

ผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการ
สร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



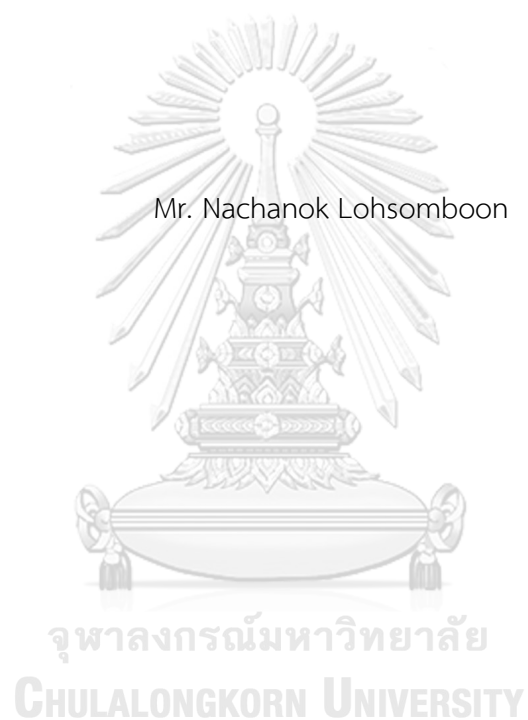
บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

EFFECTS OF CHOICE BASED ART EDUCATION LEARNING TOWARD CRITICAL THINKING TO
CREATE WORKS IN FOURTH GRADE STUDENTS

Mr. Nachanok Lohsomboon



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Art Education

Department of Art Music and Dance Education

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2017

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อ
ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงาน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

โดย นายณชนก หล่อสมบูรณ์

สาขาวิชา ศิลปศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ณชนก หล่อสมบูรณ์ : ผลการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (EFFECTS OF CHOICE BASED ART EDUCATION LEARNING TOWARD CRITICAL THINKING TO CREATE WORKS IN FOURTH GRADE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.โสมฉาย บุญญานันต์, 171 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือก 2) ศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือก 3) ศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือก และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือก กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศศิภา จำนวน 16 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือก 3) แบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 4) แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน 5) แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือก วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ Repeated Measured ANOVA และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือกมีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นสาธิต (Demonstration) สามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้จากการตั้งคำถามของผู้สอน และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น รวมถึงสามารถส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานจากการสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆของผู้สอน (2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) สามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการฝึกให้ผู้เรียนได้วางแผน ร่างแบบจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อใช้ในการตัดสินใจเลือกวัสดุ อุปกรณ์และตั้งชื่อผลงาน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เพื่อนำมาพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงาน นอกเหนือจากการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เพื่อค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ๆ (3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นการส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานให้ผู้เรียนรู้จักทำความสะอาด และเก็บวัสดุอุปกรณ์ และ (4) ขั้นวัดผล (Assessment) ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสร้งงาน ผลงานโดยให้ผู้เรียนระบุปัญหาและหาแนวทางแก้ไขปัญหาย่างรอบคอบ อีกทั้งผู้เรียนสามารถนำเสนอเทคนิคและวิธีการใหม่ๆที่ค้นพบ และการประเมินผลงานของตนเองและเพื่อน 2) การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือกทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือกทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการการสร้างสรรค์ผลงานสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานานฐานทางเลือกอยู่ในระดับมาก ($\sigma = 4.38$)

ภาควิชา ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา

ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา ศิลปะศึกษา

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ปีการศึกษา 2560

5983318527 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORDS: CHOICE BASED ART EDUCATION LEARNING / CRITICAL THINKING / CREATION OF WORKS / CRITICAL THINKING TO CREATE WORKS

NACHANOK LOHSOMBOON: EFFECTS OF CHOICE BASED ART EDUCATION LEARNING TOWARD CRITICAL THINKING TO CREATE WORKS IN FOURTH GRADE STUDENTS. ADVISOR: SOAMSHINE BOONYANANTA, Ph.D., 171 pp.

The objectives of this study were to 1) Design Choice Based Art Education Learning lesson plans. 2) Study the critical thinking in fourth grade students by Choice Based Art Education Learning. 3) Study the creation of works in fourth grade students by Choice Based Art Education Learning and 4) Study the satisfactory of fourth grade students toward Choice Based Art Education Learning. The target audience of the research were 16 fourth grade students at Sasipa School. Research instrument and methodology were used 1) An interview form of experts' opinions on art education learning. 2) Choice Based Art Education Learning lesson plans. 3) A critical thinking assessment form. 4) A Creation of works assessment form. 5) Questionnaire form on the satisfactory of the students in Choice Based Art Education Learning and 6) Interviews form on satisfactory of the students toward Choice Based Art Education Learning. Data were analyzed by mean, percentage, standard deviation, repeated measures ANOVA, and data analysis.

The findings in this research were as follows: 1) Choice Based Art Education Learning lesson plans were appropriately made for fourth grade students that the learning management processes including 4 methods: (1) Demonstration was able to encourage the critical thinking skill from instructor's questions and gave opportunity to students to explain their opinions. In addition, it was also able to encourage creation of work from instructor's demonstration. (2) Studio Time was able to encourage the critical thinking skill by allowing students to plan and sketch from their research in order to give students an opportunity to exchange their idea toward each other. From that, it could help to develop the creation of work apart from allowing to do to explore the new techniques. (3) Cleanup was able to encourage the critical thinking skill by allowing them to clean up and keep materials. And (4) Assessment was able to encourage the critical thinking skill and the creation of work by allowing them identify the problems and think of the solution thoroughly. Meanwhile, students can address the techniques that they found out. 2) Choice Based Art Education Learning has enabled the students to develop better critical thinking at the significant level .05 3) Choice Based Art Education Learning has enabled the students to develop higher creativity in their work at the significant level .05 and 4) The satisfactory of the fourth grade students toward Choice Based Art Education Learning was a high level. ($\sigma = 4.38$)

Department: Art Music and Dance Education Student's Signature

Field of Study: Art Education Advisor's Signature

Academic Year: 2017

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ ดร. โสมฉาย บุญญานันต์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้จุดประกายความคิด ให้คำปรึกษา สนับสนุนและคอยให้กำลังใจเสมอมา อีกทั้งยังกรุณาตรวจสอบข้อบกพร่องต่างๆจนทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ ที่กรุณาให้เกียรติเป็น ประธานสอบวิทยานิพนธ์ อีกทั้งยังได้ให้คำแนะนำด้วยดีเสมอมา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน ที่กรุณาให้เกียรติเป็นกรรมการภายนอกมหาวิทยาลัยสอบวิทยานิพนธ์ อีกทั้งได้ให้ คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อำไพ ตรีณสาร อาจารย์ ดร. อธิพัชร วิจิตรสถิต รัตน์ อาจารย์วิรัตน์ คุ่มคำ อาจารย์สมใจ จงรัชชวิทย์ และอาจารย์ประติมา ฉันทบุรณ์ตระกูล ที่ กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย อีกทั้งได้ให้คำปรึกษาที่ดีในการปรับแก้เครื่องมือ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ผ่อง เช่งกิ่ง อาจารย์มะลิวัลย์ สิทธิลักษณ์ อาจารย์วิภาภรณ์ อรุณพลอด อาจารย์สมใจ จงรัชชวิทย์ และอาจารย์ประติมา ฉันทบุรณ์ตระกูล ที่กรุณาสละเวลาใน การให้สัมภาษณ์ ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการนำไปสร้างเครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณครอบครัวหล่อสมบูรณ์ ญาติพี่น้องทุกคน และเพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาศิลปศึกษาที่มีส่วนช่วยเหลือ ให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา รวมไปถึงคณาจารย์ภาควิชา ศิลปศึกษาทุกท่านและอาจารย์ ดร. กนิษฐ ศรีเคลือบที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้วยความรัก และความเมตตา และเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัย

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณสำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ที่ได้สนับสนุน ทุนอุดหนุนการวิจัย แผนพัฒนาศักราชภาพบัณฑิตวิจัยรุ่นใหม่ ประจำปี 2561 ระดับปริญญาโท

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญแผนภาพ.....	ฐ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดทฤษฎี.....	8
บทที่ 2	9
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551.....	11
1.1 วิสัยทัศน์.....	11
1.2 หลักการ.....	11
1.3 จุดหมาย	11
1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน.....	12
1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	13

1.6	มาตรฐานการเรียนรู้.....	13
1.7	ระดับการศึกษา	16
2.	การศึกษาไทย4.0	17
2.1.	ความเป็นมา.....	17
3.	Active Learning.....	18
3.1.	ความหมายของActive Learning.....	18
3.2.	การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning.....	18
3.2.1	ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ Active Learning (AL).....	19
3.2.2	บทบาทผู้สอน.....	20
3.2.3	บทบาทผู้เรียน.....	21
4.	การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.....	21
4.1	คุณลักษณะสำคัญของคนในศตวรรษที่ 21.....	22
4.2	การประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	23
4.2.1	หลักการประเมินผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	23
4.2.2	กรอบการประเมินผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	24
4.2.3	การให้ข้อมูลย้อนกลับจากการประเมิน	25
4.3	ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	26
5.	ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	27
5.1	ความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	27
5.2	ความสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ.....	28
5.3.	องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ.....	30
5.4	การพัฒนาส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ.....	31
5.5	ลักษณะของผู้มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ.....	33

6. การสร้างสรรค์ทางศิลปะ.....	34
6.1 ความหมายของการสร้างสรรค์.....	34
6.2 กระบวนการสร้างสรรค์.....	34
6.3 แนวคิดทางการสร้างสรรค์.....	35
6.4 หลักการสร้างสรรค์ทางศิลปะ.....	36
6.4.1 องค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะ.....	36
6.4.2 วิธีจัดองค์ประกอบศิลป์.....	39
6.5 การส่งเสริมการสร้างสรรค์ทางศิลปะ.....	40
7. ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก(Choice-based Art Education).....	41
7.1 ความเป็นมา.....	41
7.2 หลักการ.....	41
7.2.1 หลักการที่ 1 : ผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน.....	42
7.2.2 หลักการที่ 2 : การจัดการเรียนรู้.....	42
7.2.3 หลักการที่ 3 : ห้องเรียน.....	43
7.2.4 หลักการที่ 4 : การประเมินผล.....	44
7.3 การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก.....	44
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	47
8.1 งานวิจัยในประเทศ.....	47
8.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	56
บทที่ 3.....	60
วิธีดำเนินการวิจัย.....	60
1. การออกแบบแผนการวิจัย.....	60
2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	61

3. การกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจสอบเครื่องมือ	61
4. การพัฒนาตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	61
5. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	64
7. การสรุปอภิปรายและเขียนรายงานการวิจัย	65
บทที่ 4	68
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	68
1. การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก	68
3. การสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	88
4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบน ฐานทางเลือก.....	102
บทที่ 5	109
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	109
สรุปผลการวิจัย.....	110
อภิปรายผลการวิจัย	115
ข้อเสนอแนะ	121
รายการอ้างอิง	122
ภาคผนวก ก	128
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือ.....	129
ภาคผนวก ข	130
รายนามผู้เชี่ยวชาญในการให้สัมภาษณ์การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ	131
ภาคผนวก ค	141
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	141
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	171

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	ตารางตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	14
ตารางที่ 2	ตารางตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	15
ตารางที่ 3	ตารางพัฒนาการทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	15
ตารางที่ 4	ตารางเปรียบเทียบความสมดุลการจัดการเรียนรู้บนฐานทางเลือก.....	43
ตารางที่ 5	ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice).....	46
ตารางที่ 6	สรุปกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 4 ขั้นตอน.....	59
ตารางที่ 7	แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก.....	72
ตารางที่ 8	ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก.....	78
ตารางที่ 9	ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง.....	84
ตารางที่ 10	ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ One-way repeated measures ANOVA....	85
ตารางที่ 11	ผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง.....	85
ตารางที่ 12	ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยรายคู่ของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 5 คู่.....	86
ตารางที่ 13	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องมหานครก้องโลก.....	88
ตารางที่ 14	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.....	90
ตารางที่ 15	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความสุขของฉัน.....	91
ตารางที่ 16	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องภาษาชะงัด.....	92
ตารางที่ 17	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องเฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย.....	94
ตารางที่ 18	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่องความรัก.....	95
ตารางที่ 19	วิเคราะห์ภาพรวมของนักเรียนที่มีพัฒนาการโดดเด่น.....	97
ตารางที่ 20	ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง.....	99
ตารางที่ 21	ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ One-way repeated measures ANOVA.....	99

ตารางที่ 22 ผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง 99

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยรายคู่ของการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 5 คู่..... 100

ตารางที่ 24 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 102

ตารางที่ 25 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก 105

ตารางที่ 26 โครงสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 6 แผน 112



สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่ 1	การจัดการเรียนรู้แบบ Passive Learning และ Active Learning.....	19
แผนภาพที่ 2	แบบแผนการวิจัย One Shot Repeated Measured Design	60
แผนภาพที่ 3	กราฟแสดงคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง.....	87
แผนภาพที่ 4	กราฟแสดงคะแนนเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง	101



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงต่างๆเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้ทักษะที่จำเป็นของคนแตกต่างไปจากเดิม(วิจารณ์ พานิช, 2555) โดยกลุ่มPartnership for 21st Century Learning (2015) ได้เสนอทักษะการเรียนรู้หลักในศตวรรษที่ 21 ไว้ 3 ทักษะหลัก อันได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation) ทักษะเทคโนโลยี (Technology) และทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career) นำมาสู่ 8 ทักษะผู้เรียนสำหรับการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking), ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation), ทักษะความร่วมมือ (Collaboration), ทักษะความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural Understanding), ทักษะการสื่อสาร(Communication), ทักษะเทคโนโลยี (Technology) ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career) (Trilling & Fadel, 2009) และคุณธรรมจริยธรรม (Compassion) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) เพื่อเตรียมคนให้เป็นผู้พร้อมเรียนรู้และเป็นคนทำงานที่ใช้ความรู้ สามารถปรับตัวและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่พลิกผันรุนแรงอย่างคาดไม่ถึงในโลกศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช, 2555)ทำให้คนไทยในศตวรรษที่ 21 ต้องได้รับการพัฒนาให้เป็นผู้มีความสามารถในการเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้น สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ แก้ปัญหา ปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงของโลกไร้พรมแดน ดำเนินชีวิตแบบประชาธิปไตยอย่างมีความสุขและมีคุณภาพ รวมถึงรักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558) โดยนักวิชาการและนักการศึกษาให้ความเห็นตรงกันว่า ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)เพื่อวิเคราะห์และประเมินสิ่งที่ได้รับรู้ และทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and innovation) เพื่อพัฒนาสิ่งใหม่ๆให้เกิดขึ้นในสังคม มีความจำเป็นที่ต้องส่งเสริมให้เกิดขึ้นกับเยาวชนรุ่นใหม่ (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2558)

ในปัจจุบันจากผลการประเมินทักษะของนักเรียนในระดับนานาชาติ (PISA) ซึ่งผลคะแนนการทดสอบPISA ของไทยอยู่ในระดับต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ย แสดงให้เห็นว่าระบบการศึกษาของไทยควรปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณมากยิ่งขึ้น (ดวงจันทร์ วรคามิน และคณะ, 2559) อีกทั้งระบบการศึกษาเป็นระบบบริโภคนิยม ด้วยการดำเนินการศึกษาในลักษณะบริโภคนิยม ดังจะเห็นได้ว่า หลักสูตรและการสอนของไทยยังเป็นระบบบริโภครู้ บริโภคความเข้าใจ และบริโภคราคาแพงต่างๆ ตามที่กำหนดไว้ในสังคม โดยไม่ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้าง คิดประดิษฐ์ และพัฒนาสิ่งต่างๆ รวมถึงยังสอนให้ทำตามแบบอย่างของคนอื่นๆ ทำมา โดยไม่สอนให้คิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

ผู้เรียนจึงขาดการคิดสิ่งใหม่ๆ ให้กับตัวเองและสังคม ในกระบวนการเรียนการสอนผู้สอนเป็นผู้บอกความรู้ให้กับผู้เรียน และผู้เรียนทำหน้าที่เป็นผู้บริโภคความรู้จากผู้สอน แต่กระบวนการสร้างสรรค์ความรู้ขึ้นเอง สร้างสิ่งต่างๆ ให้เป็นรูปธรรมยังมีไม่เพียงพอ(ไพฑูริย์ สีนลารัตน์ และคณะ, 2559)

ดังนั้นเพื่อให้การศึกษาของไทยเป็นไปในทิศทางที่มีคุณค่าต่อตัวผู้เรียน ต่อสังคมในทางสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศให้ดำรงอยู่ในภาวะสังคมโลกที่แข่งขันอย่างรุนแรงเช่นในปัจจุบัน จึงควรจะเปลี่ยนกระแสดูแลการศึกษาใหม่ให้ไปในทิศทางที่ก่อให้เกิดผลในทางปฏิบัติก่อให้เกิดรูปธรรมในการศึกษา ก่อให้เกิดผลผลิตขึ้นในวงการศึกษ จนกลายเป็นผลผลิตในทางสร้างสรรค์ (Creative) เป็นผลผลิตใหม่ๆ ที่เกิดจากความคิด สติปัญญา วิธีการของการศึกษานั้นๆ ซึ่งจำเป็นที่จะต้องสร้างคนไทยให้มีลักษณะคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดผลิตภาพ และคิดรับผิดชอบ ด้วยเหตุนี้การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพจึงต้องเน้นที่การสร้างสรรค์ (Creative) แล้วแปรความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นผลผลิตออกมา (Product) แต่อย่างไรก็ตามการการสร้างสรรค์ต้องเริ่มจากการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical)ก่อน (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์ และคณะ, 2559) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการศึกษาไทย 4.0 ในปัจจุบันที่จะต้องส่งเสริมการผลิต การคิด เพื่อก้าวไปสู่ผลผลิตนิยม การสร้างสรรค์และนวัตกรรมจึงมีความจำเป็นเพื่อก้าวสู่ศตวรรษที่ 21 (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2558)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 และ(ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2553) ได้กำหนดการจัดการศึกษาตามหมวดที่ 1 มาตรา 6 ไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจและสติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข”และหมวดที่ 4 มาตรา 22 บัญญัติว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ และมาตรา 24 กำหนดว่า “การจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และประยุกต์ความรู้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาควบคู่กับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์” สอดคล้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะซึ่งเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (สำนักงาน

กรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจึงมีความสำคัญอย่างมากที่จะพัฒนาและส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เต็มตามศักยภาพ สอดคล้องกับความถนัดของผู้เรียน ผู้เรียนมีอิสรภาพในการสร้างองค์ความรู้ของตนเอง เรียนรู้อย่างมีความสุข ใช้ทักษะกระบวนการคิด การปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมอย่างเต็มตัว ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม รวมถึงผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนมากกว่าผู้สอน(ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558)

จากที่กล่าวมาข้างต้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 ต้องจัดสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด ดังนั้นหลักการสอนจึงต้องให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายและหาความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนต้องรู้จักเลือกและคัดกรองข้อมูลเพื่อนำมาสร้างความรู้ ประยุกต์ปรับใช้และสามารถประเมินตนเองได้ ซึ่งบทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนไปจากเดิมที่ผู้สอนบอกความรู้ให้กับผู้เรียน ผู้เรียนมีหน้าที่ฟัง จด ท่อง จำและนำไปสอบรูปแบบนี้จึงไม่ทำให้เกิดทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนไม่สามารถคิดและพัฒนาความรู้ จำเป็นต้องเปลี่ยนวัฒนธรรมการสอนมาเป็นการสอนที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำให้ผู้เรียนหาความรู้ด้วยตัวเอง ด้วยหลักการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ใหม่(ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2558) นำมาซึ่งแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง คือการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถสร้างให้เกิดขึ้นโดยรูปแบบ การสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ การสอนบนฐานปัญหา (Problem-based), การสอนบนฐานกรณีศึกษา (Case-based), การสอนบนฐานการวิจัย (Research-based), การสอนบนฐานโครงการ (Project-based), การสอนบนฐานผลงาน (Productivity-based), การสอนบนฐานการทำงาน (Work-based), การสอนบนฐานการทดลอง (Crytal-based) เป็นต้น(สถาพร พงุฑพิบูล, 2555)

ในส่วนของสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ อีกทั้งยังพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง(สำนักงานกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552) นำไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้และทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการสอนศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Education) ที่กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในต่างประเทศ เป็นหนึ่งใน

วิธีการสอนที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง ให้อิสระผู้เรียนในการเลือกสรรสื่อทางศิลปะและหัวข้อเองทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้จากสิ่งที่ตนเองสนใจ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนในการเรียนการสอนดังนี้

1. ขั้นสาธิต (Demonstration) เป็นขั้นที่ครูใช้คำถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน รวมถึงการสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆในงานศิลปะ

2. ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือทำงานศิลปะ โดยให้อิสระกับผู้เรียนในการเลือกสื่อและหัวข้อตามความสนใจของผู้เรียน ครูทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำเพื่อให้ผู้เรียนค้นพบแนวทางของตนเอง ซึ่งครูจะสอดแทรกประวัติศาสตร์ศิลป์ จากการแนะนำชื่อศิลปินและให้ผู้เรียนไปค้นคว้าเพิ่มเติม

3. ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความสะอาดอุปกรณ์และเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม

4. ขั้นวัดผล (Assessment) เป็นขั้นที่ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่ได้เรียนรู้และค้นพบในผลงานของผู้เรียน ซึ่งเป็นการแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้กับเพื่อนในห้องเรียน และครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงาน (Douglas & Jaquith, 2009) ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำปรึกษา และสอนเทคนิคให้แก่ผู้เรียน (Brown University, 2008) อีกทั้งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะการคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Education) มุ่งให้ความสำคัญไปที่ผู้เรียนอย่างแท้จริง ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งการปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ และสุนทรียศาสตร์ ต่างจากการเรียนรู้ศิลปศึกษาในอดีต (Joo, 2014) สอดคล้องกับ Katherine Douglas ที่กล่าวว่าศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Education) ทำให้ผู้เรียนมีเวลาปฏิบัติงานมากขึ้น เพราะมีช่วงเวลาก่อร่างสร้างตัวของครูสั้น ครูสามารถเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ศิลป์และวัฒนธรรมในงานของผู้เรียน ผู้เรียนมีทักษะในการจัดสรรโครงสร้างเวลาและสามารถทำงานที่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ของตนเองทำให้มีความมั่นใจในการทำงาน อีกทั้ง Pauline Joseph กล่าวว่าผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ทำงานจริงของศิลปิน คือการได้คิด เลือกสื่อและปฏิบัติ หรือการค้นพบการใช้สื่อที่น่าสนใจด้วยตัวเอง รวมถึงยังช่วยเสริมสร้างความรับผิดชอบให้แก่ผู้เรียนในการเก็บสื่อและอุปกรณ์คืนที่เดิม และ Chery McCabe กล่าวว่าผู้เรียนจะเรียนอย่างมีความหมาย เรียนรู้กระบวนการทดลองปฏิบัติ มีความมั่นใจในความคิดเห็นของตนเอง มีอิสระในการเลือกสื่อและทดลองตามรูปแบบของตนเอง เป็นวิธีการที่พัฒนาทักษะได้อย่างดีเยี่ยม (Brown University, 2008)

ซึ่งการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เป็นก้าวแรกของช่วงชั้นที่ 2 ในระดับประถมศึกษาและเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการต่อยอดทางศิลปะในระดับสูง มุ่งจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรู้และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปทรง รูปทรงแผ่นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ

อุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความสมดุล น้ำหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้การสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ เช่น งานสื่อผสม งานวาดภาพ ระบายสี งานปั้น งานพิมพ์ภาพ รวมทั้งสามารถใช้วรรณคดีถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ และสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่แตกต่างกัน การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตน รู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น รู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคมระบุ และอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ในเหตุการณ์ และงานเฉลิมฉลองของวัฒนธรรมในท้องถิ่นและสามารถบรรยายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่มาจากวัฒนธรรมต่าง ๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552) โดยเชื่อมโยงเข้ากับพัฒนาการศิลปะของผู้เรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่อยู่ในชั้นเกาะกลุ่ม (Gang Age) ในช่วงอายุ 9-12 ปี ที่มีพัฒนาการในการเข้าสังคม เริ่มสร้างสรรค์งานให้มีความเหมือนจริง ใส่ใจรายละเอียด มีความพิถีพิถัน เริ่มมีการใช้มิติที่ทับซ้อนขึ้น(มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545)

ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ต้องจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการศึกษาไทย 4.0 เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สามารถเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง สามารถคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆให้เกิดขึ้นในสังคม โดยสามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ในวิชาศิลปะ ที่จัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก นำไปสู่ความสนใจของผู้วิจัยที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และเหมาะสมกับระดับประถมศึกษา เพื่อช่วยพัฒนาศักยภาพผู้เรียนทั้งด้านความรู้และทักษะวิชาศิลปะ เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ และเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Education) ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนในวิชาศิลปศึกษารูปแบบใหม่ในประเทศไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
2. เพื่อศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
3. เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

สมมติฐานของการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกมีความเหมาะสม
2. การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทักษะการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณสูงขึ้น
3. การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการการสร้างสรรค์ ผลงานสูงขึ้น
4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบน ฐานทางเลือกอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) โดยใช้แบบแผนการวิจัยที่ เรียกว่า One Shot Repeated Measured Design ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศศิภา จำนวน 16 คน
2. ตัวแปรในการวิจัย ประกอบด้วย
 - 2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
 - 2.2 ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ระยะเวลาในการทดลอง ใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 100 นาที

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก หมายถึง การจัดการเรียนการสอนในวิชา ศิลปะซึ่งผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งการปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ และสุนทรียศาสตร์ เป็นการ เรียนรู้จากประสบการณ์การทำงานจริง มีอิสระในการเลือกสื่อและทดลองตามรูปแบบของตนเอง ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนในการเรียนการสอนดังนี้
 - 1.ขั้นสาธิต (Demonstration)
 - 2.ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)
 - 3.ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)
 - 4.ขั้นวัดผล (Assessment)

2. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ทักษะที่ผู้เรียนพิจารณาความถนัดและความสนใจของตนเอง จากการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้และทางเลือกที่หลากหลายอย่างรอบคอบเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจและการแก้ปัญหาที่เหมาะสม โดยมีการจัดบันทึก และร่างแบบอย่างเป็นระบบ รวมถึงสามารถประเมินผลอย่างสมเหตุสมผล

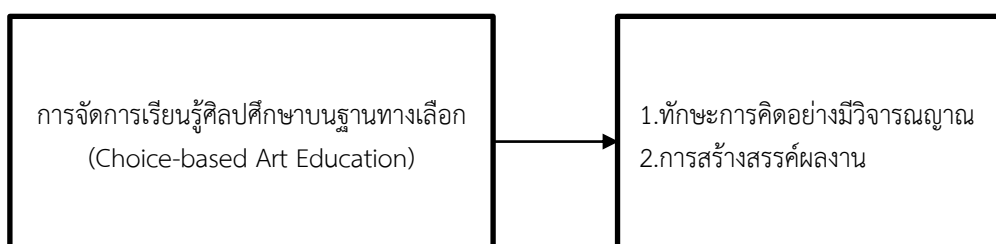
3. การสร้างสรรค์ผลงาน คือ พฤติกรรมของผู้เรียนที่สามารถนำสิ่งที่ได้รู้มาทำให้เกิดผลงานหรือแนวคิดใหม่ทางศิลปะ ที่ไม่ซ้ำแบบใครและมีความแปลกใหม่ โดยพิจารณาจากทางเลือกที่หลากหลายและปรับให้เหมาะสม

4. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ ทักษะที่ผู้เรียนพิจารณาความถนัดและความสนใจของตนเอง โดยศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆและนำสิ่งที่ได้รู้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างรอบคอบ พร้อมทั้งจัดบันทึกและร่างแบบอย่างเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจและการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมในการลงมือปฏิบัติงานจริงให้เกิดผลงานหรือแนวคิดใหม่ทางศิลปะ ที่ไม่ซ้ำแบบใครและมีความแปลกใหม่ รวมถึงสามารถประเมินผลงานอย่างสมเหตุสมผล

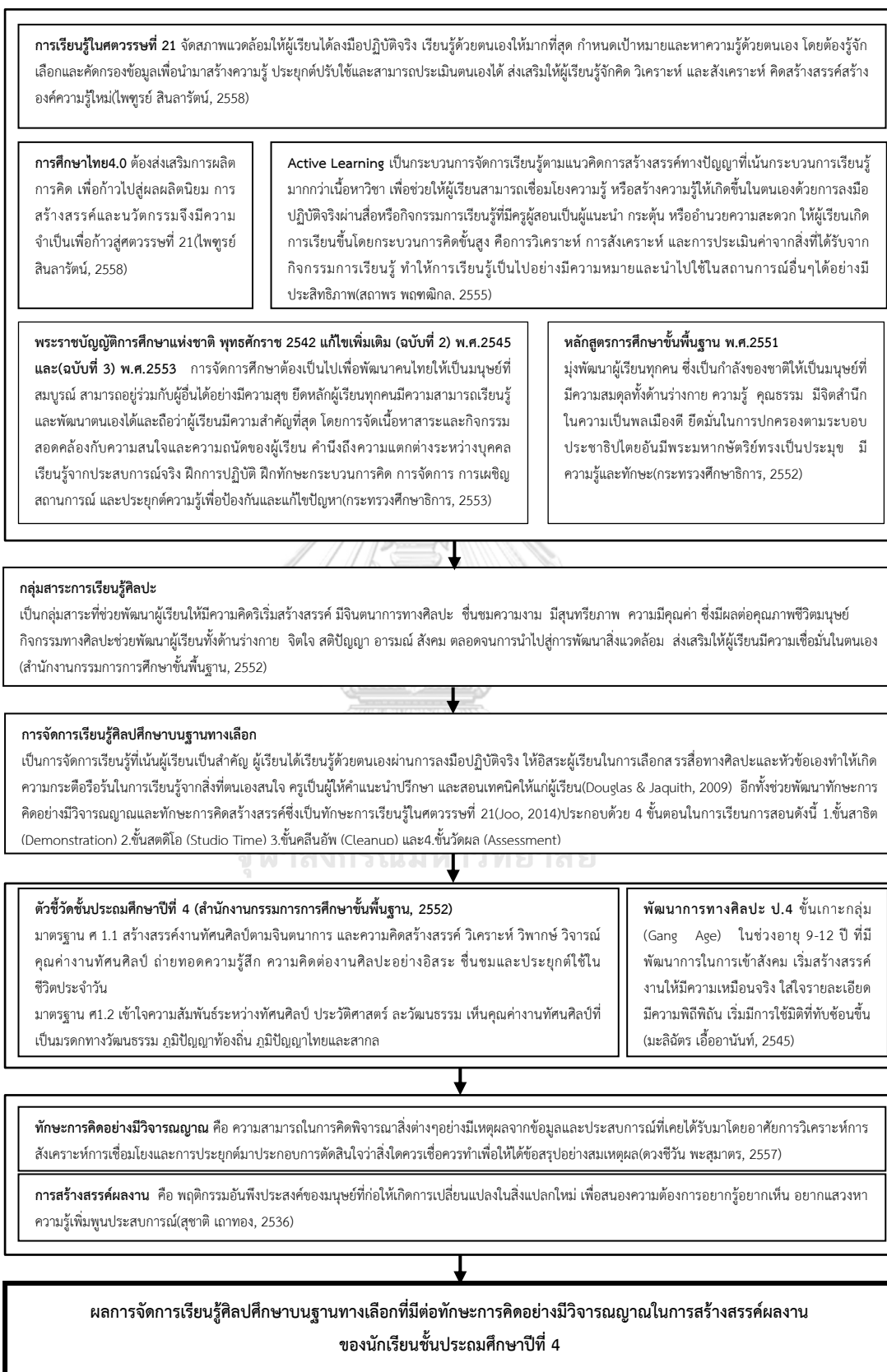
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้นกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาในประเทศไทย
2. เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกสำหรับครูศิลปะชั้นประถมศึกษาในประเทศไทย
3. เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานสำหรับโรงเรียนในประเทศไทย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



กรอบแนวคิดทฤษฎี



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิचारณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551
 - 1.1 วิสัยทัศน์
 - 1.2 หลักการ
 - 1.3 จุดหมาย
 - 1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
 - 1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.6 มาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.7 ระดับการศึกษา
2. การศึกษาไทย4.0
 - 2.1 ความเป็นมา
3. Active Learning
 - 3.1 ความหมายของ Active Learning
 - 3.2 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
4. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่21
 - 4.1 คุณลักษณะของคนในศตวรรษที่ 21
 - 4.2 การประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - 4.3 ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
5. ทักษะการคิดอย่างมีวิچارณญาณ
 - 5.1 ความหมายของการคิดอย่างมีวิچارณญาณ
 - 5.2 ความสำคัญของการคิดอย่างมีวิچارณญาณ
 - 5.3 องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิچارณญาณ
 - 5.4 การพัฒนาส่งเสริมการคิดอย่างมีวิچارณญาณ
 - 5.5 ลักษณะของผู้มีทักษะการคิดอย่างมีวิچارณญาณ

6. การสร้างสรรค์ทางศิลปะ
 - 6.1 ความหมายของการสร้างสรรค์
 - 6.2 กระบวนการสร้างสรรค์
 - 6.3 แนวคิดทางการสร้างสรรค์
 - 6.4 หลักการสร้างสรรค์ทางศิลปะ
 - 6.5 การส่งเสริมการสร้างสรรค์ทางศิลปะ
7. ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Education)
 - 7.1 ความเป็นมา
 - 7.2 หลักการ
 - 7.3 การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ



1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551

1.1 วิสัยทัศน์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขมีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

1.2 หลักการ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีหลักการที่สำคัญดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

1.2.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

1.2.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

1.2.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

1.2.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้

1.2.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.2.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษานอกระบบนอกระบบและตามอัธยาศัยครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

1.3 จุดหมาย หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมาย เพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

1.3.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

1.3.2 มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

1.3.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

1.3.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

1.3.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

1.4.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

1.4.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

1.4.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

1.4.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

1.4.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

1.5.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

1.5.2 ซื่อสัตย์สุจริต

1.5.3 มีวินัย

1.5.4 ใฝ่เรียนรู้

1.5.5 อยู่อย่างพอเพียง

1.5.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

1.5.7 รักความเป็นไทย

1.5.8 มีจิตสาธารณะ

1.6 มาตรฐานการเรียนรู้ การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ดังนี้(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

1.6.1 ภาษาไทย

1.6.2 คณิตศาสตร์

1.6.3 วิทยาศาสตร์

1.6.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.6.5 สุขศึกษาและพลศึกษา

1.6.6 ศิลปะ

1.6.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี

1.6.8 ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ ที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนั้น มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญ ในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบเพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่า ต้องการอะไร ต้องสอนอะไร ต้องสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา โดยใช้ระบบประกันคุณภาพภายใน และประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับชาติ เพื่อสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิต มนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552)

สาระทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 1 ตารางตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1.เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์	รูปร่าง รูปทรง ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
	2.อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็นที่มีต่ออารมณ์ของมนุษย์	อิทธิพลของสี วรรณะอุ่น และวรรณะเย็น
	3.จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรงพื้นผิว และพื้นที่ว่าง	เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
	4.มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างสรรค์งานพิมพ์ภาพ	การใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างงานพิมพ์ภาพ
	5.มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างสรรค์งานวาดภาพระบายสี	การใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี
	6.บรรยายลักษณะของภาพโดยเน้น เรื่องการจัดระยะ ความลึก น้ำหนักและแสงเงาในภาพ	การจัดระยะความลึก น้ำหนักและแสงเงาในการวาดภาพ
	7.วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ	การใช้สีวรรณะอุ่นและใช้สีวรรณะเย็น วาดภาพถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ
	8.เปรียบเทียบความคิดความรู้สึกที่ถ่ายทอดผ่านงานทัศนศิลป์ของตนเองและบุคคลอื่น	ความเหมือนและความแตกต่างในงานทัศนศิลป์ความคิดความรู้สึกที่ถ่ายทอดในงานทัศนศิลป์
	9.เลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกในการสร้างงานทัศนศิลป์	การเลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตารางที่ 2 ตารางตัวชี้และสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1.ระบุ และอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ในเหตุการณ์ และงานเฉลิมฉลองของวัฒนธรรมในท้องถิ่น	งานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมท้องถิ่น
	2.บรรยายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ที่มาจากวัฒนธรรมต่าง ๆ	งานทัศนศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

โลเวนเฟลด์และบริตเตน (1987 อ้างถึงใน มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545) ได้สรุปพัฒนาการทางศิลปะของเด็กในแต่ละช่วงวัย โดยมุ่งนำเสนอถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับศิลปะของเด็กโดยทั่วไป ซึ่งในในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จัดอยู่ในช่วงวัยเกาะกลุ่ม (Gang Age) ระหว่างอายุ 9-12 ปี ซึ่งเป็นวัยที่เริ่มสร้างงานในลักษณะเหมือนจริง

ตารางที่ 3 ตารางพัฒนาการทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ลักษณะของการวาด	การใช้เนื้อที่ในการวาด	การแสดงออกด้านรูปคน
<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มตระหนักถึงความสามารถทางศิลปะในระยาสั้นของตนเอง - มีการวาดลวดลายเป็นชิ้นๆแทนการสร้างงานที่มีการจัดองค์ประกอบสัมพันธ์กัน - สนใจใส่รายละเอียดลงในภาพวาดของตน - ถ่ายทอดสื่อสารถึงความหมายของวัตถุและเหตุการณ์ด้วยสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษา 	<ul style="list-style-type: none"> - ตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมและรายละเอียดในภาพ - ตระหนักถึงมิติ ความลึกตื้นในภาพ โดยวาดรูปแสดงทิวทัศน์ในลักษณะคล้ายตนเองเป็นผู้สังเกต หรือ ตนมีส่วนร่วม 	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มวาดถูกสัดส่วนกับความเป็นจริง - เริ่มตระหนักถึงความถูกต้องของข้อต่อข้อพับต่างๆของร่างกาย - แสดงความรู้สึกในใบหน้าแตกต่างกันตามอารมณ์หรือความรู้สึก - ชอบวาดรูปการ์ตูนยอดนิยม - เน้นคุณลักษณะที่สื่อแสดงเพศเกินความเป็นจริง

(มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545)

1.7 ระดับการศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดระดับการศึกษาเป็น 3 ระดับ ดังนี้(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

1.7.1 ระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6)

การศึกษาระดับนี้เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และพื้นฐานความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม โดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

1.7.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 -3)

เป็นช่วงสุดท้ายของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจของตนเอง ส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตัว มีทักษะในการคิดอย่างมีวิจารณญาณคิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความดีงาม และมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือการศึกษาต่อ

1.7.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6)

การศึกษาระดับนี้เน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน สนองตอบความสามารถ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ มีทักษะในการใช้วิทยาการ และเทคโนโลยี ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ มุ่งพัฒนาตนและประเทศตามบทบาทของตน สามารถเป็นผู้นำ และผู้ให้บริการชุมชนในด้านต่างๆ

สรุปได้ว่าหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ซึ่งเป็นวิสัยทัศน์ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนในทุกๆด้านอย่างครอบคลุมและเห็นความสำคัญของผู้เรียนโดยยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความแตกต่างเฉพาะบุคคล อีกทั้งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ โดยมีการกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในแต่ละระดับชั้น ซึ่งในระดับชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 4 มีการกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางศิลปะของเด็กช่วงวัยเกาะกลุ่ม (Gang Age) ระหว่างอายุ 9-12 ปี เป็นวัยที่เริ่มสร้างงานในลักษณะเหมือนจริง

2. การศึกษาไทย 4.0

2.1. ความเป็นมา

การศึกษาไทยเริ่มการศึกษา 1.0 ในยุคเกษตรกรรม ซึ่งแนวคิดพื้นฐานอยู่กับเกษตร เน้นการศึกษาแบบพึ่งตนเอง โดยหลักสำคัญคือการศึกษาเพื่อชุมชนของตนเอง ทักษะที่ใช้หลักคือ ทักษะเพื่อยังชีพ ซึ่งได้แก่การทำนา ปลูกผักสวนครัว ช่วยตนเอง พัฒนาไปสู่การศึกษาไทย 2.0 คือการศึกษาไทยที่อยู่บนพื้นฐานของอุตสาหกรรม เป็นการศึกษาเพื่อระบบอุตสาหกรรม เริ่มขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 หลักสำคัญคือการศึกษาเพื่อชุมชนของคนอื่น ทักษะที่ใช้เป็นทักษะอุตสาหกรรมคือ การแบ่งงานกันทำเป็นส่วน ต่างคนต่างทำของตนให้ดีที่สุด โดยจะยังพบทักษะนี้ในปัจจุบันมาก เมื่อสังคมมีความเจริญด้านการติดต่อสื่อสารทางเทคโนโลยีทำให้การศึกษาเปลี่ยนไปสู่ การศึกษาไทย 3.0 คือการศึกษาในยุคเทคโนโลยีหรือยุคโลกาภิวัตน์ แต่ยุคโลกาภิวัตน์ในขณะนี้ เป็น Post Globalization โลกาภิวัตน์จะค่อยๆ เปลี่ยนไปเป็นการศึกษาเพื่อชุมชนนานาชาติ เน้นทักษะการติดต่อสื่อสารทางเทคโนโลยีเป็นหลัก คนจะเปลี่ยนไปในลักษณะของการช่วยตนเองมากขึ้น แต่การศึกษา 4.0 คือการศึกษายุคผลผลิต ยุคที่ต้องการผลผลิตหรือ Products ให้ได้มากที่สุดเพื่อประโยชน์ของชุมชนตนเองและชุมชนอื่น ทักษะของการศึกษาจึงต้องเน้นการทำได้ เมื่อลงมือแล้วก็จะได้ออกมาเป็นผลผลิต

โดยในอดีตมีแนวคิดเรื่องโรงเรียนแบบอุตสาหกรรม (Factory Model) ที่มีลักษณะสอนคนให้มีทักษะทำงานได้กับโรงงานอุตสาหกรรมและราชการ การสอนให้คิดไม่จำเป็นแต่พอมารั้งศตวรรษที่ 21 ก็ส่งผ่านมาเป็นโรงเรียนระบบอุตสาหกรรมใหม่ (Neo-factory Model) ซึ่งระบบเดิมโรงเรียนจะเหมือนกันหมด แต่ระบบใหม่โรงเรียนจะมีความแตกต่างและหลากหลายบนพื้นฐานของเทคโนโลยี เริ่มมีการสอนให้คนคิดวิเคราะห์และคิดอะไรใหม่ๆ ขึ้น ซึ่งทั้งหมดขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีของตะวันตก เพราะฉะนั้นการศึกษาไทยในขณะนี้ที่เป็นยุคที่เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 คนไทยต้องมองผลผลิตในลักษณะตามให้ทันและก้าวไปข้างหน้า(ไพฑูริย์ สีนลรัตน์ และคณะ, 2559)

สรุปได้ว่าการศึกษาไทยมีพัฒนาการจากอดีตถึงปัจจุบันสอดคล้องกับความต้องการของสังคมและสภาพสิ่งแวดล้อมขณะนั้น การศึกษาไทย 4.0 มีพัฒนาการมาจากการศึกษาไทย 1.0 ยุคเกษตรกรรม การศึกษาไทย 2.0 ยุคอุตสาหกรรม และการศึกษาไทย 3.0 ยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งในยุคการศึกษาไทย 4.0 คือการศึกษายุคผลผลิต เป็นยุคที่ต้องการผลผลิตหรือ Products ให้ได้มากที่สุดเพื่อประโยชน์ต่อสังคม ทักษะของการศึกษาจึงต้องเน้นการทำได้ เมื่อลงมือแล้วก็จะได้ออกมาเป็นผลผลิต ดังนั้นการสอนจึงต้องมุ่งให้คนคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์อะไรใหม่ๆ ขึ้น

3. Active Learning

3.1. ความหมายของActive Learning

ศักดา ไชยกิจภิญโญ (2548 อ้างถึงใน สถาพร พุทธิพิฏกุล, 2555) ให้ความหมายของActive Learning คือการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องหาความหมายและทำความเข้าใจด้วยตนเองหรือร่วมกับเพื่อน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนผู้เรียนจากการเป็นผู้นั่งฟังเพียงอย่างเดียว(Passive) มาเป็นผู้เรียนที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด สอดคล้องกับมนตรี ศิริจันทร์ชื่น (2554) ที่ให้ความหมายว่าเป็นกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ การวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ซึ่งเป็นการสะท้อนความคิดของตนเองให้ปรากฏออกมาได้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ สถาพร พุทธิพิฏกุล (2555)ได้ให้ความหมาย ว่าเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนขั้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง คือการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

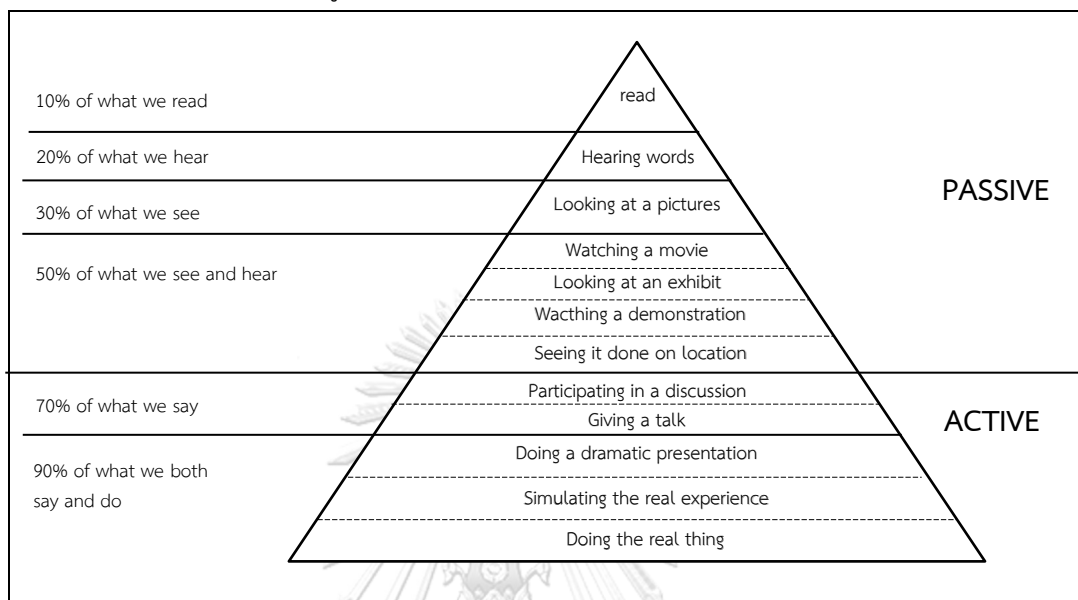
อาจสรุปได้ว่า Active Learning คือการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ ฝึกการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าที่เป็นกระบวนการคิดขั้นสูง ทำให้สะท้อนความคิดของผู้เรียนออกมา โดยผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ซึ่งต่างไปจากการเรียนรู้แบบเดิมที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้อย่างเดียวเป็นการเปลี่ยนผู้เรียนจากการเป็นผู้นั่งฟังเพียงอย่างเดียว(Passive) ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและและมีประสิทธิภาพ

3.2. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิด นำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ทั้งการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า นำความคิดมาพัฒนาให้ออกมาเป็นรูปธรรม ซึ่งทักษะการคิดสามารถสอนและพัฒนาได้จากการฝึกฝนในแต่ละรายวิชา เพื่อทำให้ผู้เรียนปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงที่ไม่แน่นอนในศตวรรษที่ 21 โดยการพัฒนาการคิดเกิดขึ้นได้ในสภาพแวดล้อมที่มีการตั้งคำถาม การอภิปรายการค้นพบ การเปิดโอกาสทางความคิด และการยอมรับในความคิดเห็นของผู้อื่น อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบ Active

Learning ยังสามารถพัฒนาความใฝ่รู้ ความเพียร และความเชื่อมั่นในตนเองของผู้เรียนอีกด้วย (Vickery, 2014)

แผนภาพที่ 1 การจัดการเรียนรู้แบบ Passive Learning และ Active Learning



(สถาพร พงษ์ฉิมกุล, 2555)

จากแผนภาพที่ 1 แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบ Active Learning ต้องจัดให้ผู้เรียนได้เรียนจากการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและการลงมือปฏิบัติจริง อีกทั้งต้องให้ผู้เรียนได้นำเสนอสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มา ซึ่งจะทำให้ผู้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป

3.2.1 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (AL)

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553 อ้างถึงในสถาพร พงษ์ฉิมกุล, 2555) ได้สรุปลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (AL) ดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนสูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ

6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

สรุปได้ว่าลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ Active Learning เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง พัฒนาการคิด การแก้ปัญหา และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้แบบร่วมมือกันโดยผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้

3.2.2 บทบาทผู้สอน

ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ (2550 อ้างถึงใน สถาพร พฤษพิบูล, 2555) ได้กล่าวถึงบทบาทผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning ดังนี้

1. จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง
2. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน
3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
4. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย
6. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรม
7. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออกและความคิดของผู้เรียน

อาจสรุปได้ว่าบทบาทผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ Active Learning คือเป็นผู้ให้คำแนะนำ ปรีกษาและสนับสนุนผู้เรียนในการเรียนรู้ รวมถึงต้องการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยการตั้งคำถาม การอภิปราย การโต้เถียง และส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดความร่วมมือกันในการทำงานกลุ่ม

3.2.3 บทบาทผู้เรียน

สภาพร พุทธิพิฏกุล (2555) กล่าวว่าวิธีการเรียนรู้ด้วย Active Learning ต้องการให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงออกในการพูด การฟัง เขียน อ่าน และสะท้อนความคิด ในเนื้อหาวิชาที่ศึกษา โดยการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ดังนี้

1. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากกว่าการรับฟังบรรยาย
2. ให้ความสำคัญต่อการถ่ายทอดความรู้ให้น้อยลงและเน้นการพัฒนาด้านทักษะของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น
3. ผู้เรียนใช้การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อ นวัตกรรม เพื่อให้เกิดความคิดวิเคราะห์ในระดับสูง
4. เน้นบทบาทให้ผู้เรียนได้ค้นหาคุณค่าและค่านิยมของตนเอง

สรุปได้ว่าบทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ Active Learning นั้นเน้นที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เน้นทักษะการคิด การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ซึ่งผู้เรียนจะถูกเปิดโอกาสให้แสดงออกในการสะท้อนความคิด

4. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ ทักษะการเรียนรู้ ความคิด และมีทักษะชีวิต โดยจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ที่กว้างและลึกในหลากหลายเรื่อง รวมทั้งมีทักษะในการจำแนกแยกแยะข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีระบบการคิดที่ดี มีการตัดสินใจอย่างสมเหตุสมผล มีจิตแห่งความเคารพ มีจิตแห่งจริยธรรม เพื่อความเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศและของโลก โดยครูควรจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนวัฒนธรรมการทำงานร่วมกัน มีสภาพแวดล้อมในการเรียนที่มีความสะดวกในการเคลื่อนย้าย สามารถปรับรูปแบบการใช้พื้นที่ในห้องเรียนได้อย่างง่ายดาย เอื้อต่อการเรียนรู้แบบโครงงานหรือการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนมากกว่าการเรียนที่เน้นเนื้อหา ส่วนการประเมินผลการเรียนจะมีการประเมินที่แปรเปลี่ยนได้โดยไม่ใช้การประเมินตามเงื่อนไข มาตรฐานเดียวกัน และมีการประเมินทั้งระดับบุคคลและทีมงาน รวมทั้งเป็นการประเมิน ที่เปิดเผย โดยให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างแบบประเมินด้วย และให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่ทดสอบไปศึกษา พิจารณาและตอบมา

อย่างรอบคอบให้ได้คำตอบที่ถูกต้องสมเหตุสมผลมากที่สุด ซึ่งจะเป็นการแสดงศักยภาพที่แท้จริงของเขาออกมา รวมทั้งผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในชีวิตจริงได้

4.1 คุณลักษณะสำคัญของคนในศตวรรษที่ 21

ความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสารมากมายที่ไหลเข้ามาอย่างรวดเร็ว ดังนั้นความสามารถในการกรองข้อมูลข่าวสารจึงเป็นอีกทักษะหนึ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้คนสามารถเลือก แยกแยะ และสกัดเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่สำคัญต่อการตัดสินใจ เพื่อดำเนินการเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นแนวโน้มการจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนและต้องมีการพัฒนาครูและผู้เรียนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต จากการสังเคราะห์แนวคิดและข้อเสนอแนะของนักการศึกษาและผู้เกี่ยวข้อง สรุปคุณลักษณะที่สำคัญของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ควรได้รับการพัฒนา 3 ด้านดังนี้(ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558)

1. ด้านทักษะความรู้ ความรู้ที่ควรพัฒนาคนในศตวรรษที่ 21 คือ จิตสำนึกต่อโลก การเงิน เศรษฐกิจธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ ความเป็นพลเมือง วัฒนธรรมมนุษย์และโลกทางกายภาพ และโลกธรรมชาติ สุขภาพและสวัสดิภาพ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ความรู้พื้นฐานเชิงทัศนภาพ (Visual Literacy) ความรู้พื้นฐานทางข้อมูลข่าวสาร ความรู้พื้นฐานทางพหุวัฒนธรรม (Multicultural Literacy) และความรู้พื้นฐานในเรื่องปริมาณ

2. ด้านทักษะการเรียนรู้และการคิด ทักษะการเรียนรู้และการคิดที่ควรพัฒนาคนในศตวรรษที่ 21 คือ ความอยากรู้/จิตแห่งวิทยาการ (Disciplined Mind) การคิดระดับสูง การคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะการแก้ปัญหา จัดการและแก้ไขความขัดแย้ง ทักษะการสังเคราะห์ (Synthesizing Mind) ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์และผลิตนวัตกรรม ทักษะการทำงานเป็นทีม/การทำงานร่วมกัน/ การสร้างเครือข่าย ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล/การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทักษะการเรียนรู้ตามบริบท ทักษะด้านไอซีที ทักษะการใช้วิธีการเรียนรู้ ทักษะการใช้ข้อมูลข่าวสารและการสื่อสาร ทักษะการผลิตนวัตกรรม ทักษะการจัดลำดับความสำคัญ ทักษะการวางแผนและการจัดการเพื่อมุ่งผลลัพธ์ ทักษะการใช้เครื่องมือจริงอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะการสร้างผลผลิตที่มีคุณภาพและเหมาะสม ทักษะการตั้งคำถามและการวิเคราะห์ ทักษะการหาแนวโน้มและคาดการณ์ความเป็นไปได้ และทักษะการรู้คิด

3. ด้านทักษะชีวิต ทักษะชีวิตที่ควรพัฒนาคนในศตวรรษที่ 21 คือ ความเป็นผู้นำ ความสามารถในการปรับตัว การใช้เหตุผลที่ดี ความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และในฐานะพลเมือง การเข้าถึงคน/เจรจา การสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น ความสามารถในการชี้แนะตนเอง ความกล้าเสี่ยง การจัดการ ความซับซ้อน การรู้จักเพิ่มพูนประสิทธิผลของตนเอง ความสามารถในการสื่อสารแบบโต้ตอบ/การโต้ตอบโดยอิสระ การมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง ในระดับท้องถิ่นและโลกความเป็น

พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) จิตแห่งความเคารพ (Respectful Mind) และจิตแห่งจริยธรรม (Ethical Mind)

สาระที่จะนำไปจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงควรมุ่งเน้นที่การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เป็นบุคคลที่มีเครื่องมือในการสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก มีความสามารถในการสกัดและคัดกรองข้อมูลที่ควรเรียนรู้ ครูจึงควรมุ่งสอนเกี่ยวกับกระบวนการแสวงหาความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ ที่เรียกว่ามีจิตแห่งวิทยาการ เกิดการรู้จัก สอนเกี่ยวกับความคิดขั้นสูง การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การจัดการแก้ไขปัญหา การสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น การสร้างเครือข่าย มีทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยได้เรียนเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการช่วยแสวงหาความรู้ และนำมาสร้างองค์ความรู้ ฝึกการวางแผน การทำงานได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการจัดการความรู้เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ที่ต้องการ รวมทั้งได้เรียนรู้วิธีการวิเคราะห์แนวโน้ม และสามารถคาดการณ์ความเป็นไปได้ในอนาคต

จากที่กล่าวมาข้างต้นคุณลักษณะสำคัญของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องได้รับการพัฒนานั้นแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก คือ 1) ด้านทักษะความรู้ 2) ด้านทักษะการเรียนรู้และการคิด และ 3) ด้านทักษะชีวิต โดยคุณลักษณะสำคัญที่ต้องมุ่งเน้นในยุคแห่งความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารซึ่งมีข้อมูลข่าวสารมากมาย คือ ความสามารถในการกรองข้อมูลข่าวสารเพื่อให้สามารถเลือก แยกแยะ และสกัดเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่สำคัญและมีความจำเป็นต่อการตัดสินใจ อันนำมาซึ่งความคิดขั้นสูง การวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งต้องเรียนรู้ที่จะทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพที่ดี และสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง

4.2 การประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มีประสิทธิผลจะช่วยให้ผู้เรียนทราบข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนของตนเองอย่างทันทั่วถึง และเชื่อมโยงไปยังเกณฑ์ที่จำเป็นเพื่อปรับปรุงพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นผลการเรียนของผู้เรียนจึงควรให้ผู้เรียนสามารถดูผลการเรียนของตนเองได้ทันทีในเว็บบไซต์ โดยมี การอัปเดตให้มีข้อมูลที่ใหม่เสมอ โดยดูได้ทั้งรายจุดประสงค์รายบุคคลและรายวิชา รวมทั้งผู้ปกครองสามารถดูผลการเรียนของผู้เรียนของตนเองได้จากทุกที่ทุกเวลา (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558)

4.2.1 หลักการประเมินผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้ประเมินหรือครูต้องคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

4.2.1.1 การประเมินที่แปรเปลี่ยนไม่ใช่ประเมินตามเงื่อนไขมาตรฐานเดียวกัน เนื่องจากผู้เรียนบางคนหรือบางกลุ่มต้องใช้เวลาในการทำงานที่มากขึ้นเพื่อความสำเร็จของงานที่ไม่เหมือนกับเพื่อน หรือเป็นงานที่ท้าทายหรือมีความยากงานต่างจากเพื่อนๆ กลุ่มอื่นๆ ครูผู้

ประเมินต้องมีมาตรฐาน การให้คะแนนที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม ทั้งเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการแก้ปัญหาในการทำงาน และต้องมีความเข้าใจในเรื่องของการประเมินที่ผันแปรไปตามเวลา บริบท และกระบวนการประเมินผลงาน

4.2.1.2 การประเมินทั้งระดับบุคคลและทีมงาน เนื่องจากโลกในศตวรรษที่ 21 การวัดผลงานความสำเร็จของคนไม่ได้วัดจากผลงานของคนเพียงคนเดียว แต่มักเป็นผลงานที่ได้ร่วมคิดและพัฒนาขึ้นจากทีมงาน ซึ่งอาจมีการให้ผลตอบแทนจากการพัฒนาขึ้นงานเป็นทีมและความร่วมมือเป็นสำคัญ ดังนั้นการประเมินความสำเร็จจากผลงานของทีมผู้ประเมินจึงต้องให้ความสำคัญอย่างมากและมากกว่าการประเมินรายบุคคล

4.2.1.3 การประเมินที่เปิดเผย การประเมินผลการเรียนของผู้เรียนจะไม่เป็นความลับอีกต่อไป การประเมินในศตวรรษที่ 21 ต่างไปจากการประเมินในศตวรรษที่ 20 ที่มุ่งเน้นการทดสอบต้องเป็นความลับแต่คุณค่าของการประเมินในศตวรรษที่ 21 อยู่ที่การเปิดเผยการประเมินโดยผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในการสร้างแบบประเมินหรือแบบทดสอบด้วย และให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่จะสอบไปศึกษา พิจารณาและตอบมาอย่างรอบคอบ ดังนั้นการรู้คำถามก่อนการสอบจึงไม่ใช่การโกงข้อสอบอีกต่อไป แต่เป็นการแสดงความรับผิดชอบและความรอบคอบของผู้สอบ และเป็นการทำให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสประสบความสำเร็จทางการเรียนอย่างเป็นธรรม

4.2.2 กรอบการประเมินผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แก่นของการประเมินทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มี 5 มิติดังนี้

4.2.2.1 การเรียนรู้ การประเมินทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ยังคงต้องประเมินในความรู้เชิงเนื้อหา แต่เงื่อนไขการประเมินจะใช้มาตรฐานเดียวไม่ได้ แต่ควรเป็นการประเมินที่ผันแปรได้ เนื่องจากการใช้แบบทดสอบมาตรฐานเพื่อตรวจสอบความรู้แต่ละส่วนแยกกันมีข้อจำกัด ดังนั้นเงื่อนไขต้องแปรเปลี่ยนได้ตามความต้องการเพื่อสะท้อนถึงการประยุกต์ที่แท้จริง

4.2.2.2 การเข้าใจ การประเมินทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มีแนวโน้มเปิดกว้างผู้เรียนไม่เพียงแต่รู้งานก่อนการประเมิน แต่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบเกณฑ์การให้คะแนนที่ทำนายและร่วมสร้างแบบประเมินด้วย เพื่อให้เข้าใจตนเองได้ด้วยในการทำงาน ดังนั้นรายการประเมินต้องมีความยืดหยุ่น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ทั้งทักษะและความเข้าใจ ซึ่งความเข้าใจของผู้เรียนนั้นน่าจะมาจากความสามารถในการอธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้แก่ผู้อื่น หลักฐานของความเข้าใจของแต่ละคนจึงเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการประเมิน

4.2.2.3 การสำรวจ การท่องจำไม่ใช่การเรียนรู้ แต่ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้สำรวจสิ่งที่เรียนรู้ ครูจึงมีหน้าที่จะเป็นผู้ช่วยเปิดประตูไปสู่ดินแดนแห่งการสำรวจที่พ้นจากเงื่อนไขแบบมาตรฐานเดียว ให้แก่ผู้เรียน โดยครูใช้คำถามที่ทำนาย โดยการสำรวจที่ดีนั้นต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ต้องอาศัยการช่วยเหลือกัน การร่วมแสดงความคิดเห็น และการให้แรงบันดาลใจ

ใจแก่กันระหว่างผู้สำรวจด้วยกัน และเมื่อสำรวจแล้วผู้เรียนต้องนำมาเปิดเผยแก่ผู้อื่น ไม่ใช่เก็บไว้เป็นความลับ

4.2.2.4 การสร้างสรรค์ ในเรื่องของการประเมินจะเป็นไปอย่างเปิดเผย ไม่มีความลับ ผู้เรียนจึงมีส่วนร่วมในการออกและสร้างการประเมิน ไม่ใช่เป็นเพียงผู้รับการประเมิน ดังนั้นในบริบทของการประเมิน การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยการทดสอบแบบมาตรฐานเดียว จึงเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง แต่ครูจะต้องทำทนายให้ผู้เรียนพิจารณาขอบเขตของสิ่งที่พวกเขาทำอยู่เพื่อหาแนวทางการประเมินตนเอง และที่สำคัญผู้สอนต้องคำนึงถึงว่าการประเมินนั้นจะต้องสนับสนุนข้อผิดพลาดมากกว่าการนำไปลงโทษผู้เรียน เพราะข้อผิดพลาดในการทำงานนั้นถือว่าเป็นหลักฐานสำคัญที่แสดงว่าผู้เรียนกล้าเสี่ยงใช้เนื้อหาหรือการทำงานที่ยากในลักษณะสร้างสรรค์ ไม่ใช่หลักฐานความล้มเหลวและครูต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เพราะการทำงานร่วมกันจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดมุมมองใหม่ต่างๆ และความคิดเห็นที่เป็นทางเลือกและการวิพากษ์วิจารณ์จะเป็นกระตุ้นสำคัญให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

4.2.2.5 การแบ่งปัน ผู้สอนต้องเปลี่ยนแปลงความคิดผู้เรียนจากการไม่เคยแบ่งปันงานของตนเองกับผู้อื่น โดยครูต้องไม่คิดว่าผู้เรียนเป็นเพียงผู้บริโภคการศึกษา แต่ยังแบ่งปันความเข้าใจกระบวนการ และความคิดกับผู้เรียนและครูในห้องเรียนและทั่วโลก ดังนั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและครูผู้สอนเปลี่ยนจากการแลกเปลี่ยนสองทางไปเป็นการสนับสนุนเครือข่ายการเรียนรู้โดยผู้เรียน เป้าหมายไม่ใช่แค่ให้ผู้เรียนพิสูจน์คุณค่าให้ครูล้วน แต่เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนช่วยเหลือชุมชนการเรียนรู้

4.2.3 การให้ข้อมูลย้อนกลับจากการประเมิน เมื่อมีการสอบแล้ว สิ่งสำคัญต่อไปคือการแจ้งผลการเรียนแก่ผู้เรียน ซึ่งผลการประเมินผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนจะต้องสามารถดูเกรดการเรียนของตนเองได้ทุกวัน และตรวจเกณฑ์ การให้คะแนนได้ทางออนไลน์ตลอดเวลา ดังนั้นการทำให้เกณฑ์การประเมินโปร่งใสและเข้าใจได้ง่ายจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกเป้าหมายหรือระดับของงานที่พวกเขาต้องการบรรลุผล การให้ความคิดเห็นตอบกลับอย่างทันท่วงทีบวกกับเกณฑ์การประเมินทำให้นักเรียนได้รับข้อมูลที่จำเป็น เพื่อทำไปเป็นข้อเสนอแนะในการกำกับตนเอง ปรับปรุงและพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าการประเมินผลการเรียนรู้อันศตวรรษที่ 21 ต้องมีวิธีการประเมินที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้เรียน มีการประเมินทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนของตนเองอย่างเปิดเผย ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสประสบความสำเร็จทางการเรียนอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งกรอบการประเมินต้องมุ่งในด้านความรู้เชิงเนื้อหา ด้านความเข้าใจตนเอง ด้านการสำรวจสิ่งที่เรียน ด้านการสร้างสรรค์ และด้านการแบ่งปันแลกเปลี่ยน

ความรู้กับผู้อื่น รวมถึงต้องมีการประเมินผลย้อนกลับเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น และยังช่วยทำให้ผู้เรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอีกด้วย

4.3 ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

Partnership for 21st Century Learning (2015) ได้เสนอทักษะการเรียนรู้หลักในศตวรรษที่ 21 ไว้ 3 ทักษะ ดังนี้

1. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation)
2. ทักษะเทคโนโลยี (Technology)
3. ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career)

Trilling and Fadel (2009) ได้เสนอ 7 ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สำหรับการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จไว้ดังนี้

1. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)
2. ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
3. ทักษะความร่วมมือ (Collaboration)
4. ทักษะความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural Understanding)
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication)
6. ทักษะเทคโนโลยี (Technology)
7. ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career)

วิจารณ์ พานิช (2555) เสนอทักษะ 3Rs 7Cs ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

3Rs ได้แก่ Reading อ่านออก, (W)riting เขียนได้ และ (A)rithmetic คิดเลขเป็น

7Cs ได้แก่ Critical Thinking ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ, Creativity ทักษะด้านการสร้างสรรค์, Communication ทักษะด้านการสื่อสาร, Cross-cultural Understanding ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์, Collaboration ด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม, Computing ICT ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี และ Career ทักษะอาชีพและชีวิต

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2558) ได้เสนอทักษะสู่ศตวรรษที่ 21 ของไทยไว้ดังนี้

1. ทักษะการคิดวิจาร์ณญาณ และการประเมิน (Critical Thinking and Evaluation)
2. ทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ (Analysis and Syntheses)
3. ทักษะการคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการ (Creativity and Imagination)
4. ทักษะการผลิตและคิดนวัตกรรม (Productivity and Innovation)
5. ทักษะการเปลี่ยนแปลงและการแก้ปัญหา (Change and Problem-solving)
6. ทักษะการสื่อสารและความมั่นใจในตนเอง (Communication and Self-confidence)
7. ทักษะทางคุณธรรมและความรับผิดชอบ (Ethic and Responsibility)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ได้กำหนดทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ไว้ดังนี้ 3Rs ได้แก่ Reading อ่านออก, (W)riting เขียนได้ และ (A)rithmetic คิดเลขเป็น 8Cs ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Solving Problem), ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation), ทักษะความร่วมมือ ทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership), ทักษะความเข้าใจความต่างของวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding), ทักษะการสื่อสาร สารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ (Communication Information and Media Literacy), ทักษะคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี (Computing and Technology) ทักษะชีวิตและอาชีพ (Career and Learning Self Reliance) และความเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรมจริยธรรม (Compassion)

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปทักษะผู้เรียนสำหรับการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking), ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation), ทักษะความร่วมมือ (Collaboration), ทักษะความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural Understanding), ทักษะการสื่อสาร (Communication), ทักษะเทคโนโลยี (Technology), ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career) และคุณธรรมจริยธรรม (Compassion) โดยทักษะที่นักวิชาการและนักการศึกษาให้ความสนใจและมีความเห็นตรงกัน คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking), ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and innovation), ทักษะความร่วมมือ (Collaboration) และทักษะการสื่อสาร (Communication) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นทักษะหลักที่มีความสำคัญจำเป็นอย่างมากสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

5. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

5.1 ความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ดิวอี้ (1933 อ้างถึงใน สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ, 2555) ได้ให้ความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณว่าเป็นการคิดอย่างใคร่ครวญไตร่ตรอง เริ่มต้นจากสถานการณ์ที่มีความยุ่งยากและสิ้นสุดลงด้วยสถานการณ์ที่ชัดเจน สอดคล้องกับปรียานุช จุลพรหม (2547) ให้ความหมายว่าเป็นการคิดพิจารณาอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆหรือสภาพการณ์ที่ปรากฏโดยอาศัยความสามารถด้านการใช้เหตุผล การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่าเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจที่ถูกต้องและหาข้อสรุปอย่างมีเหตุผล ตรงกับลักขณา สริวัฒน์ (2549) ที่ให้ความหมายว่าหมายถึง การใช้ความคิดในลักษณะวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตัดสินและแก้ปัญหาโดยยึดหลักการคิดด้วยเหตุผล จากข้อมูลที่เป็นจริงมากกว่าอารมณ์ที่ทำให้เกิดความลำเอียงและการคาดเดาโดยพิจารณาความเป็นไปได้ในแง่มุมต่างๆ คิดด้วยความรอบคอบระมัดระวัง ใช้สติปัญญา และทักษะการคิดอย่าง

ไตร่ตรอง เป็นความคิดที่เปิดกว้าง มีเป้าหมายที่แน่นอน มีเหตุผล มีความถูกต้อง แม่นยำ สามารถตรวจสอบความคิดและประเมินความคิดของตนได้ เป็นไปในทิศทางเดียวกับจากรูวรรณ คงทวี (2551) ซึ่งให้ความหมายว่าเป็นการคิด พิจารณา ไตร่ตรองอย่างรอบ เกี่ยวกับข้อมูล สถานการณ์ที่ต้องอาศัย การสังเกต ความรู้ ความเข้าใจ การวิเคราะห์การเชื่อมโยงเหตุการณ์ การสรุปความ และประสบการณ์ ของตนเองมาประเมินข้อมูลประกอบการตัดสินใจว่าสิ่งใดควรเชื่อสิ่งใดควรทำเป็นการคิดขั้นสูง แต่สามารถพัฒนาได้เป็นลำดับจากง่ายไปยาก โดยอาศัยทักษะการคิดพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน สัมพันธ์กับประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2551) ที่ว่าเป็นกระบวนการคิดอย่างไตร่ตรองเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาคลุมเครือไม่ชัดเจน เพื่อตัดสินใจโดยใช้ความรู้ความคิดจากประสบการณ์ สอดคล้องกับ สุขนซ์ สิ้นรพานนท์ และคณะ (2555) ให้ความหมายว่าเป็นกระบวนการคิดที่ใช้เหตุผลโดยมีการศึกษาข้อเท็จจริง หลักฐานและข้อมูลต่างๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจ แล้วนำมาพิจารณา วิเคราะห์อย่างสมเหตุผลก่อนตัดสินใจว่าสิ่งใดควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ ผู้ที่มีความคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณจะเป็นผู้มีความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล ไม่ยึดถือความคิดเห็น ของตนเองก่อนตัดสินใจในเรื่องใดก็จะต้องมีข้อมูลหลักฐานเพียงพอและสามารถเปลี่ยนความคิดเห็น ของตนเองให้เข้ากับผู้อื่นได้ ถ้าผู้นั้นมีเหตุผลที่เหมาะสมถูกต้องกว่า เป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นใน การค้นหาข้อมูลและความรู้ อีกทั้งอุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์ (2555) ที่กล่าวว่าความคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ คือ ลักษณะความคิดที่ไม่ด่วนสรุป มีการวิเคราะห์หาข้อสมมติฐานหรือสาเหตุการหาข้อมูลการ ประเมินข้อมูลว่าอะไรเกี่ยวข้องและสำคัญ การพิสูจน์ การสรุป การประเมินซึ่งล้วนแล้วแต่เป็น กระบวนการคิดพิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ ปรากฏการณ์ต่างๆ ที่ปรากฏเพื่อนำไปสู่การหาข้อสรุปอย่างสมเหตุผล และการตัดสินใจที่ถูกต้องเหมาะสม และดวงชีวัน พะสุมาต (2557) ให้ความหมายการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณว่าเป็นความสามารถในการคิดพิจารณาสิ่งต่างๆ อย่างมีเหตุผลจากข้อมูลและประสบการณ์ที่เคยได้รับมาโดยอาศัยการวิเคราะห์การสังเคราะห์การ เชื่อมโยงและการประยุกต์มาประกอบการตัดสินใจว่าสิ่งใดควรเชื่อควรทำเพื่อให้ได้ข้อสรุปอย่างสม เหตุผล

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ หมายถึง ความสามารถในการคิด พิจารณาอย่างใคร่ครวญถี่ถ้วน ไม่ด่วนสรุปโดยอาศัยหลักการ เหตุผล การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจและแก้ปัญหาที่ถูกต้อง อีกทั้งเป็นกระบวนการคิดอย่าง ไตร่ตรองเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาคลุมเครือให้มีความชัดเจน

5.2 ความสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ

การดำเนินชีวิตของมนุษย์จะมีความสุขสมหวังได้ต้องอาศัยปัจจัยหลายประการ เช่น มีความคิดดี คิดถูก คิดชอบ นอกจากนี้ต้องมีความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการทำงานที่ก่อให้เกิด ประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น ดังนั้นปัจจัยในเรื่องความคิดและความรู้เป็นปัจจัยพื้นฐานที่พึงมี ซึ่งเป็น

สิ่งสำคัญต่อมนุษย์อย่างยิ่ง เพราะเมื่อมีความคิดย่อมมีความรู้ การคิดอย่างมีวิจารณญาณมี 2 ลักษณะ ได้แก่(ลักษณะ สรวิวัฒน์, 2549)

1. ใช้การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการตัดสินใจ
2. ใช้การคิดอย่างมี วิจารณญาณในเรื่องเกี่ยวกับความรู้ การเรียนรู้ การสนทนาหรืออภิปราย รวมไปถึงการแก้ปัญหาต่างๆ

การคิดอย่างมีวิจารณญาณทั้ง 2 ลักษณะจะพบได้ในชีวิตประจำวันอยู่ตลอดเวลา ทำให้นักการศึกษาที่มีความเห็นตรงกันว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นทักษะสำคัญที่ใช้ในการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมทั้งยังใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตในโลกปัจจุบันอย่างมีความสุขและมีการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ เพราะบุคคลที่จะประสบความสำเร็จในชีวิตต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เนื่องจากปัจจุบันเป็นโลกไร้พรมแดนสามารถติดต่อกันได้ทั่วโลกภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว มีข้อมูลข่าวสารมากมายทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง อาจกล่าวได้ว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณเปรียบเสมือนเครื่องมือที่สำคัญที่ใช้ในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตอย่างคุ้มค่าในโลกข้อมูลข่าวสารและเต็มไปด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเช่นปัจจุบัน บุคคลที่มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณย่อมมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีหลักการ สามารถควบคุม จัดการและตรวจสอบความคิดตนเองได้ รวมทั้งสามารถตัดสินใจแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลอย่างถูกต้องเหมาะสม นอกจากนี้ยังเป็นทักษะสำคัญที่จะพัฒนาบุคคลให้มีลักษณะ คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น อันเป็นคุณลักษณะที่ช่วยปรับปรุงให้ชีวิตดีขึ้น สามารถเดินในแนวทางที่ถูกต้องและสามารถยืนหยัดอยู่ได้อย่างมั่นคง สอดคล้องกับจากรูธรรม คงทวิ (2551) ที่กล่าวว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นคุณสมบัติที่พึงปรารถนาและมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตเพราะคนที่มีการคิดวิจารณ์สามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้ดี มีเหตุผล มีความรอบคอบตัดสินใจได้ดีและเป็นคนที่มีคุณภาพ และอุษณีย์ อนุรุทธวงศ์ (2555) กล่าวถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณว่าเป็นส่วนช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงข้อผิดพลาดในการกล่าวอ้าง การยกเหตุผลที่ไม่เหมาะสมการด่วนสรุปโดยปราศจากการไตร่ตรองหรือตรวจสอบข้อมูล ซึ่งเป็นความสำคัญจำเป็นระดับต้นๆของการพัฒนาความคิดเด็กและเยาวชนไทยในยุคข้อมูลข่าวสารที่มีข้อมูลใหม่ทุกวินาทีจึงต้องหาวิธีการกรองข้อมูลไม่ให้เชื่อโดยด่วนสรุป นอกจากนี้กระบวนการตรวจสอบและรวบรวมข้อมูลยังช่วยให้เกิดความรู้ในเรื่องนั้นๆที่จะนำไปสู่การตัดสินใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

กล่าวได้ว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตให้ประสบความสำเร็จในยุคที่มีข้อมูลข่าวสารใหม่ๆตลอดเวลา ทำให้สามารถคัดกรองข้อมูลที่มีความจำเป็นและมีประโยชน์ สามารถแก้ปัญหาที่พบด้วยเหตุผล และมีความรอบคอบในการตัดสินใจ

5.3. องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ฟีเลย์ (1976 อ้างถึงใน สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2555) ได้แยกองค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ ดังนี้

1. การแยกความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริง และความรู้สึกหรือความคิดเห็น
2. การพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล
3. การพิจารณาความถูกต้องตามข้อเท็จจริงของข้อความ
4. การแยกความแตกต่างระหว่างข้อมูล ข้อคิดเห็น หรือเหตุผลที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้อง กับเหตุการณ์นั้น

5. การค้นหาสิ่งที่เป็นอคติหรือลำเอียง
6. การระบุถึงข้ออ้าง ข้อสมมติที่ไม่กล่าวไว้ก่อน
7. การระบุถึงข้อคิดเห็นหรือข้อโต้แย้งที่ยังไม่ชัดเจน
8. การแยกความแตกต่างระหว่างข้อคิดเห็นที่พิสูจน์ความถูกต้องได้
9. การตระหนักถึงสิ่งที่ไม่คงที่ตามหลักการและเหตุผล
10. การพิจารณาความมั่นคงหนักแน่นในข้อโต้แย้งหรือข้อคิดเห็น

เพ็ญพิศุทธิ์ เนคมานุรักษ์ (2537 อ้างถึงใน สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2555) แบ่งองค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ 7 ด้าน ได้แก่

1. การระบุประเด็นปัญหา เป็นการระบุหรือทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหา ประกอบด้วยความสามารถในการพิจารณาข้อมูลหรือสถานการณ์ที่ปรากฏให้มีความชัดเจน เพื่อกำหนดประเด็นข้อสงสัยหลักที่ควรพิจารณาและการแสวงหาคำตอบ
2. การรวบรวมข้อมูล เป็นความสามารถในการรวบรวมข้อมูลทั้งทางตรงและทางอ้อมจากแหล่งข้อมูลต่างๆ รวมถึงการดึงข้อมูลจากประสบการณ์เดิมมาใช้
3. การพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล เป็นการวัดความสามารถในการพิจารณาประเมิน ตรวจสอบ ตัดสินข้อมูล นำมาซึ่งการลงข้อสรุปอย่างมีเหตุผล
4. การระบุลักษณะของข้อมูล เป็นการวัดความสามารถในการจำแนกประเภทของข้อมูล ระบุแนวคิด ประกอบด้วย ความสามารถในการพิจารณาแยกแยะ เปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูล การตีความข้อมูล ประเมินข้อเท็จจริงของข้อมูล และนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่ใช้ประสบการณ์เดิมมาร่วมพิจารณา เพื่อทำการสังเคราะห์ จัดกลุ่มและจัดลำดับความสำเร็จของข้อมูล
5. การตั้งสมมติฐาน เป็นการคาดการณ์ แนวทางการพิจารณาหาข้อสรุปของคำถาม ประเด็นปัญหา และข้อโต้แย้ง ประกอบด้วยความสามารถในการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงเหตุผล เพื่อระบุทางเลือกที่เป็นไปได้

6. การลงข้อสรุป เป็นความสามารถในการใช้เหตุผลเพื่อหาข้อสรุป ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

7. การประเมินผล เป็นความสามารถในการพิจารณา ประเมินความถูกต้อง สมเหตุผลของข้อสรุป ซึ่งต้องประกอบด้วยความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินอย่างไตร่ตรองรอบคอบ เพื่อพิจารณาความสมเหตุผลเชิงตรรกะจากข้อมูลที่มีอยู่

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ 1.การระบุประเด็นปัญหา 2.การศึกษาค้นคว้า (การรวบรวมข้อมูล การพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล การระบุและจำแนกลักษณะของข้อมูล และการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงเหตุผลเพื่อระบุทางเลือกที่เป็นไปได้) 3.การสรุปข้อมูล และ4.การประเมินผล

5.4 การพัฒนาส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

รักเกียรติโอ (1988 อ้างถึงใน อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์, 2555) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ ดังนี้

1. เน้นความมีเหตุผลดี คือการสร้างให้นักเรียนรู้จักคิดก่อนทำและสามารถใช้เหตุผลอธิบายการกระทำที่เกิดขึ้น ครูจะต้องตั้งคำถามว่า ทำไม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนคิดไตร่ตรองโดยใช้หลักฐานรองรับอยู่เสมอ

2. ส่งเสริมให้นักเรียนตัดสินใจด้วยตนเอง การเปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจด้วยตนเองถือเป็นการพัฒนาทักษะการคิด ความเชื่อมั่นใจ และความรู้สึกที่เป็นอิสระ

3. สร้างความสัมพันธ์ของเหตุผลในการอ่าน จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อีกวิธีหนึ่ง

4. การอภิปรายในเชิงวิเคราะห์วิจารณ์ ช่วยฝึกให้นักเรียนมีทักษะการลงข้อสรุป และการประเมินความเห็นของผู้อื่นจะช่วยนักเรียนรู้จักการอ้างเหตุผลและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยใจเป็นกลาง

เจเน็น ฮอท (1998 อ้างถึงใน ลักขณา สริวัฒน์, 2549) ได้ให้ความเห็นว่า การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้เกิดขึ้นกับคนรุ่นใหม่ต้องส่งเสริมความสามารถดังต่อไปนี้

1. ส่งเสริมให้เป็นผู้มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำของตนและผลที่เกิดตามมา
2. ส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
3. ส่งเสริมให้สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น
4. ส่งเสริมให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ให้เกิดประโยชน์
5. ส่งเสริมให้สามารถวางแผนระยะยาวได้
6. ส่งเสริมให้ตรวจสอบการกระทำของบุคคลที่เกี่ยวกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นได้

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2555) ได้กล่าวว่าการพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณ ครูผู้สอนมีส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ เช่น

1. ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงกระบวนการสอน โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณที่เป็นระบบ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักคิดในสิ่งที่เรียน รู้จักคิดในแง่การตีความหมายในรายละเอียด รู้จักขยายผลของสิ่งที่คิดและปรับสิ่งที่ได้จากการคิดไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ฝึกให้นักเรียนได้รู้ปัญหา วิธีการแก้ปัญหาบนพื้นฐานข้อมูลต่างๆโดยนำมาวิเคราะห์ พิจารณาความน่าเชื่อถือก่อนการตัดสินใจ ประเด็นสำคัญคือการสร้างให้นักเรียนรู้จักคิดก่อนทำ และสามารถอธิบายการกระทำของตนเอง การฝึกให้นักเรียนมีเหตุผลจะใช้คำถามว่าทำไม เพื่อให้นักเรียนตอบโดยมีพื้นฐานรองรับอยู่เสมอ

2. ส่งเสริมให้นักเรียนตัดสินใจด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจด้วยตนเองเป็นการพัฒนาทักษะการคิด มีความเชื่อมั่นในตนเองและมีความรู้สึกรู้สึกที่เป็นอิสระ ซึ่งผู้สอนอาจจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ทั้งในและนอกโรงเรียน และให้นักเรียนได้มีโอกาสตัดสินใจในการทำกิจกรรมต่างๆ เป็นการฝึกฝนและพัฒนาความคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณ อันเป็นพื้นฐานสำคัญที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

3. จัดสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณ

4. ฝึกให้นักเรียนมีการอภิปรายร่วมกันตามหัวข้อต่างๆที่น่าสนใจ หรือเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน จากข้อมูลข่าวสารต่างๆ จากความคิดเห็นของบุคคลต่างๆ ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีทักษะในการอภิปรายเชิงวิเคราะห์ วิจาร์ณ ฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการลงข้อสรุปและรู้จักประเมินความคิดเห็นของผู้อื่น ทำให้นักเรียนรู้จักจัดการอ้างเหตุผล และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยใจเป็นกลาง

5. ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักวางแผนการทำงานหรือกิจกรรมต่างๆโดยแนะนำให้นักเรียนวางเป้าหมาย ตรวจสอบขั้นตอนการดำเนินงานว่าเป็นไปตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ โดยมีข้อมูลหลักฐานในการตรวจสอบและใช้เหตุผลในการพิจารณาตัดสินใจปรับปรุง หรือดำเนินงานตามแผน และรู้จักวิธีการในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม รอบคอบ และควบคุมตนเองให้ดำเนินงานตามแผนตลอดจนมีการประเมินผลการทำงานซึ่งก็จัดเป็นแนวทางที่จะส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณของนักเรียน

สรุปการพัฒนาส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณ ครูผู้สอนต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดก่อนทำ โดยมีการวางแผนและร่างแบบก่อนลงมือทำงานจริง ส่งเสริมให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความสนใจและความถนัดของตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนตัดสินใจด้วยตนเองซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกเป็นอิสระไม่ถูกจำกัดความคิด และส่งเสริมการอภิปรายลงข้อสรุปร่วมกับผู้อื่น ซึ่งทำให้ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น อีกทั้งกระบวนการสอนเพื่อฝึกกระบวนการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณครูต้องหมั่นตั้งคำถามให้นักเรียนคิดตามและมีส่วนร่วม

5.5 ลักษณะของผู้มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์ (2555) กล่าวถึงพฤติกรรมของผู้ที่มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังนี้

1. มีความสามารถในการกำหนดปัญหาที่ไม่ชัดเจนคลุมเครือให้มีความชัดเจนและเข้าใจความหมายของข้อความหรือแนวคิด
2. มีความสามารถในการคิดรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกตปรากฏการณ์ต่างๆด้วยการเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ข้อโต้แย้ง หรือข้อมูลที่คลุมเครือ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ถูกต้อง
3. มีความสามารถในการจัดระบบข้อมูลโดยแสวงหาแหล่งที่มาของข้อมูล พิจารณาความน่าเชื่อถือและเสนอข้อมูลได้
4. มีความสามารถในการตั้งสมมติฐานโดยการกำหนดสมมติฐานจากความสัมพันธ์เชิงเหตุผล มองหาทางเลือกที่หลากหลายในการแก้ปัญหา
5. มีความสามารถในการสรุปอ้างอิง โดยพิจารณาตัดสินว่ามีเหตุผลเพียงพอที่จะสรุป โดยใช้เหตุผลทางตรรกศาสตร์อธิบายความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของปัญหาหรือข้อขัดแย้ง
6. มีความสามารถในการประเมินการสรุปอ้างอิงโดยพิจารณาและตัดสินข้อสรุป จำแนกข้อสรุปที่มีเหตุผลหลักแน่นและน่าเชื่อถือ เมื่อพิจารณาความเกี่ยวข้องกับข้อมูลและประเด็นปัญหา พิจารณาผลที่เกิดจากการตัดสินใจโดยยืนยันการสรุปเดิมถ้ามีเหตุผลและหลักฐานเพียงพอ และพิจารณาการสรุปใหม่ถ้าการสรุปไม่มีเหตุผลเพิ่มเติมหรือไม่ถูกต้อง และสามารถนำข้อสรุปไปประยุกต์ใช้

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2551) อธิบายลักษณะของผู้ที่มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ 5 ลักษณะ ได้แก่

1. เป็นผู้มีใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยไม่ยึดมั่นในความคิดของตนเองเป็นหลักและตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลที่เพียงพอ
2. มีความไวต่อความรู้สึกของผู้อื่น เข้าใจผู้อื่น ทำให้สามารถรับรู้สถานการณ์ความคิด ความรู้สึกของผู้อื่นได้

3. เปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองหากมีข้อมูลหรือหลักฐานที่มีเหตุผลมากกว่ามารองรับ
4. กระตือรือร้นในการค้นหาข้อมูลและความรู้เพื่อใช้ในการตัดสินใจที่แม่นยำ
5. เป็นผู้มีเหตุผลไม่ใช้อคติหรืออารมณ์ในการตัดสินใจ

อาจสรุปลักษณะของผู้มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ดังนี้

1. เป็นผู้มีความสามารถในการคัดกรองข้อมูลที่จำเป็นและมีประโยชน์
2. เป็นผู้มีเหตุผลไม่ใช้อคติหรืออารมณ์ในการตัดสินใจ
3. เป็นผู้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาและอุปสรรคอย่างรอบคอบด้วยเหตุผล

4. เป็นผู้วางแผนก่อนลงมือปฏิบัติงานจริง
5. เป็นผู้มีความเชื่อมั่นในตนเอง
6. เป็นผู้ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

6. การสร้างสรรค์ทางศิลปะ

6.1 ความหมายของการสร้างสรรค์

สุชาติ เถาทอง (2536) ได้ให้ความหมายของการสร้างสรรค์ว่าเป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสิ่งแปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการอยากรู้อยากเห็น อยากรแสวงหาความรู้เพิ่มพูนประสบการณ์ และทิวเดช จีวบาง (2549) ได้ให้ความหมายการสร้างสรรคทางศิลปะว่า เป็นการใช้กลวิธีทางศิลปะผลิตงานศิลปะที่ไม่มีใครทำมาก่อน โดยไม่ใช้การลอกแบบ เลียนแบบ ผลงานศิลปะที่มีมาแต่เดิม อีกทั้งทศพล ศิลลา (2553) ให้ความหมายว่าเป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะคิดแก้ปัญหาและพัฒนาจนสามารถประดิษฐ์ผลิตผลใหม่ๆ การคิดริเริ่มในสิ่งแปลกใหม่เพื่อสนองความต้องการของตนเองและสังคม สอดคล้องกับเดือน หงษวดี (2555) ให้ความหมายว่าเป็นการนำเสนอสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ในทางศิลปะสามารถกระทำโดยการนำวิธีจัดรูปแบบองค์ประกอบศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง เป็นสื่อในการถ่ายทอด และผ่านเทคนิคต่าง ๆ ในทางจิตรกรรมอาจใช้ ดินสอสี สีน้ำมัน สีน้ำ สีอะคริลิก สีฝุ่น หรือเทคนิคผสม เป็นต้น

สรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ทางศิลปะ หมายถึง พฤติกรรมของมนุษย์ในการผลิตงานศิลปะให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร หรือพัฒนาให้ดีกว่าเดิมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

6.2 กระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อโลกภายนอก สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติให้ปรากฏเป็นภาพได้โดยมีกระบวนการการสร้างสรรค์ 3 ประการคือ(สุชาติ เถาทอง, 2536)

1. การรับรู้ (Perception) การรับรู้เป็นส่วนประกอบประการแรกของมนุษย์ ซึ่งผู้มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งต่างๆมักเป็นผู้พบเห็นสิ่งต่างๆมากมาย มีการรับรู้มากและพยายามสังเกตจากการรับรู้

2. จินตนาการ (Imagination) จินตนาการเป็นผลมาจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสของมนุษย์ ทำให้เกิดความคิดมากมาย

3. ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์เป็นผลมาจากการรับรู้ในการเรียนรู้หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกมาก่อนและเก็บสะสมไว้ในสมอง และพร้อมที่จะแสดงออกมาเมื่อถึงเวลาอันสมควร ประสบการณ์มีความสำคัญต่อชีวิต คือทำให้เกิดการเรียนรู้และการแก้ปัญหาไปพร้อมๆกัน อีกทั้งยังเป็นปัจจัยที่ผลักดันให้เกิดการสร้างสรรคผลงานใหม่ๆ

สรุปได้ว่ากระบวนการสร้างสรรค์ คือ ขั้นตอนของการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกนึกคิดออกมา โดยกระบวนการสร้างสรรค์นั้น ขั้นแรกต้องเกิดจากการรับรู้ (Perception) รับรู้สิ่งต่างๆรอบตัวโดยใช้ประสาทสัมผัสต่างๆของมนุษย์ทำให้เกิดความคิดมากมายนำไปสู่จินตนาการ (Imagination) ทำให้ได้ประสบการณ์ (Experience) จากการรับรู้ การนึกคิดจินตนาการ และการลงมือปฏิบัติ

6.3 แนวคิดทางการสร้างสรรค์

แนวคิดเป็นหัวใจสำคัญของการทำงาน เป็นการกำหนดเส้นทางที่จะเดินและแนวทางแก้ปัญหาข้อบกพร่องที่จะเกิดขึ้นในการทำงาน โดยมีหลักการ 3 หลักการคือ (สุชาติ เกาทอง, 2536)

1. ความรู้ในวัตถุดิบประสงค์ของงานที่ต้องการสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์จะต้องศึกษาหาความรู้จากแนวคิดต่างๆของศิลปินที่มีชื่อเสียงทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อนำไปเปรียบเทียบและปรับปรุงงานสร้างสรรค์ของตนเหมือนดังศิลปินที่มีชื่อเสียง ซึ่งการได้รับอิทธิพลทางความคิดจากศิลปินเป็นการรับมาเพื่อนำมาปรับปรุงหรือหาแนวทางการทำงานของตนให้ดีขึ้น

2. เทคนิคในการทำงาน เป็นกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานแขนงต่างๆซึ่งต้องใช้ความเชี่ยวชาญเฉพาะงาน เพราะขึ้นอยู่กับเครื่องมือ วัสดุ และกระบวนการทำงานที่แตกต่างกัน โดยจะต้องรู้จักเทคนิคการทำงานในแขนงต่างๆเพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์งานออกมาได้ดี ดังนั้นควรจะตัดสินใจเลือกเทคนิคที่ตนถนัดและสนใจเพื่อเพิ่มโอกาสที่จะทำงานในด้านนั้นได้ดี ขั้นต้นต้องเข้าใจตนเอง เช่น เข้าใจความถนัด ความสามารถของตนเอง ซึ่งรู้ได้จากการปฏิบัติงานทางทัศนศิลป์หลายๆด้านเปรียบเทียบกัน การศึกษาเทคนิคในการทำงานจึงเป็นการศึกษาเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

2.1 วัสดุและการใช้วัสดุให้เหมาะสมกับคุณสมบัติและหน้าที่ใช้สอย

2.2 การใช้เครื่องมือชนิดต่างๆในการทำงานอย่างถูกต้อง

2.3 การใช้กระบวนการวิธีการและลำดับขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของงานที่ปฏิบัติ

3. คุณค่าทางสุนทรียภาพ มีความงามในโครงสร้าง สัดส่วน สี ผิวและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องต่างๆ

อาจสรุปได้ว่าแนวคิดมีความสำคัญอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ โดยประกอบไปด้วยความรู้ความเข้าใจในวัตถุดิบประสงค์ของงานที่ต้องการสร้างสรรค์ ซึ่งได้มาจากการศึกษาผลงานหรือแนวคิดของศิลปินและนำมาพัฒนา ปรับปรุง หรือนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานของตน อีกทั้งต้องมีเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ โดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความถนัดของตนเองเพื่อที่จะทำให้ได้งานที่ดี และการสร้างสรรค์ก็จะขาดคุณค่าทางสุนทรียภาพไม่ได้ นั่นคือความงามในเรื่องของการจัดองค์ประกอบศิลป์

6.4 หลักการสร้างสรรคทางศิลปะ

สิ่งสำคัญของการสร้างสรรค์ทางศิลปะคือการเรียนรู้วิธีการใช้องค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะไปสร้างสรรค์ผลงาน

6.4.1 องค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะ

เป็นปัจจัยสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีความงามตามแนวทางสุนทรียศาสตร์เนื่องจากเปรียบเทียบเหมือนส่วนประกอบของผลงานซึ่งผู้สร้างสรรค์นำมาประสานกันจนเกิดความงามที่ลงตัว(สกนธ์ ภู่งามติ, 2547) อันได้แก่

ทัศนธาตุ ประกอบด้วย(จารุพรรณ ททรัพย์ปรุง, 2548)

1. จุด (Point) คือ รอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลมๆ ปรากฏที่ผิวพื้น

2. เส้น (Line) คือ รอยขีดที่เกิดขึ้นจากการเรียงต่อกันของจุด ทิศทางและน้ำหนักของเส้นจะทำให้เส้นมีผลกระทบทางด้านจิตวิทยาที่แตกต่างกันไป เส้นจะสื่อสารถึงอารมณ์และภาวะของจิตผ่านลักษณะและทิศทางของตัวเอง การแปรผันในความหมายของเส้นจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเราเองเกี่ยวกับเส้นและทิศทางของเส้น โดยเส้นจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 เส้นตรง จำแนกได้เป็น 3 ประเภท คือ เส้นตรงแนวนอน แนวราบหรือแนวระดับ(Horizontal Line) เส้นตรงแนวตั้งหรือแนวตั้ง (Vertical Line) และเส้นตรงแนวเฉียง (Oblique Line) หรือเส้นทแยง (Diagonal) ซึ่งเส้นตรงแต่ละประเภทจะให้ความรู้สึก ดังนี้

2.1.1 เส้นตรงแนวนอน แนวราบหรือแนวระดับ จะให้ความรู้สึกสงบ นิ่ง

2.1.2 เส้นตรงแนวตั้ง จะให้ความรู้สึกสูงส่ง สง่างาม งามองอาจ มั่นคง แข็งแรง

2.1.3เส้นตรงแนวเฉียงหรือเส้นทแยง จะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่คงที่ เอนเอียง ไม่แน่นอน ในกรณีที่เส้นเฉียงมีลักษณะเฉียงไปเฉียงมาติดต่อกันแบบสลับฟันปลาซึ่งเรียกว่าเส้นซิกแซก (Zigzag Line) จะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนทิศทางอย่างรวดเร็ว ชวนให้นึกถึงพลังไฟฟ้า ฟ้าผ่า ตีนเต้าน อันตราย ไม่เป็นระเบียบ

2.2 เส้นโค้ง จำแนกได้เป็น 7 ประเภท คือเส้นโค้งวงแคบลึก (Deep Narrow Curve) เส้นโค้งวงกว้างตื้น (Shallow Wide Curve) เส้นโค้งบิด (Twisted Curve) เส้นโค้งเกลียว (helix Curve) เส้นโค้งเวียนกันหอย (Spiral Curve) เส้นโค้งวงกลม (Circle) และเส้นโค้งวงรี (Ellipse) ซึ่งเส้นโค้งแต่ละประเภทจะให้ความรู้สึก ดังนี้

2.2.1 เส้นโค้งวงแคบลึก จะให้ความรู้สึกงุนงง ปั่นป่วน บ้าคลั่ง เหมือนตกอยู่ในคลื่นลมรุนแรงยามทะเลมีพายุ

2.2.2 เส้นโค้งวงกว้างต้นจะให้ความรู้สึกสบาย ปลอดภัย คั่นเคย

ผ่อนคลาย

2.2.3 เส้นโค้งปิด เป็นเส้นโค้งที่มีวงโค้งปิดไปปิดมา จะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง

2.2.4 เส้นโค้งเกลียว เป็นเส้นโค้งมีรูปร่างเหมือนขดลวดสปริง จะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว หมุนเวียน งุนงง

2.2.5 เส้นโค้งเวียนกันหอย เป็นเส้นโค้งหมุนวนรอบจุดศูนย์กลางมีรูปร่างเหมือนกันหอยจะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว หมุนวน

3. รูปร่าง (Shape) คือ สิ่งที่เห็นแค่เพียงของนอกเป็นกำหนดที่ปรากฏในที่ว่าง มีลักษณะจำกัดเพียง 2 มิติ คือ มีความกว้างกับความสูง รูปร่างมี 3 ประเภท คือรูปร่างประเภทอินทรีย์รูป (Organic Shape) รูปร่างประเภทเรขาคณิต (Geometric Shape) และรูปร่างประเภทรูปอิสระ (Free Shape) ซึ่งรูปร่างแต่ละประเภทมีลักษณะดังนี้

3.1 รูปร่างประเภทอินทรีย์รูป เป็นรูปร่าง 2 มิติของสิ่งที่ปรากฏอยู่แล้วในธรรมชาติ

3.2 รูปร่างประเภทรูปทรงเรขาคณิต เป็นรูปร่าง 2 มิติซึ่งสร้างขึ้นด้วยเส้นเรขาคณิต เช่น เส้นตรง วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้น

3.3 รูปร่างประเภทรูปอิสระ เป็นรูปร่างใดๆทั้งที่เกิดขึ้นโดยการสร้างสรรค์และเกิดจากสิ่งที่เป็นธรรมชาติ ที่มีลักษณะบิด เบี้ยว คดโค้งและไม่ใช้รูปร่างประเภทเรขาคณิต

4. รูปทรง (Form) คือ สิ่งที่เห็นเป็นกลุ่มก้อน มีลักษณะ 3 มิติ คือมีความกว้าง ความสูงและความหนาหรือความลึก รูปทรงมี 3 แบบ คือ รูปทรงประเภทอินทรีย์รูป รูปทรงประเภทเรขาคณิตและรูปทรงประเภทรูปอิสระ ซึ่งมีลักษณะดังนี้

4.1 รูปทรงประเภทอินทรีย์รูป เป็นรูปทรง 3 มิติของสิ่งที่ปรากฏอยู่แล้วในธรรมชาติ

4.2 รูปทรงประเภทเรขาคณิต เป็นรูปทรง 3 มิติซึ่งสร้างขึ้นด้วยการเพิ่มความหนาหรือความลึกให้กับรูปร่างประเภทเรขาคณิต

4.3 รูปทรงประเภทรูปอิสระ เป็นรูปทรง 3 มิติใดๆทั้งที่เกิดขึ้นโดยการสร้างสรรค์และเกิดจากสิ่งที่เป็นธรรมชาติ ที่มีลักษณะบิด เบี้ยว คดโค้งและมีใช้รูปทรงประเภทเรขาคณิต

5. ที่ว่าง (Space) คือ เนื้อที่ที่ศิลปินหรือสถาปนิกนำมาใช้เป็นปัจจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือสถาปัตยกรรม จำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ ที่ว่างเชิงบวก (Positive Space) ซึ่งเป็นที่ว่างที่รูปร่างและรูปทรงปรากฏอยู่ และที่ว่างเชิงลบ (Negative Space) ซึ่งเป็นที่ว่างเปล่ารอบๆ

รูปร่างและรูปทรง สำหรับรูปร่างซึ่งเป็นวัตถุ 2 มิติจะปรากฏในที่ว่างในลักษณะของพื้นที่แบนๆ ส่วนรูปทรงซึ่งเป็นวัตถุ 3 มิติจะปรากฏในที่ว่างในลักษณะของมวลหรือปริมาตร

ขนาดพื้นที่แบนๆของรูปร่างหรือขนาดมวลของรูปทรงที่ปรากฏในที่ว่างจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ขนาดทางกายภาพ ซึ่งเป็นขนาดที่แท้จริงของสิ่งต่างๆและขนาดทางการมองเห็น ซึ่งเป็นขนาดที่สายตามองเห็นของสิ่งนั้น ความแตกต่างในขนาดของที่ว่างซึ่งสิ่งเดียวกันปรากฏอยู่ จะส่งผลให้เกิดความแตกต่างในด้านขนาดทางการมองเห็น ที่ว่างโดยรอบวัตถุหรือพื้นหลังที่ไม่เป็นระเบียบจะทำให้วัตถุนั้นลดความสำคัญลง ในขณะที่ที่ว่างโดยรอบวัตถุหรือพื้นหลังแบบเรียบๆจะช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับวัตถุ

6. พื้นผิว (Texture) คือ ลักษณะผิวของวัสดุที่แสดงความขรุขระ สาก คาย หยาบ แข็ง กระจ่าง ราบเรียบ ลื่น นุ่ม เป็นต้น ในทางทัศนศิลป์ (Visual Art) พื้นผิวไม่เพียงสัมผัสได้ทางกายเท่านั้น แต่ยังสามารถสัมผัสได้ทางตาอีกด้วย เช่น พื้นผิวในทางสถาปัตยกรรม ได้แก่ ผิวของศิลาแลง หิน ไม้ กระจก คอนกรีต ปูนแต่งผิว ผ้า พรมและวัสดุก่อสร้างอื่นๆ พื้นผิวในทางจิตรกรรม ได้แก่ การระบายให้ดูมีความหยาบ ละเอียด มั่น ต้าน เรียบ ขรุขระ โดยใช้สีระบายพอยๆ หรือใช้วัสดุอื่นๆ มาผสมกับสีทำให้เกิดพื้นผิวต่างๆกัน และพื้นผิวในทางประติมากรรม ได้แก่ การทำผิวขัดมัน ผิวพ่นทราย รอยค้อนย้ำ

7. สี (Color) ซึ่งเป็นทัศนธาตุพล่งที่สุด คือ ปรากฏการณ์ของแสงที่ปรากฏแก่ดวงตาให้เห็นเป็นขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น การที่ผู้ดูเห็นสีต่างๆ ได้นั้นเกิดจากการที่ระบบประสาทตอบสนองพลังงานของคลื่นแสงที่มีความยาวคลื่นต่างๆ กันซึ่งมากระทบประสาทตา คลื่นแสงที่มีความยาวคลื่นต่างกันทำให้เกิดสีสัน (Hue) ซึ่งเป็นสีต่างๆ ที่ใช้เรียกกันทั่วไป เช่น สีน้ำเงิน สีแดง สีเขียว สีม่วง สีส้ม สีน้ำตาล สีเหลือง สีเทา ฯลฯ ต่างกัน

เหตุที่เราสามารถมองเห็นสีสันที่มีความแตกต่างกันออกไปเนื่องมาจากแสงขาวซึ่งประกอบด้วยคลื่นแสงทุกสีในสีรุ้งเมื่อส่องกระทบพื้นผิววัตถุ คุณสมบัติของพื้นผิววัตถุนั้นจะดูดกลืนคลื่นแสงบางความยาวคลื่นและจะสะท้อนคลื่นแสงบางความยาวคลื่นแสงที่สะท้อนทำให้เกิดสีนั้นๆ ขึ้น ตัวอย่างเช่น สารซึ่งให้สีแดงก็คือสารนั้นสะท้อนเฉพาะสารสีแดงและดูดกลืนสีอื่นไว้หมด สารที่ให้สีขาวก็คือสารนั้นสะท้อนเฉพาะสีขาว ส่วนสารที่ให้สีดำก็คือสารที่ดูดกลืนแสงไว้ทั้งหมดโดยไม่สะท้อนออกมาเลย

สีแต่ละสีจะมีค่าสี (Value) ซึ่งค่าสีคือน้ำหนักความอ่อนแก่ของสีเทา จากมืดสุด คือ สีดำ สู้สว่างสุด คือ สีขาว ส่วนสีอื่นๆ ที่มีใช้สีดำ สีขาวหรือสีเทา ซึ่งเรียกกันว่าสีรงค์ (Chromatic Color) ก็สามารถประเมินค่าความอ่อนแก่ของสีในลักษณะคล้ายกันนี้ได้ โดยเทียบกับระดับสีเทา ตั้งแต่เทาเข้มสุด (ดำ) ไปจนถึงเทาอ่อนสุด (ขาว) น้ำหนักสีแก่หรือมืดเรียกว่าค่าสีแก่หรือระดับสีต่ำ ส่วนน้ำหนักสีอ่อนหรือสว่างเรียกว่าค่าสีอ่อนหรือระดับสีสูง

8. ค่าสี (Value) เป็นเครื่องมือสำคัญในการกำหนดรูปร่างและการสร้างภาวะลวดตา 3 มิติ ความเปรียบต่างของค่าสีจะแบ่งแยกวัตถุต่างๆ ในที่ว่างออกจากกัน ในขณะที่ความลดทล้นของ น้ำหนักสี (Gradation) จะช่วยทำให้เกิดมวลและเส้นแสดงทรง (Contour) ของพื้นผิวที่วางอยู่ใกล้กัน

6.4.2 วิธีจัดองค์ประกอบศิลป์

วิธีจัดองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะสามารถนำไปเป็นแนวทางสำหรับการสร้าง ผลงานศิลปะประเภทต่างๆได้ ซึ่งประกอบด้วยการสร้างดุลยภาพ (Balance) การสร้างความกลมกลืน (Harmony) การสร้างความเคลื่อนไหวและจังหวะ (Movement and Rhythm) การสร้างความ หลากหลาย (Variety) การเน้น (Emphasis) และการใช้สัดส่วน (Proportion) (สกนธ์ ภู่งามดี, 2547)

อีกทั้งจากรุพรรณ ทรัพย์ปรั่ง (2548) กล่าวว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์เป็นหัวใจ สำคัญของการออกแบบ ซึ่งเป็นการนำทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ที่ว่าง พื้นผิว สี และค่า สี มาจัดวางกันอย่างลงตัวและสวยงาม ส่งผลให้ผลงานมีความโดดเด่น การจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ สำคัญมีดังนี้

1. ดุลยภาพ (Balance) หมายถึง การแสดงออกให้เห็นน้ำหนักที่เท่ากันในความรู้สึก โดยใช้สี เส้น องค์ประกอบ แสง เงา ความใกล้ไกล เพื่อให้ภาพมีน้ำหนักสมดุลกัน ไม่เอียงหนักหรือ เบาไปข้างใดข้างหนึ่ง ดุลยภาพทางศิลปะใช้ความรู้สึกเป็นหลัก ต่างกับดุลยภาพทางวิทยาศาสตร์ซึ่ง ทั้ง 2 ข้างจะต้องเท่ากันจริง

ดุลยภาพเป็นมโนทัศน์ (Concept) ของความสมดุลทางการมองเห็น (Visual Equilibrium) และ เกี่ยวข้องกับการรับรู้ทางกายภาพของดุลยภาพ เป็นการปรองดองกันของพลังที่ตรงข้ามกันใน องค์ประกอบหนึ่งซึ่งส่งผลให้เกิดเสถียรภาพทางการมองเห็น (Visual Stability) ดุลยภาพแบ่ง ออกเป็น 2 ประเภท คือ ดุลยภาพสมมาตร (Symmetrical Balance) และดุลยภาพอสมมาตร (Asymmetrical Balance)

2. ความกลมกลืน (Harmony) เกิดขึ้นจากการจัดวางทัศนธาตุต่างๆประกอบกันขึ้น เป็นองค์ประกอบหนึ่งได้อย่างประสาน สอดคล้องสัมพันธ์ เข้ากันได้โดยไม่ขัดแย้งหรือแตกแยกกัน ความกลมกลืนนี้อาจรวมถึงความกลมกลืนทางด้านเนื้อหาด้วย

3. ความขัดแย้ง (Contrast) เกิดขึ้นจากการจัดวางทัศนธาตุ ซึ่งประกอบกันขึ้นเป็น องค์ประกอบหนึ่งอย่างตรงกันข้ามกัน ไม่สอดคล้องสัมพันธ์ เข้ากันได้โดยขัดแย้งหรือแตกแยกกัน ความขัดแย้งนิยมนำมาใช้มีอยู่ 7 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ ความขัดแย้งของขนาด (Size Contrast) ความขัดแย้งของสี (Color Contrast) ความขัดแย้งของค่าสี (Value Contrast) ความขัดแย้งของ ตัวอักษร (Type Contrast) ความขัดแย้งของเส้น (Line Contrast) ความขัดแย้งของรูปร่าง (Shape Contrast) และความขัดแย้งของพื้นผิว (Textural Contrast)

4. ความเด่น (Dominance) เกิดขึ้นจากการจัดวางตำแหน่งของทัศนธาตุประกอบกันขึ้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งในลักษณะที่มีการเน้นจุดสนใจในองค์ประกอบให้มีความเด่น เพื่อใช้เป็นจุดที่มีพลังดึงดูดความสนใจของผู้ดูรุนแรงที่สุด โดยปกติจะมีจุดเน้นหลักเพียงจุดเดียว บางทีก็มีการเน้นเป็นจุดที่ 2 ในอีกส่วนประกอบหนึ่งขององค์ประกอบ การเน้นมักเป็นการขัดจังหวะในแบบลายพื้นฐาน หรือการเคลื่อนไหวของดวงตาผู้ดูผ่านองค์ประกอบ หรือการทำให้จังหวะสะดุดลง การเน้นให้เกิดความเด่นกระทำได้ในหลายแนวทาง

5. สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ เช่น ขนาด รูปทรง เนื้อที่ ความเข้ม ความหนักเบา ฯลฯ ซึ่งหากจัดสรรอย่างพอเหมาะ จะทำให้งานนั้นเป็นที่ยอมรับกันว่างาม สัดส่วนมี 2 ประเภท คือ สัดส่วนมาตรฐาน (Standard Proportion) ซึ่งเป็นสัดส่วนที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปแล้วว่างามสมบูรณ์เป็นมาตรฐาน และสัดส่วนอิสระ (Free Proportion) ซึ่งเป็นสัดส่วนที่มีแนวคิดอิสระสุดแต่นักออกแบบจะสร้างสรรค์

6. จังหวะ (Rhythm) เป็นการเคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะผ่านที่ว่าง เป็นวิธีการมองอย่างต่อเนื่องของดวงตาไปตามแม่บท (Motif) ที่จัดวางอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งแม่บทในทางศิลปกรรมหมายถึงเค้าโครงความคิดที่กำหนดลักษณะ ท่าที ลีลา การเคลื่อนไหวขององค์ประกอบต่างๆ

7. เอกภาพ (Unity) เป็นการจัดวางทัศนธาตุประกอบกันขึ้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งได้อย่างสอดคล้องสัมพันธ์ เข้ากันได้โดยไม่ขัดแย้งหรือแตกแยกกัน ทำให้องค์ประกอบที่จัดขึ้นมีความเป็นหนึ่งเดียว มีเนื้อหารวมเป็นหน่วยเดียวกันหรือกลุ่มเดียวกันและมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน แม้จะมีส่วนที่แตกแยกกระจัดกระจายไปบ้างก็เป็นเพียงส่วนประกอบเท่านั้น

สรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ดีนั้น จะต้องมีความรู้ในเรื่องทัศนธาตุ (จุด เส้น สี พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง) และการจัดองค์ประกอบศิลป์ (ดุลยภาพ ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ความเด่น สัดส่วน จังหวะ เอกภาพ) เพื่อนำหลักการพื้นฐานที่กล่าวมาสร้างสรรค์ผลงานให้มีความน่าสนใจ มีความงามสอดคล้องกับรสนิยมของคนในสังคม

6.5 การส่งเสริมการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ทวีเดช จีวบาง (2549) ได้ให้ความเห็นการส่งเสริมการสร้างทางศิลปะ ดังนี้

1. ให้เสรีภาพในการทำงานศิลปะ เลือกวิธีการและวัสดุในการทำงานได้เอง
2. ให้ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีเสรีภาพในการช่วยกันคิด ช่วยกันวางแผนและจัดสรรงานศิลปะ
3. ช่วยเสนอแนะและช่วยผู้เรียน ทำงานศิลปะอย่างอิสระ
4. ให้มีความรับผิดชอบในการทำงาน
5. กำหนดงานให้เหมาะสมกับเวลา วัย และระดับชั้นเรียน
6. จัดประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะตามความเหมาะสม
7. ฝึกให้รู้จักคิด รู้จักถาม สามารถแก้ปัญหาด้วยตัวเอง

8. ให้ความรักความเมตตา รับรู้ความแตกต่าง และยอมรับความคิดเห็นของแต่ละคน
9. ฝึกให้คิดฝัน มีจินตนาการ
10. ให้การเสนอแนะแบบการตำหนิ ในการประเมินผลงานศิลปะ ไม่ควรใช้มาตรฐานของผู้ใหญ่แต่ควรคำนึงถึงวัย วุฒิภาวะ และระดับชั้นเรียน

สรุปได้ว่าการส่งเสริมการสร้างสรรค้้น ครูผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ผู้เรียนรู้สึกอิสระ ไม่เคร่งเครียดและมีกฎระเบียบมากจนทำให้จำกัดจินตนาการของผู้เรียน ส่งเสริมการตอบคำถามที่หลากหลายและแปลกใหม่โดยคำถามปลายเปิด ที่ไม่มีคำตอบถูกหรือผิด ส่งเสริมความคิดแปลกใหม่ ไม่เหมือนใครของผู้เรียน โดยการชื่นชมและให้กำลังใจเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้พัฒนาสร้างสรรค์ผลงานของตน และส่งเสริมการระดมสมอง เพื่อที่ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อนำมาประยุกต์ ปรับใช้ หรือสร้างสรรค์ต่อยอดความคิดเหล่านั้น

7. ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก(Choice-based Art Education)

7.1 ความเป็นมา

Teaching for Artistic Behavior (TAB) ก่อตั้งขึ้นในปี 2001 เป็นการเคลื่อนไหวทางการศึกษาในระดับพื้นฐาน ได้รับการพัฒนาและดูแลโดยครูผู้สอนศิลปะในประเทศสหรัฐอเมริกา แนวคิดนี้มาจากการปฏิบัติงานศิลปศึกษาบนฐานบนทางเลือกและการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนทัศนศิลป์ทั่วประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อสนับสนุนครูผู้สอนได้มีการพัฒนาหรือวางแผนที่จะพัฒนาโปรแกรมศิลปะที่มีวัตถุประสงค์ในการให้ทางเลือกกับผู้เรียนเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ศิลปะ จนเกิดแนวทางการสอนบนฐานทางเลือก(Choice-based)

ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก(Choice-based Art Education)นับถือผู้เรียนเหมือนศิลปิน เน้นให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่แท้จริงสำหรับการตอบสนองต่อความคิดของตนเองและความสนใจผ่านการทำศิลปะ แนวคิดนี้สนับสนุนการเรียนรู้หลายรูปแบบและความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน สภาพแวดล้อมทางการเรียนสร้างโอกาสในการการเรียนรู้และทำให้เข้าใจความหมายในขั้นตอนการทำศิลปะ ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกใช้รูปแบบการประเมินที่หลากหลายเพื่อสนับสนุนผู้เรียน (Teaching for Artistic Behavior, 2017)

7.2 หลักการ

นักการศึกษาให้ความสำคัญกับทางเลือกของผู้เรียนและเคารพความคิดสำหรับการทำงานศิลปะ ความสำคัญของการสอนศิลปะบนฐานทางเลือก คือการเตรียมหลักสูตรการสอนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมผ่านการสาธิตและการวางแผนอย่างรอบคอบสำหรับสตูดิโอ 4 หลักการที่เกี่ยวกับการสอน ได้แก่ ผู้เรียน , การจัดการเรียนรู้, ห้องเรียน และการประเมินผล(Brown University, 2008)

7.2.1 หลักการที่ 1 : ผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน

ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อและวัสดุสำหรับการสำรวจซึ่งครอบคลุมประวัติศาสตร์ศิลป์ ผู้เรียนคือศิลปิน ผู้ควบคุมหัวข้อ, สื่อวัสดุ และเป้าหมายของสิ่งแวดล้อมบนฐานทางเลือกในสภาพจริง โดยศิลปะถูกสร้างสรรค์จากประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียน ซึ่งครุหาหัวข้อที่น่าสนใจให้กับนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้อย่างร่วมมือเป็นส่วนทำให้เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนและพัฒนาพฤติกรรมศิลปิน เช่น การแก้ไขปัญหาและความสามารถในการตัดสินใจ ซึ่งรูปแบบการสอนสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับโรงเรียนรัฐและเอกชน

อย่างไรก็ตาม Sands (2017) ได้เสนอเพิ่มเติมว่าในฐานะผู้สอนศิลปะอาจไม่จำเป็นต้องควบคุมหัวข้อ เทคนิค และสื่อวัสดุให้กับผู้เรียน ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นศิลปินแล้วตัดสินใจด้วยตัวเอง เพราะผู้เรียนมีสิ่งที่หลงใหลและสนใจในชีวิตของตนเอง ซึ่งเป็นการเริ่มต้นหัวข้อในการสร้างผลงานทางศิลปะที่ดีเยี่ยม แต่สำหรับผู้เรียนที่ยังไม่รู้จักความสนใจของตนเอง อาจเป็นการท้าทายที่จะคิดหัวข้อที่จะทำโดยการค้นหาข้อมูลเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจ ดังนั้นผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยสาธิต และให้ความรู้เกี่ยวกับเทคนิควิธีการใช้สื่อวัสดุ อุปกรณ์ทางศิลปะที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้เมื่อผู้เรียนค้นพบเทคนิคแบบใหม่ และช่วยเหลือผู้เรียนเพื่อจะเปลี่ยนจากแรงบันดาลใจเป็นความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

7.2.2 หลักการที่ 2 : การจัดการเรียนรู้

7.2.2.1 ด้านผู้สอน มีการเรียนการสอนแบบทางตรง , ทางอ้อม, การสาธิต และการโต้ตอบ, กลุ่มขนาดเล็ก และตัวต่อตัว ผู้เรียนถูกสนับสนุนอย่างอิสระ โดยครูเป็นผู้สาธิต, เป็นแบบอย่าง, เป็นผู้อำนวยการความสะดวก, ผู้แนะนำและผู้จัดเตรียมเนื้อหา

7.2.2.2 ด้านผู้เรียน ผู้เรียนวางแผน, ปฏิบัติงาน , แนะนำเพื่อน, สนุกกับกระบวนการเรียนรู้ และนำมาแบ่งปันในชั้นเรียน ซึ่งทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเทคนิควิธีการที่ค้นพบ และยังเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยนักการศึกษาค้นพบความสมดุลของการจัดการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยสรุปเป็นตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ตารางเปรียบเทียบความสมดุลการจัดการเรียนรู้บนฐานทางเลือก

การเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนด	การเรียนรู้โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันกำหนด	การเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นผู้กำหนด
(No Choice)	(Modified Choice)	(Full Choice)
- ผู้สอนกำหนดทั้งเนื้อหาและสื่อ	- ผู้สอนเลือกเนื้อหาและผู้เรียนเลือกสื่อ - ผู้เรียนเลือกเนื้อหาและผู้สอนเลือกสื่อ - ผู้สอนยืดหยุ่นตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน	- ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบและแก้ปัญหาด้วยตนเองทั้งหมด - ผู้เรียนเลือกเนื้อหาและสื่อทั้งหมด - ผู้เรียนเป็นเจ้าของกระบวนการ ทิศทาง และผลงานของตนเอง

7.2.2.3 ด้านแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ แหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าในอดีตและปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลงานตนเอง จากเอกสาร, หนังสือ, เว็บไซต์ และสื่อวัสดุที่หลากหลาย

7.2.3 หลักการที่ 3 : ห้องเรียน

ห้องเรียนศิลปะบนฐานทางเลือกเป็นห้องเรียนที่ผู้เรียนได้เรียนรู้การสร้างสรรคผลงานทางศิลปะอย่างแท้จริง ความรู้ถ่ายทอดจากผู้สอนสู่ผู้เรียนในขณะที่ผู้เรียนอยู่กับความคิดและความสนใจในสื่อวัสดุ อุปกรณ์ที่ผู้เรียนมีอิสระในการเลือก (Douglas, 2012) โดยมีหลักการดังนี้

7.2.3.1 โครงสร้างเวลา จัดกลุ่มสาธิตเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดรวบยอดและสิ่งใหม่ๆ ในทุกๆ สัปดาห์ หรือปฏิบัติงานชิ้นเดียวแบบต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่ง การกำหนดสื่อการเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อให้ผู้เรียนวางแผนการปฏิบัติงานในแต่ละสัปดาห์

7.2.3.2 การจัดเตรียมพื้นที่ สามารถจัดเตรียมพื้นที่ในห้องเรียนให้มีความเหมาะสมและเพียงพอต่อแหล่งเรียนรู้, สื่อการสอน, สร้างความสะดวกสบาย และอิสระในการทำงานสิ่งแวดล้อมที่น่าสนใจเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนได้

7.2.3.3 การจัดการสื่อวัสดุ สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าถึงและรู้ความต้องการของตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและเพิ่มโอกาสทางการเรียนรู้ โดยการเลือกสื่อวัสดุเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการของศิลปิน

7.2.3.4 การจัดเตรียมการสอน การจัดการเรียนการสอนหมายรวมถึงวัสดุ และแหล่งเรียนรู้ที่สามารถทำให้ผู้เรียนทำงานอย่างต่อเนื่องในสิ่งที่ตนเลือก ขณะเดียวกันผู้สอน สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้หลายทาง

ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือก ห้องเรียนจะถูกจัดให้มี ฐานกิจกรรม ซึ่งจะมีวัสดุอุปกรณ์อย่างหลากหลายที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมทั้งมีการติดป้าย ชื่อฐานกิจกรรมแต่ละฐานกิจกรรมให้ผู้เรียน คำว่าฐานกิจกรรม (center) ประกอบไปด้วย เครื่องมือ และวัสดุ อุปกรณ์ทางศิลปะ รวมถึงแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมสำหรับผู้เรียน ยกตัวอย่างเช่น ฐานกิจกรรมวาดเส้น (painting center) ซึ่งจะมี สีชนิดต่างๆ งานผสมสี พู่กัน ผ้ากัน เปื้อน แก้วใส่น้ำ และกระดาษขนาดต่างๆ รวมถึงในฐานกิจกรรมจะมีป้ายนิเทศความรู้ เกี่ยวกับวงจร สี สำเนาภาพวาดของศิลปินต่างๆ คำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง และข้อเสนอแนะในการใช้เทคนิคต่างๆ การเปิด ฐานกิจกรรม (Grand opening) คือการที่ผู้เรียนมารวมตัวกันตอนต้นคาบเรียนที่ฐานกิจกรรมเปิด ใหม่ โดยผู้สอนจะอธิบายถึงสิ่งต่างๆที่จะพบในฐานกิจกรรม วิธีการใช้และทำความสะอาดวัสดุ อุปกรณ์ทางศิลปะ (Hathaway, 2013) ห้องเรียนศิลปะบนฐานทางเลือกจึงมีข้อดีในการส่งเสริมการ สร้างสรรค์ผลงานจากจุดแข็งของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถทำงานได้อย่างรวดเร็ว ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับ วัสดุ อุปกรณ์ที่พวกเขาเป็นผู้เลือก เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์งานของศิลปิน เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน และมีความรับผิดชอบในการดูแลวัสดุ อุปกรณ์ในฐานกิจกรรม(Douglas, 2012)

7.2.4 หลักการที่ 4 : การประเมินผล

เป็นหลักการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรมของผู้เรียน ซึ่งต้องมีรูปแบบการวัดผลที่ หลากหลาย เช่น แบบประเมินเกณฑ์การให้คะแนน(Scoring Rubric) แบบสอบถาม การประเมิน ตนเอง และการประเมินกลุ่ม เป็นต้น การสังเกตการณ์ถือเป็นหัวใจสำคัญของหลักการประเมิน ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก และควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ผู้เรียนต้องรับรู้จุดประสงค์ การประเมินโดยผู้สอนเป็นผู้แนะนำ การร่วมมือกันประเมินระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนยังเป็นการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ท้ายที่สุดผู้เรียนเลือกผลงานศิลปะจัดนิทรรศการ ซึ่งเป็นการให้ อำนาจผู้เรียนในการจัดการและกำหนดทิศทางทางศิลปะที่แสดงความรู้ของผู้เรียนต่อสุนทรียศาสตร์ และการวิจารณ์

7.3 การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนในการเรียนการสอน ดังนี้(Douglas & Jaquith, 2009)

1.ขั้นสาธิต (Demonstration) เป็นขั้นที่ครูใช้คำถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน รวมถึงการสาธิต เทคนิควิธีการต่างๆในงานศิลปะ

2.ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือทำงานศิลปะ โดยให้อิสระกับผู้เรียนใน การเลือกสื่อและหัวข้อตามความสนใจของผู้เรียน ครูทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำเพื่อให้

ผู้เรียนค้นพบแนวทางของตนเอง ซึ่งครูจะสอดแทรกประวัติศาสตร์ศิลป์ จากการแนะนำชื่อศิลปินและให้ผู้เรียนไปค้นคว้าเพิ่มเติม

3.ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความสะอาดอุปกรณ์และเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม

4.ขั้นวัดผล (Assessment) เป็นขั้นที่ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่ได้เรียนรู้และค้นพบในผลงานของผู้เรียน ซึ่งเป็นการแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้กับเพื่อนในห้องเรียน และครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงาน

สรุปได้ว่าการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก(Choice-based Art Education) ถือเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ โดยเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นสาธิต (Demonstration) 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ขั้นวัดผล (Assessment) มีหลักการ 4 หลักการที่สำคัญคือ 1)ผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน เรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริงผ่านศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ และสุนทรียศาสตร์ 2)การจัดการเรียนรู้ ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำปรึกษา และสอนเทคนิคให้แก่ผู้เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ให้เกิดความสมดุลสามารถจัดการเรียนรู้โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันกำหนด (Modified Choice) มีด้วยกัน 3 รูปแบบ อันได้แก่ (1)ผู้สอนเลือกเนื้อหาและผู้เรียนเลือกสื่อ (2)ผู้เรียนเลือกเนื้อหาและผู้สอนเลือกสื่อ (3)ผู้สอนยืดหยุ่นตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียนให้อิสระผู้เรียนในการเลือกสรรสื่อทางศิลปะและหัวข้อเองทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้จากสิ่งที่ตนเองสนใจ 3)ห้องเรียน ครูต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนของผู้เรียน โดยต้องจัดสรรโครงสร้างเวลา จัดเตรียมพื้นที่ในการเรียน จัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้มีความหลากหลายแบ่งตามฐานกิจกรรม(Center) รวมถึงจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และ 4)การประเมินผลอย่างหลากหลาย ทั้งแบบประเมินเกณฑ์การให้คะแนน(Scoring Rubric) แบบประเมินตนเอง แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นต้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกมีกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามกระตุ้นความคิดเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน การสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆในการทำงานศิลปะ กระบวนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน โดยมีการวางแผน ร่างแบบ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน การทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม การระบุสิ่งที่ชอบและสิ่งที่ควรแก้ไข รวมถึงการประเมินผลงานด้วยวิธีการต่างๆ ที่สามารถพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา ความสามารถทางการวิจารณ์งานศิลปะ ความเชื่อมั่นในตนเอง และ ความรับผิดชอบได้

ตัวอย่างแนวปฏิบัติที่ดี(Best Practice) ของกิจกรรมศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก จากงานวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกในห้องเรียนร่วม(Varian, 2016) ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก : นักเรียนผู้สร้างสรรค์และไม่ทำซ้ำ(Moczerad, 2015) และกลยุทธ์การเรียนการสอนสำหรับดำเนินการหลักสูตรศิลปะบนฐานทางเลือก(Joo, 2014) สามารถสรุปได้ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ตัวอย่างกิจกรรมศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice)

ชื่อวิจัย	ลักษณะกิจกรรม	ผู้วิจัย
1. การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกในห้องเรียนร่วม	จัดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใช้ระยะเวลา 7 สัปดาห์ ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) ชั้นสาธิต (Demonstration) 2) ชั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ชั้นคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ชั้นวัดผล (Assessment) ฐานกิจกรรม 4 ฐาน ได้แก่ฐานกิจกรรมวาดเส้น(Drawing Studio Center) ฐานกิจกรรมการระบาย (Painting Studio Center) ฐานกิจกรรมภาพพิมพ์(Printmaking Studio Center) ฐานกิจกรรมประติมากรรม(Sculpture Studio Center) โดยในแต่ละฐานกิจกรรมจะประกอบด้วยตัวอย่างผลงานศิลปะ สื่อวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะต่างๆ มีการประเมินผลด้วยวิธีที่หลากหลายได้แก่ การสังเกต การประเมินตนเอง แบบประเมินเกณฑ์การให้คะแนนการสร้างสรรค์ แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสอบปฏิบัติ	Samantha Varian (Varian, 2016)
2. ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก : นักเรียนผู้สร้างสรรค์และไม่ทำซ้ำ	จัดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 45 คน ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษา 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) ชั้นสาธิต (Demonstration) 2) ชั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ชั้นคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ชั้นวัดผล	Hillary Moczerad (Moczerad, 2015)

ชื่อวิจัย	ลักษณะกิจกรรม	ผู้วิจัย
	(Assessment) ฐานกิจกรรม 2 ฐาน ได้แก่ ฐานกิจกรรมการระบาย(Painting Center) และฐานกิจกรรมประติมากรรม(Sculpture Center) ประเมินผลจากการสังเกต แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และแบบ ประเมินความพึงพอใจ	
3. กลยุทธ์การเรียนการสอน สำหรับดำเนินการหลักสูตร ศิลปะบนฐานทางเลือก	ออกแบบกิจกรรมสำหรับระดับอนุบาล ถึงประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งประกอบด้วย กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษา 4 ขั้นตอนได้แก่1) ขั้นสาธิต (Demonstration) ใช้เวลาประมาณ 5 - 10 นาที 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) ใช้เวลาประมาณ 45 นาที 3) ขั้นคลีนอัป (Cleanup) ใช้เวลาประมาณ 5 นาที และ4) ขั้นสะท้อน (Reflection/ Sharing time) ใช้เวลาประมาณ 5 นาที โดยในแต่ละกิจกรรมควรเปิดฐานกิจกรรมอย่างละ 1 ฐาน เพิ่มฐานกิจกรรมประวัติศาสตร์ศิลป์ และต้องให้ความสำคัญกับการดูแลฐาน กิจกรรมแต่ละฐาน ประเมินผลจากการแบบ ประเมินสำหรับนักเรียน แบบประเมินสำหรับ ครู และแบบประเมิน 8 พฤติกรรมสตูดิโอ	Yeon Joo Bae (Joo, 2014)

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.1 งานวิจัยในประเทศ

นิรัช สุตสังข์ (2544) ทำการวิจัยเรื่องผลของกิจกรรมชินเน็คติกส์ในบทเรียนมัลติมีเดียที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงานในวิชาการออกแบบอุตสาหกรรมของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ และคะแนนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมชินเน็คติกส์ในบทเรียนมัลติมีเดีย 4 วิธีการ เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์และคะแนนการ สร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียในการจัดกิจกรรมต่างกัน และศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบของนักศึกษาที่เรียน

ด้วยการจัดกิจกรรมชิ้นเน้คดีกส์ในบทเรียนมัลติมีเดียแต่ละวิธี กลุ่มตัวอย่างคือระดับปริญญาตรี จำนวน 72 คน แบ่งกลุ่มทดลองเป็น 4 กลุ่มกลุ่มละ 18 คน ผลการวิจัยพบว่า1)คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และคะแนนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบของนักศึกษาโดยการจัดกิจกรรมชิ้นเน้คดีกส์ในบทเรียนมัลติมีเดียทั้ง 4 วิธีหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คะแนนความคิดสร้างสรรค์และคะแนนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบของนักศึกษาโดยการจัดกิจกรรมชิ้นเน้คดีกส์ทั้ง 4 วิธีในบทเรียนมัลติมีเดียไม่แตกต่างกัน และ3)คะแนนความคิดสร้างสรรค์กับการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบจากการเรียนโดยการจัดกิจกรรมชิ้นเน้คดีกส์ทั้ง 4 วิธีในบทเรียนมัลติมีเดียมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมสำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิตด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการผลิตผลงาน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีทักษะในการผลิตผลงาน และศึกษาแนวทางการจัดการศึกษาด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการผลิตผลงาน และเพื่อพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมนักศึกษาด้วยกิจกรรมศิลปะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีการศึกษา 2550 จำนวน 30 คน ทำการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า1) หลักสูตรฝึกอบรมนักศึกษาด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการผลิตผลงาน ประกอบด้วย หลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ การจัดการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล โดยสร้างให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของนักศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีทักษะในการผลิตผลงาน และแนวทางการจัดการศึกษาด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการผลิตผลงาน รูปแบบ IBCPA Model ประกอบด้วย (1)ขั้นกระตุ้นจินตนาการ(Imagine) (2)ขั้นระดมสมอง(Brainstorming) (3)ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน(Creating) (4)ขั้นนำเสนอผลงาน(Presenting) และ(5)ขั้นประเมินผล(Assessing) เป็นพื้นฐานสำคัญในการจัดการฝึกอบรม ทำให้ได้เอกสารหลักสูตรฝึกอบรม คือ แผนการสอนจำนวน 16 แผน คู่มือผู้สอน คู่มือผู้เรียน และแบบประเมินต่างๆ 2)คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาหลังการฝึกอบรม สูงกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่ได้รับการฝึกอบรม สูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ4) คะแนนเฉลี่ยด้านทักษะการผลิตผลงานของนักศึกษาที่ได้รับการฝึกอบรม ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70

จารุวรรณ คงทวี (2551) ได้ทำการวิจัยเรื่องการคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละเล่นสีน้ำด้วยนิ้วมือ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทำกิจกรรมละเล่นสีน้ำด้วยนิ้วมือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุ4-5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนพระมารดานิจจานุ

เคราะห์ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จำนวน 15 คน ซึ่งได้มากจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 25 นาที ผลการวิจัยพบว่าการคิดวิจารณ์ของเด็กปฐมวัยหลังการทำกิจกรรมละเลงสีด้วยนิ้วมือสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมละเลงสีด้วยนิ้วมืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทศพล ศิลลา (2553) ได้ทำการศึกษาผลของการสอนแบบคิดนอกรอบบนเว็บ ที่มีต่อการสร้างสรรค์งานกราฟิกสามมิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีแบบการเรียนต่างกัน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลคะแนนการสร้างสรรค์ของผู้เรียนจากการเรียนบนเว็บด้วยวิธีการสอนแบบคิดนอกรอบกับผู้ที่เรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีแบบการเรียนต่างกันและศึกษาผลคะแนนการสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่มีแบบการเรียนต่างกัน เมื่อเรียนบนเว็บด้วยวิธีการสอนแบบคิดนอกรอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2553 ของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม จำนวน 120 คน ทำการแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกตามรูปแบบการเรียนโดยใช้แบบวัดรูปแบบการเรียนของคอล์บ ได้กลุ่มทดลอง 4 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบคือ แบบเอกนัย แบบดูดซึม แบบเอกนัย และแบบปรับปรุงรวม 60 คน และเข้ากลุ่มควบคุม จำนวน 60 คน รวมทั้งสิ้น 120 คน ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนที่เรียนโดยวิธีการสอนบนเว็บด้วยวิธีการสอนบนเว็บด้วยวิธีการแบบคิดนอกรอบมีผลคะแนนการสร้างสรรค์สูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนที่มีแบบการเรียนต่างกันเมื่อเรียนโดยวิธีการสอนบนเว็บด้วยวิธีการสอนแบบคิดนอกรอบแล้วมีผลคะแนนการสร้างสรรค์ไม่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิสูตร โพธิ์เงิน (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนากระบวนการจัดการความรู้ศิลปะไทยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักศึกษาศิลปะ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1)วิเคราะห์และสังเคราะห์ศิลปะไทยประเภทลวดลายไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา และสมัยรัตนโกสินทร์ 2) วิเคราะห์การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปะไทย 3) พัฒนาระบบการจัดการความรู้ศิลปะไทยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักศึกษาศิลปะ และ 4) ทดลองใช้ระบบการจัดการความรู้ศิลปะไทยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักศึกษาศิลปะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศิลปะไทยเบื้องต้น 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคต้น ปีการศึกษา 2553 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะสำคัญในศิลปะไทยแบ่งเป็น 3 สมัย ดังนี้ (1) สมัยสุโขทัย จะมีรูปแบบลายเอกลักษณ์ไม่ชัดเจน แต่งานพุทธศิลป์มีความสวยงาม (2) สมัยอยุธยา ในช่วงแรกของสมัยอิทธิพลศิลปะของขอมสูง มีการคลี่คลายเป็นรูปแบบเฉพาะตัวในตอนกลาง และรุ่งเรืองที่สุดในตอนปลาย และ (3) สมัยรัตนโกสินทร์ มีรูปแบบเหมือนศิลปะสมัยอยุธยา พัฒนาและรับอิทธิพลศิลปะต่างชาติเข้ามาผสมผสาน 2) การ

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบหลัก คือ ความคิดอ่อนน้อมและความคิดเอกลัทธิ นำไปสู่ลักษณะผลงานความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย(1)ผลงานริเริ่มใหม่ (2)ผลงานดัดแปลง (3)ผลงานที่สังเคราะห์ และ(4)ผลงานที่มีความงาม 3) พัฒนาระบบการจัดการความรู้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตามการออกแบบระบบการจัดการความรู้ศิลปะ โดยประยุกต์เข้ากับการทำงานของระบบการจัดการสารสนเทศแบบเปิดและเวิร์ดเพรส และ4) นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ผลงานในด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออ

ชลธิชา ชิวปรีชา (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมศิลปะด้วยใบตอง มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะด้วยใบตอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านดอนสง่า สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์เขต 1 จำนวน 21 คน โดยได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมศิลปะจากใบตองสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ณรงค์ เอื้อไพจิตรกุล (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการเรียนรู้ร่วมกันบนเว็บ ด้วยกระดานอภิปรายโดยใช้เทคนิคหวมความคิดหกใบในวิชาศิลปะเบื้องต้นที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต ที่มีต่อระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเรียนรู้ร่วมกันบนเว็บ ด้วยกระดานอภิปรายโดยใช้เทคนิคหวมความคิดหกใบในวิชาศิลปะเบื้องต้นที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต ที่มีต่อระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ETM 101 ศิลปะเบื้องต้น จำนวน 45 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มทดลอง กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลองที่ 1 ผู้เรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูง กลุ่มทดลองที่ 2 ผู้เรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ปานกลาง และกลุ่มทดลองที่ 3 ผู้เรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่ำ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาปริญญาบัณฑิตที่เรียนรู้ร่วมกันบนเว็บ ด้วยกระดานอภิปรายโดยใช้เทคนิคหวมความคิดหกใบในวิชาศิลปะเบื้องต้นมีความคิดสร้างสรรค์ก่อน หลังสัปดาห์ที่ 5 และหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักศึกษาปริญญาบัณฑิตที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ที่เรียนรู้ร่วมกันบนเว็บ ด้วยกระดานอภิปรายโดยใช้เทคนิคหวมความคิดหกใบในวิชาศิลปะเบื้องต้นมีความคิดสร้างสรรค์ก่อน หลังสัปดาห์ที่ 5 และหลังการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มนตรี ศิริจันทร์ชื่น (2554) ทำการวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการสอนนักศึกษากลุ่มใหญ่ในรายวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนาโดยใช้ การสอนแบบ Active learning และการใช้บทเรียนแบบ e

- learning มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือ เพื่อสร้างบทเรียน e - learning ในรายวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ เปรียบเทียบผลการเรียนของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนา และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนรายวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนา และปฏิสัมพันธ์ระหว่าง นักศึกษากับนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนโดยกำหนด โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนาที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 3 หมู่เรียน ประมาณ 112 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) การสร้างสื่อการสอนแบบ e - learning รายวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนา สำหรับนักศึกษา โดยผ่านระบบ e - learning ของมหาวิทยาลัยพบว่าประสิทธิภาพของนวัตกรรม ค่า E1/E2 มีค่าเท่ากับ 58.65/61.44 แสดงว่านวัตกรรมสื่อบทเรียน e - learning รายวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนาที่อาจารย์ผู้สอนสร้างขึ้นในระบบ e - learning ยังไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 ซึ่งจะต้องมีการพัฒนานวัตกรรม ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น 2) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนในระบบการสอนแบบ Active learning และจัดการสอนแบบกลุ่มใหญ่โดยใช้สื่อบทเรียน e - learning รายวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เฉลี่ยสูงขึ้น ร้อยละ 23.50 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนพบว่าความพึงพอใจ อยู่ในเกณฑ์ดีในด้านการจัดการเรียนการสอน เนื้อหาการเรียนรู้ สื่อการสอน สื่อ e - learning ในความสัมพันธ์กับเพื่อน การพัฒนาตนเอง และปฏิสัมพันธ์กับอาจารย์ผู้สอน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.89 ถึง 4.11

อรุณโรจน์ เกียรติจินดารัตน์ (2554) ได้ทำการศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัย ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะวิดีโออาร์ต จำนวน 15 ท่าน อาจารย์ผู้สอนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิดีโออาร์ต จำนวน 10 ท่าน และนักศึกษาที่กำลังศึกษา หรือผ่านการศึกษาในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิดีโออาร์ต จำนวน 30 คน จากสถาบันอุดมศึกษา 5 สถาบัน ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ผลการวิจัยพบว่า การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรีสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน 1) การประเมินผลงาน ซึ่งประกอบด้วยด้านทักษะพิสัยและพุทธิพิสัย โดยในเงื่อนไขของเวลา ส่วนด้านพุทธิพิสัยจะประเมินจากเนื้อหา ประกอบด้วย แนวคิดในตัวผลงาน และการเชื่อมโยงด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ ปรัชญา บริบททางวัฒนธรรมและสังคม 2) การประเมิน

กระบวนการสร้างสรรค์ ควรประเมินทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ คือ ด้านพุทธิพิสัย คือ ความรู้ด้านองค์ประกอบวิธีการ และลักษณะผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียนที่นำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ ด้านจิตพิสัย คือ ความรับผิดชอบและเอาใจใส่ และด้านทักษะพิสัย คือ ทักษะความสามารถในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต

นิรันรัตน์ บุตรศรี (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์จากงานกระดาษที่ใช้การฉีกติดด้วยกาว มีวัตถุประสงค์1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์จากงานกระดาษที่ใช้การฉีกติดด้วยกาว 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะแบบอิสระ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอนเพื่อกำหนดกลุ่มทดลอง 1 ห้อง จำนวน 15 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องจำนวน 15 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์จากงานกระดาษที่ใช้การฉีกติดด้วยกาว ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์แบบอิสระ ระยะเวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 40 นาทีรวมทั้งสิ้น 30 ครั้ง ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์จากงานกระดาษที่ใช้การฉีกติดด้วยกาวมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้นกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์จากงานกระดาษที่ใช้การฉีกติดด้วยกาว และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะแบบอิสระมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์จากงานกระดาษที่ใช้การฉีกติดด้วยกาว หลังการทดลอง มีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้การจัดกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์แบบอิสระ ทั้งโดยรวมและรายด้าน

หทัยชนันท์ กานต์การันยกูล (2556) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซซิม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซซิมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซซิม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มี

ต่อชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพรหมานุสรณ์ จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 42 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และผลการประเมินผลงานด้านการออกแบบงานศิลปะของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก 2) ความคิดสร้างสรรค์จากผลงานศิลปะของนักเรียนแบ่งเป็นรายด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออผลรวมอยู่ในระดับดี นักเรียนสามารถคิดได้หลากหลายภายใต้กรอบของเวลาที่กำหนด สามารถคิดนอกกรอบ คิดวางแผน และแก้ปัญหาในการออกแบบได้ดี มีความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากเดิม สามารถประยุกต์ ดัดแปลง และนำไปใช้ได้เป็นส่วนใหญ่ สามารถคิดตกแต่งรายละเอียดเพื่อขยายแนวความคิดได้ดี และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมากที่สุด

ดวงชีวัน พะสุมาต (2557) ทำการวิจัยเรื่องการคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบกลุ่ม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบการคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมแผนกอนุบาล จำนวน 1 ห้องเรียน 20 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยจับฉลากกลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียนจากจำนวน 2 ห้องเรียน ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที ผลการวิจัยพบว่าหลังการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบกลุ่มเด็กปฐมวัยมีคะแนนการคิดวิจารณ์ญาณโดยรวมเฉลี่ยสูงขึ้นกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านการวิเคราะห์การใช้เหตุผลและด้านสังเคราะห์สูงกว่ก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วาทีณี บรรจง และศศิลักษณ์ ชัยนิกิจ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล มีวัตถุประสงค์1) เพื่อศึกษาผลการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลกลุ่มทดลองและหลังทดลอง 2) ศึกษาผลการจัดประสบการณ์ศิลปะที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบกับกลุ่มควบคุมที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่

ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนอินทโมลีประทาน อำเภอมือง จังหวัดสิงห์บุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จำนวน 40 คน โดยเป็นกลุ่มทดลอง 20 คนและกลุ่มควบคุม 20 คน ระยะเวลาในการทดลอง 12 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่าหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

แคทลียา ปักโคทานัง และจุมพล ราชวิจิตร (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไปและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนผาขาววิทยายน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 25 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 76.63 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนด 2) ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 73.75 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 12 คนคิดเป็นร้อยละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในด้านพัฒนาการทางอารมณ์และการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีด้านครูผู้สอน นักเรียนมีความพึงพอใจรวมอยู่ที่ 4.57 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

นฤมล บุญเกษม (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวชิรนิติโสภณ ประเภทการศึกษาสังเคราะห์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวชิรนิติโสภณ ประเภทการศึกษาสังเคราะห์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนอายุ 9-11 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมเฉลี่ย 51.70 และ 89.20 คะแนนตามลำดับ พิจารณาเป็นรายด้านพบว่า คะแนนความคิดริเริ่มก่อนเรียน 13.15 หลังเรียน 28.30 คะแนนความคิดคล่องแคล่ว ก่อน

เรียน 24.15 หลังเรียน 36.70 คะแนนความคิดละเอียดลออ ก่อนเรียน 7.15 หลังเรียน 10.10 คะแนนการตั้งชื่อภาพ ก่อนเรียน 1.30 หลังเรียน 3.55 และคะแนนการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา ก่อนเรียน 5.95 หลังเรียน 10.55 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.82 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

รัฐนนท์ สว่างผล (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองสอนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดวิธีการของอารี สุทธิพันธุ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองสอนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดวิธีการของอารี สุทธิพันธุ์ และความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดวิธีการของอารี สุทธิพันธุ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนบ้านในถุ้ง อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย จำนวน 25 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านในถุ้ง หลังทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดวิธีการสอนอารี สุทธิพันธุ์ สูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดของอารี สุทธิพันธุ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านในถุ้ง จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

อภิญา สอิทธิวงศ์ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาพัฒนาโครงการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนวิชาศิลปะ เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคริสเตียน กรุงเทพมหานครที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไทยคริสเตียน กรุงเทพมหานครที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ และเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไทยคริสเตียน กรุงเทพมหานคร ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนไทยคริสเตียน กรุงเทพมหานคร จำนวน 32 คน โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ใช้ระยะเวลา 20 สัปดาห์ จำนวน 20 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนก่อนและหลังเรียนวิชาศิลปะ เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนต่อกระบวนการจัดการเรียนวิชาศิลปะเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปี

ที่ 3 โรงเรียนไทยคริสเตียน กรุงเทพมหานครที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Margaret Walker (Walker, 2010) ได้ทำการสำรวจความคิดตามแนวคิดบนฐานการสืบสวนในการสร้างงานศิลปะ มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจวิธีการสอนของครูโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ใช้แนวคิดบนฐานการสืบสวนในห้องเรียนเพื่อดึงดูดนักเรียนในการทำศิลปะ และวิเคราะห์อิทธิพลของวิธีการสอนตามแนวคิดบนฐานการสืบสวน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 4 คน(กรณีศึกษา) ผลการวิจัยพบว่า วิธีการสอนศิลปะบนฐานสืบสวนช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และส่งเสริมให้เกิดการทดลอง,ความท้าทาย, การสำรวจด้วยตนเอง และการสะท้อนความคิด

Andrea Savidge (Savidge, 2013) ได้ทำการวิจัยเรื่องหลักสูตรศิลปะเพื่อส่งเสริมและยกระดับการแสดงออกทางศิลปะและการคิดอย่างมีวิจารณญาณระดับชั้นมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างหลักสูตรศิลปะมัธยมศึกษาเพื่อพัฒนาการแสดงออกทางศิลปะและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ได้รับโปรแกรมพิเศษ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 – 6 โรงเรียนรัฐบาลในรัฐนิวเจอร์ซีย์ ผลการวิจัยพบว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาสูงขึ้น

Adriane Pereira (Pereira, 2014) ได้ทำการวิจัยเรื่องการตรวจสอบการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมที่ทำศิลปะในชั้นเรียนศิลปะโดยผู้เรียนเป็นผู้กำหนด วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือเพื่อตรวจสอบการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในระหว่างขั้นตอนการทำผลงานศิลปะในชั้นเรียนที่เรียนโดยผู้เรียนเป็นผู้กำหนด ซึ่งผู้เรียนได้รับการสนับสนุนให้ตัดสินใจเกี่ยวกับเนื้อหา เทคนิคและสื่อ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 10 คน ผลการวิจัยนักเรียนถูกสนับสนุนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของการเลือกเนื้อหา สื่อและกระบวนการ โดยการตัดสินใจขั้นตอนการวิพากษ์ การกำหนดเป้าหมายสำหรับการทำงาน การสร้างแนวคิดสำหรับการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และการพูดคุยกับเพื่อนและครู

Yeon Joo Bae (Joo, 2014) ศึกษากลยุทธ์การเรียนการสอนสำหรับดำเนินการหลักสูตรศิลปะบนฐานทางเลือก ซึ่งเกี่ยวกับการแก้ปัญหาการสอนและหลักสูตรศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกจากประสบการณ์ของผู้วิจัยและประสบการณ์ของครูศิลปะที่สอนบนฐานทางเลือก(Choice-based) ในระดับอนุบาลถึงประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นวิจัยคุณภาพ เชิงวิจัยตนเอง(Autoethnography)โดยผู้วิจัยจัดบันทึกข้อมูลภาคสนามและสะท้อนประสบการณ์ของตนเอง บันทึกภาพถ่ายและบันทึกบทสนทนา ผลการวิจัยพบว่าใน 1)ด้านการเรียนการสอน (1)การเรียนรู้ยังมีทางเลือกสำหรับนักเรียน

ดีกว่าการเรียนโดยไม่มีทางเลือก นักเรียนไม่รู้สึกกดดันและสามารถประยุกต์ทางเลือกได้เป็นอย่างดี (2)ควรให้เวลานักเรียนอย่างเพียงพอในการทำความสะดวก (3)ควรบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่างๆในสตูดิโอเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน (4)ควรมีสื่ออย่างหลากหลายเพื่อให้นักเรียนเลือกใช้ อย่างอิสระ โดยนักเรียนต้องเลือกใช้ตามความต้องการในขณะนั้น (5)ให้เวลาในการสังเกตนักเรียน และจัดบันทึกพฤติกรรม 2)ด้านผู้สอน ครูในระดับอนุบาลและประถมสามารถจัดการเรียนการสอน ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกได้ตามขั้นตอน โดยวางแผนเพื่อลดอุปสรรคที่พบในแต่ละขั้นตอน ซึ่งนักเรียนระดับอนุบาลและประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 ครูควรเริ่มอย่างช้าๆให้นักเรียนปฏิบัติทีละขั้นตอน และครูเป็นผู้ออกแบบสื่อให้นักเรียน 3)ด้านเครื่องมือวัดผล (1)แบบวัดผลสำหรับนักเรียน (2)แบบวัดผลสำหรับครู (3)แบบประเมินพฤติกรรมสตูดิโอ 8 ด้าน

Beth Smith (Smith, 2015) ได้ทำการวิจัยเรื่องพิพิธภัณฑศิลป์, ทัศนศึกษาและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ : กรณีศึกษากลยุทธ์ทางโปรแกรม การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายกลยุทธ์เชิงโปรแกรมที่ใช้ในพิพิธภัณฑศิลป์ด้วยการศึกษานอกสถานที่เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ผลการวิจัยที่สำคัญแสดงให้เห็นว่าพิพิธภัณฑศรัณทัศน์กระตุ้นความคิดอย่างมีวิจารณญาณของการตัดสินใจ และพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

Carol Solinger (Solinger, 2015) ได้ทำการวิจัยเรื่องการคิดอย่างมีวิจารณญาณในห้องเรียนทัศนศิลป์ : การศึกษาการมีส่วนร่วมตามทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจผลของการใช้รูปแบบการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสอนระดับวิทยาลัย 4ปีหรือห้องเรียนทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยในช่วงเวลา 10 สัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจำนวน 11 คน เข้าร่วมการอภิปรายร่วมกัน 10 นาที ใช้เทคนิคการวางคำถามปลายเปิด-ปิดเกี่ยวกับศิลปะเพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้ สามารถพัฒนาความคิดอย่างมีวิจารณญาณในห้องเรียนทัศนศิลป์ และอาจเป็นประโยชน์ในห้องเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาและชั้นสูงอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัย

Hillary Moczerad (Moczerad, 2015) ได้ทำการวิจัยเรื่องศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก: นักเรียนผู้สร้างสรรค์และไม่ทำซ้ำ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการสอนศิลปศึกษาที่ทำให้เกิดการคิดแก้ปัญหา ความมั่นใจ และความคิดอิสระของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 45 คน ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกสามารถจัดปัญหาในห้องเรียนศิลปะผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีทางเลือก ส่งเสริมการใช้ทักษะการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และความพยายาม งานศิลปะที่ออกมามีความน่าสนใจ หลากหลายในแต่ละบุคคล

Samantha Varian (Varian, 2016) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกในห้องเรียนร่วม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกในการสนับสนุนความต้องการของนักเรียนในห้องเรียนร่วม และสร้างทักษะความมั่นใจ การสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ระยะเวลา 7 สัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน ประกอบด้วยนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษและนักเรียนปกติ ผลการวิจัยพบว่าศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกสนับสนุนความต้องการของผู้เรียนทุกคน ทั้งนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษและนักเรียนปกติ ทำให้ทักษะความมั่นใจ การสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนดีขึ้น อีกทั้งการจัดให้นักเรียนมีทางเลือกในห้องเรียนทำให้สามารถเรียนรู้คำศัพท์ทางศิลปะและเทคนิคใหม่ในเวลาที่กำหนด และช่วยพัฒนาความสามารถทางการวิจารณ์

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศดังกล่าวมาข้างต้น พบว่า ในประเทศไทยยังไม่มีการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก แต่มีการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทำให้เห็นว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานมีความสำคัญ และสามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ในวิชาศิลปะ ในส่วนของต่างประเทศมีการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice Based Art Education) ในช่วงค.ศ. 2014 – 2016 และเป็นงานวิจัยที่มุ่งศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษาสามารถพัฒนาส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานได้ในเวลาเดียวกัน ด้วยการให้อิสระผู้เรียนในการเลือกสื่อที่หลากหลายสร้างสรรค์งาน ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกลดต้นสามารถประยุกต์ทางเลือกได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง โดยมีการคิดวางแผน ร่างแบบอย่างเป็นระบบก่อนการปฏิบัติงานจริง เรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาที่พบซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง มีการแลกเปลี่ยนเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ ระหว่างกัน ทำให้เกิดความเชื่อมั่นและมั่นใจในตนเอง ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ และสุนทรียศาสตร์ ฝึกการทำงานอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังเป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมด้วยตนเอง สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางสาระการเรียนรู้ศิลปะของไทยที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการ มีสุนทรียภาพ เห็นคุณค่าในงานศิลปะ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง

โดยสามารถสรุปกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 4 ขั้นตอน อันได้แก่ 1) ขั้นสาธิต (Demonstration) 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ขั้นวัดผล (Assessment) ที่ก่อให้เกิดผลที่พึงประสงค์ในการวิจัย ประกอบด้วยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ทักษะที่ผู้เรียนพิจารณาความถนัดและความสนใจของตนเอง จากการคิดวิเคราะห์

สังเคราะห์ความรู้และทางเลือกที่หลากหลายอย่างรอบคอบเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจและการแก้ปัญหาที่เหมาะสม โดยมีการจดบันทึก และร่างแบบอย่างเป็นระบบ รวมถึงสามารถประเมินผลอย่างสมเหตุสมผล และการสร้างสรรค์ผลงาน คือ พฤติกรรมของผู้เรียนที่สามารถนำสิ่งที่ได้รู้มาทำให้เกิดผลงานหรือแนวคิดใหม่ทางศิลปะ ที่ไม่ซ้ำแบบใครและมีความแปลกใหม่ โดยพิจารณาจากทางเลือกที่หลากหลายและปรับให้เหมาะสม ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นตอนจะเริ่มจากการวางแผน และร่างแบบด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม ตั้งชื่อผลงาน นำมาสู่การเลือกวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการต่างๆ จัดวางทัศนธาตุอย่างเหมาะสม รวมถึงมีการแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบ อีกทั้งยังสามารถทำความสะอาดและเก็บรักษาเครื่องมือได้อย่างถูกต้อง ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 สรุประบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 4 ขั้นตอน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก	พฤติกรรม	ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	การสร้างสรรคผลงาน
1. ขั้นสาธิต (Demonstration)	ตั้งคำถามกระตุ้นกระบวนการคิด เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นและถามคำถาม สาธิตเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์	✓ ✓	✓
2. ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)	วางแผน ร่างแบบจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม เลือกวัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงาน ตั้งชื่อผลงาน ลงมือปฏิบัติงานจริง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างการทำงาน ค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ๆ	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓
3. ขั้นคลีนอัป (Cleanup)	ทำความสะอาดอุปกรณ์ เก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม		✓ ✓
4. ขั้นวัดผล (Assessment)	ระบุปัญหาและหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่พบ นำเสนอเทคนิคและวิธีการใหม่ๆ ที่ค้นพบ ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เกิดแนวความคิดใหม่ ร่วมกันประเมินผลงาน/วิจารณ์ผลงานเชิงบวก	✓ ✓ ✓	✓

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก 2) ศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก 3) ศึกษาการสร้างสรรคผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก โดยเป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การออกแบบแผนการวิจัย
2. การกำหนดกลุ่มประชากร
3. การกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจสอบเครื่องมือ
4. การพัฒนาตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. การสรุปอภิปรายและเขียนรายงานการวิจัย

1. การออกแบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) โดยใช้แบบแผนการวิจัย One Shot Repeated Measured Design ดังแผนภาพที่ 2

แผนภาพที่ 2 แบบแผนการวิจัย One Shot Repeated Measured Design

E : - X O₁ X O₂ X O₃ X O₄ X O₅ X O₆

โดย

E คือ กลุ่มทดลอง

X คือ การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

O₁ คือ การประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานสัปดาห์ที่ 1

O₂ คือ การประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานสัปดาห์ที่ 2

- 3 คือ การประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานสัปดาห์ที่ 3
- 4 คือ การประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานสัปดาห์ที่ 4
- 5 คือ การประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานสัปดาห์ที่ 5
- 6 คือ การประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานสัปดาห์ที่ 6

2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศศิภา ภาคการศึกษาปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2560 จำนวน 16 คน

3. การกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจสอบเครื่องมือ

ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่านตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา(IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีคุณสมบัติ 2 ใน 4 ข้อตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

- ก. มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปศึกษา เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- ข. มีประสบการณ์ด้านการสอนนักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- ค. สำเร็จการศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิต คณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์
- ง. สำเร็จการศึกษาระดับมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์

4. การพัฒนาตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 การพัฒนาแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

4.1.1 กำหนดโครงสร้างเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์ โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้เป็นแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ ลักษณะคำถามแบบปลายเปิด แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4.1.2 กำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญที่เป็นผู้ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญต้องมีประสบการณ์การสอนศิลปะ เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 5 ท่าน

4.1.3 นำแบบสัมภาษณ์ที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา(IOC)

4.1.4 นำความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงเครื่องมือก่อนนำไปใช้ เก็บข้อมูลต่อไป

4.2 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

4.2.1 กำหนดขอบเขตโครงสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีโครงสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผล โดยแบ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสาธิต(Demonstration) 2) ขั้นสตูดิโอ(Studio Time) 3) ขั้นคลีนอัพ(Cleanup) และ4) ขั้นวัดผล (Assessment)

4.2.2 พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก โดยสังเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ให้สอดคล้องตามรูปแบบ เนื้อหาสาระ และความเหมาะสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 6 แผน แผนละ 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 100 นาที อันได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกเรื่อง 1)มหานครก้องโลก 2)อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 3)ความสุขของฉัน 4)ภาษาแม่เก่าแก่ 5)เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย และ6)ความรัก

4.2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ

4.2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกจำนวน 6 แผนมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ และนำไปทดลองใช้(Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4.3 การพัฒนาแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

4.3.1 พัฒนาแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้เป็นแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ที่เป็นแบบประเมินเกณฑ์การให้คะแนน(Scoring Rubric) ประเมินใน 4 รายการประเมิน ได้แก่ 1)การระบุประเด็นปัญหา 2) การศึกษาค้นคว้าข้อมูล 3)การสรุปข้อมูล และ4)การประเมินผล มีระดับคะแนน 4 ระดับ คือ ดี ปานกลาง พอใช้ และไม่ปฏิบัติ รวม 12 คะแนน

4.3.2 นำแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเชิงเนื้อหา(IOC)

4.3.3 นำแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ และนำไปทดลองใช้(Try-out)กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4.4 การพัฒนาแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

4.4.1 พัฒนาแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้เป็นเป็นแบบประเมินที่ใช้สำหรับการประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน ที่เป็นแบบประเมินเกณฑ์การให้คะแนน(Scoring Rubric) ประเมินใน 10 รายการประเมิน ได้แก่ 1)ร่างแบบและวางแผนการทำงาน 2)ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม 3)ผลงานใช้เทคนิคที่หลากหลาย 4)ผลงานใช้ทัศนธาตุอย่างหลากหลาย 5)ผลงานมีการจัดองค์ประกอบอย่างเหมาะสม 6)ผลงานมีความแปลกใหม่ 7)การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น 8)ชื่อผลงานมีความน่าสนใจ 9)ชื่อผลงานสอดคล้องกับผลงาน และ10)ผลงานเสร็จทันเวลา มีระดับคะแนน 4 ระดับ คือ ดี ปานกลาง พอใช้ และไม่ปฏิบัติ รวม 30 คะแนน

4.4.2 นำแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงานที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเชิงเนื้อหา(IOC)

4.4.3 นำแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงานมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ และนำไปทดลองใช้(Try-Out)กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4.5. การพัฒนาแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

4.5.1 พัฒนาแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้เป็นแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

4.5.2 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเชิงเนื้อหา(IOC)

4.5.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ

4.6. การพัฒนาแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

4.6.1 พัฒนาแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้เป็นแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐาน โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4.6.2 นำแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเชิงเนื้อหา(IOC)

4.6.3 นำแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ

5. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 100 นาที โดยมีลำดับขั้นในการดำเนินการทดลองดังนี้

5.1 ผู้วิจัยดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกจำนวน 6 แผนกับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกรื่อง 1) มหานครก้องโลก 2)อนุรักษัธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 3)ความสุขของฉัน 4)ภาชนะเก๋ไก๋ 5)เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย และ6)ความรัก

5.2 ผู้วิจัยนำแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงานมาประเมินกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 6 แผน

5.3 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกมาใช้กับกลุ่มเป้าหมาย หลังจากเสร็จสิ้นแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 6 แผน

5.4 ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกมาใช้สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย หลังจากเสร็จสิ้นแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 6 แผน

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการดำเนินการทดลองมาวิเคราะห์ ดังนี้

6.1 นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและค่าร้อยละ(Percentage) เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

6.2 นำแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต(μ) ค่าร้อยละ(Percentage) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(σ) และเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียนด้วยสถิติ Repeated Measured ANOVA โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

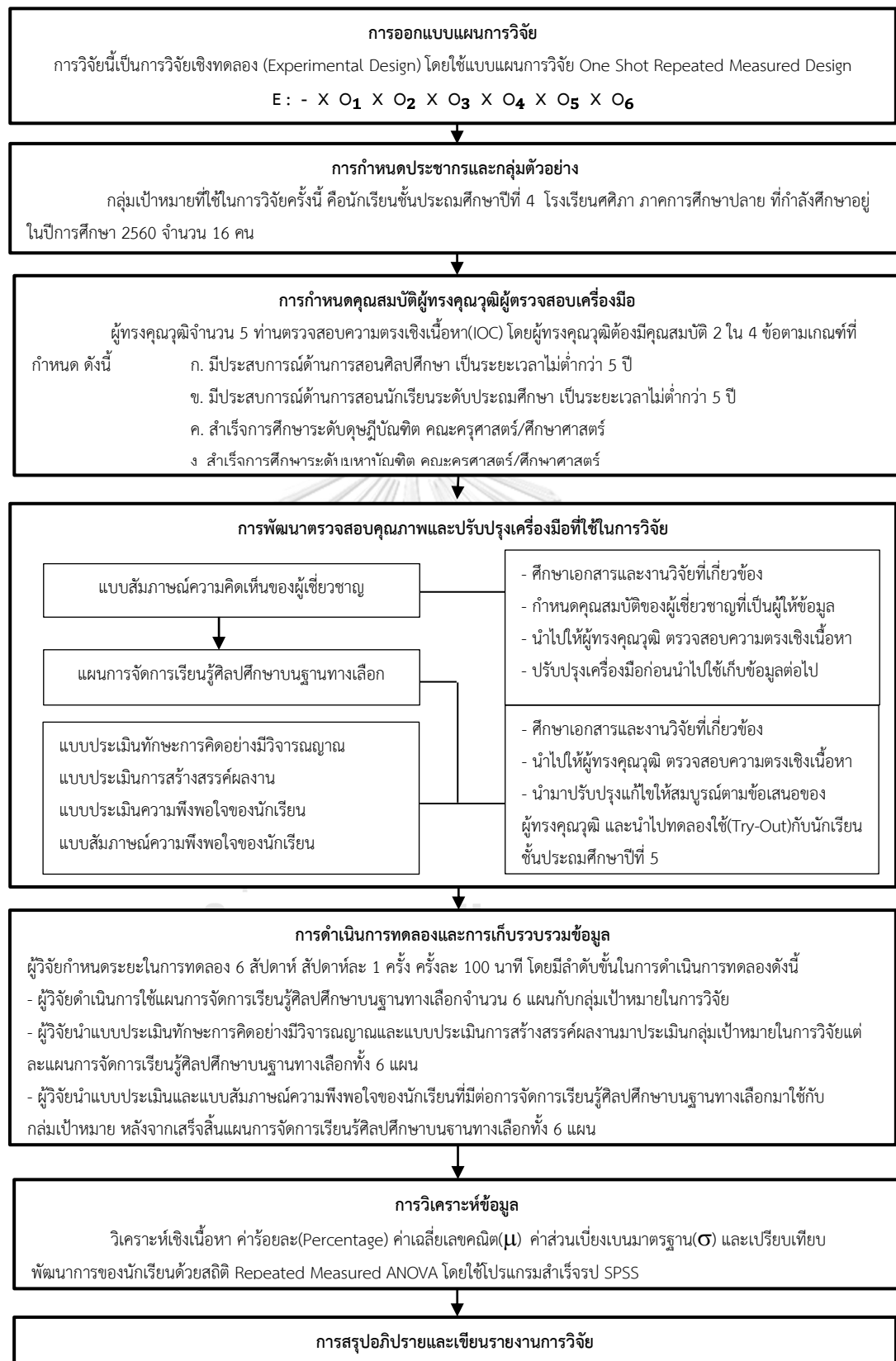
6.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต(μ) และค่าร้อยละ(Percentage)

6.4 นำแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและค่าร้อยละ(Percentage)

7. การสรุปอภิปรายและเขียนรายงานการวิจัย

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยนำเสนอในรูปแบบความเรียงและตารางประกอบคำอธิบาย และสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้ คือ 1)ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก 2)ศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก 3)ศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก และ4)ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก จากนั้นอภิปรายผลการวิจัยและข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้

วิธีดำเนินการวิจัย



แผนการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินงาน	เดือน ปี 2560						เดือน ปี 2561		
	ม.ค.	มี.ค.	พ.ค.	ก.ค.	ก.ย.	พ.ย.	ม.ค.	มี.ค.	พ.ค.
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ก.พ.	เม.ย.	มิ.ย.	ส.ค.	ต.ค.	ธ.ค.	ก.พ.	เม.ย.	มิ.ย.
1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	✓	✓	✓						
2. เสนอโครงร่างการวิจัย		✓	✓						
3. สร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพ			✓	✓	✓	✓			
4. ดำเนินการทดลอง							✓		
5. เก็บรวบรวมข้อมูล							✓	✓	
6. วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย								✓	✓
7. นำเสนอผลการวิจัย									✓

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมี
 วิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูล ดังนี้

1. การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
2. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. การสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบน

ฐานทางเลือก

1. การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การสอนศิลปะ
 เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 5 ท่านเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ ซึ่งสามารถวิเคราะห์
 ได้ออกเป็น 10 ประเด็น ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะในปัจจุบัน มีความแตกต่างไปจากในอดีตที่ผ่านมา เป็นการ
 จัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีวิธีสอนที่มีความน่าสนใจมากขึ้น รวมทั้งมีการนำกิจกรรมที่
 หลากหลายมาส่งเสริมเด็ก เช่น การจัดอบรม การจัดค่าย การประกวดวาดภาพ การจัดกิจกรรม
 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมให้เด็กเกิดความรักในวิชาศิลปะ และนำไปสู่เนื้อหา เทคนิค
 วิธีการ รวมไปถึงครูผู้สอนในวิชาศิลปะมีความรู้และความเชี่ยวชาญมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นแนวโน้มที่ดีแต่
 อย่างไรก็ตามครูศิลปะจะต้องมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องของจิตวิทยาการสอน พัฒนาการทาง
 ศิลปะของเด็กแต่ละช่วงวัย เพื่อเข้าใจการแสดงออกของเด็กอย่างลึกซึ้ง และสามารถจัดกิจกรรมที่มี
 ความเหมาะสมกับพัฒนาการเด็ก

2. กระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะต้องจัดให้เหมาะสมกับพัฒนาการและช่วงวัยของ
 นักเรียน เน้นการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง การจัดการเรียนรู้ใช้วิธีการนำเข้าสู่บทเรียนอย่าง
 หลากหลาย ทั้งการใช้สื่อภาพ สื่อเทคโนโลยี การตั้งคำถาม การอภิปรายต่างๆ แบ่งช่วงเวลาในการ
 สานิตประมาณ 10 - 15 นาที จากนั้นให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่ครูจัดให้ เช่น แผ่น
 ภาพ แผนภูมิขั้นตอน วิธีการทำ หนังสือที่เกี่ยวข้องและอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน
 ระดับประถมศึกษาที่ยังมีประสบการณ์น้อย นำมาร่างแบบให้เป็นรูปแบบงานของนักเรียนก่อนลงมือ
 ปฏิบัติจริง โดยครูสอดแทรกเทคนิค วิธีการ และคอยให้คำปรึกษา ใช้เวลาในการลงมือปฏิบัติ
 ประมาณ 30 นาทีหรือมากกว่านั้น พร้อมทั้งทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่ สุดท้ายคือ การ

นำเสนอซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน โดยอาจใช้วิธีการสุ่ม หรือขออาสาสมัครนักเรียนมาเป็นตัวอย่าง หากมีเวลามากพอควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเองและผลงานของเพื่อน ส่วนครูประเมินโดยใช้เกณฑ์การประเมิน (Scoring Rubrics) และดูพัฒนาการของนักเรียนประกอบ รวมถึงอาจมีการสังเกตพฤติกรรมที่เน้นในเรื่องลักษณะนิสัยการจัดเก็บวัสดุ อุปกรณ์ ความตั้งใจ ความมีระเบียบวินัย และจิตอาสา อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะมีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาซึ่งในแต่ละคาบเรียนตามปกติจะมีเวลา 50 - 60 นาที ครูจึงต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์และสภาพแวดล้อมให้พร้อมและเอื้อต่อการเรียนรู้ แต่หากจัดวิชาศิลปะ 2 คาบเรียนติดกันจะไม่ประสบปัญหาในเรื่องของเวลา และนักเรียนจะมีระยะเวลาในการปฏิบัติงานยาวนานขึ้น

3. การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะสามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างมาก เพราะโดยธรรมชาติของวิชาศิลปะเป็นวิชาที่ให้อิสระแก่ผู้เรียน การเรียนการสอนจึงเปิดกว้างในความคิดตามความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกและตัดสินใจในการปฏิบัติงาน โดยการส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถเริ่มได้ตั้งแต่ขั้นนำ คือครูควรใช้คำถามกระตุ้นนักเรียนเพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เกิดข้อสงสัยที่อยากรู้และถามครู กลายเป็นการโต้ตอบและร่วมแสดงความคิดเห็น ไม่ได้เป็นฝ่ายรับข้อมูลจากครูเพียงอย่างเดียว รวมถึงการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย อย่างการใช้สื่อคลิพวิดีโอมาเปิดให้นักเรียนดูก่อนในต้นคาบเรียนและถามคำถามที่สอดคล้องกัน หรือการยกตัวอย่างแต่ละชิ้นงานมาอธิบายและ ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ที่ครูจัดให้ เช่น มุมหนังสือ เพื่อเรียกความคิดของนักเรียน นักเรียนนำความคิดไปร่างแบบและลำดับขั้นตอนการทำงานของตนเองทำให้รู้เป้าหมายของตน นำไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง โดยจะมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา หรือกระตุ้นนักเรียนเพื่อให้นักเรียนสามารถถ่ายทอดความคิดออกมาอย่างเป็นระบบ

4. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนควรตั้งคำถามและสาธิตทุกครั้ง ซึ่งอาจเริ่มจากการพูดคุย เกริ่นนำเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ก่อน และถามคำถามเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนคิด เปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและเริ่มสาธิตในลำดับต่อมา โดยการสาธิตเทคนิคของครูมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมาก เพราะทำให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการ ลำดับขั้นตอน และเทคนิคในการทำงานมากขึ้น ซึ่งการสาธิตต้องเป็นการปฏิบัติให้นักเรียนเห็นจริงอย่างเป็นขั้นตอนและง่ายภายในเวลา 15 นาที สามารถสอดแทรกเพิ่มเติมในชั้นปฏิบัติเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีช่วงเวลาปฏิบัติงาน ทั้งนี้ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังสอน หากมีเวลาจำกัดอาจแบ่งเป็นขั้นตอนในส่วนต่างๆที่นักเรียนต้องทำในแต่ละคาบเรียน ทั้งนี้ต้องพิจารณาถึงความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

5. การร่างแบบและศึกษาค้นคว้าหาแรงบันดาลใจจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆควรส่งเสริมให้นักเรียนร่างแบบเพื่อให้นักเรียนเห็นภาพสิ่งที่จะทำ หากนักเรียนยังคิดงานไม่ออกครูจะต้องรับ

บทบาทเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น และชี้แนะให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายที่ครูจัดเตรียมไว้ ทั้งแผนภาพ แผนภูมิขั้นตอน วิธีการทำงาน และหนังสือที่เกี่ยวข้องเพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน

6. การให้อิสระในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ควรบังคับหรือตีกรอบความคิดนักเรียนจนเกินไป โดยครูให้หัวข้อแบบกว้างๆเพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกสร้างสรรค์งานของตัวเองได้ตามความสนใจ ทั้งการเลือกวัสดุ อุปกรณ์ และการตั้งชื่อผลงานให้สอดคล้องกับหัวข้อใหญ่ที่ครูให้ไว้ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสทางความคิดเพื่อให้เด็กฝึกคิดและทำงานด้วยตนเอง การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันยังช่วยทำให้นักเรียนได้ค้นพบความคิดและเทคนิค วิธีการใหม่ๆ จากเพื่อนนำไปสู่กระบวนการทำงานที่ดี งานก็จะมีรูปแบบที่เป็นระบบ แต่อย่างไรก็ตามครูควรสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด

7. ข้อควรระวังในการให้นักเรียนทำงานอย่างอิสระ มีด้วยกัน 3 ประการ คือ 1) เรื่องการใช้ของมีคม โดยครูต้องสาธิตวิธีการใช้และเน้นย้ำถึงอันตรายจากการไม่ระวัง รวมถึงคอยดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด 2) เรื่องเวลา ซึ่งครูจะต้องคอยกระตุ้นนักเรียนที่ปฏิบัติงานล่าช้าให้สามารถทำงานเสร็จในเวลาที่กำหนด และ 3) เรื่องความคิดของนักเรียนที่อาจไม่สอดคล้องกับหัวข้องาน ครูจึงต้องควรให้คำปรึกษาและแนะนำนักเรียน

8. ครูควรฝึกให้นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมด้วยตนเอง เพราะศิลปะไม่ใช่แค่บรรลุการปฏิบัติแต่ต้องส่งเสริมคุณลักษณะที่ดี เพื่อฝึกระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ โดยอาจมีการพูดคุยทำความเข้าใจร่วมกันตั้งแต่ต้นคาบเรียนเกี่ยวกับตำแหน่งของวัสดุ อุปกรณ์แต่ละชนิด หรือมีการวางเงื่อนไขให้รางวัลเสริมแรงเมื่อนักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม เพราะการทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะอีกวิธีหนึ่ง โดยอาจให้นักเรียนเริ่มจากการทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์ของตนก่อน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนช่วยกันดูภาพรวมของห้องอีกที ท้ายที่สุดครูควรตรวจสอบความเรียบร้อยอีกครั้ง

9. วิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคนิค วิธีการใหม่ๆที่ค้นพบกับเพื่อนและครูจะเกิดขึ้นตลอดกระบวนการทำงาน หากครูจัดให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม หรือทำงานเดี่ยวแบบเป็นกลุ่ม นักเรียนก็จะมี การพูดคุย แลกเปลี่ยนความรู้ เทคนิค วิธีการใหม่ๆระหว่างกัน การนำเสนอผลงานในตอนท้ายคาบเรียนก็ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนกับเพื่อนและครู อีกทั้งการจัดพื้นที่แสดงผลงานศิลปะของนักเรียนยังเป็นการกระตุ้นการแลกเปลี่ยนเทคนิคในการทำงาน

10. การมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานตนเองของนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ข้อผิดพลาดของตนเองเพื่อนำไปปรับปรุงในการทำงานครั้งต่อไป สามารถทำได้โดยการพูดคุยในกลุ่มระหว่างครูและนักเรียน โดยการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนและร่วมกันประเมินผลงาน

สุดท้ายครูเป็นผู้ให้คะแนนส่วนหนึ่งและนักเรียนให้คะแนนตัวเองอีกส่วนหนึ่ง จากนั้นนำคะแนนมา ทหารเฉลี่ยกัน เป็นคะแนนรวมของผลงานชิ้นนั้นๆ

จากนั้นผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการจัดการ เรียนรู้วิชาศิลปะมาสังเคราะห์รวมกับการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พ.ศ.2551 สารระการเรียนรู้ศิลปะ พัฒนาการทางศิลปะ การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การศึกษาไทย4.0 Active Learning และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Education) จนได้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 100 นาที โดยโครงสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สารระสำคัญ จุดประสงค์การ เรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และการวัดและประเมินผล ซึ่งแบ่งการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นสาธิต (Demonstration) เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้วิธีการอย่างหลากหลาย ทั้ง การใช้สื่อภาพ สื่อเทคโนโลยี และการตั้งคำถามกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียน อีกทั้งเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น รวมถึงการสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆในงานศิลปะของครูที่จะช่วยทำ ให้ผู้เรียนเรียนรู้กระบวนการ ลำดับขั้นตอน และเทคนิคในการทำงานมากขึ้น (ใช้เวลาประมาณ 10 นาที)


2. ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) เป็นขั้นที่ครูให้หัวข้อใหญ่อย่างกว้างๆเพื่อให้ผู้เรียนสามารถ เลือกร่างสรรค์ผลงานของตนเองได้ตามความสนใจ ทั้งการเลือกวัสดุ อุปกรณ์ และการตั้งชื่อผลงาน ให้สอดคล้องกับหัวข้อใหญ่ ซึ่งผู้เรียนจะศึกษาค้นคว้าสิ่งที่สนใจจากแหล่งเรียนรู้ที่ครูจัดให้ เช่น แผ่น ภาพ แผนภูมิขั้นตอน วิธีการทำ หนังสือที่เกี่ยวข้องและอินเทอร์เน็ต และนำมาร่างแบบก่อนลงมือ ปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้ให้แนะนำปรึกษาเพื่อให้ผู้เรียนค้นพบแนวทางของตนเอง และนำไปการลงมือ ปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนเพื่อช่วยทำให้ผู้เรียนได้ ค้นพบความคิดและเทคนิค วิธีการใหม่ๆ จากเพื่อน (ใช้เวลาประมาณ 60 นาที)


3. ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม โดยมี การให้สัญญาณด้วยการเปดเพลงความยาวประมาณ 10 นาที ซึ่งจะต้องชี้แจงให้กับผู้เรียนทราบตั้งแต่ ต้นคาบเรียน (ใช้เวลาประมาณ 10 นาที)

4. ขั้นวัดผล (Assessment) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง เพื่อเป็นการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการใหม่ๆที่บรรพระหว่างกัน จากนั้นครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินผล งานด้วยการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม หรือเขียนคะแนนและคำชื่นชมใส่กระดาษแปะผลงานของ ผู้อื่น (ใช้เวลาประมาณ 20 นาที)

และฐานกิจกรรม(Center) 4 ฐานกิจกรรม ได้แก่ 1) วาดลายเส้น (Drawing Center) 2) การระบาย (Painting Center) 3) ภาพพิมพ์ (Printing Center) และ 4) การปั้น (Sculpture Center) ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก	โครงสร้าง
เรื่องมหานครก้องโลก	มาตรฐานการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ศ 1.1 <input checked="" type="checkbox"/> ตัวชี้วัด <input checked="" type="checkbox"/> ป.4/3 <input checked="" type="checkbox"/> ป.4/5
	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน
	สาระสำคัญ ทัศนธาตุ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ว่างและพื้นผิว
	จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนระบุและจำแนกทัศนธาตุในผลงานได้ (K) 2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A) 3. นักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี โดยเน้นเรื่องเส้นและสี (P)
เวลา <input checked="" type="checkbox"/> 100 นาที	กิจกรรมการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นสาธิต (Demonstration) <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นสตูดิโอ (Studio Time) <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นคลีนอัพ (Cleanup) <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นวัดผล (Assessment)
ฐานกิจกรรม <input checked="" type="checkbox"/> วาดลายเส้น (Drawing Center) <input type="checkbox"/> การระบาย (Painting Center) <input type="checkbox"/> ภาพพิมพ์ (Printing Center) <input type="checkbox"/> การปั้น (Sculpture Center)	การวัดและประเมินผล <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก	โครงสร้าง
เรื่องอนุรักษัธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	มาตรฐานการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ศ 1.1 <u>ตัวชี้วัด</u> <input checked="" type="checkbox"/> ป.4/2
	<input checked="" type="checkbox"/> ป.4/9 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน
	<u>สาระสำคัญ</u> วรรณคดีของสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 วรรณคดี ได้แก่ วรรณคดีอุ่น (Warm Tones) ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง เป็นต้น และวรรณคดีเย็น (Cool Tones) ให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็น เช่น สีน้ำเงิน สี ม่วง สีเขียว เป็นต้น <u>จุดประสงค์การเรียนรู้</u> 1. นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของวรรณคดีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ได้ (K) 2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A) 3. นักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี โดยใช้วรรณคดีถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ (P)
เวลา <input checked="" type="checkbox"/> 100 นาที	กิจกรรมการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> <u>ขั้นสาธิต (Demonstration)</u>
ฐานกิจกรรม <input checked="" type="checkbox"/> วาดลายเส้น (Drawing Center)	<input checked="" type="checkbox"/> <u>ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)</u>
<input checked="" type="checkbox"/> การระบาย (Painting Center)	<input checked="" type="checkbox"/> <u>ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)</u>
<input type="checkbox"/> ภาพพิมพ์ (Printing Center)	<input checked="" type="checkbox"/> <u>ขั้นวัดผล (Assessment)</u>
<input type="checkbox"/> การปั้น (Sculpture Center)	<u>การวัดและประเมินผล</u> <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก

โครงสร้าง

เรื่องความสุขของฉัน

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 ตัวชี้วัด ป.4/4

- คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีวินัย
 ใฝ่เรียนรู้
 อยู่อย่างพอเพียง
 มุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

งานภาพพิมพ์ หมายถึงรูปภาพที่สร้างขึ้นมา
 โดยวิธีการพิมพ์ ใช้วัสดุจากธรรมชาติ หรือวัสดุที่
 มนุษย์สร้างขึ้นเป็นแม่พิมพ์

วัสดุจากธรรมชาติเป็นวัสดุที่เกิดขึ้นเองตาม
 ธรรมชาติ วัสดุเหล่านี้นำมาใช้เป็นแม่พิมพ์ในงาน
 ทัศนศิลป์ได้ เช่น ใบไม้ ดอกไม้ ก้อนหิน ดินเหนียว
 ผลไม้ เป็นต้น

วัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือวัสดุสังเคราะห์
 เป็นวัสดุที่เกิดจากการทำขึ้นใหม่ สามารถนำมาใช้เป็น
 แม่พิมพ์สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ได้ เช่น ยางลบ เชือก
 กระดาษ หลอดดูดน้ำ ดินน้ำมัน เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายวิธีการทำงานภาพพิมพ์ (K)
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)
3. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ภาพพิมพ์จากวัสดุ
แม่พิมพ์ที่หลากหลาย (P)

เวลา 100 นาที

- ฐานกิจกรรม วาดลายเส้น (Drawing Center)
 การระบาย (Painting Center)
 ภาพพิมพ์ (Printing Center)
 การปั้น (Sculpture Center)

- กิจกรรมการเรียนรู้ ชั้นสาธิต (Demonstration)
 ชั้นสตูดิโอ (Studio Time)
 ชั้นคลีนอัพ (Cleanup)
 ชั้นวัดผล (Assessment)

การวัดและประเมินผล

- แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก	โครงสร้าง
เรื่องภาชนะเก๋ไก๋	มาตรฐานการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ศ 1.1 ตัวชี้วัด <input checked="" type="checkbox"/> ป.4/1
	<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์ <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน</p>
	<p><u>สาระสำคัญ</u> รูปร่าง (Shape) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 2 มิติ ซึ่งมีลักษณะแบนราบ ไม่แสดงน้ำหนักแสงเงา</p> <p>รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างของสิ่งต่างๆ ที่ประกอบด้วยความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติ</p>
	<p><u>จุดประสงค์การเรียนรู้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.นักเรียนสามารถพิจารณาความแตกต่างระหว่างรูปร่างและรูปทรงได้ (K) 2.นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A) 3.นักเรียนสามารถสร้างสรรค์งานที่มีลักษณะ 3 มิติ (P)
เวลา <input checked="" type="checkbox"/> 100 นาที	กิจกรรมการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นสาธิต(Demonstration)
ฐานกิจกรรม <input checked="" type="checkbox"/> วาดลายเส้น (Drawing Center)	<input checked="" type="checkbox"/> ชั้นสตูดิโอ(Studio Time)
<input checked="" type="checkbox"/> การระบาย (Painting Center)	<input checked="" type="checkbox"/> ชั้นคลีนอัพ(Cleanup)
<input checked="" type="checkbox"/> ภาพพิมพ์ (Printing Center)	<input checked="" type="checkbox"/> ชั้นวัดผล (Assessment)
<input checked="" type="checkbox"/> การปั้น (Sculpture Center)	<p><u>การวัดและประเมินผล</u></p> <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก	โครงสร้าง
เรื่องเฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย	มาตรฐานการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ศ 1.1 <input checked="" type="checkbox"/> ตัวชี้วัด <input checked="" type="checkbox"/> ป.4/5 <input checked="" type="checkbox"/> ศ 1.2 <input checked="" type="checkbox"/> ป.4/1
	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน <input checked="" type="checkbox"/> รักในความเป็นไทย
	สาระสำคัญ งานทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวัน มีคุณค่าและความสำคัญทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เพราะเป็นมรดกที่สืบทอดมาช้านาน เช่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น แต่ละภาคของประเทศไทย ประเพณีวัฒนธรรมต่างๆ ของไทย เป็นต้น จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนสามารถระบุงานทัศนศิลป์ในงานเฉลิมฉลองของวัฒนธรรมไทยได้ (K) 2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A) 3. นักเรียนสามารถวาดภาพพระบายสี (P)
เวลา <input checked="" type="checkbox"/> 100 นาที	กิจกรรมการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นสาธิต (Demonstration) <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นสตูดิโอ (Studio Time) <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นคลีนอัพ (Cleanup) <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นวัดผล (Assessment)
ฐานกิจกรรม <input checked="" type="checkbox"/> วาดลายเส้น (Drawing Center) <input checked="" type="checkbox"/> การระบาย (Painting Center) <input checked="" type="checkbox"/> ภาพพิมพ์ (Printing Center) <input checked="" type="checkbox"/> การปั้น (Sculpture Center)	การวัดและประเมินผล <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก	โครงสร้าง
เรื่องความรัก	มาตรฐานการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ศ 1.1 <u>ตัวชี้วัด</u> <input checked="" type="checkbox"/> ป.4/7 <input checked="" type="checkbox"/> ป.4/9
	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน
	สาระสำคัญ วรรณะของสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ ได้แก่ วรรณะอุ่น (Warm Tones) ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง เป็นต้น และวรรณะเย็น (Cool Tones) ให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็น เช่น สีน้ำเงิน สีม่วง สีเขียว เป็นต้น จุดประสงค์การเรียนรู้ 1. นักเรียนสามารถพิจารณาเลือกใช้วรรณะสีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกได้ (K) 2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A) 3. นักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี โดยใช้วรรณะสีถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ (P)
เวลา <input checked="" type="checkbox"/> 100 นาที ฐานกิจกรรม <input checked="" type="checkbox"/> วาดลายเส้น (Drawing Center) <input checked="" type="checkbox"/> การระบาย (Painting Center) <input checked="" type="checkbox"/> ภาพพิมพ์ (Printing Center) <input checked="" type="checkbox"/> การปั้น (Sculpture Center)	กิจกรรมการเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นสาธิต (Demonstration) <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นสตูดิโอ (Studio Time) <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นคลีนอัพ (Cleanup) <input checked="" type="checkbox"/> ชั้นวัดผล (Assessment) การวัดและประเมินผล <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ <input checked="" type="checkbox"/> แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกจำนวน 6 แผนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศศิภา ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2560 ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกเรื่อง 1)มหานครก้องโลก 2)อนุรักษ์

ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 3)ความสุขของฉัน 4)ภาชนะแก้ว 5)เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย และ6)ความรัก ผลการใช้สรุปได้ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาพื้นฐานทางเลือก

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาพื้นฐานทางเลือก

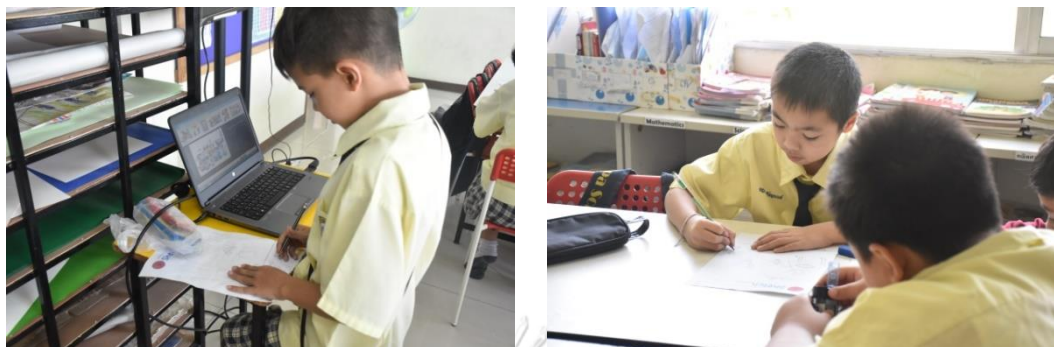
เรื่องมหานครก้องโลก



ผลจากการสอน

- ขั้นสาธิต (Demonstration)**
 1. นักเรียนทุกคนตั้งใจฟังครูสาธิต
 2. นักเรียนส่วนน้อยตอบคำถามครู
- ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)**
 3. นักเรียนมีการปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองสนใจจะทำ
 4. นักเรียนส่วนน้อยมีการค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆเพื่อหาแรงบันดาลใจในการทำงาน
 5. นักเรียนส่วนใหญ่ร่างแบบแต่ไม่มีการจดบันทึก และอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ศึกษา
 6. นักเรียนครึ่งห้องไม่ได้ตั้งชื่อผลงาน
 7. นักเรียนส่วนน้อยเข้ามาปรึกษาครู
 8. นักเรียนถามคำถามเกี่ยวกับลัทธิทางศิลปะ
 9. นักเรียนส่วนน้อยทำงานไม่ตรงกับแบบที่ร่าง
 10. นักเรียนทุกคนสร้างสรรค์ผลงานเสร็จแต่ไม่ทันเวลาที่กำหนด
- ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)**
 11. นักเรียนยังไม่เก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม
- ขั้นวัดผล (Assessment)**
 12. นักเรียนยังไม่สามารถลำดับขั้นตอนการทำงานได้
 13. นักเรียนยังไม่สามารถระบุปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไขได้ด้วยตนเอง
 14. นักเรียนสามารถระบุสิ่งที่ชื่นชอบในผลงานของตนเองแต่ไม่สามารถอธิบายเหตุผลได้
 15. นักเรียนทุกคนมีอาการเขินอาย ประมาทในการนำเสนอผลงานของตนเอง และยังต้องอ่านข้อความที่เขียนในใบงาน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก

เรื่องอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ

ผลจากการสอน

- ขั้นสาธิต (Demonstration)**
 1. นักเรียนทุกคนตั้งใจฟังครูสาธิต
 2. นักเรียนส่วนน้อยที่ถามคำถามและตอบคำถามครู
- ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)**
 4. นักเรียนมีการปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองสนใจจะทำ
 5. นักเรียนส่วนใหญ่มีการค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เพื่อหาแรงบันดาลใจในการทำงาน
 6. นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาในการร่างแบบมาก
 7. นักเรียนเริ่มมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ศึกษา
 8. นักเรียนมีการศึกษาเทคนิควิธีการระบายสีประเภทต่างๆ จากแหล่งเรียนรู้ และปรึกษาครู
 9. นักเรียนเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน
 10. นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงานและประสบการณ์ระหว่างกัน
 11. นักเรียนส่วนน้อยยังไม่สามารถแก้ปัญหาที่พบได้ด้วยตนเอง
 12. นักเรียนถามคำถามเกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมาของผลงานที่นักเรียนชื่นชอบ
 13. นักเรียนส่วนน้อยยังทำงานไม่ตรงกับแบบที่ร่าง
 14. นักเรียนส่วนใหญ่ทำงานเสร็จในเวลาใกล้เคียงกัน
- ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)**
 15. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์แต่ยังจัดวางไม่เป็นระเบียบ และไม่ถูกที่
- ขั้นวัดผล (Assessment)**
 16. นักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถระบุปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไขไม่ชัดเจนและสอดคล้องกัน
 17. นักเรียนสามารถระบุสิ่งที่ชื่นชอบในผลงานของตนเองแต่ไม่สามารถอธิบายเหตุผลได้
 18. นักเรียนส่วนใหญ่มีอาการเหนื่อย ปรมาทในการนำเสนอผลงานของตนเอง และยังคงอ่านข้อความที่เขียนในใบงาน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาพื้นฐานทางเลือก

เรื่องความสุขของฉัน



ผลจากการสอน

- ขั้นสาธิต (Demonstration)**
 1. นักเรียนทุกคนตั้งใจฟังครูสาธิต
 2. นักเรียนส่วนใหญ่กระตือรือร้นในการตอบคำถามครู
- ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)**
 3. นักเรียนส่วนใหญ่มีการศึกษา ค้นคว้าสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
 4. นักเรียนทุกคนร่างแบบอย่างคร่าวๆ และจดบันทึกความคิดของตน
 5. นักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่มีการอ้างอิงแหล่งที่มา
 6. นักเรียนใช้เวลาร่างแบบน้อย
 7. นักเรียนทุกคนมีการทดลองใช้ที่แกะไม้เพื่อหาเทคนิคในการแกะไม้
 8. นักเรียนส่วนใหญ่เลือกแกะแผ่นไม้ และนักเรียนส่วนน้อยเลือกแกะยางลบ
 9. นักเรียนส่วนใหญ่เข้ามาปรึกษาครู
 10. นักเรียนมีการแบ่งกันใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ และรู้จักการรอคอย
 11. นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนแม่พิมพ์ที่ทำเสร็จระหว่างกันเพื่อนำไปใช้พิมพ์ผลงานของตนเพิ่มเติม
 12. นักเรียนช่วยกันพิมพ์ภาพพิมพ์ มีการแนะนำวิธีการและการแก้ปัญหาจากนักเรียนที่ทำเสร็จก่อน
- ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)**
 13. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์ด้วยตนเองอย่างเป็นระเบียบ
 14. นักเรียนร่วมกันทำความสะอาดห้องเรียน
- ขั้นวัดผล (Assessment)**
 15. นักเรียนส่วนใหญ่สามารถบรรยายปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไขได้อย่างละเอียด
 16. นักเรียนสามารถระบุสิ่งที่ชื่นชอบในผลงานของตนเองแต่ไม่สามารถอธิบายเหตุผลได้
 17. นักเรียนส่วนใหญ่นำเสนอผลงานด้วยความมั่นใจโดยไม่ต้องอ่านข้อความที่เขียนในใบงาน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก

เรื่องภาชนะเก๋ไก๋**ผลจากการสอน**

- ขั้นสาธิต (Demonstration)**
 1. นักเรียนทุกคนสนใจและตั้งใจฟังครูสาธิต
 2. นักเรียนทุกคนกระตือรือร้นในการตอบคำถามครู
- ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)**
 3. นักเรียนส่วนใหญ่รู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง โดยการไปหยิบไปงานและเริ่มศึกษา ค้นคว้าสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เพื่อนำมาร่างแบบ
 4. นักเรียนมีการแนะนำและแลกเปลี่ยนแนวความคิดระหว่างกัน
 5. นักเรียนทุกคนเข้ามาปรึกษาครู
 6. นักเรียนมีการต่อแถวเพื่อหยิบวัสดุ อุปกรณ์
 7. นักเรียนมีการแบ่งกันใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ และรู้จักการรอคอย
 8. มีนักเรียนที่คอยแบ่งและตัดดินและแจกจ่ายให้เพื่อนคนอื่นๆ
 9. นักเรียนส่วนใหญ่เมื่อทำงานที่ตนออกแบบเสร็จก็สร้างสรรค์งานใหม่เพิ่มเติม
 10. นักเรียนคอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำระหว่างกัน
 11. นักเรียนทุกคนทำงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด
- ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)**
 15. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมและร่วมกันตรวจสอบความเรียบร้อยอีกครั้ง
- ขั้นวัดผล (Assessment)**
 16. นักเรียนสามารถบรรยายปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไขได้อย่างละเอียด
 17. นักเรียนทุกคนสามารถระบุสิ่งที่ชื่นชอบในผลงานของตนเองและเริ่มมีนักเรียนบางคนอธิบายเหตุผลเพิ่มเติม
 18. นักเรียนทุกคนมีความภาคภูมิใจที่จะนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อนๆ

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาพื้นฐานทางเลือก

เรื่องเฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย



ผลจากการสอน

ชั้นสาธิต (Demonstration)

1. นักเรียนทุกคนสนใจและตั้งใจฟังครูให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรมไทยแต่ละภาค
2. นักเรียนทุกคนตอบคำถามครูและ ส่วนใหญ่มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตนเอง

ชั้นสตูดิโอ (Studio Time)

3. นักเรียนทุกคนรู้บทบาทหน้าที่ของตน โดยการไปหยิบใบงานและเริ่มศึกษา ค้นคว้าสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เพื่อนำมาร่างแบบ
4. นักเรียนมีการจัดบันทึกสิ่งต่างๆอย่างเป็นระบบ
5. นักเรียนส่วนใหญ่ศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มากกว่า 1 แหล่ง และทุกคนมีการอ้างอิงแหล่งที่มา
6. นักเรียนทุกคนเลือกใช้เทคนิคที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง
7. นักเรียนส่วนใหญ่พยายามสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร
8. นักเรียนแลกเปลี่ยนความสนใจและเทคนิคที่ใช้ระหว่างกัน
9. นักเรียนทุกคนพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดกับครู และขอคำปรึกษา
10. นักเรียนมีการแบ่งกันใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ และรู้จักการรอคอย
11. นักเรียนที่ปฏิบัติเทคนิคบางเทคนิคจนชำนาญได้สาธิตและแนะนำเพื่อนคนอื่นๆ ที่สนใจในเทคนิคเดียวกัน

ชั้นคลีนอัพ (Cleanup)

12. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์ของตนเอง และมีการแบ่งหน้าที่กันทำความสะอาดส่วนต่างๆของห้องเรียน

ชั้นวัดผล (Assessment)

13. นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเขียนบรรยายปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไขได้อย่างละเอียด
14. นักเรียนทุกคนสามารถระบุสิ่งที่ชื่นชอบในผลงานของตนเองแต่ยังอธิบายเหตุผลเพิ่มเติมน้อย
15. นักเรียนทุกคนมีความกระตือรือร้นและภาคภูมิใจที่จะนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อนๆ
16. นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับเพื่อนในการนำเสนอ มีการพูดคุยและถามคำถามพร้อมทั้งชื่นชมผลงานของเพื่อน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาพื้นฐานทางเลือก

เรื่องความรัก



ผลจากการสอน

ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. นักเรียนทุกคนตั้งใจฟังครูให้ความรู้เกี่ยวกับอิทธิพลของสีต่อความรู้สึกมนุษย์
2. นักเรียนทุกคนกระตือรือร้นในการตอบคำถามครู

ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

3. นักเรียนทุกคนรู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง โดยการไปหยิบใบงานและเริ่มศึกษา ค้นคว้าสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เพื่อนำมาร่างแบบ
4. นักเรียนเกือบทุกคนจดบันทึกอย่างเป็นระบบ
5. นักเรียนทุกคนศึกษาจากแหล่งเรียนรู้มากกว่า 1 แหล่ง และอ้างอิงแหล่งที่มา
6. นักเรียนทุกคนเข้ามาปรึกษาครู พร้อมทั้งนำเสนอความคิดของตนเพื่อให้ครูแนะนำเพิ่มเติม
7. นักเรียนใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ อย่างคล่องแคล่ว
8. นักเรียนแนะนำวิธีการใช้วัสดุ อุปกรณ์ระหว่างกัน
9. นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และช่วยเหลือกันทำงาน

ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

10. นักเรียนที่นั่งปฏิบัติงานด้วยกันมีการแบ่งหน้าที่กันทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม รวมถึงนักเรียนที่ปฏิบัติงานคนเดียวก็สามารถทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม อย่างถูกต้องและเป็นระเบียบ

ขั้นวัดผล (Assessment)

11. นักเรียนเกือบทุกคนเขียนบรรยายปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไขได้อย่างละเอียด
12. นักเรียนทุกคนสามารถระบุสิ่งที่ชื่นชอบในผลงานของตนเอง รวมทั้งอธิบายเหตุผลเพิ่มเติม
13. นักเรียนทุกคนมีความกระตือรือร้นและภาคภูมิใจที่จะนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อนๆ โดยมีการจัดลำดับการนำเสนอผลงาน
14. นักเรียนทุกคนประเมินผลงานของตนเองอย่างตรงไปตรงมา และประเมินงานของเพื่อนเชิงบวก

2. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาพื้นฐานทางเลือกไปทดลองใช้ในกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศศิภา ภาควิชาการศึกษาพลาย ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2560 จำนวน 16 คน และมีการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้แบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) และใช้สถิติ Repeated Measured ANOVA วิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง พบว่า นักเรียนสามารถระบุขั้นตอนการทำงานได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์จริงที่นักเรียนลงมือปฏิบัติ มีการร่างแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริงโดยศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆพร้อมทั้งจัดบันทึกอย่างเป็นระบบ และอ้างอิงแหล่งที่มา รวมถึงระบุประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาที่พบขณะทำงานได้อย่างละเอียดด้วยหลักเหตุผล ผลงานของนักเรียนเป็นไปตามที่วางแผน อีกทั้งนักเรียนได้ค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ และระบุสิ่งที่ชอบในผลงานพร้อมทั้งอธิบายเหตุผลได้ ซึ่งคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้นทุกครั้ง ส่วนการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยรายคู่ของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง พบว่า การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 2) สูงกว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 1) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00) และการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 6) สูงกว่าครั้งที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง พบว่า ในภาพรวมนักเรียน มีค่าเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้นทุกครั้ง โดยครั้งที่ 1 มีค่าเฉลี่ย 6.69 และครั้งที่ 6 มีค่าเฉลี่ย 10.94 ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง

การทดลอง	N	μ	σ
ครั้งที่ 1	16	6.69	1.13
ครั้งที่ 2	16	7.56	1.09
ครั้งที่ 3	16	8.31	0.94
ครั้งที่ 4	16	9.38	1.08
ครั้งที่ 5	16	10.13	0.88
ครั้งที่ 6	16	10.94	0.77

การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-way repeated measures ANOVA) ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น พบว่า Mauchly's W มีนัยสำคัญทางสถิติ (Sig. = 0.05) ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ One-way repeated measures ANOVA

Within Subjects Effects	Mauchly's W	Approx. Chi-square	df	Sig.	Epsilon ^a		
					Greenhouse-Geisser	Huynh-Feldt	Lower-bound
ช่วงเวลา	.157	24.256	14	.046	.577	.730	.200

แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง พบว่าคะแนนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = 0.00) ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง

	Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ช่วงเวลา	Sphericity Assumed	50.91	75	.67	60.71	.00
	Greenhouse-Geisser	50.91	43.31	1.17	60.71	.00
	Huynh-Feldt	50.91	54.73	.93	60.71	.00
	Lower-bound	50.91	15.00	3.39	60.71	.00

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยรายคู่ของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง พบว่า การวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 2) สูงกว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 1) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00) ส่วนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 2 - 3), (ครั้งที่ 3 - 4) และ (ครั้งที่ 4 - 5) มีค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน และการวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 6) สูงกว่าครั้งที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00) ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยรายคู่ของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 5 คู่

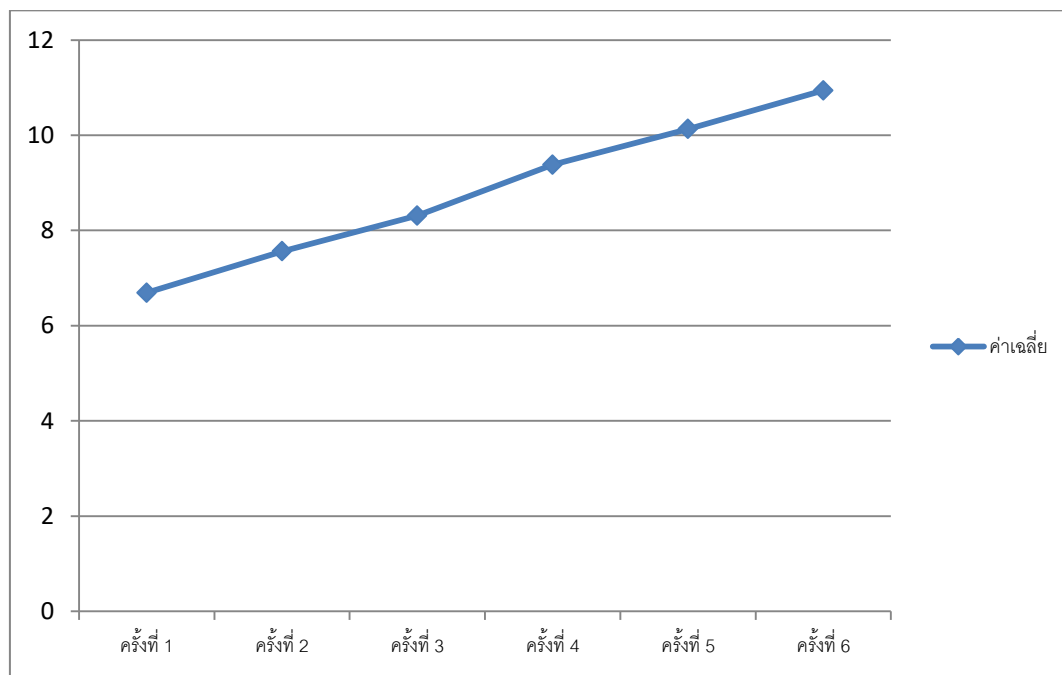
ครั้งที่วัด (T)	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	สรุปผล	
1 (6.69)	2 (7.56)	-.87*	.20	.00	T2 > T1
	3 (8.31)	-1.62*	.27	.00	T3 > T1
	4 (9.38)	-2.68*	.43	.00	T4 > T1
	5 (10.13)	-3.43*	.35	.00	T5 > T1
	6 (10.94)	-4.25*	.32	.00	T6 > T1
2 (7.56)	3 (8.31)	-.75	.23	.08	ไม่แตกต่าง
	4 (9.38)	-1.81*	.30	.00	T4 > T2
	5 (10.13)	-2.56*	.27	.00	T5 > T2
	6 (10.94)	-3.37*	.27	.00	T6 > T2
3 (8.31)	4 (9.38)	-1.06	.32	.07	ไม่แตกต่าง
	5 (10.13)	-1.81*	.27	.00	T5 > T3
	6 (10.94)	-2.62*	.25	.00	T6 > T3
4 (9.38)	5 (10.13)	-.75	.25	.13	ไม่แตกต่าง
	6 (10.94)	-1.56*	.31	.00	T6 > T4
5 (10.13)	6 (10.94)	-.81*	.18	.00	T6 > T5

หมายเหตุ : ใน () คือ คะแนนค่าเฉลี่ยในการวัดแต่ละครั้ง

*หมายถึง $P < .05$

ภาพรวมของคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่จัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกเฟิงสูงขึ้นทุกครั้ง ดังแผนภาพที่ 3

แผนภาพที่ 3 กราฟแสดงคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจำนวน 6 ครั้ง



3. การสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกไปทดลองใช้ในกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศศิภา ภาคการศึกษาปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2560 จำนวน 16 คน มีผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

3.1 การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีพัฒนาการการสร้างสรรค์ผลงานสูงขึ้น ซึ่งนักเรียนมีการร่าง/ออกแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริง โดยการจดบันทึกอย่างเป็นระบบ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้มากกว่า 1 แหล่งและอ้างอิงแหล่งที่มา การตั้งชื่อผลงานมีความกระชับได้ใจความ ใช้ภาษาสละสลวย ดึงดูดความสนใจและมีความหมายเชื่อมโยง/สอดคล้องกับผลงาน มีการใช้ทัศนธาตุและเทคนิควิธีการที่หลากหลาย รวมถึงการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมทำให้ผลงานมีรูปแบบเฉพาะตัว อีกทั้งสามารถกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับปัญหาที่พบนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างได้ผล และทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด

เมื่อวิเคราะห์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องมหานครก้องโลก พบว่า ผลงานนักเรียนลำดับที่ 1 ชื่อ Candy World นักเรียนมีการตั้งชื่อที่กระชับได้ใจความและมีความหมายเชื่อมโยงกับผลงาน รวมถึงมีการร่างแบบก่อนลงมือทำงานจริง โดยศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ ผลงานมีการใช้ทัศนธาตุอย่างหลากหลาย เช่นการใช้จุด เส้น และสี เพื่อสร้างสรรค์ลวดลายและรูปร่างต่างๆ อีกทั้งมีการใช้เทคนิคต่างๆเข้ามาสร้างสรรค์ผลงาน แต่ผลงานโดยรวมยังจัดวางไม่เหมาะสม ในส่วนของการแก้ปัญหามีการกำหนดแนวทางที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบ แต่ยังสร้างสรรค์ผลงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด เป็นไปในทิศทางเดียวกับผลงานนักเรียนลำดับที่ 10 ซึ่งผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องของการใช้ทัศนธาตุอย่างหลากหลาย และมีการใช้เทคนิคผสมสีทางสายตา แต่ผลงานโดยรวมยังไม่มีจุดเด่น อีกทั้งนักเรียนไม่ได้ตั้งชื่อผลงาน ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องมหานครก้องโลก

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
1	Candy World		9	ตุ๊กตาแสนน่ารัก	
2	มหานครสีส้ม		10	-	



ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
3	-		11	Flower City	
4	เมืองแห่ง ธรรมชาติ		12	-	
5	มหานคร วิเศษ		13	-	
6	-		14	เมืองแสนสุข	
7	-		15	เมืองดอกไม้	
8	-		16	-	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม พบว่า ผลงานนักเรียน ลำดับที่ 11 ชื่อ Spring Day นักเรียนมีการตั้งชื่อที่กระชับได้ใจความและมีความหมายเชื่อมโยงกับ ผลงาน รวมถึงมีการร่างแบบก่อนลงมือทำงานจริง และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ โดย ผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องการเลือกใช้สีวรรณะอุ่น ทั้งสีส้ม แดง และน้ำตาลเพื่อสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งมีการเลือกใช้สีอะคริลิกร่วมกับ สีน้ำในผลงาน ในส่วนของการแก้ปัญหา มีการกำหนดแนวทางที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบ แต่ผลงาน เสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด เป็นไปในทิศทางเดียวกับผลงานนักเรียนลำดับที่ 5 ชื่อจงอนุรักษ์ทรัพยากร สิ่ง ที่ให้ความหมายกระชับได้ใจความถึงประโยคคำสั่งที่ทุกคนต้องอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่ง

ผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องการจัดองค์ประกอบโดยแยกเป็นสถานการณ์ 2 สถานการณ์
เปรียบเทียบกัน ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม









ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
1	เส้นผมแห่ง ธรรมชาติ		9	-	
2	ธรรมชาติที่ แสนสวยงาม จะมาพร้อม กับความสุข		10	ป่าเป็นสิ่ง ที่ดี	
3	รายล้อม ธรรมชาติ		11	Spring Day	
4	ธรรมชาติใน แหล่งน้ำ		12	อนุรักษ์ ธรรมชาติ จากต้นน้ำ	
5	จงอนุรักษ์ ทรัพยากร สัตว์		13	ป่าแห่งนี้	
6	ป่าทำให้ลม เย็น		14	ธรรมชาติ แสนสวย	
7	ป่าอดีตVS ป่าปัจจุบัน		15	บ้านแสน สุข	

8	อาคารรพีป่า ดงดิบ		16	คนปลูกป่า สร้าง ธรรมชาติ อนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม	
---	----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	----	-----------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความสุขของฉัน พบว่า ผลงานนักเรียนลำดับที่ 1 ชื่อ My Favorite Things มีการตั้งชื่อที่มีความหมายเชื่อมโยงกับหัวข้อและผลงาน ซึ่งนักเรียนมีการร่างแบบก่อนลงมือทำงานจริง และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ โดยผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่างๆที่นักเรียนชื่นชอบมีทั้งจุดเด่น จุดรองและจังหวะที่ทำให้ผลงานมีความน่าสนใจ อีกทั้งมีการแก้ปัญหาพื้นที่ว่างด้วยการตกแต่งเพิ่มเติมเป็นกรอบ เป็นไปในทิศทางเดียวกับผลงานนักเรียนลำดับที่ 5 ชื่อฮีโร่ฮีโร่ที่รัก ที่มีความกระชับได้ใจความ ซึ่งผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องของเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานอย่างการแกะสลักยางลบเป็นรูปดอกไม้ โดยจัดวางตัวละครญี่ปุ่นที่นักเรียนชื่นชอบไว้ตรงกลางเป็นจุดเด่น ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องความสุขของฉัน

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
1	My Favorite Things		9	ธรรมชาติ ของฉัน	
2	ธรรมชาติ และ ความสุข ของฉัน		10	ความลับ	
3	Happy Town		11	BT21	
4	BTS		12	เมืองแห่ง ความ อันตราย	

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
5	ฮีโร่ที่รัก		13	-	
6	-		14	ความสุขของ ฉัน	
7	-		15	ดอกไม้แสน สวย	
8	อิลลูมินาติ		16	Anime น่ารัก	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องภาชนะแก้ว พบว่า ผลงานนักเรียนลำดับที่ 12 ชื่อนกดินเผา นักเรียนตั้งชื่อกระซิบได้ใจความและเชื่อมโยงกับผลงาน มีการร่างแบบก่อนลงมือทำงานจริง โดยศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ ซึ่งผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องของการขึ้นรูปทรงดินด้วยวิธีการขดเส้นเป็นชั้น รวมถึงมีการใช้เทคนิคต่างๆ อย่างการเชื่อมดิน และการใช้อุปกรณ์ขูดขีดดินเป็นลวดลายต่างๆ เข้ามาสร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเสร็จภายในเวลา และกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบ เป็นไปในทิศทางเดียวกับผลงานนักเรียนลำดับที่ 13 ชื่อถ้วยแสนสวย ซึ่งผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องของการสร้างสรรค์รูปทรงที่แปลกตา ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องภาชนะแก้ว

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
1	Cute Rabbit		9	Marsh mallow แสนอร่อย	
2	แก้วลูกบิด ของ น้องอู๋ม		10	สุดยอดถ้วย	

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
3	Beautiful Pyramid		11	Magic Egg	
4	หมาน้อยน่ารัก		12	นกดินเผา	
5	ทีวีแจมเปียนส์		13	ถ้วยแสนสวย	
6	ถ้วยมหัศจรรย์		14	นกฮูกสุดน่ารัก	
7	ถ้วยเทพจากญี่ปุ่น		15	แมวน้อยผู้น่ารัก	
8	ภาชนะดอกไม้ = แก้วดอกไม้		16	มันคือแมว	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องเฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย พบว่า ผลงานนักเรียนลำดับที่ 2 ชื่อมรดกของไทย นักเรียนตั้งชื่อสื่อความหมายเชื่อมโยงกับผลงาน รวมถึงร่างแบบก่อนลงมือทำงานจริง โดยการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้มากกว่า 2 แหล่งเรียนรู้พร้อมทั้งอ้างอิงที่มา ซึ่งผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องของเทคนิคการสร้างสรรค์ ทั้งการปั้นดินน้ำมันเป็นรูปทรงและปะติดลงบนผลงาน และการใช้สีผสมกับพื้นผิวลักษณะต่างๆ ให้เกินเป็นลวดลาย โดยมีการจัดวางวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยร่วมกับวัฒนธรรมไทยอื่นๆ ในส่วนของการแก้ปัญหา มีการกำหนดแนวทางที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างได้ผล และสร้างสรรค์ผลงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด เป็นไปในทิศทางเดียวกับผลงานนักเรียนลำดับที่ 8 ชื่อแพนด้าและช้างสามัคคี ซึ่งชื่อมีความเชื่อมโยงกับผลงาน เพื่อสื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างไทย-จีนที่มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันอย่างยาวนานโดยใช้แต่สัตว์ประจำชาติแสดงสัญลักษณ์ ทำให้ผลงานมีความโดดเด่นเรื่อง

แนวความคิด อีกทั้งยังมีการใช้ดินน้ำมันแปะลงบนผลงานเพื่อสร้างรูปร่างและรูปทรงต่างๆ ดังตารางที่ 17

ตารางที่ 17 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องเฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
1	We are Thailand		9	วัฒนธรรมที่ดีที่สุดในประเทศไทย	
2	มรดกของไทย		10	มวยไทยไม่แพ้ใคร	
3	นิทานแสนสนุก		11	กระทงฟ้าไทย	
4	แก้วชามลายไทย		12	การแสดงโขน	
5	วัฒนธรรมไทยที่ลอกเลียนแบบไม่ได้		13		
6	วัฒนธรรมมวยไทย		14	กระทงของฉัน	
7	ฝึกมวยไทย		15	สงกรานต์แสนสนุก	

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
8	แพนด้า และช้าง สามัคคี		16	เดินกะลากับ เพื่อน	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่องความรัก พบว่า ผลงานนักเรียนลำดับที่ 8 ชื่อ รถไอดีมแสนอรร้อย มีการตั้งชื่อที่กระชับได้ใจความและสื่อความหมายเชื่อมโยงกับผลงาน รวมถึงร่างแบบก่อนลงมือทำงานจริง โดยการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ ซึ่งผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องของเทคนิคการสร้างสรรค์ ทั้งการนำสำลีมาทำเป็นก้อนเมฆ การใช้สีเมจิกขีดเป็นเส้นและระบายด้วยน้ำ และการนำวัสดุอื่นๆมาติดตกแต่งผลงาน อีกทั้งมีการเลือกใช้สีที่มีความสดใสสื่อถึงความสุขจากสิ่งที่ตนรัก ในส่วนของการแก้ปัญหา มีการกำหนดแนวทางที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างได้ผล และสร้างสรรค์ผลงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด เป็นไปในทิศทางเดียวกับผลงานนักเรียนลำดับที่ 12 ชื่อเหล่าฮีโร่ในป่า ซึ่งนักเรียนค้นพบความถนัดของตนเองในการปั้น ทำให้เลือกปั้นดินน้ำมันตามแบบที่ชอบ ผลงานจึงมีรูปแบบที่โดดเด่นแตกต่างจากนักเรียนคนอื่น ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่องความรัก

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
1	King Pug		9	ดาวแสนน่ารัก	
2	Music เพลงรัก ของฉันทัน		10	รถคันนี้ไปทุก ที่	
3	Wonder Picture		11	แพนกวินที่รัก	
4	I love Jungkook		12	เหล่าฮีโร่ในป่า	

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน	ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผลงาน
5	ความรัก ของใจ ตัวเอง		13	กรุงเทพ	
6	เลโก้ ชาмуไร		14	สุนัขผู้น่ารัก	
7	งานแต่ง กลางเมือง		15	ความรักที่ แตกต่าง	
8	รถไอดี มแสน อร่อย		16	เพื่อนรัก	













จากการวิเคราะห์ภาพรวมของนักเรียนที่มีพัฒนาการโดดเด่น โดยพิจารณาจากนักเรียนที่ได้คะแนนการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งที่ 1 และครั้งที่ 6 แตกต่างกันมากที่สุด พบว่าการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 1 หัวข้อมหานครก้องโลก นักเรียนมีการร่างแบบก่อนลงมือทำงานจริงแต่ไม่ได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆและไม่ได้ตั้งชื่อผลงาน นักเรียนมีความพยายามใช้ทัศนธาตุอย่างหลากหลาย เช่นการใช้จุด เส้น และสีเพื่อสร้างสรรค์ลวดลายและรูปร่างต่างๆ โดยมีความพยายามนำเทคนิคต่างๆเข้ามาสร้างสรรค์ผลงาน แต่ยังจัดวางทัศนธาตุอย่างกระจัดกระจาย ไม่เหมาะสมและไม่มีจุดเด่น แต่เมื่อนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 2 หัวข้ออนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม นักเรียนเริ่มมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน รวมถึงตั้งชื่อผลงานที่กระชับได้ใจความและมีความหมายเชื่อมโยงกับผลงาน โดยผลงานของนักเรียนมีความโดดเด่นในเรื่องการเลือกใช้วรรณะสีเพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งวรรณะอุ่นและวรรณะเย็น อีกทั้งเริ่มมีความพยายามที่จะจัดองค์ประกอบผลงานให้มีความน่าสนใจ เมื่อนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 3 หัวข้อความสุขของฉัน นักเรียนมีการใช้เทคนิคที่หลากหลายอย่างการกลิ้งสีมากกว่า 1 สีบนแม่พิมพ์ไม้ที่แกะไว้ทำให้ผลงานมีความน่าสนใจ อีกทั้งมีการแก้ปัญหาพื้นที่ว่างด้วยการตกแต่งเพิ่มเติมเป็นกรอบ โดยเด่นการใช้สีที่กลมกลืนกัน จากนั้นการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 4 หัวข้ออากาศสะอาด นักเรียนเริ่มมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้มากกว่า 2 แหล่งเรียนรู้ แต่ยังไม่ได้อ้างอิง

แหล่งที่มา การสร้างสรรค์ผลงานมีความโดดเด่นเรื่องของการขึ้นรูปทรงดินด้วยวิธีการขดเส้นเป็นชั้น รวมถึงมีการใช้เทคนิคต่างๆอย่างการเชื่อมดิน และการใช้อุปกรณ์ขูดขีดดินเป็นลวดลายต่างๆเข้ามาสร้างสรรค์ผลงานอย่างผลงานชื่อนกดินเผา จากนั้นนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 5 หัวข้อเฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย นักเรียนมีการอ้างอิงแหล่งที่มา นักเรียนมีการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิควิธีการใหม่ๆเพื่อให้ผลงานของตนเองมีความโดดเด่น ทั้งการปั้นดินน้ำมันเป็นรูปทรงและปะติดลงบนผลงาน การปะติดกระดาษสีเป็นพื้นหลัง และการปั้น/ขึ้นรูปดินเหนียวเป็นเรื่องราว อีกทั้งมีการตีความความหมายของหัวข้อที่แตกต่างออกไปจากเดิม อย่างผลงานชื่อแพนด้าและช้างสามัคคี ซึ่งชื่อมีความเชื่อมโยงกับผลงาน เพื่อสื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยและประเทศจีนที่มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันอย่างยาวนานโดยใช้สัตว์ประจำชาติแสดงสัญลักษณ์ ทำให้ผลงานมีความโดดเด่นเรื่องแนวความคิด และการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 6 หัวข้อความรัก นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการร่างแบบก่อนลงมือทำงาน โดยศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ และอ้างอิงแหล่งที่มา รวมถึงผลงานนักเรียนมีการใช้ทัศนธาตุและเทคนิควิธีการต่างๆอย่างหลากหลายทำให้ผลงานมีความแปลกใหม่ อีกทั้งสามารถกำหนดแนวทางที่สอดคล้องกับปัญหาที่พบนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ได้ผล และนักเรียนส่วนใหญ่สร้างสรรค์ผลงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด อย่างผลงานชื่อรถไอติมแสนอร่อย ที่มีการตั้งชื่อที่กระชับได้ใจความและสื่อความหมายเชื่อมโยงกับผลงาน ซึ่งผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องของเทคนิคการสร้างสรรค์ ทั้งการนำสำลีมาทำเป็นก้อนเมฆ การใช้สีเมจิกขีดเป็นเส้นและระบายด้วยน้ำเพื่อให้มีกลายน้ำ และการนำวัสดุอื่นๆมาติดตกแต่งผลงาน อีกทั้งมีการเลือกใช้สีที่มีความสดใสสื่อถึงความสุขจากสิ่งที่ตนรัก ดังตารางที่ 19

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 19 วิเคราะห์ภาพรวมของนักเรียนที่มีพัฒนาการโดดเด่น

ครั้งที่	พัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน		
1)มหานครก้องโลก			
2)อนุรักษ์ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม			
	ป่าอดีตVSป่าปัจจุบัน	อาถรรพ์ป่าดงดิบ	อนุรักษ์ธรรมชาติจากใต้ น้ำ

ครั้งที่	พัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน		
3)ความสุขของฉัน			
	-	อิทธิมินาติ	เมืองแห่งอันตราย
4)ภาชนะแก้ว			
	ถ้วยเทพจากญี่ปุ่น	ภาชนะดอกไม้ = แก้วดอกไม้	นกดินเผา
5)เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย			
	ผักมวยไทย	แพนด้าและช้างสามัคคี	การแสดงโขน
6)ความรัก			
	งานแต่งกลางเมือง	รถไอติมแสนอร่อย	เหล่าฮีโร่ในป่า

3.2 การวิเคราะห์ผลคะแนนการสร้างสรรค์ผลงานจากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกไปทดลองใช้ในกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศศิภา ภาคการศึกษาปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2560 จำนวน 16 คน โดยใช้แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน เกณฑ์การให้คะแนน(Scoring Rubrics) และใช้สถิติ Repeated Measured ANOVA วิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานเพิ่มขึ้น ซึ่งการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยรายคู่ของการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง พบว่า การวัดการสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 2) สูงกว่าการสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 1) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .01) การสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 2) สูงกว่าครั้งที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .04) การสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 4) สูงกว่าครั้งที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00) และการวัดการสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 6) สูงกว่าครั้งที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .03) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง พบว่า นักเรียนทุกคนมีค่าเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานเพิ่มขึ้น โดยครั้งที่ 1 มีค่าเฉลี่ย 19.06 และครั้งที่ 6 มีค่าเฉลี่ย 27.06 ดังตารางที่ 20

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง

การทดลอง	N	μ	σ
ครั้งที่ 1	16	19.06	3.19
ครั้งที่ 2	16	22.31	2.05
ครั้งที่ 3	16	19.81	3.08
ครั้งที่ 4	16	23.88	1.31
ครั้งที่ 5	16	25.13	1.85
ครั้งที่ 6	16	27.06	1.43

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ(One-way repeated measures ANOVA) ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น พบว่า Mauchly's W ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (Sig.= 0.18) ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ One-way repeated measures ANOVA

Within Subjects Effects	Mauchly's W	Approx. Chi-square	df	Sig.	Epsilon ^a		
ช่วงเวลา	.243	18.589	14	.188	Greenhouse-Geisser	Huynh-Feldt	Lower-bound
					.695	.930	.200

แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง พบว่า คะแนนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig.= 0.00) ดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 ผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
ช่วงเวลา	Sphericity Assumed	765.25	5	153.05	41.08	.00
	Greenhouse-Geisser	765.25	3.47	220.20	41.08	.00
	Huynh-Feldt	765.25	4.65	164.53	41.08	.00
	Lower-bound	765.25	1.00	765.25	41.08	.00

ค่าเฉลี่ยรายคู่ของการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง พบว่า การวัดการสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 2) สูงกว่าการสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 1) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .01) การสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 2) สูงกว่าครั้งที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .04) การสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 4) สูงกว่าครั้งที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00) ส่วนการวัดการสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 4 – 5) มีค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน และการวัดการสร้างสรรค์ผลงาน (ครั้งที่ 6) สูงกว่าครั้งที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .03) ดังตารางที่ 23

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยรายคู่ของการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 5 คู่

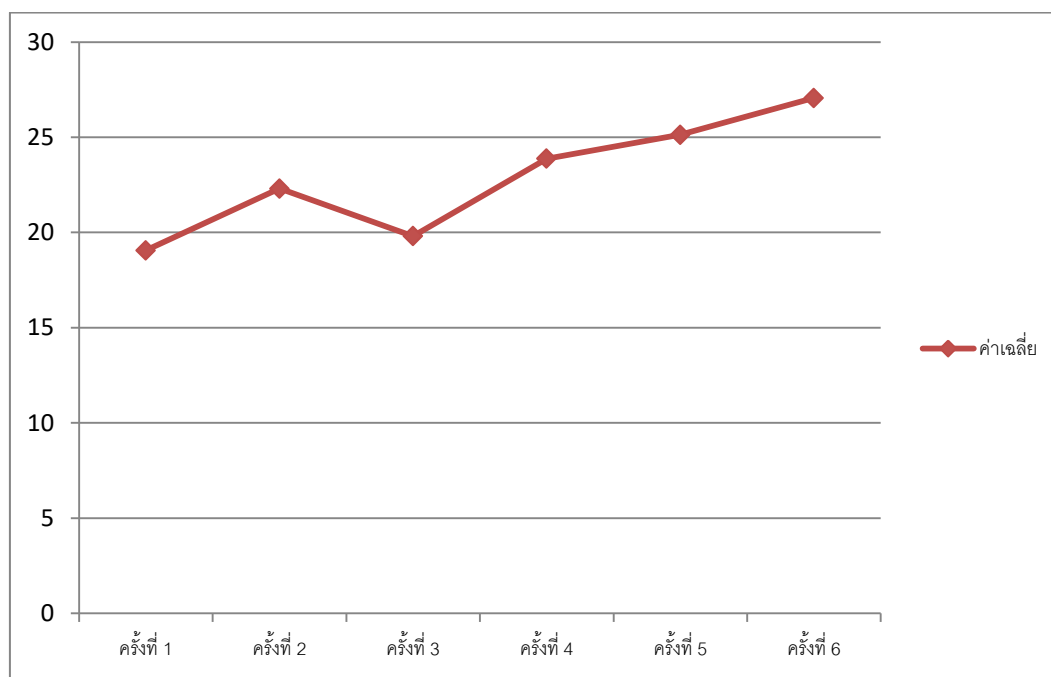
ครั้งที่วัด (T)	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	สรุปผล	
1 (19.06)	2 (22.31)	-3.25*	.80	.01	T2 > T1
	3 (19.81)	-.75	.77	1.00	ไม่แตกต่าง
	4 (23.88)	-4.81*	.77	.00	T4 > T1
	5 (25.13)	-6.06*	.89	.00	T5 > T1
	6 (27.06)	-8.00*	.72	.00	T6 > T1
2 (22.31)	3 (19.81)	2.50*	.70	.04	T2 > T3
	4 (23.88)	-1.56	.61	.33	ไม่แตกต่าง
	5 (25.13)	-2.81*	.57	.00	T5 > T2
	6 (27.06)	-4.75*	.61	.00	T6 > T2
3 (19.81)	4 (23.88)	-4.063*	.78	.00	T4 > T3
	5 (25.13)	-5.31*	.77	.00	T5 > T3
	6 (27.06)	-7.25*	.59	.00	T6 > T3
4 (23.88)	5 (25.13)	-1.25	.46	.24	ไม่แตกต่าง
	6 (27.06)	-3.18*	.40	.00	T6 > T4
5 (25.13)	6 (27.06)	-1.93*	.53	.03	T6 > T5

หมายเหตุ : ใน () คือ คะแนนค่าเฉลี่ยในการวัดแต่ละครั้ง

*หมายถึง $P < .05$

ภาพรวมของคะแนนเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง พบว่า คะแนนเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกสูงขึ้น ดังแผนภาพที่ 4

แผนภาพที่ 4 กราฟแสดงคะแนนเฉลี่ยการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 6 ครั้ง



4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง โดยผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก พบว่าระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 อยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายการประเมินเป็นรายข้อพบว่ารายการประเมินนักเรียนได้รับคำปรึกษาที่ดีจากครู นักเรียนภูมิใจในผลงานของตนเอง นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน นักเรียนเรียนรู้การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเองและผู้อื่น และนักเรียนได้จัดแสดงผลงานของตนเองจัดนิทรรศการ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รายละเอียดดังตารางที่ 24

ตารางที่ 24 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	μ	σ	ระดับความพึงพอใจ
1. นักเรียนได้เรียนรู้การใช้วัสดุ อุปกรณ์ ศิลปะประเภทต่างๆ	4.44	0.629	มาก
2. นักเรียนได้รู้จักกับงานศิลปะประเภทต่างๆ	4.19	0.750	มาก
3. นักเรียนได้ฝึกการวางแผนอย่างเป็นขั้นตอนก่อนสร้างสรรค์ผลงาน	4.19	0.718	มาก
4. นักเรียนได้ฝึกการทำงานอย่างเป็นระบบ	3.94	0.573	มาก
5. นักเรียนมีแหล่งค้นคว้าในห้องเรียนที่ทันสมัยและสะดวกสบาย	4.50	0.403	มาก
6. นักเรียนได้รับคำปรึกษาที่ดีจากครู	4.81	0.403	มากที่สุด
7. นักเรียนมีทางเลือกในการกำหนดชื่อผลงานด้วยตัวเอง	4.44	0.813	มาก
8. นักเรียนมีทางเลือกในการกำหนดสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ด้วยตัวเอง	4.00	0.894	มาก
9. นักเรียนได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยตนเอง	4.44	0.727	มาก

รายการประเมิน	μ	σ	ระดับความพึงพอใจ
10. นักเรียนสนุกและกระตือรือร้นในการปฏิบัติงาน	4.38	0.619	มาก
11. นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบในการทำ ความสะอาดและเก็บวัสดุ อุปกรณ์	4.19	0.543	มาก
12. นักเรียนได้นำเสนอผลงานของตนเอง	4.44	0.629	มาก
13. นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและ ประสบการณ์กับเพื่อนและครู	4.19	0.655	มาก
14. นักเรียนได้จัดแสดงผลงานของตนเอง	4.56	0.727	มากที่สุด
15. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงาน ของตนเองและผู้อื่น	4.69	0.478	มากที่สุด
16. นักเรียนภูมิใจในผลงานของตนเอง	4.75	0.447	มากที่สุด
17. นักเรียนได้ฝึกการสื่อสารกับผู้อื่น	4.13	0.718	มาก
18. นักเรียนได้ฝึกความกล้าแสดงออก	4.00	0.730	มาก
19. นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	4.75	0.447	มากที่สุด
20. นักเรียนเรียนรู้การอยู่ร่วมกันอย่างมี ความสุข	4.75	0.447	มากที่สุด
รวม	4.38	0.233	มาก

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง โดยแบบสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

จากการสัมภาษณ์ พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบน ฐานทางเลือกของนักเรียน สามารถแบ่งออกเป็น 7 ด้าน ดังนี้

2.1 ด้านความรู้สึกรู้สึกต่อการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก พบว่านักเรียนทุก คนมีความรู้สึกเชิงบวก ได้แก่ ชอบมาก ชอบ สนุก ภาคภูมิใจ รู้สึกดีมาก รู้สึกดี ซึ่งได้อธิบายถึงเหตุผล ร้อยละ 25 กล่าวว่าเพราะมีทางเลือกในการสร้างสรรค์งานมากขึ้น ร้อยละ 18.75 กล่าวว่าเพราะได้ คิดและสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง และได้ใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างอิสระ

2.2 ด้านความชอบ/ประทับใจขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก พบว่า นักเรียนร้อยละ 75 ชอบขั้นสตูดิโอ เพราะ ได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองอย่างอิสระ ได้รู้สิ่งต่างๆเยอะขึ้นจากการค้นคว้าด้วยตนเอง ทำให้รู้ความถนัดของตนเอง ได้ทดลองอะไรใหม่ๆ ได้ค้นพบเทคนิค วิธีการใหม่ด้วยตนเอง ได้ช่วยเหลือเพื่อน และได้ทำงานร่วมกับเพื่อน และนักเรียนร้อยละ 18.75 ชอบขั้นวัดผล เพราะตื่นตื่นเวลาเพื่อนมาประเมินตนเอง ได้ร่วมกันประเมินผลงาน และได้รับคำชื่นชมจากเพื่อนๆ

2.3 ด้านพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนหลังจากจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก พบว่านักเรียนทุกคนตอบว่า ดีขึ้นกว่าเดิม ซึ่งได้อธิบายถึงเหตุผล ร้อยละ 43.75 กล่าวว่าเพราะชอบผลงานชิ้นสุดท้ายมาก ร้อยละ 18.75 กล่าวว่าเพราะในครั้งแรกทำได้ไม่ดี แต่ผลงานครั้งหลังๆทำได้ดีมาก และร้อยละ 12.50 กล่าวว่าเพราะคิดอะไรสร้างสรรค์มากขึ้น ไม่ทำอะไรเหมือนเดิม

2.4 ด้านประโยชน์ของการวางแผนอย่างเป็นขั้นตอนก่อนสร้างสรรค์งาน พบว่านักเรียนทุกคนตอบว่ามีประโยชน์ ซึ่งได้อธิบายถึงเหตุผล ร้อยละ 43.75 กล่าวว่า เพราะจะได้กำหนดว่าควรทำอะไรก่อน-หลัง และสามารถลำดับขั้นตอนการทำงานได้ ร้อยละ 25 กล่าวว่าเพราะได้เทคนิคใหม่ๆมากขึ้น และร้อยละ 18.75 กล่าวว่าเพราะทำงานได้รวดเร็วและสะดวกขึ้น

2.5 ด้านความรู้สึกละเอินต่อการเลือกในการกำหนดชื่อผลงานของนักเรียนเอง พบว่านักเรียนทุกคนตอบว่า ชอบ ซึ่งได้อธิบายถึงเหตุผล ร้อยละ 43.75 กล่าวว่าเพราะได้อิสระในการตั้งชื่อด้วยตนเอง ร้อยละ 25 กล่าวว่าเพราะไม่รู้สึกลูกบังคับ และร้อยละ 18.75 กล่าวว่าเพราะได้สร้างสรรค์คำพูดเพื่อทำให้สอดคล้องกับผลงาน

2.6 ด้านความรู้สึกละเอินต่อการเลือกในการใช้สื่อทางศิลปะอย่างอิสระ พบว่านักเรียนทุกคน มีความรู้สึกเชิงบวก ได้แก่ ชอบมาก ชอบ รู้สึกดี ซึ่งได้อธิบายถึงเหตุผล ร้อยละ 37.50 กล่าวว่าเพราะได้ใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายมากขึ้น จากสิ่งที่ไม่เคยใช้เลย ร้อยละ 18.75 กล่าวว่าเพราะมีทางเลือกเยอะมาก เลือกไม่ถูกในตอนแรก และมีอิสระ ไม่ถูกบังคับ และร้อยละ 12.50 กล่าวว่าเพราะทำให้ผลงานออกมาดูดี

2.7 ด้านการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง พบว่านักเรียนทุกคนตอบว่าได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะเป็นการการวางแผน ค้นคว้า แก้ไขข้อผิดพลาด รายละเอียดของข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ดังตารางที่ 25

ตารางที่ 25 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

ข้อคำถาม	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
1. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก	1. ความรู้สึกเชิงบวก ได้แก่ ชอบมาก ชอบ สนุก ภาคภูมิใจ รู้สึกดีมาก รู้สึกดี	16	100.00
เหตุผล	1. มีทางเลือกในการสร้างสรรค์งานมากขึ้น 2. ได้คิดและสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง 3. ได้ใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างอิสระ 4. ไม่จำกัดเทคนิคที่ใช้อย่างใดอย่างหนึ่ง 5. ได้สร้างสรรค์ผลงานโดยการออกแบบก่อนลงมือปฏิบัติ 6. ได้คิดและทำงานร่วมกับคุณครูและเพื่อน 7. ได้ทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ 8. ได้ความรู้มาก	4 3 3 2 1 1 1 1	25.00 18.75 18.75 12.50 6.25 6.25 6.25 6.25
2. นักเรียนชอบ/ประทับใจขั้นตอนใดในการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก	1. ชั้นสตูดิโอ เพราะ ได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองอย่างอิสระ / ได้รู้สิ่งต่างๆ เยอะขึ้นจากการค้นคว้าด้วยตนเอง / ทำให้รู้ความถนัดของตนเอง / ได้ทดลองอะไรใหม่ๆ / ได้ค้นพบเทคนิค วิธีการใหม่ด้วยตนเอง / ได้ช่วยเหลือเพื่อน / ได้ทำงานร่วมกับเพื่อน 2. ชั้นวัดผล เพราะ ตื่นเต้นเวลาเพื่อนมาประเมินตนเอง / ได้ร่วมกันประเมินผลงาน / ได้รับคำชื่นชมจากเพื่อนๆ 3. ชั้นสาธิต เพราะ ได้รับความรู้ขณะครูสอน	12 3 1	75.00 18.75 6.25

ข้อคำถาม	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
3. นักเรียนคิดว่าพัฒนาการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ นักเรียนหลังจากจัดการเรียน การสอนศิลปศึกษาบนฐาน ทางเลือกเป็นอย่างไร	1. ดีขึ้นกว่าเดิม	16	100.00
เหตุผล	1. ชอบผลงานชิ้นสุดท้ายมาก	7	43.75
	2. ในครั้งแรกทำได้ไม่ดี แต่ผลงานครั้ง หลังๆทำได้ดีมาก	3	18.75
	3. คิดอะไรสร้างสรรค์มากขึ้น ไม่ทำอะไร เหมือนเดิม	2	12.50
	4. มีอิสระในการปลดปล่อยความคิดของ ตนเองมากๆ ไม่ถูกบังคับ	1	6.25
	5. ได้หาแนวทางใหม่ๆทำงานเรื่อยๆ	1	6.25
	6. เมื่อก่อนไม่มีความมั่นใจในการทำงาน แต่ตอนนี้มั่นใจขึ้น	1	6.25
	7. เมื่อก่อนคิดว่าทำไม่ได้ แต่พอได้ทำกลับ พบว่าตนเองทำได้	1	6.25
4. นักเรียนคิดว่ากรวางแผน อย่างเป็นขั้นตอนก่อน สร้างสรรค์งานมีประโยชน์ หรือไม่ อย่างไร	1. มีประโยชน์	16	100.00
เหตุผล	1. จะได้กำหนดว่าควรทำอะไรก่อน-หลัง และสามารถลำดับขั้นตอนการทำงานได้	7	43.75
	2. ได้เทคนิคใหม่ๆมากขึ้น	4	25.00
	3. ทำงานได้รวดเร็วและสะดวกขึ้น	3	18.75
	4. เปลี่ยนจากการทำงานแบบเดิมที่คิด แล้วทำเลยมาเป็นศึกษาค้นคว้าและ ออกแบบก่อนทำงาน	2	12.50

ข้อคำถาม	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
5. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อ ทางเลือกในการกำหนดชื่อ ผลงานของนักเรียนเอง และ เพราะอะไร	1. ชอบ	16	100.00
เหตุผล	1. ได้อิสระในการตั้งชื่อด้วยตนเอง 2. ไม่รู้สึกถูกบังคับ 3. ได้สร้างสรรค์คำพูดเพื่อให้สอดคล้อง กับผลงาน 4. ต้องใช้ความคิดมาก	7 4 3 2	43.75 25.00 18.75 12.50
6. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อ ทางเลือกในการใช้สื่อทาง ศิลปะอย่างอิสระ และเพราะ อะไร	1. ความรู้สึกเชิงบวก ได้แก่ ชอบมาก ชอบ รู้สึกดี	16	100.00
เหตุผล	1. ได้ใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายมากขึ้น จาก สิ่งที่ไม่เคยใช้เลย 2. มีทางเลือกเยอะมาก เลือกไม่ถูกในตอน แรก 3. มีอิสระ ไม่ถูกบังคับ 4. ทำให้ผลงานออกมาดูดี 5. ได้ใช้ของที่ไม่เคยใช้มาก่อน 6. ทำให้รู้ว่าตนเองสามารถทำได้	6 3 3 2 1 1	37.50 18.75 18.75 12.50 6.25 6.25
7. นักเรียนคิดว่าการจัดการ เรียนการสอนศิลปศึกษาบน ฐานทางเลือกทำให้นักเรียนได้ เรียนรู้ด้วยตนเองหรือไม่ อย่างไร	1. ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง	16	100.00

ข้อความ	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
เหตุผล	1. เป็นการฝึกการวางแผน คำนวณ แก้ไข ข้อผิดพลาด	14	87.50
	2. ได้ศึกษาเทคนิคจากเพื่อนๆ	1	6.25
	3. ได้ลองผิดลองถูก	1	6.25

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
ได้แก่

1. อยากให้จัดการเรียนการสอนแบบนี้ทุกเทอม
2. อยากให้ทุกคนได้เรียนเพื่อฝึกความคิดและการสร้างสรรค์งานศิลปะ
3. ดีอยู่แล้ว ไม่ต้องเพิ่มเติมอะไร

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก 2) ศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก 3) ศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) โดยใช้แบบแผนการวิจัย One Shot Repeated Measured Design กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศศิภา ภาคการศึกษาปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2560 จำนวน 16 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 100 นาที วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (μ) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียนด้วยสถิติ Repeated Measured ANOVA โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ คือระยะที่ 1 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย และระยะที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือในการวิจัยขึ้น โดยศึกษาจากกรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 การศึกษาไทย 4.0 Active Learning การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสร้างสรรค์ทางศิลปะ ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Education) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พัฒนาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ผู้วิจัยพัฒนาแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
2. พัฒนาแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
3. พัฒนาแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน
4. พัฒนาแบบประเมินความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก และแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

การวิจัยระยะที่ 2 ผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 100 นาที โดยมีลำดับขั้นในการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกจำนวน 6 แผนกับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง 1)มหานครก้องโลก 2)อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 3)ความสุขของฉัน 4)ภาษาชะเง้อ 5)เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย และ 6)ความรัก
2. นำแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน มาประเมินกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย หลังจากเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
3. นำแบบประเมินและแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกมาใช้กับกลุ่มเป้าหมาย หลังเสร็จสิ้นแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 6 แผน

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญ 2 ประเด็น ได้แก่ 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก และ 2) ผลการนำแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกไปใช้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice Based Art Education Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อว่าผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน เน้นให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อความสนใจและความถนัดของผู้เรียน ผ่านกิจกรรมศิลปะ สร้างโอกาสในการเรียนรู้และทำความเข้าใจขั้นตอนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งบทบาทของครูจะทำหน้าที่สาธิต ถ่ายทอดความรู้ ให้คำปรึกษา และคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งการจัดสภาพแวดล้อมห้องปฏิบัติการศิลปะ สร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนรู้สึกมีอิสระ จัดทำป้ายนิเทศความรู้ จัดเตรียมสื่อและวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย พร้อมทั้งจัดทำป้ายบอกตำแหน่งที่ตั้งของสื่อและวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ และมีการประเมินผลอย่างหลากหลายวิธี ที่ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการประเมินผล เช่น การสังเกต, การนำเสนอผลงาน, แบบประเมินเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric), แบบสอบถาม, การประเมินตนเอง และการประเมินกลุ่ม ซึ่งท้ายที่สุดแล้วนักเรียนจะนำผลงานไปจัดแสดง ในส่วนของบทบาทผู้เรียนจะวางแผน ลงมือปฏิบัติ และแลกเปลี่ยนเทคนิควิธีการต่างๆกับเพื่อน โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐาน

ทางเลือกประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิต (Demonstration) ที่สามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้จากการตั้งคำถามของผู้สอนเพื่อกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียน และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและถามคำถามหรือข้อสงสัยต่างๆ รวมถึงสามารถส่งเสริมการสร้างสรรคผลงานได้จากการสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆของผู้สอนแก่ผู้เรียน ซึ่งเป็นแนวทางให้ผู้เรียนรู้จักขั้นตอนในการสร้างสรรค์และสามารถสร้างสรรค์ผลงานจากเทคนิคและวิธีการต่างๆที่ได้รับรู้ 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) สามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการฝึกให้ผู้เรียนได้วางแผน ร่างแบบจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อใช้ในการตัดสินใจเลือกวัสดุอุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงานและตั้งชื่อผลงาน และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวความคิดหรือประสบการณ์ระหว่างกันก็จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำมาพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองเป็นการส่งเสริมการสร้างสรรคผลงานนอกเหนือจากการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เพื่อค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ๆ 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นการส่งเสริมการสร้างสรรคผลงานให้ผู้เรียนรู้จักทำความสะอาดและเก็บวัสดุอุปกรณ์ และ 4) ขั้นวัดผล (Assessment) ส่งเสริมการสร้างสรรคงานผลงานโดยให้ผู้เรียนระบุปัญหาและหาแนวทางแก้ไข ปัญหาที่สอดคล้องกัน ยังเป็นการส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ผู้เรียนจะต้องค้นหาแนวทางแก้ไขปัญหาย่างรอบคอบจากการปรึกษาครูผู้สอน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน หรือสืบค้นจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ อีกทั้งผู้เรียนสามารถนำเสนอเทคนิคและวิธีการใหม่ๆที่ค้นพบ ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เกิดแนวความคิดใหม่ และการประเมินผลงานของตนเองและเพื่อนที่จะต้องใช้การคิดวิเคราะห์ ติความ เพื่อลงข้อสรุปผลงานเชิงบวก

จากการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก ด้วยการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 6 แผน ใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 100 นาที ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกเรื่อง 1)มหานครก้องโลก 2)อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 3)ความสุขของฉัน 4)ภาษาเหง้า 5)เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย และ 6)ความรัก โดยมีโครงสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน ดังตารางที่ 26

โครงสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก	
	4. งานทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวัน
จุดประสงค์การเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) = (K) <input checked="" type="checkbox"/> ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) = (P) <input checked="" type="checkbox"/> ด้านเจตพิสัย (Affective Domain) = (A)
สื่อการเรียนรู้	1. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น ดินสอ สีน้ำ สีโปสเตอร์ สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ จานสี พู่กัน เป็นต้น 2. ป้ายนิเทศความรู้ 3. หนังสือศิลปะ 4. PowerPoint 5. คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต
กิจกรรมการเรียนรู้	1. ขั้นสาธิต (Demonstration) เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้วิธีการอย่างหลากหลาย ทั้งการใช้สื่อภาพ สื่อเทคโนโลยี และการตั้งคำถามกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียน อีกทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น รวมถึงการสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆในงานศิลปะของครูที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนเรียนรู้กระบวนการ ลำดับขั้นตอน และเทคนิคในการทำงานมากขึ้น (ใช้เวลาประมาณ 10 นาที) 2. ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) เป็นขั้นที่ครูให้หัวข้อใหญ่อย่างกว้างๆเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ตามความสนใจ ทั้งการเลือกวัสดุ อุปกรณ์ และการตั้งชื่อผลงานให้สอดคล้องกับหัวข้อใหญ่ ซึ่งผู้เรียนจะศึกษาค้นคว้าสิ่งที่สนใจจากแหล่งเรียนรู้ที่ครูจัดให้ เช่น แผ่นภาพ แผนภูมิขั้นตอน วิธีการทำ หนังสือที่เกี่ยวข้องและอินเทอร์เน็ต และนำมาร่างแบบก่อนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้ให้แนะนำปรึกษาเพื่อให้ผู้เรียนค้นพบแนวทางของตนเอง และนำไปการลงมือปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนเพื่อช่วยทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบความคิดและเทคนิค วิธีการใหม่ๆ จากเพื่อน (ใช้เวลาประมาณ 60 นาที) 3. ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม โดยมีการให้สัญญาณด้วยการเปดเพลงความยาวประมาณ 10 นาที ซึ่งจะต้องชี้แจงให้กับผู้เรียนทราบตั้งแต่ต้นคาบเรียน (ใช้เวลาประมาณ 10 นาที) 4. ขั้นวัดผล (Assessment) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการใหม่ๆที่พบระหว่างกัน จากนั้นครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานด้วยการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม หรือเขียนคะแนนและคำชื่นชมใส่กระดาษแปะผลงานของผู้อื่น (ใช้เวลาประมาณ 20 นาที)
การวัดและประเมินผล	1. แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 2. แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

2. ผลการนำแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกไปใช้

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้น โดยสามารถระบุขั้นตอนการทำงานได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์จริงที่นักเรียนลงมือปฏิบัติ มีการร่างแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริงโดยศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆพร้อมทั้งจัดบันทึกอย่างเป็นระบบ และอ้างอิงแหล่งที่มา รวมถึงระบุประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาที่พบขณะทำงานได้อย่างละเอียดด้วยหลักเหตุผล ผลงานของนักเรียนเป็นไปตามที่วางแผน อีกทั้งนักเรียนได้ค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ และระบุสิ่งที่ชอบในผลงาน พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลได้ ซึ่งค่าเฉลี่ยของทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายครั้ง พบว่า ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพิ่มขึ้นทุกครั้ง และเมื่อพิจารณาเป็นรายคู่ พบว่า ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 2) สูงกว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 1) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00) ส่วนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 2 - 3), (ครั้งที่ 3 - 4) และ (ครั้งที่ 4 - 5) มีค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ครั้งที่ 6) สูงกว่าครั้งที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00)

และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีพัฒนาการการสร้างสรรคผลงานสูงขึ้น โดยนักเรียนมีการร่าง/ออกแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริง โดยการจดบันทึกอย่างเป็นระบบ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้มากกว่า 1 แหล่งและอ้างอิงแหล่งที่มา การตั้งชื่อผลงานมีความกระชับได้ใจความ ใช้ภาษาสละสลวยดึงดูดความสนใจและมีความหมายเชื่อมโยง/สอดคล้องกับผลงาน มีการใช้ทัศนธาตุและเทคนิควิธีการที่หลากหลาย รวมถึงการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมจนทำให้ผลงานมีรูปแบบเฉพาะตัว อีกทั้งสามารถกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับปัญหาที่พบบนำไปสู่การแก้ปัญหาย่างได้ผล และทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งค่าเฉลี่ยของการสร้างสรรคผลงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายครั้ง พบว่า การสร้างสรรคผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพิ่มขึ้น และเมื่อพิจารณาเป็นรายคู่พบว่า การสร้างสรรคผลงาน (ครั้งที่ 2) สูงกว่าการสร้างสรรคผลงาน (ครั้งที่ 1) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .01) การสร้างสรรคผลงาน (ครั้งที่ 2) สูงกว่าครั้งที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .04) การสร้างสรรคผลงาน (ครั้งที่ 4) สูงกว่าครั้งที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00) ส่วนการสร้างสรรคผลงาน (ครั้งที่ 4 - 5) มีค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน และการสร้างสรรคผลงาน (ครั้งที่ 6) สูงกว่าครั้งที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .03)

ในส่วนองระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.38 อยู่ในระดับมาก ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ารายการประเมินนักเรียนได้รับคำปรึกษาที่ดีจากครู นักเรียนภูมิใจในผลงานของตนเอง นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน นักเรียนเรียนรู้การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเองและผู้อื่น และนักเรียนได้จัดแสดงผลงานของตนเอง มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก พบว่า นักเรียนทุกคน มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกในทุกด้าน ซึ่งนักเรียนได้อธิบายเหตุผลโดยสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ทำให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าสิ่งที่ตนสนใจด้วยตนเองอย่างอิสระ เรียนรู้การวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ รู้ลำดับขั้นตอนการทำงานและสามารถทำงานได้อย่างรวดเร็วและสะดวกขึ้น อีกทั้งนักเรียนได้ทดลองเทคนิค วิธีการใหม่ๆ ค้นพบความถนัดของตนเอง เรียนรู้การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีทางเลือกในการคิดและสร้างสรรค์งานด้วยตนเองจากวัสดุ อุปกรณ์ที่หลากหลายอย่างอิสระ และยังได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ได้ช่วยเหลือเพื่อน รวมไปถึงได้ตั้งชื่อผลงานด้วยตนเองที่ต้องสร้างสรรค์คำพูดเพื่อให้สอดคล้องกับผลงาน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้นักเรียนมีพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานดีขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกจำนวน 6 แผน ใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 100 นาที ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกเรื่อง 1)มหานครก้องโลก 2)อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 3)ความสุขของฉันทน์ 4)ภาษาชะเก้เก้ 5)เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย และ 6)ความรัก โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน โดยใช้หลักการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกของ Douglas and Jaquith (2009) อันได้แก่ 1)ขั้นสาธิต (Demonstration) เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้วิธีการอย่างหลากหลาย ทั้งการใช้สื่อภาพ สื่อเทคโนโลยี และการตั้งคำถามกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียน อีกทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น รวมถึงการสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆในงานศิลปะของครูที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนเรียนรู้กระบวนการ ลำดับขั้นตอน และเทคนิคในการทำงานมากขึ้น 2)ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) เป็นขั้นที่ครูให้หัวข้อใหญ่อย่างกว้างๆเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ตามความสนใจ ทั้งการเลือกวัสดุ อุปกรณ์ และการตั้งชื่อผลงานให้สอดคล้องกับหัวข้อใหญ่ ซึ่งผู้เรียนจะศึกษาค้นคว้าสิ่งที่สนใจจากแหล่งเรียนรู้ที่ครูจัดให้ เช่น แผ่นภาพ แผนภูมิขั้นตอน วิธีการทำ หนังสือที่

เกี่ยวข้องและอินเทอร์เน็ต และนำมาร่างแบบก่อนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้ให้แนะนำปรึกษาเพื่อให้ผู้เรียนค้นพบแนวทางของตนเอง และนำไปการลงมือปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนเพื่อช่วยทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบความคิดและเทคนิค วิธีการใหม่ๆ จากเพื่อน 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม โดยมีการให้สัญญาณด้วยการเปิดเพลงความยาวประมาณ 10 นาที ซึ่งจะต้องชี้แจงให้กับผู้เรียนทราบตั้งแต่ต้นคาบเรียน และ4)ขั้นวัดผล (Assessment) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการใหม่ๆ ที่พบระหว่างกัน จากนั้นครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงานด้วยการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม หรือเขียนคะแนนและคำชื่นชมใส่กระดาษแปะผลงานของผู้อื่น เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความเห็นของทีศนา แชมมณี (2558) ว่าหากครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ โดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวทั้ง 4 ด้าน คือได้เคลื่อนไหวปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ(กาย) ได้ใช้ความคิด(สติปัญญา) ได้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น(สังคม) และเกิดอารมณ์ความรู้สึกอันจะช่วยทำให้การเรียนรู้มีความหมายต่อตน(อารมณ์) ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง และเป็นไปในทิศทางเดียวกับการวิจัยของ Yeon Joo Bae (Joo, 2014) ที่ศึกษาการแก้ปัญหาการสอนและหลักสูตรศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกจากประสบการณ์ของผู้วิจัยและประสบการณ์ของครูศิลปะที่สอนบนฐานทางเลือก(Choice-based) ในระดับอนุบาลถึงประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าใน 1) ด้านการเรียนการสอน (1)การเรียนรู้ต้องมีทางเลือกสำหรับนักเรียนดีกว่าการเรียนโดยไม่มีทางเลือก นักเรียนไม่รู้สีกดดันและสามารถประยุกต์ทางเลือกได้เป็นอย่างดี (2)ควรให้เวลานักเรียนอย่างเพียงพอในการทำสะอาด (3)ควรบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่างๆในสตูดิโอเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน (4)ควรมีสื่ออย่างหลากหลายเพื่อให้นักเรียนเลือกใช้อย่างอิสระ โดยนักเรียนต้องเลือกใช้ตามความต้องการในขณะนั้น (5)ให้เวลาในการสังเกตนักเรียนและจดบันทึกพฤติกรรม 2) ด้านผู้สอน ครูในระดับอนุบาลและประถมศึกษาสามารถจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกได้ตามขั้นตอน โดยวางแผนเพื่อลดอุปสรรคที่พบในแต่ละขั้นตอน และ3) ด้านเครื่องมือวัดผล ควรมีเครื่องมือในการวัดและประเมินอย่างหลากหลาย

ซึ่งจากการดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกจำนวน 6 แผนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศศิภา ภาคการศึกษาปลาย ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2560 ส่งผลให้นักเรียนรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองในการทำงานมากขึ้น โดยการทำงาน of นักเรียนจะเริ่มจากการศึกษาค้นคว้าสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆเพื่อนำมาร่างแบบ มีการจดบันทึกอย่างเป็นระบบ รวมถึงอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล นักเรียนทุกคนเข้ามาปรึกษาครู พร้อมทั้งนำเสนอความคิดของตนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ครูแนะนำเพิ่มเติม นำไปสู่การลงมือปฏิบัติจริงที่สามารถใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆอย่างคล่องแคล่ว มีการแนะนำ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน และเมื่อ

นักเรียนปฏิบัติงานเสร็จได้ร่วมกันทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม อย่างถูกต้องและเป็นระเบียบ อีกทั้งนักเรียนเกือบทุกคนเขียนบรรยายปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไขได้อย่างละเอียด พร้อมทั้งสามารถระบุสิ่งที่ชื่นชอบในผลงานของตนเองและอธิบายเหตุผลเพิ่มเติม ในส่วนของการนำเสนอผลงานนักเรียนทุกคนมีความกระตือรือร้นและภาคภูมิใจที่จะนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อนฯ รวมทั้งนักเรียนทุกคนประเมินผลงานของตนเองอย่างตรงไปตรงมา และประเมินงานของเพื่อนอย่างเป็นมิตร เห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2553 อ้างถึงในสถาพร พงุฑพิกุล, 2555) กล่าวว่าลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง พัฒนาการคิด การแก้ปัญหา และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้แบบร่วมมือกันโดยผู้เรียนเรียนรู้ความรู้ รับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องมุ่งสอนเกี่ยวกับกระบวนการแสวงหาความรู้ โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะความคิดขั้นสูง การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การจัดการแก้ไขปัญหา การสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งฝึกการวางแผนการทำงาน ซึ่งการประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องมีวิธีการประเมินที่หลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนของตนเองอย่างเปิดเผย ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสประสบความสำเร็จทางการเรียน สามารถปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น และยังช่วยทำให้ผู้เรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอีกด้วย

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีพัฒนาการทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้น โดยนักเรียนสามารถระบุขั้นตอนการทำงานได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์จริงที่นักเรียนลงมือปฏิบัติ มีการร่างแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริงโดยศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ พร้อมทั้งจัดบันทึกอย่างเป็นระบบ และอ้างอิงแหล่งที่มา รวมถึงระบุประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาที่พบขณะทำงานได้อย่างละเอียดด้วยหลักเหตุผล ผลงานของนักเรียนเป็นไปตามที่วางแผน อีกทั้งนักเรียนได้ค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ และระบุสิ่งที่ชอบในผลงาน พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลได้ สอดคล้องกับการวิจัยของ Samantha Varian (Varian, 2016) ที่ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกในห้องเรียนร่วม และพบว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกช่วยส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนให้ดีขึ้น ทั้งนี้หากพิจารณาถึง

กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก จะพบว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนฝึกคิด มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดก่อนทำ โดยมีการวางแผนและร่างแบบก่อนลงมือปฏิบัติงานจริง ซึ่งผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล วิเคราะห์ความสนใจและความถนัดของตนเอง และตัดสินใจ ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นอิสระไม่ถูกจำกัดความคิด นำไปสู่ความเชื่อมั่นในตนเอง อีกทั้งยังส่งเสริมการอภิปรายลงข้อสรุปร่วมกับผู้อื่น ซึ่งทำให้ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (เจนนี ฮอท, 1998 อ้างถึงใน ลักขณา สรวิวัฒน์, 2549; รักเกียรติโอ, 1988 อ้างถึงใน อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์, 2555; สุนทร สันธพานนท์ และคณะ, 2555)

การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีพัฒนาการการสร้างสรรค์ผลงานสูงขึ้น โดยนักเรียนมีการร่าง/ออกแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริง โดยการจดบันทึกอย่างเป็นระบบ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้มากกว่า 1 แหล่งและอ้างอิงแหล่งที่มา การตั้งชื่อผลงานมีความกระชับได้ใจความ ใช้ภาษาสละสลวย ดึงดูดความสนใจและมีความหมายเชื่อมโยง/สอดคล้องกับผลงาน มีการใช้ทัศนธาตุและเทคนิควิธีการที่หลากหลาย รวมถึงการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมจนทำให้ผลงานมีรูปแบบเฉพาะตัว อีกทั้งสามารถกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับปัญหาที่พบนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างได้ผล และทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด สอดคล้องกับการวิจัยของ Hillary Moczerad (Moczerad, 2015) ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก พบว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกสามารถส่งเสริมการใช้ทักษะการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และความพยายาม อีกทั้งงานศิลปะที่ออกมามีความน่าสนใจและมีความหลากหลายในแต่ละบุคคล และการวิจัยของ Samantha Varian (Varian, 2016) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกในห้องเรียนร่วม พบว่าศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้การสร้างสรรค์ของผู้เรียนดีขึ้น หากพิจารณาถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก จะพบว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ของสุชาติ เถาทอง (2536) โดยครูมีการใช้คำถามกระตุ้นความคิด บรรยายเนื้อหา และสาธิตให้กับผู้เรียน รวมถึงการจัดแหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม โดยเป็นการจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเกิดการรับรู้ จนเกิดเป็นแนวความคิดของตนเองที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ อีกทั้งศึกษา ทดลองเทคนิควิธีในการสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความสนใจและความถนัดของตนเองเพื่อที่จะทำให้ได้ผลงานที่ออกมาดีในการลงมือปฏิบัติจริง ยิ่งไปกว่านั้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกยังมีการส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกับแนวทางการส่งเสริมการสร้างสรรค์ทางศิลปะของทวีเดช จีวบาง (2549) ที่กล่าวว่าครูผู้สอนต้องกำหนดงานให้เหมาะสมกับเวลา วัย และระดับชั้นเรียน สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ผู้เรียนรู้สึกมีอิสระ โดยการให้ผู้เรียนได้เลือกวัสดุ อุปกรณ์ และตั้งชื่อผลงาน

ด้วยตนเองอย่างอิสระ และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนเพื่อช่วยทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบความคิดและเทคนิค วิธีการใหม่ๆ จากเพื่อน

ในส่วนของการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 3 ที่มีคะแนนน้อยกว่าครั้งที่ 2 เป็นเพราะนักเรียนไม่มีประสบการณ์การเรียนรู้เรื่องภาพพิมพ์แกะไม้และยางลบ ซึ่งจากภูมิหลังของนักเรียนทุกคนมีประสบการณ์แค่การพิมพ์ภาพพื้นฐาน อย่างการระบายสีลงแม่พิมพ์จากวัสดุธรรมชาติ เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ ดอกไม้ และแม่พิมพ์จากวัสดุสังเคราะห์ เช่น หลอด เชือก แล้วนำมาพิมพ์ลงกระดาษให้เกิดลวดลายตามจินตนาการ ทำให้นักเรียนไม่มีความชำนาญในการใช้วัสดุและอุปกรณ์ โดยวัสดุในการพิมพ์ภาพที่นักเรียนส่วนใหญ่เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้เป็นแผ่นไม้อัด ซึ่งต้องใช้เครื่องมือแกะไม้ที่มีลักษณะแหลมคมแกะลงบนแผ่นไม้อัด ทำให้นักเรียนยังไม่สามารถควบคุมมือในการแกะได้ดีเท่าที่ควรและต้องใช้ความระมัดระวังอย่างมาก รวมถึงเป็นครั้งแรกในการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้ของนักเรียน ซึ่งครูควรจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในเรื่องภาพพิมพ์แกะไม้และยางลบก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อฝึกผู้เรียนให้มีความชำนาญในการสร้างสรรค์ผลงานจากภาพพิมพ์แกะไม้และยางลบ และอาจเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนหรือง่ายต่อการสร้างสรรค์ผลงาน สอดคล้องกับทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์(Thorndike's Classical Connectionism) ที่เชื่อว่าบุคคลจะลองผิดลองถูก(trial and error) และปรับเปลี่ยนรูปแบบไปเรื่อยๆจนพบรูปแบบการตอบสนองที่ให้ผลน่าพึงพอใจมากที่สุด ครูจึงต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกหัดหรือกระทำบ่อยๆด้วยความเข้าใจอย่างแท้จริงนำไปสู่ความคงทนถาวรของการเรียนรู้ (ทิตินา แชมมณี, 2558) และจากการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้ และไม่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาทำให้ผลงานส่วนใหญ่ไม่มีความแปลกใหม่ เป็นเพียงการทำงานตามเพื่อนในกลุ่ม ผลงานจึงมีลักษณะคล้ายคลึงกัน รวมถึงผลงานเสร็จไม่ทันเวลาที่กำหนด อีกทั้งนักเรียนบางส่วนไม่ได้ตั้งชื่อผลงานจึงทำให้ไม่ได้คะแนนในรายการประเมิน อย่างไรก็ตามเมื่อนักเรียนลงมือปฏิบัติมากขึ้น ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 4 – 6 มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกอยู่มาก สอดคล้องกับแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก โดยนักเรียนทุกคนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกในทุกด้าน ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ทำให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าสิ่งที่ตนสนใจด้วยตนเองอย่างอิสระ เรียนรู้การวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ รู้ลำดับขั้นตอนการทำงานและสามารถทำงานได้อย่างสะดวกรวดเร็วขึ้น โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา อีกทั้งนักเรียนได้ทดลองเทคนิค วิธีการใหม่ๆ ค้นพบความถนัดของตนเอง เรียนรู้การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีทางเลือกในการคิดและสร้างสรรค์งานด้วยตนเองจากวัสดุ อุปกรณ์ที่หลากหลายอย่างอิสระ

รวมไปถึงได้ตั้งชื่อผลงานด้วยตนเองทำให้เกิดความภาคภูมิใจ และยังได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ได้ช่วยเหลือเพื่อนซึ่งเป็นการเรียนรู้การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทั้งได้ประเมินผลงานของตนเองและผู้อื่น และได้นำผลงานของตนเองจัดแสดง ซึ่งการจัดการเรียนรู้ ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้นักเรียนมีพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานดีขึ้น สอดคล้องกับการวิจัยของ Samantha Varian (Varian, 2016) ที่ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกในห้องเรียนร่วม พบว่าศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกสนับสนุนความต้องการของนักเรียนทุกคน ทั้งนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษและนักเรียนปกติ ซึ่งทำให้ทักษะความมั่นใจ การสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนดีขึ้น อีกทั้งการจัดให้นักเรียนมีทางเลือกในห้องเรียนยังสามารถทำให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ทางศิลปะและเทคนิคใหม่ในเวลาที่กำหนด และช่วยพัฒนาความสามารถทางการวิจารณ์

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกมีจุดเด่นในเรื่องการให้อิสระผู้เรียนในการเลือกวัสดุ อุปกรณ์ทางศิลปะสร้างสรรค์ผลงานทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน โดยเป็นการสร้างสรรค์งานอย่างเป็นระบบตามความเชื่อหลักว่าผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้กระบวนการทำงานศิลปะที่ถูกต้องตั้งแต่การวางแผนและร่างแบบ ด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ และหาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน นำมาพัฒนาเป็นผลงานที่ผู้เรียนสนใจ อีกทั้งยังเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานโดยมีการจัดสรรเวลาในชั้นสตูดิโอมากกว่าชั้นอื่นๆ ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และมีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน รวมไปถึงมีวิธีการประเมินผลอย่างหลากหลาย ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกสามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนให้ดีขึ้น อย่างไรก็ตามยังพบจุดด้อยในบริบทของประเทศไทยซึ่งวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา ในหลายๆโรงเรียนไม่สามารถจัดเวลาเรียนวิชาศิลปะ 2 คาบเรียนติดกัน (100 นาที) และความเชี่ยวชาญของผู้สอนวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ที่ต้องให้คำปรึกษาผู้เรียนและคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียนตลอดกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพราะในบางโรงเรียนยังขาดแคลนบุคลากรครูทางศิลปะซึ่งจะส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกไม่เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลเท่าที่ควร

ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมห้องปฏิบัติการศิลปะให้พร้อมต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ทั้งวัสดุ อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้
2. ครูผู้สอนสามารถเพิ่มฐานกิจกรรม(Center) ให้มีความหลากหลายมากขึ้น เช่นฐานกิจกรรมปะติด (Collage Center) เป็นต้น ทั้งนี้ให้พิจารณาตามความเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน หรือมาตรฐานตัวชี้วัดแต่ละระดับชั้น
3. ครูผู้สอนควรจัดประสบการณ์การเรียนรู้แต่ละฐานกิจกรรมให้กับผู้เรียนก่อนการสร้างสรรค์ผลงาน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจนเกิดความเคยชินในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับพัฒนาการผู้เรียนแต่ละช่วงวัย
2. ควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนทักษะอื่นๆ
3. ควรมีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาในบริบทของไทย
4. ควรเพิ่มผู้ร่วมให้คะแนนประเมินผลงาน (Peer Review) เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของการประเมินผลงานนักเรียนให้มากขึ้น

รายการอ้างอิง

- Brown University. (2008). *Teaching for Artistic Behavior : Choice-Based Art*. The Education Alliance.
- Douglas, K. (2012). Visit to a Choice-based Art Classroom. *Arts and activities*, 131(1), 11.
- Douglas, K., & Jaquith, D. (2009). *Engaging Learners Through Artmaking*. Teachers College Press.
- Joo, Y. (2014). *Teaching Strategies for Implementing Choice-Based Art Curriculum*. (Master's Thesis), Georgia State University,
- Moczerad, H. (2015). *Choice-Based Art : Students Who Create, No Replicate*. (Master's Thesis), Western Michigan University,
- Partnership for 21st Century Learning. (2015). Framework for 21st Century Learning. Retrieved from www.p21.org/our-work/p21-framework
- Pereira, A. (2014). *Examining Critical and Creative Thinking of High School Students Making Art in a Learner-Directed Art Class*. (Doctoral Thesis), Florida State University,
- Sands, I. (2017). Let the Student Be the Artist *Arts and activities*, 161(2), 12.
- Savidge, A. (2013). *Art curricula to promote and enhance artistic expression and critical thinking in the secondary art room*. (Master's Thesis), The University of the Arts, CHULALONGKORN UNIVERSITY
- Smith, B. (2015). *Art Museums, School Visits and Critical Thinking: A Case Study of Programmatic Strategies*. (Master's Thesis), University of Washington,
- Solinger, C. (2015). *Critical Thinking in The Visual Arts Classroom: A Phenomenological Participatory Action Research Study*. (Doctoral Thesis), University of Phoenix,
- Teaching for Artistic Behavior. (2017). About Us. Retrieved from [http://teachingforartisticbehavior.org/resources/sample-page/about-us/\[2017](http://teachingforartisticbehavior.org/resources/sample-page/about-us/[2017)
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skill : learning for life in our time*. Jossey-Bass

- Varian, S. (2016). *Choosing Creatively : Choice-Based Art Education in an Inclusive Classroom*. (Master's Thesis.), Moore College of Art & Design,
- Vickery, A. (2014). *Developing Active Learning in the Primary Classroom*. SAGE.
- Walker, M. (2010). *Concept-based inquiry into art making: The possibility of change through art*. (Doctoral Thesis), Columbia University,
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่แก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับ 2) พ.ศ.2545 และที่แก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- แคทลียา ปักโคทานัง และจุมพล ราชวิจิตร. (2558). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 8(4), 28-35.
- จารุพรรณ ททรัพย์ปรุง. (2548). เอกสารคำสอนรายวิชาหลักการออกแบบศิลปกรรม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- จารุวรรณ คงทวี. (2551). การคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละเล่นสีด้วยนิ้วมือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- ชลธิชา ชิวปรีชา. (2554). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมศิลปะด้วยใบตอง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.,
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 6 ed.). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ณรงค์ เอื้อไพจิตรกุล. (2554). ผลของการเรียนรู้ร่วมกับเว็บ ด้วยกระดานอภิปรายโดยใช้เทคนิค หมวกความคิดหกใบในวิชาศิลปะเบื้องต้นที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต ที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน. . (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ดวงจันทร์ วรคามิน และคณะ. (2559). โครงการการศึกษาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการมีจิตสาธารณะเพื่อพัฒนาศักยภาพการเป็นคนดีคนเก่งของนักเรียนไทย. Retrieved from กรุงเทพฯ: <http://knowledgefarm.in.th/wp-content/uploads/2016/11/critical-thinking-and-civic-mindedness-on-thai-student.pdf>

- ดวงชีวัน พะสุมาตฺร. (2557). การคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบกลุ่ม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- เดือน หงชาติ. (2555). การสร้างสรรค์ทางศิลปะ. Retrieved from <https://arit.rmutsv.ac.th/en/blogs/55>
- ทวีเดช จีวบาง. (2549). ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ทศพล ศิลลา. (2553). ผลของการสอนแบบคิดนอกกรอบบนเว็บที่มีต่อการสร้างสรรค์งานกราฟิกสามมิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีแบบการเรียนต่างกัน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ทศนา แคมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 19 ed.). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤมล บุญเกษม. (2558). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวชิรนิติโสภณ ประเภทการศึกษาสงเคราะห์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.,
- นิรัช สุดสังข์. (2544). ผลของกิจกรรมซินเน็คติสส์ในบทเรียนมัลติมีเดียที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงานในวิชาการออกแบบอุตสาหกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.,
- นิรันรัตน์ บุตรศรี. (2556). การศึกษาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมศิลปะประดิษฐ์จากงานกระดาษที่ใช้การฉีกติดด้วยกาว. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.,
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). การพัฒนาการคิด. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์.
- ปริญานุก จุลพรหม. (2547). การพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.,
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2558). ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวให้พ้นกับดักของตะวันตก (พิมพ์ครั้งที่ 7 ed.). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ. (2559). การศึกษา 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- มนตรี ศิริจันทร์ชื่น. (2554). การสอนนักศึกษาในกลุ่มใหญ่ในรายวิชาGsoc2101 ชุมชนกับการพัฒนา โดยใช้การสอนแบบActive Learning และการใช้บทเรียนแบบe-learning. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.,
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2545). ศิลปศึกษาแนวปฏิรูปฯ (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). กรุงเทพฯ: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัฐนนท์ สว่างผล. (2558). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองสอน ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดวิธีการของอารี สุทธิพันธุ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- ลักขณา สรีวัฒน์. (2549). การคิด. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วาทีนี บรรจง และศศิลักษณ์ ชัยนกิจ. (2557). ผลการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษามหาวิทยาลัย, 9(1), 549-562.
- วิจารณ์ พาณิช. (2555). วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิสูตร โพธิ์เงิน. (2553). การพัฒนาระบบการจัดการความรู้ศิลปะไทยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักศึกษาศิลปะ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ. (2550). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมสำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิตด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการผลิตผลงาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2547). พื้นฐานทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: บุ๊ค พอยท์.
- สภาพร พุทธิพิบูล. (2555). คุณภาพผู้เรียน เกิดจากกระบวนการเรียนรู้. วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา, 6(2), 1-13.
- สำนักงานกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 และ(ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553. กรุงเทพฯ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579. กรุงเทพฯ: พรินทวาทกราฟฟิค.

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2555). พัฒนาทักษะการคิด ตามแนวปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: 9119เทคนิคพรินต์ติ้ง.

สุชาติ เถาทอง. (2536). หลักการทัศนศิลป์ กรุงเทพฯ: พิมพ์อักษรกราฟิค.

หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึ่ม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปะมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร,

อภิญา สิริวงค์. (2558). การศึกษาพัฒนาโครงการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนวิชาศิลปะ เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคริสเตียน กรุงเทพมหานครที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.,

อรุณโรจน์ เกียรติจินดารัตน์. (2554). การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์. (2555). ทักษะการคิด : พัฒนาอย่างไร. กรุงเทพฯ: อินทร์ณน.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือ

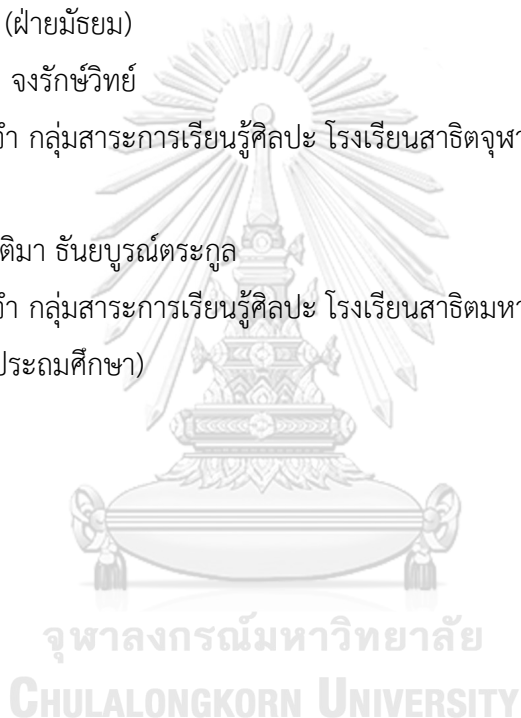
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร
อาจารย์พิเศษ ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์. ดร. อธิพัชร์ วิจิตรสถิตรัตน์
อาจารย์ประจำและหัวหน้าสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. อาจารย์ วิรัตน์ คุ่มคำ
คุณครูบรรจุก กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนวัดสี่สุท ขेतจอมทอง กรุงเทพมหานคร
4. อาจารย์สมใจ จงรักษ์วิทย์
อาจารย์ประจำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่าย
ประถม
5. อาจารย์ ประติมา ฉันทบุรณต์ตระกูล
อาจารย์ประจำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร
(ปฐมวัยและประถมศึกษา)

ภาคผนวก ข
รายนามผู้เชี่ยวชาญในการให้สัมภาษณ์การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ
บทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการให้สัมภาษณ์การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ

1. อาจารย์ผ่อง เช่งกิ่ง
อาจารย์ประจำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนรุ่งอรุณ
2. อาจารย์มะลิวัลย์ สิทธิลักษณ์
คุณครูบรรจુ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนบุณทริกวิทยาคาร อำเภอบุณฑริก
จังหวัดอุบลราชธานี
3. อาจารย์วิภาภรณ์ อรุณปลอดภัย
อาจารย์ประจำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
4. อาจารย์สมใจ จงรักษ์วิทย์
อาจารย์ประจำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่าย
ประถม
5. อาจารย์ ประติมา ฉันทบุรณต์ตระกูล
อาจารย์ประจำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร
(ปฐมวัยและประถมศึกษา)



การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 80.0 และเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 20.0 ในด้านวุฒิการศึกษาผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 80.0 และผู้เชี่ยวชาญทุกคนมีประสบการณ์การสอนศิลปะมากกว่า 4 ปี

ตารางแสดง ค่าความถี่และร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	จำนวน (5 คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	1	20.0
หญิง	4	80.0
2. วุฒิการศึกษา		
ปริญญาตรี	1	20.0
ปริญญาโท	4	80.0
ปริญญาเอก	-	-
3. ประสบการณ์การสอนศิลปะ		
1 - 4 ปี	-	-
5 ปีขึ้นไป	5	100.0

ตารางแสดง บทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ

ผู้เชี่ยวชาญ	บทสัมภาษณ์
คนที่ 1	<p>“การจัดการเรียนรู้ศิลปะในปัจจุบัน ในระดับปฐมวัย ครูไม่มีจิตวิทยาในการสอน แทบทั้งหมดไม่มีจิตวิทยาว่าเด็กวัยนี้เขาแสดงออกหรือมีพัฒนาการอย่างไร ไม่ต้องไปฟังเสียงความคิดเพราะเด็กยังไม่ค่อยมีความคิด แต่เขามีสัญชาตญาณในการแสดงออกถ้าครูไม่มีจิตวิทยา ก็จะเกิดผลเสีย ดังนั้นครูต้องเรียนจิตวิทยาเด็กให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง โดยการแสดงออกเป็นสิ่งสำคัญของศิลปะ ครูควรดูสิ่งที่เด็กแสดงออกมาถ้าครูไม่รู้เรื่องครูก็จะตีความผิด โดยเฉพาะประเทศไทยครูจะฟังเสียงที่ความเหมือนซึ่งทำให้เด็กไม่กล้าที่จะทำศิลปะ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ควรเป็นไปตามพัฒนาการเด็ก แต่ปัจจุบันนี้เริ่มมีสื่อเข้ามาช่วยทำให้ครูเข้าใจมากขึ้นในบางระดับแต่ยังไม่พอครูต้องมีการศึกษาเรื่องนี้โดยตรงที่จะรู้ทันเด็ก ไม่เช่นนั้นก็จะเป็นการไปปิดกั้นเด็กและจะทำให้เด็กไม่กล้า</p> <p>โดยวิธีการสอนที่สอนอยู่จะเปลี่ยนทางไปจากเดิม ที่จากปกติการสอนจะขึ้นด้วยหลักการหรือทฤษฎีก่อน เปลี่ยนมาเป็นลงมือปฏิบัติก่อนแล้วค่อยอธิบายทีหลังเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ลงมือปฏิบัติ จากนั้นให้นักเรียนจับกลุ่มพูดคุยกันโดยมีครูอยู่ด้วย เป็น</p>

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีการต่อยอด ซึ่งบางเรื่องก็เกินความคาดหมายของครู และในบางครั้งมีการเชิญบุคคลภายนอกมาแลกเปลี่ยน เช่น นักออกแบบที่มีชื่อเสียงในสังคม ทำให้พัฒนาการของนักเรียนไต่ระดับขึ้นไปเร็วเพราะบุคคลภายนอกที่เชิญมา มีประสบการณ์และความชำนาญในเรื่องนั้นทำให้นักเรียนได้ เรียนรู้โดยตรง เป็นการเรียนให้เกิดการปฏิบัติและการแลกเปลี่ยนและจะทำแบบนี้วนไปเป็นรอบๆ ต่อเนื่องในConceptของนักเรียนเอง หมายความว่านักเรียนมีConceptของตัวเอง แล้วพัฒนาไปบนConceptนั้น เพื่อให้นักเรียนรู้จักจริง อีกทั้งครูจะช่วยเติมเต็มสิ่งที่นักเรียนกำลังค้นพบอยู่ ซึ่งการสอนแบบนี้จะช่วยให้นักเรียนโตเร็วมาก

ในส่วนของการเรียนการสอนศิลปะสามารถส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณได้มากเพราะศิลปะเป็นจินตนาการแต่จินตนาการอย่างเดียวมันไม่พอมันต้องเอาจินตนาการนั้นมาปฏิบัติจนมันเกิดผลเห็นผลของจินตนาการและเอาผลของจินตนาการมาคิดอีกทีให้เกิดจินตนาการใหม่เกิดขึ้น โดยครูเป็นผู้แนะนำชี้แจงในบางเรื่อง เป็นผู้เชื่อมโยง เป็นผู้รู้ข้อมูลต่างๆ เป็นแหล่งข้อมูล ต้องตระหนักว่าครูเป็นผู้ช่วย ไม่ใช่ผู้นำ เพราะเมื่อไรที่ครูเป็นผู้นำนักเรียนจะไม่สามารถคิดได้ด้วยตนเอง ซึ่งศิลปะเป็นเรื่องของส่วนบุคคลแต่ปรึกษากันได้ ทั้งนี้ทั้งนั้นครูต้องอัดแน่นไปด้วยวิชาความรู้ทางศิลปะ เพื่อที่จะสามารถชี้แจงและตอบคำถามนักเรียนได้อย่างถูกต้อง

ขั้นการสาธิตหรือทำเทคนิคครูต้องรู้ต้องทำด้วยความเข้าใจเรียนรู้ร่วมกันก็ได้ แต่ต้องแก้ไขปัญหาให้ถูกทาง หากเป็นงานแบบไทยก็ไปศึกษาตามวัดต่างๆตามตำราตามหนังสือต่างๆแต่ก็ให้ระวังหนังสือลายไทยเหล่านี้ ต้องเลือกตีเวลาไปวัดก็ต้องมีอาจารย์นำไปดูให้สักพักจนกว่านักเรียนจะเข้าใจถึงคุณค่าอย่างดีและฝึกเขียนแบบให้ เป็นก่อน ส่วนมากจะสอนตั้งแต่การควบคุมเส้น เพราะการควบคุมเส้นของแต่ละคนมีลักษณะเฉพาะตัวและฝึกร่างแบบเขียนแบบตามแบบครูสักระยะหนึ่ง นักเรียนก็จะมีแบบของตัวเองและเรื่องนี้ครูไม่ควรเร่งนักเรียน

ในระดับประถมต้นนักเรียนควรได้เลือกสร้างสรรค์งานอย่างอิสระ ถ้าถูกครูบังคับหรือกรอบความคิดมากเกินไปก็จะเป็นผลเสีย แต่ถ้าครูให้หัวข้อแบบเปิดกว้างเด็กก็สามารถเลือกสร้างสรรค์งานของตัวเองได้ตามความสนใจ เมื่อปฏิบัติงานเสร็จจะพบปัญหาในระดับประถมศึกษาคือ การวางและเก็บของไม่เป็นที่ ซึ่งครูต้องวางกติกาเวลาพูดให้ความรู้ให้แทรกเข้าไปทุกครั้ง แล้วนักเรียนจะช่วยกันเก็บเองหรือไม่ก็มีอาสาสมัครที่ทำงานมากกว่าคนอื่น ต้องยอมรับว่าเด็กไม่ได้ขยันเท่ากันหมด บางคนก็ไม่สนใจเรื่องนี้ประเด็นที่ครูต้องคอยดูแลต้องคอยจัดระเบียบ เพราะศิลปะไม่ใช่แค่บรรลุลศิลปะแต่ต้องเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีรู้จักใช้รู้จักเก็บรู้จักทำความสะอาด อีกทั้ง

ผู้เชี่ยวชาญ	บทสัมภาษณ์
	<p>ในด้านการประเมินเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งทำได้โดยการพูดคุยในกลุ่มระหว่างครูและนักเรียนเป็นการประเมินในตัว สอนให้นักเรียนดู สอนให้นักเรียนเห็นสอนให้นักเรียนละเอียด สอนให้นักเรียนมีสายตาของความเป็นช่างแต่ท้ายสุดครูก็เป็นผู้ประเมิน สรุปคือมี 2 ส่วน ครูประเมินและนักเรียนประเมิน นำเอามาวกกันและหาค่าเฉลี่ยจะเป็นการประเมินอย่างแท้จริง”</p>
<p>คนที่ 2</p>	<p>“การเรียนการสอนศิลปะในปัจจุบัน มีการเปิดกว้างมากขึ้น ทั้งการจัดอบรม จัดค่าย จัดการประกวดวาดภาพ เพื่อให้เด็กแสดงความสามารถเยอะขึ้น เรียนรู้จากนอกห้องเรียน ซึ่งเป็นแนวโน้มที่ดีในขณะนี้</p> <p>ในส่วนตัวเห็นว่าการจัดกระบวนการเรียนรู้ ต้องจัดให้เหมาะสมกับวัย และความสามารถของผู้เรียน เน้นการปฏิบัติจริง ให้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติมากกว่า การท่องจำ เพราะวิชาศิลปะเป็นวิชาปฏิบัติ ในการจัดการเรียนรู้ครูควรสาธิตก่อนการให้นักเรียนได้ลงมือทำ เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพที่ชัด เมื่อนักเรียนลงมือทำก็จะได้เรียนรู้ในการแก้ปัญหา โดยใช้เวลาในชั้นสาธิต 10-15 นาทีต่อ 50 นาที และขั้นสุดท้ายคือการประเมินโดยใช้เกณฑ์การประเมินเป็นข้อ และดูพัฒนาการของนักเรียนประกอบด้วย</p> <p>ทั้งนี้การเรียนการสอนศิลปะสามารถส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ โดยจะต้องเริ่มจากการฝึกการสังเกต และนำไปวิเคราะห์ก่อนที่จะปฏิบัติออกมา ซึ่งการร่างแบบเป็นการเริ่มต้นที่ดี ทำให้นักเรียนลำดับว่าจะทำอะไร รู้จุดหมายของตนเอง หากคิดงานไม่ออกให้นักเรียนเขียนความคิดตัวเองก่อน และค่อยวาดรูป ซึ่งครูจะเป็นผู้ให้คำปรึกษา หรือ กระตุ้นนักเรียน เพื่อให้เด็กสามารถถ่ายทอดความคิดออกมา ครูควรกระตุ้นนักเรียนด้วยการตั้งคำถาม เพื่อให้เกิดความสงสัย เมื่อเกิดความสงสัยก็จะเกิดความอยากรู้ตามมา นักเรียนจะถามข้อสงสัยที่อยากรู้ กลายเป็นการโต้ตอบและร่วมแสดงความคิดเห็น ไม่ได้เป็นฝ่ายรับข้อมูลจากครูเพียงอย่างเดียว โดยการใช้สื่อการสอนเป็นเทคนิคที่ดี เวลาจะสอนอะไรควรมีสื่อภาพตัวอย่างให้นักเรียนดูก่อน นักเรียนก็จะสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับภาพตัวอย่างนั้น</p> <p>ชั้นการสาธิตเทคนิค ต้องเป็นไปอย่างเป็นขั้นตอน กระชับและเข้าใจง่าย ภายในเวลา 15 นาที ครูควรส่งเสริมให้เด็กร่างแบบ เพื่อให้เด็กเห็นภาพว่าจะทำอะไร หากคิดไม่ออกครูจะรับบทบาทเป็นผู้แนะนำและกระตุ้น ให้นักเรียนดูรูปต้นแบบจากหลากหลายแหล่งเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสบการณ์เรียนรู้การจัดองค์ประกอบ และนำมาประยุกต์ใช้กับผลงานตนเอง</p> <p>การให้นักเรียนได้มีอิสระในการสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ดี เป็นการเปิดโอกาสทาง</p>

ผู้เชี่ยวชาญ	บทสัมภาษณ์
	<p>ความคิด เพื่อให้เด็กฝึกคิดด้วยตนเอง แต่ครูควรสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด ครูควรตั้งหัวข้อหลักเป็นขอบเขตให้นักเรียนก่อนการทำงาน เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถปฏิบัติงานได้ทันเวลา ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แต่อาจต้องสຸ່มนักเรียน หรือ ขอความสมัครใจ เนื่องจากมีเวลาเป็นเงื่อนไขที่สำคัญ การประเมินผลงานตนเองเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ข้อผิดพลาดของตนเอง เพื่อปรับปรุงในครั้งต่อไป อาจให้นักเรียนให้คะแนนตนเอง อีกทั้งควรให้นักเรียนทำความสะดวกและเก็บอุปกรณ์ ที่จะช่วยฝึกระเบียบวินัยในการทำงาน และทำให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะ ซึ่งครูจะวางกติกาตั้งแต่ต้นคาบเรียน อาจมีการวางเงื่อนไขต่างๆ”</p>
<p>คนที่ 3</p>	<p>“ในสมัยก่อนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เป็นทางด้านฝีมือ วิชาชีพ อาชีพ เพื่อเอาไปใช้ แต่ในปัจจุบันมีการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป ซึ่งมีการนำกิจกรรมที่หลากหลายมาส่งเสริมเด็ก เช่น กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดความรักในวิชาศิลปะ และนำไปสู่เนื้อหา เทคนิค วิธีการ มีการรวมกลุ่มช่วยกันออกแบบงาน</p> <p>ส่วนตัวจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ 1)หา idea concept จากแหล่งเรียนรู้ เพื่อนำมา2)ร่างแบบให้เป็นรูปแบบงานของนักเรียน นำมาสู่3)การลงมือปฏิบัติ สอดแทรกเทคนิค วิธีการ โดยครูคอยให้คำปรึกษา และ4)ขั้นสุดท้ายคือ การนำเสนอ ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียนทั้งจากการทำงานเป็นกลุ่มและการทำงานด้วยตนเอง เพราะแต่ละคนจะมีวิธีการเทคนิคที่แตกต่างกัน เมื่อนำเสนอเสร็จก็ให้เพื่อนประเมินโดยให้คะแนนร้อยละ10 ครูอีกร้อยละ10 และนำมาหารเฉลี่ยรวมกัน</p> <p>ทั้งนี้วิชาศิลปะสามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ โดยการสอดแทรกการคิดอย่างเป็นระบบ idea concept และให้ทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน จะทำให้นักเรียนมีวิจารณญาณในการทำงานมากขึ้น โดยกระบวนการส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ครูควรใช้คำถามกระตุ้นนักเรียน เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน และเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การใช้สื่อการสอนอย่าง clip video มาเปิดให้นักเรียนดูก่อนในต้นคาบ และถามคำถามที่สอดคล้องกับ clip video มีการยกตัวอย่างแต่ละชิ้นงาน อธิบายคร่าวๆ และให้นักเรียนดูภาพศึกษาเพิ่มเติมเพื่อเรียก idea นำไปสู่การปฏิบัติ</p> <p>ชั้นการสาธิตของครูมีความจำเป็นอย่างมาก ทำให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการ</p>

ผู้เชี่ยวชาญ	บทสัมภาษณ์
	<p>ลำดับขั้นตอน เทคนิค ในการทำงานมากขึ้น และสอดแทรกเพิ่มในชั้นปฏิบัติอีกที การสาธิตต้องเป็นการปฏิบัติให้นักเรียนเห็นจริงอย่างเป็นขั้นตอน ใช้เวลาประมาณ 15 นาที เพื่อกระชับให้นักเรียนมีช่วงเวลาปฏิบัติงาน และเหนือสิ่งอื่นใดครูต้องจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์สื่อให้พร้อม ไม่ให้เสียเวลา ควรจัดแหล่งเรียนรู้ทางเทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์เพื่อให้นักเรียนหาข้อมูล Shopping idea นำมาพัฒนางานของตนเอง</p> <p>การสร้างสรรคงานศิลปะด้วยตนเอง ควรเป็นไปอย่างอิสระ นักเรียนควรที่จะได้เลือกสรร คัดสรรสื่ออุปกรณ์ ซึ่งจะทำให้ นักเรียนค้นพบ กระบวนการทำงานที่ดีงานก็จะมีรูปแบบที่เป็นระบบ แต่ก็จะต้องระมัดระวังในเรื่องความคิดที่อาจจะไม่สอดคล้องกับหัวข้องาน หรือ โกลเกินกว่านั้น ครูจึงต้องมีความรู้ ความเชี่ยวชาญในด้านศิลปะเพื่อสามารถให้คำปรึกษา แนะนำนักเรียนได้</p> <p>ในส่วนของการทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์โดยปกติการสอนศิลปะควรฝึกให้นักเรียนรู้จักทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์ด้วยตนเอง เพื่อฝึกระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ โดยมีการวางกติกาและจัดหมวดหมู่อุปกรณ์ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมได้อย่างถูกต้อง เริ่มจากการเก็บอุปกรณ์ของตนเอง จากนั้นช่วยกันดูภาพรวมของห้องอีกทีหนึ่ง”</p>
<p>คนที่ 4</p>	<p>“การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะปัจจุบันในภาพรวมดีกว่ายุคก่อน มีการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมากขึ้น วิธีการสอนที่น่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูที่สอนและมีความเชี่ยวชาญด้านศิลปะมีความรู้ในด้านศิลปะมากขึ้นกว่าสมัยก่อน</p> <p>ในส่วนตัวที่สอนศิลปะอยู่ขณะนี้แยกเป็นในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร โดยในหลักสูตรกระบวนการส่วนใหญ่ค่อนข้างมีความพร้อมทั้งในเรื่องของวัสดุ อุปกรณ์ สิ่งแวดล้อม สภาพห้องเรียน และผู้เรียน กระบวนการเรียนการสอนทั่วไปจะมีแผนการสอน การวางโครงการสอนระยะยาวล่วงหน้าเป็นเทอม เป็นรายสัปดาห์ และมีการเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ มีการใช้สื่อการสอน ใน 1) ขั้นนำอย่างหลากหลายวิธี เช่น ใช้สื่อ นำ ใช้การตั้งคำถาม การอภิปราย ใช้ภาพและคลิปต่างๆ 2) ขั้นสอน จะใช้สื่อการสอนที่เป็น Step by Step ประกอบกัน และสื่ออีกส่วนหนึ่งคือ ข้อมูลภาพที่เกี่ยวกับการสอนในครั้งนั้น เพื่อให้เป็นการจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนระดับประถมศึกษาที่ยังมีประสบการณ์น้อย เมื่อมีข้อมูลภาพจะทำให้ง่ายต่อการปฏิบัติและนักเรียนรู้สึกสนุกในการทำงาน 3) ขั้นการประเมิน มีด้วยกัน 3 ด้านในการสอนจะใช้การสอบปฏิบัติ ส่วนใหญ่จะเป็นการวาดภาพตามคำสั่ง เน้นในเรื่องทักษะ การวาดภาพให้สอดคล้องกับพัฒนาการ วุฒิภาวะของนักเรียน เช่น มีประโยคคำสั่งและให้นักเรียนวาดภาพในเวลาที่กำหนด หรือให้นักเรียนวาดภาพตามคำสั่งให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด</p>

ผู้เชี่ยวชาญ	บทสัมภาษณ์
	<p>เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งภาพที่วาดก็สามารถประเมินด้านทักษะการวาดในผลงานได้ และการสังเกตพฤติกรรม เน้นในเรื่องลักษณะนิสัยการจัดเก็บวัสดุ อุปกรณ์ ความตั้งใจ ความมีระเบียบวินัย และจิตอาสา ด้วยเวลาที่จำกัด 50 – 60 นาที และบริบทที่นักเรียนต้องเดินทางจากชั้นเรียนมาเรียนที่ห้องปฏิบัติการศิลปะใช้เวลาพอสมควร ทำให้มีเวลาปฏิบัติงานศิลปะประมาณ 30 นาที เวลาที่เหลือจะเป็นการสอน การอธิบาย การเก็บวัสดุ อุปกรณ์ แต่หากปฏิบัติงานไม่เสร็จในคาบเรียนก็สามารถมาทำต่อได้ในคาบเรียนต่อไป โดยงานชิ้นหนึ่งอาจใช้เวลาถึง 3 สัปดาห์ นักเรียนได้เรียนวิชาศิลปะแค่ 1 คาบต่อสัปดาห์ ซึ่งถือว่าน้อยมาก ทำให้เกิดโครงการเสริมหลักสูตรขึ้นเพื่อส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนที่มีความต้องการ มีความสนใจในเรื่องศิลปะเพิ่มเติมมาก และเกิดกิจกรรมต่างๆที่มีหลากหลายรูปแบบเพิ่มมากขึ้น</p> <p>การจัดการเรียนรู้ศิลปะสามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ เพราะจริงๆแล้ววิชาศิลปะเป็นวิชาที่อิสระ การเรียนการสอนจึงต้องเปิดกว้างในความคิด เพื่อให้ นักเรียนสามารถเลือกและตัดสินใจที่จะปฏิบัติงานด้วยตนเอง แม้ว่าจะมีหัวข้อของความรู้ที่ครูอยากให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนก็ตาม แต่สุดท้ายงานของนักเรียนที่เกิดขึ้นต้องมีกระบวนการคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ กระบวนการเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณต้องมีความเหมาะสมตั้งแต่เริ่มต้น อย่างการอภิปราย ระดมสมองว่าจะเรียนเรื่องอะไรตามความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งธรรมชาติของวิชา ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดเอง ครูไม่สามารถไปกำหนดให้นักเรียนวาดรูปและระบายสีได้ ทุกอย่างต้องออกมาจากนักเรียนเอง แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีเงื่อนไขของเวลาที่เป็นข้อจำกัดที่จะต้องพิจารณาเป็นสำคัญ ซึ่งในเรื่องทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลาในการส่งเสริมให้เกิด ทำให้ทำได้ไม่เต็มที่เท่าที่ควร</p> <p>กระบวนการจัดการเรียนรู้ครูควรมีการตั้งคำถามและสาธิตทุกครั้ง ซึ่งอาจเริ่มจากการพูดคุย เกริ่นนำเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูก่อน และการตั้งคำถามจะเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนคิด โดยการสาธิตของครูจะใช้เวลาไม่มาก แต่มีความสำคัญอย่างมากต่อการสอนทักษะทางศิลปะ อาจแบ่งเป็นขั้นตอนในส่วนต่างๆที่นักเรียนต้องทำในแต่ละคาบเรียน เช่นคาบเรียนแรกสาธิตการร่างภาพ คาบเรียนต่อไปสาธิตวิธีการระบายสี ซึ่งต้องพิจารณาความสามารถของนักเรียนแต่ละคน และแนะนำ สนับสนุนเพิ่มเติม ขยายความถึงการร่างแบบ ที่เป็นสิ่งที่ควรส่งเสริม ครูควรจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ให้นักเรียนทั้งแผ่นภาพ แผนภูมิที่เป็นขั้นตอน วิธีการทำงาน ซึ่งจะต้องจัดหาอย่างหลากหลาย แต่สิ่งที่ต้องระมัดระวังในการให้นักเรียนปฏิบัติงานด้วย</p>

ผู้เชี่ยวชาญ	บทสัมภาษณ์
	ตนเอง คือ เวลา ซึ่งครูจะต้องจัดสรรจัดการเวลาให้ดี คอยกระตุ้นนักเรียนด้วยวิธีการเชิงบวกต่างๆ ดูแลนักเรียนอย่างทั่วถึงในการเรียนการสอน”
คนที่ 5	<p>“สมัยนี้เริ่มมีการตื่นตัวจากเมื่อก่อน เริ่มมุ่งเน้นไปที่ตัวเด็กว่าจะทำอย่างไรให้เด็กเข้าใจศิลปะ เห็นคุณค่าของศิลปะมากขึ้น ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง</p> <p>การจัดการเรียนรู้ที่ทำอยู่ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบูรณาการกับกลุ่มสาระวิชาอื่น อย่างการทำหนังตะลุงบูรณาการร่วมกับวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องแสงและเงา เป็นต้น การใช้เกมส์เข้ามาช่วย มีตัวอย่างงานศิลปะ ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล ศิลปิน และดูศิลปินเป็นแบบอย่างในการทำงาน มีการประเมินใน 2 ส่วน คือ 1)ข้อมูลรูปแบบการนำเสนอ และ2) ผลงาน พิจารณาจากความสามารถของนักเรียน รวมทั้งให้นักเรียนเข้ามาร่วมประเมินในทุกๆ ชิ้นงานจะเป็นเกณฑ์การประเมิน 1)ตัวนักเรียนประเมินตัวเอง 2)เพื่อนประเมิน 3)ผู้ปกครองประเมิน และ5)ครูประเมินคนสุดท้าย แบ่งเกณฑ์การประเมินเป็น 5 ระดับ(ดีมาก ดี ปานกลางพอใช้ และควรปรับปรุง) ในการเรียนการสอนวิชาศิลปะจะเป็นการเรียนแบบ 2 คาบเรียนติดกัน จะมีระยะเวลาให้นักเรียนทำงาน ไม่นั่งให้ทำแบบรีบๆส่ง ถ้าเสร็จไม่ทันให้ส่งวันต่อไป ภายในสัปดาห์ แต่ถ้าเป็นชิ้นงานยากๆอาจใช้เวลา 2 สัปดาห์ในการทำงาน ส่วนในหนึ่งภาคเรียนจะมีการทำงานเป็นกลุ่มหนึ่งครั้ง เพื่อฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม โดยมีการจัดกลุ่มที่แตกต่างกันไปตามบริบทแต่ภายใน 1 กลุ่มจะต้องมีทั้งนักเรียนหญิงและนักเรียนชาย</p> <p>การส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนวิชาศิลปะสามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ แต่อาจจะทำไม่ได้ทุกชิ้นงาน ในหนึ่งภาคเรียนช่วงแรกนักเรียนอาจจะต้องดูครูสาธิตและเรียนแบบตามก่อน แต่ช่วงท้ายภาคเรียนนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ต้องคิดโครงการเอง และต้องประมวลความคิดว่าใน 5 ปีที่ผ่านมา นักเรียนต้องคิดหาแรงบันดาลใจ เทคนิคเพื่อนำมาทำโครงการ ซึ่งต้องไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมนอกเหนือจากประสบการณ์เดิม โดยมีขั้นตอน 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1)ขั้นแรงบันดาลใจ นักเรียนต้องศึกษาค้นคว้าจากตัวเองก่อนว่าสนใจอะไร ขั้นนี้จะให้เวลามากเพื่อค้นหาตัวเอง 2)ขั้นเทคนิค นักเรียนเลือกเทคนิคที่สนใจและสอดคล้องกับเรื่องที่ทำ 3)ขั้นประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ให้นักเรียนบอกประโยชน์ว่าในการทำงานชิ้นนี้นักเรียนจะได้อะไรจากการทำ 4)ขั้นออกแบบ จะต้องออกแบบมา 5 แบบแล้วนำมาให้ครูดูว่าสามารถทำได้จริงหรือไม่ 5)ลงมือปฏิบัติ และ6)ประเมิน ในส่วนของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 5 จะมีชั้นการสอนที่มีลักษณะเดียวกันแต่ลดขั้นตอนให้น้อยกว่า</p>

ผู้เชี่ยวชาญ	บทสัมภาษณ์
	<p>ซึ่งมีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1)ขั้นการคิด การคิดเป็นขั้นที่สำคัญที่สุด สามารถสอนนักเรียนได้ตั้งแต่ประถมศึกษาปีที่ 1 ให้คิดออกแบบในหัวจากโจทย์ที่ให้ 2)ขั้นการออกแบบร่างแบบ 3)ขั้นลงสี และ4)ขั้นตกแต่งให้เรียบร้อยสวยงาม โดยต้องจัดสภาพห้องเรียนให้เอื้อกับการเรียนรู้ของนักเรียน มีมุมหนังสือเพื่อนักเรียนจะได้เห็นงานต่างๆ และครูควรช่วยเหลือ แนะนำ คุยกกระตุ้นให้นักเรียนคิด และปล่อยให้ให้นักเรียนไปทำต่อ</p> <p>การให้นักเรียนสร้างสรรค์งานอย่างอิสระ ในเรื่องของการตั้งชื่อภาพจะให้นักเรียนคิดConceptภาพตั้งแต่ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยให้ตั้งชื่อภาพที่วาดออกมาให้สอดคล้องกับภาพที่วาด อาจมีการให้นักเรียนเลือกวัสดุมาเองและให้นักเรียนได้ทดลองวิธีการทำงานด้วยตนเองเพื่อให้เกิดกระบวนการคิด แต่ก็มีข้อควรระวัง คือ ในส่วนของงานที่ต้องใช้ของมีคมต้องระมัดระวังอันตรายโดยการคิดครูต้องแนะนำการใช้และสาธิตให้ดูถ้างานที่ใช้สีต้องระวังตัวเองและเพื่อน</p> <p>การทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์ นักเรียนต้องจัดเตรียมผ้ากันเปื้อนและทำความสะอาดอ่างน้ำโดยใช้เวลาในการทำทำความสะอาด 5 นาทีและสุดท้ายครูจะตรวจสอบหรือให้คะแนนโดยมีสติ๊กเกอร์ให้แต่ละกลุ่ม และมีการวางกติกาโดยมีอุปกรณ์ที่เป็นอุปกรณ์สำหรับใช้ร่วมกันถ้าใช้เสร็จแล้วต้องนำมาคืน เพื่อเป็นปลูกฝังศิลปะนิสัยที่ดี ทำงานแล้วต้องเก็บและรักษาความสะอาด ด้านหลังห้องศิลปะและบันไดมีการโชว์ผลงานเป็นเหมือน Art Gallery เปลี่ยนรูปทุกๆเดือน เมื่อนักเรียนเดินผ่านก็จะเห็นชิ้นงานที่เปลี่ยนไปในทุกๆ เดือนเหมือนเป็นแรงกระตุ้นนักเรียนให้มีการแลกเปลี่ยนเทคนิคระหว่างการทำงาน”</p>

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ ได้แก่

1. การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษามีความน่าสนใจ ซึ่งในบริบทของประเทศไทยอาจต้องคำนึงถึงผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญในการสอนศิลปะ เพราะในโรงเรียนบางโรงเรียนไม่มีครูศิลปะทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่ได้ผลหรือได้ผลน้อยกระทรวงควรมีส่วนช่วยเหลือและในส่วนของการสอนอาจสามารถลับในขั้นตอนการสอน4ขั้นตามบริบทของชั้นเรียน
2. การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกเป็นการสอนที่ดี สามารถปรับให้เข้ากับบริบทของไทยได้ เน้นให้เด็กลงมือทำและให้อิสระทางความคิดเด็ก ซึ่งวิชาศิลปะควรจะเป็นไปในลักษณะนั้น ในเรื่องเวลา หากนักเรียนปฏิบัติไม่เสร็จ ก็ให้มาทำต่อในช่วงโมเมนต์ไป แต่ถ้าเป็นไปได้ ควรให้เวลากับคาบศิลปะเพิ่มเป็น2คาบติดกัน

3. การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกกับโรงเรียนภาครัฐ ที่อาจจะติดในเรื่องของวัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ ซึ่งครูจะต้องแก้สถานการณ์ โดยอาจใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์จากท้องถิ่นที่สามารถหาได้

4. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ ซึ่งอาจจะต้องใช้พื้นที่เฉพาะในการจัด เช่น ห้องปฏิบัติการ(Studio) บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ จำนวนของนักเรียนที่มากอาจกลายเป็นเงื่อนไข และข้อจำกัดในบางกิจกรรม และต้องปรับให้เข้ากับหลักสูตรที่เป็นบริบทของประเทศไทย

5. ในต่างประเทศน่าจะทำได้ แต่ในประเทศไทยน่าจะมีข้อจำกัดเรื่องเวลาถ้าจะเน้นให้นักเรียนผ่านกระบวนการทั้งหมด ปัญหาของประเทศไทยคือ เป็นคาบเรียนคาบเรียนเดียวจะต้องแบ่งช่วงเป็น 2 ช่วง และต้องมีข้อตกลงระหว่างครูกับนักเรียนร่วมกันว่าให้อามาทำในห้องเรียนเท่านั้น ผู้ปกครองห้ามช่วย แล้วมาตกลงกับนักเรียนว่าข้อตกลงนี้ยอมรับได้หรือไม่ มีข้อเสนอเพิ่มเติมหรือไม่ และสรุปเป็นข้อตกลงร่วมกัน





แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ
เป็นส่วนหนึ่งในวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะ
การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....
ประวัติการศึกษา.....
ประสบการณ์ในการสอน.....
สถานที่สัมภาษณ์.....วันที่สัมภาษณ์.....
เวลาเริ่มต้นการสัมภาษณ์.....เวลาสิ้นสุดการสัมภาษณ์.....

ข้อ	คำถามสัมภาษณ์
1	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะในประเทศไทย
2	กระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะของท่านเป็นอย่างไร
3	ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะสามารถส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้หรือไม่ อย่างไร
4	ท่านคิดว่าในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน/สาธิต ครูควรมีการตั้งคำถามหรือส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นหรือไม่ อย่างไร
5	ท่านคิดว่าการสาธิตเทคนิค วิธีการต่างๆของครู ควรเป็นไปในลักษณะใด
6	ท่านคิดว่าครูควรส่งเสริมนักเรียนร่างแบบและศึกษาค้นคว้าหาแรงบันดาลใจจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆหรือไม่ อย่างไร
7	ท่านคิดอย่างไรกับการให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยตนเองอย่างอิสระ ทั้งการเลือกสื่อวัสดุและการตั้งชื่อผลงาน
8	ท่านคิดว่าข้อควรระวังในการให้นักเรียนทำงานอย่างอิสระมีอะไรบ้าง และมีวิธีการป้องกัน/แก้ไขอย่างไร
9	ท่านคิดว่านักเรียนควรทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมด้วยตนเองหรือไม่ อย่างไร และควรมีวิธีการปฏิบัติอย่างไร
10	ท่านคิดว่าครูควรมีวิธีการอย่างไร ให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคนิค วิธีการใหม่ๆที่ค้นพบกับเพื่อนและครู
11	ท่านคิดอย่างไรกับการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานตนเอง และควรเป็นไปในลักษณะใด
12	ท่านมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกอย่างไร

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(วิชาศิลปะ)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

ภาคเรียนที่ 2

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง มหานครก้องโลก

เวลา 2 คาบ (100 นาที)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป.4/3 จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรงพื้นผิว และพื้นที่ว่าง

ป.4/5 มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์งานวาดภาพระบายสี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย / ใฝ่เรียนรู้ / มุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

ทัศนธาตุ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ว่างและพื้นผิว

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถระบุและจำแนกทัศนธาตุในผลงาน (K)
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)
3. นักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี โดยเน้นเรื่องเส้นและสี (P)

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น ดินสอ สีน้ำ สีโปสเตอร์ สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ สีเมจิก เป็นต้น
2. ป้ายนิเทศความรู้เกี่ยวกับทัศนธาตุ
3. หนังสือศิลปะ
4. PowerPoint
5. คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน “นักเรียนคิดว่าในผลงานศิลปะประกอบไปด้วยอะไรบ้าง” “ทัศนธาตุคืออะไร/หมายความว่าอะไร”
2. ครูนำเสนอPowerPoint เกี่ยวกับทัศนธาตุ
3. ครูสาธิตขั้นตอนและเทคนิควิธีการวาดเส้นและการใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่นสีเมจิก ปากกา พู่กัน เป็นต้น
4. ครูเปิดฐานวาดเส้น (Drawing Center)

ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

5. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “มหานครก้องโลก” พร้อมทั้งตั้งชื่อผลงาน
6. นักเรียนร่างแบบและจัดบันทึกรายละเอียดที่สนใจอย่างเป็นระบบลงในใบงานที่ครูแจกให้
7. นักเรียนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ตนสนใจผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (Tablet) คอมพิวเตอร์ และหนังสือศิลปะ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา
8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์งาน
9. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากการเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคที่ได้วางแผนและศึกษาค้นคว้ามา

ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

10. ครูให้สัญญาณหมดเวลา พร้อมทั้งเปิดเพลงความยาวประมาณ 10 นาที
11. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมให้เรียบร้อย

ขั้นวัดผล (Assessment)

12. นักเรียนเขียนระบุขั้นตอนในการทำงาน ปัญหาที่พบขณะทำงานและแนวทางแก้ปัญหา เทคนิค/วิธีการใหม่ที่พบ รวมถึงสิ่งที่ชอบในผลงานตนเอง ลงในใบงานที่ครูแจก
13. นักเรียนนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิคหรือวิธีการใหม่ๆ ที่ตนเองค้นพบกับเพื่อน
14. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อผลงาน
15. นักเรียนนำผลงานไปจัดแสดงบนบอร์ด

การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
2. แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(วิชาศิลปะ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ภาคเรียนที่ 2

เวลา 2 คาบ (100 นาที)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป.4/2 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็นที่มีต่ออารมณ์ของมนุษย์

ป.4/9 เลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกในการสร้างงานทัศนศิลป์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย / ใฝ่เรียนรู้ / มุ่งมั่นในการทำงาน / มีจิตสาธารณะ

สาระสำคัญ

วรรณะของสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ ได้แก่ วรรณะอุ่น (Warm Tones) ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง เป็นต้น และ วรรณะเย็น (Cool Tones) ให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็น เช่น สีน้ำเงิน สี ม่วง สีเขียว เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของวรรณะสีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ (K)
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)
3. นักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี โดยใช้วรรณะสีถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ (P)

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น ดินสอ สีน้ำ สีโปสเตอร์ สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ จานสี พู่กัน เป็นต้น
2. ป้ายนิเทศความรู้เกี่ยวกับวรรณะสี
3. หนังสือเกี่ยวกับสี/วรรณะสี
4. PowerPoint
5. คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน
“นักเรียนรู้จักสีอะไรบ้าง”
“นักเรียนทราบหรือไม่ว่าสีมีกี่วรรณะ อะไรบ้าง”
“นักเรียนคิดว่าแต่ละวรรณะสีมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์อย่างไร”
2. ครูนำเสนอ PowerPoint เกี่ยวกับวรรณะสี
3. ครูสาธิตขั้นตอนและเทคนิควิธีการใช้สีแต่ละชนิด เช่น สีโปสเตอร์ สีน้ำ เป็นต้น
4. ครูเปิดฐานวาดเส้น (Drawing Center) และฐานการระบาย (Painting Center)

ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

5. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม” พร้อมทั้งตั้งชื่อผลงาน
6. นักเรียนร่างแบบและจดบันทึกรายละเอียดที่สนใจอย่างเป็นระบบลงในใบงานที่ครูแจกให้
7. นักเรียนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ตนสนใจผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (Tablet) คอมพิวเตอร์ และหนังสือศิลปะ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา
8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์งาน
9. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากการเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคที่ได้วางแผนและศึกษาค้นคว้ามา

ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

10. ครูให้สัญญาณหมดเวลา พร้อมทั้งเปิดเพลงความยาวประมาณ 10 นาที
11. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมให้เรียบร้อย

ขั้นวัดผล (Assessment)

12. นักเรียนเขียนระบุขั้นตอนในการทำงาน ปัญหาที่พบขณะทำงานและแนวทางแก้ปัญหา เทคนิค/วิธีการใหม่ที่พบ รวมถึงสิ่งที่ชอบในผลงานตนเอง ลงในใบงานที่ครูแจก
13. นักเรียนนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิคหรือวิธีการใหม่ๆ ที่ตนเองค้นพบกับเพื่อน
14. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อผลงาน
15. นักเรียนนำผลงานไปจัดแสดงบนบอร์ด

การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
2. แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(วิชาศิลปะ)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

ภาคเรียนที่ 2

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง ความสุขของฉัน

เวลา 2 คาบ (100 นาที)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป.4/4 มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ สร้างสรรค์งานพิมพ์ภาพ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย / ใฝ่เรียนรู้ / อยู่อย่างพอเพียง / มุ่งมั่นในการทำงาน / มีจิตสาธารณะ

สาระสำคัญ

งานภาพพิมพ์ หมายถึงรูปภาพที่สร้างขึ้นโดยวิธีการพิมพ์ ใช้วัสดุจากธรรมชาติ หรือวัสดุที่ มนุษย์สร้างขึ้นเป็นแม่พิมพ์

วัสดุจากธรรมชาติเป็นวัสดุที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ วัสดุเหล่านี้นำมาใช้เป็นแม่พิมพ์ในงาน ทัศนศิลป์ได้ เช่น ใบไม้ ดอกไม้ ก้อนหิน ดินเหนียว ผลไม้ เป็นต้น

วัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือวัสดุสังเคราะห์ เป็นวัสดุที่เกิดจากการทำขึ้นใหม่ สามารถนำมาใช้ เป็นแม่พิมพ์สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ได้ เช่น ยางลบ เชือก กระดาษ หลอดดูดน้ำ ดินน้ำมัน เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการทำงานภาพพิมพ์ (K)
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)
3. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ภาพพิมพ์จากวัสดุแม่พิมพ์ที่หลากหลาย (P)

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น ดินสอ แม่พิมพ์ ลูกกลิ้งสี สีโปสเตอร์ จานสี พู่กัน เป็นต้น
2. ป้ายนิเทศความรู้เกี่ยวกับภาพพิมพ์
3. หนังสือภาพพิมพ์
4. PowerPoint
5. คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน “วันนี้เราจะมาเรียนรู้เรื่องภาพพิมพ์”
“นักเรียนทราบหรือไม่ว่าภาพพิมพ์คืออะไร”
2. ครูนำเสนอ PowerPoint เกี่ยวกับภาพพิมพ์
3. ครูสาธิตขั้นตอนการพิมพ์ภาพพิมพ์ และสาธิตเทคนิคการสร้างแม่พิมพ์อย่างง่ายๆ เช่นแม่พิมพ์แกะไม้ แม่พิมพ์กระดาษแข็ง เป็นต้น
4. ครูเปิดฐานวาดเส้น (Drawing Center) ฐานการระบาย (Painting Center) และภาพพิมพ์ (Printing Center)

ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

5. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ในหัวข้อ “ความสุขของฉัน” พร้อมทั้งตั้งชื่อผลงาน
6. นักเรียนร่างแบบและจดบันทึกรายละเอียดที่สนใจอย่างเป็นระบบลงในใบงานที่ครูแจกให้
7. นักเรียนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ตนสนใจผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (Tablet) คอมพิวเตอร์ และหนังสือศิลปะ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา
8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์งาน
9. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากการเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคที่ได้วางแผนและศึกษาค้นคว้ามา

ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

10. ครูให้สัญญาณหมดเวลา พร้อมทั้งเปิดเพลงความยาวประมาณ 10 นาที
11. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมให้เรียบร้อย

ขั้นวัดผล (Assessment)

12. นักเรียนเขียนระบุขั้นตอนในการทำงาน ปัญหาที่พบขณะทำงานและแนวทางแก้ปัญหา เทคนิค/วิธีการใหม่ที่พบ รวมถึงสิ่งที่ชอบในผลงานตนเอง ลงในใบงานที่ครูแจก
13. นักเรียนนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิคหรือวิธีการใหม่ๆ ที่ตนเองค้นพบกับเพื่อน
14. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อผลงาน
15. นักเรียนนำผลงานไปจัดแสดงบนบอร์ด

การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
2. แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(วิชาศิลปะ)
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
 ภาคเรียนที่ 2

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 เรื่อง ภาชนะแก้ว
 เวลา 2 คาบ (100 นาที)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
 วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ
 ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป.4/1 เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย / ใฝ่เรียนรู้ / มุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

รูปร่าง (Shape) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาว ไม่มี
 ความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 2 มิติ ซึ่งมีลักษณะแบนราบ ไม่แสดงน้ำหนักแสงเงา

รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างของสิ่งต่างๆ ที่ประกอบด้วยความกว้าง ความยาว และ
 ความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพิจารณาความแตกต่างระหว่างรูปร่างและรูปทรง (K)
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)
3. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์งานที่มีลักษณะ 3 มิติ (P)

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น ดินน้ำมัน ดินเหนียว เป็นต้น
2. ป้ายนิเทศความรู้เกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง
3. PowerPoint
4. คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน
“รูปร่างและรูปทรงคืออะไร”
“ความแตกต่างของรูปร่างและรูปทรงคืออะไร”
“งานปั้น 3 มิติเป็นรูปร่างหรือรูปทรง”
“งานปั้นมีกี่ประเภท”
2. ครูนำเสนอ PowerPoint เกี่ยวกับงานปั้น
3. ครูสาธิตขั้นตอนและเทคนิควิธีการปั้นดิน
4. ครูเปิดฐานวาดเส้น (Drawing Center) ฐานการระบาย (Painting Center) ภาพพิมพ์ (Printing Center) และฐานการปั้น (Sculpture Center)

ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

5. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “ภาชนะเก๋ไก๋” พร้อมทั้งตั้งชื่อผลงาน
6. นักเรียนร่างแบบและจดบันทึกรายละเอียดที่สนใจอย่างเป็นระบบลงในใบงานที่ครูแจกให้
7. นักเรียนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ตนสนใจผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (Tablet) คอมพิวเตอร์ และหนังสือศิลปะ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา
8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์งาน
9. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากการเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคที่ได้วางแผนและศึกษาค้นคว้ามา

ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

10. ครูให้สัญญาณหมดเวลา พร้อมทั้งเปิดเพลงความยาวประมาณ 10 นาที
11. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมให้เรียบร้อย

ขั้นวัดผล (Assessment)

12. นักเรียนเขียนระบุขั้นตอนในการทำงาน ปัญหาที่พบขณะทำงานและแนวทางแก้ปัญหา เทคนิค/วิธีการใหม่ที่พบ รวมถึงสิ่งที่ชอบในผลงานตนเอง ลงในใบงานที่ครูแจก
13. นักเรียนนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิคหรือวิธีการใหม่ๆ ที่ตนเองค้นพบกับเพื่อน
14. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อผลงาน
15. นักเรียนนำผลงานไปจัดแสดงบนบอร์ด

การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
2. แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(วิชาศิลปะ)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
ภาคเรียนที่ 2

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
เรื่อง เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย
เวลา 2 คาบ (100 นาที)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป.4/5 มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์งานวาดภาพระบายสี

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตัวชี้วัด

ป.4/1 ระบุ และอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ในเหตุการณ์ และงานเฉลิมฉลองของวัฒนธรรมใน ท้องถิ่น

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย / ใฝ่เรียนรู้ / มุ่งมั่นในการทำงาน / รักความเป็นไทย

สาระสำคัญ

งานทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวัน มีคุณค่าและความสำคัญทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เพราะเป็นมรดกที่สืบทอดมาช้านาน เช่น ภูมิปัญญาท้องถิ่นแต่ละภาคของประเทศไทย ประเพณี วัฒนธรรมต่างๆของไทย เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถระบุงานทัศนศิลป์ในงานเฉลิมฉลองของวัฒนธรรมไทย (K)
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)
3. นักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี (P)

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น ดินสอ สีน้ำ สีโปสเตอร์ สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ จานสี พู่กัน เป็นต้น
2. หนังสือศิลปะ/หนังสือศิลปะไทย
3. PowerPoint
4. คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน
“ประเพณีวัฒนธรรมไทยที่นักเรียนรู้จักมีอะไรบ้าง”
“ในประเพณีวัฒนธรรมไทยมีงานทัศนศิลป์ใดบ้าง”
2. ครูนำเสนอ PowerPoint งานทัศนศิลป์ในประเพณีวัฒนธรรมไทย
3. ครูเปิดฐานทุกฐาน (All Center)

ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

4. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย” พร้อมทั้งตั้งชื่อผลงาน
5. นักเรียนร่างแบบและจดบันทึกรายละเอียดที่สนใจอย่างเป็นระบบลงในใบงานที่ครูแจกให้
6. นักเรียนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ตนสนใจผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (Tablet) คอมพิวเตอร์ และหนังสือศิลปะ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา
7. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์งาน
8. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากการเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคที่ได้วางแผนและศึกษาค้นคว้ามา

ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

9. ครูให้สัญญาณหมดเวลา พร้อมทั้งเปิดเพลงความยาวประมาณ 10 นาที
10. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมให้เรียบร้อย

ขั้นวัดผล (Assessment)

11. นักเรียนเขียนระบุขั้นตอนในการทำงาน ปัญหาที่พบขณะทำงานและแนวทางแก้ปัญหา เทคนิค/วิธีการใหม่ที่พบ รวมถึงสิ่งที่ชอบในผลงานตนเอง ลงในใบงานที่ครูแจก
12. นักเรียนนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิคหรือวิธีการใหม่ๆ ที่ตนเองค้นพบกับเพื่อน
13. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อผลงาน
14. นักเรียนนำผลงานจัดแสดงบนบอร์ด

การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
2. แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาพื้นฐานทางเลือก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(วิชาศิลปะ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง ความรัก

ภาคเรียนที่ 2

เวลา 2 คาบ (100 นาที)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ป.4/7 วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ

ป.4/9 เลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกในการสร้างงานทัศนศิลป์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย / ใฝ่เรียนรู้ / มุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

วรรณะของสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ ได้แก่วรรณะอุ่น (Warm Tones) ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง เป็นต้น และวรรณะเย็น (Cool Tones) ให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็น เช่น สีน้ำเงิน สี ม่วง สีเขียว เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพิจารณาเลือกใช้วรรณะสีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก (K)
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน (A)
3. นักเรียนสามารถวาดภาพระบายสี โดยใช้วรรณะสีถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ (P)

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น ดินสอ สีน้ำ สีโปสเตอร์ สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ จานสี พู่กัน เป็นต้น
2. ป้ายนิเทศความรู้เกี่ยวกับวรรณะสี
3. หนังสือเกี่ยวกับสี/วรรณะสี
4. คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน
“เหตุใดเดือนกุมภาพันธ์จึงถูกเรียกว่าเดือนแห่งความรัก”
“นักเรียนคิดว่าเราสามารถนำศิลปะมาเชื่อมโยงกับความรักได้หรือไม่และอย่างไร”
“เราสามารถใช้สื่ออารมณ์ในงานศิลปะได้หรือไม่ อย่างไร”
2. ครูเปิดฐานทุกฐาน (All Center)

ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

3. ครูให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “ความรัก” พร้อมทั้งตั้งชื่อผลงาน
4. นักเรียนร่างแบบและจดบันทึกรายละเอียดที่สนใจอย่างเป็นระบบลงในใบงานที่ครูแจกให้
5. นักเรียนเรียนรู้เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ตนสนใจผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (Tablet) คอมพิวเตอร์ และหนังสือศิลปะ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา
6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์งาน
7. นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากการเลือกสื่อวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคที่ได้วางแผนและศึกษาค้นคว้ามา

ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

8. ครูให้สัญญาณหมดเวลา พร้อมทั้งเปิดเพลงความยาวประมาณ 10 นาที
9. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมให้เรียบร้อย

ขั้นวัดผล (Assessment)

10. นักเรียนเขียนระบุขั้นตอนในการทำงาน ปัญหาที่พบขณะทำงานและแนวทางแก้ปัญหา เทคนิค/วิธีการใหม่ที่พบ รวมถึงสิ่งที่ชอบในผลงานตนเอง ลงในใบงานที่ครูแจก
11. นักเรียนนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิคหรือวิธีการใหม่ๆ ที่ตนเองค้นพบกับเพื่อน
12. นักเรียนและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อผลงาน
13. นักเรียนนำผลงานจัดแสดงบนบอร์ด

การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
2. แบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

ใบงาน

ชื่อ-สกุล.....

Date.....

1

Sketch (ร่างแบบ)



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

ในงาน

2

ชื่อ-สกุล.....

Date.....

ขั้นตอนในการทำงาน

ปัญหาที่พบขณะทำงาน

เทคนิคและวิธีการใหม่ที่พบ

แนวทางในการแก้ปัญหา

สิ่งที่ชอบในผลงานของตนเอง

เกณฑ์การประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
1. การระบุประเด็นปัญหา	สามารถระบุขั้นตอนการทำงานได้ถูกต้องตามสถานการณ์จริงที่ลงมือปฏิบัติ และสามารถระบุประเด็นปัญหาที่พบขณะทำงานได้อย่างละเอียด	ระบุขั้นตอนการทำงานได้ และระบุประเด็นปัญหาที่พบขณะทำงานได้	ระบุขั้นตอนการทำงานหรือระบุประเด็นปัญหาที่พบขณะทำงานได้อย่างใดอย่างหนึ่ง	ไม่ปฏิบัติ
2. การศึกษาค้นคว้าข้อมูล	มีการร่างแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริงโดยศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ พร้อมทั้งจัดบันทึกอย่างเป็นระบบ และอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างถูกต้องและมีความน่าเชื่อถือ	ร่างแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริงโดยศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ พร้อมทั้งจัดบันทึก	ร่างแบบตามความนึกคิด	ไม่ปฏิบัติ
3. การสรุปข้อมูล	สามารถกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับปัญหาที่พบ ด้วยหลักเหตุผลอย่างละเอียด	กำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา สอดคล้องกับปัญหาที่พบ	กำหนดแนวทางในการแก้ปัญหาไม่ครบหรือไม่ชัดเจนหรือไม่ สอดคล้องกับปัญหาที่พบ	ไม่ปฏิบัติ
4. การประเมินผล	ผลงานเป็นไปตามที่วางแผน อีกทั้งได้ค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ๆ และสามารถระบุสิ่งที่ชอบในผลงานพร้อมอธิบายเหตุผล	ผลงานค่อนข้างเป็นไปตามที่วางแผน อีกทั้งได้ค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ๆ และสามารถระบุสิ่งที่ชอบในผลงาน	ผลงานไม่เป็นไปตามที่วางแผน แต่ได้ค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ๆ และสามารถระบุสิ่งที่ชอบในผลงาน	ไม่ปฏิบัติ

เกณฑ์การประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
1. ร่างแบบและวางแผนการทำงาน	ร่าง/ออกแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริง โดยมีการจดบันทึกอย่างเป็นระบบ	ร่าง/ออกแบบและวางแผนก่อนลงมือทำงานจริง	ลงมือทำงานจริงก่อนการร่าง/ออกแบบและวางแผนการทำงาน	ไม่ปฏิบัติ
2. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม	ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้มากกว่า 2 แหล่งเรียนรู้ โดยมีการอ้างอิงแหล่งที่มา	ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้มากกว่า 2 แหล่งเรียนรู้	ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนสนใจจากแหล่งเรียนรู้ 1 แหล่งเรียนรู้	ไม่ปฏิบัติ
3. ผลงานใช้เทคนิคที่หลากหลาย	ใช้กลวิธี เทคนิค วิธีการตั้งแต่ 4 อย่างขึ้นไป (วาดระบาย ชูต แกะ ปั้น พิมพ์ การใช้วัสดุ อุปกรณ์ ฯลฯ) ในการสร้างสรรค์ผลงาน	ใช้กลวิธี เทคนิค วิธีการน้อยกว่า 4 อย่าง (วาด ระบาย ชูต แกะ ปั้น พิมพ์ การใช้วัสดุ อุปกรณ์ ฯลฯ) ในการสร้างสรรค์ผลงาน	ใช้กลวิธี เทคนิค วิธีการอย่างใดอย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน	ไม่ปฏิบัติ
4. ผลงานใช้ทัศนธาตุอย่างหลากหลาย	ใช้ทัศนธาตุตั้งแต่ 3 อย่างขึ้นไป (จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ที่ว่าง และพื้นผิว) ในการสร้างสรรค์ผลงาน	ใช้ทัศนธาตุน้อยกว่า 3 อย่าง (จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ที่ว่าง และพื้นผิว) ในการสร้างสรรค์ผลงาน	ใช้จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรงอย่างใดอย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์	ไม่ปฏิบัติ

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
5. ผลงานมีการจัดองค์ประกอบอย่างเหมาะสม	นำทัศนธาตุมาจัดวางกันอย่างลงตัวและสวยงาม มีจุดเด่น ส่งผลให้ผลงานมีความโดดเด่น	นำทัศนธาตุมาจัดวางได้อย่างเหมาะสม แต่ไม่มีจุดเด่น	นำทัศนธาตุมาจัดวางแต่ยังไม่เหมาะสม และไม่มีจุดเด่น	ไม่ปฏิบัติ
6. ผลงานมีความแปลกใหม่	ผลงานไม่เหมือนหรือคล้ายคลึงกับผู้อื่น และมีรูปแบบ/เอกลักษณ์เฉพาะตัว	ผลงานไม่เหมือนหรือคล้ายคลึงกับผู้อื่น	ผลงานเหมือนหรือคล้ายคลึงกับผู้อื่น	ไม่ปฏิบัติ
7. การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น	กำหนดแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับปัญหาที่พบ นำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างได้ผล	กำหนดแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับปัญหาที่พบ แต่ไม่สามารถปฏิบัติจริงได้	แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นไม่สอดคล้องกับปัญหาที่พบ	ไม่ปฏิบัติ
8. ชื่อผลงานมีความน่าสนใจ	ชื่อผลงานกระชับ ได้ใจความ ใช้ภาษาสละสลวย ดึงดูดความสนใจ	ชื่อผลงานมีความยาว แต่ได้ใจความ	ชื่อผลงานไม่ได้ใจความ	ไม่ปฏิบัติ
9. ชื่อผลงานสอดคล้องกับผลงาน	ชื่อผลงานมีความหมายและเกี่ยวข้องกับ/เชื่อมโยงกับผลงาน	ชื่อผลงานมีความหมายแต่ไม่เกี่ยวข้องกับ/เชื่อมโยงกับผลงาน	ชื่อผลงานไม่มีความหมายและไม่เกี่ยวข้องกับ/เชื่อมโยงกับผลงาน	ไม่ปฏิบัติ
10. ผลงานเสร็จทันเวลา	ผลงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด	ผลงานเสร็จแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 – 10 นาที	ผลงานเสร็จแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 10 นาทีขึ้นไป	ไม่ปฏิบัติ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
เป็นส่วนหนึ่งในวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะ
การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง เขียนเครื่องหมาย / ลงใน () หน้าข้อความตามความเป็นจริง

ตอนที่ 1 เพศ

() ชาย

() หญิง

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
1. นักเรียนได้เรียนรู้การใช้วัสดุ อุปกรณ์ศิลปะประเภทต่างๆ					
2. นักเรียนได้รู้จักกับงานศิลปะ ประเภทต่างๆ					
3. นักเรียนได้ฝึกการวางแผนอย่าง เป็นขั้นตอนก่อนสร้างสรรค์ผลงาน					
4. นักเรียนได้ฝึกการทำงานอย่างเป็น ระบบ					
5. นักเรียนมีแหล่งค้นคว้าใน ห้องเรียนที่ทันสมัยและสะดวกสบาย					
6. นักเรียนได้รับคำปรึกษาที่ดีจากครู					
7. นักเรียนมีทางเลือกในการกำหนด ชื่อผลงานด้วยตัวเอง					
8. นักเรียนมีทางเลือกในการกำหนด สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ด้วยตัวเอง					
9. นักเรียนได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะด้วยตนเอง					
10. นักเรียนสนุกและกระตือรือร้นใน การปฏิบัติงาน					
11. นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบใน การทำความสะอาดและเก็บวัสดุ อุปกรณ์					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
12. นักเรียนได้นำเสนอผลงานของตนเอง					
13. นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์กับเพื่อนและครู					
14. นักเรียนได้จัดแสดงผลงานของตนเอง					
15. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเองและผู้อื่น					
16. นักเรียนภูมิใจในผลงานของตนเอง					
17. นักเรียนได้ฝึกการสื่อสารกับผู้อื่น					
18. นักเรียนได้ฝึกความกล้าแสดงออก					
19. นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน					
20. นักเรียนเรียนรู้การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข					

แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
เป็นส่วนหนึ่งในวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะ
การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....

สถานที่สัมภาษณ์.....วันที่สัมภาษณ์.....

เวลาเริ่มต้นการสัมภาษณ์.....เวลาสิ้นสุดการสัมภาษณ์.....

1. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
.....
2. นักเรียนชอบ/ประทับใจขั้นตอนใดในการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก
.....
3. นักเรียนคิดว่าพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนหลังจากจัดการเรียนการสอน
ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกเป็นอย่างไร
.....
4. นักเรียนคิดว่าการวางแผนอย่างเป็นขั้นตอนก่อนสร้างสรรคงานมีประโยชน์หรือไม่ อย่างไร
.....
5. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อทางเลือกในการกำหนดชื่อผลงานของนักเรียนเอง และเพราะอะไร
.....
6. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อทางเลือกในการใช้สื่อทางศิลปะอย่างอิสระ และเพราะอะไร
.....
7. นักเรียนคิดว่าการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วย
ตนเองหรือไม่ อย่างไร
.....
8. นักเรียนมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกอย่างไร
.....

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อาเซียนศิลปะ

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ข้อที่ 1	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 6	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 9	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 10	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 11	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 12	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							1.00	ใช้ได้

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก เรื่องมหานครก้องโลก

เรื่อง	รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1.มหานครก้องโลก	1.ชื่อกิจกรรม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3.คุณลักษณะอันพึงประสงค์	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4.สาระสำคัญ	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	5.จุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	6.สื่อการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	7.กิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	8.การวัดและประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							1.00	ใช้ได้	

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก เรื่อง
อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

เรื่อง	รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวม ของ คะแนน	ค่า IOC	แปล ผล
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3	4	5			
2.อนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	1.ชื่อกิจกรรม	1	1	1	1	0	4.00	0.80	ใช้ได้
	2.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3.คุณลักษณะอันพึงประสงค์	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4.สาระสำคัญ	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	5.จุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	6.สื่อการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	7.กิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	8.การวัดและประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							0.98	ใช้ได้	

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก เรื่อง
ความสุขของฉันทัน

เรื่อง	รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวม ของ คะแนน	ค่า IOC	แปล ผล
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3	4	5			
3.ความสุขของฉันทัน	1.ชื่อกิจกรรม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3.คุณลักษณะอันพึงประสงค์	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4.สาระสำคัญ	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	5.จุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	6.สื่อการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	7.กิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	8.การวัดและประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							1.00	ใช้ได้	

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก เรื่อง
 ภาชนะแก้ว

เรื่อง	รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวม ของ คะแนน	ค่า IOC	แปล ผล
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3	4	5			
4.ภาชนะแก้ว	1.ชื่อกิจกรรม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3.คุณลักษณะอันพึงประสงค์	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4.สาระสำคัญ	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	5.จุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	6.สื่อการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	7.กิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	8.การวัดและประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							1.00	ใช้ได้	

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก เรื่องเฉลิม
 ฉลองวัฒนธรรมไทย

เรื่อง	รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวม ของ คะแนน	ค่า IOC	แปล ผล
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3	4	5			
5.เฉลิมฉลองวัฒนธรรมไทย	1.ชื่อกิจกรรม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3.คุณลักษณะอันพึงประสงค์	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4.สาระสำคัญ	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	5.จุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	6.สื่อการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	7.กิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	8.การวัดและประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							1.00	ใช้ได้	

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก เรื่อง
ความรัก

เรื่อง	รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวม ของ คะแนน	ค่า IOC	แปล ผล
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3	4	5			
6.ความรัก	1.ชื่อกิจกรรม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3.คุณลักษณะอันพึงประสงค์	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4.สาระสำคัญ	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	5.จุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	6.สื่อการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	7.กิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	8.การวัดและประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							1.00	ใช้ได้	

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

รายการ ประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวมของ คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ข้อที่ 1	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							1.00	ใช้ได้

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ข้อที่ 1	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 6	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 9	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 10	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							1.00	ใช้ได้

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ข้อที่ 1	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 6	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 9	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 10	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 11	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 12	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 13	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 14	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 15	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้

รายการ ประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวมของ คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ข้อที่ 16	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 17	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 18	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 19	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 20	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
รวม							0.98	ใช้ได้

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก

รายการ ประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ผลรวมของ คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ข้อที่ 1	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 6	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม							1.00	ใช้ได้

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายณชนก หล่อสมบูรณ์ เกิดเมื่อวันที่ 16 ธันวาคม 2534 จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐานจากโรงเรียนเซนต์คาเบรียล ในปีพ.ศ. 2552 จากนั้นสำเร็จการศึกษาหลักสูตรปริญญาการศึกษาบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 1) คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอกศิลปกรรมศาสตร์ศึกษา สาขาทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในปีพ.ศ.2559 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีพ.ศ.2559

