายชื่อกิจกรรม แผ่นพับ ใบความรู้ ป้ายชื่อห้อยคอ ผู้สอน โปสเตอร์ 2) แหล่งเรียนรู้ทาง ศิลปะ 3) ใช้สื่อที่มีภาษา และความยาก เหมาะสมกับวัย ผู้เรียน 4) สิ่งอำนวยความสะดวก	สื่อการเรียนรู้ แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น สมุดคู่มือการเรียนรู้ ที่มีการจัดความรู้เป็น หมวดหมู่ เรียงลำดับ กิจกรรมก่อนและ หลัง จับต้องได้ มีตัวอักษรและ ภาพประกอบชัดเจน มีเนื้อหาง่ายและสั้น เข้าใจง่าย ใช้เวลาใน การทำกิจกรรมไม่ มากและมีข้อมูล ถูกต้อง ป้ายกิจกรรม แผ่นพับ ใบความรู้

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ ที่ได้จาก การศึกษา เอกสารและ ทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของคน ที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้ จากแบบ สังเกตการ จัดกิจกรรม ศิลปะ	สรุป
<p>2) สื่อ สิ่งพิมพ์</p> <p>3) สื่อ สิ่งแวดล้อม</p> <p>4) ใช้สื่อ เทคโนโลยี และสื่อ บุคคลมา เสริมทำให้ กิจกรรมมี ความ สมบูรณ์มาก ยิ่งขึ้น</p>	<p>ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง นำต้นต้น มีความอสังการ</p> <p>2) ประโยชน์ของใช้สื่อเทคโนโลยีใน การจัดกิจกรรมศิลปะ เช่น ทำให้ ผู้เรียนทราบข้อมูลกิจกรรมล่วงหน้า ผู้เรียนบางคนอาจไม่มี โทรศัพท์มือถือ สามารถใช้การฉาย ภาพให้ผู้เรียนดู ใช้วิดีโอเพื่อนำเข้าสู่ บทเรียน ช่วยให้มีความสะดวกใน การจัดกิจกรรม ใช้อินเทอร์เน็ตใน การค้นข้อมูลได้ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เผยแพร่กิจกรรมได้ สร้างความภูมิใจ ให้ผู้ร่วมกิจกรรม ทำให้เห็นถึงเสียง ตอบรับของวัยรุ่น ใช้ทำกิจกรรม ออนไลน์</p> <p>3) ควรเชิญผู้เชี่ยวชาญที่พูดเก่งและ รู้จริงเรื่องศิลปะล้านนามาช่วยให้ ความรู้ผู้เรียน</p> <p>4) ลักษณะความซับซ้อนของสื่อการ เรียนรู้ เช่นมีเนื้อหาง่ายและสั้น เข้าใจง่าย ใช้เวลาในการทำกิจกรรม ไม่มาก ทำสิ่งยากให้เข้าใจง่าย มี เป้าหมายและเงื่อนไขชัดเจน มี เนื้อหาที่มีความยากในระดับปาน กลาง และมีระดับความยากตาม ความสามารถของผู้เรียน เป็นต้น</p>	<p>ความ สะดวก ได้แก่ ห้องน้ำ โต๊ะ เก้าอี้ แสงไฟ เครื่องปรับ อากาศ ของว่าง แคร่ มุมซักล้าง เสื่อ เจ้าหน้าที่ รักษาความ ปลอดภัย</p>	<p>ป้ายชื่อห้องของผู้สอน และ โปสเตอร์ เป็นต้น</p> <p>2) สื่อเทคโนโลยี เช่น สื่อ สังคมออนไลน์ ใช้ในการอัพ โหลดข้อมูลในคู่มือการเรียนรู้ สื่อสาร และประชาสัมพันธ์ กับผู้เรียน มีบาร์โค้ดให้สแกน ไปยังฐานข้อมูลได้ มีเครื่อง เล่นเพลง</p> <p>3) สื่ออื่นๆ ได้แก่</p> <p>3.1) สื่อบุคคล เช่น วิทยากร ที่พูดเก่งและมีความรู้ด้าน ศิลปะล้านนาอย่างแท้จริง ช่วยในการนำชมงานศิลปะ ล้านนาและตอบคำถาม ผู้เรียน มีทีมงานช่วยเหลือ เจ้าหน้าที่รักษาความ ปลอดภัย</p> <p>3.2) สื่อธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม เช่น แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ ห้อง ประชุม ห้องน้ำ แสงสว่าง มุมซักล้าง เป็นต้น</p> <p>3.3) สื่อกิจกรรม/ กระบวนการ เช่น กิจกรรมมี ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ</p>	

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็นของคนที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ	สรุป
	<p>5. วิธีการจัดเตรียมสิ่งแวดล้อมสำหรับการทำกิจกรรมศิลปะ เช่น มีสื่อการเรียนรู้ มีอุปกรณ์ศิลปะที่เหมาะสมกับสถานที่ มีโต๊ะ มีเก้าอี้ มีผลงานตัวอย่าง ทำกิจกรรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในสถานที่เดียวกัน เปิดเพลงล้านนาสร้างบรรยากาศ มีการซ่อมจัดกิจกรรม มีแผนที่บริเวณแหล่งเรียนรู้ มีเครื่องมือทำความสะอาด มีทีมงานช่วยเหลือ มีรางวัลให้ผู้เรียน มีของว่างให้ผู้เรียน ใช้ห้องประชุมกลางแจ้งจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ มีการติดต่อสถานที่ล่วงหน้า และมีการวางแผนประชาสัมพันธ์ที่ดี เป็นต้น</p>			<p>อยู่ในสถานที่เดียวกัน การวางแผนประชาสัมพันธ์ การติดต่อสถานที่ล่วงหน้า 3.4 สื่อวัสดุ/เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้ เช่น ผลงานตัวอย่าง ที่จับต้องได้ อุปกรณ์ศิลปะที่มีความเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะ โต๊ะ เก้าอี้ มีแผนที่บริเวณแหล่งเรียนรู้ เครื่องมือทำความสะอาด รางวัลสำหรับผู้เรียน ของว่างสำหรับผู้เรียน เครื่องปรับอากาศ แคร่ และเสื่อ เป็นต้น ทั้งนี้สื่อการเรียนรู้ควรมีเนื้อหาง่ายและสั้น เข้าใจได้ง่าย ใช้เวลาในการทำกิจกรรมไม่มาก ทำสิ่งยากให้เข้าใจง่าย มีเป้าหมาย เจือปนชัดเจน มีระดับความยากตามความสามารถผู้เรียน</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ ได้จาก การศึกษา เอกสารและ ทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของคน ที่มีอายุ 18- 25 ปี	ความรู้ที่ได้ จากแบบ สังเกต การสอน	สรุป
4. แบบ ประเมินผล	<p>1) แบ่งเป็นด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัย</p> <p>2) มีรูปแบบการประเมินผลที่ทำให้ผู้เรียนอยากทำ เช่น มีความง่าย ใช้คำถามสั้นๆ ไม่เป็นทางการ ใช้คำถามปลายเปิด ใช้การประเมินผลทางออนไลน์ มีจำนวนข้อน้อย กำหนดให้ผู้เรียนตอบตรงประเด็น มีความตกลง และใบบางน่าทำ ใช้คำพูดเป็นกันเอง มีความสนุกสนาน มีความน่ารัก ให้ผู้เรียนแสดงงานร่วมกัน และให้ผู้รู้มีส่วนร่วมในการแสดงงาน เป็นต้น</p>	-	มีระดับความยากและภาษาที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียน	<p>1) แบ่งเป็นด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัย</p> <p>2) มีระดับความยากและภาษาที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียน</p> <p>3) มีรูปแบบที่ทำให้ผู้เรียนอยากทำ เช่น มีความง่าย ใช้คำถามสั้นๆ ไม่เป็นทางการ ใช้คำถามปลายเปิด ใช้การประเมินผลทางออนไลน์ มีจำนวนข้อน้อย กำหนดให้ผู้เรียนตอบตรงประเด็น มีความตกลง และใบบางน่าทำ ใช้คำพูดเป็นกันเอง มีความสนุกสนาน มีความน่ารัก ให้ผู้เรียนแสดงงานร่วมกัน และให้ผู้รู้มีส่วนร่วมในการแสดงงาน เป็นต้น</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้ จากการศึกษา เอกสารและ ทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็นของ คนที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้ จากแบบ สังเกต การสอน	สรุป
5) วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา				
-	1) สร้างงานศิลปะโดยมี แรงบันดาลใจจากศิลปะ ล้านนาดั้งเดิมได้ 2) เกิดการเห็นคุณค่าใน ศิลปะล้านนา 3) รู้จักและเข้าใจในศิลปะ ล้านนา 4) ได้ลองตัดทอนรูปแบบ ศิลปะล้านนาให้เป็น รูปแบบของตนเอง 5) อธิบายแนวคิดของ ผลงานตนเองได้ 6) เกิดความซาบซึ้งใน ศิลปะล้านนา 7) นำศิลปะล้านนามาสร้าง ผลงานศิลปะที่ทันสมัยได้ 8) ตั้งวัตถุประสงค์ตาม ความสนใจและ ความสามารถของผู้ร่วม กิจกรรม	วัยรุ่น ต้องการหา ประสบการณ์ ใหม่ๆและ หาความรู้ เพิ่มเติม เกี่ยวกับ ศิลปะ ล้านนา	ให้ผู้เรียน เรียนรู้ เทคนิค พื้นฐานของ งานศิลปะ	1) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้าง งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจาก ศิลปะล้านนาดั้งเดิมได้ 2) เกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะ ล้านนา 3) รู้จักและเข้าใจในศิลปะล้านนา 4) ได้ลองตัดทอนรูปแบบศิลปะ ล้านนาให้เป็นรูปแบบของตนเอง 5) อธิบายแนวคิดของผลงาน ตนเองได้ 6) เกิดความซาบซึ้งในศิลปะ ล้านนา 7) นำศิลปะล้านนามาสร้าง ผลงานศิลปะที่ทันสมัยได้ 8) ตั้งวัตถุประสงค์ตามความ สนใจและความสามารถของผู้ร่วม กิจกรรม 9) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เทคนิค พื้นฐานของงานศิลปะ

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสารและทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง	ความ คิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของคนที่มี อายุ 18- 25 ปี	ความรู้ที่ ได้จาก แบบ สังเกต การสอน	สรุป
6) วิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่า				
<p>1) ชี้ให้เห็นความสำคัญของวัฒนธรรมที่มีต่อชีวิตและชาติ</p> <p>2) ให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของการสืบทอดวัฒนธรรม</p> <p>3) จัดสิ่งแวดล้อม เสริมสร้างเจตคติและความสนใจให้ผู้เรียน (ศีกฤทธิ์ ปราโมช, 2525)</p> <p>วิธีการเรียนรู้คุณค่าของงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ ได้แก่</p> <p>1) ให้ผู้เรียนสำรวจงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ โดยการวาดเส้นหรือระบายสีที่มีความเชื่อมโยงกับนิทรรศการ เช่น ให้ค้นหางานศิลปะที่มีรูปร่างตรงกับโจทย์ สังเกตรายละเอียดของงานศิลปะ แล้ววาดรายละเอียดเพิ่มเติมลงในโจทย์ที่กำหนดให้ มีการสนทนากับเพื่อนๆ และการจัดบันทึกประสบการณ์ที่ได้ในขณะที่ทำกิจกรรม มีภาพถ่ายเส้นตึกกระจ่างๆ แล้วให้ผู้เรียนเลือกว่าจะวาดอะไรใส่ลงไป ซึ่งเป็นงานที่ผู้เรียนคิดว่ามีคุณค่า ที่สุดจากงาน</p>	<p>1) ชี้ให้เห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา</p> <p>2) ใช้สื่อการสอน</p> <p>3) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และซึมซับบรรยากาศจากของจริงหรือสถานที่จริง เป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน</p> <p>4) ใช้การเล่าเรื่องราวของงานศิลปะล้านนา</p> <p>5) ให้ลงมือทำผลงานศิลปะ</p> <p>6) ใช้งานศิลปะในการถ่ายทอด</p>	-	<p>1) นำศิลปะล้านนามาออกแบบใหม่ให้ทันสมัย</p> <p>2) ให้ลงมือทำผลงานศิลปะ</p>	<p>วิธีเรียนรู้คุณค่าศิลปะล้านนา</p> <p>1) ให้ผู้เรียนสำรวจงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะล้านนาในอดีตผ่านการวาดเส้นหรือระบายสีที่มีความเชื่อมโยงกับนิทรรศการ เช่น ให้ค้นหางานศิลปะที่มีรูปร่างตรงกับโจทย์ สังเกตรายละเอียดของงานศิลปะแล้ววาดรายละเอียดเพิ่มเติมลงในโจทย์ที่กำหนดให้ มีการสนทนากับเพื่อนๆ และการจัดบันทึกประสบการณ์ที่ได้ขณะทำกิจกรรม มีภาพถ่ายเส้นตึกกระจ่างๆ แล้วให้ผู้เรียนเลือกว่าจะวาดอะไรใส่ลงไป ซึ่งเป็นงานที่ผู้เรียนคิดว่ามีคุณค่าที่สุดจากงานหลายๆ ชิ้นในพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น พัฒนาทักษะการรับรู้ศิลปะผ่านการวาดเส้น การเขียนและการสร้างแบบจำลอง และการตอบสนองงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์</p> <p>2) ใช้บทบาทสมมติให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วมและเกิดความ</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสารและ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของคน ที่มีอายุ 18- 25 ปี	ความรู้ที่ ได้จาก แบบ สังเกต การสอน	สรุป
<p>หลายๆชิ้นในพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น</p> <p>2) ใช้บทบาทสมมติให้ ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วม และเกิดความสุขสนาน</p> <p>3) สร้างและผูกโยง เรื่องราวระหว่างชิ้นงาน ศิลปะที่เกี่ยวข้องกัน</p> <p>4) ให้ผู้เรียนเขียนอธิบาย สิ่งที่เห็นด้วยคำที่ เหมาะสม เป็นวิธีหนึ่งที่จะ ช่วยพัฒนาการตอบสนอง ที่สำคัญต่องานศิลปะและ พัฒนาความสามารถส่วน บุคคลในการศึกษาศิลปะ เพราะการเขียนเป็น จุดเชื่อมโยงที่สำคัญ ระหว่างภาษาและรูปภาพ ใช้การสะท้อนคิด โดยการ ใช้คำถาม เช่น เห็น อะไรบ้าง มีความคิด อย่างไร เกิดความสงสัย อย่างไรบ้าง เป็นต้น</p> <p>5) ใช้เกมในการเรียนรู้งาน ศิลปะ เช่น เล่นกับหุ่นคน เล่นกับคำ เล่นกับองค์กร</p>	<p>เนื้อหา เกี่ยวกับ ล้านนาในอดีต 7) นำศิลปะ ล้านนา ออกแบบใหม่ ให้ทันสมัย 8) ให้ วิเคราะห์ ศิลปะล้านนา ที่สนใจ 9) ตั้งศูนย์การ เรียนรู้ 10) จัด นิทรรศการ แสดงผลงาน 11) ออกแบบ ศิลปะดั้งเดิม ให้มีลูกเล่น 12) ทำ กิจกรรมให้ เห็นเป็น รูปธรรม 13) ทำให้ผู้ ร่วมกิจกรรม เห็นว่าศิลปะ ล้านนา</p>			<p>สนุกสนาน มีการสร้างและผูกโยง เรื่องราวระหว่างชิ้นงานศิลปะ</p> <p>3) ใช้เกมในการเรียนรู้งานศิลปะ เช่น เล่นกับหุ่นคน เล่นกับคำ เล่น กับองค์กร เล่นกับการเคลื่อนไหว ร่างกาย เป็นต้น</p> <p>4) ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดด้วยการ เขียนอธิบายงานศิลปะที่พบ เช่น เห็นอะไรบ้าง มีความคิดอย่างไร เกิดความสงสัยอย่างไรบ้าง เป็นต้น จะช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้งาน ศิลปะ เพราะการเขียนเป็น จุดเชื่อมโยงสำคัญระหว่างภาษา และรูปภาพ</p> <p>5) มีการจัดสิ่งแวดล้อม เสริมสร้าง เจตคติและความสนใจให้ผู้เรียน เช่น ใช้สื่อการสอน มีกิจกรรมที่ เป็นรูปธรรม พาผู้เรียนไปเรียนรู้ และสัมผัสบรรยากาศจากของจริง หรือสถานที่จริง ให้ผู้เรียนได้เดิน เล่นไปรอบๆพื้นที่จัดแสดง สัมผัส งานศิลปะและเพลินเพลินกับมัน เป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และ กระตุ้นความสนใจผู้เรียน ช่วยให้ เกิดการเรียนรู้ทฤษฎีได้กว้างขึ้น จากการได้เปรียบเทียบ แยกแยะ จดจำ และสรุปความรู้ที่ได้ เป็นต้น</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสารและ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความ คิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของคน ที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ ที่ได้จาก แบบ สังเกต การ สอน	สรุป
<p>เล่นกับการเคลื่อนไหว ร่างกาย เป็นต้น</p> <p>6) ให้ผู้เรียนได้เดินเล่น ไป รอบๆลาน รอบๆรูปปั้นหรือ ส่วนจัดแสดงต่างๆ ให้พวก เขาได้สัมผัสงานศิลปะและ เพลินเพลินกับมัน</p> <p>7) ให้ผู้เรียนเรียนรู้จาก ศิลปะที่เป็นของจริง ช่วยให้ เกิดการเรียนรู้ทฤษฎีได้กว้าง ขึ้น จากการได้เปรียบเทียบ แยกแยะ จดจำ และสรุป ความรู้ที่ได้</p> <p>8) ให้พัฒนาทักษะการรับรู้ ศิลปะผ่านการวาดเส้น การ เขียนและการสร้าง แบบจำลอง และการ ตอบสนองอย่างสร้างสรรค์ ต่องานศิลปะ</p> <p>9) ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งาน ศิลปะ เพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่ พวกเขาได้เรียนรู้จากงาน ศิลปะ โดยมีผู้สอนคอย กระตุ้นและให้กำลังใจ ผู้เรียนในการแสดงออกทาง ความคิดอย่างอิสระ เกิด อารมณ์ร่วม ได้พูดคุยและ</p>	<p>สามารถ ประยุกต์ใช้ ในการสร้าง รายได้ได้</p>			<p>6) ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่พวกเขาได้ เรียนรู้จากงานศิลปะล้านนา เช่น ให้ ผู้เรียนสร้างงานศิลปะในรูปแบบของ ตนเองโดยใช้แรงบันดาลใจที่ได้จาก การสำรวจนิทรรศการศิลปะ หรือนำ ศิลปะล้านนามาออกแบบใหม่ให้ ทันสมัย ให้มีลูกเล่น เป็นต้น โดยมี ผู้สอนคอยกระตุ้นและให้กำลังใจ ผู้เรียนในการแสดงออกทางความคิด อย่างอิสระ เกิดอารมณ์ร่วม ได้พูดคุย และแลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่งใหม่ร่วมกับ เพื่อนๆ เป็นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ ยังคงรูปแบบของศิลปะล้านนาไว้ มี ความท้าทาย และมีเทคนิคการสร้าง งานศิลปะที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดย สถานที่จัดกิจกรรม อาจเป็นในห้อง นิทรรศการ หรือห้องที่แยกออกจาก นิทรรศการก็ได้ ซึ่งถ้าจัดใน นิทรรศการต้องไม่สร้างความเสียหาย ต่องานศิลปะ</p> <p>รายละเอียดวิธีการเรียนรู้คุณค่าตาม ประเภทของงานศิลปะ</p> <p>4 ประเภท ดังนี้</p> <p>จิตรกรรม 1) ให้ไปสังเกตลวดลาย ของงานศิลปะดั้งเดิมหรือภาพ จิตรกรรมในพิพิธภัณฑ์ที่ชอบ แล้วให้</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสารและทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง	ความ คิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของคน ที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ ที่ได้จาก แบบ สังเกต การ สอน	สรุป
<p>แลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่งใหม่ ร่วมกับเพื่อนๆ</p> <p>10) ในการออกแบบกิจกรรม ศิลปะต้องคำนึงถึงรูปแบบของ ศิลปะ ความท้าทาย และ เทคนิคการสร้างงานศิลปะ โดยสถานที่จัดกิจกรรม อาจ เป็นในห้องนิทรรศการ หรือ ห้องที่แยกออกจากนิทรรศการ ก็ได้ ซึ่งถ้าจัดในนิทรรศการ ต้องไม่สร้างความเสียหายต่อ งานศิลปะ ผู้สอนสามารถใช้ ศิลปวัตถุที่จัดแสดง เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะการจัดวาง มาเป็นสื่อใน การเรียนรู้ผ่านกระบวนการ สอนที่กำหนดไว้ เช่น ให้ ผู้เรียนสร้างงานศิลปะใน รูปแบบของตนเองโดยใช้แรง บันดาลใจที่ได้จากการสำรวจ นิทรรศการศิลปะ เป็นต้น รายละเอียดวิธีการเรียนรู้ คุณค่าตามประเภทของงาน ศิลปะ 4 ประเภท ดังนี้ จิตรกรรม 1) ให้ไปสังเกต ลวดลายของงานศิลปะดั้งเดิม หรือภาพจิตรกรรมใน</p>				<p>ผู้เรียนออกแบบลวดลายหรือวาด ภาพนั้นขึ้นมาใหม่ในรูปแบบของ ตัวเอง อาจมีการวาดลงในกรอบ รูปร่างต่างๆตามเนื้อหาของกิจกรรม</p> <p>2) ให้เลือกวาดรูปงานศิลปะชิ้นที่ ชอบ</p> <p>3) ใช้คำถามชวนให้ผู้เรียนสังเกต รายละเอียดของงานศิลปะ และ เปรียบเทียบความเหมือนและความ ต่างระหว่างงานศิลปะที่คล้ายคลึง กัน</p> <p>4) ให้ตามหาภาพจิตรกรรมที่มีการ เล่าเรื่องราว แล้ววาดภาพเล่า เรื่องราวที่ต่อจากภาพนั้น</p> <p>5) ใช้เรื่องราวและความเชื่อทาง ศาสนาเข้ามาช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรม รู้สึกพิเศษ</p> <p>6) ให้มองชิ้นงานใกล้ๆ ชี้นำให้ ผู้เรียนเกิดความเข้าใจงานศิลปะใน ขณะเดียวกันก็บอกจุดมุ่งหมายของ กิจกรรมให้พวกเขาได้ด้วย</p> <p>7) ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ เช่น สิ่ง ที่พบ แนวคิด การคาดเดา ความหมายในแง่มุมอื่นของงาน ศิลปะชิ้นนั้น เป็นต้น</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความ คิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของ คนที่มี อายุ 18-25 ปี	ความรู้ ที่ได้ จาก แบบ สังเกต การ สอน	สรุป
<p>พิพิธภัณฑ์ที่ชอบ แล้วให้ผู้เรียนออกแบบวาดลายหรือวาดภาพนั้นขึ้นมาใหม่ในรูปแบบของตัวเอง อาจมีการวาดลงในกรอบรูปร่างต่างๆตามเนื้อหาของกิจกรรม 2) ให้เลือกวาดรูปงานศิลปะชิ้นที่ชอบ 3) ใช้คำถามชวนให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะ และเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างระหว่างงานศิลปะที่คล้ายคลึงกัน 4) ให้ตามหาภาพจิตรกรรมที่มีการเล่าเรื่องราว แล้ววาดภาพเล่าเรื่องราวที่ต่อจากภาพนั้น 5) ใช้เรื่องราวและความเชื่อทางศาสนาเข้ามาช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกพิเศษ 6) ให้มองชิ้นงานใกล้ๆ ชี้แนะให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจงานศิลปะในขณะเดียวกันก็บอกจุดมุ่งหมายของกิจกรรมให้พวกเขาได้ด้วย 7) ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ เช่น สิ่งที่พบ แนวคิด การคาดเดา</p>				<p>สถาปัตยกรรม 1) มีเส้นรูปร่างของสถาปัตยกรรมแล้วให้ผู้เรียนวาดออกแบบต่อเติมให้สมบูรณ์ 2) มีภาพถ่ายเส้นมุมโดมมุมหนึ่งของสถาปัตยกรรมให้ผู้เรียนได้ค้นหาสถานที่นั้น แล้ววาดตนเองและเพื่อนลงไปในภาพ 3) ใช้เนื้อเรื่องให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วมในกิจกรรม</p> <p>ประติมากรรม 1) ให้ผู้เรียนดูงานประติมากรรมแล้ววาดออกแบบใหม่ในแบบของตนเอง มีการออกแบบใบงานให้นำทำ เช่น มีรูปแท่นชิววีให้วาดต่อเติม พร้อมวาดฉากหลังให้เข้ากับประติมากรรมนั้นๆ 2) มีรูปส่วนใดส่วนหนึ่งของประติมากรรมให้ดูเป็นคำใบ้พร้อมเส้นโครงร่างของประติมากรรมนั้น แล้วให้ผู้เรียนค้นหางานประติมากรรมที่มีลักษณะตรงกันเพื่อวาดเติมรายละเอียดในเส้นโครงร่าง 3) ใช้คำถามปลายเปิดชวนให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับงานศิลปะที่พบ เช่น ขอบงานชิ้นใด 4) ให้ตามหาประติมากรรมแล้วแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมกับงานชิ้นนั้น เช่น ตามหาพระพุทธรูปแล้วไหว้</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็นของคนที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้จากแบบสังเกตการสอน	สรุป
<p>ความหมายในแง่มุมอื่นของงานศิลปะชิ้นนั้น เป็นต้น</p> <p>สถาปัตยกรรม 1) มีเส้นรูปร่างของสถาปัตยกรรมแล้วให้ผู้เรียนวาดออกแบบต่อเติมให้สมบูรณ์ 2) มีภาพลายเส้นมุมใดมุมหนึ่งของสถาปัตยกรรมให้ผู้เรียนได้ค้นหาสถานที่นั้น แล้ววาดตนเองและเพื่อนลงไปในภาพ 3) ใช้เนื้อเรื่องให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วมในกิจกรรม</p> <p>ประติมากรรม 1) ให้ผู้เรียนดูงานประติมากรรมแล้ววาดออกแบบใหม่ในแบบของตนเอง มีการออกแบบใบงานให้นำทำ เช่น มีรูปแท่นโข่วให้วาดต่อเติมพร้อมวาดฉากหลังให้เข้ากับประติมากรรมนั้นๆ 2) มีรูปส่วนใดส่วนหนึ่งของประติมากรรมให้ดูเป็นคำใบ้พร้อมเส้น โครงร่างของประติมากรรมนั้น แล้วให้ผู้เรียนค้นหางานประติมากรรมที่มีลักษณะตรงกันเพื่อวาดเติมรายละเอียดในเส้นโครงร่าง</p>				<p>5) ให้ผู้เรียนเจาะจงศึกษาเฉพาะสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากงานประติมากรรมหลายๆชิ้นและบันทึกทำทางของสิ่งนั้น</p> <p>หัตถกรรม 1) ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด 2) ให้ผู้เรียนได้สร้างงานศิลปะดั้งเดิมแบบง่ายๆ โดยประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในปัจจุบัน เช่น ใช้ปากกาเขียนลงบนแผ่นโลหะสีทองแทนการจารึกเหรียญกระษาปณ์ 3) ใช้เรื่องความเชื่อเข้ามาช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการกิจกรรมมีความพิเศษ เช่น บอกผู้เรียนถึงความสำคัญของเหรียญกระษาปณ์ว่าใช้จารึกภาพคนที่เรานับถือหรือมีคุณค่าต่อเรา 3) ให้ลากเส้นตามจุดเพื่อเรียนรู้รูปทรงของงานหัตถกรรม 4) ใช้คำถาม เช่น ธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปะชิ้นนี้อย่างไร เมื่อดูใกล้ๆแล้วเห็นอะไรบ้าง ใช้สีอะไรบ้าง ขอบงานชิ้นนี้หรือไม่เพราะอะไร</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็นของคนที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้จากแบบสังเกตการสอน	สรุป
<p>3) ใช้คำถามปลายเปิดชวนให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับงานศิลปะที่พบ เช่น ชอบงานชิ้นใด</p> <p>4) ให้ตามหาประติมากรรมแล้วแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมกับงานชิ้นนั้น เช่น ตามหาพระพุทธรูปแล้วไหว้ 5) ให้ผู้เรียนเจาะจงศึกษาเฉพาะสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากงานประติมากรรมหลายๆชิ้นและบันทึกทำทางของสิ่งนั้น</p> <p>หัตถกรรม มีวิธีเรียนรู้คุณค่า ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด 2) ให้ผู้เรียนได้สร้างงานศิลปะดั้งเดิมแบบง่ายๆ โดยประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในปัจจุบัน เช่น ใช้ปากกาเขียนลงบนแผ่นโลหะสีทองแทนการจารึกเหรียญกระษาปณ์</p> <p>3) ใช้เรื่องความเชื่อช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่กิจกรรมมีความพิเศษ เช่น บอกความสำคัญของเหรียญกระษาปณ์ว่าใช้จารึกภาพคนที่เรานับถือหรือมีคุณค่าต่อเรา 3) ให้ลากเส้นตามจุดเพื่อเรียนรู้รูปทรงของงานหัตถกรรม</p> <p>4) ใช้คำถาม เช่น ธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปะชิ้นนี้อย่างไร เห็นอะไรบ้าง ใช้สีอะไรบ้าง ชอบงานชิ้นนี้หรือไม่ เพราะอะไร</p> <p>5) ให้ผู้เรียนพัฒนาแนวคิดด้วยการสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบตัว แล้วนำสิ่งที่พบมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบและสร้างผลงาน</p>				<p>5) ให้ผู้เรียนพัฒนาแนวคิดด้วยการสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบตัว แล้วนำสิ่งที่พบมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบและสร้างผลงาน</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็นของคนที่มีอายุ 18-25 ปี	ความรู้ที่ได้จากแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ	สรุป
7) คุณค่าทางศิลปะ				
<p>1) คุณค่าทางศิลปะแบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึ ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง (วิทย์ พินคันเงิน, 2547)</p> <p>2) วิธีส่งเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าด้านต่างๆ มีดังนี้</p> <p>- ด้านความรู้สึ คือ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ จนได้ผลงานศิลปะของตนเองที่นำกลับบ้านได้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ การได้ทำกิจกรรมศิลปะในแหล่งเรียนรู้จริงทำให้เกิดความผูกพันกับสถานที่ มีการสะท้อนคิดตอนท้ายกิจกรรม</p> <p>- ด้านประโยชน์ใช้สอย คือ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ประยุกต์ใช้วัสดุจากสิ่งแวดล้อมหรือธรรมชาติ เป็นผลงานที่นำไปใช้ได้</p> <p>- ด้านการสร้างสรรค์ คือ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ กระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมลองใช้วิธีการใหม่ๆ ในการสร้างงานศิลปะ มี</p>	<p>ส่งเสริมให้</p> <p>วัยรุ่นเห็นคุณค่าทางศิลปะทุกด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึ ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง</p> <p>วัยรุ่นให้ความสำคัญกับความงดงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอย</p>	<p>วัยรุ่นเห็นคุณค่าด้านเนื้อหา ของศิลปะล้านนา อยู่แล้ว</p>	<p>-</p>	<p>ส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าทางศิลปะทุกด้าน ได้แก่</p> <p>ด้านความรู้สึ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ จนได้ผลงานศิลปะของตนเองที่นำกลับบ้านได้ ทำให้เกิดความภูมิใจ การได้ทำกิจกรรมศิลปะในแหล่งเรียนรู้จริงทำให้เกิดความผูกพันกับสถานที่ที่มีการสะท้อนคิดตอนท้ายกิจกรรม</p> <p>ด้านประโยชน์ใช้สอย ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ประยุกต์ใช้วัสดุจากสิ่งแวดล้อมหรือธรรมชาติ และเป็นผลงานที่นำไปใช้ได้จริง</p> <p>ด้านการสร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ กระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมลองใช้วิธีการใหม่ๆ ในการสร้างงานศิลปะ มีหัวข้อที่</p>

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จากการศึกษา เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความ คิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของคนที่มี อายุ 18- 25 ปี	ความรู้ที่ได้ จากแบบ สังเกตการ จัดกิจกรรม ศิลปะ	สรุป
<p>หัวข้อที่เปิดกว้างให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้จินตนาการของตนเองได้อย่างเต็มที่ และให้สังเคราะห์จุดเด่นจากสิ่งที่พบเห็น</p> <p>- ด้านเนื้อหา คือ มีการอธิบายถึงความเป็นมาเกี่ยวกับหัวข้องานและเรียนรู้เนื้อหาผ่านการบันทึก</p> <p>- ด้านรูปทรง คือ ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ให้สังเคราะห์จุดเด่นจากสิ่งที่พบเห็น สํารวจและบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการจดบันทึก ถ่ายภาพ หรือวาดภาพ วัยรุ่นเป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับความสวยงามมากกว่า ประโยชน์ใช้สอยหรือทั้งสองอย่าง</p>				<p>เปิดกว้างให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้จินตนาการของตนเองได้อย่างเต็มที่ และให้สังเคราะห์จุดเด่นจากสิ่งที่พบเห็น</p> <p>ด้านเนื้อหา มีการอธิบายถึงความเป็นมาเกี่ยวกับหัวข้องานและเรียนรู้เนื้อหาผ่านการบันทึก</p> <p>ด้านรูปทรง ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ให้สังเคราะห์จุดเด่นจากสิ่งที่พบเห็น สํารวจและบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการจดบันทึก ถ่ายภาพ หรือวาดภาพ วัยรุ่นเป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับความสวยงามมากกว่า ประโยชน์ใช้สอยหรือต้องมีทั้งสองอย่าง</p>
8) การวัดและประเมินการเห็นคุณค่าทางศิลปะ				
1. ด้านพุทธิพิสัย				
ใช้แบบทดสอบ โดยอิงทฤษฎีการเรียนรู้ทางพุทธิพิสัยของ Bloomฉบับปรับปรุงของ (Anderson & Krathwohl, 2001)	ด้านพุทธิพิสัย มีวิธีวัดผล เช่น ใช้คำถาม ใช้การทดสอบ	วัยรุ่นคิดว่าตนเองมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในระดับน้อยที่สุด	ด้านพุทธิพิสัย มีวิธีวัดผล เช่น มีโจทย์ง่ายๆ เชื่อมโยงกับผลงานศิลปะใน แหล่งเรียนรู้ทาง	ด้านพุทธิพิสัย เป็นแบบทดสอบที่มีความง่าย เนื่องจากวัยรุ่นมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะล้านนา น้อย ใช้คำถามให้ผู้เรียนได้คิดในหลายระดับ มีวิธีวัดผล เช่น ใช้คำถาม ใช้การ

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ทฤษฎี ความคิดเห็น และการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อออกแบบ
กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

หลักความรู้ที่ได้จาก การศึกษาเอกสารและ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ	ความ คิดเห็น ของคนที่มี อายุ 18- 25 ปี	ความรู้ที่ได้ จากแบบ สังเกตการ จัดกิจกรรม ศิลปะ	สรุป
	ก่อนและหลังเรียน ให้ผู้เรียนอธิบาย ผลงานตนเอง ใช้การประเมิน ตามสภาพจริง ใช้เกมในการ ประเมินความรู้ วัดจากผลงานของ ผู้เรียน และใช้ การสะท้อนคิด เป็นต้น		ศิลปะ ให้ ตอบคำถาม ในสื่อการ เรียนรู้	ทดสอบก่อนและหลังเรียน ให้ผู้เรียนอธิบายผลงาน ตนเอง ใช้การประเมินตาม สภาพจริง ใช้เกมในการ ประเมินความรู้ วัดจาก ผลงานของผู้เรียน และใช้ การสะท้อนคิด มีโจทย์ง่ายๆ เชื่อมโยงกับผลงานศิลปะใน แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ ให้ ตอบคำถามในสื่อการเรียนรู้ เป็นต้น
2. ด้านจิตพิสัย				
ใช้ทฤษฎีการเห็นคุณค่า ของKratwohl และ คณะ (1973) ในการวัด การเห็นคุณค่า แบ่งเป็น 1. การรับรู้ 2. การ ตอบสนอง 3. การรู้ คุณค่า 4. การจัดระบบ คุณค่า 5. การสร้าง ลักษณะนิสัยโดยคุณค่า อย่างหนึ่งหรือคุณค่า ซ้ำซ้อน โดยใช้ แบบสอบถาม แบบ สังเกตพฤติกรรม และ การสะท้อนคิด	ด้านจิตพิสัย มีวิธี วัดผล เช่น ดูจาก ผลงานผู้เรียน ดู จากพฤติกรรม ผู้เรียน ใช้การ สะท้อนคิด และให้ ผู้เรียนแสดงผล งานร่วมกัน เป็น ต้น	-	ด้านจิตพิสัย มีวิธีวัดผล เช่น ใช้การ สะท้อนคิด ให้ผู้เรียน บอก ความรู้สึกที่มี ต่อกิจกรรม ศิลปะ	ด้านจิตพิสัย มีวิธีวัดผล เช่น ดูจากผลงานผู้เรียน ดูจาก พฤติกรรมผู้เรียน ใช้การ สะท้อนคิด ให้ผู้เรียนบอก ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม ศิลปะ และให้ผู้เรียนแสดงผล งานร่วมกัน เป็นต้น ใช้ทฤษฎีการเห็นคุณค่าของ Kratwohl และคณะ (1973) ในการวัดระดับการ เห็นคุณค่า ผ่าน แบบสอบถาม แบบสังเกต พฤติกรรม และการสะท้อน คิด

จากตารางที่ 16 พบว่า สามารถนำข้อมูลที่ได้มาสรุปเป็นลักษณะและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา แบ่งเป็น 6 หัวข้อ ได้แก่ 1) แนวคิดและลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม 2) วัตถุประสงค์ 3) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ผู้สอน 5) ผู้เรียน และ 6) แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ ดังนี้

1. แนวคิดและลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม มีดังนี้

1.1 แนวคิดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

เป็นกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราว ความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรม การตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา โดยเป็นกิจกรรมที่มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อต่างๆ มีการใช้บทบาทสมมติและมีรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นซึ่งต้องการประสบการณ์ที่แปลกใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดอารมณ์ร่วมกับบทบาทสมมติและบริบททางประเพณีของกิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนเช้าและตอนบ่าย

มีวิธีการให้ผู้เรียนเรียนรู้คุณค่าของศิลปะล้านนา แบ่งตามงานศิลปะ 4 ประเภท ดังนี้

จิตรกรรม มีวิธีการเรียนรู้คุณค่างานศิลปะ ได้แก่ 1) ให้ไปสังเกตลวดลายของงานศิลปะล้านนาดั้งเดิมที่ชอบ แล้วให้ผู้เรียนออกแบบลวดลายหรือวาดภาพนั้นขึ้นมาใหม่ในรูปแบบของตัวเอง 2) ใช้คำถามชวนให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะ และเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างระหว่างงานศิลปะที่คล้ายคลึงกัน 3) ใช้เรื่องราวและความเชื่อทางศาสนาเข้ามาช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกพิเศษ

สถาปัตยกรรม มีวิธีการเรียนรู้คุณค่างานศิลปะ ได้แก่ 1) มีเส้นรูปร่างของสถาปัตยกรรมแล้วให้ผู้เรียนวาดออกแบบต่อเติมให้สมบูรณ์ 3) ใช้เนื้อเรื่องให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วมในกิจกรรม

ประติมากรรม มีวิธีการเรียนรู้คุณค่างานศิลปะ ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนดูงานประติมากรรมแล้ววาดออกแบบใหม่ในแบบของตนเอง 2) มีรูปส่วนใดส่วนหนึ่งของประติมากรรมให้ดูเป็นคำใบ้พร้อมเส้นโครงร่างของประติมากรรมนั้น แล้วให้ผู้เรียนค้นหางานประติมากรรมที่มีลักษณะตรงกันเพื่อวาดเติมรายละเอียดในเส้นโครงร่าง 3) ใช้คำถามปลายเปิดชวนให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับงานศิลปะที่พบ

หัตถกรรม มีวิธีการเรียนรู้คุณค่างานศิลปะ ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด 2) ให้ผู้เรียนได้สร้างงานศิลปะดั้งเดิมแบบง่ายๆ โดยประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในปัจจุบัน 3) ใช้เรื่องความเชื่อเข้ามาช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการกิจกรรมมีความพิเศษ 4) ให้ลากเส้นตามจุดเพื่อเรียนรู้รูปทรงของงานหัตถกรรม 5) ใช้คำถามปลายเปิด เช่น ธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปะ

ขึ้นนี้อย่างไร เมื่อดูใกล้ๆ แล้วเห็นอะไรบ้าง ใช้สีอะไรบ้าง ชอบงานชิ้นนี้หรือไม่ เพราะอะไร 6) ให้ผู้เรียนพัฒนาแนวคิดด้วยการสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบตัว แล้วนำสิ่งที่พบมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบและสร้างผลงาน

1.2 ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมครั้งละ 15 คน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทันที โดยไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์ใดๆมา ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน แบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงเช้าเป็นภาคทฤษฎีและช่วงบ่ายเป็นภาคปฏิบัติ

ภาคทฤษฎี จัดกิจกรรมในตอนเช้า ใช้เวลา 2 ชั่วโมง ให้ผู้เรียนทำความรู้จักและเห็นคุณค่าของงานศิลปะล้านนาภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ พร้อมบันทึกภาพงานศิลปะล้านนาที่ตนประทับใจ มีวิธีการเรียนรู้คุณค่าศิลปะล้านนา ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนสำรวจงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวและความสำคัญของงานศิลปะล้านนาในอดีตสั้นๆ เน้นการเรียนรู้ทางทักษะโดยให้ผู้เรียนออกสำรวจ สังเกตและทำความรู้จักงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ผ่านเกม โจทย์ในใบความรู้ การวาดเส้นและระบายสีที่มีความเชื่อมโยงกับนิทรรศการ เช่น ให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้คำตอบที่ถูก โดยมีตัวเลือกที่ตลก ให้เล่นเกมจับคู่สิ่งของกับการใช้งาน ให้ค้นหางานศิลปะที่มีรูปร่างตรงกับโจทย์ แล้วสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะและวาดรายละเอียดเพิ่มเติมลงในโจทย์ที่กำหนดให้ เป็นต้น มีการสนทนากับเพื่อนๆ และการจดบันทึกประสบการณ์ที่ได้ในขณะที่ทำกิจกรรม 2) ใช้บทบาทสมมติให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วมและเกิดความสนุกสนาน 3) ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดด้วยการเขียนอธิบายงานศิลปะที่พบ เช่น เห็นอะไรบ้าง รู้สึกอย่างไร เป็นต้น 4) มีการจัดสิ่งแวดล้อม เสริมสร้างเจตคติและความสนใจให้ผู้เรียน เช่น ใช้สื่อการสอน มีกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม พาผู้เรียนไปเรียนรู้และสัมผัสบรรยากาศจากของจริงหรือสถานที่จริง ให้ผู้เรียนได้เดินเล่นไปรอบๆพื้นที่จัดแสดง สัมผัสงานศิลปะและเพลินเพลินกับมัน เป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจผู้เรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ทฤษฎีได้กว้างขึ้น จากการได้เปรียบเทียบ แยกแยะ จดจำ และสรุปความรู้ที่ได้ เป็นต้น

มีแผนการจัดกิจกรรมดังนี้ **ขั้นนำ** มีการลงทะเบียน แจกป้ายชื่อ มีการทำความเข้าใจข้อปฏิบัติร่วมกับผู้เรียนก่อนทำกิจกรรม เช่น บอกบทบาทสมมติ อธิบายโจทย์ สิ่งที่ผู้เรียนต้องทำและกำหนดเวลาให้ผู้เรียนทราบ เป็นต้น และบอกกฎระเบียบและมารยาทในการเข้าชมโบราณสถานและพิพิธภัณฑ์ วิทยากรนำผู้เรียนพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก **ขั้นปฏิบัติ** ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อทำความรู้จักและชี้ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของงานศิลปะล้านนาภายในพิพิธภัณฑ์

และโบราณสถานใกล้เคียง ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ พร้อมบันทึกภาพศิลปะล้านนาที่ประทับใจ **ขั้นสรุป** ให้ผู้เรียนนำคู่มือการเรียนรู้ที่ทำเสร็จแล้วพร้อมภาพศิลปะที่ประทับใจมาแลกเปลี่ยนของรางวัล

ภาคปฏิบัติ จัดกิจกรรมในตอนบ่าย ใช้เวลา 3 ชั่วโมง เป็นการสร้างงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาที่ประทับใจ มีวิธีการเรียนรู้คุณค่าศิลปะล้านนา ได้แก่ 1) ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้จากงานศิลปะล้านนา โดยให้ผู้เรียนสร้างงานศิลปะในรูปแบบของตนเองโดยใช้แรงบันดาลใจที่ได้จากการสำรวจนิทรรศการศิลปะ นำศิลปะล้านนามาออกแบบใหม่ให้ทันสมัย ให้มีลูกเล่น โดยมีผู้สอนคอยกระตุ้นและให้กำลังใจผู้เรียนในการแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ ได้พูดคุยและแลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่งใหม่ร่วมกับเพื่อนๆ 2) นำความเชื่อทางศาสนาเข้ามาสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในการทำงาน 3) เป็นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ยังคงรูปแบบของศิลปะล้านนาไว้ มีความท้าทาย และมีเทคนิคการสร้างงานศิลปะที่เหมาะสมกับผู้เรียน 4) จัดกิจกรรมในห้องประชุมของพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้มีความสะดวกต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีความเป็นส่วนตัว และป้องกันความเสียหายที่จะเกิดขึ้นกับงานศิลปะในห้องนิทรรศการ

มีแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้ **ขั้นนำ** มีการแจกอุปกรณ์ศิลปะให้กับผู้เรียนและมีการอธิบายรายละเอียดกิจกรรม **ขั้นปฏิบัติ** ใช้สาธิตให้ผู้เรียนดูและทำตามทีละขั้นตอน จัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดียว โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่งทำผลงานศิลปะของตนเอง **ขั้นสรุป** ใช้การสะท้อนคิด โดยให้ผู้เรียนบอกความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมศิลปะ มีการถ่ายรูปพร้อมผลงานร่วมกัน

2. วัตถุประสงค์ คือ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการสัมผัสผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง

3. องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่

3.1 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีการอธิบายเกี่ยวกับชุดกิจกรรมที่สั้นและเข้าใจง่าย ได้แก่ ความเป็นมา วัตถุประสงค์ และองค์ประกอบของชุดกิจกรรม มีการอธิบายรายละเอียดของสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในกิจกรรม และมีข้อมูลผู้จัดทำ

3.2 เนื้อหา เนื่องจากกิจกรรมมีข้อจำกัดด้านเวลา ดังนั้นจึงต้องหยิบยกศิลปะล้านนาเฉพาะชิ้นสำคัญๆ จากหลายหมวดหมู่ที่พบในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก ที่มีความสำคัญ มีความโดดเด่น และเป็นของดั้งเดิมที่พบในจังหวัดเชียงราย เพื่อให้ชุดกิจกรรมมีเนื้อหาที่ครอบคลุมศิลปะล้านนาทุกประเภท ได้กำหนดเนื้อหาได้ดังนี้

- 1) จิตรกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับลวดลายบนศิลปะล้านนา
- 2) สถาปัตยกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นมาและรูปแบบของเจดีย์วัดป่าสัก
- 3) ประติมากรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบของพระพุทธรูปล้านนา

4) หัตถกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะของเครื่องแต่งกายไทยคือ ความหมายและประเภทของตุ้ม ความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ความหมายและวิธีใช้เครื่องจักสาน

3.3 สื่อการเรียนรู้ มีเนื้อหาง่ายและสั้น สามารถเข้าใจได้ง่าย ใช้เวลาในการทำกิจกรรมไม่มาก ทำสิ่งยากให้เข้าใจง่าย มีเป้าหมายและเงื่อนไขชัดเจน แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1) สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ คู่มือการเรียนรู้ เป็นสมุดที่มีการจัดความรู้เป็นหมวดหมู่เรียงลำดับกิจกรรมก่อนและหลัง จับต้องได้ มีตัวอักษรและภาพประกอบชัดเจน มีเนื้อหาง่ายและสั้น เข้าใจง่าย ใช้เวลาในการทำกิจกรรมไม่มาก และมีข้อมูลถูกต้อง โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์และใบลงทะเบียน

2) สื่อเทคโนโลยี ได้แก่ สื่อสังคมออนไลน์ ใช้ในการอัปโหลดข้อมูลในคู่มือการเรียนรู้ สื่อสาร และประชาสัมพันธ์กับผู้เรียน มีบาร์โค้ดในสมุดให้สแกนไปยังฐานข้อมูลได้

3) สื่ออื่นๆ ได้แก่

3.1) สื่อบุคคล ได้แก่ วิทยากร ที่พูดเก่งและมีความรู้ด้านศิลปะล้านนาอย่างแท้จริง ช่วยในการนำชมงานศิลปะล้านนาและตอบคำถามผู้เรียน ทีมงานช่วยเหลือ

3.2) สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน เจดีย์วัดป่าสัก ห้องประชุมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมภาคปฏิบัติ และห้องน้ำ

3.3) สื่อกิจกรรม/กระบวนการ ได้แก่ กิจกรรมศิลปะภาคทฤษฎี กิจกรรมศิลปะภาคปฏิบัติ และการสาธิตการสร้างงานศิลปะ

3.4) สื่อวัสดุ/เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้ ได้แก่ ผลงานตัวอย่างที่จับต้องได้ อุปกรณ์ศิลปะ โต๊ะ เก้าอี้ แผนที่บริเวณแหล่งเรียนรู้ เครื่องมือทำความสะอาด วัสดุสำหรับผู้เรียน อาหารและของว่างสำหรับผู้เรียน และป้ายชื่อห้อยคอผู้สอนและผู้เรียน

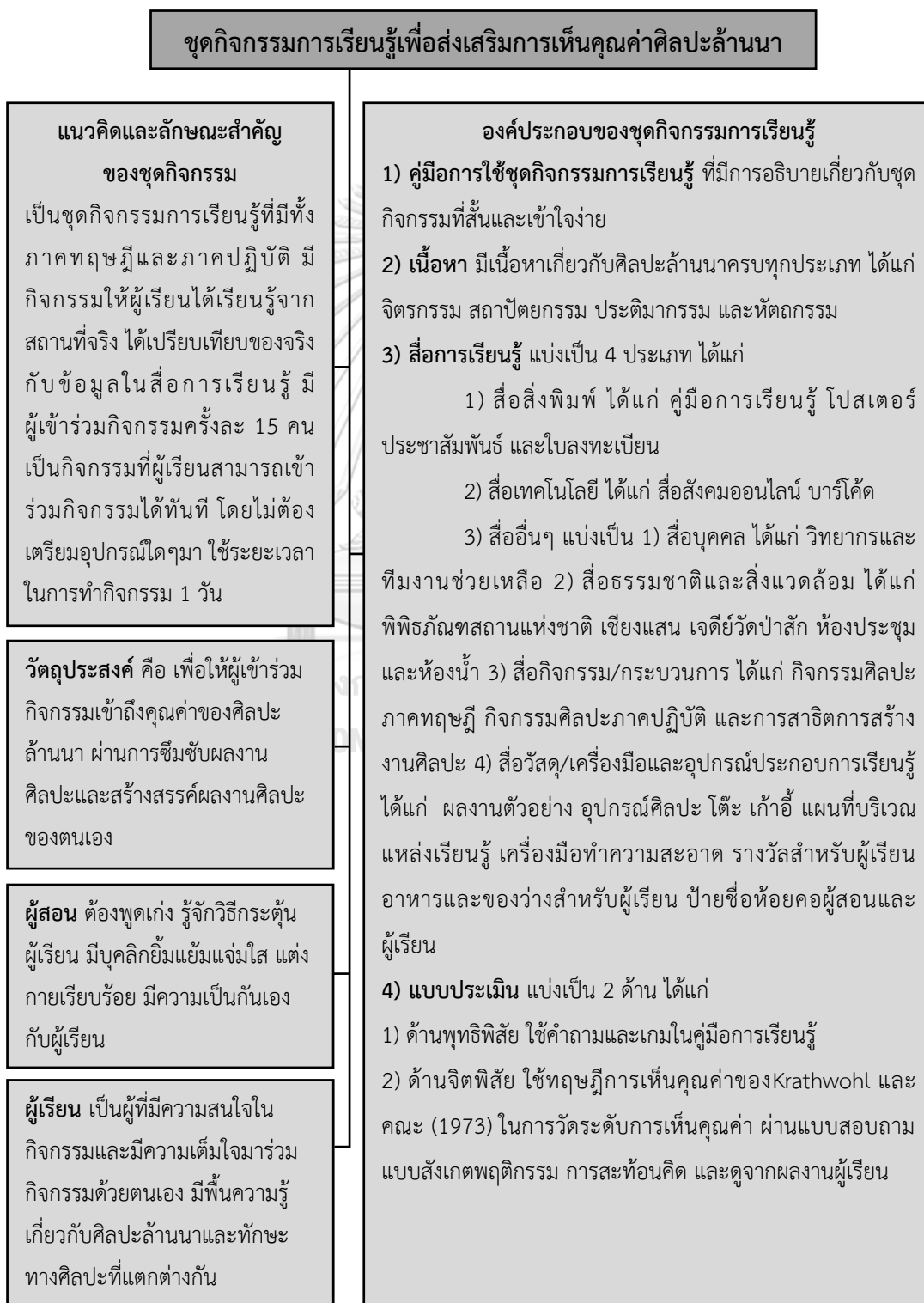
3.4 แบบประเมิน แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่

1) ด้านพุทธิพิสัย วัดผลด้วยการให้ผู้เรียนตอบคำถามและเล่นเกมในคู่มือการเรียนรู้เกี่ยวกับผลงานศิลปะในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก โดยเป็นคำถามที่ส่งเสริมการคิดในหลายระดับ กำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนตอบตรงประเด็น มีความตลก มีรูปแบบที่น่าทำ ใช้คำพูดเป็นกันเอง มีความสนุก และมีความน่ารัก

2) ด้านจิตพิสัย ใช้ทฤษฎีการเห็นคุณค่าของKrathwohl และคณะ (1973) ในการวัดระดับการเห็นคุณค่า ผ่านแบบสอบถาม และแบบสังเกตพฤติกรรม ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดด้วยการตอบคำถามปลายเปิดต่างๆในคู่มือการเรียนรู้ ดูจากผลงานผู้เรียนว่ามีความตั้งใจหรือไม่ ผลงานศิลปะสะท้อนให้เห็นคุณค่าทางศิลปะด้านใด

4. **ผู้สอน** ต้องพูดเก่ง รู้จักวิธีกระตุ้นผู้เรียน มีบุคลิกยิ้มแย้มแจ่มใส แต่งกายเรียบร้อย มีความเป็นกันเองกับผู้เรียน
5. **ผู้เรียน** เป็นผู้ที่มีความสนใจในกิจกรรมและมีความเต็มใจมาร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง มีพื้นความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาและทักษะทางศิลปะที่แตกต่างกัน

โมเดลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา



การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

จากลักษณะและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา สามารถนำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ 3 กิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 17 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ชื่อ กิจกรรม/ เวลาที่ใช้/ สถานที่	เนื้อหา	รายละเอียดและแผนการ จัดกิจกรรม	สื่อการ เรียนรู้	คุณค่าทาง ศิลปะและวิธี ส่งเสริมการเห็น คุณค่า
1) เจดีย ล้านนา พาสนุก (50 นาที) ทำกิจกรรม ที่เจดียวัด ป่าสัก	ความเป็นมา ความสำคัญ และรูปแบบ ของเจดีย วัดป่าสัก	เรียนรู้ความเป็นมา รูปแบบ และลวดลายของเจดียวัดป่า สักจากสถานที่จริง ด้วยการ เปรียบเทียบของจริงกับภาพ โครงสร้างเจดียในคู่มือการ เรียนรู้ มีแผนการจัด กิจกรรมดังนี้ ขั้นนำ (30 นาที) - ให้ผู้เรียนลงทะเบียนเข้า ร่วมกิจกรรม ผู้สอนใช้ บทบาทสมมติโดยบอก ผู้เรียนว่าตอนนี้พวกเราได้ ย้อนยุคไปในสมัยล้านนา เป็นผู้มีบรรดาศักดิ์ แล้วให้ ผู้เรียนออกแบบสร้อยประจำ ตระกูลโดยให้ผู้เรียนเขียนชื่อ ตนเองแล้ววาดเส้นตกแต่ง ลวดลายบนป้ายให้ดูมีความ เป็นล้านนามากที่สุด เพื่อใช้ ห้อยคอระหว่างทำกิจกรรม ผู้สอนแจกคู่มือการเรียนรู้ ดินสอและยางลบ ผู้สอน อธิบายรายละเอียดกิจกรรม	1) วิทยากร นำชมของ พิพิธภัณฑ์ 2) คู่มือการ เรียนรู้ 3) อุปกรณ์ ศิลปะ ได้แก่ ดินสอ ยางลบ ตราประทับ และหมึก 4) ภาพ แสดง รูปแบบของ เจดียวัดป่า สัก 5) เจดียวัด ป่าสัก	1) ด้านเนื้อหา 2) ด้าน ประโยชน์ใช้สอย - ให้วิทยากร อธิบายความ เป็นมาและ ความสำคัญของ เจดียวัดป่าสัก - ให้ผู้เรียนตอบ คำถามสั้นๆ เกี่ยวกับเจดียวัด ป่าสักในคู่มือการ เรียนรู้ 3) ด้านรูปรทรง - ให้ผู้เรียน เปรียบเทียบภาพ รูปแบบเจดียวัด ป่าสักในคู่มือการ เรียนรู้กับของ จริง

ตารางที่ 17 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม/ เวลาที่ใช้/ สถานที่	เนื้อหา	รายละเอียดและแผนการ จัดกิจกรรม	สื่อการ เรียนรู้	คุณค่าทาง ศิลปะและวิธี ส่งเสริมการ เห็นคุณค่า
		โดยภาพรวมให้แก่ผู้เรียน (15 นาที) - วิทยากรนำชมวัดป่าสัก เรียนรู้ความเป็นมาและ รูปแบบเจดีย์วัดป่าสัก (15 นาที) ขั้นปฏิบัติ (15 นาที) - ให้ผู้เรียนใช้ดินสอลากเส้น โครงสร้างเจดีย์และต่อเติม รายละเอียดที่พบเห็นจาก เจดีย์จริงลงไป ให้ภาพเจดีย์ ในคู่มือการเรียนรู้มีความ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วตอบ คำถามที่กำหนดให้ ขั้นสรุป (5 นาที) - ผู้เรียนที่ทำเสร็จแล้วนำ ผลงานมารับตราประทับ ครั้งที่ 1		
2) วิธีล้านนา (1ชั่วโมง 10 นาทึ) ทำกิจกรรม ภายในห้อง นิทรรศการของ พิพิธภัณฑ์ฯ เชียงแสน	- ลวดลาย บนศิลปะ ล้านนา - รูปแบบ ของ พระพุทธรูป ล้านนา	ทำความรู้จักกับงานศิลปะ ล้านนาประเภทต่างๆ ภายในพิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติ เชียงแสน สังกัด และบันทึกลวดลายที่พบบน งานศิลปะล้านนา ขั้นนำ (30 นาที) - ให้วิทยากรนำชม	1) วิทยากร นำชมของ พิพิธภัณฑ์ 2) คู่มือการ เรียนรู้ 3) อุปกรณ์ ศิลปะ ได้แก่ ดินสอ	1) ด้านเนื้อหา 2) ด้าน ประโยชน์ ใช้สอย - ให้วิทยากรนำ ชมงานศิลปะใน พิพิธภัณฑ์

ตารางที่ 17 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

ชื่อ กิจกรรม/ เวลาที่ใช้/ สถานที่	เนื้อหา	รายละเอียดและ แผนการจัดกิจกรรม	สื่อการ เรียนรู้	คุณค่าทางศิลปะและวิธี ส่งเสริมการเห็นคุณค่า
	- ลักษณะ ของเครื่อง แต่งกาย ไทลื้อ ความหมาย และประเภท ของตุ่ง ความเป็นมา และลักษณะ ของเครื่อง ถ้วยเวียง กาหลง ความหมาย และวิธีใช้ เครื่อง จักสาน	พิพิธภัณฑ 1 รอบ - ผู้สอนอธิบาย รายละเอียดกิจกรรม ขั้นปฏิบัติ (30 นาที) - ให้ผู้เรียนแยกย้าย กันตามทางานศิลปะ ที่ตรงกับภาพวาดใน คู่มือการเรียนรู้ แล้ว เติมคำในช่องว่าง ตอบคำถามหรือเล่น เกมในคู่มือการ เรียนรู้ - ระหว่างทางาน ศิลปะให้ผู้เรียน ถ่ายรูปผลงานของ งานศิลปะที่ชอบมา อย่างน้อย 5 ภาพ พร้อมจดบันทึกที่มา ของผลงานไว้ใน คู่มือการเรียนรู้ ขั้นสรุป (10 นาที) - ผู้เรียนที่ทำเสร็จ แล้วนำผลงานมารับ ตราประทับครั้งที่ 2 พร้อมรับของรางวัล	ยางลบ ตรา ประทับ และหมึก 4) ชิ้นงาน ศิลปะ ภายใน พิพิธภัณฑ 5) ของ รางวัล	- ให้ผู้เรียนตามหาชิ้นงาน ศิลปะที่ตรงกับภาพวาดใน คู่มือการเรียนรู้และตอบ คำถามสั้นๆ - เป็นโจทย์ที่ชี้ให้ผู้เรียนเห็น ถึงวิถีชีวิตของชาวล้านนาที่ แฝงอยู่ในงานศิลปะ เอกลักษณ์ของศิลปะล้านนา เอกลักษณ์และความงดงาม ของศิลปะล้านนา 3) ด้านรูปทรง - ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบภาพ ในคู่มือกับชิ้นงานจริงภายใน พิพิธภัณฑ และทำ แบบทดสอบเกี่ยวกับรูปแบบ ศิลปะล้านนาต่างๆ ให้เห็นถึง ความแตกต่างระหว่างศิลปะ ล้านนาและศิลปะไทยอื่นๆ

ตารางที่ 17 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

ชื่อ กิจกรรม/ เวลาที่ใช้	เนื้อหา	รายละเอียดและแผน การจัดกิจกรรม	สื่อการ เรียนรู้	คุณค่าทาง ศิลปะและวิธี ส่งเสริมการ เห็นคุณค่า
3) สืบสาน ลายล้านนา (3 ชั่วโมง) ทำกิจกรรม ภายในห้อง ประชุมของ พิพิธภัณฑ์ สถาน แห่งชาติ เชียงใหม่	ลวดลาย บนศิลปะ ล้านนา และการ สร้างสรรค์ ชิ้นงาน ศิลปะ โดยมีแรง บันดาลใจ จาก ศิลปะ ล้านนา ดั้งเดิม	ให้ผู้เรียนนำภาพถ่ายที่ได้จาก งานศิลปะภายในพิพิธภัณฑ์ หรือเจดีย์วัดป่าสักในตอนเช้า มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ลวดลายตุ้ ขั้นนำ (10 นาที) - ผู้สอนอธิบายรายละเอียด กิจกรรมศิลปะและแสดง ผลงานตัวอย่างให้ผู้เรียนดู ขั้นปฏิบัติ (2 ชั่วโมง 20 นาที) -ผู้สอนสาธิตวิธีการนำ ลวดลายจากภาพถ่ายมา ประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ลวดลายทั้งการนำมาใช้ โดยตรงและการตัดทอน - ให้ผู้เรียนเขียนแนวคิด ที่มา ของชิ้นงาน และร่างภาพด้วย ดินสอลงในคู่มือการเรียนรู้ แล้วนำมาแลกกระดาษสาคน ละ 1 แผ่น -ลงมือทำชิ้นงานตามที่ ออกแบบไว้	1) คู่มือ การเรียนรู้ 2) ภาพ ศิลปะ ล้านนาที่ ผู้เรียน ประทับใจ ซึ่งได้จาก การสเก็ทซ์ หรือ ถ่ายภาพ 3) อุปกรณ์ ศิลปะ ได้แก่ กระดาษ สา ไม้ สี อะคริลิก พู่กัน จาน สี ถังน้ำ หมึกกันน้ำ แม่พิมพ์ กรรไกร เชือก	1) ด้าน ความรู้สึก ให้ผู้เรียนได้ลง มือปฏิบัติ จน ได้ผลงาน ศิลปะของ ตนเองที่ นำกลับบ้านได้ ทำให้เกิด ความ ภาคภูมิใจ มี การสะท้อน คิดตอนท้าย กิจกรรม 2) ด้านการ สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียน สร้างสรรค์ งานศิลปะโดย มีแรงบันดาลใจ จากศิลปะ ล้านนาดั้งเดิม

ตารางที่ 17 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

ชื่อ กิจกรรม/ เวลาที่ใช้	เนื้อหา	รายละเอียดและ แผน การจัดกิจกรรม	สื่อการ เรียนรู้	คุณค่าทางศิลปะและวิธี ส่งเสริมการเห็นคุณค่า
		ขั้นสรุป (30 นาที) - เขียนรูสีกและ ความรู้ที่ได้จากการ เข้าร่วมกิจกรรม ศิลปะลงในคู่มือการ เรียนรู้ มีการถ่ายรูป กับผลงานร่วมกัน	กระดาษ สีเงินและ สีทอง	3) ด้านประโยชน์ใช้สอย ทำให้ผู้เรียนเห็นว่า ผลงานศิลปะที่ทำขึ้นใน กิจกรรมนี้สามารถ นำไปใช้งานใน ชีวิตประจำวันได้

จากตารางที่ 17 พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา จะประกอบด้วย 3 กิจกรรมการเรียนรู้ จัดในช่วงเช้า 2 กิจกรรม และจัดในช่วงบ่าย 1 กิจกรรม ดังนี้

ช่วงเช้า เป็นภาคทฤษฎี

กิจกรรมที่ 1 เจดีย์ล้านนาพาสุนัข ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 50 นาที โดยพาผู้เรียนไปทำกิจกรรมที่เจดีย์วัดป่าสักซึ่งเป็นสถานที่จริง มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านเนื้อหาและด้านประโยชน์ใช้สอยของเจดีย์ล้านนา ด้วยการให้ผู้เรียนฟังวิทยากรอธิบายความเป็นมาและความสำคัญของเจดีย์วัดป่าสัก แล้วตอบคำถามสั้นๆเกี่ยวกับเจดีย์วัดป่าสักในคู่มือการเรียนรู้ ด้านรูปทรง ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบภาพรูปแบบเจดีย์วัดป่าสักในคู่มือการเรียนรู้กับของจริง และวาดเส้นต่อเติมรูปร่างเจดีย์ที่กำหนดให้ในคู่มือการเรียนรู้

มีเนื้อหากิจกรรมเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมล้านนา เรื่อง ความเป็นมา ความสำคัญและรูปแบบของเจดีย์วัดป่าสัก

มีแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้

ขั้นนำ (30 นาที)

- ให้ผู้เรียนลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ผู้สอนใช้บทบาทสมมติโดยบอกผู้เรียนว่าตอนนี้พวกเราได้ย้อนยุคไปในสมัยล้านนา เป็นผู้มีบรรดาศักดิ์ แล้วให้ผู้เรียนออกแบบสร้อยประจำตระกูลโดยให้ผู้เรียนเขียนชื่อตนเองแล้ววาดเส้นตกแต่งลวดลายบนป้ายให้ดูมีความเป็นล้านนามากที่สุด เพื่อใช้ห้อย

คอรระหว่างทำกิจกรรม ผู้สอนแจกคู่มือการเรียนรู้ ดินสอและยางลบ ผู้สอนอธิบายรายละเอียดกิจกรรมโดยภาพรวมให้แก่ผู้เรียน (15 นาที)

- วิทยากรนำชมวัดป่าสัก เรียนรู้ความเป็นมาและรูปแบบเจดีย์วัดป่าสัก (15 นาที)

ขั้นปฏิบัติ (15 นาที)

- ให้ผู้เรียนใช้ดินสอลากเส้นโครงสร้างเจดีย์และต่อเติมรายละเอียดที่พบเห็นจากเจดีย์จริงลงไป ให้ภาพเจดีย์ในคู่มือการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วตอบคำถามที่กำหนดให้

ขั้นสรุป (5 นาที)

- ผู้เรียนที่ทำเสร็จแล้วนำผลงานมารับตราประทับครั้งที่ 1

สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ 1) วิทยากรนำชมของพิพิธภัณฑ 2) คู่มือการเรียนรู้ 3) อุปกรณ์ศิลปะ ได้แก่ ดินสอ ยางลบ ปากกา ตราประทับ และหมึก 4) ป้ายชื่อ 5) เจดีย์วัดป่าสัก 6) โทรศัพท์มือถือ

กิจกรรมที่ 2 วิถีล้านนา ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 1 ชั่วโมง 10 นาที เมื่อทำกิจกรรมที่ 1 เสร็จแล้ว ผู้สอนจะพาผู้เรียนเดินไปยังพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน เพื่อทำกิจกรรมภายในห้องนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน ให้ผู้เรียนทำความรู้จักกับงานศิลปะล้านนาประเภทต่างๆผ่านการตอบคำถาม เล่นเกม วาดภาพในคู่มือการเรียนรู้ และถ่ายภาพศิลปะล้านนาที่ตนชื่นชอบ กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านเนื้อหาและด้านประโยชน์ใช้สอย ผ่านการให้วิทยากรนำผู้เรียนชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ ให้ผู้เรียนตามหาชิ้นงานศิลปะที่ตรงกับภาพวาดในคู่มือการเรียนรู้และตอบคำถามสั้นๆ เป็นโจทย์ที่ชี้ให้ผู้เรียนเห็นถึงวิถีชีวิตของชาวล้านนาที่แฝงอยู่ในงานศิลปะ เอกลักษณะและความงามของศิลปะล้านนา และด้านรูปทรง ให้ผู้เรียนรับรู้ความงามของรูปทรงของงานหัตถกรรมล้านนาผ่านการวาดภาพและสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด ให้สังเกตและเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบของพระพุทธรูปล้านนาแบบขัดสมาธิเพชรและแบบขัดสมาธิราบ

มีเนื้อหากิจกรรมเกี่ยวกับจิตรกรรมล้านนา เรื่อง ลวดลายของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ประติมากรรมล้านนา เรื่อง รูปแบบของพระพุทธรูปล้านนา และหัตถกรรมล้านนา เรื่อง ลักษณะของเครื่องแต่งกายไทลื้อ ความหมายและประเภทของตุ้ง ความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ความหมายและวิธีใช้เครื่องจักสาน

มีแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้

ขั้นนำ (30 นาที) ให้วิทยากรนำชมพิพิธภัณฑ 1 รอบ และผู้สอนอธิบายรายละเอียดและเวลาในกิจกรรมให้แก่ผู้เรียน

ขั้นปฏิบัติ (30 นาที) ให้ผู้เรียนแยกย้ายกันตามทางานศิลปะที่ตรงกับภาพวาดในคู่มือการเรียนรู้ แล้วตอบคำถามในคู่มือการเรียนรู้ ระหว่างทางานศิลปะให้ผู้เรียนถ่ายรูปลวดลายของงานศิลปะที่ชอบมาอย่างน้อย 5 ภาพ พร้อมจดบันทึกที่มาของลวดลายไว้ในคู่มือการเรียนรู้

ขั้นสรุป (10 นาที) ผู้เรียนที่ทำเสร็จแล้วนำผลงานมารับตราประทับครั้งที่ 2 พร้อมรับของรางวัล

สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ 1) วิทยากรนำชมของพิพิธภัณฑ์ 2) คู่มือการเรียนรู้ 3) อุปกรณ์ศิลปะ ได้แก่ ดินสอ ยางลบ ตราประทับ และหมึก 4) ชิ้นงานศิลปะภายในพิพิธภัณฑ์ 5) โทรศัพท์มือถือ

ช่วงบ่าย เป็นภาคปฏิบัติ

กิจกรรมที่ 3 สืบสานลายล้านนา ใช้เวลาทำกิจกรรม 3 ชั่วโมง โดยใช้ห้องประชุมของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนเป็นสถานที่จัดกิจกรรม ให้ผู้เรียนนำภาพถ่ายหรือภาพสเกตช์ที่ได้จากงานศิลปะ ภายในพิพิธภัณฑ์หรือเจดีย์วัดป่าสักในตอนเช้า มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายตุ้ กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านความรู้สึก โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ จนได้ผลงานศิลปะของตนเองที่ใช้บูชาพระพุทธรูปได้ ทำให้เกิดความรักและภาคภูมิใจในศิลปะล้านนา ใช้คำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดตอนท้ายกิจกรรม ด้านการสร้างสรรค์ โดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม และด้านประโยชน์ใช้สอย โดยทำให้ผู้เรียนเห็นว่าศิลปะล้านนาดั้งเดิมสามารถนำมาใช้ในการต่อยอดสิ่งใหม่ ด้วยการให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

มีเนื้อหากิจกรรมเกี่ยวกับจิตรกรรมล้านนา เรื่อง ลวดลายบนงานศิลปะล้านนา และการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม

มีแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้

ขั้นนำ (10 นาที) ผู้สอนอธิบายรายละเอียดกิจกรรมศิลปะ บอกจุดมุ่งหมายในการทำกิจกรรมให้ผู้เรียนทราบว่าทำเพื่อใช้บูชาพระพุทธรูป แสดงผลงานตัวอย่างให้ผู้เรียนดู

ขั้นปฏิบัติ (2 ชั่วโมง 20 นาที) สาธิตวิธีการนำลวดลายจากภาพถ่ายมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายทั้งการนำมาใช้ โดยตรงและการตัดทอน ให้ผู้เรียนเขียนแนวคิด ที่มาของชิ้นงาน และร่างภาพด้วยดินสอลงในคู่มือการเรียนรู้ แล้วนำมาแลกรูปศิลปะ ให้ผู้เรียนลงมือทำชิ้นงานตามที่ออกแบบไว้

ขั้นสรุป (30 นาที) ให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถาม เขียนรู้สึกและความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะลงในคู่มือการเรียนรู้ นำตุงไปบูชาพระพุทธรูปในพิพิธภัณฑ์และถ่ายรูปกับผลงานร่วมกัน

สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ 1) คู่มือการเรียนรู้ 2) ภาพศิลปะล้านนาที่ผู้เรียนประทับใจซึ่งได้จากการสเก็ตช์หรือถ่ายภาพ 3) อุปกรณ์ศิลปะ ได้แก่ กระดาษสา ไม้ สีสอะคริลิก พู่กัน จานสี แก้วน้ำ กระดาษทองและกระดาษเงิน เชือก ลูกปัด พู่ ที่เจาะกระดาษ กรรไกร และกาว 4) โทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 18 การตรวจสอบความครบถ้วนของประเภทของศิลปะล้านนาที่ผู้เรียนได้เรียนรู้และการเห็นคุณค่าของศิลปะที่ได้จากการทำกิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมที่	ชื่อกิจกรรม	ประเภทของศิลปะล้านนา									คุณค่าของศิลปะ				
		จิตรกรรม	สถาปัตยกรรม	ประติมากรรม	หัตถกรรม						ด้านความรู้	ด้านประโยชน์	ด้านสุนทรีย	ด้านเนื้อหา	ด้านรูปทรง
					การจักสาน	การทอและเย็บปักถักร้อย	โลหะและเหล็ก	การปั้นและแกะสลัก	การหล่อและแกะสลัก	การปั้นรูปและแกะสลัก					
ภาคทฤษฎี (เข้า) 2 ชั่วโมง															
1	เจดีย์ล้านนาพาสุนุก		✓							✓		✓		✓	✓
2	วิถีล้านนา	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓
ภาคปฏิบัติ (บ่าย) 3 ชั่วโมง															
3	สืบสานลายล้านนา	✓									✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 18 พบว่า ชุดกิจกรรมที่ออกแบบทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ศิลปะล้านนาครบทุกประเภทและเกิดการเห็นคุณค่าของศิลปะครบทุกด้าน

2. ผลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

เมื่อนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญและวัยรุ่น มาใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ได้รายละเอียดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ 1) แนวคิดและลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) วัตถุประสงค์ 3) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) องค์ประกอบด้านลักษณะของผู้เรียนและผู้สอน

1) แนวคิดและลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

เป็นกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราว ความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา โดยเป็นกิจกรรมที่มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อต่างๆ มีการใช้บทบาทสมมติและมีรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นซึ่งต้องการประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ได้เป็นตัวของตัวเอง และได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดอารมณ์ร่วมกับบทบาทสมมติและบริบททางประเพณีของกิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนเช้าและตอนบ่าย

ตอนเช้า (2 ชั่วโมง 50 นาที) ให้ผู้เรียนศึกษาเรื่องราวและความสำคัญของงานศิลปะล้านนา ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับการทำกิจกรรมในคู่มือการเรียนรู้ และถ่ายภาพงานศิลปะล้านนาที่ตนเองชอบ มี 2 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 เจดีย์ล้านนาพาสนุก (50 นาที)

มีเนื้อหากิจกรรมเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมล้านนา เรื่อง ความเป็นมา ความสำคัญและรูปแบบของเจดีย์วัดป่าสัก โดยพาผู้เรียนไปทำกิจกรรมที่เจดีย์วัดป่าสัก ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบเจดีย์ของจริงกับภาพโครงสร้างเจดีย์ ผ่านการวาดเส้นต่อเติมรูปร่างเจดีย์ที่กำหนดให้ในคู่มือการเรียนรู้ กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านเนื้อหาและด้านประโยชน์ใช้สอย ด้วยการให้ผู้เรียนฟังวิทยากรอธิบายความเป็นมาและความสำคัญของเจดีย์วัดป่าสัก แล้วตอบคำถามสั้นๆ เกี่ยวกับเจดีย์วัดป่าสักในคู่มือการเรียนรู้ ด้านรูปทรง ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบภาพรูปแบบเจดีย์วัดป่าสักในคู่มือการเรียนรู้กับของจริง และวาดเส้นต่อเติมรูปร่างเจดีย์ที่กำหนดให้ในคู่มือการเรียนรู้ โดยมีแผนการจัดกิจกรรมดังนี้

ขั้นนำ (30 นาที) ให้ผู้เรียนลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมพร้อมแจกป้ายชื่อที่ทำจากกระดาษสีทอง ดินสอ ยางลบและคู่มือการเรียนรู้ ผู้สอนใช้บทบาทสมมติ ให้ผู้เรียนนึกว่าตนเองได้ย้อนยุคไปเป็นผู้มีบรรดาศักดิ์ในอาณาจักรล้านนาโดยให้ผู้เรียนวาดตกแต่งป้ายชื่อด้วยดินสอ

ให้ดูมีความเป็นล้าชานมากที่สุด เมื่อผู้เรียนทำป้ายชื่อเสร็จแล้วผู้สอนจึงอธิบายรายละเอียดกิจกรรม โดยภาพรวม แล้วให้วิทยากรนำผู้เรียนชมวัดป่าสักเพื่อเรียนรู้ความเป็นมาและรูปแบบเจดีย์วัดป่าสัก

ขั้นปฏิบัติ (15 นาที) ให้ผู้เรียนใช้ดินสอลากเส้นโครงสร้างเจดีย์และต่อเติม รายละเอียดที่พบเห็นจากเจดีย์จริงลงไป ให้ภาพเจดีย์ในคู่มือการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วตอบคำถามที่กำหนดให้

ขั้นสรุป (5 นาที) ผู้เรียนที่ทำเสร็จแล้วนำผลงานมารับตราประทับครั้งที่ 1
กิจกรรมที่ 2 วิถีล้านนา (1 ชั่วโมง 10 นาที)

ผู้สอนพาผู้เรียนเดินจากวัดป่าสักไปยังพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน เพื่อทำกิจกรรมภายในห้องนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน มีเนื้อหากิจกรรมเกี่ยวกับ จิตรกรรมล้านนา เรื่อง ลวดลายของเครื่องถ้วยเวียงกาหลงประติมากรรมล้านนา เรื่อง รูปแบบของ พระพุทธรูปล้านนา และหัตถกรรมล้านนา เรื่อง ลักษณะของเครื่องแต่งกายไทลื้อ ความหมายและ ประเภทของตุ้บ ความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ความหมายและวิธีใช้เครื่องจักสาน โดยให้ผู้เรียนทำโจทย์ในคู่มือการเรียนรู้ และถ่ายภาพงานศิลปะล้านนาที่ชื่นชอบ กิจกรรมนี้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านเนื้อหาและด้านประโยชน์ใช้สอย ผ่านการให้ วิทยากรนำผู้เรียนชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติให้ผู้เรียนตามหาชิ้นงานศิลปะที่ตรงกับภาพวาดในคู่มือ การเรียนรู้และตอบคำถามสั้นๆ เป็นโจทย์ที่ชี้ให้ผู้เรียนเห็นถึงวิถีชีวิตของชาวล้านนาที่แฝงอยู่ในงาน ศิลปะ เอกลักษณ์และความงามของศิลปะล้านนา และด้านรูปทรง ให้ผู้เรียนรับรู้ความงามของ รูปทรงของงานหัตถกรรมล้านนาผ่านการวาดภาพและสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด ให้ สังเกตและเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบของพระพุทธรูปล้านนาแบบขัดสมาธิเพชรและ แบบขัดสมาธิราบ โดยมีแผนการจัดกิจกรรมดังนี้

ขั้นนำ (30 นาที) ให้วิทยากรนำชมพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ 1 รอบ และผู้สอนอธิบาย รายละเอียดและเวลาในกิจกรรมให้แก่ผู้เรียน

ขั้นปฏิบัติ (30 นาที) ให้ผู้เรียนแยกย้ายกันตามหางานศิลปะที่ตรงกับภาพวาด ในคู่มือการเรียนรู้ แล้วตอบคำถามในคู่มือการเรียนรู้ ระหว่างหางานศิลปะให้ผู้เรียนถ่ายรูปลวดลายของ งานศิลปะที่ชอบมาอย่างน้อย 5 ภาพ พร้อมจดบันทึกที่มาของลวดลายไว้ในคู่มือการเรียนรู้

ขั้นสรุป (10 นาที) ผู้เรียนที่ทำเสร็จแล้วนำผลงานมารับตราประทับครั้งที่ 2 พร้อมรับของรางวัล

ตอนบ่าย (3 ชั่วโมง) เป็นการสร้างงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาที่ ประทับใจ ใช้ความเชื่อทางศาสนาทำให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วมกับบริบททางประเพณีและมีเป้าหมาย ในการทำงานร่วมกัน เป็นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ยังคงรูปแบบของศิลปะล้านนาไว้ มีความท้าทาย และมีเทคนิคการสร้างงานศิลปะที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยจัดกิจกรรมในห้องประชุมของพิพิธภัณฑ

เพื่อให้มีความสะดวกต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีความเป็นส่วนตัว และป้องกันความเสียหายที่จะเกิดขึ้นกับงานศิลปะในห้องนิทรรศการ มี 1 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 3 สืบสานล้านนา (3 ชั่วโมง)

มีเนื้อหากิจกรรมเกี่ยวกับจิตรกรรมล้านนา เรื่อง รูปแบบงานศิลปะล้านนา และการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม ให้ผู้เรียนนำภาพถ่ายงานศิลปะภายในพิพิธภัณฑ์หรือเจดีย์วัดป่าสัก มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายตุ้ กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านความรู้สึก โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ จนได้ผลงานศิลปะของตนเองที่ใช้บูชาพระพุทธรูปได้ ทำให้เกิดความรักและภาคภูมิใจในศิลปะล้านนา ใช้คำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดตอนท้ายกิจกรรม ด้านการสร้างสรรค์ โดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม และด้านประโยชน์ใช้สอย โดยทำให้ผู้เรียนเห็นว่าศิลปะล้านนาดั้งเดิมสามารถนำมาใช้ในการต่อยอดสิ่งใหม่ ด้วยการให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยมีแผนการจัดกิจกรรมดังนี้

ขั้นนำ (10 นาที) ผู้สอนอธิบายรายละเอียดกิจกรรมศิลปะ บอกจุดมุ่งหมายในการทำกิจกรรมให้ผู้เรียนทราบว่า จะทำเพื่อใช้บูชาพระพุทธรูป แสดงผลงานตัวอย่างให้ผู้เรียนดู

ขั้นปฏิบัติ (2 ชั่วโมง 20 นาที) ผู้สอนสาธิตวิธีการนำรูปแบบศิลปะล้านนาในภาพถ่ายมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายทั้งการนำมาใช้ โดยตรงและการตัดทอน ให้ผู้เรียนเขียนแนวคิด ที่มาของชิ้นงาน และร่างภาพด้วยดินสอลงในคู่มือการเรียนรู้ แล้วนำมาแลกรกระดาษสาคนละ 1 แผ่น ให้ผู้เรียนลงมือทำชิ้นงานตามทีออกแบบไว้

ขั้นสรุป (30 นาที) ให้ผู้เรียนเขียนรู้สึกและความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะลงในคู่มือการเรียนรู้ นำตุ้ไปบูชาพระพุทธรูปในพิพิธภัณฑ์และถ่ายรูปกับผลงานร่วมกัน

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2) **วัตถุประสงค์** คือ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการสัมผัสผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง

3) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3.1) **คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้** สำหรับบอกรายละเอียดของชุดกิจกรรมให้แก่ผู้นำชุดกิจกรรมไปใช้ ประกอบด้วยเนื้อหา ได้แก่ วัตถุประสงค์ บทบาทสมมติ สื่อการเรียนรู้ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และแผนที่แหล่งเรียนรู้ที่แสดงเส้นทางจากวัดป่าสักไปยังพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเชียงใหม่ พร้อมระบุกิจกรรมที่ทำในแต่ละแหล่งเรียนรู้

3.2) **เนื้อหา** แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) จิตรกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบของศิลปะล้านนา 2) สถาปัตยกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นมาและรูปแบบของเจดีย์วัดป่าสัก 3)

ประติมากรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบของพระพุทธรูปล้านนา 4) หัตถกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะของเครื่องแต่งกายไทลื้อ ความหมายและประเภทของตุ้ง ความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ความหมายและวิธีใช้เครื่องจักสาน

3.3) สื่อการเรียนรู้ ได้แก่

- **คู่มือการเรียนรู้ “ล้านนาพาเพลิน”** ภายในคู่มือมีเนื้อหา ได้แก่

- 1) ประวัติล้านนาและเมืองเชียงใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ความเป็นมาและความสำคัญของแหล่งเรียนรู้
- 2) การอธิบายคู่มือการเรียนรู้ สำหรับอธิบายรายละเอียดของชุดกิจกรรมให้แก่ผู้เรียน ได้แก่ วัตถุประสงค์ บทบาทสมมติ คำอธิบายกิจกรรมจำนวน 3 กิจกรรมสั้นๆ ระบบสัญลักษณ์ที่ใช้ภายในคู่มือ
- 3) แผนที่บริเวณแหล่งเรียนรู้ เป็นภาพวาดแสดงเส้นทางจากวัดป่าสักไปยังพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเชียงใหม่ พร้อมระบุกิจกรรมที่ทำในแต่ละแหล่งเรียนรู้
- 4) กิจกรรมศิลปะ 3 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมที่ 1 เจดีย์ล้านนาพาสนุก ให้ผู้เรียนเรียนรู้ความเป็นมาและความสำคัญของเจดีย์วัดป่าสักผ่านการตอบคำถาม แล้วลากเส้นต่อเติมรูปร่างและรายละเอียดเจดีย์เพื่อซึมซับความงามด้านรูปทรงของเจดีย์ล้านนา

กิจกรรมที่ 2 วิธีล้านนา ให้ผู้เรียนทำความรู้จักกับงานศิลปะล้านนาประเภทต่างๆ ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน บอกรักติกา มารยาทการเข้าชมพิพิธภัณฑสถาน แล้วให้ผู้เรียนตามหาชิ้นงานศิลปะที่ตรงกับภาพวาดในคู่มือการเรียนรู้แล้วตอบคำถาม เล่นเกมจับคู่ วาดภาพและถ่ายภาพศิลปะล้านนาที่ตนชื่นชอบ มีเนื้อหาแบ่งเป็น 6 หัวข้อ ได้แก่ 1) พระพุทธรูปล้านนา เรียนรู้รูปแบบและคุณค่าด้านรูปทรงของพระพุทธรูปล้านนาผ่านการเติมคำในช่องว่างและลากเส้นตามจุด 2) เครื่องถ้วยเวียงกาหลง เรียนรู้ลักษณะและคุณค่าด้านรูปทรงของเครื่องถ้วยเวียงกาหลงผ่านการเติมคำในช่องว่างและวาดภาพ 3) เครื่องจักสาน เรียนรู้คุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยของเครื่องจักสานผ่านเกมจับคู่ 4) ตุ้ง เรียนรู้คุณค่าด้านเนื้อหาผ่านการอ่านความเชื่อเกี่ยวกับตุ้ง และคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยของตุ้งผ่านการเติมคำในช่องว่าง 5) ไทลื้อ เรียนรู้เครื่องแต่งกายของชาวไทลื้อผ่านการเติมคำในช่องว่าง และ 6) บันทึกหลอดลายที่ประทับใจ ให้ผู้เรียนเลือกภาพถ่ายงานศิลปะที่ชอบมา 1 ภาพ นำมาวาดเลียนแบบแล้วให้ผู้เรียนเรียนรู้คุณค่าด้านการสร้างสรรค์ผ่านการวาดภาพดัดแปลงศิลปะล้านนาดั้งเดิมให้เป็นรูปแบบของตนเอง

กิจกรรมที่ 3 สืบสานล้านนา ให้ผู้เรียนออกแบบหลอดลายตุ้ง โดยใช้ภาพถ่ายงานศิลปะล้านนาภายในพิพิธภัณฑสถานหรือเจดีย์วัดป่าสักในตอนเช้าเป็นแรงบันดาลใจ มีรูปร่างตุ้งให้ผู้เรียนวาดออกแบบโดยใช้ดินสอ และเขียนแนวคิด ได้แก่ ศิลปะล้านนาที่ใช้เป็นแรงบันดาลใจ

การเลือกใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ สิ่งที่เหมือนและแตกต่างจากงานศิลปะล้านนาดั้งเดิม เนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอด และความเชื่อเกี่ยวกับตุงที่ผู้เรียนสร้างขึ้น กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของศิลปะด้านความรู้สึกและด้านประโยชน์ใช้สอยผ่านการลงมือทำและใช้ผลงานของตนบูชาพระ และคุณค่าด้านการสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม และหน้าแบบสอบถาม ใช้วัดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในด้านต่างๆของผู้เรียน หลังทำกิจกรรม ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ และอาชีพ 2) แบบสอบถามเพื่อวัดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา 3) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป และ 4) คำถามปลายเปิดที่ใช้ในการสะท้อนคิดของผู้เรียน ได้แก่ สิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม วิธีนำความรู้ไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนา กิจกรรมที่ชอบมากที่สุดและไม่ชอบมากที่สุด พร้อมเหตุผล และช่องว่างให้ผู้เรียนเขียนคำ 3 คำเพื่อบอกความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม

- **โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์** สำหรับใช้โพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์ มีรายละเอียดกิจกรรมและคิวอาร์โค้ดให้ผู้สนใจสแกนไปยัง Google Form เพื่อลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม

- **ใบลงทะเบียน** เป็นตารางรายชื่อและมีช่องให้ผู้เรียนลงชื่อเข้าก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

- **สื่อเทคโนโลยี** ได้แก่ เฟสบุ๊ก ใช้เผยแพร่และประชาสัมพันธ์กิจกรรมกับผู้เรียน คิวอาร์โค้ด ใช้ในการให้ผู้เรียนสแกนไปยังฐานข้อมูล กล้องถ่ายรูปและโทรศัพท์มือถือในการบันทึกภาพกิจกรรมและถ่ายภาพงานศิลปะ

- **ผลงานตัวอย่าง** เป็นตุงจำนวน 2 ชิ้น สำหรับใช้เป็นตัวอย่างในกิจกรรมสืบสานล้านนา

- **อุปกรณ์ศิลปะ** ได้แก่ กระดาษสาสำหรับทำตุง ไม้ สีอะคริลิก พู่กัน จานสี แก้วน้ำ กระดาษทองและกระดาษเงิน เชือก ลูกปัด พู่ ที่เจาะกระดาษ กรรไกร กาว ป้ายชื่อห้อยคอผู้สอนและผู้เรียนที่ทำด้วยกระดาษสีทองไว้ให้ผู้เรียนวาดตกแต่งเพื่อสวมบทบาทตีสมมติเป็นผู้มีบรรดาศักดิ์ของอาณาจักรล้านนา

- **วิทยากร** เป็นวิทยากรของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเชียงใหม่ที่พูดเก่งและมีความรู้ด้านศิลปะล้านนา สำหรับนำผู้เรียนชมเจดีย์วัดป่าสัก และห้องนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน

- **แหล่งเรียนรู้** ได้แก่ เจดีย์วัดป่าสัก และพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน

- **สิ่งอำนวยความสะดวกและอื่นๆ** ได้แก่ ห้องประชุม ห้องน้ำ โต๊ะ เก้าอี้ พัดลม เครื่องมือทำความสะอาด ราววัลสำหรับผู้เรียน อาหารและช่องว่างสำหรับผู้เรียน น้ำดื่ม และทีมงานช่วยเหลือ

3.4) แบบประเมิน แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่

ด้านพุทธิพิสัย วัดความรู้ด้วยการใช้แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา ในคู่มือการเรียนรู้ที่แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านทฤษฎี เป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับศิลปะล้านนาในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก และด้านปฏิบัติ เป็นการวาดภาพและลากเส้นตามจุดเกี่ยวกับผลงานศิลปะ ออกแบบให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย มีรูปแบบที่สวยงาม และมีความสนุกสนาน

ด้านจิตพิสัย ใช้ทฤษฎีการเห็นคุณค่า(Krathwohl, Bloom, & Masia, 1973) ในการวัดระดับการเห็นคุณค่า โดยใช้แบบสอบถาม แบบสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิดด้วยการตอบคำถามปลายเปิดต่างๆ และดูจากผลงานผู้เรียน

4) องค์ประกอบด้านลักษณะของผู้เรียนและผู้สอน

จำนวนผู้สอนต่อผู้เรียนเท่ากับ 1:15 โดยผู้สอนมีหน้าที่อธิบายรายละเอียดกิจกรรม นำผู้เรียนทำกิจกรรมต่างๆ เชิญวิทยากรหรือผู้ที่มีความรู้ด้านศิลปะล้านนามาช่วยให้ความรู้และนำผู้เรียนชมแหล่งเรียนรู้ ดูแลและควบคุมภาพรวมของกิจกรรม จัดเตรียมอุปกรณ์ สภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกให้เหมาะสมสำหรับทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ และสาธิตวิธีทำผลงานให้แก่ผู้เรียน ส่วนผู้เรียนมีหน้าที่ให้ความร่วมมือในการทำตามกติกาและเข้าร่วมกิจกรรมที่ระบุไว้ในคู่มือการเรียนรู้ ตอบคำถามวิทยากรและผู้สอน

จากนั้นได้ทดลองใช้ชุดกิจกรรม (Try-Out) กับวัยรุ่นอายุ 18-15 ปี จำนวน 4 คน ได้ผลมาเป็นแนวทางสำหรับปรับปรุงกิจกรรมดังต่อไปนี้ 1) กิจกรรมเจดีย์ล้านนาพาสนุก พบว่า สามารถดำเนินตามแผนการจัดกิจกรรมที่วางไว้ได้อย่างไม่มีปัญหา ผู้สอนได้แนวทางในการกำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถใช้เวลาที่รอผู้เรียนคนอื่นๆ ลงทะเบียนมาวาดตกแต่งป้ายชื่อ ศึกษาคู่มือและลากเส้นตามจุดในคู่มือ ซึ่งจะช่วยประหยัดเวลาในการทำกิจกรรม เพื่อวิทยากรจะได้มีเวลาในการให้ความรู้มากขึ้น 2) กิจกรรมวิถีล้านนา พบว่า ผู้เรียนหาคำตอบบางข้อไม่ได้ บางคนใช้วิธีถามคำตอบจากวิทยากร ดังนั้นจึงได้เพิ่มคำอธิบายในคู่มือว่าผู้เรียนสามารถหาคำตอบได้จากการอ่านเนื้อหาในคู่มือ ป้ายคำบรรยายบนผนังและป้ายคำอธิบายงานศิลปะภายในพิพิธภัณฑ์ 3) กิจกรรมสืบสานล้านนา พบว่า ควรติดขอบตุ้มมาให้พร้อมวาด เนื่องจากเวลาทำกิจกรรมมีน้อยและเป็นขั้นตอนที่ยาก มีปัญหาอื่นๆ ได้แก่ ลมจากพัดลมพัดกระดาษบูโตะเปิดขึ้นมาทำให้เป็นอุปสรรคในการวาดของผู้เรียน ผู้เรียนบางคนวาดลงกระดาษผิดด้าน เนื่องจากทางพิพิธภัณฑ์มีการเปลี่ยนแปลงสถานที่ในการทำกิจกรรม โดยให้ทำกิจกรรมที่ศาลากลางแจ้งแทนห้องประชุมของพิพิธภัณฑ์ เนื่องจากสภาพอากาศในช่วงทดลองเป็นฤดูร้อน ความร้อนอาจส่งผลกระทบต่อความสะดวกสบายของผู้เรียนในการทำกิจกรรมได้ จึงต้องมีการเตรียมพัดลม น้ำดื่มและน้ำแข็งให้

เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน ซึ่งจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมทำให้ได้แนวทาง รับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นและนำไปปรับปรุงแก้ไขเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

3. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนากับวัยรุ่นอายุ 18-25 ปี จำนวน 14 คน ที่วัดป่าสักและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย ในวันที่ 27 เมษายน พุทธศักราช 2562 เวลา 9.00 น.-16.00 น.

ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัย ได้แก่

1) แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา ใช้วัดความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา (ด้านพุทธิพิสัย) โดยให้ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับศิลปะล้านนาและวาดเส้นลงในคู่มือการเรียนรู้ขณะทำกิจกรรมทั้ง 3 กิจกรรม

2) แบบสอบถาม ใช้วัดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ด้านจิตพิสัย) โดยให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถามในหน้าสุดท้ายของคู่มือหลังการทำกิจกรรมสุดท้าย

3) แบบสังเกตพฤติกรรม ใช้วัดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ด้านจิตพิสัย) โดยผู้สอนจะใช้แบบสังเกตในการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรมทั้ง 3 กิจกรรม

4) การสะท้อนคิด ใช้วัดความรู้เดิมของผู้เรียนเกี่ยวกับศิลปะล้านนา (ด้านพุทธิพิสัย) ก่อนทำกิจกรรมที่ 1 โดยการวาดสิ่งที่ผู้เรียนนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนาลงบนป้ายชื่อ และวัดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ด้านจิตพิสัย) หลังการทำกิจกรรมสุดท้าย โดยให้ผู้เรียนตอบคำถามปลายเปิดท้ายคู่มือการเรียนรู้

นำผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาสรุปแยกตามเครื่องมือที่ใช้ได้เป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาของผู้เรียน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมของผู้เรียนขณะทำกิจกรรมส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมของผู้เรียนตามระดับการเห็นคุณค่า

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมอื่นๆของผู้เรียนที่สังเกตได้

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบทางพุทธิพิสัยเกี่ยวกับศิลปะล้านนาของผู้เรียน

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลจากการสะท้อนคิดของผู้เรียน

ตอนที่ 1 ผลจากแบบสอบถามการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างมีอายุ 18-25ปี จำนวน 14 คน โดยใช้แบบสอบถามการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา สามารถสรุปได้ดังนี้

ข้อมูลทั่วไป

ตารางที่ 19 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของกลุ่มคนวัยเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง

ข้อ	ข้อความ	จำนวน	ร้อยละ
1.เพศ	ชาย	1	7.1
	หญิง	13	92.9
2.อายุ	18	6	42.9
	19	1	7.1
	21	1	7.1
	22	1	7.1
	23	2	14.3
	24	1	7.1
	25	2	14.3
3. อาชีพ	นักศึกษา 6 คน		42.9
	- คณะวิทยาการจัดการและสารสนเทศศาสตร์	1	7.1
	- คณะครุศาสตร์	1	7.1
	- คณะวิศวกรรมอุตสาหการกรมการเกษตร	1	7.1
	- คณะการจัดการโลจิสติกส์	2	14.3
	- คณะวิทยาศาสตร์	1	7.1
	อื่นๆ 8 คน		57.1
	- ว่างาน	3	21.4
- รับจ้างทั่วไป	3	21.4	
- นักวิชาการสาธารณสุข	1	7.1	
- ธุรกิจส่วนตัว	1	7.1	
4. ที่อยู่	- จังหวัดเชียงราย	13	92.9
	- จังหวัดแม่ฮ่องสอน	1	7.1

จากตารางที่ 19 พบว่า เพศ กลุ่มคนที่มาตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 13 คน (ร้อยละ 92.9) เพศชาย จำนวน 1 คน (ร้อยละ 7.1) อายุ ที่มีจำนวนมากที่สุด คือ 18 ปี (ร้อยละ 42.9)

ละ 42.9) รองลงมาคือ 23 และ 25 ปี จำนวนอย่างละ 2 คน (ร้อยละ 14.3) และ 19 21 22 24 ปี จำนวนอย่างละ 2 คน (ร้อยละ 7.1) **อาชีพ** เป็นนักศึกษา จำนวน 6 คน (ร้อยละ 42.9) แบ่งเป็นคณะกรรมการจัดการโลจิสติกส์ จำนวน 2 คน (ร้อยละ 14.3) และคณะวิทยาการจัดการและสารสนเทศศาสตร์ คณะครุศาสตร์ คณะวิศวกรรมอุตสาหกรรมการเกษตรและคณะวิทยาศาสตร์ อย่างละ 1 คน (ร้อยละ 7.1) และทำอาชีพอื่นๆ จำนวน 8 คน (ร้อยละ 57.1) แบ่งเป็นว่างงานและรับจ้างทั่วไป อย่างละ 3 คน (ร้อยละ 21.4) นักวิชาการสาธารณสุขและธุรกิจส่วนตัว อย่างละ 1 คน (ร้อยละ 7.1) **ที่อยู่** จังหวัดเชียงราย จำนวน 13 คน (ร้อยละ 92.9) และจังหวัดแม่ฮ่องสอน จำนวน 1 คน (ร้อยละ 7.1)

ระดับการเห็นคุณค่าของงานศิลปะ

จากการตอบแบบสอบถามเรื่องการเห็นคุณค่าของงานศิลปะล้านนาของผู้เรียน จำนวน 14 คน สามารถสรุปเป็นตารางระดับการเห็นคุณค่า โดยใช้ค่าเฉลี่ย และแปลความหมายตามเกณฑ์ ดังนี้

4.51-5.00	แปลว่า	มากที่สุด
3.51-4.50	แปลว่า	มาก
2.51-3.50	แปลว่า	ปานกลาง
1.51-2.50	แปลว่า	น้อย
1.00-1.50	แปลว่า	น้อยที่สุด

มีรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ยระดับการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในด้านต่างๆของผู้เรียน

ข้อคำถาม	μ	S.D.	แปลความ
ด้านความรู้สึกรู้สึก	4	0.7	มาก
1. การเข้าร่วมกิจกรรมนี้ทำให้ฉันมีความสุข	4.6	0.5	มากที่สุด
2. ฉันกล้าโชว์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเห็น	3.6	1	มาก
3. กิจกรรมนี้ช่วยให้ฉันได้แลกเปลี่ยนความรู้สึกและความคิดกับผู้อื่น	3.7	0.8	มาก
4. ฉันรู้สึกผ่อนคลายขณะทำกิจกรรมศิลปะ	3.9	0.9	มาก
5. ฉันรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง	4.4	0.5	มาก
ด้านประโยชน์ใช้สอย	4.1	0.9	มาก
6. ศิลปะล้านนาสามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างรายได้ได้	4.4	0.8	มาก
7. ผลงานที่ได้จากกิจกรรมนี้นำไปใช้ประโยชน์ได้มาก	3.4	1.2	ปานกลาง
8. ฉันภูมิใจที่ได้ใช้ผลงานที่มีเอกลักษณ์ความเป็นไทย	4.4	0.5	มาก
9. กิจกรรมนี้มีคุณค่าในการอนุรักษ์และสืบทอดศิลปะล้านนา	4.6	0.6	มากที่สุด
10. ฉันคิดว่าศิลปะล้านนานำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ง่าย	3.5	1.2	ปานกลาง

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ยระดับการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในด้านต่างๆของผู้เรียน (ต่อ)

ข้อคำถาม	μ	S.D.	แปลความ
ด้านการสร้างสรรค์	3.5	0.9	ปานกลาง
11. ฉันอยากให้ผลงานของฉันมีรูปแบบไม่ซ้ำใคร	4	0.7	มาก
12. ศิลปะล้านนามีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย	4.4	0.6	มาก
13. ฉันถนัดคิดลวดลายเองมากกว่าวาดตามลวดลายแบบดั้งเดิม	2.9	1	ปานกลาง
14. ฉันชอบศิลปะร่วมสมัยมากกว่าแบบล้านนาแบบดั้งเดิม	2.4	1.2	น้อย
15. ฉันชอบออกแบบศิลปะล้านนาให้เป็นรูปแบบของตนเอง	3.7	0.9	มาก
ด้านเนื้อหา	4	0.9	มาก
16. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา	4.7	0.5	มากที่สุด
17. ฉันอยากให้ผลงานของฉันในอนาคตมีกลิ่นอายความเป็นล้านนา	4.1	0.9	มาก
18. ฉันชอบสังเกตเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ในงานศิลปะล้านนา	4	0.9	มาก
19. งานศิลปะล้านนาแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในอดีต	4.6	0.6	มากที่สุด
20. ศิลปะล้านนามีความงามไม่เพียงพอ จำเป็นต้องมีเนื้อหา	2.6	1.4	ปานกลาง
ด้านรูปทรง	4.2	0.8	มาก
21. รูปทรงธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้แก่งานในการสร้างศิลปะล้านนา	4.5	0.7	มาก
22. ศิลปะล้านนามีความงดงามจากการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ลงตัว	4.4	0.6	มาก
23. รูปทรงของศิลปะล้านนานำมาประยุกต์ใช้กับสิ่งอื่นๆได้ง่าย	3.3	1.1	ปานกลาง
24. ศิลปะล้านนามีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์	4.3	0.7	มาก
25. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันเข้าใจรูปแบบของศิลปะล้านนามากขึ้น	4.5	0.7	มาก
รวม	3.96	0.8	มาก

จากตารางที่ 20 พบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนาในระดับมาก ($\mu=3.96$) โดยผู้เรียนเห็นคุณค่าของงานศิลปะล้านนาด้านรูปทรงมากที่สุด ($\mu=4.2$) รองลงมาคือด้านประโยชน์ใช้สอย ($\mu=4.1$) ด้านความรู้สึก ($\mu=4$) ด้านเนื้อหา ($\mu=4$) และด้านการสร้างสรรค์ ($\mu=3.5$) ตามลำดับ มีรายละเอียดดังนี้

ด้านความรู้สึก อยู่ในระดับมาก ผู้เรียนรู้สึกมีความสุขเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมและภูมิใจในผลงานของตนเองค่อนข้างมาก และมีความรู้สึกผ่อนคลายขณะทำกิจกรรมศิลปะ ได้แลกเปลี่ยนความรู้สึกและความคิดกับผู้อื่น และกล้าโชว์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

ด้านประโยชน์ใช้สอย อยู่ในระดับมาก ผู้เรียนคิดว่ากิจกรรมมีคุณค่าในการอนุรักษ์และสืบทอดศิลปะล้านนา ศิลปะล้านนาสามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างรายได้ได้ และภูมิใจที่ได้ใช้ผลงานที่มีเอกลักษณ์ความเป็นไทยค่อนข้างมาก และคิดว่าศิลปะล้านนามีความยากปานกลางในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมาก ผู้เรียนคิดว่ากิจกรรมทำให้ได้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา อยากให้ผลงานของตนเองในอนาคตมีกลิ่นอายความเป็นล้านนา ชอบสังเกตเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ในงานศิลปะล้านนา งานศิลปะล้านนาแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในอดีตค่อนข้างมาก แต่ในขณะเดียวกันก็มีผู้เรียนส่วนมากที่คิดว่าศิลปะล้านนาไม่จำเป็นต้องมีเนื้อหา มีความงามก็เพียงพอ

ด้านการสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมาก ผู้เรียนคิดว่าศิลปะล้านนามีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยและอยากให้ผลงานของฉันทันมีรูปแบบไม่ซ้ำใครค่อนข้างมาก พวกเขารู้สึกเฉยๆกับการออกแบบศิลปะล้านนาให้เป็นรูปแบบของตนเอง ไม่ค่อยถนัดคิดลวดลายเองแต่ชอบวาดตามลวดลายแบบดั้งเดิมมากกว่า และค่อนข้างชอบศิลปะแบบล้านนาแบบดั้งเดิมมากกว่าศิลปะร่วมสมัย

ด้านรูปทรง อยู่ในระดับค่อนข้างสูง ผู้เรียนคิดว่ารูปทรงธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ช่างในการสร้างศิลปะล้านนา กิจกรรมนี้ทำให้พวกเขาเข้าใจรูปแบบของศิลปะล้านนามากขึ้น ศิลปะล้านนามีความงามจากการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ลงตัว และมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ค่อนข้างมาก และคิดว่ารูปทรงของศิลปะล้านนามีความยากในนำมาประยุกต์ใช้กับสิ่งอื่นๆ ในระดับปานกลาง

ข้อเสนอแนะอื่นๆเกี่ยวกับกิจกรรม

ตารางที่ 21 ข้อเสนอแนะอื่นๆเกี่ยวกับกิจกรรม

ข้อเสนอแนะของผู้เรียน	จำนวน (14)	ร้อยละ
ไม่มีข้อเสนอแนะ	8	57.1
อยากให้มีการจัดกิจกรรมเช่นนี้อีก	4	28.6
อยากให้มีกิจกรรมมากกว่านี้	1	7.1
อยากทำความรู้จักกับผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นๆให้มากขึ้น	1	7.1

จากตารางที่ 21 พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีจำนวน 8 คน (ร้อยละ 57.1) รองลงมาคือ อยากให้มีการจัดกิจกรรมเช่นนี้อีก มีจำนวน 4 คน (ร้อยละ 28.6) อยากให้มีกิจกรรมมากกว่านี้และอยากทำความรู้จักกับผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นๆให้มากขึ้น มีจำนวนอย่างละ 1 คน (ร้อยละ 7.1)

ตอนที่ 2 ผลจากแบบสังเกตพฤติกรรม

จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน สามารถแบ่งวิเคราะห์พฤติกรรมได้ 2 ประเด็น ดังนี้

1) วิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนตามระดับการเห็นคุณค่า

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้นขณะทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า ศิลปะล้านนาตามระดับการเห็นคุณค่า โดยให้คะแนนพฤติกรรมช่องละ 0.5 คะแนน คะแนนเต็ม 5 คะแนน ใช้ค่าเฉลี่ย และแปลความหมายตามเกณฑ์ ดังนี้

4.51-5.00	แปลว่า	มากที่สุด
3.51-4.50	แปลว่า	มาก
2.51-3.50	แปลว่า	ปานกลาง
1.51-2.50	แปลว่า	น้อย
1.00-1.50	แปลว่า	น้อยที่สุด

มีรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการของผู้เรียนตามระดับการเห็นคุณค่า

คนที่	พฤติกรรมตามระดับการเห็นคุณค่า												คะแนน (5)	ระดับการ เห็นคุณค่า	
	การรับรู้				การตอบสนอง				การรู้คุณค่า						
	ตอบ คำถาม ผู้สอน	บอก ลักษณะ ของงาน ศิลปะ สถานที่ เห็นได้	รับฟัง ความ คิดเห็น จาก ผู้สอน และเพื่อน	บอกสิ่งที่ ชอบ หรือไม่ ชอบใน กิจกรรม	ให้ความ ร่วมมือและทำ ตามขั้นตอน ของกิจกรรม จนได้ชิ้นงานที่ เสร็จสมบูรณ์	แสดงออก ถึงความ สนใจใน กิจกรรม	แสดง อารมณ์ ร่วม ทางบวก ต่องาน ศิลปะ	บอก คุณค่า ของ ศิลปะ สถานที่ ได้	มีการ บันทึก เกี่ยวกับ กิจกรรม	มีความ กระตือรือ ร้นในการ ทำ กิจกรรม					
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4	มาก
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4.5	มาก
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	มากที่สุด
4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	มากที่สุด
5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	มากที่สุด
6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	มากที่สุด
7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	มากที่สุด
8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4.5	มาก
9	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	มากที่สุด
10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5	มากที่สุด

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนตามระดับการเห็นคุณค่า (ต่อ)

คนที่	พฤติกรรมตามระดับการเห็นคุณค่า														คะแนน (5)	ระดับการเห็นคุณค่า		
	การรับรู้				การตอบสนอง				การรู้คุณค่า									
	ตอบคำถามผู้สอน	บอกลักษณะของงานศิลปะที่เห็นว่าเห็นได้	รับฟังความคิดเห็นจากผู้สอนและเพื่อน	บอกสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบในกิจกรรม	ให้ความร่วมมือและทำตามขั้นตอนของกิจกรรมจนได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์	แสดงออกถึงความสนใจในกิจกรรม	แสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่องานศิลปะ	บอกคุณค่าของศิลปะที่เห็นว่าได้	มีการบันทึกเกี่ยวกับกิจกรรม	มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	มีเพื่อน	มีเพื่อน	มีเพื่อน	มีเพื่อน				
11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4.5	มาก
12	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	3	ปานกลาง
13	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4.5	มาก
14	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	4.5	มาก
รวม (14)	14	14	14	14	14	14	14	14	13	13	13	10	14	10	10	10	4.6	มากที่สุด
ร้อยละ	100	100	100	100	100	100	100	92.9	92.9	92.9	71.4	100	71.4	71.4	71.4	71.4		

จากตารางที่ 22 พบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะส่วนใหญ่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 7 คน (ร้อยละ 50) รองลงมาคือ ระดับมาก มีจำนวน 6 คน (ร้อยละ 42.9) และระดับปานกลาง มีจำนวน 1 คน (ร้อยละ 14.3) ตามลำดับ

จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนทุกคนเกิดพฤติกรรมในระดับการรับรู้อย่างครบถ้วน ได้แก่ มีการตอบคำถามผู้สอน บอกลักษณะของงานศิลปะล้านนาที่เห็นได้ รับฟังความคิดเห็นจากผู้สอนและเพื่อน และมีการบอกสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบในกิจกรรม พฤติกรรมในระดับการตอบสนอง ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือและทำตามขั้นตอนของกิจกรรมจนได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ ส่วนใหญ่มีการแสดงออกถึงความสนใจในกิจกรรมและแสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่องานศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 92.9 ส่วนพฤติกรรมในระดับการเห็นคุณค่า ผู้เรียนทุกคนมีการจดบันทึกเกี่ยวกับกิจกรรม ส่วนใหญ่สามารถบอกคุณค่าของศิลปะล้านนาได้และมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 74.1



ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมอื่นๆที่สังเกตได้จากผู้เรียน (ต่อ)

พฤติกรรมอื่นๆที่สังเกตได้	คนที่														รวม (14)	ร้อยละ	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
ค้นหาความรู้เพิ่มเติมในอินเทอร์เน็ต				✓	✓						✓					3	21.4
หยุดดูงานศิลปะที่เป็นคำตอบในคู่มือ ไม่เดินตามวิทยากร	✓						✓				✓					3	21.4
วาดเขียนแบบภาพในคู่มือเมื่อให้ตกแต่งป้ายชื่อ			✓	✓							✓					3	21.4
ถามคำตอบจากวิทยากร				✓		✓	✓									3	21.4
ช่วยเพื่อนทำงานศิลปะ					✓	✓										2	14.3
ถ่ายรูปวาดเพื่อนในเฟสบุ๊ค	✓				✓											2	14.3
พูดเปรียบเทียบกับงานศิลปะกับประสบการณ์เดิม			✓					✓								2	14.3
เล่นมือถือระหว่างทำกิจกรรม											✓					2	14.3
มาสาย												✓				1	7.1
เรียนรู้ได้ช้า ไม่เข้าใจโจทย์													✓			1	7.1

จากตารางที่ 23 พบว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมอื่นๆที่สังเกตได้ ได้แก่ ผู้เรียนทุกคนมีการถ่ายภาพงานศิลปะที่ตนเองสนใจ สามารถบอกความเหมือนและต่างระหว่างผลงานศิลปะของตนเองและศิลปะล้านนาดั้งเดิมได้ และบอกทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ในการออกแบบผลงานได้ รองลงมาคือผู้เรียนที่สามารถบอกแนวคิดผลงานศิลปะของตนเองได้ มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 92.9 ผู้เรียนที่ตั้งใจฟังวิทยากร มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 64.3 ผู้เรียนที่ตั้งใจเลือกสีลูกปัดและนำไปตกแต่งได้เหมาะสมกับผลงานของตนเอง มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 57.1 ผู้เรียนที่จดความรู้ที่ได้จากวิทยากรลงในคู่มือ มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 42.9 ผู้เรียนที่ชี้ให้เพื่อนดูงานศิลปะ มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.6 ผู้เรียนที่พูดคุยกันขณะทำกิจกรรม ค้นหาความรู้เพิ่มเติมในอินเทอร์เน็ต หยุดดูงานศิลปะที่เป็นคำตอบในคู่มือและไม่เดินตามวิทยากร ถามคำตอบจากวิทยากร และวาดเลียนแบบภาพในคู่มือเมื่อให้ตกแต่งป้ายชื่อ มีจำนวนอย่างละ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 21.4 ผู้เรียนที่ช่วยเพื่อนทำงานศิลปะ ถ่ายรูปอวดเพื่อนในเฟสบุ๊ค พูดเปรียบเทียบงานศิลปะที่พบกับประสบการณ์เดิม และเล่นมือถือนระหว่างทำกิจกรรม มีจำนวนอย่างละ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 ส่วนผู้เรียนที่มาสายและเรียนรู้ได้ช้า ไม่เข้าใจโจทย์ มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.1 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลจากแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา

จากการตรวจแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในคู่มือการเรียนรู้ โดยแบ่งคะแนนแบบทดสอบเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ภาคทฤษฎี 32 คะแนนและภาคปฏิบัติ 8 คะแนน รวมเป็น 40 คะแนน แล้วหารด้วย 8 ได้ค่าเฉลี่ย และแปลความหมายระดับความรู้ที่ผู้เรียนได้จากการทำกิจกรรมตามเกณฑ์ ดังนี้

4.51-5.00	แปลว่า	มากที่สุด
3.51-4.50	แปลว่า	มาก
2.51-3.50	แปลว่า	ปานกลาง
1.51-2.50	แปลว่า	น้อย
1.00-1.50	แปลว่า	น้อยที่สุด

มีรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้ ดังนี้

ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและระดับความรู้ของผู้เรียนที่ได้จากการทำกิจกรรม

คนที่	คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ				ระดับความรู้ที่ได้ จากการทำ กิจกรรม
	ทฤษฎี (32)	ปฏิบัติ (8)	คะแนนรวม (40)	คะแนนเฉลี่ย (5)	
1	31	8	39	4.9	มากที่สุด
2	29	6.5	35.5	4.4	มาก
3	28	6	34	4.3	มาก
4	32	6	38	4.8	มากที่สุด
5	31	6	37	4.6	มากที่สุด
6	27	8	35	4.4	มาก
7	31	6	37	4.6	มากที่สุด
8	31	8	39	4.9	มากที่สุด
9	28	6	34	4.3	มาก
10	25	6	31	3.9	มาก
11	31	8	39	4.9	มากที่สุด
12	27	7	34	4.3	มาก
13	30	6	36	4.5	มาก
14	30	6	36	4.5	มาก
μ	29.4	6.7	36	4.5	มาก
S.D.	2.1	0.9	2.3	0.3	
ร้อยละ	91.9	83.8	90	90	

จากตารางที่ 24 พบว่าในภาพรวมผู้เรียนมีระดับความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาที่ได้จากการทำกิจกรรมอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 90 จากคะแนนเต็ม โดยสามารถทำคะแนนในภาคทฤษฎีได้มากกว่าภาคปฏิบัติ โดยภาคทฤษฎีได้ร้อยละ 91.9 และภาคปฏิบัติได้ร้อยละ 83.8

ตอนที่ 4 ผลจากการสะท้อนคิด

จากการให้ผู้เรียนวาดสิ่งที่นึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนาลงบนป้ายชื่อ ตอบคำถามปลายเปิด แล้วเขียนความรู้สึกที่ผู้เรียนมีต่อกิจกรรมโดยมีช่องให้เติมคำ 3 คำในคู่มือการเรียนรู้ ได้ผลการวิเคราะห์ความถี่และร้อยละของความคิดเห็นผู้เรียนที่ได้จากการสะท้อนคิด ดังนี้

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ความถี่และร้อยละของความคิดเห็นผู้เรียนที่ได้จากการสะท้อนคิด

ประเด็น	ข้อความถาม/ความคิดเห็นของนักเรียน	ความถี่	ร้อยละ
1	สิ่งที่ผู้เรียนนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนา		
	เจดีย์	4	21.1
	ลวดลายอิสระ	4	21.1
	ตุ่ง	3	15.8
	ดอกไม้และใบไม้	3	15.8
	ลวดลายเรขาคณิต	2	10.5
	เครื่องปั้นดินเผา	2	10.5
	ช้าง	1	5.3
2	เหตุผลที่ผู้เรียนชอบศิลปะล้านนา		
	มีความเป็นเอกลักษณ์	4	25
	สามารถเล่นได้และทำให้มีความสุข	2	12.5
	มีลวดลายที่สวยงาม	2	12.5
	มีความเรียบง่าย	2	12.5
	มีรูปร่างคล้ายอาหารที่ชอบ	1	6.3
	มีสีสันหลากหลาย	1	6.3
	มีลักษณะแตกต่างจากปัจจุบัน	1	6.3
	มีรูปทรงสวยงาม	1	6.3
	เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ล้านนา	1	6.3
	มีความเก่าแก่	1	6.3
3	ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการทำกิจกรรม		
	เชิงบวก	13	92.9
	- รู้สึกดีมาก	4	
	- สนุก	4	
	- อยากให้มีกิจกรรมอีก	1	

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ความถี่และร้อยละของความคิดเห็นผู้เรียนที่ได้จากการสะท้อนคิด (ต่อ)

ประเด็น	ข้อความ/ความคิดเห็นของนักเรียน	ความถี่	ร้อยละ
	- สดุดยอมาก	1	
	- เพิ่มมาก	1	
	- มีความสุข	1	
	- ชอบมาก	1	
	ตอบไม่ตรงประเด็น	1	7.1
	- สีเขียวมาก	1	
4	กิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด และเหตุผล		
	กิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุดและเหตุผล		
	สืบสานล้านนา	12	85.7
	- ได้ออกแบบผลงานศิลปะโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง	3	
	- มีความผ่อนคลาย	2	
	- ได้วาดภาพทำให้มีความสุข	2	
	- เป็นการผสมผสานศิลปะล้านนาและปัจจุบัน	1	
	- ได้ประยุกต์ใช้ศิลปะล้านนาในการวาดภาพ	1	
	- มีความสนุกสนาน	1	
	- ได้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ	1	
	- ได้ผลงานเป็นของตนเอง	1	
	- ได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเอง	1	
	- ได้สื่อถึงล้านนาสมัยก่อน	1	
	- สนใจในงานศิลปะอยู่แล้ว	1	
	กิจกรรมที่ผู้เรียนชอบน้อยที่สุดและเหตุผล		
	ไม่มี	9	64.3
	เจตีย์ล้านนาพาสนุก	2	14.3
	- มาบ่อยและสายตาสั้นมองไม่ค่อยเห็น	1	
	ลวดลายบนเจตีย์		
	- ไม่มีความรู้มาก่อน	1	

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ความถี่และร้อยละของความคิดเห็นผู้เรียนที่ได้จากการสะท้อนคิด (ต่อ)

ประเด็น	ข้อความถาม/ความคิดเห็นของนักเรียน	ความถี่	ร้อยละ
	วิถีล้านนา	2	14.3
	- อยากรหาความรู้ด้วยตนเองก่อน	1	
	- ต้องใช้ความจำมาก	1	
	สืบสานล้านนา	1	7.1
	- ไม่ชอบออกแบบผลงานศิลปะ	1	
	5	สิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม	
	ได้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา	7	50
	ได้เรียนรู้วัฒนธรรมล้านนา	3	21.4
	ได้ความรู้เกี่ยวกับเมืองเชียงใหม่	2	14.3
	ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ล้านนา	2	14.3
	ได้อนุรักษ์และสืบทอดศิลปะล้านนา	2	14.3
	ได้นำศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้กับการวาดตุง	1	7.1
	ได้รู้ความเป็นมาของวัดป่าสักและพิพิธภัณฑฯ เชียงแสน	1	7.1
	ได้เรียนรู้ลวดลายต่างๆของล้านนา	1	7.1
6	วิธีนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนา		
	บอกเล่า ถ่ายทอดหรือเผยแพร่ความรู้ที่ได้ให้กับผู้อื่น	10	71.4
	อนุรักษ์ลวดลายล้านนา	2	14.3
	รักษาความเป็นไทย	1	7.1
	พัฒนาและสืบทอดศิลปะล้านนา	1	7.1
	ใช้ความรู้ที่ได้ในการทำตุง	1	7.1
	อนุรักษ์ศิลปะล้านนาที่มีอยู่ให้ดีที่สุด	1	7.1

จากตารางที่ 25 พบว่า ผู้เรียนมีการสะท้อนคิด 5 ประเด็น ได้แก่ 1) สิ่งทีผู้เรียนนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนา 2) ความรู้สึกรู้สียงของผู้เรียนที่มีต่อการทำกิจกรรม 3) กิจกรรมทีผู้เรียนชอบมากที่สุดและน้อยทีสุด และเหตุผล 4) สิ่งทีผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม และ 5) วิธีนำความรู้ทีได้ไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนา โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับแต่ละประเด็น ดังนี้

1) สิ่งทีผู้เรียนนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนา พบว่า สิ่งทีผู้เรียนนึกถึงและวาดลงบนป้ายชื่อมากที่สุด คือ เจดีย์และลวดลายอิสระ มีจำนวนอย่างละ 4 คน คิดเป็นร้อยละ 21.1 รองลงมาคือ ตุงและ

ดอกไม้และใบไม้ มีจำนวนอย่างละ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15.8 ลวดลายเรขาคณิตและเครื่องปั้นดินเผา มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 และช่าง มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5.3 ตามลำดับ

2) เหตุผลที่ผู้เรียนชอบศิลปะล้านนา ผู้เรียนชอบศิลปะล้านนา เพราะ มีความเป็นเอกลักษณ์มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 25 สามารถเล่นได้และทำให้มีความสุข มีลวดลายที่สวยงาม และมีความเรียบง่าย มีจำนวนอย่างละ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 มีรูปร่างคล้ายอาหารที่ชอบ มีสีสันทากหลาย มีลักษณะแตกต่างจากปัจจุบัน มีรูปทรงสวยงาม เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ล้านนา และมีความเก่าแก่ มีจำนวนอย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3

3) ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการทำกิจกรรม พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความรู้สึกในเชิงบวก คิดเป็นร้อยละ 92.9 ได้แก่ ตีมากและสนุก มีจำนวนอย่าง 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.6 อยากให้มีกิจกรรมอีกสุดยอดมาก เหน้มาก มีความสุข ชอบมาก มีจำนวนอย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.1 และมี 1 คนที่เขียนว่าเสียใจมาก เนื่องจากผลงานผู้เรียนมีสีเขียวมมาก

4) กิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด และเหตุผล พบว่า กิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุด คือ กิจกรรมสืบสานล้านนา มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 85.7 เพราะเป็นกิจกรรมที่ได้ออกแบบผลงานศิลปะโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มีความผ่อนคลาย ได้วาดภาพทำให้มีความสุข เป็นการผสมผสานศิลปะล้านนาและปัจจุบัน ได้ประยุกต์ใช้ศิลปะล้านนาในการวาดภาพ มีความสนุกสนานได้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ ได้ผลงานเป็นของตนเอง ได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเอง ได้สื่อถึงล้านนาสมัยก่อน และเป็นผู้ที่มีความสนใจในงานศิลปะอยู่แล้ว รองลงมาคือ เจดีย์ล้านนาพาสุนัขมีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 เพราะเป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของล้านนา

ผู้เรียนส่วนใหญ่ชอบทุกกิจกรรม มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 64.3 ผู้เรียนที่ไม่ชอบกิจกรรมเจดีย์ล้านนาพาสุนัข มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 เพราะเป็นสถานที่ที่มาบ่อยและสายตาสั้น ทำให้มองไม่ค่อยเห็นลวดลายบนเจดีย์ขณะทำกิจกรรม และไม่มีความรู้มาก่อน ผู้เรียนที่ไม่ชอบกิจกรรมวิถีล้านนา มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 เพราะอยากหาความรู้ด้วยตนเองก่อน และเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความจำมาก และผู้เรียนที่ไม่ชอบกิจกรรมสืบสานล้านนา มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.1 เพราะไม่ชอบออกแบบผลงานศิลปะ

5) สิ่ง que ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม พบว่า สิ่ง que ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมมากที่สุดคือ ได้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา มีจำนวน 7 คนคิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมา คือ ได้เรียนรู้วัฒนธรรมล้านนา มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 21.4 ได้ความรู้เกี่ยวกับเมืองเชียงแสน ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ล้านนา ได้อนุรักษ์และสืบทอดศิลปะล้านนา มีจำนวนอย่างละ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 ได้นำศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้กับการวาดตุง ได้รู้ความเป็นมาของวัดป่าสักและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเชียงแสน และได้เรียนรู้ลวดลายต่างๆของล้านนา มีจำนวนอย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.1 ตามลำดับ

6) วิธึนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนา พบว่า มีผู้เรียนที่ใช้วิธีบอกเล่า ถ่ายทอด หรือเผยแพร่ความรู้ที่ได้ให้กับผู้อื่นมากที่สุด มีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 71.4 รองลงมาคือ ใช้ความรู้ที่ได้ในการอนุรักษ์ลวดลายล้านนา มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 ใช้ความรู้ที่ได้ในการรักษาความเป็นไทย พัฒนาและสืบทอดศิลปะล้านนา ใช้ความรู้ที่ได้ในการทำตุ้ และอนุรักษ์ศิลปะล้านนาที่มีอยู่ให้ดีที่สุด มีจำนวนอย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.1

เนื่องจากธรรมชาติการสื่อสารของวัยรุ่นที่นิยมใช้คำสั้นๆ (จรุงภรณ์ กลางบุรีมย์, 2558) จึงให้ผู้เรียนเขียนสะท้อนความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมศิลปะด้วยคำ 3 คำ มีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะและเหตุผลที่ชื่นชอบศิลปะล้านนาด้วยประโยคสั้นๆ จากผลการเขียนสะท้อนคิด พบว่าผู้เรียนมีการแสดงความคิดเห็นที่สื่อถึงการเห็นคุณค่าของศิลปะ 5 ด้าน ดังนี้

ด้านความรู้สึก มีความคิดเห็นของผู้เรียนที่สะท้อนถึงการเห็นคุณค่าศิลปะด้านความรู้สึก เช่น มีงห้ล้าเขียนว่า “ฉันชอบเล่นเครื่องดนตรีเพราะทำให้ฉันมีความสุข” แม้นเมืองเขียนว่า “ฉันชอบกิจกรรมสืบสานล้านนาเพราะได้วาดภาพและผ่อนคลาย” และพองจันทร์เขียนว่า “การวาดภาพทำให้มีความสุข” เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังแสดงรู้สึกเชิงบวกที่มีต่อกิจกรรมศิลปะผ่านการเขียนคำสามคำ เช่น กาสะลองเขียนว่า “ม่วน ขนาด เจ้า” ซ้องปีบเขียนว่า “มัน เท่ มาก” บัวเข็มเขียนว่า “สนุก ดี จัง” มีงห้ล้าเขียนว่า “มี อีกร นะ” และปอสาเขียนว่า “มี ความ สุข” เป็นต้น

ด้านประโยชน์ใช้สอย มีความคิดเห็นของผู้เรียนที่สะท้อนถึงการเห็นคุณค่าศิลปะด้านประโยชน์ใช้สอย เช่น มีงห้ล้าเขียนว่า “ฉันชอบเล่นเครื่องดนตรี” และพูดแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า “ฉันสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้” คำเอี้ยเขียนว่า “ฉันได้ประยุกต์ใช้ศิลปะล้านนาในการวาดภาพ” และแม้นเมืองเขียนว่า “ฉันได้ใช้ความรู้ที่ได้ในการอนุรักษ์ลวดลายล้านนา” เป็นต้น

ด้านการสร้างสรรค์ มีความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับกิจกรรมสืบสานล้านนาที่สะท้อนถึงการเห็นคุณค่าศิลปะด้านการสร้างสรรค์ เช่น คำปู้จู้เขียนว่า “ฉันชอบการวาดตุ้เพราะได้ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเป็นของตนเอง” อองตองเขียนว่า “เป็นการผสมผสานศิลปะล้านนากับปัจจุบัน” และกาสะลองเขียนว่า “เป็นกิจกรรมที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์” เป็นต้น

ด้านเนื้อหา มีความคิดเห็นของผู้เรียนที่สะท้อนถึงการเห็นคุณค่าศิลปะด้านเนื้อหา เช่น คำปู้จู้เขียนว่า “ฉันชอบตุ้สิริมงคลเพราะเป็นตุ้ที่เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ล้านนา” บัวเข็มเขียนว่า “ฉันชอบการทำตุ้เพราะสื่อถึงล้านนาไทยสมัยก่อน” และหลาวเปิงเขียนว่า “ฉันได้เรียนรู้วัฒนธรรมต่างๆ รวมถึงประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนที่น้อยคนจะรู้” เป็นต้น

ด้านรูปทรง มีความคิดเห็นของผู้เรียนที่สะท้อนถึงการเห็นคุณค่าศิลปะด้านรูปทรง เช่น แม้นเมืองเขียนว่า “ฉันชอบฉาบเพราะดูเรียบง่ายและเก่าแก่” แพรนวลเขียนว่า “ฉันชอบลวดลายของผ้าซิ่นเพราะมีความงดงามและมีสีสันที่หลากหลาย” กาสะลองเขียนว่า “ฉันชอบเครื่องถ้วยเวียงกาหลงเพราะมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง” อองตองเขียนว่า “ฉันชอบกลองมโหระทึกเพราะมีลักษณะที่แตกต่างจาก

กลองในปัจจุบัน” คำเอ๋ยเขียนว่า “ฉันชอบขันโตกพม่าเพราะมีสีสันที่เป็นเอกลักษณ์” และฟองจันทร์เขียนว่า “ฉันชอบดาบด้ามงา ฝักเงินเพราะมีรูปทรงที่ยาวเรียวและสวยงาม” เป็นต้น

ผลการวิเคราะห์ผลงานผู้เรียนจากกิจกรรมสืบสานล้านนา

กิจกรรมสืบสานล้านนา เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาที่ชื่นชอบ ก่อนลงมือทำผลงานจริง ผู้สอนให้ผู้เรียนวาดออกแบบลวดลายตุ่งพร้อมเขียนแนวคิดที่ได้จากการศึกษาศิลปะล้านนา จนเกิดความเข้าใจและความประทับใจต่อศิลปะล้านนา ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความเหมือนต่างระหว่างผลงานตนเองและศิลปะดั้งเดิม รู้จักเลือกและประยุกต์ใช้รูปแบบของศิลปะล้านนาในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเหมาะสม จากการสังเกตผลงานของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ศิลปะล้านนาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของตนเองได้และสามารถอธิบายแนวคิดผลงานตนเองได้ ดังนี้

ตารางที่ 26 ผลงานจากกิจกรรมสืบสานล้านนาของผู้เรียนและแนวคิด

ชั้นที่	ภาพผลงาน	ที่มาและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
1		ตุ่งนี้มีแรงบันดาลใจมาจากลวดลายล้านนาต่างๆที่สวยงาม โดยนำลวดลายเส้นของล้านนามาใช้และเพิ่มลวดลายสมัยใหม่เข้าไป ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับฉลามและยูนิคอร์น มีความเชื่อว่าใครสร้างตุ่งนี้จะมั่งคั่ง ยั่งยืน ร่ำรวยและช่วยให้ความรักสมหวัง
2		ตุ่งนี้มีแรงบันดาลใจมาจากกลองมโหระทึก โดยนำรูปทรงของกลองมาใช้และเพิ่มรูปดาวตรงกลาง ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับความแข็งแรงและสมบูรณ์ของลูกหลานรุ่นต่อไป มีความเชื่อว่าใครสร้างตุ่งนี้จะมีสุขภาพแข็งแรง สมบูรณ์
3		ตุ่งนี้มีแรงบันดาลใจมาจากอุปกรณ์หาปลาในพิพิธภัณฑ์ โดยนำเครื่องจักสานที่เป็นเครื่องมือดักปลามาวาดร่วมกับคันเบ็ดที่มีความสะดวกกว่าในอดีต ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติในอดีตที่ผู้คนสามารถหาปลา นำมาเลี้ยงดูครอบครัวและหารายได้ให้ตนเอง มีความเชื่อว่าใครสร้างตุ่งนี้จะมีจิตใจที่เยือกเย็นดังสายน้ำ มีอิสรภาพในการใช้ชีวิตเหมือนปลา

ตารางที่ 26 ผลงานจากกิจกรรมสืบสานล้านนาของผู้เรียนและแนวคิด (ต่อ)

ชั้นที่	ภาพผลงาน	ที่มาและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
4		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากลวดลายบนศิลปะล้านนา โดยนำลายดอกไม้แบบล้านนาที่พบมาใช้และวาดลวดลายเพิ่มตามจินตนาการ ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับความสวยงามของลวดลายล้านนา เพื่อให้ลูกหลานได้สืบสานศิลปะล้านนาต่อไป มีความเชื่อว่าใครสร้างตุงนี้จะประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานทุกประการ
5		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากลวดลายบนศิลปะล้านนา โดยนำลายประจำยามที่พบบนศิลปะล้านนามาใช้และเพิ่มลายดอกไม้ตามจินตนาการลงไป ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับความสวยงามของลวดลายล้านนาและดอกไม้ต่างๆ มีความเชื่อว่าใครสร้างตุงนี้จะประสบความสำเร็จ
6		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากลวดลายถ้วยชามในพิพิธภัณฑ์ โดยนำลายถ้วยชามมาผสมผสานกับลวดลายสมัยใหม่ ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับดอกไม้ในล้านนา มีความเชื่อว่าใครสร้างตุงนี้จะมีโชคดี
7		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากเครื่องถ้วยเวียงกาหลง โดยนำลายดอกไม้และลายก้านขดของเครื่องถ้วยเวียงกาหลงมาวาดร่วมกับลายปลาวาฬที่เป็นลวดลายสมัยใหม่ ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับความอุดมสมบูรณ์ มีความเชื่อว่าใครสร้างตุงนี้จะมีความอุดมสมบูรณ์ มีเงินใช้ไม่ขาดสาย

ตารางที่ 26 ผลงานจากกิจกรรมสืบสานล้านนาของผู้เรียนและแนวคิด (ต่อ)

ชั้นที่	ภาพผลงาน	ที่มาและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
8		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากลวดลายล้านนาต่างๆที่สวยงาม โดยนำเอาลายเส้นและจุดจากศิลปะล้านนาดั้งเดิมมาวาดร่วมกับตัวการ์ตูน ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับหมिन้าตาลและหมิดำ มีความเชื่อว่าใครสร้างตุงนี้จะโชคดีมีชัย
9		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากลายคำจิ้งโກຮູປສັດว์ต่างๆ โดยนำเอาลายคำจิ้งโກຮູປສັດว์มาวาดและเพิ่มภาพเครื่องบินให้ดูมีความทันสมัย ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับปัจจุบันที่มีความเจริญ สะดวกและทันสมัยมากกว่าในอดีต ภาพนกที่บินได้เข้าเปลี่ยนแปลงไปสู่เครื่องบินที่รวดเร็ว
10		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากลายคำจิ้งโກຮູປຂອງອົງປະຣາທຸລຳປາງຫລວງ โดยนำเอาลายสัตว์มาวาดร่วมกับตัวการ์ตูนสมัยใหม่ ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างอดีตกับปัจจุบัน มีความเชื่อว่าใครสร้างตุงนี้จะมีชีวิตที่แตกต่างจากในอดีต
11		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากดอกบัวที่ใช้บูชาพระและกลีบดอกบัวที่ล้อมรอบบอกร่องเฝ้า (ที่ใส่ดินปืน) โดยนำเอาดอกบัวมาวาดร่วมกับตัวการ์ตูนที่ออกแบบเองเป็นรูปนางฟ้ากำลังกอดดวงดาว ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับนางฟ้าและดอกบัว มีความเชื่อว่าเมื่อสร้างตุงนี้ร่วมกับใคร จะได้เป็นคู่ครองกันตลอดไป

ตารางที่ 26 ผลงานจากกิจกรรมสืบสานล้านนาของผู้เรียนและแนวคิด (ต่อ)

ชั้นที่	ภาพผลงาน	ที่มาและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
12		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากตุงล้านนา โดยนำมาวาดใหม่เป็นลวดลายตามจินตนาการและความชอบ มีความเชื่อว่าใครสร้างตุงนี้จะมีความสำเร็จในทุกๆด้าน
13		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากกาแล โดยนำเอาลายกนกของศิลปะดั้งเดิมมาผสมผสานกับรูปสัตว์ ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับปีนักษัตรและลายกนก มีความเชื่อว่าใครสร้างตุงนี้จะมีโชคลาภ เจริญรุ่งเรือง และปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ
14		ตุงนี้มีแรงบันดาลใจมาจากเปลวรัศมีสำริด โดยนำเอาลักษณะของเปลวรัศมีที่เหมือนเปลวเทียนมาใช้ในการออกแบบลวดลายบนตุง ตกแต่งกรอบด้วยลวดลายแบบยุคสมัยใหม่ ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับความดั้งเดิมที่มีกลิ่นอายของยุคสมัยใหม่ มีความเชื่อว่าใครมีตุงนี้ไว้บูชาแล้วคิดดี ผู้นั้นจะเจริญงอกงามดั่งเช่นต้นข้าวโพด แต่ถ้าคิดร้าย ตุงนี้จะกลับกลายเป็นศรธนูที่ปักตัวคนผู้นั้น

จากตารางที่ 26 พบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนสามารถนำศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ มีทั้งผู้เรียนที่วาดเลียนแบบศิลปะล้านนาที่พบแบบตรงๆและผู้เรียนที่สามารถดัดแปลงศิลปะล้านนาดั้งเดิมให้เป็นรูปแบบใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มีเนื้อหาของผลงานที่หลากหลาย เช่น ความงดงามของล้านนาในอดีต ความอุดมสมบูรณ์ การผสมผสานระหว่างล้านนาในอดีตกับยุคปัจจุบัน และสิ่งที่ผู้เรียนชอบ เป็นต้น ส่วนเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับการสร้างตุงที่ผู้เรียนคิดขึ้นเอง ส่วนใหญ่เป็นเรื่องการมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี สุขุขสมหวัง โชคลาภและความรัก

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีความสำคัญในการเป็นเครื่องมือส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนาได้อย่างลึกซึ้งและเหมาะสม ตลอดจนตอบสนองความต้องการของคนนอกระบบให้สามารถเรียนรู้ศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะภายในแหล่งเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา
- 2) เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างชุดกิจกรรม

1.1 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ได้แก่ 1) ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นที่มีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี 4 คน 2) อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น ที่มีประสบการณ์การสอนไม่ต่ำกว่า 10 ปี 1 คน 3) อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 คน ที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และหัตถกรรม อย่างละ 1 คน และ 4) นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 คน

1.2 วัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน ที่ได้จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ

กำหนดโควตา แบ่งเป็น วัยรุ่นในจังหวัดใดก็ได้ 50 คน และวัยรุ่นในจังหวัดเชียงราย 20 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองใช้ชุดกิจกรรม

วัยรุ่นในจังหวัดเชียงราย จำนวน 14 คน ที่มีอายุระหว่าง 18-25 ปี โดยใช้วิธีเลือกตามความสมัครใจที่ได้จากการทำโพลสเตอร์ประชาสัมพันธ์ทางสื่อสังคมออนไลน์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 4 ชุด ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น ประเด็นที่สัมภาษณ์ ได้แก่ ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ และด้านเนื้อหา 2) แบบสัมภาษณ์อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น ประเด็นที่สัมภาษณ์ ได้แก่ ด้าน

คุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล 3) แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ประเด็นที่สัมภาษณ์ ได้แก่ ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล 4) แบบสัมภาษณ์นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประเด็นที่สัมภาษณ์ ได้แก่ ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

2. แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับวัยรุ่นและบุคคลทั่วไป มีประเด็นที่สังเกตได้แก่ ความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียน การแสดงออกของผู้เรียน และประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้

3. แบบสอบถาม แบ่งเป็น 2 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ใช้กับวัยรุ่นที่มีช่วงอายุเดียวกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 70 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความสนใจของกลุ่มตัวอย่าง มีประเด็นที่สอบถาม ได้แก่ สิ่งที่วัยรุ่นนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนา ระดับความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา ความสำคัญของศิลปะล้านนา ความสนใจในศิลปะล้านนาแต่ละประเภท ลักษณะกิจกรรมศิลปะที่ชอบ รูปแบบการทำกิจกรรมศิลปะที่ถนัด เวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมศิลปะ สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะ ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา สถานที่ในการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา และความคิดเห็นเพิ่มเติม

ชุดที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ใช้วัดระดับการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ และอาชีพของผู้เรียน 2) ระดับการเห็นคุณค่าของงานศิลปะ เป็นรูปแบบมาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert scale) 5 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คำถามแบ่งตามคุณค่าของศิลปะ 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง ด้านละ 5 ข้อ รวม 25 ข้อ โดยข้อความมีทั้งเชิงลบและเชิงบวก และ 3) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรม เป็นคำถามปลายเปิด โดยใส่แบบสอบถามไว้หน้าสุดท้ายของคู่มือการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทำท้ายกิจกรรม

4. แบบสังเกตพฤติกรรม ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่า 3 ชั้น ได้แก่ การรับรู้ การตอบสนอง และการรู้คุณค่า ตามทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1973) ให้คะแนนพฤติกรรมช่องละ 0.5 คะแนน มีคะแนน

เต็ม 5 คะแนน โดยมีผู้ช่วยวิจัยช่วยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมผู้เรียนที่สอดคล้องกับพฤติกรรมที่กำหนดไว้ รวมถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องอื่นๆ

5. แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา ใช้วัดความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาของผู้เรียนอยู่ในรูปแบบคำถาม การวาดภาพ และเกมในคู่มือการเรียนรู้ มีการแบ่งคะแนนแบบทดสอบเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ภาคทฤษฎี ได้จากการตอบคำถามและเล่นเกมได้ถูกต้อง 32 คะแนนและภาคปฏิบัติ ได้จากการวาดภาพ 8 คะแนน รวมเป็น 40 คะแนน

6. การสะท้อนคิด ใช้วัดความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาและวัดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาของผู้เรียน ในรูปแบบคำถามปลายเปิด 5 ประเด็น ดังนี้ 1) สิ่งที่คุณเรียนนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนา ให้คุณเรียนวาดสิ่งที่นึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนาลงบนป้ายชื่อก่อนทำกิจกรรมเพื่อวัดความรู้เดิมเกี่ยวกับศิลปะล้านนาของผู้เรียน ส่วนอีก 4 ประเด็นให้ผู้เรียนตอบลงในคู่มือหลังทำกิจกรรมเพื่อวัดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ได้แก่ 2) ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการทำกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนเขียนความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมลงช่อง 3 คำ 3) กิจกรรมที่คุณเรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด และเหตุผล 4) สิ่งที่คุณเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม และ 5) วิธีนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนา

วิธีดำเนินการวิจัย

มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ
2. สร้างเครื่องมือ (แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ แบบสังเกตพฤติกรรมแบบสอบถาม และการสะท้อนคิด) และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC)
3. นำเครื่องมือที่ผ่านการตรวจโดยผู้ทรงคุณวุฒิแล้วไปเก็บข้อมูลกับ 1) ผู้เชี่ยวชาญ 10 ท่าน ได้แก่ ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น 4 ท่าน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย 4 ท่าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ และอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น 1 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ 2) วัยรุ่นที่มีอายุ 18-25 ปี จำนวน 70 คน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 50 คน และใช้วิธีแจกแบบสอบถามในจังหวัดเชียงราย จำนวน 20 คน และลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย โดยมีประเด็นในการศึกษา ได้แก่ 1) ความหลากหลายของประเภทของศิลปะล้านนา 2) รูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ 3) สื่อการเรียนรู้ 4) สิ่งอำนวยความสะดวก และ 5) จุดเด่นและจุดด้อยของแหล่งเรียนรู้

4. นำข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและวัยรุ่นที่ได้มาวิเคราะห์ โดยใช้ค่าความถี่ สรุปเป็นประเด็นสำคัญเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา
5. สร้างชุดกิจกรรม แล้วนำไปTry-Outกับกลุ่มคนที่อายุใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 4 คน
6. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 14 คน
7. เก็บรวบรวมคู่มือการเรียนรู้และผลงานของผู้เรียนที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมมาวิเคราะห์และสรุปผลต่อไป

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา พบว่า

1. ผลการวิเคราะห์เอกสาร ทฤษฎี และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสอบถามความคิดเห็นวัยรุ่น การสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ และการลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย

มี 7 ประเด็น ได้แก่ 1) คุณค่าของศิลปะล้านนา 2) สถานที่ที่เหมาะสมต่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ หรือจัดเส้นทางเรียนรู้ 3) ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา 6) วิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่า 7) คุณค่าทางศิลปะ 8) การวัดและประเมินการเห็นคุณค่าทางศิลปะ มีรายละเอียดดังนี้

1) คุณค่าของศิลปะล้านนา ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าคุณค่าศิลปะล้านนาสะท้อนวิถีชีวิตและรสนิยมของคนล้านนาในอดีต มีเอกลักษณ์ ต่อยอดงานศิลปะรูปแบบเดิมสู่รูปแบบใหม่ เพิ่มมูลค่าให้งานศิลปะร่วมสมัย เป็นงานในเชิงพระวงศ์ ทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะล้านนาและล้านช้าง และมีความบริสุทธิ์ ส่วนวัยรุ่นมีความคิดเห็นในทิศทางเดียวกับผู้เชี่ยวชาญว่า ศิลปะล้านนามีความเป็นเอกลักษณ์ เป็นสิ่งสะท้อนวัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิต และประวัติศาสตร์ของชาวล้านนาในอดีต เป็นสิ่งที่ควรอนุรักษ์ไว้ให้คนรุ่นหลังได้ชม เป็นศิลปะที่เก่าแก่ และมีการสืบทอดมาอย่างยาวนาน และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า ศิลปะล้านนาสามารถใช้ต่อยอดงานศิลปะรูปแบบเดิมสู่รูปแบบใหม่

2) สถานที่ที่เหมาะสมต่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ หรือจัดเส้นทางเรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน วัดป่าสัก ไร่แม่ฟ้าหลวง พิพิธภัณฑ์อนุสาวรีย์ช้างเผือก วัดพระแก้ว บ้านศิลปิน ศูนย์การเรียนรู้ไม้แกะสลักบ้านถ้ำผาตอง กลุ่มทอผ้าศรีดอนไชย

วัดเชียงแสน เมืองเชียงแสน และหอฝิ่น โดยจัดกิจกรรมทั้งหมดในสถานที่เดียว ส่วนวัยรุ่นนอยากให้จัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ จากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า หากจัดกิจกรรมในสถานที่จริง อาจจะมีอากาศร้อนและเสียงรบกวน และจากการลงสำรวจพื้นที่แหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย พบว่า พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมที่สุด เพราะมีสิ่งอำนวยความสะดวกและลักษณะการจัดแสดงนิทรรศการที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรม มีเจดีย์วัดป่าสักซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมล้านนาที่มีความสำคัญและมีความสมบูรณ์ ตั้งอยู่บริเวณใกล้เคียง สามารถพาผู้เรียนเดินไปเรียนรู้ได้

3) ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง พบว่า มีทฤษฎีการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางทักษะและการเรียนรู้จากประสบการณ์ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ชุดกิจกรรมควรมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและสั้น มีจำนวนผู้ร่วมกิจกรรมครั้งละ 10-15 คน มีการทดสอบความรู้ผู้เรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม มีตัวอย่างชิ้นงาน มีวิธีทำผลงาน เป็นแบบเรียนสำเร็จ จัดกิจกรรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ภาคทฤษฎี มีการทำความเข้าใจข้อปฏิบัติร่วมกับผู้เรียนก่อนทำกิจกรรม และบอกกฎระเบียบและมารยาทในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบระหว่างศิลปะล้านนากับศิลปะไทยอื่นๆ เน้นศิลปะล้านนาได้ทุกประเภทตามจุดเด่นของแหล่งเรียนรู้ ใช้เวลาครึ่งวันเช้าในการทำกิจกรรมภาคทฤษฎี สร้างเงื่อนไขและใช้รางวัลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมตามต้องการ และภาคปฏิบัติใช้เวลา 3 ชั่วโมง มีกิจกรรมศิลปะที่ให้ผู้เรียนได้ต่อยอดงานศิลปะรูปแบบเดิมสู่รูปแบบใหม่ จัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดี่ยว โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่งทำผลงานศิลปะของตนเองร่วมกัน ส่วนวัยรุ่นนอยาคิดว่า ภาคทฤษฎีไม่ควรเกิน 2 ชั่วโมง ส่วนภาคปฏิบัติ 2 ชั่วโมงขึ้นไป ตามความสนใจและความอยากของผลงาน และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า กิจกรรมที่สอนวัยรุ่นนอยามีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและสั้น ผู้เรียนไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์ใดๆมาก็เข้าร่วมกิจกรรมได้ทันที มีบรรยากาศที่เป็นกันเองและเป็นผลงานศิลปะที่ผู้เรียนนำไปใช้ประโยชน์ได้ มีแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้ ชี้แนะ ผู้สอนแจกอุปกรณ์ศิลปะให้กับผู้เรียนและอธิบายรายละเอียดกิจกรรม ขั้นปฏิบัติ ผู้สอนมีการสาธิตการสร้างงานศิลปะให้ผู้เรียนดูและทำตามทีละขั้นตอน โดยจัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดี่ยว ให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั่งทำผลงานศิลปะของตนเอง ขึ้นสรุป ผู้สอนใช้การสะท้อนคิดในการวัดประเมินผล โดยให้ผู้เรียนบอกความรู้สึกที่มีต่อ กิจกรรมศิลปะ และมีการถ่ายรูปพร้อมผลงานร่วมกัน

4) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรมีการอธิบายรายละเอียดของสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในชุดกิจกรรมให้ชัดเจน และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า ควรมีการอธิบายเกี่ยวกับชุดกิจกรรมสั้นๆ

ได้แก่ ความเป็นมา วัตถุประสงค์องค์ประกอบของชุดกิจกรรม และมีข้อมูลผู้จัดทำ 2) เนื้อหา จาก การศึกษาเอกสารพบว่า ศิลปะล้านนา แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จิตรกรรม เช่น ลายสักและลวดลายบนกระเบื้องเคลือบ เนื่องจากเชียงรายไม่หลงเหลือจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นล้านนา ดั้งเดิม มีแต่ที่ย้ายมาจากแพร่ สถาปัตยกรรม เช่น เจดีย์วัดป่าสัก ประติมากรรม เช่น พระพุทธรูป เชียงแสน และหัตถกรรม เช่น ผ้าทอไทลื้อ โดยศิลปะล้านนาทุกชนิดสามารถใช้จัดกิจกรรมศิลปะได้ ส่วนวัยรุ่นมีความสนใจในสถาปัตยกรรมล้านนา รองลงมา คือ จิตรกรรมล้านนา 3) สื่อการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรเป็นสื่อที่จับต้องได้ เป็นสมุด มีการจัดความรู้เป็นหมวดหมู่และ เรียงลำดับกิจกรรม มีแบบจำลอง มีใบงาน มีตัวอักษรและภาพประกอบชัดเจน แบ่งกลุ่มสิ่งของที่จับ ได้และห้ามจับ ดูแลคุณค่า ทำด้วยมือ มีคุณภาพ ข้อมูลถูกต้อง น่าตื่นเต้น และอลังการ มีเนื้อหาถ่าย และสั้น เข้าใจง่าย ใช้เวลาในการทำกิจกรรมไม่มาก มีเป้าหมายและเงื่อนไขชัดเจน สามารถใช้สื่อ เทคโนโลยีเพื่อช่วยให้ผู้เรียนทราบข้อมูลกิจกรรมล่วงหน้า ใช้บาร์โค้ดเพื่อสแกนไปยังฐานข้อมูล ออนไลน์บนสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้มีความสะดวกในการจัดกิจกรรม แต่ผู้เรียนบางคนก็อาจไม่มี โทรศัพท์มือถือ นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่าควรเชิญผู้เชี่ยวชาญที่พูดเก่งและรู้จักจริงเรื่องศิลปะ ล้านนามาช่วยให้ความรู้ผู้เรียน มีวิธีการจัดเตรียมสิ่งแวดล้อมสำหรับการทำกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ มีสื่อ การเรียนรู้ มีอุปกรณ์ศิลปะที่เหมาะสมกับสถานที่ มีโต๊ะ มีเก้าอี้ มีผลงานตัวอย่าง ทำกิจกรรมทั้ง ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในสถานที่เดียวกัน เปิดเพลงล้านนาสร้างบรรยากาศ มีการซ่อมจัดกิจกรรม มีแผนที่แหล่งเรียนรู้ มีเครื่องมือทำความสะอาด มีทีมงานช่วยเหลือ มีรางวัลและของว่างให้ผู้เรียน ใช้ ห้องประชุมกลางแจ้งจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ มีการติดต่อสถานที่ล่วงหน้า และมีการวางแผน ประชาสัมพันธ์ที่ดี ส่วนวัยรุ่นชอบใช้สื่อเทคโนโลยี รองลงมาคือ สมุด และจากการสังเกตการจัด กิจกรรมศิลปะ พบว่า มีการใช้สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ผลงานตัวอย่าง อุปกรณ์ศิลปะตามความเหมาะสม กับกิจกรรมศิลปะ ป้ายชื่อกิจกรรมแผ่นพับ ใบความรู้ ป้ายชื่อห้อยคอผู้สอน โปสเตอร์ แหล่งเรียนรู้ ทางศิลปะ ใช้สื่อที่มีภาษาและความยากเหมาะสมกับวัยผู้เรียน มีสิ่งอำนวยความสะดวก ได้แก่ ห้องน้ำ โต๊ะ เก้าอี้ แสงไฟเครื่องปรับอากาศ ของว่าง แคร่ มุมซักล้าง เสื้อ และเจ้าหน้าที่รักษาความ ปลอดภัย 4) แบบประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรแบ่งเป็นด้านพุทธิพิสัยและด้านจิต พิสัย มีรูปแบบการประเมินผลที่ทำให้ผู้เรียนอยากทำ เช่น มีความง่าย ใช้คำถามสั้นๆ ปลายเปิด ไม่ เป็นทางการ ใช้การประเมินผลทางออนไลน์ มีจำนวนข้อน้อย กำหนดให้ผู้เรียนตอบตรงประเด็น มีความตลก และใบงานน่าทำ เป็นต้น จากการสังเกตการณ์สอน พบว่า ใช้การวัดผลที่มีระดับความยาก และภาษาที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียน

5) วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็น ได้แก่ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิมได้ เกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนา ได้รู้จักและเข้าใจในศิลปะล้านนา ได้ลองตัดทอนรูปแบบศิลปะล้านนาให้เป็นรูปแบบของตนเอง สามารถอธิบายแนวคิดของผลงานตนเองได้ เกิดความซาบซึ้งในศิลปะล้านนา นำศิลปะล้านนามาสร้างผลงานศิลปะที่ทันสมัยได้ และตั้งวัตถุประสงค์ตามความสนใจและความสามารถของผู้เรียน ส่วนวัยรุ่นต้องการหาประสบการณ์ใหม่ๆ และหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับศิลปะล้านนา และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เทคนิคพื้นฐานของงานศิลปะ

6) วิธีส่งเสริมการเห็นคุณค่า จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้คุณค่าศิลปะแต่ละประเภทที่ใช้ในแหล่งเรียนรู้ศิลปะ พบว่า มีวิธีเรียนรู้คุณค่าจากศิลปะ 4 ประเภท ดังนี้ 1) จิตรกรรม เช่น ให้ไปสังเกตลวดลายของงานศิลปะที่ชอบ แล้วให้ผู้เรียนออกแบบลวดลายหรือวาดภาพใหม่ในรูปแบบของตัวเอง ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะ และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานศิลปะที่คล้ายคลึงกัน ใช้เรื่องราวและความเชื่อทางศาสนาช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกพิเศษ เป็นต้น 2) สถาปัตยกรรม เช่น มีเส้นรูปร่างของสถาปัตยกรรม แล้วให้ผู้เรียนวาดออกแบบต่อเติมให้สมบูรณ์ ใช้เนื้อเรื่องให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วมในกิจกรรม เป็นต้น 3) ประติมากรรม เช่น ให้ผู้เรียนดูงานประติมากรรมแล้ววาดออกแบบใหม่ในแบบของตนเอง มีรูปส่วนใดส่วนหนึ่งหรือเส้นรูปร่างของประติมากรรมให้ดู แล้วให้ผู้เรียนค้นหาชิ้นงานที่ลักษณะตรงกันเพื่อวาดเติมรายละเอียด เป็นต้น 4) หัตถกรรม เช่น ให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด สร้างงานศิลปะดั้งเดิมแบบง่ายๆ โดยประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในปัจจุบัน ใช้เรื่องความเชื่อเข้ามาช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่ากิจกรรมมีความพิเศษ และให้ลากเส้นตามจุดเพื่อเรียนรู้รูปทรงของงานหัตถกรรม เป็นต้น ผู้เชี่ยวชาญมีวิธีถ่ายทอดคุณค่าของศิลปะล้านนา ดังนี้ ต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา ใช้สื่อการสอน ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยให้เรียนรู้และสัมผัสบรรยากาศจากวัตถุหรือสถานที่จริง ใช้งานศิลปะในการเล่าเรื่องราวและเนื้อหาเกี่ยวกับล้านนาในอดีต ให้ผู้เรียนลงมือทำผลงานศิลปะ ให้ผู้เรียนออกแบบศิลปะล้านนาใหม่ให้ทันสมัยและมีลูกเล่น ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ศิลปะล้านนาที่สนใจ และทำให้ผู้เรียนเห็นว่าศิลปะล้านนาใช้สร้างรายได้ได้

7) คุณค่าทางศิลปะ จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า คุณค่าทางศิลปะแบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึกรู้จัก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าทางศิลปะทุกด้าน โดยอาจารย์สอนศิลปะ

สำหรับวัยรุ่นได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า วัยรุ่นให้ความสำคัญกับความงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอย และจากการสอบถามวัยรุ่นพบว่า พวกเขาเห็นคุณค่าด้านเนื้อหาของศิลปะล้านนาอยู่แล้ว

8) การวัดและประเมินการเห็นคุณค่าทางศิลปะ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยพบว่า แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพุทธิพิสัย ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางพุทธิพิสัยของ Bloom ฉบับปรับปรุง (Anderson & Krathwohl, 2001) ในการวัด ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าเป็นไปได้โดยใช้คำถาม ใช้การทดสอบก่อนและหลังเรียน ให้ผู้เรียนอธิบายผลงานตนเอง ใช้การประเมินตามสภาพจริง ใช้เกม การดูจากผลงานผู้เรียน และใช้การสะท้อนคิด ส่วนวัยรุ่นคิดว่าตนเองมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในระดับน้อยที่สุด และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า มีการวัดผลโดยใช้โจทย์ง่ายๆที่เชื่อมโยงกับผลงานศิลปะในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ ให้ผู้เรียนตอบคำถามในสื่อการเรียนรู้ และ 2) ด้านจิตพิสัย ใช้ทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl และคณะ, 1973) ในการวัด ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าเป็นไปได้จากการดูจากผลงานผู้เรียน ดูจากพฤติกรรมผู้เรียน ใช้การสะท้อนคิด และให้ผู้เรียนแสดงผลงานร่วมกัน เป็นต้น และจากการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ พบว่า มีวิธีวัดผลด้วยการสะท้อนคิด และให้ผู้เรียนบอกความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมศิลปะ

2. แนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

มีแนวทางในการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสอบถามความคิดเห็นวัยรุ่น การสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ และการลงพื้นที่สำรวจแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในจังหวัดเชียงราย มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพของแหล่งเรียนรู้ศิลปะล้านนาในเชียงราย เพื่อให้ได้รูปแบบกิจกรรม ดังนี้

มีกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์ และสื่อต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ใช้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสักเป็นแหล่งเรียนรู้ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญและวัยรุ่นเห็นสอดคล้องกันว่า พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม เพราะมีศิลปะล้านนาหลากหลายประเภท มีการจัดหมวดหมู่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ง่าย และมีสิ่งอำนวยความสะดวกเหมาะแก่การจัดกิจกรรมศิลปะ นอกจากนี้ผู้สอนสามารถพาผู้เรียนเดินไปเรียนรู้และซึมซับบรรยากาศในวัดป่าสักที่ตั้งอยู่ในบริเวณใกล้เคียง ด้วยวัดป่าสักเป็นแหล่งเรียนรู้กลางแจ้ง จึงควรจัดกิจกรรมในช่วงเช้าเพื่อหลีกเลี่ยงสภาพอากาศร้อน

ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ 1) ตอนเช้า ให้ผู้เรียนทำความรู้จักและเข้าถึงคุณค่าของงานศิลปะล้านนาภายในพิพิธภัณฑ์และโบราณสถาน ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม วาดภาพ เล่นเกม บทบาทสมมติ พร้อมถ่ายภาพศิลปะล้านนาที่ประทับใจ ใช้บทบาทสมมติและบริบททางประเพณีที่สอดคล้องกับแหล่งเรียนรู้เพื่อให้เกิดอารมณ์ร่วมกับกิจกรรม เนื่องจากวัยรุ่นมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในระดับน้อยและเวลาในการจัดกิจกรรมมีจำกัด จึงออกแบบโจทย์ให้มีความง่ายและใช้เวลาสั้น มีแผนการจัดกิจกรรม ได้แก่ ชำนาญ ผู้สอนทำความเข้าใจข้อปฏิบัติบทบาทสมมติ กฎระเบียบและมารยาทในการเข้าชมแหล่งเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนก่อนทำกิจกรรม แล้วให้วิทยากรนำผู้เรียนชมพิพิธภัณฑ์และโบราณสถาน ชำนาญปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราว ความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม วาดภาพ เล่นเกม บทบาทสมมติ พร้อมถ่ายภาพศิลปะล้านนาที่ประทับใจ ชำนาญ มีการสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรม กระตุ้นและให้กำลังใจผู้เรียนด้วยของรางวัล

2) ตอนบ่าย ให้ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา เนื่องจากคนไทยนับถือพุทธศาสนา จึงสามารถนำความเชื่อทางศาสนามาช่วยให้ผู้เรียนมีอารมณ์ร่วมในบริบททางประเพณี ใช้พื้นที่ห้องประชุมของพิพิธภัณฑ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เพราะมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบถ้วน มีความเป็นส่วนตัว และป้องกันงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์เกิดความเสียหาย มีแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้ ชำนาญ ผู้สอนแจกอุปกรณ์ศิลปะและอธิบายรายละเอียดกิจกรรม

แก่ผู้เรียน ชั้นปฏิบัติ ผู้สอนทำการสาธิตและให้ผู้เรียนทำตามทีละขั้นตอน ให้ผู้เรียนทำผลงานในรูปแบบเดี่ยว โดยให้นั่งทำร่วมกันกับเพื่อนๆ ชั้นสรุป ใช้การสะท้อนคิดและมีการถ่ายรูปพร้อมผลงานร่วมกัน

มีองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องทำให้คนที่จะมาใช้สามารถเข้าใจภาพรวมของชุดกิจกรรม ด้วยการอธิบายสั้นๆ และเข้าใจง่าย 2) เนื้อหาเนื่องจากศิลปะล้านนาแต่ละประเภทมีหลายชิ้น แต่กิจกรรมมีข้อจำกัดด้านเวลา ดังนั้นจึงต้องหยิบยกศิลปะล้านนาเฉพาะชิ้นที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีความสำคัญ มีความโดดเด่น และเป็นของดั้งเดิมที่พบในจังหวัดเชียงรายที่พบในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน โดยเลือกให้งานศิลปะให้ครอบคลุมศิลปะล้านนาทุกประเภท เนื่องจากวัยรุ่นมีสนใจในสถาปัตยกรรมล้านนา เจดีย์วัดป่าสักเป็นสถาปัตยกรรมล้านนาสำคัญที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ดังนั้นการพาผู้เรียนไปชมเจดีย์วัดป่าสักน่าจะตรงกับความชอบของผู้เรียน 3) สื่อการเรียนรู้ มีการเลือกสื่อการเรียนรู้โดยคำนึงความเหมาะสมกับกิจกรรม ความพร้อมของแหล่งเรียนรู้ เวลาในการจัดทำสื่อ และงบประมาณที่มี จากที่ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการใช้สมุดคู่มือการเรียนรู้ที่มีการเรียงลำดับกิจกรรมและจัดความรู้เป็นหมวดหมู่ จะสามารถทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอนได้ ในกรณีที่ผู้สอนดูแลไม่ทั่วถึง จึงมีการออกแบบคู่มือการเรียนรู้ในรูปแบบสมุด ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นฐานข้อมูลและประชาสัมพันธ์กิจกรรม เพราะเป็นสื่อที่วัยรุ่นชอบและเข้าถึงได้ง่าย มีแบบประเมินผลที่แบ่งเป็นด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัย มีระดับความยากและภาษาที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียน และมีรูปแบบที่น่าทำ ในการกำหนดวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมจะกำหนดตามวัตถุประสงค์การวิจัยประกอบกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ได้ดังนี้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการซึมซับผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง มีการออกแบบกิจกรรมให้ส่งเสริมการเห็นคุณค่าทางศิลปะทุกด้าน มีการออกแบบสื่อให้มีความสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจของวัยรุ่นตามธรรมชาติของวัยรุ่นที่ชอบในสิ่งสวยงาม 4) แบบประเมินผล เนื่องจากวัยรุ่นมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาน้อย ดังนั้นการวัดและประเมินการเห็นคุณค่าทางศิลปะควรมีความง่าย โดยใช้คำถามและเกมที่เชื่อมโยงกับผลงานศิลปะในแหล่งเรียนรู้ในการวัดด้านพุทธิพิสัย และใช้ผลงานผู้เรียน แบบสอบถาม การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน การสะท้อนคิด ในการวัดด้านจิตพิสัย

3. ผลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

จากการนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญและวัยรุ่นมาใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ได้รายละเอียดชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1. แนวคิดและลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2. วัตถุประสงค์ 3. องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4. องค์ประกอบด้านลักษณะของผู้เรียนและผู้สอน

1. แนวคิดและลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

เป็นกิจกรรมที่บูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราว ความสำคัญของศิลปะล้านนา จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับข้อความรู้จากคู่มือและการทำกิจกรรมการตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม บทบาทสมมติ และการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา โดยเป็นกิจกรรมที่มีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสื่อต่างๆ มีการใช้บทบาทสมมติและมีรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นซึ่งต้องการประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ได้เป็นตัวของตัวเอง และได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สนุกสนาน เกิดอารมณ์ร่วมกับบทบาทสมมติและบริบททางประเพณีของกิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนเช้าและตอนบ่าย

ตอนเช้า (2 ชั่วโมง 50 นาที) มีการใช้บทบาทสมมติโดยให้ผู้เรียนสวมบทบาทเป็นผู้มีบรรดาศักดิ์ของอาณาจักรล้านนาผ่านการออกแบบลวดลายสร้อยคอประจำตระกูลเพื่อใช้เป็นป้ายชื่อของตนเอง ให้ผู้เรียนศึกษาเรื่องราวและความสำคัญของงานศิลปะล้านนาในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก จากศิลปวัตถุและสถานที่จริง ประกอบกับการทำกิจกรรมในคู่มือการเรียนรู้ และถ่ายภาพงานศิลปะล้านนาที่ตนเองชอบ มี 2 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 เจดีย์ล้านนาพาสนุก ใช้วัดป่าสักเป็นแหล่งเรียนรู้ และกิจกรรมที่ 2 วิถีล้านนา ใช้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนเป็นแหล่งเรียนรู้

ตอนบ่าย (3 ชั่วโมง) เป็นการสร้างงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาที่ประทับใจ ใช้ความเชื่อทางศาสนาทำให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วมกับบริบททางประเพณีและมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน เป็นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติที่ยังคงรูปแบบของศิลปะล้านนาไว้ มีความท้าทายและมีเทคนิคการสร้างงานศิลปะที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยจัดกิจกรรมในห้องประชุมของพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้มีความสะดวกต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีความเป็นส่วนตัว และป้องกันความเสียหายที่จะเกิดขึ้นกับงานศิลปะในห้องนิทรรศการ มี 1 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 3 สืบสานล้านนา

2. วัตถุประสงค์ คือ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการซึมซับผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง

3. องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3.1) **คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้** สำหรับบอกรายละเอียดของชุดกิจกรรมให้แก่ผู้นำชุดกิจกรรมไปใช้ ประกอบด้วยเนื้อหา ได้แก่ วัตถุประสงค์ บทบาทสมมติ สื่อการเรียนรู้ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และแผนที่แหล่งเรียนรู้

3.2) **เนื้อหา** แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) จิตรกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบของศิลปะล้านนา 2) สถาปัตยกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นมาและรูปแบบของเจดีย์วัดป่าสัก 3) ประติมากรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบของพระพุทธรูปล้านนา 4) หัตถกรรม มีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะของเครื่องแต่งกายไทลื้อ ความหมายและประเภทของตุ้ก ความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ความหมายและวิธีใช้เครื่องจักสาน

3.3) **สื่อการเรียนรู้** ได้แก่ คู่มือการเรียนรู้ “ล้านนาพาเพลิน” โปสเตอร์ ประชาสัมพันธ์ ใบลงทะเบียน สื่อเทคโนโลยี ผลงานตัวอย่าง อุปกรณ์ศิลปะ วิทยากร แหล่งเรียนรู้ สิ่งอำนวยความสะดวกและอื่นๆ

3.4) **แบบประเมิน** แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่

ด้านพุทธิพิสัย วัดความรู้ด้วยการใช้แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในคู่มือการเรียนรู้ที่แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านทฤษฎี เป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับศิลปะล้านนาในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก และด้านปฏิบัติ เป็นการวาดภาพและลากเส้นตามจุดเกี่ยวกับผลงานศิลปะ

ด้านจิตพิสัย ใช้ทฤษฎีการเห็นคุณค่า (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1973) ในการวัดระดับการเห็นคุณค่า โดยใช้แบบสอบถาม แบบสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิดด้วยการตอบคำถามปลายเปิดต่างๆ และดูจากผลงานผู้เรียน

4. องค์ประกอบด้านลักษณะของผู้เรียนและผู้สอน

จำนวนผู้สอนต่อผู้เรียนเท่ากับ 1:15 โดยผู้สอนมีหน้าที่อธิบายรายละเอียดกิจกรรม เชิญวิทยากรที่มีความรู้ด้านศิลปะล้านนามาช่วยให้ความรู้และนำผู้เรียนชมแหล่งเรียนรู้ ดูแลและควบคุมภาพรวมของกิจกรรม จัดเตรียมอุปกรณ์ สภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกให้เหมาะสมสำหรับทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ และสาธิตวิธีทำผลงานให้แก่ผู้เรียน ส่วนผู้เรียนมีหน้าที่ให้ความร่วมมือในการทำตามกติกาและเข้าร่วมกิจกรรมที่ระบุไว้ในคู่มือการเรียนรู้ ตอบคำถามวิทยากรและผู้สอน

4. ผลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนากับวัยรุ่นที่มีอายุ 18- 25 ปี

4.1 ผลจากแบบสอบถามการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนา

จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปของผู้เรียนพบว่า มีผู้เรียนทั้งหมด 14 คน เป็นเพศหญิงเกือบทั้งหมด มีเพศชายแค่ 1 คน ส่วนใหญ่มีอายุ 18 ปี มีอาชีพเป็นนักศึกษา จำนวน 6 คน ซึ่งเรียนในคณะที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะทั้งหมด และอาชีพอื่นๆ จำนวน 8 คน ซึ่งส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างทั่วไป ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในจังหวัดเชียงรายและมี 1 คนเท่านั้นที่อาศัยอยู่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน

โดยภาพรวมผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนาในระดับมาก โดยผู้เรียนเห็นคุณค่าของงานศิลปะล้านนาด้านรูปทรงมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านความรู้สึก ด้านเนื้อหา และด้านการสร้างสรรค์ ตามลำดับ

ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม และบางคนอยากให้มีการจัดกิจกรรมเช่นนี้อีก อยากให้มีกิจกรรมมากกว่านี้และอยากทำความรู้จักกับผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นๆให้มากขึ้น

4.2 ผลจากการสังเกตพฤติกรรม

ในภาพรวมผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาอยู่ในระดับมากที่สุด ผู้เรียนทุกคนเกิดพฤติกรรมในระดับการรับรู้อย่างครบถ้วน ได้แก่ มีการตอบคำถามผู้สอน บอกลักษณะของงานศิลปะล้านนาที่เห็นได้ รับฟังความคิดเห็นจากผู้สอนและเพื่อน และมีการบอกสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบในกิจกรรม พฤติกรรมในระดับการตอบสนอง ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือและทำตามขั้นตอนของกิจกรรมจนได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ ส่วนใหญ่มีการแสดงออกถึงความสนใจในกิจกรรมและแสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่องานศิลปะ ส่วนพฤติกรรมในระดับการรู้คุณค่า ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าถึงขั้นการชื่นชอบคุณค่า โดยผู้เรียนทุกคนมีการจดบันทึกเกี่ยวกับกิจกรรม ส่วนใหญ่สามารถบอกคุณค่าของศิลปะล้านนาได้และมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

4.3 ผลจากแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา

ในภาพรวมผู้เรียนมีระดับความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาที่ได้จากการทำกิจกรรมอยู่ในระดับมาก โดยสามารถทำคะแนนในภาคทฤษฎีได้มากกว่าภาคปฏิบัติ

4.4 ผลการสะท้อนคิด

ผู้เรียนมีการสะท้อนคิด 6 ประเด็น ได้แก่ 1) สิ่งที่คุณเรียนนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนา 2) เหตุผลที่คุณเรียนชอบศิลปะล้านนา 3) ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการทำกิจกรรม 4) กิจกรรมที่คุณเรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด และเหตุผล 5) สิ่งที่คุณเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม และ 6) วิธีนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนา โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับแต่ละประเด็น ดังนี้

1) สิ่ง que ผู้เรียนนึกถึงเกี่ยวกับศิลปะล้านนา พบว่า สิ่ง que ผู้เรียนนึกถึงและวาดลงบนป้ายชื่อมากที่สุด คือ เจดีย์และลวดลายอิสระ รองลงมาคือ ตุงและดอกไม้และใบไม้ ลวดลายเรขาคณิตและเครื่องปั้นดินเผา และช้าง ตามลำดับ

2) เหตุผล que ผู้เรียนชอบศิลปะล้านนา เพราะมีความเป็นเอกลักษณ์มากที่สุด รองลงมาคือสามารถเล่นได้และทำให้มีความสุข มีลวดลายที่สวยงาม มีความเรียบง่าย มีรูปร่างคล้ายอาหารที่ชอบ มีสีสันหลากหลาย มีลักษณะแตกต่างจากปัจจุบัน มีรูปทรงสวยงาม เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ล้านนา และมีความเก่าแก่

3) ความรู้สึกของ ผู้เรียนที่มีต่อการทำกิจกรรม พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความรู้สึกในเชิงบวก ได้แก่ ตีมากและสนุก อยากให้มีกิจกรรมอีก สดุดยอดมาก เเท่มาก มีความสุข ชอบมาก และมี 1 คนที่เขียนว่าสี่เหลี่ยมมาก เนื่องจากผลงานผู้เรียนมีสี่เหลี่ยมมาก

4) กิจกรรม que ผู้เรียนชอบมากที่สุดและน้อยที่สุด และเหตุผล พบว่า กิจกรรม que ผู้เรียนชอบมากที่สุด คือ กิจกรรมสืบสานล้านนา เพราะเป็นกิจกรรมที่ได้ออกแบบผลงานศิลปะโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มีความผ่อนคลาย ได้วาดภาพทำให้มีความสุข เป็นการผสมผสานศิลปะล้านนาและปัจจุบัน ได้ประยุกต์ใช้ศิลปะล้านนาในการวาดภาพ มีความสนุกสนาน ได้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ ได้ผลงานเป็นของตนเอง ได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเอง ได้สื่อถึงล้านนาสมัยก่อน และเป็นผู้ที่มีความสนใจในงานศิลปะอยู่แล้ว รองลงมาคือ เจดีย์ล้านนาพาสนุก เพราะเป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของล้านนา

ผู้เรียนส่วนใหญ่ชอบทุกกิจกรรม โดยมีผู้เรียนส่วนน้อยที่ไม่ชอบบางกิจกรรมพร้อมบอกเหตุผลไว้ดังนี้ กิจกรรมเจดีย์ล้านนาพาสนุก เพราะเป็นสถานที่ที่ม่าย่อยและสายตาสั้น ทำให้มองไม่ค่อยเห็นลวดลายบนเจดีย์ขณะทำกิจกรรม และไม่มีความรู้มาก่อน กิจกรรมวิถีล้านนา เพราะอยากหาความรู้ด้วยตนเองก่อน และเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความจำมาก ส่วนกิจกรรมสืบสานล้านนา เพราะไม่ชอบออกแบบผลงานศิลปะ

5) สิ่ง que ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม พบว่า ผู้เรียนที่ได้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนามีมากที่สุด รองลงมา คือ ได้เรียนรู้วัฒนธรรมล้านนา ได้ความรู้เกี่ยวกับเมืองเชียงแสน ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ล้านนา ได้อนุรักษ์และสืบทอดศิลปะล้านนา ได้นำศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้กับการวาดตุง ได้รู้ความเป็นมาของวัดป่าสักและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเชียงแสน และได้เรียนรู้ลวดลายต่างๆของล้านนา ตามลำดับ

6) วิธีนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนา พบว่า มีผู้เรียนที่ใช้วิธีบอกเล่า ถ่ายทอดหรือเผยแพร่ความรู้ที่ได้ให้กับผู้อื่นมากที่สุด รองลงมาคือ ใช้ความรู้ที่ได้ในการอนุรักษ์

ลวดลายล้านนา ใช้ความรู้ที่ได้ในการรักษาความเป็นไทย พัฒนาและสืบทอดศิลปะล้านนา ใช้ความรู้ที่ได้ในการทำตุ๊ก และอนุรักษ์ศิลปะล้านนาที่มีอยู่ให้ดีที่สุด ตามลำดับ

โดยภาพรวมผู้เรียนสามารถนำศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ มีทั้งผู้เรียนที่วาดเลียนแบบศิลปะล้านนาที่พบแบบตรงๆและผู้เรียนที่สามารถดัดแปลงศิลปะล้านนาดั้งเดิมให้เป็นรูปแบบใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มีเนื้อหาของผลงานที่หลากหลาย เช่น ความงดงามของล้านนาในอดีต ความอุดมสมบูรณ์ การผสมผสานระหว่างล้านนาในอดีตกับยุคปัจจุบัน และสิ่งที่ผู้เรียนชอบ เป็นต้น ส่วนเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับการสร้างตุ๊กที่ผู้เรียนคิดขึ้นเอง ส่วนใหญ่เป็นเรื่องการมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี ความสุขสมหวัง โชคลาภและความรัก

อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีประเด็นในการอภิปราย 2 ประเด็น ดังนี้

1. รูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา
2. ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

1.รูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

สามารถแบ่งอภิปรายเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านแนวคิดและลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม 2) ด้านวัตถุประสงค์ 3) ด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ด้านผู้เรียนและผู้สอน ดังนี้

1) **ด้านแนวคิดและลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม** ในการใช้พิพิธภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการรับรู้คุณค่าของศิลปะ ผู้สอนสามารถใช้งานศิลปะที่จัดแสดงอยู่ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ งานจิตรกรรม งานประติมากรรม มาเป็นสื่อในการเรียนรู้ ชี้นำผู้เรียนสำรวจงานศิลปะเหล่านั้น มีการเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับจากงานศิลปะผ่านกิจกรรมที่กำหนดให้ ไปสู่ความรู้ที่ใหม่และซับซ้อนขึ้น (Duh, 2015) เนื่องจากในพิพิธภัณฑ์มีงานศิลปะล้านนาหลายประเภท ผู้สอนจึงต้องศึกษาและเลือกวิธีถ่ายทอดคุณค่าศิลปะให้เหมาะสมกับประเภทงานศิลปะ เช่น ให้ผู้เรียนเรียนรู้คุณค่างานจิตรกรรมด้วยการสังเกตและออกแบบลวดลายในรูปแบบของตัวเอง ให้ผู้เรียนวาดต่อเติมภาพรูปร่างของสถาปัตยกรรมให้สมบูรณ์ มีรูปส่วนใดส่วนหนึ่งของประติมากรรมให้ดู แล้วให้ผู้เรียนค้นหางานประติมากรรมนั้นเพื่อวาดเติมรายละเอียดลงใบโบบางาน ให้ผู้เรียนได้สร้างงานหัตถกรรมดั้งเดิมแบบง่ายๆ โดยประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในปัจจุบัน เป็นต้น ในการจัดการศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรม ผู้สอนควรเป็นผู้เชื่อมโยง ให้คำแนะนำ และทำให้ผู้เรียนซาบซึ้งในคุณค่าของวัฒนธรรม จากการได้ปฏิบัติจนทำได้ ทำเป็น รู้จัก

เห็นความหมาย และคุณค่าของวัฒนธรรม การบูรณาการวัฒนธรรมกับการศึกษา นอกจากพาไปเห็นของจริงแล้ว ควรเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ว่ามีความหมายและมีคุณค่าต่อชีวิต (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) ดังนั้นลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาต้องมีทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยภาคทฤษฎีเป็นการเรียนรู้คุณค่าจากชิ้นงานศิลปะจริงและสถานที่จริง ให้ผู้เรียนสำรวจงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ เพื่อเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าของงานศิลปะล้านนาในอดีต พาไปโบราณสถานที่อยู่ใกล้เคียงเพื่อสัมผัสบรรยากาศจริง ให้ผู้เรียนได้เดินเล่นและสัมผัสงานศิลปะอย่างใกล้ชิด เป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจผู้เรียน มีกิจกรรมที่ชี้้นำให้ผู้เรียนเกิดการสังเกต เปรียบเทียบ แยกแยะ จดจำ และสรุปความรู้ที่ได้จากงานศิลปะ ส่วนภาคปฏิบัติ เป็นการให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้จากงานศิลปะล้านนา โดยให้ผู้เรียนสร้างงานศิลปะในรูปแบบของตนเองโดยใช้แรงบันดาลใจที่ได้จากการสำรวจจิตรกรรมศิลปะ มีการนำความเชื่อทางศาสนาเข้ามาสอดแทรกในกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในกิจกรรมและเกิดความตั้งใจ เพราะโดยพื้นฐานของสังคมไทยนั้น มีความยึดมั่นในพระพุทธศาสนาและขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม อันสะท้อนถึงวัฒนธรรมที่ดีงามในการดำรงชีวิต การสอดแทรกเนื้อหาเหล่านี้ไว้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะท้องถิ่น ย่อมจะส่งผลต่อการเชื่อมโยงไปสู่ความตั้งใจได้แน่นอน (วศิษฐ์ นาสารีย์, 2544)

2) **ด้านวัตถุประสงค์** คือ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนา ผ่านการสัมผัสผลงานศิลปะและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง ให้ผู้เรียนได้ลองตัดทอนรูปแบบศิลปะล้านนาให้เป็นรูปแบบของตนเอง ออกแบบผลงาน สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความง่าย และอธิบายแนวคิดของตนเอง เพราะการได้ฝึกปฏิบัติทำจริงในกิจกรรมนั้นๆด้วยตนเอง จะทำให้เกิดทักษะ การที่สามารถทำได้ ทำเป็น จะทำให้ผู้เรียนค้นพบศักยภาพของตนเองในเรื่องนั้น ซึ่งจะทำให้เรียนรู้ด้วยความสุข เกิดความภูมิใจในตนเองและในสิ่งที่ทำ ทำให้เข้าใจและรักวัฒนธรรมไทยซึ่งมีสิ่งที่มีคุณค่าดีงามอยู่มากมาย และใส่ใจในวัฒนธรรมอย่างสืบเนื่อง สามารถสืบทอดต่อไปได้ด้วยตนเอง (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

3) **ด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้** สามารถแยกประเด็นอภิปรายตามองค์ประกอบ ดังนี้

3.1) **คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้** มีจุดเด่น คือ มีเนื้อหาสั้น เข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้ที่ไม่เคยเข้ามาก่อนสามารถเข้าใจและนำไปใช้ได้ทันที และมีแผนที่แหล่งเรียนรู้ ช่วยให้ผู้จัดกิจกรรมเห็นภาพรวมของสถานที่ตั้งแหล่งเรียนรู้และสามารถวางแผนนำผู้เรียนให้เดินจากสถานที่หนึ่งไปอีกสถานที่หนึ่งได้อย่างปลอดภัย สอดคล้องกับลักษณะสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่า ควรมีเนื้อหา

สั้น เข้าใจง่าย และมีแผนที่บริเวณแหล่งเรียนรู้ (สัญญา วงศ์อร่าม, **สัมภาษณ์**, 15 มกราคม 2562; อำไพ ตีรณสาร, **สัมภาษณ์**, 11 มกราคม 2562) ส่วนจุดด้อย คือ ไม่มีกำหนดเวลาใน 1 วัน เช่น ลงทะเบียนก็โหมง ทานข้าวก็ชั่วโหมง มีแต่เวลาของแต่ละกิจกรรม ซึ่งผู้สอนก็สามารถปรับเปลี่ยนเวลาในการทำแต่ละกิจกรรมและวางกำหนดการให้เหมาะสมกับสภาพแหล่งเรียนรู้และเวลาที่มืออยู่ได้ ส่วนเรื่องรูปแบบการจัดวางหน้าคู่มือ ต้องมีการแก้ไขรูปแบบการจัดวางให้ไม่แน่นจนเกินไป ถ้ามีการตกแต่งลดทอนและสีเส้นให้ดูมีความเป็นล้านนามากขึ้นก็จะดูเป็นหนึ่งเดียวกับกิจกรรมศิลปะ

3.2) เนื้อหา เนื่องจากเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะล้านนามีความกว้าง จึงต้องมีการศึกษาการแบ่งประเภทของงานศิลปะตามเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า ศิลปะล้านนาแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม (วิฒนะ จุฑะวิภาต, 2545; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2556; สันติ เล็กสุขุม, 2549) แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นศิลปินในท้องถิ่นในจังหวัดเชียงรายและอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยกำหนดแหล่งเรียนรู้และเลือกงานศิลปะล้านนาที่มีความสำคัญโดดเด่นและเป็นของดั้งเดิมที่พบในจังหวัดเชียงราย โดยเลือกให้มีความครอบคลุมทุกประเภทของศิลปะ จากข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นวัยรุ่นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะพบว่า วัยรุ่นมีความสนใจในสถาปัตยกรรมล้านนามากที่สุด ซึ่งในการจัดกิจกรรมสำหรับวัยรุ่นควรเน้นตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน (สมชาย รัตนทองคำ, 2554) ดังนั้นชุดกิจกรรมนี้จึงเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมให้เด่นกว่าประเภทอื่นๆ โดยมีการพาผู้เรียนไปชมเจดีย์วัดป่าสักที่อยู่ใกล้กับพิพิธภัณฑ์ด้วย

3.3) สื่อการเรียนรู้ ต้องมีหลากหลายประเภท มีความสวยงามและน่าสนใจ เพื่อให้เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่ชอบความสวยงามและความแปลกใหม่ (Keel, 1969; ศรีเรือน แก้วกิงวาล, 2549; ปทุมมา บำเพ็ญทาน, **สัมภาษณ์**, 30 มกราคม 2562) ชุดกิจกรรมนี้มีสื่อการเรียนรู้ที่สำคัญคือ คู่มือการเรียนรู้ “ล้านนาพาเพลิน” ที่มีลักษณะสอดคล้องกับคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ มีเนื้อหาง่าย สั้น เข้าใจง่าย ใช้เวลาทำไม่มาก มีการจัดหมวดหมู่เนื้อหา เรียงลำดับกิจกรรม มีเป้าหมายและมีเงื่อนไขที่ชัดเจน โดยมีการใช้ระบบสัญลักษณ์เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าแต่ละหน้าต้องทำอะไรบ้าง (วิฒนะ จุฑะวิภาต, **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2562; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2562; สนั่น รัตน์, **สัมภาษณ์**, 18 มกราคม 2562; สัญญา วงศ์อร่าม, **สัมภาษณ์**, 15 มกราคม 2562; อำไพ ตีรณสาร, **สัมภาษณ์**, 11 มกราคม 2562) แต่จากการได้ใช้ชุดกิจกรรมทำให้พบว่ามีจุดที่ควรแก้ไข ได้แก่ ในโจทย์ที่ให้ผู้เรียนลากเส้นตามส่วนต่างๆของพระพุทธรูป มีใช้จุดที่มีขนาดเล็กและชิดกันจนดูเป็นเส้น ทำให้ผู้เรียนบางคนมองข้าม จึงควรแก้ไขคำสั่งและเส้นปะมีความเด่นมากขึ้น นอกจากนี้ยังไม่สามารถกำหนดวิทยากรให้พูดตามความรู้ที่อยู่ในคู่มือได้ เพราะวิทยากร

ของพิพิธภัณฑน์เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะตัว จึงพูดให้ความรู้ผู้เรียนตามประสบการณ์ที่มีอยู่ ขณะที่เนื้อหาในคู่มือบางส่วนได้มาจากเอกสาร ทำให้เนื้อหาที่วิทยากรพูดกับเนื้อหาในคู่มือไม่ตรงกันในบางส่วน ดังนั้นควรมีการนำคู่มือที่ทำไปอภิปรายและทำความเข้าใจร่วมกันกับวิทยากรก่อน ในขณะที่คู่มือนี้จะมีประโยชน์และไม่เป็นอุปสรรคสำหรับวิทยากรไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับศิลปะล้านนามาก่อน มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมและเป็นฐานข้อมูล เพราะเป็นเครื่องมือที่ง่าย สะดวก เหมาะสมกับวัยและความสนใจของวัยรุ่น มีชีวิตชีวา สามารถแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ทำให้ไม่น่าเบื่อ การเรียนรู้จึงเป็นไปอย่างน่าสนใจ และข้อมูลเข้าถึงทุกคนได้ (ลฎาภา ศรีพสุตา, สุภาวดี สุวรรณเทน, และพงศกร ทองพันธ์, 2561) วิทยากรมีบทบาทที่สำคัญต่อชุดกิจกรรมอย่างมาก เพราะเป็นผู้ให้ความรู้หลักของกิจกรรม ต้องเป็นคนที่มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาอย่างแท้จริง พูดเก่งและมีอารมณ์ขัน (ฉลอง พินิจสุวรรณ, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2562) ทำให้การฟังความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาไม่น่าเบื่อและมีบรรยากาศที่สนุกสนาน การที่เลือกวิทยากรของพิพิธภัณฑน์ เพราะเป็นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ แม้วิทยากรจะไม่ได้มีอารมณ์ขัน เฮฮา ถูกใจวัยรุ่น แต่ก็มีความคิดที่เป็นกันเองและมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาอย่างแท้จริง ทำให้เห็นบรรยากาศจริงว่าถ้าพิพิธภัณฑน์ได้นำเอาชุดกิจกรรมไปใช้โดยมีบุคลากรของหน่วยงานเป็นผู้จัดจะเป็นอย่างไร วิทยากรที่พิพิธภัณฑน์จัดทำให้จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามโอกาส หากผู้จัดกิจกรรมมีการจัดกิจกรรมหลายวันและต้องการวิทยากรชุดเดิมก็ต้องแจ้งทางพิพิธภัณฑน์ล่วงหน้า ทีมงานช่วยเหลือมีประโยชน์อย่างยิ่งเพราะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอน เช่น การเปลี่ยนน้ำล้างพู่กัน การจัดอุปกรณ์ศิลปะ การเตรียมสถานที่ การทำความสะอาดและอื่นๆ ทำให้ผู้สอนสามารถทุ่มเทสมาธิกับการสอนผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ส่วนในการเลือกและเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ศิลปะ ต้องมีความเหมาะสมกับกิจกรรม ความประหยัดเวลา และค่าใช้จ่ายด้วย เช่น การเตรียมลูกปัดหลายๆ สีเพื่อรองรับผลงานของผู้เรียนที่มีหลายโทนสี การใช้ฟิวเจอร์บอร์ดสีขาวแทนจานสีเพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย การจัดอุปกรณ์แยกเป็นชุดสำหรับผู้เรียนแต่ละคนซึ่งช่วยประหยัดเวลาในการแจกอุปกรณ์ นอกจากนี้สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ก็ต้องจัดเตรียมให้เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียนด้วย เช่น โต๊ะ เก้าอี้ พัดลม เป็นต้น

3.4) แบบประเมินผล เนื่องจากการเรียนรู้คุณค่าทางศิลปะควรประเมินด้านพุทธิพิสัยควบคู่กับจิตพิสัย (Kritzmire, 1993) ผู้สอนจึงให้ความสำคัญกับการประเมินผลด้านจิตพิสัยเป็นสำคัญควบคู่กับการวัดด้านพุทธิพิสัย ด้านพุทธิพิสัยมีการวัดผลตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการใช้คำถามและเกมภายในคู่มือการเรียนรู้ สังเกตเนื้อหาและเรื่องราวที่สะท้อนในภาพวาดของผู้เรียน และดูความถูกต้องและเหมาะสมของข้อมูลที่ผู้เรียนใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (สนั่นรัตน์, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2562; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2562) ในการ

ออกแบบเกมหรือคำถามเพื่อใช้วัดความรู้ ต้องมีโจทย์ที่สั้น มีการกำหนดเงื่อนไขที่ชัดเจนหรือไม่ ซับซ้อนจนเกินไป ไม่เช่นนั้นอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหรือมองข้าม เนื่องจากผู้เรียนบางคนไม่ค่อยชอบอ่านหรือจำเนื้อหาหลายๆ ดั้งความคิดเห็นของหลาวเปิงที่ว่า “ฉันไม่ชอบบกิจกรรรมวิถีล้านนาเพราะต้องใช้ความจำมาก” สอดคล้องกับที่ นฤมล เทพนวล (2558) กล่าวว่า วัยรุ่นไทยไม่ค่อยอ่านหนังสือ เพราะเบื่อหนังสือเรียน ทำให้มีทัศนคติไม่ดีต่อการอ่านหนังสือ และมีสื่ออื่นที่น่าสนใจกว่าซึ่งใช้ความพยายามในการเสพน้อยกว่าแต่รับรู้ผลได้เร็วกว่า

ส่วนด้านจิตพิสัยเป็นการวัดการเห็นคุณค่าศิลปะของผู้เรียน สามารถแบ่งอภิปราย 2 ประเด็น ได้แก่ การวัดประเมินผลการเห็นคุณค่าในขั้นขึ้นชอบคุณค่า และการวัดประเมินผลการเห็นคุณค่าศิลปะ 5 ด้าน

ในการวัดประเมินผลการเห็นคุณค่าในขั้นขึ้นชอบคุณค่า จากที่ Krathwohl และคณะ (1973) กล่าวถึงพฤติกรรมในขั้นนี้ว่า บุคคลมีความมุ่งมั่นเพียงพอต่อคุณค่าที่จะติดตาม ค้นหา และต้องการคุณค่านั้น ดังนั้นผู้สอนต้องสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนว่า มีความกระตือรือร้นและมีความเอาใจใส่กับการทำกิจกรรมหรือไม่ นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมกระตือรือร้นที่จะค้นคว้าและศึกษาศิลปะ เช่น มีเกมค้นหาผลงานศิลปะ เลือกผลงานศิลปะที่ชอบ ก็จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงคุณค่าในขั้นนี้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้นเพราะการจัดให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงทางศิลปะผ่านการเล่นเกมนิพิพิชภัณฑ์สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ และช่วยให้วัยรุ่นเข้าถึงคุณค่าของศิลปะได้ (Duh, 2015; Lewis, 1990) ในกิจกรรมสืบสานล้านนาที่ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะสามารถสังเกตความเอาใจใส่ในการทำงานศิลปะของผู้เรียนได้ เช่น การค้นหาภาพศิลปะล้านนาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้เป็นตัวอย่างในการวาดภาพ การเลือกวัสดุที่นำมาตกแต่งผลงาน และความประณีตในการทำผลงาน เป็นต้น สำหรับผู้เรียนบางคนที่ไม่ค่อยแสดงออกถึงพฤติกรรมที่ต้องการ ก็ต้องใช้การสะท้อนคิดเพื่อให้รู้ว่าพวกเขาารู้สึกอย่างไรในการทำกิจกรรม (อำไพ ติรณสาร, **สัมภาษณ์**, 11 มกราคม 2562)

ในการวัดประเมินผลการเห็นคุณค่าศิลปะ 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง (วิทย์ พิณคันเงิน, 2547) ผู้สอนสามารถวัดโดยใช้แบบสอบถามการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาเป็นหลัก ประกอบกับการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะทำกิจกรรม และให้ผู้เรียนเขียนสะท้อนคิดหลังทำกิจกรรมตามขั้นตอนการสะท้อนคิด (Gibbs, 1988) โดยมีรายละเอียดวิธีวัดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาด้านต่างๆ ที่สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ปทุมมา บำเพ็ญทาน, **สัมภาษณ์**, 30 มกราคม 2562; วัฒนะ จุฑะวิภาต, **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2562; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2562; สนั่น รัตนะ

, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2562; สัญญา วงศ์อร่าม, สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2562; อำไพ ตรีณสาร, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2562) ได้แก่ ด้านความรู้สึก สามารถวัดได้จากการให้ผู้เรียนเขียนความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมด้วยคำสามคำ สังเกตพฤติกรรมและอารมณ์เชิงบวกที่ผู้เรียนแสดงออกขณะทำกิจกรรม เช่น ยิ้มแย้ม มีสมาธิ แสดงความภูมิใจและยินดีเมื่อผู้สอนถ่ายรูปลงงานของตนเอง เป็นต้น สอดคล้องกับที่ Shen (2012) กล่าวว่า แม้ความรู้สึกที่อยู่ภายในจะไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดได้ แต่ผู้สอนก็สามารถสังเกตพฤติกรรมที่พวกเขาแสดงออกมามากกว่าด้านประโยชน์ใช้สอย สามารถวัดจากการเล่นเกมจับคู่ศิลปะล้านนากับการใช้งาน เติมคำในคู่มือการเรียนรู้ เขียนแสดงความคิดเห็นว่าได้เรียนรู้อะไรในกิจกรรมนี้และจะนำไปใช้อุทิศศิลปะล้านนาอย่างไร และได้ใช้ผลงานของตนเองในการบูชาพระ ด้านความคิดสร้างสรรค์ สามารถวัดได้จากการออกแบบผลงาน ผลงานศิลปะของผู้เรียน การเขียนสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมและเหตุผลที่ชอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา สามารถวัดได้จากการตอบคำถามเกี่ยวกับความเป็นมาและรายละเอียดของศิลปะล้านนาในคู่มือ การเขียนเหตุผลที่ชื่นชอบงานศิลปะล้านนาที่เกี่ยวข้องกับด้านเนื้อหา และการเขียนแนวคิดของผลงานศิลปะ ส่วนด้านรูปทรง สามารถวัดได้จากการให้ผู้เรียนซึมซับความงามของรูปทรงศิลปะผ่านการวาดเส้นลวดลายและรูปร่างของงานศิลปะล้านนาต่างๆ การเขียนเหตุผลที่ชื่นชอบงานศิลปะล้านนาที่เกี่ยวข้องกับด้านรูปทรงและการให้ผู้เรียนนำรูปทรงของศิลปะล้านนาที่พวกเขาชื่นชอบมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง

4) ด้านผู้เรียนและผู้สอน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนามีจำนวนผู้สอนต่อผู้เรียน คือ 1:15 เนื่องจากเป็นจำนวนที่เหมาะสมที่ผู้สอนสามารถดูแลผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง (ปทุมมา บำเพ็ญทาน, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2562; สัญญา วงศ์อร่าม, สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2562; อำไพ ตรีณสาร, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2562) ดังนั้นถ้าต้องการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนที่มีจำนวนมากขึ้นก็ต้องเพิ่มจำนวนผู้สอนให้เหมาะสมตามสัดส่วนที่กำหนด ผู้เรียนมีหน้าที่ให้ความร่วมมือในการทำตามกติกาและเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่ สอดคล้องกับพัฒนาการของวัยรุ่นอายุ 18-25 ปี ที่ช่วงวัยนี้เป็นวัยที่กำลังเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความสนใจและมักให้ความร่วมมือในกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและประเพณี (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาและทักษะทางศิลปะที่แตกต่างกัน ประกอบกับความเห็นของวัยรุ่นที่คิดว่าตนเองมีความรู้ด้านศิลปะล้านนาน้อย ผู้สอนจึงต้องออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้มีระดับความยากที่เหมาะสมกับทักษะและระดับความรู้ของผู้เรียนทุกคน เพราะสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยเกื้อหนุนผู้เรียนที่มีความสนใจและความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกัน ให้สามารถเรียนรู้ได้เท่าเทียมกันได้ (กรมวิชาการ, 2545)

ผู้สอนมีหน้าที่อธิบายรายละเอียดกิจกรรม นำผู้เรียนทำกิจกรรมต่างๆ จัดเตรียมอุปกรณ์ สภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกให้เหมาะสมสำหรับทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ และสาธิตวิธี ทำผลงานให้แก่ผู้เรียน (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2562; สนั่น รัตนะ, **สัมภาษณ์**, 18 มกราคม 2562; สัญญา วงศ์อร่าม, **สัมภาษณ์**, 15 มกราคม 2562) ผู้สอนที่ไม่มีความรู้ด้านศิลปะ ล้วนต้องจัดหาและนัดแนะวิทยากรหรือผู้ที่มีความรู้ด้านศิลปะล้วนนามาช่วยให้ความรู้และนำ ผู้เรียนชมแหล่งเรียนรู้ โดยที่ผู้สอนทำหน้าที่ในการดูแลและควบคุมภาพรวมของกิจกรรมได้ เนื่องจาก ผู้สอนศิลปะไทยควรมีความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะทางเกี่ยวกับศิลปะไทยโดยตรง (ศุภชัย นทีตา นนท์, 2549) เพราะถ้าผู้สอนไม่รู้จริง ก็จะทำให้ผู้เรียนไม่เชื่อถือและอาจทำให้ผู้เรียนได้ข้อมูลที่ผิดได้ ทั้งนี้ผู้สอนควรจะเป็นบุคคลที่มีความสามารถในถ่ายทอด รู้จักวิธีกระตุ้นผู้เรียน ยิ้มแย้มแจ่มใส แต่ง กายเรียบร้อย และมีความเป็นกันเอง ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกภาพของครูที่ดี (จักรแก้ว นามเมือง, 2559)

2. ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการนำเสนอชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา สำหรับวัยรุ่นที่มีอายุ 18- 25 ปี โดยนำชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและคน วัยเดียวกัน มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับวัยรุ่นในจังหวัดเชียงราย ผลการวิจัยพบว่า จากการที่ ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ทำให้ผู้เรียนเกิดการเห็น คุณค่าศิลปะล้านนาอยู่ในระดับมาก จากผลการวิจัยสามารถนำมาอภิปราย 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การ เห็นคุณค่าของศิลปะล้านนาของผู้เรียน 2) พฤติกรรมของผู้เรียนที่สื่อถึงการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา 3) ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาของผู้เรียน และ 4) ความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ดังนี้

1) การเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนาของผู้เรียน

จากการศึกษาผลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า ศิลปะล้านนาพบว่า จากการศึกษารูปแบบสอบถาม โดยภาพรวมผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะ ล้านนาในระดับมาก

จากที่ Kritsmire (1993) กล่าวว่า การเรียนรู้เกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะจำเป็นต้องใช้การ เรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยควบคู่ไปกับการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย ผู้เรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาจะได้ทำความรู้จักและเข้าถึงคุณค่าของศิลปะล้านนาจากศิลปวัตถุ และสถานที่จริง ประกอบกับได้ศึกษาข้อความรู้จากคู่มือ ได้ตอบคำถาม ถ่ายภาพ วาดภาพ เล่นเกม บทบาทสมมติ และสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาด้วยตนเอง การที่ ผู้เรียนได้สร้างผลงานศิลปะที่นำไปใช้บูชาพระได้ จะนำมาซึ่งความภาคภูมิใจและเกิดคุณค่าทางใจต่อ

ผู้เรียน สอดคล้องที่คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) ได้นำเสนอข้อมูลไว้ว่าวิธีทำให้ผู้เรียนซาบซึ้งในคุณค่าของวัฒนธรรมว่า ต้องให้ผู้เรียนทำได้ ทำเป็น รู้จัก เห็นความหมาย และคุณค่าของวัฒนธรรม การบูรณาการวัฒนธรรมกับการศึกษา นอกจากพาไปเห็นของจริงแล้ว ควรเชื่อมโยงให้เห็นว่าสิ่งนั้นมีความหมายและมีคุณค่าต่อชีวิตอย่างไรด้วย

จากคุณค่าของศิลปะ 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง (วิทย์ พิณคันเงิน, 2547) ผู้เรียนเห็นคุณค่าด้านรูปทรงมากที่สุด รองลงมาคือด้านประโยชน์ใช้สอย เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่เน้นความสวยงามมาก่อนการใช้งาน สอดคล้องกับ Keel (1969) ที่กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับความสวยงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอยหรือเท่าๆกัน นอกจากนี้ความงามของรูปทรงของศิลปะล้วนน่ายังมีความเป็นรูปธรรมซึ่งสามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านการมองเห็นซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ศิลปะ (อำไพ ติรณสาร, 2536) จึงเป็นเรื่องธรรมดาที่ผู้เรียนซึ่งเป็นวัยรุ่นที่ไม่ได้จับด้านศิลปะจะสามารถรับรู้คุณค่าด้านรูปทรงได้ง่ายกว่าด้านอื่น ผู้เรียนให้ความสำคัญต่อด้านความรู้สึกและด้านเนื้อหาในระดับที่เท่ากัน ในด้านความรู้สึก ผู้เรียนบางคนรู้สึกไม่มั่นใจในฝีมือของตนเองทำให้อายที่จะแสดงผลงานศิลปะของตนเองต่อผู้อื่นหรือเปิดใจบอกเล่าความรู้สึกต่องานศิลปะได้อย่างเต็มที่ ซึ่งต้องเพิ่มกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ทำ ความคุ้นเคยกับเพื่อนๆในโครงการมากขึ้น เพื่อให้มีสอดคล้องกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการการยอมรับจากเพื่อนๆ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) ด้านเนื้อหา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการฟังวิทยากร การอ่านข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากคู่มือ และการอ่านป้ายคำบรรยายงานศิลปะ ซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียนที่ไม่มีพื้นฐานทางศิลปะมาก่อน ดังนั้นอาจมีการเปิดวิดีโอให้ผู้เรียนชมเพื่อให้เห็นภาพรวมของศิลปะล้ำนาก่อน เพราะเป็นสื่อที่ใช้ความพยายามในการเสพน้อยกว่าแต่รับรู้ผลได้รวดเร็วกว่าการอ่าน (นฤมล เทพนวล, 2558) ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาเข้าใจสิ่งที่วิทยากรพูดมากขึ้น ส่วนด้านการสร้างสรรค์ ต้องใช้ทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีความยากสำหรับคนทั่วไป และอาจเป็นไปได้ว่าจากการที่พวกเขาได้พบเห็นศิลปะล้ำนาคั้งเดิมทำให้พวกเขารู้สึกชอบศิลปะล้ำนาคแบบดั้งเดิมมากกว่าการนำไปประยุกต์ใช้ให้มีความทันสมัย ส่วนด้านการสร้างสรรค์น้อยที่สุด เพราะวัยรุ่นบางคนไม่ชอบการออกแบบหรือไม่มีความถนัดด้านศิลปะ โดยพวกเขาชอบที่จะวาดตามสิ่งที่เห็นมากกว่าการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ในรูปแบบของตนเอง เนื่องจากวัยรุ่นแต่ละคนมีประสบการณ์เดิมที่แตกต่างกัน (สมชาย รัตนทองคำ, 2554) ดังนั้นลักษณะการออกแบบลวดลายตุ้งของผู้เรียนจะเห็นเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มผู้เรียนที่สามารถนำลวดลายหรือลักษณะของศิลปะล้ำนาคแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้หรือผสมผสานเข้ากับสิ่งของสมัยใหม่ได้ เช่น ตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบ และเทคโนโลยี เป็นต้น กับกลุ่มที่นำ

ศิลปะล้านนาหรือลวดลายที่พบเห็นมาวาดเลียนแบบ โดยใส่ตัวการ์ตูนลงไปข้างๆ อาจมีการจัดวางองค์ประกอบภาพให้น่าสนใจ แต่จะไม่มีการผสมผสานกันระหว่างสิ่งที่เป็นสมัยใหม่กับศิลปะดั้งเดิม

นอกจากนี้ผลงานศิลปะของผู้เรียนก็เป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนถึงการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาของผู้เรียนได้เช่นกัน (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2562; สนั่น รัตนะ, **สัมภาษณ์**, 18 มกราคม 2562) จากการพิจารณาผลงานผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าด้านรูปทรงผ่านการวาดภาพเพื่อถ่ายทอดความงดงามศิลปะล้านนาและความอุดมสมบูรณ์ของอาณาจักรล้านนาในอดีตด้านประโยชน์ใช้สอยผ่านการวาดมีการเปรียบเทียบเครื่องใช้ในอดีตกับปัจจุบัน ด้านการสร้างสรรค์ผ่านการวาดผสมผสานระหว่างศิลปะล้านนาในอดีตกับสิ่งที่ผู้เรียนชอบ และด้านความรู้สึกผ่านการคิดความเชื่อที่สอดคล้องกับภาพวาดบนตุงของตนเอง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องการมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี สุขุมสบาย ปลอดภัยและความรัก อันเป็นสิ่งที่มนุษย์ทั่วไปปรารถนา

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การจดจำเนื้อหาเกี่ยวกับงานศิลปะที่ชอบผ่านการอ่านป้ายอธิบายในพิพิธภัณฑ์และฟังข้อมูลจากวิทยากร ได้ทบทวนความรู้ที่ได้จากการทำโจทย์และเล่นเกมในคู่มือการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ มีโจทย์ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบความแตกต่างของงานศิลปะได้ประยุกต์ใช้งานศิลปะล้านนาดั้งเดิมในการสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเอง ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ผ่านการเขียนแนวคิดของผลงานที่ให้ผู้เรียนระบุที่มาของชิ้นงาน บอกทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ บอกความเหมือนและแตกต่างระหว่างผลงานของตนเองและงานศิลปะล้านนาดั้งเดิมที่ใช้เป็นต้นแบบ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกผลงานศิลปะที่ตนประทับใจและประเมินความรู้สึกของตนเองที่มีกิจกรรมศิลปะ จนถึงขั้นที่ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองขึ้นมาใหม่โดยใช้ศิลปะล้านนาดั้งเดิมเป็นแรงบันดาลใจ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของ Bloom ฉบับปรับปรุง (Anderson & Krathwohl, 2001) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยจะเริ่มจากการจำ การเข้าใจ การประยุกต์ การวิเคราะห์ การประเมินผล ไปสู่การสร้างความรู้ซึ่งเป็นขั้นที่สูงสุด

2) พฤติกรรมของผู้เรียนที่สื่อถึงการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

จากการศึกษาพฤติกรรมของผู้เรียนขณะทำกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาพบว่า ผู้เรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมที่ชี้ให้เห็นถึงการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาในระดับมากที่สุด ผู้เรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่บ่งชี้ว่าเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาถึงระดับรู้คุณค่า ในขั้นชื่นชอบคุณค่า โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ขณะทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับพฤติกรรมที่ระบุไว้ในแนวคิดการจำแนกลำดับความรู้สึก (Krathwohl และคณะ, 1973) โดยผู้เรียนทุกคนแสดงออกถึงพฤติกรรมในระดับการรับรู้ซึ่งเป็นระดับแรกได้อย่างครบถ้วน ได้แก่ มีการตอบคำถามผู้สอนหรือวิทยากรสามารถบอกลักษณะของงานศิลปะล้านนาที่เห็นได้ รับฟังความคิดเห็นจากผู้สอนและเพื่อน และบอก

สิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบในกิจกรรมได้ เนื่องจากกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนามีลักษณะกิจกรรมที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนและวิทยากร ขณะชมโบราณสถาน ลักษณะโจทย์ในคู่มือการเรียนรู้ที่ชี้ให้ผู้เรียนฝึกสังเกตและเปรียบเทียบ ลักษณะและลวดลายของงานศิลปะล้านนา สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีการปรึกษากันและช่วยกันหาคำตอบในคู่มือการเรียนรู้ตลอดจนเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นขณะสร้างสรรคงานศิลปะ และมีการสะท้อนคิดความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมในตอนท้าย

ในระดับการตอบสนอง ผู้เรียนมีพฤติกรรมตรงตามพฤติกรรมที่ระบุไว้ในระดับการตอบสนอง ได้แก่ ให้ความร่วมมือและทำตามขั้นตอนของกิจกรรมจนได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ สังเกตได้จากขณะทำกิจกรรมผู้เรียนมีความตั้งใจฟังวิทยากร การทำตามกฎการเข้าชมแหล่งเรียนรู้ ทำตามกติกาและโจทย์ในคู่มือการเรียนรู้ และมีความรับผิดชอบในการทำผลงานศิลปะของตนเองจนเสร็จสมบูรณ์ทุกคน ขณะวิทยากรนำชมพิพิธภัณฑ์จะมีผู้เรียนบางกลุ่มที่ไม่เดินตามวิทยากรอย่างใกล้ชิด เพราะมีการหยุดดูงานศิลปะที่สนใจหรือตรงกับรูปในคู่มือและมีการพูดคุยกัน แต่เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการความเป็นอิสระ ดังนั้นผู้สอนจึงคอยควบคุมให้ผู้เรียนเดินตามวิทยากรอยู่ห่างๆโดยไม่บังคับผู้เรียนจนเกินไป สอดคล้องกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่มักให้ความร่วมมือกับกิจกรรมสร้างสรรค์ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องการความเป็นอิสระ ได้เป็นตัวของตัวเอง และต้องการมีพวกพ้อง (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549)

แม้ความรู้สึกที่อยู่ภายในจะไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดได้ แต่ผู้สอนก็สามารถสังเกตพฤติกรรมที่พวกเขาแสดงออกมาภายนอกได้ (Shen, 2012) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีการแสดงออกถึงความสนใจในกิจกรรมและแสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่องานศิลปะ จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนระหว่างที่วิทยากรนำชมแหล่งเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนมีการพยักหน้าตามหรือร้อง “อ้อ” ขณะที่วิทยากรกำลังอธิบายงานศิลปะ ชี้ให้เพื่อนดูลวดลายบนเจดีย์เมื่อเพื่อนมองไม่เห็น กล่าวชมเครื่องแต่งกายของชาวเขาว่า “สวย” มีการพูดเปรียบเทียบรูปร่างของงานศิลปะกับประสบการณ์เดิมหรือสิ่งที่ตนคุ้นเคย เช่น ปูนปั้นชิ้นนี้เหมือนตัวการ์ตูน เครื่องชั่งโบราณชิ้นนี้มีรูปร่างเหมือนกั๊ก และลวดลายบนบอกลำนี้เหมือนดอกบัว เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจ เกิดการรับรู้ในด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ และมองเห็นคุณค่าในระดับการตอบสนอง

ในระดับการรู้คุณค่า แบ่งเป็นขั้นการรับรู้คุณค่าและขั้นชื่นชอบคุณค่า ในขั้นการรับรู้คุณค่า ผู้เรียนต้องสามารถบอกคุณค่าของศิลปะล้านนาได้ (Krathwohl และคณะ, 1973) ชุดกิจกรรมนี้มีการวัดการเห็นคุณค่าศิลปะในขั้นการรับรู้คุณค่าจากการเขียนสะท้อนคิด จากการศึกษพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีการเขียนถึงความรู้สึกและความชื่นชอบในศิลปะล้านนา ในด้านความงามที่เป็นเอกลักษณ์ ด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น กาสะลองเขียนว่า

“เครื่องเคลือบเวียงกาหลงมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง” พงษ์จันทร์เขียนว่า “ดาบด้ามงา ฝักเงินมีรูปทรงที่สวยงามและยาวเรียว” คำปู้จู้เขียนว่า “ตุงสิริมงคลเป็นตุงที่เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ล้านนา” และคำเอ้ยเขียนว่า “การชมเจดีย์ทำให้ได้ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์” เป็นต้น ข้อมูลเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการยอมรับว่าศิลปะล้านนามีคุณค่า ที่จะพัฒนาสู่ขั้นขึ้นชชอบคุณค่าต่อไป

ในขั้นขึ้นชชอบคุณค่า ผู้เรียนต้องแสดงความรู้สึกและพฤติกรรมที่เอาใจใส่ในศิลปะล้านนามากขึ้น โดยแสดงความสนใจ ความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และสร้างงานผลงานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนา(Krathwohlและคณะ, 1973) เนื่องจากเงื่อนไขของกิจกรรมศิลปะที่กำหนดให้ผู้เรียนทุกคนถ่ายภาพงานศิลปะที่ชอบเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ดังนั้นผู้เรียนทุกคนจึงมีการบันทึกเกี่ยวกับศิลปะล้านนาที่ตนเองชื่นชอบ นอกจากการถ่ายภาพแล้วผู้เรียนบางคนมีการจดบันทึกความรู้ที่ได้จากวิทยากรลงในคู่มือการเรียนรู้ของตนเองร่วมด้วย ซึ่งแสดงถึงการเห็นคุณค่าในขั้นขึ้นชชอบคุณค่าด้านเนื้อหาได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการสอนในพิพิธภัณฑ์จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมศิลปะที่หลากหลาย และการเล่นเกมภายในพิพิธภัณฑ์สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ๆให้กับวัยรุ่นได้ (Duh, 2015) ดังนั้นผู้เรียนส่วนใหญ่จึงมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมซึ่งแสดงออกด้วยพฤติกรรมต่างๆ เช่น การมาร่วมกิจกรรมตามเวลานัดหมาย มือที่เปิดดูคู่มือเพื่อหาหน้าที่มีเนื้อหาตรงกับเรื่องที่วิทยากรกำลังนำชม ผู้เรียนบางคนพยายามหาคำตอบในคู่มือการเรียนรู้โดยใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต เพราะเป็นช่องทางในการหาความรู้ที่เข้าถึงได้ง่าย เหมาะสมกับวัยและความสนใจของวัยรุ่น (ลฎาภา ศรีพสุตา, สุภาวดี สุวรรณเทน, และพงศกร ทองพันธ์, 2561) นอกจากนี้ในกิจกรรมสืบสานล้านนา ผู้เรียนยังมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับขั้นการขึ้นชชอบคุณค่า คือ มีความตั้งใจในการออกแบบ เลือกรูปแบบ และลงมือทำผลงานของตนเอง เช่น ผู้เรียนบางคนยื่นเลือกลูกปัดโดยมองสลับไปมาระหว่างตุงและกล่องลูกปัดเพื่อเลือกลูกปัดที่มีสีสนเข้ากันกับโทนสีของภาพวาดบนตุง ผู้เรียนส่วนใหญ่ทุ่มเทในการทำตุงของตนเองโดยไม่มีใครลุดไปตม่น้ำหรือทานของว่างเพราะกลัวจะทำผลงานไม่ทัน เป็นต้น

เนื่องจากวิจัยนี้มีระยะเวลาจัดกิจกรรมและการติดตามผลการใช้ชุดกิจกรรมที่จำกัด ทำให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าได้มากที่สุดถึงขั้นการขึ้นชชอบคุณค่าเท่านั้น แต่ก็มีความคิดเห็นของผู้เรียนที่ชี้ให้เห็นว่าจะสามารถพัฒนาสู่ขั้นการยินยอมรับ ซึ่งเป็นการเห็นคุณค่าในขั้นที่สูงขึ้นที่ต้องใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมและติดตามผลนานขึ้น เช่น หลาวเปิงเขียนว่า “...จะนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมนี้ไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนาที่มีอยู่ให้ดีที่สุด...” และพงษ์จันทร์เขียนว่า “...จะนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปสอน นำเสนอสิ่งต่างๆที่ได้มาและพัฒนาสืบสานศิลปะล้านนาต่อไป...” เป็นต้น ดังนั้นในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรจะกำหนดระยะเวลาให้นานขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น ได้แก่ ขั้นการยินยอมรับ ระดับการจัดระบบคุณค่า และระดับการสร้างลักษณะนิสัยโดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน

3) ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาของผู้เรียน

ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาอยู่ในระดับมาก สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่เกิดความรู้และความเข้าใจในศิลปะล้านนาควบคู่กับการเห็นคุณค่าในงานศิลปะ สอดคล้องกับที่ Kritzmire (1993) กล่าวว่า การเรียนรู้เกี่ยวกับคุณค่าของศิลปะจำเป็นต้องใช้การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยควบคู่ไปกับการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางทักษะผ่านการสังเกตรายละเอียดงานศิลปะต่างๆ และส่งเสริมการคิดขั้นสูงด้วยโจทย์ในคู่มือที่กระตุ้นการคิดหลากหลายระดับ มีการออกแบบแบบทดสอบให้มีความสวยงาม น่าทำและหลากหลายรูปแบบ เช่น เกมจับคู่ การเติมคำ วาดภาพและตอบคำถาม เป็นต้น เนื่องจากการจัดกิจกรรมให้วัยรุ่นต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและประสบการณ์ที่แตกต่างกันของผู้เรียน (สมชาย รัตนทองคำ, 2554) จึงได้กำหนดเนื้อหาในแบบทดสอบให้มีความง่ายและสั้น เหมาะสมวัยรุ่นทั่วไปที่มีประสบการณ์และทักษะการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

ผู้เรียนสามารถทำคะแนนในภาคทฤษฎีได้มากกว่าภาคปฏิบัติ หลายคนไม่ได้ทำโจทย์ภาคปฏิบัติที่ให้ลากเส้นตามส่วนต่างๆของพระพุทธรูปล้านนา อาจเป็นเพราะเส้นปะมีขนาดเล็ก ไม่สะดวก หรืออ่านคำสั่งไม่ละเอียด ในขณะที่โจทย์ของภาคทฤษฎีมีช่องว่างให้ตอบคำถามที่ชัดเจน แต่ก็มีผู้เรียนที่ทำภาคทฤษฎีผิด เช่น ผู้เรียนบางคนรีบตอบจนถูกตัวลงในเกมหลอก ไม่อ่านเนื้อหาในคู่มือการเรียนรู้เพื่อหาคำตอบแม้เนื้อหาในคู่มือจะสั้นและเข้าใจง่ายก็ตาม และการเดาคำตอบ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าข้อผิดพลาดส่วนใหญ่มาจากการอ่านโจทย์ไม่ละเอียดสอดคล้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ไม่ค่อยชอบการอ่านหนังสือ (นฤมล เทพนวล, 2558)

กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาทำให้ผู้เรียนได้รู้จักศิลปะล้านนาที่มีความหลากหลายมากขึ้น ช่วยขยายขอบเขตทางความคิด จากการสังเกตสิ่งที่ผู้เรียนวาดบนป้ายชื่อเมื่อให้นักถึงความเป็นล้านนา พบว่า มีการวาดเจดีย์ ลวดลายอิสระ ตุ้ง ดอกไม้ ใบไม้ ลวดลายเรขาคณิต เครื่องปั้นดินเผา และช้าง ผู้เรียนบางคนใช้วิธีเปิดคู่มือการเรียนรู้และวาดตาม สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนรู้จักศิลปะล้านนาแบบกว้างๆ เนื่องจากการจัดกิจกรรมสำหรับวัยรุ่นควรเน้นตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน (สมชาย รัตนทองคำ, 2554) ดังนั้นจึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกผลงานศิลปะที่ตนเองชอบเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายตุ้งของตนเอง จากลวดลายบนตุ้งของผู้เรียนที่มีหลากหลายรูปแบบและการเขียนสะท้อนคิดของผู้เรียนที่ว่า กิจกรรมศิลปะให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในหลายด้าน ได้เรียนรู้วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ ได้อนุรักษ์และสืบทอดศิลปะล้านนา ได้นำศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้กับการวาดตุ้ง ได้รู้ความเป็นมาของวัดป่าสักและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเชียงใหม่ และได้เรียนรู้ลวดลายต่างๆของล้านนา แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนได้รู้จักศิลปะล้านนามากขึ้นและสามารถนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง

4) ความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับกิจกรรม

จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความรู้สึกในเชิงบวกต่อกิจกรรม พวกเขาคิดว่าเป็นกิจกรรมที่ดีมากและรู้สึกสนุกสนานขณะทำกิจกรรม ซึ่งเป็นผลมาจากการออกแบบกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่มีการนำความคิดเห็นที่ได้จากคนวัยใกล้เคียงกับผู้เรียนมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมด้วย ทำให้ได้ลักษณะของกิจกรรมและสื่อที่ตรงกับธรรมชาติ ความสนใจและความชอบของผู้เรียน โดยกิจกรรมที่เปิดกว้างให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เลือกศึกษางานศิลปะที่สนใจและมีวัสดุในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนที่มีประสบการณ์ความรู้และความชอบที่แตกต่างกัน สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีความสุข มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม และสามารถแสดงออกทางความคิดของตนเองได้เต็มที่ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่มีการส่งเสริมผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้และประสบการณ์จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ โดยพวกเขาสามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจ ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (อาชญญา รัตนอุบล, 2551)

เมื่อพิจารณาถึงความชอบที่ผู้เรียนมีต่อกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ชอบทุกกิจกรรม โดยชอบกิจกรรมสืบสานล้านนามากที่สุด เพราะเป็นกิจกรรมที่ได้ออกแบบผลงานศิลปะโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ได้ผ่อนคลาย และทำให้พวกเขามีความสุข สอดคล้องกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่สนใจด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์และช่วยระบายความเครียดอารมณ์ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) แม้ว่ากิจกรรมมีการเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะเป็นหลัก ไม่เน้นทักษะฝีมือ แต่ก็มีการเตรียมวัสดุตกแต่งผลงานที่มีความหลากหลายไว้รองรับผู้เรียนที่ทำผลงานเสร็จก่อนกำหนดเวลาและช่วยให้ผู้เรียนที่มีทักษะด้านศิลปะสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มที่ สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ว่า ควรเป็นกิจกรรมศิลปะที่มีขั้นตอนการทำชิ้นงานง่ายๆ ทำให้ผู้เรียนที่ไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะมาก่อนสามารถประสบความสำเร็จในการสร้างผลงานของตนเองได้ไม่ยาก ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนที่พอมีทักษะด้านศิลปะก็สามารถแสดงฝีมือตนเองได้อย่างเต็มที่ (สนั่น รัตนะ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2562) เนื่องจากบรรยากาศในกิจกรรมมีความผ่อนคลาย ทำให้ผู้เรียนกล้าที่จะวาดภาพและใส่ความเป็นตัวเองลงในผลงาน มีผู้เรียนบางคนเท่านั้นที่ไม่ชอบบางกิจกรรม ได้แก่ ไม่ชอบกิจกรรมเจดีย์ล้านนาพาสุนัข เพราะเป็นสถานที่ที่มาบ่อยและสายตาสั้น ทำให้มองไม่ค่อยเห็นลวดลายบนเจดีย์ขณะทำกิจกรรม ซึ่งปัญหานี้เกิดจากข้อจำกัดทางร่างกายของผู้เรียน ผู้สอนอาจต้องเตรียมภาพถ่ายลวดลายที่สำคัญชัดๆ หรือจัดหากล้องส่องทางไกลเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน ไม่ชอบกิจกรรมวิถีล้านนา เพราะอยากหาความรู้ด้วยตนเองและเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความจำมาก และไม่ชอบกิจกรรมสืบสานล้านนา เพราะไม่ชอบออกแบบผลงานศิลปะ จากความคิดเห็นดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีความถนัดในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป บางคนถนัดเรียนรู้จากการฟังและจำ บางคนถนัดเรียนรู้ด้วยภาพ บางคนถนัดเรียนรู้จากลงมือทำ ซึ่งเป็น

คุณลักษณะส่วนบุคคลที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์ที่แตกต่างกันไป เช่น ความตื่นตัว ความสนุกสนาน ลักษณะการเรียนรู้ และสมาธิในการชมพิพิธภัณฑ์ (Chan & Yeoh, 2010)

ผู้เรียนส่วนใหญ่มีวิธีอนุรักษ์ศิลปะล้านนาโดยใช้วิธีบอกเล่า ถ่ายทอดหรือเผยแพร่ความรู้ที่ได้ให้กับผู้อื่น สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่มีการถ่ายภาพผลงานของตนเองแล้วนำไปอวดคนรู้จักทางข้อความของเฟสบุ๊ก สอดคล้องกับพฤติกรรมวัยรุ่นที่ชอบใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการแบ่งปันข้อมูลต่างๆ เพราะมีความง่าย มีชีวิตชีวาและไม่น่าเบื่อ (ลฎาภา ศรีพสุดา, สุภาวดี สุวรรณเทน, และพงศกร ทองพันธุ์, 2561) ผู้เรียนบางคนมีวิธีที่จริงจังมากขึ้น คือ อนุรักษ์ลดทอนล้านนา ทำตุ๊ก รักษาความเป็นไทย พัฒนาและสืบทอดศิลปะล้านนา และอนุรักษ์ศิลปะล้านนาที่มีอยู่ให้ดีที่สุด ซึ่งซึ่งความคิดเห็นเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า กิจกรรมศิลปะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกหวงแหนและเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนา พร้อมทั้งจะพัฒนาสู่ขั้นการยินยอมรับ ซึ่งเป็นระดับการเห็นคุณค่าที่ลึกซึ้งขึ้นได้

จากผลการใช้ชุดกิจกรรมที่ความสอดคล้องกันในทางบวก ได้แก่ ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะ 5 ด้านในระดับมาก ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าขึ้นขึ้นชอบคุณค่าในระดับมากที่สุด มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อศิลปะล้านนา มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาอยู่ในระดับมาก และผลงานของผู้เรียนที่มีความตั้งใจ แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาทั้งภายใน คือ จิตใจ และภายนอก คือ พฤติกรรมที่แสดงออก ตลอดจนเกิดความเข้าใจในศิลปะล้านนาและสามารถประยุกต์ใช้ศิลปะล้านนาในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง Teen Artists : Impact of a Contemporary Art Museum (Erickson & Hales, 2014) ที่พบว่า การนำวัยรุ่นไปทำกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์จะช่วยให้วัยรุ่นเกิดการตอบสนองต่องานศิลปะด้วยการคิดในขั้นที่ซับซ้อนขึ้น ทั้งนี้ผลที่ได้จะมีความแตกต่างกันไปในผู้เรียนแต่ละคน ขึ้นอยู่กับลักษณะส่วนบุคคล เช่น ความถนัดในการเรียนรู้ ความพร้อม สมาธิ และปัจจัยอื่นๆ (Chan & Yeoh, 2010) ดังนั้นผู้สอนอาจมีการสำรวจความต้องการ ความสนใจและความถนัดของผู้เรียนที่จะมาเข้าร่วมกิจกรรมก่อน เพื่อนำไปปรับปรุงกิจกรรมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ทำให้ทราบถึงจุดเด่นและจุดด้อยของชุดกิจกรรม จุดเด่น คือ มีคู่มือการเรียนรู้ “ล้านนาพาเพลิน” สำหรับใช้กับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก ที่มีความเหมาะสมกับวัยรุ่นและบุคคลทั่วไปเพราะเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะล้านนามีการปรับให้สั้นและใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เหมาะกับวัยรุ่นที่มีประสบการณ์ความรู้ที่แตกต่างกันและไม่ชอบอ่านเนื้อหาหลายๆ (นฤมล เทพนวล, 2558; สมชาย รัตนทองคำ, 2554) มีกิจกรรมในคู่มือการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้ชมงานศิลปะเกิดปฏิสัมพันธ์กับงานศิลปะล้านนา เช่น การใช้เกมค้นหาผลงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ โดยมีแผนผังใบตำแหน่งของงานศิลปะ ให้ผู้เรียนตามหางานศิลปะเพื่อตอบคำถามแล้วนำคำตอบมาแลกของรางวัล กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด

ความคิดในระดับที่สูงขึ้นกว่าความจำผ่านการเล่นเกมจับคู่ให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยของงานศิลปะต่างๆ ซึ่งจะทำให้พวกเขาเกิดความเข้าใจมากกว่าการให้ดูงานศิลปะและอ่านป้ายเท่านั้น สอดคล้องกับที่คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) ที่ได้ให้ข้อมูลไว้ว่า การทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงความหมายและเห็นคุณค่าของศิลปะจากการเขียน การบอก การสอน หรืออภิปรายเพียงอย่างเดียวไม่พอ ต้องให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ซึ่งช่วยให้เกิดสติปัญญา และการได้ฝึกปฏิบัติทำจริงในกิจกรรมนั้นๆ ด้วย นอกจากนี้ยังมีภาพประกอบและเนื้อหาในเล่มที่ได้จากป้ายความรู้และงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์จริงๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ในพิพิธภัณฑ์กับในคู่มือได้ง่าย เพราะมีคำศัพท์กับภาพที่ตรงกัน

ในส่วนของการใช้สื่อเทคโนโลยีร่วมกับกิจกรรมศิลปะ แม้ว่าเวลาในการทำสื่อการเรียนรู้จะมีจำกัดและฐานข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับศิลปะในพิพิธภัณฑ์จะยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ ส่งผลให้ชุดกิจกรรมนี้ไม่สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ แต่ก็มีขั้นตอนที่ใช้สื่อเทคโนโลยีในการส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อให้ชุดกิจกรรมมีความทันสมัยสอดคล้องกับธรรมชาติของวัยรุ่น ที่ใช้ชีวิตอยู่กับเทคโนโลยี และนิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อที่รวดเร็ว (จรุงกรณ์ กลางบุรัมย์, 2558; สนัน รัตนะ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2562) โดยมีการใช้สื่อออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์ ใช้คู่มือถือในการถ่ายรูปศิลปะล้านนา และใช้คิวอาร์โค้ดในคู่มือเพื่อสแกนไปยังเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ ทั้งนี้ถ้าพิพิธภัณฑ์มีฐานข้อมูลออนไลน์ที่สมบูรณ์ขึ้นในอนาคต ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจมีการเพิ่มคิวอาร์โค้ดควบคู่กับภาพงานศิลปะในแต่ละหน้าให้มีความเชื่อมโยงกับเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ เช่น สแกนเพื่ออ่านข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานศิลปะ เล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ หรือชมภาพเสมือนจริงผ่านโทรศัพท์มือถือที่มีลูกเล่นร่วมกับงานศิลปะจริง เป็นต้น จะเป็นการขยายขอบเขตการเรียนรู้งานศิลปะล้านนาให้มีความแปลกใหม่ น่าตื่นเต้นและทันสมัยเหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นมากขึ้น

ด้วยลักษณะที่กล่าวมาเบื้องต้นทำให้คู่มือการเรียนรู้ที่ได้มีความพิเศษกว่าการใช้ป้ายความรู้และแผ่นพับที่พิพิธภัณฑ์ใช้อยู่ในปัจจุบัน แม้ว่าการผลิตคู่มือการเรียนรู้จะใช้งบประมาณมากทำให้พิพิธภัณฑ์อาจมีงบประมาณไม่เพียงพอ สอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง แนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (มัญญา นวลศรี, 2552) ที่พบว่า พิพิธภัณฑ์มีปัญหาขาดแคลนงบประมาณ แต่หน่วยงานก็สามารถประยุกต์ใช้คู่มือการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับงบประมาณที่มีอยู่ได้ เช่น อาจทำเป็นใบงานเดี่ยวๆวางไว้ตามห้องนิทรรศการ อพโหลดเป็นคู่มือออนไลน์ที่สามารถทำกิจกรรมต่างๆผ่านหน้าจอไอแพดได้ หรือทำคู่มือการเรียนรู้แจกในบางโอกาส เป็นต้น ดังนั้นเพื่อตอบสนองต่อปัญหางบประมาณของพิพิธภัณฑ์ที่ขาดแคลน ในงานวิจัยครั้งต่อไปอาจมีทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบแอปพลิเคชันที่ผู้เข้าชมสามารถโหลดใส่โทรศัพท์มือถือหรือไอแพดของตนเองเพื่อใช้ร่วมกับการชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ได้

ชุดกิจกรรมนี้มีจุดเด่นที่สำคัญอีกประการ คือ การใช้บทบาทสมมติ โดยให้ผู้เรียนสวมบทบาทเป็นผู้มีบรรดาศักดิ์ล้านนาผ่านการออกแบบสร้อยประจำตระกูลของตนเองที่ใช้แทนป้ายชื่อ ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้คุณค่าโดยการใช้เรื่องราวและความเชื่อเข้ามาช่วยในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ร่วมกับบริบททางวัฒนธรรมและเกิดความสนุกสนาน (Ashmolean, n.d.; Cassie, 2014; Duh, 2015; Lewis, 1990) ทำให้กิจกรรมมีความแปลกใหม่และเป็นโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง เพราะผู้เรียนจะทำความรู้จักกันผ่านการสังเกตป้ายชื่อของแต่ละคน ทำให้ได้รับรู้ประสบการณ์เดิม ฝีมือการวาดลวดลายและความคิดสร้างสรรค์ของเพื่อนๆร่วมโครงการ เปรียบกับนิทรรศการที่สามารถเคลื่อนที่ได้

เนื่องจากเวลาที่จำกัดและสภาพอากาศในช่วงเก็บข้อมูลวิจัยที่ร้อนและมีหมอกควัน อาจส่งผลกระทบต่ออารมณ์และสุขภาพของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จึงต้องออกแบบกิจกรรมตามสภาพและเวลาที่มี ทำให้ชุดกิจกรรมนี้ยังขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน เช่น การสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้เรียน การให้ผู้เรียนพูดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และการนำเสนอผลงานของตนเองแก่เพื่อนๆ เป็นต้น ในการใช้บทบาทสมมติยังขาดขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้นำเสนอป้ายชื่อของตนเองกับเพื่อนๆ ถ้ามีเวลาจัดกิจกรรมมากขึ้น อาจให้ผู้เรียนสวมป้ายประจำตระกูลที่ออกแบบลวดลายเองแล้วผลัดกันแนะนำตัวให้เพื่อนฟังเป็นภาษาเหนือหรือมีการทำท่าทางประกอบคำพูด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยกัน ทำให้มีบรรยากาศที่สนุกสนานและเป็นกันเองมากขึ้น สอดคล้องกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ได้เป็นตัวของตัวเอง มีความต้องการพวกพ้อง และต้องการได้รับการยอมรับจากเพื่อนๆ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) ดังความคิดเห็นของมิ่งหล้าที่ว่า “อยากทำความรู้จักเพื่อนๆให้มากกว่านี้ กิจกรรมศิลปะทำให้ฉันได้เจอเพื่อนๆ ได้รู้จักกันและได้มิตรภาพใหม่” นอกจากนี้ควรเพิ่มการทดสอบก่อนเรียน เพราะจะช่วยให้ทราบถึงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ทำให้เห็นพัฒนาการการเห็นคุณค่าศิลปะของผู้เรียนที่ชัดเจนขึ้น โดยอาจจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระยะเวลาที่มากขึ้นหรือลดเวลาในกระบวนการบางส่วนลง

งานวิจัยนี้ทำบนจุดประสงค์ที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เป็นวัยรุ่น แม้ผู้วิจัยจะประชาสัมพันธ์กิจกรรมศิลปะทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงวัยรุ่นได้ทั่วประเทศ ตามแผนการวิจัยที่กำหนดไว้แล้ว แต่ด้วยช่วงเวลาจัดกิจกรรมที่ไม่ใช่ฤดูท่องเที่ยว ทำให้ผู้ที่มาสมัครเข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในจังหวัดเชียงราย ส่งผลกระทบให้วิจัยนี้มีข้อด้อย คือ มีกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นตัวแทนของประชากร แต่ก็ยังมีช่วงอายุตรงตามที่กำหนดไว้ ถึงแม้ว่าผู้เรียนส่วนใหญ่จะอยู่อาศัยในจังหวัดเชียงราย แต่จากความคิดเห็นของพอวา มิ่งหล้าและคำเอี้ยที่ไปในทางเดียวกันว่า “กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้มายังพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและได้ทำกิจกรรมแบบนี้เป็นครั้งแรก” และหลาวเปิงที่ว่า “ฉันได้เรียนรู้วัฒนธรรมต่างๆรวมถึงประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนที่น้อยคนจะรู้” แสดงให้เห็นว่ายังมี

ผู้เรียนที่ไม่เคยมายังพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน และไม่ได้ศึกษาศิลปะล้านนาอย่างลึกซึ้งมาก่อน การจัดกิจกรรมศิลปะนี้ขึ้นจึงเป็นโอกาสให้พวกเขาได้มารับรู้คุณค่าของศิลปะและเกิดความผูกพันกับศิลปะท้องถิ่นของตนเอง ดังความคิดเห็นของหลาวเปิงที่ว่า “...จะนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมนี้ไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนาที่มีอยู่ให้ดีที่สุด...” สอดคล้องกับที่ Graham (2007) กล่าวว่า การเรียนการสอนในแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในอัตลักษณ์วัฒนธรรมในถิ่นอาศัยของตนเอง ทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะอนุรักษ์ศิลปะท้องถิ่นของตนเอง ดังนั้นแม้ว่าชุดกิจกรรมนี้จะออกแบบให้วัยรุ่นทั่วไป แต่ก็ยังสามารถใช้ต่อยอดให้วัยรุ่นในจังหวัดเชียงรายเกิดความรักในศิลปะท้องถิ่นได้ นอกจากนี้ยังสามารถนำชุดกิจกรรมนี้ไปมอบให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งในจังหวัดและต่างจังหวัด เช่น พิพิธภัณฑสถานและหอศิลป์ เป็นต้น เพื่อเป็นตัวอย่างในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะของนักท่องเที่ยวได้อีกด้วย

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาถึงระดับรู้คุณค่า ขั้นการชื่นชอบคุณค่า ในด้านรูปทรงและด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ยังมีคุณค่าด้านอื่นๆ โดยเฉพาะด้านการสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนยังไม่เกิดการเห็นคุณค่าเท่าที่ควร ดังนั้นถ้ามีระยะเวลาในการจัดกิจกรรมที่มากขึ้น อาจจะมีการเพิ่มหรือปรับกิจกรรมโดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่า 5 ด้านอย่างเท่าเทียมกันและมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น ได้แก่ ขั้นการยินยอมรับ ระดับการจัดระบบคุณค่า และระดับการสร้างลักษณะนิสัยโดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน (Krathwohlและคณะ, 1973)

จากการรวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้และสัมภาษณ์ศิลปินท้องถิ่นในจังหวัดเชียงรายที่ทำงานเกี่ยวกับศิลปะล้านนา ทำให้เห็นศักยภาพของศิลปินในการเป็นวิทยากร ศิลปินหลายท่านมีสตูดิโอและหอศิลป์ที่เปิดให้คนทั่วไปได้เข้าชมและบางท่านมีการรับนักศึกษาเข้ามาฝึกวาดรูปด้วย ทำให้เห็นความเหมาะสมและความพร้อมของบ้านศิลปิน ในการต่อยอดเป็นสถานที่ที่ให้ผู้เรียนกลุ่มเล็กๆ ได้ใช้เรียนรู้และสร้างสรรค์งานศิลปะได้ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป อาจจะมีการนำศิลปินท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมศิลปะด้วย เช่น การพาผู้เรียนไปศึกษาผลงานศิลปะ ดูการสาธิตการสร้างสรรค์งานศิลปะและทดลองทำผลงานง่ายๆร่วมกับศิลปินท้องถิ่น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ด้านการสร้างสรรค์ได้มากกว่าการชมแต่งงานศิลปะล้านนาดั้งเดิมในพิพิธภัณฑสถาน เพราะการได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริงที่มีศิลปินเป็นผู้สอนหรือสาธิต จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการ ขั้นตอนในการสร้างงาน รู้ถึงประวัติความเป็นมาของท้องถิ่นนั้น เป็นการจัดการเรียนการสอนที่สามารถเสริมประสบการณ์ด้านความรู้ ความเข้าใจ ความซาบซึ้งในคุณค่าของผลงานศิลปะ และประสบการณ์การรับรู้เชิงสุนทรียะ (วัชรินทร์ ฐิตอดิศัย, 2556)

ในการส่งเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าในระดับที่สูงขึ้นกว่าขั้นการชื่นชอบคุณค่า ต้องทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมเห็นคุณค่าศิลปะในระยะเวลานานขึ้น (Krathwohlและคณะ, 1973) อาจมีการ

จัดกิจกรรมศิลปะเดือนละรอบ แต่ละรอบมีกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับศิลปะล้านนาในหัวข้อที่แตกต่างกันไป และมีการติดตามผลในระยะยาวว่า ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันจริงหรือไม่ หรือมีบทบาทในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนาอย่างไร เกิดพฤติกรรมเหล่านี้หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมได้นานเท่าใด เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็น ได้แก่

1.1 การจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา มีดังนี้

1.1.1 จากกิจกรรมศิลปะที่มีอยู่ ควรเพิ่มขึ้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิด พูดคุย นำเสนอผลงาน และอภิปรายร่วมกันกับเพื่อนๆ เพื่อให้กิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ เช่น ในการใช้บทบาทสมมติ อาจเพิ่มขึ้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้พูดแนะนำตัวและนำเสนอสร้อยประจำตระกูลของตนเองกับเพื่อนๆ เป็นต้น

1.1.2 การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์งานศิลปะ ช่วยให้กิจกรรมมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

1.1.3 กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดขั้นสูงจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำศิลปะล้านนาดั้งเดิมมาปรับใช้ให้เข้ากับสมัยใหม่ เป็นการต่อยอดและสืบทอดศิลปะดั้งเดิมให้คงอยู่ต่อไปในอนาคต

1.1.4 ในการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในพิพิธภัณฑ์จริง ต้องคำนึงถึงความพร้อมของพิพิธภัณฑ์ว่ามีเจ้าหน้าที่ สิ่งอำนวยความสะดวก งบประมาณและพื้นที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมหรือไม่ สามารถนำเอาส่วนใดส่วนหนึ่งของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพของพิพิธภัณฑ์ที่มีอยู่ กิจกรรมที่คิดขึ้นในวิจัยนี้เป็นการออกแบบตามลักษณะของสถานที่ที่จะนำไปใช้ คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสนและวัดป่าสัก ดังนั้นหากมีการจัดในสถานที่อื่น ก็สามารถคิดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับลักษณะของสถานที่นั้นๆได้

1.1.5 วิทยากรที่เชิญมาให้ความรู้มีความสำคัญมากในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถจัดหาวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญได้จากหลากหลายแหล่งตามความเหมาะสม เช่น วิทยากรจากพิพิธภัณฑ์ ศิลปิน หรือปราชญ์ชาวบ้าน ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในศิลปะล้านนา ควรมีการนำคู่มือการเรียนรู้ไปอภิปรายร่วมกันกับวิทยากรเกี่ยวกับการใช้คู่มือและเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะล้านนาก่อน เพื่อให้วิทยากรสามารถนำผู้เรียนชมงานศิลปะและพูดให้ความรู้ได้สอดคล้องกับเนื้อหาในคู่มือการเรียนรู้มากขึ้น

1.1.6 สิ่งแวดล้อมและสภาพอากาศในการทำกิจกรรมเป็นสิ่งสำคัญ หากทางพิพิธภัณฑ์ไม่มีเครื่องปรับอากาศบริการ ผู้สอนควรเลือกจัดกิจกรรมในฤดูหนาวหรือวันที่มีอากาศ

เย็นสบาย หากหลีกเลี่ยงไม่ได้ ควรเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น พัดลม น้ำดื่มและน้ำแข็ง ให้เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน เนื่องจากอากาศที่ร้อนอาจส่งผลกระทบต่อสมาธิและความเพลินเพลินในการทำงานของผู้เรียนได้

1.2 การวัดประเมินผล ควรมีการทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อแสดงให้เห็นผลการใช้ชุดกิจกรรมที่มีต่อการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาของผู้เรียนที่ชัดเจนขึ้น

1.3 การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาเป็นแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น ได้แก่ ชั้นการยินยอมรับ ระดับการจัดระบบคุณค่า และระดับการสร้างลักษณะนิสัยโดยคุณค่าอย่างหนึ่งหรือคุณค่าซับซ้อน

2.2 ควรมีการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในช่วงวัยอื่น เพื่อใช้ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาให้กับนักท่องเที่ยวที่ไม่ใช่วัยรุ่น

2.3 ควรมีการวิจัยที่นำรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาไปใช้กับศิลปะในภาคอื่นๆ

2.4 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ให้มีความทันสมัยและแปลกใหม่เหมาะสมกับวัยรุ่นที่ชื่นชอบเทคโนโลยี

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้อัจฉริยะ*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมศิลปากร. (ม.ป.ป.). *เมืองประวัติศาสตร์เชียงใหม่*. [แผ่นพับ]. ม.ป.ท.: กรมศิลปากร.
- กรวรรณ ทับทิมดี. (2558). *การพัฒนากิจกรรมการสอนการจัดองค์ประกอบศิลป์โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมสำหรับหลักสูตรศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรองกาญจน์ อรุณรัตน์. (2536). *ชุดการเรียนการสอน*. เชียงใหม่: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). *คู่มือการจัดกิจกรรมและสื่อเพื่อการพัฒนาจิตพิสัยในระบบการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา*. กรุงเทพฯ: การศาสนา.
- _____. (2553). *แนวปฏิบัติกรวดและประเมินผลการเรียนรู้อัจฉริยะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- คึกฤทธิ์ ปราโมช. (2525). *การศึกษากับการสืบทอดและเสริมสร้างวัฒนธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- โครงการพิทักษ์มรดกสยาม. (2554). *บันทึกการเสวนาทางวิชาการ เรื่อง “พิพิธภัณฑ์ไทย : ศักยภาพที่น่าใช้ให้เกิดผล”*. สืบค้น 30 พฤษภาคม 2561, จาก http://www.siamseheritage.org/pdf/Museum_summary.pdf%0A
- จรุงกรณ์ กลางบุรีรัมย์. (2558). *ภาษาวัยรุ่นกับการเปลี่ยนแปลงไวยากรณ์ไทยในยุคโซเชียลเน็ตเวิร์ค*. *วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด*, 4(1), 345–354.
- จักรแก้ว นามเมือง. (2559). *การสอนกับทฤษฎี 3 อ*. *วารสารมหาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 3(2), 84–97.
- ฉลอง พินิจสุวรรณ. *สัมภาษณ์*, 2 กุมภาพันธ์ 2562.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). *“ระบบสื่อการสอน” ในเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- โชติกา ภาชีผล, ณัฐภรณ์ หลาวทอง, และกมลวรรณ ตังธนาภรณ์. (2558). *การวัดและประเมินผล การเรียนรู้อัจฉริยะ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีรัตน์ พรหมรัตน์ และคณะ. (2559). *การพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อบำบัดความเครียดผู้ติดสารเสพติด*. *วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*,

- 7(มกราคม – มิถุนายน), 69–83.
- เทิดชาย ช่วยบำรุง. (2551). *เชียงรายรำลึก : ฐานรากสู่นาคตการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ธัญวรรณ์ นุชอุดม. (2559). *การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กและเยาวชนในชุมชน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤมล เทพนวล. (2558). การศึกษาพฤติกรรมการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่*, 7(2), 78–97.
- นายกรัฐมนตรีนครินทร์, สำนัก. คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติสำนักงาน. (2545). *รายงานการประชุมทางวิชาการเรื่อง ทิศทางวัฒนธรรมกับการศึกษาในกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลง*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- นิรันดร์ อภิวิฑูโน. (2547). *ตุ้งล้านนาภูมิปัญญาของบรรพชน*. เชียงใหม่ : สาขาการสอนสังคมศึกษา ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2537). *การพัฒนาการสอน*. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.
- ปทุมมา บำเพ็ญทาน. อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ. *สัมภาษณ์*, 30 มกราคม 2562.
- ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง. (2548). พิพิธภัณฑ์ไทยกับการไล่ตามความฝัน. *จุลสารหอจดหมายเหตุ ธรรมศาสตร์*, 9(มิถุนายน-พฤษภาคม), 48–55.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2542). *สุนทรียะทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ปถุณต์ แสงสว่าง. (2541). *การศึกษาคุณค่าศิลปะปูนปั้นไทยตามทัศนะของผู้เชี่ยวชาญงานปูนปั้นและนักศึกษาโปรแกรมวิชาศิลปศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตในสถาบันราชภัฏ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปยุณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (ม.ป.ป.). *เอกสารประกอบการบรรยาย วิชา 2736610 การวัดประเมินผลทางศิลปศึกษา*. สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (เอกสารอัดสำเนา).
- เปรมรัตน์ ธรรมรัตน์ และธีรศักดิ์ อุ่นอารมณเลิศ. (2553). การวิเคราะห์คุณค่าและการดำรงอยู่ของศิลปวัฒนธรรม พื้นบ้าน : กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดขนอน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 1(มกราคม – มิถุนายน), 140–153.
- พลวัฒน์ ประพัฒน์ทอง และทรงสรรค์ อุดมศิลป์. (2550). *รูปแบบและแนวทางการจัดการท่องเที่ยวบ้าน*

- ศิลปินเชียงราย : รายงานฉบับสมบูรณ์ = *The artist's residence excursion arrangement and management in Chiang Rai province*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย. มนัญญา นวลศรี. (2552). *แนวทางในการจัดการพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เยาวเรศ ภัคดีจิตร. (2557). *Active Learning กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2561, จาก http://apr.nsrui.ac.th/Act_learn/myfile/27022015155130_article.docx
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- ลฎาภา ศรีพสุตา, สุภาวดี สุวรรณเทน, และพงศกร ทองพันธุ์. (2561). สื่อใหม่กับวัยรุ่นไทยใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์. *วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 10(มกราคม-เมษายน), 227-235.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). *การวัดด้านจิตพิสัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิษณุ นาสารีย์. (2544). *การศึกษาการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการสอน วิชาศิลปศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรินทร์ ฐิตอดิษฐ์. (2556). การจัดการเรียนการสอนศิลปะโดยใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 7(1), 4-15.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2545). *ศิลปะพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: ศิลปประภา.
- _____. อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 12 มกราคม 2562.
- วิทย์ พิณคันเงิน. (2547). *ศิลปะทรรศน์*. กรุงเทพฯ: เมธีทปส์.
- วินัย ดำสุวรรณ. (2548). *การอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน*. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- ศรีเรื่อน แก้วกั้งวาล. (2549). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (ม.ป.ป.). 2 นครรัฐในแอ่งเชียงราย (เชียงราย-เชียงใหม่). ม.ป.ท.: มติชน.
- _____. (ม.ป.ป.). *พุทธศิลป์ : ความคิดหลักจากอดีตสู่ปัจจุบัน*. ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร. (เอกสารอัดสำเนา).
- _____. (2556). *พระพุทธรูปในประเทศไทย : รูปแบบ พัฒนาการ และความเชื่อของคนไทย*.

กรุงเทพฯ : สมาพันธ์.

- _____ . (2556). *ศิลปะล้านนา : รวมแนวคิดทุกแง่มุมด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ*. กรุงเทพฯ : มติชน.
- _____ . (2560). *เจดีย์ในประเทศไทย : รูปแบบ พัฒนาการ และพลังศรัทธา*. นนทบุรี : เมืองโบราณ.
- _____ . อาจารย์คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร. *สัมภาษณ์*, 23 มกราคม 2562.
- ศุภชัย นทีตานนท์. (2549). *การศึกษาการเรียนการสอนศิลปะไทย ระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สนั่น รัตนะ. อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป์. *สัมภาษณ์*, 18 มกราคม 2562.
- สมชาย รัตนทองคำ. (2554). *เอกสารประกอบการสอนวิชา 475788 การสอนทางกายภาพบำบัด ภาคต้น ปีการศึกษา 2554*. สืบค้น 8 เมษายน 2018, จาก <https://ams.kku.ac.th/aalearn/resource/edoc/tech/54/6learner54.pdf> %250A
- สรिता เจือสกุล. (2553). *ผลการสอนศิลปะแบบพหุวัฒนธรรม ที่มีต่อการรับรู้คุณค่าศิลปะของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สัญญา วงศ์อร่าม. อาจารย์คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 15 มกราคม 2562.
- สันติ เล็กสุขุม. (2549). *ศิลปะภาคเหนือ : ทรูญชัย-ล้านนา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- สุนทร สิ้นธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- สุชีรา ภัทรายุทธวรรษ. (2556). *คู่มือการวัดทางจิตวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : ตรีเทพ.
- สุทธิดา มนทีราษฎร์. (2558). *การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเส้นทางคลองดำเนิน บางขุนเทียน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมน อมรวิวัฒน์. (2533). *สมบัติทิพย์ของการศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพล ดำริห์กุล. (2542). *ล้านนา : สิ่งแวดล้อม สังคมและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ : โครงการสืบสานมรดกวัฒนธรรมไทย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2549). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด*. กรุงเทพฯ : อี เค บุ๊คส์.

- สุวิภา จำปาวัลย์. (2558). พระธาตุล้านนา : การท่องเที่ยวและการอนุรักษ์ ในสังคมโลกาภิวัตน์. *วารสาร
วิจิตรศิลป์*, 6(กรกฎาคม-ธันวาคม), 106–137.
- หทัยรัตน์ ทับพร. (2553). *โครงการการศึกษาวิเคราะห์การปลูกฝังจิตสำนึกความเป็นไทยที่พึงประสงค์
แก่เยาวชนไทยในบริบทสังคมไทยปัจจุบัน : รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ:
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อติญา วงษ์วาท. (2559). *แนวทางการจัดกิจกรรมจิตตศิลป์เพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะของ
ผู้เรียนอายุ 16-18 ปี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี
และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรพรรณ พรสีมา. (2543). *การคิด*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาทักษะการคิด.
- อวยพร เรื่องตระกูล. (2541). *สถิติการศึกษาขั้นนำ*. กรุงเทพฯ : ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะ
ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชัญญา รัตน์อุบล. (2539). *เอกสารคำสอนประกอบวิชา 2711375 การจัดการศึกษานอกระบบ
โรงเรียน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____ . (2551). *พัฒนาการ การเรียนรู้และการจัดกิจกรรมสำหรับผู้ใหญ่*. กรุงเทพฯ:
สาขาวิชาการศึกษาอกระบบโรงเรียน ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทาง
การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อำไพ ตีรณสาร. (2536). *ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ*. *วารสารครุศาสตร์*, 22(กรกฎาคม-กันยายน),
64–76.
- _____ . อาจารย์คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 11
มกราคม 2562. **จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**
- อุดมการณ์ ฉางข้าวคำ และนรินทร์ชัย พัฒนพงศา. (2558). *การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งใน
นาฏศิลป์ ล้านนา ของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง*.
วารสารกระแสวัฒนธรรม, 16(กรกฎาคม – ธันวาคม), 15–27.
- เอกนถน บางท่าไม้, สิริธร บุญประเสริฐ, & นรภัทร เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา. (2558). *การพัฒนาสื่อการ
เรียนรู้แบบมี ส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้แหล่งเรียนรู้โบราณคดีหนองราชวัตรจังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อ
ส่งเสริมการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์*. *Veridian E-Journal*, 8(มกราคม-เมษายน), 1–17.

- 3dinosaurs. (n.d.). *Shape Hunt & Museum Shape Hunt*. Retrieved 13 March 2019, from <https://www.3dinosaurs.com/printable/shape-hunt---museum-shape-hunt>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing : a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Artclass Curator. (2018). *Art Worksheets to Interpret and Connect with Art*. Retrieved 13 March 2019, from <https://artclasscurator.com/free-printable-art-appreciation-worksheets/>
- Ashmolean. (n.d.). *Ancient Egyptian Survival Guide*. Retrieved 13 March 2019, from https://www.ashmolean.org/sites/default/files/ashmolean/documents/media/learn_pdf_resources_family_trails_ancientegyptiansurvivalguide.pdf
- . (n.d.). *Draw!*. Retrieved 13 March 2019, from https://www.ashmolean.org/sites/default/files/ashmolean/documents/media/learn_pdf_resources_family_trails_draw.pdf
- Bowen, D. H., Greene, J. P., & Kisida, B. (2014). Learning to Think Critically: A Visual Art Experiment. *Educational Researcher*, 43(1), 37–44.
- Burnham, R., & Kai-Kee, E. (2017). The Art of Teaching in the Museum. *The Journal of Aesthetic Education*, 39(Spring), 65–76.
- Cassie. (2014). *Exploring Greek Mythology – Poppin Book Nook*. Retrieved 13 March 2019, from <https://www.3dinosaurs.com/wordpress/index.php/exploring-greek-mythology-poppin-book-nook/>
- Chan, J. K. L., & Yeoh, E. (2010). The Experiential Dimensions of Museum Experiences : The Visitors' Perspectives. *International Journal of Business & Accountancy*, 1(December), 20–31.
- Conn, M. S. (2008). Rembrandt's Art: A Paradigm for Critical Thinking and Aesthetics. *The Journal of Aesthetic Education*, 42(June), 68–82.
- Duh, M. (2015). The Function of Museum Pedagogy in the Development of Artistic Appreciation. *Journal of Elementary Education*, 8(December), 87–101.
- Duke, C. R. (1973). Learning Activity Package : Discovering Dialects. *The English Journal*, 62(March), 432–440.
- Ecoma, V. (1999). The tools, approaches and applications of visual literacy in the Visual

- Arts Department of Cross River University of Technology, Calabar, Nigeria. *Journal of Visual Literacy*, 35(November), 114–125.
- Elpus, K. (2013). *Arts education and positive youth development : Cognitive, behavioral, and social outcomes of adolescents who study the arts*. Washington, DC.: National Endowment for the Arts.
- Erickson, M., & Hales, L. (2014). Teen Artists: Impact of a Contemporary Art Museum. *Studies in Art Education*, 56(October), 412–425.
- Falk, J. H., Ballantyne, R., Packer, J., & Benckendorff, P. (2012). Travel and Learning: A Neglected Tourism Research Area. *Annals of Tourism Research*, 39(2), 908–927.
- Fransecky, R. B., & Debes, J. L. (1972). *Visual literacy : a way to learn a way to teach*. Washington, D.C.: Association for Educational Communications and Technology.
- Gibbs, G. (1988). *Learning by doing : A guide to teaching and learning methods*. Oxford: Oxford Unit.
- Good, C. V. (1945). *Dictionary of education*. New York: McGraw-Hill.
- Graham, M. A. (2007). Art, Ecology and Art Education: Locating Art Education in a Critical Place-Based Pedagogy. *Studies in Art Education*, 48(4), 375–391.
- Guilfoil, J. K. (2004). Historic Preservation in Art Education. *Art Education*, 57(July), 48–54.
- Johns, C. (2000). *Becoming a reflective practitioner: a reflective and holistic approach to clinical nursing, practice development and clinical supervision*. Oxford: Blackwell Science.
- Keel, J. S. (1969). Herbert Read on Education through Art. *Journal of Aesthetic Education*, 3(October), 47–58.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1973). *Taxonomy of educational objectives : the classification of educational goals handbook II : affective domain*. London: Longman.
- Kritzmire, J. A. (1993). Value-based arts education: Agenda for advocacy. *Arts Education Policy Review*, 94(January-February), 18–22.
- Lewis, H. (1990). *A Question of Values: Six Ways We Make the Personal Choices That Shape Our Lives*. San Francisco: Harper & Row.
- Meehan, M. L. (1981). *Learning Activity Packages: A Guidebook of Definitions*,

- Components, Organization, Criteria, and Aids for Their Development and Evaluation.* Appalachia Educational Lab., Charleston, West Virginia.
- Moore, D. M., & Dwyer, F. M. (1994). *Visual literacy : a spectrum of visual learning.* Englewood Cliffs, N.J.: Educational Technology Publications.
- Porter, J. (2015). *Blue and white world.* Retrieved 13 March 2019, from <http://www.janeporter.co.uk/illustrations/blue-and-white-world>
- Purnima, S. (2012). *Appreciating Jamini Roy.* Retrieved 13 March 2019, from <https://purnimasampat.wordpress.com/2012/03/12/appreciating-jamini-roy/>
- Royal Ontario Museum. (n.d.). *Activity : Write Your Name in Egyptian Hieroglyphs.* Retrieved 13 March 2019, from <https://www.rom.on.ca/en/learn/activities/classroom/hieroglyphs>
- Sanders-Bustle, L. (2008). Visual Artifact Journals as Creative and Critical Springboards for Meaning Making. *Art Education*, 61(May), 8–14.
- Shen, L. (2012). *Investigation and Application on Appreciation Methods of Art among Students in Comprehensive Colleges and Universities.* Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Sundram, P. (n.d.). *Museum Of Archeology & Anthropology Family Trail.* Retrieved 13 March 2019, from <http://www.priyasundram.com/museum-of-family-trail>
- Triyanto. (2017). Art Education Based on Local Wisdom. *Proceeding of International Conference on Art, Language, and Culture*, 2(1), 33–39.
- Two Temple Place. (2018). *Art & Design : Creating nature inspired pottery.* Retrieved 13 March 2019, from <https://twotempleplace.org/wp-content/uploads/2018/11/Art-Pottery-Resource-Pack.pdf>
- Udu, D. A., & Eze, C. U. (2018). Utilization of Learning Activity Package in the Classroom : Impact on Senior Secondary School Students ' Academic Achievement in Organic Chemistry. *African Journal of Chemical Education*, 8(2), 49–92.





แบบสัมภาษณ์เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

(สำหรับศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น)

วัตถุประสงค์ : เพื่อสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

คำชี้แจง : 1. แบบสัมภาษณ์นี้ดำเนินการเพื่อการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

2. รายละเอียดแบบสัมภาษณ์ชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ในด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ และด้านเนื้อหา

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....

สถานที่สัมภาษณ์

ชื่อ-สกุล ของผู้ให้สัมภาษณ์

เพศ ชาย หญิง

อายุ 20 – 30 ปี 31 – 40 ปี

41 – 50 ปี 51 – 60 ปี

61 ปี ขึ้นไป

วุฒิการศึกษา อนุปริญญาหรือเทียบเท่า

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

อื่นๆ โปรดระบุ.....

สาขาที่สำเร็จการศึกษา

ศิลปกรรม

ศิลปศึกษา

อื่นๆ โปรดระบุ.....

ประสบการณ์ในการทำงานศิลปะ

6 – 10 ปี 11 – 15 ปี

16 – 20 ปี 21 – 25 ปี

26 – 30 ปีขึ้นไป

ประเภทงานศิลปะไทยที่ทำ.....

โทรศัพท์.....E-Mail.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่นเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา

1. ในความคิดของท่าน ศิลปะล้านนามีคุณค่าอย่างไร
2. ในมุมมองของท่าน ศิลปะล้านนาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผู้เรียนอย่างไร
3. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะล้านนาแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างไรบ้าง

อย่างไรบ้าง

4. ท่านมีวิธีถ่ายทอดคุณค่าของศิลปะล้านนาให้กับผู้สนใจอย่างไรบ้าง
5. ท่านคิดว่าคุณค่าทางศิลปะด้านใดที่ควรส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่ามากที่สุด เพราะเหตุใด

(ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง)

ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้

1. ท่านคิดว่ามีงานศิลปะล้านนาใดบ้างในจังหวัดเชียงรายที่สามารถเป็นตัวแทนของศิลปะล้านนาแต่ละประเภทได้

จิตรกรรม.....

สถาปัตยกรรม.....

ประติมากรรม.....

หัตถกรรม.....

2. ท่านคิดว่ามีบริเวณใดในจังหวัดเชียงรายที่มีสถานที่หรือสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมต่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ และสามารถจัดเส้นทางการเรียนรู้ได้

ด้านเนื้อหา

1. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะล้านนาควรเน้นศิลปะล้านนาประเภทใด (จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม)

2. ท่านคิดว่าศิลปะล้านนาใดในเชียงรายที่เหมาะสมในการนำมาใช้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า เพราะเหตุใด

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา



แบบสัมภาษณ์เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

(สำหรับอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น)

วัตถุประสงค์ : เพื่อสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

คำชี้แจง : 1. แบบสัมภาษณ์นี้ดำเนินการเพื่อการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

2. รายละเอียดแบบสัมภาษณ์ชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ในด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

ชื่อ-สกุล ของผู้ให้สัมภาษณ์.....

เพศ ชาย หญิง

อายุ 20 - 30 ปี 31 - 40 ปี

41 - 50 ปี 51 - 60 ปี

61 ปี ขึ้นไป

วุฒิการศึกษา อนุปริญญาหรือเทียบเท่า

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

อื่นๆ โปรดระบุ.....

สาขาที่สำเร็จการศึกษา

ศิลปศึกษา

อื่นๆ โปรดระบุ.....

ประสบการณ์ในการสอน

6 - 10 ปี 11 - 15 ปี

16 - 20 ปี 21 - 25 ปี

26 - 30 ปีขึ้นไป

เนื้อหาที่สอน

.....

ลักษณะการจัดกิจกรรม

.....

สถานที่ทำงาน

.....

ระดับที่สอน

.....

โทรศัพท์.....E-Mail.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา

1. ในความคิดของท่าน ศิลปะล้านนามีคุณค่าอย่างไร
2. ในมุมมองของท่าน ศิลปะล้านนาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผู้เรียนอย่างไร
3. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะล้านนาแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างไรบ้าง
4. ท่านมีวิธีถ่ายทอดคุณค่าของศิลปะล้านนาให้กับผู้สนใจอย่างไรบ้าง
5. ท่านคิดว่าคุณค่าทางศิลปะด้านใดที่ควรส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่ามากที่สุด เพราะเหตุใด (ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง)

ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามอรรถยาศัย เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาสำหรับวัยรุ่นที่มีพื้นฐานความรู้และทักษะทางศิลปะต่างกัน ควรตั้งจุดประสงค์ไว้อย่างไร

ด้านเนื้อหา

1. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะล้านนาควรเน้นศิลปะล้านนาประเภทใด (จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม)

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

1. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในวัยรุ่นควรมีลักษณะอย่างไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง
2. ท่านคิดว่าในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะล้านนาควรเป็นลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด
3. ท่านคิดว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมควรใช้เวลาเท่าใด
4. ท่านมีปัญหาใดบ้างในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และท่านมีวิธีแก้ปัญหานั้นอย่างไร
5. ท่านมีวิธีการจัดสิ่งแวดล้อมอย่างไรระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้
6. สถานที่ทำกิจกรรมมีผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานของผู้เรียนหรือไม่

ด้านสื่อการเรียนรู้

1. ท่านใช้สื่อใดบ้างในชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่น และได้ผลอย่างไร
2. ท่านเห็นด้วยกับการใช้สื่อเทคโนโลยี (เช่น คอมพิวเตอร์, อินเทอร์เน็ต, สื่อมัลติมีเดีย) มาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะหรือไม่ เพราะเหตุใด
3. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในกิจกรรมควรมีลักษณะเป็นอย่างไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง
4. สื่อการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่นที่มีความรู้และทักษะทางศิลปะที่แตกต่างกันควรมีความยาก ความซับซ้อนอยู่ในระดับใด

5. ท่านคิดว่าสื่อที่เป็นสถานที่จริงจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาเพิ่มขึ้นหรือไม่ อย่างไร และถ้าไม่สามารถนำผู้เรียนไปสัมผัสกับวัตถุจริงได้ ท่านมีแนวทางแก้ปัญหาอย่างไร

ด้านการวัดประเมินผลการสอน

1. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ศิลปะล้านนา) ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรทำด้วยวิธีใด

2. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนา) ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรทำด้วยวิธีใด

3. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการวัดการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนาคืออะไร (เช่น แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิด)

4. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้วัดการเห็นคุณค่าควรมีข้อคำถามประมาณกี่ข้อ

5. ท่านคิดว่าจะมีวิธีแทรกการวัดความรู้และการเห็นคุณค่าในการทำกิจกรรมอย่างไรไม่ให้ผู้ถูกประเมินรู้สึกเบื่อ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

**แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา**

วัตถุประสงค์: เพื่อสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะของอาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

คำชี้แจง: 1. แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะนี้ดำเนินการเพื่อการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา 2. รายละเอียดแบบสังเกตชุดนี้แบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1.1 ผู้สอน

1.1.1 บุคลิกภาพ

1.1.2 สื่อการเรียนรู้

1.1.3 อุปกรณ์การเรียน

1.2 ผู้เรียน

1.2.1 การเตรียมอุปกรณ์การเรียน

1.2.2 ความสนใจในการเรียน

1.3 สถานที่

1.3.1 สิ่งอำนวยความสะดวก

1.3.2 รูปแบบการแสดงผลงาน

1.3.3 ข้อดีและข้อเสีย

ตอนที่ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

2.1 ชี้นำ

2.2 ขั้นปฏิบัติ

2.2.1 เทคนิควิธีสอน

2.2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.3 ขั้นสรุป

ตอนที่ 3 บรรยากาศการเรียน

ตอนที่ 4 การแสดงออกของผู้เรียน

ตอนที่ 5 ประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้ เช่น การกระตุ้นผู้เรียน ข้อดี ข้อเสีย ปัญหาและการแก้ปัญหาของผู้สอน

แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ

ชื่อผู้ถูกสังเกต.....
 ชื่อสถานที่ที่สังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ เวลาสังเกต ตั้งแต่.....น. ถึง.....น.
 เรื่องที่สอน.....
 จำนวนผู้เรียน.....คน

ตอนที่ 1 ความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1.1 ผู้สอน

- 1.1.1 บุคลิกภาพ
- 1.1.2 สื่อการเรียนรู้
- 1.1.3 อุปกรณ์การเรียน

1.2 ผู้เรียน

- 1.2.1 การเตรียมอุปกรณ์การเรียน
- 1.2.2 ความสนใจในการเรียน

1.3 สถานที่

- 1.3.1 สิ่งอำนวยความสะดวก
- 1.3.2 รูปแบบการแสดงผลงาน
- 1.3.3 ข้อดีและข้อเสีย

ตอนที่ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

2.1 ชี้นำ

2.2 ขั้นปฏิบัติ

- 2.2.1 เทคนิควิธีสอน
- 2.2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.3 ขั้นสรุป

ตอนที่ 3 บรรยากาศการเรียน

ตอนที่ 4 การแสดงออกของผู้เรียน

ตอนที่ 5 ประเด็นอื่นๆที่สังเกตได้ เช่น การกระตุ้นผู้เรียน ข้อดี ข้อเสีย ปัญหาและการแก้ปัญหาของผู้สอนการติดต่อสถานที่ล่วงหน้า



แบบสัมภาษณ์เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

(สำหรับอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย)

วัตถุประสงค์ : เพื่อสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

คำชี้แจง : 1. แบบสัมภาษณ์นี้ดำเนินการเพื่อการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

2. รายละเอียดแบบสัมภาษณ์ชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ในด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้ ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

ชื่อ-สกุล ของผู้ให้สัมภาษณ์.....

เพศ ชาย หญิง

อายุ 20 – 30 ปี 31 – 40 ปี

41 – 50 ปี 51 – 60 ปี

61 ปี ขึ้นไป

วุฒิการศึกษา อนุปริญญาหรือเทียบเท่า

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

อื่นๆ โปรดระบุ.....

สาขาที่สำเร็จการศึกษา

โบราณคดี

ศิลปศึกษา

อื่นๆ โปรดระบุ.....

ประสบการณ์ในการทำงานด้านศิลปะไทย

6 – 10 ปี 11 – 15 ปี

16 – 20 ปี 21 – 25 ปี

26 – 30 ปีขึ้นไป

ประสบการณ์อื่นๆ

.....

สถานที่ทำงาน

.....

โทรศัพท์.....E-Mail.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทยเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา

1. ในความคิดของท่าน ศิลปะล้านนามีคุณค่าอย่างไร
2. ในมุมมองของท่าน ศิลปะล้านนาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผู้เรียนอย่างไร
3. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะล้านนาแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างไรบ้าง
4. ท่านมีวิธีถ่ายทอดคุณค่าของศิลปะล้านนาให้กับผู้สนใจอย่างไรบ้าง
5. ท่านคิดว่าคุณค่าทางศิลปะด้านใดที่ควรส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่ามากที่สุด เพราะเหตุใด (ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง)

ด้านการเลือกศิลปะและแหล่งเรียนรู้

1. ท่านคิดว่ามีงานศิลปะล้านนาใดบ้างในจังหวัดเชียงรายที่สามารถเป็นตัวแทนของศิลปะล้านนาแต่ละประเภทได้

จิตรกรรม.....

สถาปัตยกรรม.....

ประติมากรรม.....

หัตถกรรม.....

2. ท่านคิดว่ามีบริเวณใดในจังหวัดเชียงรายที่มีสถานที่หรือสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมต่อการเป็นแหล่งเรียนรู้ และสามารถจัดเส้นทางการเรียนรู้ได้

ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาสำหรับวัยรุ่นที่มีพื้นฐานความรู้และทักษะทางศิลปะต่างกัน ควรตั้งจุดประสงค์ไว้อย่างไร

ด้านเนื้อหา

1. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะล้านนาควรเน้นศิลปะล้านนาประเภทใด (จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม)

2. ท่านคิดว่าศิลปะล้านนาใดในเชียงรายที่เหมาะสมในการนำมาใช้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า เพราะเหตุใด

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

1. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในวัยรุ่นควรมีลักษณะอย่างไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง
2. ท่านคิดว่าในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะล้านนาควรเป็นลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด

3. ท่านคิดว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมควรใช้เวลาเท่าใด
4. ท่านมีปัญหาใดบ้างในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และท่านมีวิธีแก้ปัญหอย่างไร
5. ท่านมีวิธีการจัดสิ่งแวดล้อมอย่างไรระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้
6. สถานที่ทำกิจกรรมมีผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานของผู้เรียนหรือไม่

ด้านสื่อการเรียนรู้

1. ท่านใช้สื่อใดบ้างในชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่น และได้ผลอย่างไร
2. ท่านเห็นด้วยกับการใช้สื่อเทคโนโลยี (เช่น คอมพิวเตอร์, อินเทอร์เน็ต, สื่อมัลติมีเดีย) มาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะหรือไม่ เพราะเหตุใด
3. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในกิจกรรมควรมีลักษณะเป็นอย่างไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง
4. สื่อการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่นที่มีความรู้และทักษะทางศิลปะที่แตกต่างกันควรมีความยาก ความซับซ้อนอยู่ในระดับใด
5. ท่านคิดว่าสื่อที่เป็นสถานที่จริงจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาเพิ่มขึ้นหรือไม่ อย่างไร และถ้าไม่สามารถนำผู้เรียนไปสัมผัสกับวัตถุจริงได้ ท่านมีแนวทางแก้ปัญหาอย่างไร

ด้านการวัดประเมินผลการสอน

1. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ศิลปะล้านนา) ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรทำด้วยวิธีใด
2. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนา) ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรทำด้วยวิธีใด
3. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการวัดการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนาคืออะไร (เช่น แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิด)
4. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้วัดการเห็นคุณค่าควรมีข้อคำถามประมาณกี่ข้อ
5. ท่านคิดว่าจะมีวิธีแทรกการวัดความรู้และการเห็นคุณค่าในการทำกิจกรรมอย่างไรไม่ให้ผู้ถูกประเมินรู้สึกเบื่อ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา



เครื่องมือที่ใช้กับนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

แบบสัมภาษณ์เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

(สำหรับนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้)

วัตถุประสงค์ : เพื่อสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

คำชี้แจง : 1. แบบสัมภาษณ์นี้ดำเนินการเพื่อการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

2. รายละเอียดแบบสัมภาษณ์ชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ในด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

ชื่อ-สกุล ของผู้ให้สัมภาษณ์.....

เพศ ชาย หญิง

อายุ 20 - 30 ปี 31 - 40 ปี

41 - 50 ปี 51 - 60 ปี

61 ปี ขึ้นไป

วุฒิการศึกษา อนุปริญญาหรือเทียบเท่า

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

อื่นๆ โปรดระบุ.....

สาขาที่สำเร็จการศึกษา

ศิลปศึกษา

อื่นๆ โปรดระบุ.....

ประสบการณ์ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

6 - 10 ปี 11 - 15 ปี

16 - 20 ปี 21 - 25 ปี

26 - 30 ปีขึ้นไป

สถานที่ทำงาน

.....

โทรศัพท์.....E-Mail.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ด้านคุณค่าของศิลปะล้านนา

1. ในความคิดของท่าน ศิลปะล้านนามีคุณค่าอย่างไร
2. ในมุมมองของท่าน ศิลปะล้านนาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผู้เรียนอย่างไร
3. ท่านคิดว่าสามารถนำศิลปะล้านนาแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างไรบ้าง
4. ท่านมีวิธีถ่ายทอดคุณค่าของศิลปะล้านนาให้กับผู้ที่สนใจอย่างไรบ้าง
5. ท่านคิดว่าคุณค่าทางศิลปะด้านใดที่ควรส่งเสริมให้วัยรุ่นเห็นคุณค่ามากที่สุด เพราะเหตุใด (ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง)

ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาสำหรับวัยรุ่นที่มีพื้นฐานความรู้และทักษะทางศิลปะต่างกัน ควรตั้งจุดประสงค์ไว้อย่างไร

ด้านเนื้อหา

1. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะล้านนาควรเน้นศิลปะล้านนาประเภทใด (จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และหัตถกรรม)

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

1. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในวัยรุ่นควรมีลักษณะอย่างไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง
2. ท่านคิดว่าในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะล้านนาควรเป็นลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม เพราะเหตุใด
3. ท่านคิดว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมควรใช้เวลาเท่าใด
4. ท่านมีปัญหาใดบ้างในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และท่านมีวิธีแก้ปัญหาอย่างไร
5. ท่านมีวิธีการจัดสิ่งแวดล้อมอย่างไรระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้
6. สถานที่ทำกิจกรรมมีผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานของผู้เรียนหรือไม่

ด้านสื่อการเรียนรู้

1. ท่านใช้สื่อใดบ้างในชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่น และได้ผลอย่างไร
2. ท่านเห็นด้วยกับการใช้สื่อเทคโนโลยี (เช่น คอมพิวเตอร์, อินเทอร์เน็ต, สื่อมัลติมีเดีย) มาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะหรือไม่ เพราะเหตุใด
3. ท่านคิดว่าสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในกิจกรรมควรมีลักษณะเป็นอย่างไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง
4. สื่อการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่นที่มีความรู้และทักษะทางศิลปะที่แตกต่างกันควรมีความยากความซับซ้อนอยู่ในระดับใด

5. ท่านคิดว่าสื่อที่เป็นสถานที่จริงจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาเพิ่มขึ้นหรือไม่ อย่างไร และถ้าไม่สามารถนำผู้เรียนไปสัมผัสกับวัตถุจริงได้ ท่านมีแนวทางแก้ปัญหาอย่างไร

ด้านการวัดประเมินผลการสอน

1. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ศิลปะล้านนา) ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรทำด้วยวิธีใด

2. ท่านคิดว่าการวัดประเมินผลด้านจิตพิสัย (การเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนา) ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรทำด้วยวิธีใด

3. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่เหมาะสมในการวัดการเห็นคุณค่าของศิลปะล้านนาคืออะไร (เช่น แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิด)

4. ท่านคิดว่าเครื่องมือที่ใช้วัดการเห็นคุณค่าควรมีข้อคำถามประมาณกี่ข้อ

5. ท่านคิดว่าจะมีวิธีแทรกการวัดความรู้และการเห็นคุณค่าในการทำกิจกรรมอย่างไรไม่ให้ผู้ถูกประเมินรู้สึกเบื่อ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา



ภาคผนวก จ

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

วัตถุประสงค์ : เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

คำชี้แจง :

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ ประกอบด้วย 1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 2. เนื้อหา 3. สื่อการเรียนรู้ 4. แบบประเมินผล

2. เนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะล้านนาในชุดกิจกรรมนี้แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และ หัตถกรรม

3. ชุดกิจกรรมนี้ประกอบไปด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 เจดีย์ล้านนาพาสนุก กิจกรรมที่ 2 วิถีล้านนา และกิจกรรมที่ 3 สืบสานล้านนา

4. คุณค่าทางศิลปะ แบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึกรู้ค่า ด้านประโยชน์ใช้สอย คุณค่าด้านการสร้างสรรค์ คุณค่าด้านเนื้อหา และคุณค่าด้านรูปทรง (วิทย์ พิณคันเงิน, 2547)

5. ตัวบ่งชี้การเห็นคุณค่า ได้แก่ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนหรืออาจารย์ บอกคุณค่าของศิลปะล้านนาได้ มีการบันทึกเกี่ยวกับกิจกรรม มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ซึ่งตรงกับระดับการรู้คุณค่า (Valuing) และการชื่นชอบคุณค่า (Preference of Value) ของ Krathwohl และคณะ (1973)

6. กิจกรรมการเรียนรู้ มีการบูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 วัน แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนเช้าและตอนบ่าย

1) ตอนเช้า ให้ผู้เรียนศึกษาศิลปะล้านนาในแหล่งเรียนรู้จริง ได้แก่ โบราณสถานและพิพิธภัณฑ์ โดยมีวิทยากรของพิพิธภัณฑ์นำชม ให้ผู้เรียนตอบคำถาม เล่นเกม วาดภาพลงในคู่มือการเรียนรู้และถ่ายภาพศิลปะล้านนาที่ประทับใจ มี 2 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 เจดีย์ล้านนาพาสนุก กิจกรรมที่ 2 วิถีล้านนา

2) ตอนบ่าย ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะจากงานศิลปะล้านนาที่ตนประทับใจ มี 1 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 3 สืบสานล้านนา

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

กิจกรรมที่ 1 เจดีย์ล้านนาพาสนุก

ระยะเวลา 50 นาที

สถานที่จัดกิจกรรม : วัดป่าสัก อ.เชียงใหม่

1.แนวคิด

กิจกรรมเจดีย์ล้านนาพาสนุก เป็นกิจกรรมพาผู้เรียนไปศึกษาเจดีย์ล้านนาจากสถานที่จริง มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านเนื้อหาและด้านประโยชน์ใช้สอยของเจดีย์ล้านนา ด้วยการให้ผู้เรียนฟังวิทยากรอธิบายความเป็นมาและความสำคัญของเจดีย์วัดป่าสัก แล้วตอบคำถามสั้นๆเกี่ยวกับเจดีย์วัดป่าสักในคู่มือการเรียนรู้ ด้านรูปทรง ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบภาพรูปแบบเจดีย์วัดป่าสักในคู่มือการเรียนรู้กับของจริง และวาดเส้นต่อเติมรูปร่างเจดีย์ที่กำหนดไว้ในคู่มือการเรียนรู้

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าของสถาปัตยกรรมล้านนา
- 2) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความเป็นมา ความสำคัญและรูปแบบของเจดีย์วัดป่าสัก

2. เนื้อหาสาระ

วัดป่าสัก ตั้งอยู่นอกเมืองเชียงใหม่ทางทิศตะวันตก ตำนานกล่าวว่าสร้างขึ้นในสมัยพญาแสนภู เพื่อใช้บรรจุพระบรมสารีริกธาตุจากเมืองปาฏลีบุตร ประเทศอินเดีย เมื่อสร้างเจดีย์แล้ว พระองค์ให้ปลูกต้นสัก 300 ต้นรอบอาราม จึงได้ชื่อว่า “วัดป่าสัก” เจดีย์วัดป่าสักมีรูปแบบเป็นเจดีย์ทรงปราสาทห้ายอด โดยนัยยอดของสถูปิยะที่ระดับส่วนฐานเจดีย์ทรงระฆังเหนือเรือนธาตุทั้ง 4 มุมร่วมกับยอดของเจดีย์ มีการตกแต่งด้วยลวดลายปูนปั้นที่งดงาม(กรมศิลปากร, ม.ป.ป.; ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2560)

3. สื่อการเรียนรู้

1) วิทยากรนำชมของพิพิธภัณฑ์ 2) คู่มือการเรียนรู้ 3) อุปกรณ์ศิลปะ ได้แก่ ดินสอ ยางลบ ปากกา ตราประทับ และหมึก 4) ป้ายชื่อ 5) เจดีย์วัดป่าสัก 6) โทรศัพท์มือถือ

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ (30 นาที)

- ให้ผู้เรียนลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ผู้สอนใช้บทบาทสมมติโดยบอกผู้เรียนว่าตอนนี้พวกเราได้ย้อนยุคไปในสมัยล้านนา เป็นผู้มึบรรดาคักดี แล้วให้ผู้เรียนออกแบบสร้อยประจำตระกูลโดยให้ผู้เรียนเขียนชื่อตนเองแล้ววาดเส้นตกแต่งลวดลายบนป้ายให้ดูมีความเป็นล้านนามากที่สุด เพื่อใช้ห้อย

คอรระหว่างทำกิจกรรม ผู้สอนแจกคู่มือการเรียนรู้ ดินสอและยางลบ ผู้สอนอธิบายรายละเอียดกิจกรรมโดยภาพรวมให้แก่ผู้เรียน (15 นาที)

- วิทยากรนำชมวัดป่าสัก เรียนรู้ความเป็นมาและรูปแบบเจดีย์วัดป่าสัก (15 นาที)

ขั้นปฏิบัติ (15 นาที)

- ให้ผู้เรียนใช้ดินสอลากเส้นโครงสร้างเจดีย์และต่อเติมรายละเอียดที่พบเห็นจากเจดีย์จริงลงไป ให้ภาพเจดีย์ในคู่มือการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วตอบคำถามที่กำหนดให้

ขั้นสรุป (5 นาที)

- ผู้เรียนที่ทำเสร็จแล้วนำผลงานมารับตราประทับครั้งที่ 1

5. การวัดและประเมินผล

- ด้านพุทธิพิสัย จากการตอบคำถามในคู่มือการเรียนรู้
- ด้านจิตพิสัย ใช้แบบสังเกตพฤติกรรม และการสะท้อนคิด



กิจกรรมที่ 2 วิถีล้านนา

ระยะเวลา 1 ชั่วโมง 10 นาที

สถานที่จัดกิจกรรม : ห้องนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน

1.แนวคิด

กิจกรรมวิถีล้านนา เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนทำความรู้จักกับงานศิลปะล้านนาประเภทต่างๆ ผ่านการตอบคำถาม เล่นเกม วาดภาพในคู่มือการเรียนรู้ และถ่ายภาพศิลปะล้านนาที่ตนชื่นชอบ กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านเนื้อหาและด้านประโยชน์ใช้สอย ผ่านการให้วิทยากรนำผู้เรียนชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ ให้ผู้เรียนตามหาชิ้นงานศิลปะที่ตรงกับภาพวาดในคู่มือการเรียนรู้และตอบคำถามสั้นๆ เป็นโจทย์ที่ชี้ให้ผู้เรียนเห็นถึงวิถีชีวิตของชาวล้านนาที่แฝงอยู่ในงานศิลปะ เอกลักษณะและความงามของศิลปะล้านนา และด้านรูปทรง ให้ผู้เรียนรับรู้ความงามของรูปทรงของงานหัตถกรรมล้านนาผ่านการวาดภาพและสังเกตรายละเอียดของงานศิลปะอย่างใกล้ชิด ให้สังเกตและเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรูปแบบของพระพุทธรูปล้านนาแบบขัดสมาธิเพชรและแบบขัดสมาธิราบ

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าของจิตรกรรม หัตถกรรม และประติมากรรมของล้านนา
- 2) เพื่อให้ผู้เรียนได้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาประเภทต่างๆภายในพิพิธภัณฑ์

2. เนื้อหาสาระ

มีเนื้อหากิจกรรมเกี่ยวกับจิตรกรรมล้านนา เรื่อง ลวดลายของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ประติมากรรมล้านนา เรื่อง รูปแบบของพระพุทธรูปล้านนา และหัตถกรรมล้านนา เรื่อง ลักษณะของเครื่องแต่งกายไทลื้อ ความหมายและประเภทของตุ้ง ความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยเวียงกาหลง ความหมายและวิธีใช้เครื่องจักสาน ดังนี้

เครื่องถ้วยเวียงกาหลง มีแหล่งผลิตอยู่ในอำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย

มีลักษณะเด่น คือมีน้ำหนักเบาและขึ้นรูปได้บาง ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเครื่องถ้วยเวียงกาหลงประเภทเขียนลายสีดำใต้เคลือบ คือ ลายกา ลวดลายจากอิทธิพลนอกอาณาจักร เช่น ลายเก้งจิ้น ลายกิเลน เป็นต้น

พระพุทธรูปล้านนา มีรูปแบบแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มพระพุทธรูปขัดสมาธิเพชร (เชียงใหม่สิ่งหนึ่ง) แสดงถึงอิทธิพลศิลปะพุกาม พระพักตร์กลม อมยิ้ม ขมวดพระเกศาใหญ่ รัศมีเป็นรูปดอกบัวตูม พระวรกายอวบอ้วน ชายสังฆาฏิสั้นเหนือพระถัน 2) กลุ่มพระพุทธรูปขัดสมาธิราบ (เชียงใหม่สิ่งสอง)แสดงถึงอิทธิพลศิลปะสุโขทัย พระพักตร์รูปไข่ ขมวดพระเกศาเล็ก รัศมีเป็นเปลว พระ

วรกายเพรียวบาง พระขนงโก่ง สันขมาฏีเป็นแผ่นเล็กยาวลงมาจรดพระนาภี โดยพระพุทธรูปปางมารวิชัยจากวัดปงสนุกแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานรูปแบบกันอย่างดีที่สุดระหว่างพระพุทธรูปทั้งสองกลุ่ม (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, ม.ป.ป., 2556)

เครื่องจักสาน เป็นงานศิลปะที่ต้องใช้ฝีมือและความประณีตในการทำอย่างมาก มีวัสดุสำคัญคือ หวายและไม้ไผ่ มีประโยชน์ใช้สอยมากมาย เช่น ทำเครื่องมือกลสิกรรม เครื่องมือจับปลา เครื่องใช้ในบ้าน ของเล่น เป็นต้น(วิวัฒน์ จุฑะวิภาต, 2545)

ตุ๊ก เป็นภาษาล้านนาที่แปลว่า ชง ประโยชน์ของตุ๊ก เช่น ใช้ถวายเป็นพุทธบูชา จากความเชื่อที่ว่า “ใครที่ถวายตุ๊กจะได้ขึ้นสวรรค์” เป็นการสร้างบุญกุศล ความสุขและความเจริญให้แก่ตนเองและครอบครัว ใช้เฉลิมฉลอง ประดับประดาศาสนสถาน ศาสนวัตถุ หรือสิ่งที่เป็นสาธารณประโยชน์ ใช้เป็นสัญลักษณ์แห่งความชื่นชม ยินดี ความสำเร็จ ความกล้าหาญ เกียรติยศ และศักดิ์ศรี หรือใช้ในเรื่องไสยศาสตร์และพิธีกรรม เช่น สะเดาะเคราะห์ สืบชะตา บูชาผีसाงเทวดา และทำเสน่ห์ เป็นต้น วัสดุที่ใช้สร้างตุ๊กมีหลากหลายตามประเภทของตุ๊ก เช่น ผ้า กระดาษ ไม้ โลหะ เป็นต้น(นิรันดร์ อภิวัตโน, 2547)

ไทลื้อ เป็นกลุ่มชาติพันธุ์หนึ่งในเชียงราย มีภูมิลำเนาเดิมอยู่ในประเทศจีน การแต่งกายของชาวไทลื้อ ผู้หญิงจะนุ่งผ้าซิ่นที่ทอด้วยผ้าฝ้าย สวมเสื้อ “ปัด” ซึ่งเป็นเสื้อสีน้ำเงินคราม แขนยาว ทรงกระบอก รัดรูป เหวลอย มีสาบเฉียงมาผูกติดกันตรงมุมด้านซ้ายและขวาของลำตัว ส่วนบริเวณคอเสื้อและแขนประดับด้วยแถบผ้าทอเป็นลายสวยงาม ผู้หญิงไทลื้อนิยมไว้ผมยาวและเกล้ามวยไว้ด้านหลัง ปักปิ่นเงินแล้วจึงโปกผ้าทับ ใส่เครื่องประดับเงิน ส่วนผู้ชายไทลื้อจะสวมเสื้อที่มีลักษณะคล้ายกับผู้ชายหญิง นุ่งกางเกงคล้ายกับกางเกงจีนที่ทำจากผ้าหม้อฮ่อม ขาวาวประมาณครึ่งหน้าแข้ง และขลิบลายที่ขอบกางเกง ที่เอวมีผ้าสีขาวต่อไว้สำหรับนุ่ง และมีผ้าเคียนหรือโปกศีรษะในบางโอกาส

3. สื่อการเรียนรู้

1) วิทยากรนำชมของพิพิธภัณฑ์ 2) คู่มือการเรียนรู้ 3) อุปกรณ์ศิลปะ ได้แก่ ดินสอ ยางลบ ตราประทับ และหมึก 4) ชิ้นงานศิลปะภายในพิพิธภัณฑ์ 5) โทรศัพท์มือถือ

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (30 นาที)

- ให้นักวิทยากรนำชมพิพิธภัณฑ์ 1 รอบ และผู้สอนอธิบายรายละเอียดและเวลาในกิจกรรมให้แก่ผู้เรียน

ขั้นปฏิบัติ (30 นาที)

- ให้ผู้เรียนแยกย้ายกันตามผลงานศิลปะที่ตรงกับภาพวาดในคู่มือการเรียนรู้ แล้วตอบคำถามในคู่มือการเรียนรู้ ระหว่างผลงานศิลปะให้ผู้เรียนถ่ายรูปลวดลายของงานศิลปะที่ชอบมาอย่างน้อย 5 ภาพ พร้อมจดบันทึกที่มาของลวดลายไว้ในคู่มือการเรียนรู้

ขั้นสรุป (10 นาที)

- ผู้เรียนที่ทำเสร็จแล้วนำผลงานมารับตราประทับครั้งที่ 2 พร้อมรับของรางวัล

5. การวัดและประเมินผล

- ด้านพุทธิพิสัย จากการตอบคำถามในคู่มือการเรียนรู้
- ด้านจิตพิสัย ใช้แบบสังเกตพฤติกรรม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 3 สืบสานล้านนา

ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

สถานที่จัดกิจกรรม : ห้องประชุมของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน

1.แนวคิด

กิจกรรมสืบสานล้านนา เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนนำภาพถ่ายหรือภาพสเก็ตช์ที่ได้จากงานศิลปะ ภายในพิพิธภัณฑสถานหรือเจดีย์วัดป่าสักในตอนเช้า มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายตุ๊กตารูปสัตว์ โดยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าทางศิลปะล้านนาด้านความรู้สึก โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจนได้ผลงานศิลปะของตนเองที่ใช่บูชาพระพุทธรูปได้ ทำให้เกิดความรักและภาคภูมิใจในศิลปะล้านนา ใช้คำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดตอนท้ายกิจกรรม ด้านการสร้างสรรค์ โดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม และด้านประโยชน์ใช้สอย โดยทำให้ผู้เรียนเห็นว่าศิลปะล้านนาดั้งเดิมสามารถนำมาใช้ในการต่อยอดสิ่งใหม่ ด้วยการให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าของจิตรกรรมล้านนา
- 2) เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม

2. เนื้อหาสาระ

จิตรกรรมล้านนา เรื่อง ลวดลายบนงานศิลปะล้านนา และการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะล้านนาดั้งเดิม

3. สื่อการเรียนรู้

- 1) คู่มือการเรียนรู้ 2) ภาพศิลปะล้านนาที่ผู้เรียนประทับใจซึ่งได้จากการสเก็ตช์หรือถ่ายภาพ
- 3) อุปกรณ์ศิลปะ ได้แก่ กระดาษสา ไม้ สีสอะคริลิก พู่กัน จานสี แก้วน้ำ กระดาษทองและกระดาษเงิน เชือก ลูกปัด พู่ ที่เจาะกระดาษ กรรไกร และกาว 4) โทรศัพท์มือถือ

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

- ผู้สอนอธิบายรายละเอียดกิจกรรมศิลปะ บอกจุดมุ่งหมายในการทำกิจกรรมให้ผู้เรียนทราบว่าจะทำเพื่อใช้บูชาพระพุทธรูป แสดงผลงานตัวอย่างให้ผู้เรียนดู

ขั้นปฏิบัติ (2 ชั่วโมง 20 นาที)

- สาธิตวิธีการนำลวดลายจากภาพถ่ายมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายทั้งการนำมาใช้โดยตรงและการตัดทอน ให้ผู้เรียนเขียนแนวคิด ที่มาของชิ้นงาน และร่างภาพด้วยดินสอลงในคู่มือการเรียนรู้ แล้วนำมาแลกรูปศิลปะ ให้ผู้เรียนลงมือทำชิ้นงานตามทีออกแบบไว้

ขั้นสรุป (30 นาที)

- ให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถาม เขียนรู้สึกและความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะลงในคู่มือการเรียนรู้ นำตุงไปบูชาพระพุทธรูปในพิพิธภัณฑ์และถ่ายรูปกับผลงานร่วมกัน

5. การวัดและประเมินผล

- ด้านพุทธิพิสัย จากการตอบคำถามในคู่มือการเรียนรู้
- ด้านจิตพิสัย ใช้แบบสังเกตพฤติกรรม แบบสอบถาม และการสะท้อนคิด





แบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาของผู้ร่วมกิจกรรม ภายหลังจากทำกิจกรรม
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ชาย หญิง
อายุ 18 19 20 21 22 23 24 25
อาชีพ นักศึกษา คณะ..... มหาวิทยาลัย.....
 อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อคำถาม	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
ด้านความรู้สึก					
1. การเข้าร่วมกิจกรรมนี้ทำให้ฉันมีความสุข					
2. ฉันอายุที่จะโชว์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่น เห็น (-)					
3. กิจกรรมนี้ช่วยให้ฉันได้แลกเปลี่ยน ความรู้สึกและความคิดกับผู้อื่น					
4. ฉันรู้สึกเครียดขณะทำกิจกรรมศิลปะ (-)					
5. ฉันรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง					
ด้านประโยชน์ใช้สอย					
6. ผลงานที่ได้จากกิจกรรมนี้สามารถ ประยุกต์ใช้หารายได้เสริมได้					
7. ผลงานที่ได้จากกิจกรรมนี้นำไปใช้ประโยชน์ ได้น้อย(-)					
8. ฉันภูมิใจที่ได้ใช้ผลงานที่มีเอกลักษณ์ความ เป็นไทย					
9. กิจกรรมนี้มีคุณค่าในการอนุรักษ์และสืบ ทอดศิลปะล้านนา					
10. ฉันคิดว่าศิลปะล้านนานำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ยาก (-)					
ด้านการสร้างสรรค์					
11. ฉันอยากให้ผลงานของฉันมีรูปแบบไม่ซ้ำ ใคร					
12. ศิลปะล้านนามีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์ ศิลปะร่วมสมัย					

ข้อคำถาม	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
13. ฉันถนัดวาดตามลวดลายแบบดั้งเดิมมากกว่าคิดเอง (-)					
14. ฉันชอบศิลปะล้านนาแบบดั้งเดิมมากกว่าแบบร่วมสมัย (-)					
15. ฉันชอบออกแบบศิลปะล้านนาให้เป็นรูปแบบของตนเอง					
ด้านเนื้อหา					
16. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนา					
17. ฉันอยากให้ผลงานของฉันในอนาคตมีกลิ่นอายความเป็นล้านนา					
18. ฉันชอบสังเกตเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ในงานศิลปะล้านนา					
19. งานศิลปะล้านนาแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในอดีต					
20. ศิลปะล้านนามีความงามก็เพียงพอไม่จำเป็นต้องมีเนื้อหา (-)					
ด้านรูปทรง					
21. รูปทรงธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ช่างในการสร้างศิลปะล้านนา					
22. ศิลปะล้านนามีความงดงามจากการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ลงตัว					
23. รูปทรงของศิลปะล้านนามาประยุกต์ใช้กับสิ่งอื่นๆได้ยาก					
24. ศิลปะล้านนามีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์					
25. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันเข้าใจรูปแบบของศิลปะล้านนามากขึ้น					

หมายเหตุ คุณค่าของศิลปะทั้ง 5 ด้าน แบ่งตามวิทย์ พิณคันเงิน (2547)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรม

.....

.....

การวิเคราะห์ระดับการเห็นคุณค่า พฤติกรรมที่แสดงออกและคำถามที่เกี่ยวข้อง
(ใช้ประกอบแบบสังเกตพฤติกรรม)

ระดับการเห็น คุณค่า	พฤติกรรมที่ แสดงออก	คำอธิบาย พฤติกรรม	คำถาม	คุณค่าทาง ศิลปะ
1. การรับรู้ (Receiving)				
1.1 การรู้จัก (Awareness)	<ul style="list-style-type: none"> - มีการตอบคำถามผู้สอน - บอกลักษณะของงานศิลปะ - ล้ามนานได้ - ระบุสิ่งที่สังเกตได้จากงานศิลปะ เช่น สี รูปทรง การจัดวาง วัสดุที่ใช้ - จับคู่หรือเปรียบเทียบผลงานกับผลงานอื่นหรือสิ่งที่มีลักษณะคล้ายกันได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนมีการตอบคำถามอย่างตรงประเด็น อาจถูกหรือไม่ก็ได้ - เมื่อคู่มือที่ผู้สอนนำเสนอแล้วสามารถบอกรายละเอียดต่างๆ ที่ปรากฏในสื่อได้ - มีการพูดเปรียบเทียบงานศิลปะที่เห็นกับงานศิลปะชิ้นอื่นๆ ที่เคยเห็นหรือประสบการณ์เดิม เช่น “ภาพจิตรกรรมนี้ลายเส้นคล้ายกับจิตรกรรมวัดภูมินทร์” “ไม้แกะสลักนี้รูปร่างเหมือนเปลวไฟ” 	<ul style="list-style-type: none"> - เมื่อพูดถึงศิลปะ ล้ามนาน ท่านนึกถึงอะไร - ท่านเห็นอะไรบ้างจากงานศิลปะชิ้นนี้ - ท่านคิดว่าผลงานของท่านมีความเหมือนและต่างจากศิลปะ ล้ามนานดั้งเดิมอย่างไร 	ด้านเนื้อหา ด้านรูปทรง

ระดับการเห็น คุณค่า	พฤติกรรมที่ แสดงออก	คำอธิบาย พฤติกรรม	คำถาม	คุณค่าทาง ศิลปะ
1.2 ความเต็ม ใจในการรับ (Willingness to Receive)	- ฟังผู้สอนและ เพื่อนพูดด้วย ความตั้งใจ - รับฟังความ คิดเห็นจาก ผู้สอนและเพื่อน เกี่ยวกับผลงาน - เปิดใจทำ กิจกรรมที่ไม่ เคยทำมาก่อน หรือไม่ถนัด	- ผู้เรียนมีการตั้ง คำถามที่เกี่ยวข้อง กับเรื่องที่สอน ไม่ พูดคุยกันระหว่าง ผู้สอนหรือเพื่อน กำลังพูด - ไม่แสดงอาการ หงุดหงิด หรือแสดง อาการไม่พอใจเมื่อ เพื่อนหรือผู้สอน แสดงความคิดเห็น ต่อผลงานของตน - อดทนทำกิจกรรม ที่ไม่เคยทำหรือไม่ ถนัดจนได้ผลงานที่ เสร็จสมบูรณ์	- ท่านเห็นด้วยกับ คำแนะนำจาก เพื่อนและผู้สอน หรือไม่ อย่างไร - เมื่อต้องทำ กิจกรรมศิลปะหรือ ขั้นตอนที่ไม่ชอบ ท่านมีวิธีรับมือ อย่างไร	ด้านอารมณ์
1.3 ควบคุม หรือคัดเลือก ความเอาใจใส่ (Controlled or Selected Attention)	- บอกสิ่งที่ชอบ หรือไม่ชอบใน กิจกรรม - บอกข้อดีและ ข้อเสียของ ศิลปะที่ชอบได้ - ชมงานศิลปะ ที่ชอบอย่าง พินิจพอคราะห์ ถึงอารมณ์และ ความหมาย	- เขียนสิ่งที่พอใจ และไม่พอใจในการ ทำกิจกรรม - เขียน ระบุ ข้อดี และ ข้อเสีย ของ ศิลปะที่ชอบได้ - บอกอารมณ์และ เนื้อหาในผลงาน ศิลปะที่ชอบตาม ความเข้าใจของตน	- ท่านคิดว่าขั้นตอน ใดในกิจกรรมที่ ท่านชอบมากที่สุด และน้อยที่สุด - ท่านคิดว่าผลงาน ที่เลือกมามีข้อดี และข้อเสีย อะไรบ้าง - ผลงานที่ท่าน เลือกให้ความรู้สึก อย่างไรและ ต้องการสื่อถึงอะไร	ด้านเนื้อหา ด้านการ สร้างสรรค์ ด้านรูปทรง

ระดับการเห็นคุณค่า	พฤติกรรมที่แสดงออก	คำอธิบายพฤติกรรม	คำถาม	คุณค่าทางศิลปะ
2. การตอบสนอง (Responding)				
2.1 การยินยอมในการตอบสนอง (Acquiescence in Responding)	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ความร่วมมือและทำตามขั้นตอนของกิจกรรมจนได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ - เดินทางไปยังแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะตามนัดหมายและปฏิบัติตามกฎการเข้าชมสถานที่ 	2.1 การยินยอมในการตอบสนอง (Acquiescence in Responding)	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ความร่วมมือและทำตามขั้นตอนของกิจกรรมจนได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ - เดินทางไปยังแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะตามนัดหมายและปฏิบัติตามกฎการเข้าชมสถานที่ 	2.1 การยินยอมในการตอบสนอง (Acquiescence in Responding)
2.2 ความเต็มใจที่จะตอบสนอง (Willingness to Response)	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ความร่วมมือและทำกิจกรรมด้วยความสนใจ - แสดงออกถึงความสนใจในกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนเลือกและสมัครกิจกรรมด้วยความตั้งใจของตนเอง - มีการเตรียมอุปกรณ์ที่ได้รับมอบหมายมาในวันทำกิจกรรมมาร่วมกิจกรรมตรงเวลา 	<ul style="list-style-type: none"> - เหตุใดท่านจึงเลือกสมัครกิจกรรมนี้ - ท่านมีการเตรียมตัวก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างไรบ้าง 	ด้านอารมณ์

ระดับการเห็น คุณค่า	พฤติกรรมที่ แสดงออก	คำอธิบายพฤติกรรม	คำถาม	คุณค่าทางศิลปะ
2.3 ความพึง พอใจในการ ตอบสนอง (Satisfaction in Response)	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่อกิจกรรมหรืองานศิลปะที่พบเห็น - แสดงออกถึงความรู้สึกมีความสุข ผ่อนคลาย และสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรม และแสดงออกผ่านงานศิลปะ 	<ul style="list-style-type: none"> - กล่าวชมเป็นคำที่แสดงถึงความรู้สึกเชิงบวก เช่น “ว้าว” “สุดยอด” หรือแสดงอาการชื่นชอบต่อสื่อที่ผู้สอนนำเสนอ เช่น ปรบมือ ยิ้ม หัวเราะ - เขียนบรรยายความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมด้วยคำที่สื่อถึงความรู้สึกเชิงบวก เช่น “ภูมิใจ” “ดีใจ” “ยินดี” “สนุก” “เพลินเพลิน” 	<ul style="list-style-type: none"> - ท่านรู้สึกอย่างไรขณะทำกิจกรรม - ท่านรู้สึกอย่างไรกับผลงานของตนเอง 	ด้านอารมณ์

ระดับการเห็น คุณค่า	พฤติกรรมที่ แสดงออก	คำอธิบาย พฤติกรรม	คำถาม	คุณค่าทาง ศิลปะ
3. การรู้คุณค่า (Valuing)				
3.1 การรับรู้ คุณค่า (Acceptance of a Value)	<ul style="list-style-type: none"> - ยอมรับว่าศิลปะ ล้ำนามีคุณค่า - ยอยากจะนำ ศิลปะล้ำนาไป ประยุกต์ใช้ใน ผลงานในอนาคต - รู้สึกผูกพันกับ ศิลปะล้ำนา - รู้สึกเป็นส่วน หนึ่งในการสืบ ทอดศิลปะล้ำนา - มีการค้นหา ความรู้เพิ่มเติม เกี่ยวกับศิลปะ ล้ำนาด้วย ช่องทางต่างๆหลัง ทำกิจกรรม เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต - มีการ แลกเปลี่ยนความ คิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรมกับผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> - บอกคุณค่าของ ศิลปะล้ำนาได้ - ยกตัวอย่างการ นำศิลปะล้ำนา ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - สิ่งที่ท่านได้ เรียนรู้จากการเข้า ร่วมกิจกรรมนี้คือ อะไร - ท่านจะนำ ความรู้ที่ได้จาก กิจกรรมไปใช้ใน การอนุรักษ์ศิลปะ ล้ำนาอย่างไร - กิจกรรมนี้ทำให้ เจตคติของท่านที่ มีต่อศิลปะล้ำนา เปลี่ยนแปลงไป หรือไม่ อย่างไร 	<ul style="list-style-type: none"> ด้านเนื้อหา ด้านอารมณ์ ด้านการ สร้างสรรค์ ด้าน ประโยชน์ใช้ สอย ด้านรูปทรง

ระดับการเห็นคุณค่า	พฤติกรรมที่แสดงออก	คำอธิบายพฤติกรรม	คำถาม	คุณค่าทางศิลปะ
3.2 การชื่นชมคุณค่า (Preference of Value)	<ul style="list-style-type: none"> - มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมและนำเสนอผลงานของตนเอง - มีการบันทึกเกี่ยวเรื่องราวที่สนใจ - มีการค้นหาตัวอย่างงานศิลปะที่ดีจากแหล่งเรียนรู้แล้วนำมาประยุกต์ใช้กับผลงานของตน - สามารถใช้ทัศนธาตุและหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ และวัสดุได้อย่างเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - หลังจากผู้สอนสาธิตเสร็จ ผู้เรียนทำตามขั้นตอนอย่างจดจ่อไม่นั่งเฉยๆหรือพักผ่อนมือถือขณะทำกิจกรรมและสามารถนำเสนอผลงานของตนได้ - มีการบันทึกสิ่งที่สนใจหรืองานศิลปะจากแหล่งเรียนรู้ด้วยวิธีที่ถนัด เช่น ถ่ายภาพ จดบันทึกลงสมุด อัดวิดีโอ สเก็ตซ์ภาพ - สร้างผลงานศิลปะได้สวยงามลงตัว และมีความคงทน - เขียนอธิบายเกี่ยวกับทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ และวัสดุที่ใช้ในการออกแบบผลงานได้อย่างเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - ท่านมีการบันทึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ท่านชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร - ท่านมีการนำทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างไรบ้าง 	<ul style="list-style-type: none"> ด้านเนื้อหา ด้านอารมณ์ ด้านการสร้างสรรค์ ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านรูปทรง

คนที่	ชื่อ-นามสกุล	พฤติกรรมตามระดับการเห็นคุณค่า													คะแนนรวม (5)		
		การรับรู้			การตอบสนอง			การรู้คุณค่า			พฤติกรรมอื่นที่สังเกตได้	คะแนนรวม (5)					
		ตอบคำถามผู้สอน	บอกลักษณะของงานศิลปะ	รับฟังความคิดเห็นจากผู้สอนและเพื่อน	บอกสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบในกิจกรรม	ให้ความร่วมมือและทำตามขั้นตอนของกิจกรรมจนได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์	แสดงออกถึงความสนใจในกิจกรรม	แสดงอารมณ์ร่วมทางบวกต่องานศิลปะ	บอกคุณค่าของศิลปะที่นำเสนอได้	มีการบันทึกเกี่ยวกับกิจกรรม			มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม				
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	

เกณฑ์การประเมิน

4.51-5.00 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาในระดับมาก

2.51-3.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาในระดับปานกลาง

1.51-2.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาในระดับน้อย

1.00-1.50 คะแนน แปลว่า ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าในศิลปะล้านนาในระดับน้อยที่สุด

แนวคำถามเพื่อวัดระดับการเห็นคุณค่า

(ใช้ประกอบการสะท้อนคิด)

ระดับ การเห็น คุณค่า	คำถามตามขั้นตอนการ สะท้อนคิดของGibbs (1988)	ตัวอย่างคำตอบที่แสดงถึง การเห็นคุณค่า
การรับรู้ ขั้น ควบคุม หรือคัดเลือก ความเอาใจใส่	- ท่านคิดว่าขั้นตอนใดใน กิจกรรมที่ท่านชอบมาก ที่สุดและน้อยที่สุด	- ฉันชอบตอนออกแบบผลงานมากที่สุด และชอบตอนนำเสนอผลงานน้อยที่สุด - ฉันชอบตอนไปทัศนศึกษามากที่สุดและ ชอบตอนออกแบบผลงานน้อยที่สุด
การ ตอบสนอง ขั้นความพึง พอใจในการ ตอบสนอง	- ท่านรู้สึกอย่างไรขณะทำ กิจกรรม	- ฉันรู้สึก...(ตื่นเต้น สนุก ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน มีพลัง สบายใจ มีความสุข ยินดี ตีใจ มั่นใจ ชาบซึ้ง)...เมื่อได้ทำ กิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะล้านนา (จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม หัตถกรรม)
	- สาเหตุที่ทำให้ท่านชอบ และไม่ชอบขั้นตอนดังกล่าวคืออะไร	- เพราะตอนออกแบบได้ใช้จินตนาการ และได้ถ่ายทอดแนวคิดและความรู้สึกของ ตนเองผ่านงานงานศิลปะ และไม่ชอบการ นำเสนอเพราะฉันพูดไม่เก่ง รู้สึกอาย - เพราะฉันรู้สึกสนุกและตื่นเต้นที่ได้ไป ทัศนศึกษา ได้เห็นรูปทรงที่งดงามของ สถาปัตยกรรมล้านนา และไม่ชอบ ออกแบบเพราะวาดรูปไม่เก่ง

ระดับ การเห็น คุณค่า	คำถามตามขั้นตอน การสะท้อนคิดของ Gibbs (1988)	ตัวอย่างคำตอบที่แสดงถึง การเห็นคุณค่า
<p>การรู้คุณค่า ขั้นการรับรู้ คุณค่า</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ท่านจะนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในการอนุรักษ์ศิลปะล้านนาอย่างไร - สิ่งที่ท่านเรียนรู้ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้คืออะไร 	<ul style="list-style-type: none"> - โดยการนำรูปแบบของศิลปะล้านนา (จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม หัตถกรรม) มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองในอนาคต - โดยการนำความรู้เกี่ยวกับงานหัตถกรรมล้านนาไปจัดกิจกรรมศิลปะให้ลูกหลานและส่งเสริมให้ใช้สิ่งของที่งานหัตถกรรมไทย - นำเนื้อหาที่ได้ศึกษาจากภาพจิตรกรรมไปเผยแพร่ให้กับคนที่สนใจ - ได้รู้ความเป็นมาของจิตรกรรมล้านนา และรู้ถึงเรื่องราว ความเชื่อ วิถีชีวิตที่แฝงอยู่ในงานศิลปะ - ได้เห็นความงามของสถาปัตยกรรมล้านนาที่ช่างมีการออกแบบรูปทรงและลวดลายเลียนแบบธรรมชาติ - การทำงานหัตถกรรมเป็นกิจกรรมศิลปะที่สนุกและผ่อนคลายและสามารถใช้ประโยชน์ได้ - ได้เรียนรู้รูปแบบของพระพุทธรูปล้านนาและเห็นความงามของรูปทรง
<p>การรู้คุณค่า ขั้นชื่นชอบ คุณค่า</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ท่านได้ทำอะไรในกิจกรรมนี้บ้าง มี ก ร บั น ทึ ก เกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ท่านชื่นชอบหรือไม่ อย่างไร 	<ul style="list-style-type: none"> - ฉันได้ทัศนศึกษาในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะและบันทึกข้อมูล (เช่นรายละเอียด ความเป็นมา อารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อผลงาน การใช้งาน ลักษณะการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์) ของผลงานศิลปะ (จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม หัตถกรรม) ที่ชื่นชอบด้วยการถ่ายภาพและจดบันทึกลงในกระดาษ นำภาพถ่ายไปเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะ และนำเสนอผลงาน

แบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

แบบสอบถามนี้มีจุดประสงค์เพื่อสำรวจความคิดเห็นของบุคคลที่มีอายุ 18-25 ปี เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ที่มีการจัดกิจกรรมศิลปะในแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ

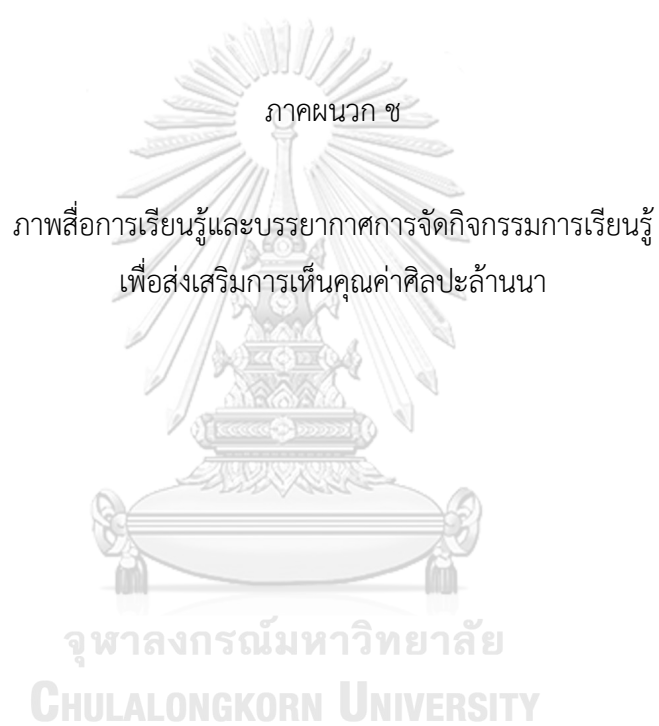
คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง [] ตามความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ [] 1.ชาย [] 2.หญิง
2. อายุ [] 18 [] 19 [] 20 [] 21 [] 22 [] 23 [] 24 [] 25
3. ระดับการศึกษา [] มัธยมศึกษา ปีที่..... [] อุดมศึกษา คณะ..... สาขา..... [] อื่นๆ.....

ตอนที่ 2 กรุณาเขียนตอบหรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง [] ให้ตรงตามความคิดเห็นของท่าน

1. เมื่อพูดถึงศิลปะล้านนา ท่านนึกถึงอะไร.....
 2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับศิลปะล้านนาอยู่ในระดับใด
[] มากที่สุด [] มาก [] ปานกลาง [] น้อย [] น้อยที่สุด
 3. ท่านคิดว่าศิลปะล้านนามีความสำคัญหรือไม่ อย่างไร.....
 4. ท่านสนใจศิลปะล้านนาประเภทใดมากที่สุด
[] จิตรกรรม [] ประติมากรรม [] สถาปัตยกรรม [] หัตถกรรม
 5. ท่านชอบกิจกรรมศิลปะในลักษณะใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
[] วาดรูป ระบายสี [] งานประดิษฐ์ [] ภาพพิมพ์ [] แกะสลัก [] อื่นๆ
 6. ท่านชอบทำกิจกรรมศิลปะในลักษณะแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่ม เพราะเหตุใด
[] แบบเดี่ยว เพราะ.....
[] แบบกลุ่ม เพราะ.....
 7. ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรใช้เวลาเท่าใดจึงจะเหมาะสม (รวมการเดินทางแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ไม่รวมเวลาพัก)
[] ชั่วโมง [] วัน [] อื่นๆ โปรดระบุ.....
 8. ท่านคิดว่าสื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมศิลปะรูปแบบใดเหมาะสมที่สุด
[] แผ่นพับ [] ใบความรู้ [] สมุด [] สื่อเทคโนโลยี [] อื่นๆ.....
 9. ถ้ามีการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ท่านสนใจเข้าร่วมหรือไม่ เพราะเหตุใด
[] สนใจ เพราะ..... [] ไม่สนใจ เพราะ.....
 10. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา ควรจัดในสถานที่ใด เพราะเหตุใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
[] พิพิธภัณฑ์ เพราะ.....
[] โบราณสถาน เพราะ.....
[] วัด เพราะ.....
[] อื่นๆ โปรดระบุ เพราะ.....
- ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....



ภาพสื่อการเรียนรู้

คู่มือครูได้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

วัดบูรพาราม
แหล่งส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะล้านนาของสุโขทัย

บทบาทสมมติ
สมมติว่าผู้เรียนมีสื่อเรียนรู้ไปเป็นอยู่ในร้านค้าที่จอย่านนา

สื่อการเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้และสื่อช่วยเสริมความสนใจ

วัดบวร

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสุโขทัย

ตลาดประชานิยม

จอย่านนา

สื่อสิ่งพิมพ์

คู่มือการเรียนรู้, โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

สื่อเทคโนโลยี

สื่อสังคมออนไลน์, โทรศัพทมือถือ, บล็อก

บุคคล

ผู้สอน 1 คน, ผู้เรียน อายุ 18-25 ปี 15 คน, วิทยากร 1 คน, สื่อมวลชน 1 คน

กิจกรรม

ตอนเช้า

ให้ผู้เรียนทำความรู้จักและเข้าใจคุณค่าของงานศิลปะล้านนาภายในกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตามโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการทอดผ้าธรรม ธรรมะแห่งเมืองสุโขทัย กิจกรรมการทอดผ้าธรรม ธรรมะแห่งเมืองสุโขทัย กิจกรรมการทอดผ้าธรรม ธรรมะแห่งเมืองสุโขทัย

กิจกรรมที่ ๑ **เจ็ดสีแห่งนาพายุ (๕๐ นาที)**

ผู้สอน (๑๐ นาที) ผู้สอนแนะนำกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รู้จักกับสีและสีผสมอาหาร

ผู้เรียน (๓๐ นาที) ผู้เรียนได้รู้จักกับสีและสีผสมอาหาร

ผู้สอน (๑๐ นาที) ผู้สอนแนะนำกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รู้จักกับสีและสีผสมอาหาร

กิจกรรมที่ ๒ **วิถีชีวิตนา (๓ ชั่วโมง ๓๐ นาที)**

ผู้สอน (๑๐ นาที) ผู้สอนแนะนำกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รู้จักกับวิถีชีวิตนา

ผู้เรียน (๓๐ นาที) ผู้เรียนได้รู้จักกับวิถีชีวิตนา

ผู้สอน (๑๐ นาที) ผู้สอนแนะนำกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รู้จักกับวิถีชีวิตนา

ตอนบ่าย

ให้ผู้เรียนทำความรู้จักกับวิถีชีวิตนาและวิถีชีวิตนา

ภาพที่ 1 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา

ระเบียบการเข้าชม
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน

กิจกรรมที่ ๑

วัดบ้านนา

เป็นวัดที่มีวัดและวิหารรวมกันอยู่กันอยู่กันอย่างดีอยู่ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน

กศิศา

- 1. ใช้ใบพัดที่มีลักษณะคล้ายใบพัดโบราณที่ขึ้นชื่อในอำเภอเมืองเชียงแสนจำนวน ๕ ใบพัด
- 2. ครอบค้ำถาม ภาวนา และนั่งสมาธิในโบสถ์ ๕-๑๐ โถงพระวิหาร (ก่อนสามารถเข้าวัดได้จากทางข้างเหนือในคูน้ำเดิมนี้ นำคำอธิบายมาบนผนังและป้ายคำอธิบายงานศิลปะภายในพิพิธภัณฑ์)
- 3. นำกิจกรรมที่ ๑-๓ เข้าชมร่วมกับวัดและแหล่งท่องเที่ยวอื่นในบริเวณทางจังหวัดเชียงราย

สถานที่เก็บของเดิมของพิพิธภัณฑ์ที่ประกอบไปด้วยตำแหน่งของชิ้นงานศิลปะที่วางแสดง

- ห้ามนำอาหารและเครื่องดื่มเข้ามาในพิพิธภัณฑ์
- ห้ามใช้แฟลชในการถ่ายรูป
- ห้ามจับงานศิลปะ

พระพุทธรูปปางมารวิชัย

พระพุทธรูปปางมารวิชัย มีฐานแตกต่างกัน ๒ กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มพระพุทธรูปปางมารวิชัย (เขียนแบบเชียงแสน)

แสดงไว้ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน กลุ่ม เชียงแสน จะแสดงและไปอยู่ รัชสมัยเป็นรูปดอกบัวบาน พระวรกายอวบอรอน ชายสังฆาฏิสั้นเนื้อห่อหุ้ม

กลุ่มพระพุทธรูปปางมารวิชัย (เขียนแบบลพบุรี)

แสดงไว้ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงแสน กลุ่ม ลพบุรีจะเป็นรูปดอกบัวบาน พระวรกายอวบอรอน ชายสังฆาฏิสั้นเนื้อห่อหุ้ม

สามารถระบุพระพุทธรูปที่มีลักษณะใกล้เคียงว่ามาจากเชียงแสนและลพบุรีได้หรือไม่? (เลือกคำตอบที่ถูกต้อง)

พระพุทธรูปปางมารวิชัยจากวัด.....

แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานกันระหว่างลพบุรีและเชียงแสน

ลักษณะเด่นของพระพุทธรูปปางมารวิชัย

- รัศมีรูปดอกบัวบาน ขลุ่ย ขลุ่ย
- ฐานสิงห์ ขลุ่ย ขลุ่ย
- นริศสมาธิฐานเป็นสิงห์ ขลุ่ย ขลุ่ย

เครื่องถ้วยชาม

เครื่องถ้วยชามมีลักษณะแตกต่างกัน ๒ กลุ่ม ดังนี้

- มีลวดลายที่นิยมในลพบุรีและลพบุรี เชียงแสนลพบุรี
- มีลักษณะเด่น คือมีรูปทรง.....และเขียนรูปได้บาง
- ลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเครื่องถ้วยชามของลพบุรีและลพบุรีคือลวดลายสีน้ำตาล คือ ลาย.....
- ลวดลายจากลพบุรีและลพบุรีคือ ลาย.....

สามารถระบุชื่อเครื่องถ้วยชามที่เห็นได้หรือไม่? (เลือกคำตอบที่ถูกต้อง)

ลวดลาย

ขลุ่ย ขลุ่ย

ลวดลาย

ขลุ่ย ขลุ่ย

ลวดลาย

ขลุ่ย ขลุ่ย

ภาพที่ 2 ตัวอย่างคู่มือประกอบการทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)

๑๐

• **ตุ๊ก** เป็นภาษาสันสกฤตแปลว่า ๑๑

• ประโยชน์ของตุ๊ก เช่น ใช้ถวายเป็นพุทธบูชา จากความเชื่อที่ว่า "ใครที่ถวายตุ๊กจะดีมีสิริสวัสดิ์" เป็นภาชนะใส่ดอกไม้ ดอกหญ้า และธูปเทียนไม้ดอกและธูปเทียนว่า "ตุ๊กดอกไม้สด" ประดับด้วยดอกสายสุคนธ์ สายสนิมดู หรือสีที่สีกาขาวประปราย ใช้เป็นสัญลักษณ์แห่งความรื่นรมย์ ยืนยง ความสามัคคี ความกล้าหาญ เกียรติยศ และศักดิ์ศรี หรือไว้เป็นเครื่องไมยสายสุคนธ์และพิธีกรรม เช่น เทศกาลถวายไฟพระลา บูชาฉัตรพระลา และทำพิธีเป็นต้น

• วัสดุที่ใช้ทำตุ๊กมีหลากหลายตามประเภทของตุ๊ก เช่น ไม้ กระจกลายไม้ โยงะ เป็นต้น

ตุ๊กทองคำ ใช้ในงานศพ ตุ๊กไม้ ตุ๊กโลหะ ตุ๊กหิน

ใช้ในงานศพ ใช้ในงานมงคล ใช้ในงานมงคล ทำจากธูปเทียน

๑๑

เป็นกลุ่มชาติพันธุ์หนึ่งในมลายู มีถิ่นกำเนิดอยู่ในประเทศไทย

การแต่งกายของชาวไทลื้อ ผู้หญิงจะมัดผ้าพันคอด้วยผ้าฝ้าย ส่วนเสื้อ "ปัด" ซึ่งเป็นเสื้อสีน้ำเงินคราม แขนงอกทรงระลอก (คือ) เอวสอบ มีสามเหลี่ยมผูกติดกับแนวอก ขอบด้านซ้ายและขวาของตัวเสื้อ ส่วนบริเวณคอเสื้อและแนวประดับด้วยผ้าฝ้ายเป็นลายสามแฉก ผู้หญิงไทลื้อนิยมใช้เอวกระดกและผ้าพันคอสีน้ำเงินครามและเสื้อสีน้ำเงินคราม ไม่ใช้เครื่องประดับอื่น

ส่วนผู้ชายไทลื้อจะสวมเสื้อที่มีลักษณะคล้ายกับชายหญิง ผู้ชายจะมัดผ้าพันคอแบบจีนที่มาจากผ้าฝ้ายสีส้ม ขาวหรือปริมาณสีอื่นบ้าง และใช้สายที่ขึงยาวทางอก ที่เข่ามีผ้าขาวห่อไว้สำหรับหุ้ม และมีผ้าสีเขียวห่อไว้ห่อข้อมือแบบกางเขร

ผ้าเยน เสื้อ ผ้าข้อมือ

ผ้า ผ้าข้อมือ

๑๒

กิจกรรม

สืบสวนตำนาน

มาทำบุญแบบชาวล้านนาด้วยการทำตุ๊กถวายพระกันเถอะ ออกแบบและตกแต่งตุ๊กประจำตระกูลโดยใช้ศิลปะล้านนาที่สร้างสรรค์เป็นแบบเป็นลายให้ดูดี สวยงามที่ศิลปะที่ทันสมัยและไม่ซ้ำใครไป เพราะตุ๊กล้านนาจะดูดีก็เพราะดูดีโดยดูจากหลายองค์ประกอบ อย่างเช่น ไม้ แก้ว กระจก จะช่วยให้ตุ๊กเหล่านั้นเกิดความเชื่อ มีชีวิตและขลังเป็นงานสูงของชาวล้านนา

ออกแบบและตกแต่งตุ๊กด้วยดินสอ และใช้เส้นสีกันตามรูปและองค์ประกอบศิลป์ที่ใช้

แนวคิด

ตุ๊กมีแรงบันดาลใจมาจากศิลปะล้านนา คือ

โดยนำเอา ตุ๊ก (เป็น/รูปปั้น/รูปถ่าย)/รูปทรง/ไม้เท้า/แสงและเงา/สี/ใช้เส้นต่างกันในผิว ที่เห็นในงานศิลปะจะเป็นสื่อกลางแสดงความรู้สึก

จึงวางให้มีความ เป็นพื้นที่แสดงกัน/กลมกลืน/จัดเส้น/แนวเส้น/ใช้สีเข้ม/สีอ่อน/สีจาง/สีเข้ม/สีจาง

มีสิ่งที่น่าสนใจในศิลปะสิ่งนี้ คือ

มีสิ่งที่น่าสนใจจากศิลปะสิ่งนี้ คือ

ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับ

มีรายละเอียดที่ใครได้ดูสิ่งนี้ ผู้นี้จะ

๑๓

แบบสอบถาม

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ชาย หญิง

อายุ ๑๘-๒๔ ๒๕-๓๐ ๓๑-๓๕ ๓๖-๔๐ ๔๑-๔๕ ๔๖-๕๐ ๕๑-๕๕

อาชีพ นักศึกษา คณบดี มหาวิทยาลัย อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ ๒ แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม

คำสั่งแจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อความ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
๑. การเข้าร่วมกิจกรรมนี้ทำให้ได้รับความสุข					
๒. เนื้อหาของกิจกรรมนี้มีความน่าสนใจ					
๓. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ					
๔. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้ใช้เวลาว่างอย่างคุ้มค่า					
๕. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้ใช้เวลาว่างอย่างคุ้มค่า					
๖. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้ใช้เวลาว่างอย่างคุ้มค่า					
๗. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้ใช้เวลาว่างอย่างคุ้มค่า					
๘. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้ใช้เวลาว่างอย่างคุ้มค่า					
๙. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้ใช้เวลาว่างอย่างคุ้มค่า					
๑๐. กิจกรรมนี้ทำให้ฉันได้ใช้เวลาว่างอย่างคุ้มค่า					

ภาพที่ 2 ตัวอย่างคู่มือประกอบการทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา (ต่อ)



ภาพที่ 3 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ภาพที่ 4 อุปกรณ์ศิลปะสำหรับทำตุ้งและป้ายชื่อ



ภาพที่ 5 ผลงานตัวอย่าง (2 ชิ้นซ้าย) และผลงานผู้เรียนในรอบTry-Outชุดกิจกรรม

บรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา



ภาพที่ 6 การใช้บทบาทสมมติโดยให้ผู้เรียนออกแบบลายสร้อยประจำตระกูล



ภาพที่ 7 บรรยากาศการทำกิจกรรมเจดีย์ล้านนาพาสุนัข



ภาพที่ 8 วิทยากรของพิพิธภัณฑ์นำผู้เรียนชมนิทรรศการในกิจกรรมวิถีล้านนา (ซ้าย) และผู้เรียนกำลังเล่นเกมตอบคำถามในคู่มือ (ขวา)



ภาพที่ 9 บรรยากาศการจัดกิจกรรมสืบสานล้านนา



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและศิลปินท้องถิ่นที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น

1. ผู้เชี่ยวชาญ

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ด้านหัตถกรรม

ศาสตราจารย์กิตติคุณวัฒน์ะ จุฑะวิภาต

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ด้านสถาปัตยกรรม

ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ด้านประติมากรรม

รองศาสตราจารย์ สัญญา วงศ์อร่าม

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะไทย ด้านจิตรกรรม

อาจารย์สนั่น รัตนะ

นักวิชาการที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร

อาจารย์สอนศิลปะสำหรับวัยรุ่น

อาจารย์ ดร.ปทุมมา บำเพ็ญทาน

2. ศิลปินที่ทำงานศิลปะไทยในท้องถิ่น

ศิลปินด้านจิตรกรรม

นางอรพิน สืบทิม

นายทรงเดช ทิพย์ทอง

ศิลปินด้านประติมากรรมและด้านจิตรกรรม

อาจารย์ฉลอง พินิจสุวรรณ

ศิลปินด้านหัตถกรรม

นายคำจันทร์ ยาโน

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้
วัน เดือน ปี เกิด	24 กันยายน 2536
สถานที่เกิด	ชลบุรี
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) เกียรตินิยมอันดับ 1 สาขาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ทุนโครงการพัฒนายุทธศาสตร์สู่ความเป็นเลิศด้านศิลปะไทย สาขาวิชาศิลปศึกษาในระดับปริญญาโท
ที่อยู่ปัจจุบัน	9 หมู่ 11 ต.นางแล อ.เมือง จ.เชียงราย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY