

การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ
เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา



นางสาวพรเพ็ญ คงหน่วย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2567

DEVELOPMENT OF ART HISTORY TEACHING INNOVATION WITH VISUAL TOOLS
TO ENHANCE KNOWLEDGE TRANSFER OF ART EDUCATION STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of
Master of Education in Art Education
Department of Art, Music, and Dance Education
Faculty of Education
Chulalongkorn University
Academic Year 2024

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วย
เครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของ
นักศึกษาศิลปศึกษา

โดย

นางสาวพรเพ็ญ คงหน่วย

สาขาวิชา

ศิลปศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยศวีร์ สายฟ้า)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

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

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)

พรเพ็ญ คงหน่วย : การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา.
(DEVELOPMENT OF ART HISTORY TEACHING INNOVATION WITH VISUAL TOOLS TO ENHANCE KNOWLEDGE TRANSFER OF ART
EDUCATION STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยใช้เครื่องมือทางทัศนะเพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา การวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยและพัฒนา โดยการแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง จำนวน 9 ท่าน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษา 3 ท่าน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษา 3 ท่าน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา 3 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกในระดับปริญญาตรี แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับปริญญาตรี แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ แบบสอบถามนักศึกษาศิลปศึกษาด้านการเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์ของนักศึกษาศิลปศึกษาในระดับปริญญาตรี ระยะที่ 2 ทดลองใช้นวัตกรรมการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยใช้เครื่องมือทางทัศนะเพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาสาขาศิลปศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม 20 คน โดยใช้เครื่องมือ ดังนี้ แผนการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ ประกอบไปด้วย การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) สัญลักษณ์ (Semiotic) แผนผังความคิด (Mind Mapping) อินโฟกราฟิก (Infographic) วิดีโอ (Video) แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนะ แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าเฉลี่ย ร้อยละ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) SEART Model รูปแบบแนวคิดเชิงกระบวนการที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ ผ่าน 6 ขั้นตอน ได้แก่ การมองภาพรวมอย่างเป็นระบบ (Structured Overview) การวิเคราะห์และเปรียบเทียบ (Explore and Compare) สรุปและสังเคราะห์ความเข้าใจ (Extract Knowledge) การอภิปราย (Articulate Ideas) การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine and Create) และการประเมินสะท้อนการเรียนรู้ (Thinking Back) 2) แผนการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ ประกอบไปด้วยการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) สัญลักษณ์ (Semiotic) แผนผังความคิด (Mind Mapping) อินโฟกราฟิก (Infographic) วิดีโอ (Video) 3) แบบประเมินคุณภาพ ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนะและแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา จากแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนะ ผลการประเมินพบว่า กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีทั้ง 4 กลุ่ม มีคะแนนรวมอยู่ระหว่าง 29–32 คะแนน โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมของทั้ง 4 กลุ่มอยู่ในระดับ “ดีมาก” ($\bar{x}=3$) โดยมีข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}=3$) ได้แก่ การเชื่อมโยงระหว่างแนวคิด ศิลปิน และผลงานต่างๆ อย่างสมเหตุสมผล เครื่องมือทางทัศนะมีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล การใช้สื่อประกอบในการสร้างเครื่องมือทางทัศนะช่วยให้ข้อมูลมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย ใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม การเลือกสี รูปแบบ และองค์ประกอบที่ทำให้เครื่องมือทางทัศนะน่าสนใจและสื่อสารได้ดี แสดงให้เห็นว่า สื่อเครื่องมือทางทัศนะที่ผู้เรียนสร้างขึ้นมีคุณภาพในระดับดีมาก มีความสอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้ และสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน สามารถเชื่อมโยงแนวคิด ใช้เครื่องมือได้อย่างเหมาะสม และมีการออกแบบองค์ประกอบที่ช่วยให้ข้อมูลสื่อสารเข้าใจง่าย ข้อที่ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ การอธิบายข้อมูลสำคัญได้อย่างครบถ้วนในการนำเสนอแต่ละประเด็น ($\bar{x}=2$) ปัจจัยถึงจุดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม เช่น การกลั่นกรองประเด็นสำคัญและฝึกทักษะในการนำเสนอข้อมูลเชิงลึกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น จากการประเมินความพึงพอใจกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนด้วยเครื่องมือทางทัศนะกับนักศึกษาศิลปศึกษา พบว่า ผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับ “ดีมาก” ข้อที่ได้รับ คะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การเลือกสี รูปแบบ และองค์ประกอบ การอธิบายข้อมูลสำคัญได้อย่างครบถ้วน ($\bar{x}=4.95$, $SD=0.22$) แสดงถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมให้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน และมีความน่าสนใจในแง่ของการออกแบบการนำเสนอ คะแนนเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ การจัดระเบียบข้อมูล การใช้สื่อประกอบ และความพึงพอใจโดยรวมของกิจกรรม ($\bar{x}=4.90$, $SD=0.31$) แสดงถึงความคิดเห็นที่คล้ายคลึงกันของผู้เรียนว่าสื่อและการจัดกิจกรรมมีคุณภาพสูง ข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่ ข้อการเชื่อมโยงแนวคิด ศิลปิน และผลงาน ($\bar{x}=4.65$, $SD=0.81$) ปัจจัยถึงความหลากหลายในระดับความเข้าใจของผู้เรียนในประเด็นที่ต้องใช้การวิเคราะห์เชิงลึก สะท้อนถึงโอกาสในการพัฒนาเพิ่มเติมด้านกระบวนการวิเคราะห์และสังเคราะห์เชิงวิพากษ์ ข้อเสนอแนะที่ได้จากนักศึกษาสะท้อนว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงต่อเนื้อหาและกิจกรรมโดยรวม แต่มีข้อเสนอให้พิจารณาปรับปรุงด้านการเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

สาขาวิชา ศิลปศึกษา
ปีการศึกษา 2567

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6580091527 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD: VISUAL LITERACY TOOLS, ART HISTORY, INSTRUCTIONAL INNOVATION, UNDERGRADUATE STUDENTS IN ART EDUCATION, KNOWLEDGE TRANSFER

Phonphen Khongnuai : DEVELOPMENT OF ART HISTORY TEACHING INNOVATION WITH VISUAL TOOLS TO ENHANCE KNOWLEDGE TRANSFER OF ART EDUCATION STUDENTS . Advisor: Asst. Prof. Intira Phrompan, Ph.D.

This research aimed to develop an instructional innovation in Art History using visual tools to promote knowledge transfer among art education students. The study employed a research and development (R&D) methodology, divided into two phases. Phase 1 involved data collection through a review of relevant literature, prior research, and expert interviews. A total of nine experts were interviewed, comprising 1) three experts in Art Education at the higher education level, 2) three experts in Art History instruction at the undergraduate level, and 3) three experts in learning innovation in higher education. Research instruments included structured interview protocols for experts in Western Art History, Art Education, and educational innovation, as well as a student questionnaire regarding their learning experiences in Art History. Phase 2 involved the implementation of the developed instructional innovation in an Art History course, utilizing visual tools to promote knowledge transfer among Art Education students. The sample group consisted of 20 undergraduate students majoring in Art Education at Rajamangala University of Technology Thanyaburi. The instruments employed in this phase included a lesson plan for teaching Art History, integrating various visual tools such as: timelines, semiotics, mind mapping, infographics, and videos; along with evaluation tools such as the Visual Tool Quality Assessment Form and the Student Satisfaction Survey. Quantitative data were analyzed using mean and percentage, while qualitative data were analyzed using content analysis.

The research findings revealed that the development of an instructional innovation in Art History using visual tools to promote knowledge transfer among Art Education students consisted of the following components 1) The SEEART Model a process-oriented conceptual framework designed to enhance Art History learning by emphasizing analytical thinking, synthesis, and creativity through six stages Structured Overview (S), Explore and Compare (E), Extract Knowledge (E), Articulate Ideas (A), Reimagine and Create (R), and Thinking Back (T) 2) The Art History Lesson Plan, which incorporated the use of visual tools including Timeline, Semiotic, Mind Mapping, Infographics, and Video 3) Evaluation Instruments, comprising the Visual Tool Quality Assessment Form and the Student Satisfaction Survey. The assessment of visual tools created by students from Rajamangala University of Technology Thanyaburi across all 4 groups showed total scores ranging from 29 to 32, with an average score of "Very Good" ($\bar{x}=3$). The highest-rated criteria ($\bar{x}=3$) included the logical connection of concepts, artists, and artworks; the effectiveness of visual tools in communicating content; the use of supplementary media to enhance clarity and interest; the appropriate selection and use of visual tools; and the design choices involving color, layout, and composition that enhanced visual communication. These findings suggest that the visual tools created by students were of high quality, aligned with learning objectives, and effective in conveying key content. However, the lowest-rated item was the ability to comprehensively explain key information in each topic ($\bar{x} = 2$), indicating a need for further improvement in critical content selection and the development of in-depth presentation skills. Regarding the evaluation of student satisfaction with the instructional innovation, students exhibited an overall satisfaction level of "Very Good." The highest mean scores were observed in the categories of design elements, including color, layout, and composition, and the comprehensive explanation of key information ($\bar{x}=4.95$, $SD=0.22$), indicating that the learning activities facilitated clear understanding and engaging content presentation. The second-highest scores were related to the organization of information, the use of multimedia, and overall satisfaction with the learning activities ($\bar{x}=4.90$, $SD=0.31$), reflecting a high level of consensus among students regarding the quality of the materials and instructional design. In contrast, the lowest-rated item was the connection of concepts, artists, and artworks ($\bar{x}=4.65$, $SD=0.81$), suggesting variation in students' depth of understanding in areas requiring advanced analytical thinking, which reflects an opportunity for further development in critical analysis and synthesis processes. Student feedback indicated a high level of satisfaction with the overall content and activities, along with recommendations to allocate more time for instructional activities in order to optimize learning outcomes.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Art Education

Academic Year: 2024

Student's Signature

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ “This project is funded by Research Council of Thailand (NRCT)” ทุนวิจัยมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2567 ผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อินทิรา พรหมพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ ชี้แนะแนวทาง ตลอดจนตรวจสอบความถูกต้องของกระบวนการวิจัยในขั้นตอนต่าง ๆ จนทำให้เกิดเป็นวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ขึ้น ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ ที่กรุณาให้เกียรติเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาและเสียสละเวลาอันมีค่าในการตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวนิช, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา ภูจิปี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดารณี ธนวัฒน์, อาจารย์ ดร.สุชาติ ทองสีมา, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาดา อรรถอนันต์ ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย อีกทั้งให้คำแนะนำในการปรับแก้เครื่องมือวิจัย ขอขอบพระคุณ ศ.ปิยะแสง จันทวงศ์ไพศาล ที่กรุณาเป็นวิทยากรในการให้ความรู้ในการจัดบรรยายให้ความรู้การจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ ขอขอบพระคุณ รศ.ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ ที่กรุณาให้คำแนะนำและเอื้อเฟื้อสถานที่สำหรับการวิจัย ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่เสียสละเวลาในการให้สัมภาษณ์ และขอบคุณนักศึกษาสาขาศิลปศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมืองศรีนครินทรวิโรฒ และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่ให้ความรู้และคำปรึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้าน แก่ผู้วิจัยเสมอมา และขอขอบคุณเพื่อน ๆ มหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ที่ 38 และรุ่นพี่มหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา รุ่นที่ 37 ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กันตลอดมา ตลอดจนเจ้าหน้าที่สาขาศิลปศึกษาทุกท่านที่อำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยจนประสบผลสำเร็จได้

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณครอบครัวผู้วิจัย สำหรับการสนับสนุนในด้านการศึกษาและเป็นกำลังใจที่สำคัญ ทำให้ผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

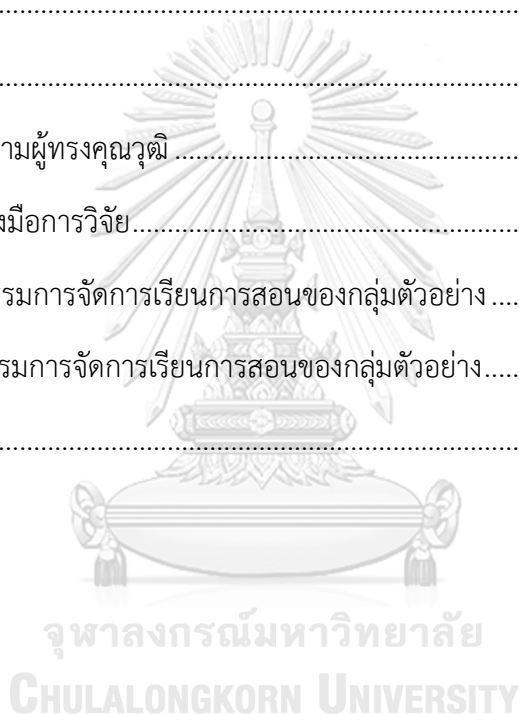
พรเพ็ญ คงหน่วย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามวิจัย	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตวิจัย	5
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
กรอบแนวคิด.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
1. ทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา	9
2. การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา.....	12
2.1 นักศึกษาศิลปศึกษา	13
2.2 หลักสูตรศิลปศึกษา.....	13
2.3 หลักการประเมินการเรียนรู้ศิลปะที่มีคุณภาพ	15
2.4 เครื่องมือและวิธีการประเมินในศิลปศึกษา	19

3. วิชามประวัติศาสตร์ศิลป์.....	20
3.1 นิยามของประวัติศาสตร์ศิลป์.....	20
3.2 วัตถุประสงค์และความสำคัญของการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์	21
3.4 ขอบเขตการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษา	25
4. การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ	36
4.1 แนวคิดการเรียนรู้ทางทัศนะ	36
4.2 เครื่องมือทางทัศนะ.....	38
4.3 การสื่อสารด้วยภาพ	43
4.4 การเรียนรู้จากสิ่งที่มองเห็น (Visual Learning).....	43
4.5 ทฤษฎีการเรียนรู้.....	43
4.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ	45
5. การถ่ายโยงความรู้.....	50
5.1 ความหมาย และความสำคัญของการถ่ายโยงการเรียนรู้.....	51
5.2 องค์ประกอบของการถ่ายโยงการเรียนรู้.....	51
5.3 หลักการถ่ายโยงการเรียนรู้.....	52
5.4 ประเภทของการถ่ายโยงการเรียนรู้	52
5.5 การสอนให้เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้	53
6. นิยามของนวัตกรรมการศึกษา.....	53
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	54
7.1 งานวิจัยในประเทศ	54
7.2 งานวิจัยต่างประเทศ	56
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	59
วิธีดำเนินการวิจัย	59
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	62

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	63
การเก็บรวบรวมข้อมูล	63
บทที่ 4 สรุปผลการวิจัย	66
ตอนที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ	66
ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ	86
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	95
บรรณานุกรม.....	109
ภาคผนวก.....	115
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	116
ภาคผนวก ข เครื่องมือการวิจัย.....	118
ภาคผนวก ค กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มตัวอย่าง	141
ภาคผนวก ง กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มตัวอย่าง.....	145
ประวัติผู้เขียน	148



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตารางแสดงเครื่องมือและวิธีการประเมินในศิลปศึกษา	15
ตารางที่ 2 วิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบการสอนศิลปะตะวันตกในปัจจุบัน	22
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์จากการแสดงเนื้อหาประเด็นทางประวัติศาสตร์ศิลป์	26
ตารางที่ 4 วิเคราะห์และสังเคราะห์ยุค Renaissance	28
ตารางที่ 5 วิเคราะห์การออกแบบการสอนด้วยการใช้เครื่องมือทางทัศนะ	49
ตารางที่ 6 ตารางสรุปผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษา	68
ตารางที่ 7 ตารางสังเคราะห์ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษา	70
ตารางที่ 8 ตารางสังเคราะห์ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการสอน	73
ตารางที่ 9 ตารางสรุปแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์	75
ตารางที่ 10 สรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบความเหมาะสม	85
ตารางที่ 11 ตารางสรุปข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนะ ของผู้เรียน	87
ตารางที่ 12 ตารางสรุปการประเมินความชัดเจนของข้อมูล	89
ตารางที่ 13 ตารางสรุปการประเมินการเชื่อมโยงประเด็น	89
ตารางที่ 14 ตารางสรุปการประเมินการใช้เครื่องมือหรือสื่อประกอบ	90
ตารางที่ 15 ตารางสรุปการประเมินการแสดงความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ	91
ตารางที่ 16 สรุปการประเมินความสมบูรณ์และแม่นยำของการนำเสนอ	92
ตารางที่ 17 ตารางสรุปคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา	93

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงช่วงเวลาและความเชื่อมโยงการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ในยุคเรเนซองส์	35
ภาพที่ 2 The Lewinian experiential learning model, 2009	44
ภาพที่ 3 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ	77
ภาพที่ 4 The Agony and the Ecstasy	81
ภาพที่ 5 Da Vinci's Demons	81
ภาพที่ 6 สื่อประกอบการสอนแผนผังความคิด (Mind Mapping).....	82
ภาพที่ 7 สื่อประกอบการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline).....	83
ภาพที่ 8 ภาพแสดงนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ	84
ภาพที่ 9 ภาพแสดงรูปแบบนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ	100
ภาพที่ 10 กระบวนการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์	142
ภาพที่ 11 กระบวนการนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์เครื่องมือทางทักษะของกลุ่มตัวอย่าง.....	144
ภาพที่ 12 ผลงานการสร้างสรรค์เครื่องมือทางทักษะของกลุ่มตัวอย่าง	146
ภาพที่ 13 ผลงานการสร้างสรรค์เครื่องมือทางทักษะของกลุ่มตัวอย่าง	147

CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาชีพครูเป็นวิชาชีพชั้นสูงที่มีบทบาทสำคัญยิ่งในการเตรียมเยาวชนและส่งเสริมผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างสรรค์สังคมอย่างยั่งยืน เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความเป็นครู มีความรู้ลึกในศาสตร์แห่งวิชาชีพครู จัดการเรียนรู้ และประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทของการจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ (คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2564)

จากบริบทของวิชาชีพครูดังกล่าว หลักสูตรศิลปศึกษาจึงนับเป็นหนึ่งในแขนงวิชาที่มีบทบาทในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านทักษะ ศิลปะ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งต้องพัฒนาให้ทันกระแสโลกในด้านกระบวนการ กลวิธี วัสดุ อุปกรณ์ การออกแบบ เทคโนโลยี ฯลฯ เพื่อให้การผลิตเกิดเป็นผลงานทางศิลปศึกษาที่มีคุณภาพและทันสมัย ซึ่งในเหตุการณ์ปัจจุบันเป็นการแข่งขันด้านการออกแบบเป็นส่วนใหญ่ ด้วยเหตุนี้ สาขาวิชาครูจึงจำเป็นต้องพัฒนาองค์ความรู้ความเข้าใจและทักษะความชำนาญในการออกแบบอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ที่เป็นหลักสูตรที่ผลิตบัณฑิตให้เป็นครู อาจารย์ อย่างมีศักยภาพ ซึ่งหลักสูตรได้ยึดหลักมาตรฐานกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ที่คำนึงถึงมาตรฐานทางวิชาการ และทางวิชาชีพ สามารถเชื่อมโยงความรู้ศาสตร์ต่างสาขาได้ ทำให้บัณฑิตสามารถไปศึกษาต่อและปฏิบัติงานได้หลากหลายหน้าที่ รวมทั้งยังสามารถนำวิธีการสอนที่มีอย่างหลากหลายมาใช้สื่อสาร ถ่ายทอดความคิด ความรู้จากมโนทัศน์เนื้อหาสาระของศาสตร์ศิลปศึกษาให้แก่ผู้เรียน และควบคู่ไปกับการนำไปประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ได้เป็นเลิศ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 2565) หนึ่งในหัวใจสำคัญของศิลปศึกษา คือ วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ซึ่งเป็น 1 ใน 4 แกนหลักของการศึกษาศิลปศึกษาแบบมีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐาน โดยประวัติศาสตร์ศิลป์ถือเป็นรายวิชาพื้นฐานในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ในคณะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เช่น หลักสูตรศิลปศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์ เนื้อหาของวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์เชื่อมโยง สัมพันธ์กับความรู้ในด้านอื่นในวงกว้าง เช่น สังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ฯลฯ (Zhang, 2020) วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์จึงเป็นวิชาที่มีขอบเขตกว้างขวาง มีเนื้อหาบูรณาการกับวิชาอื่น ๆ มีรายละเอียดเนื่องจากเป็นวิชาที่ศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ของงานศิลปะเพื่อการศึกษาค้นคว้า เช่น ประวัติและแนวคิดของศิลปิน เทคนิคและเครื่องมือที่ใช้ อิทธิพลของวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมที่มีต่อการสร้างสรรค์งานนั้น ๆ (วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูรย์, 2528) ทำให้การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ต้องอาศัยวิธีการที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

บรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาศิลปศึกษาในปัจจุบัน จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงออกและส่งเสริมการพัฒนาการของนักเรียนทุกด้าน การส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจและนำไปถ่ายทอดให้แก่ผู้เรียนต่อไปจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ทั้งกระบวนการที่ทำให้นักศึกษาศิลปศึกษาเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ อันนำไปสู่การถ่ายทอดความรู้ผู้เรียน ในทัศนะของผู้เรียนส่วนใหญ่ มักมองว่าการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์เป็นเรื่องที่ต้องท่องจำ และมีวิธีการสอนในรูปแบบดั้งเดิม เช่น การฟัง การบรรยายเป็นหลัก ซึ่งส่งผลให้บรรยากาศในการเรียนขาดแรงจูงใจแก่ผู้เรียนในชั้นเรียน (นิภากร ธาราภูมิ, 2555b) การเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์ในวิธีการดังกล่าวอาจทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจและรู้สึกถึงคุณค่าของงานศิลปะได้อย่างแท้จริง โดยเฉพาะในกรณีของประวัติศาสตร์ศิลป์ยุคเรเนซองส์ที่มีความซับซ้อนและลึกซึ้งทั้งในด้านแนวคิด ศิลปะ และวัฒนธรรม

ด้วยเหตุนี้ การนำเครื่องมือทางทัศนศึกษาประยุกต์ใช้ในการสอนจึงสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจภาพรวมของศิลปะในยุคนั้นได้ชัดเจนและเข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้ภาพวาดหรือสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความคิดหลักของยุคเรเนซองส์ และการฟื้นฟูความรู้จากยุคกรีกและโรมัน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมของการเปลี่ยนแปลงทางศิลปะและสังคมในยุคนี้อย่างดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์และเข้าใจถึงบทบาทของศิลปะในแต่ละช่วงเวลาอย่างมีมิติ (Lewin, 2007) ศิลปะในยุคเรเนซองส์ถือเป็นช่วงเวลาแห่งการฟื้นฟูความรู้เรื่องในอดีตของอารยธรรมกรีกและโรมัน แก่นแท้ของยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการมิได้หยุดอยู่เพียงการเลียนแบบศิลปะโบราณ หากแต่เป็นการให้ความสำคัญกับปัจเจกบุคคล การศึกษาโครงสร้างทางกายภาพของมนุษย์และธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง ยุคสมัยนี้ยังเป็นช่วงแห่งการสำรวจทางภูมิศาสตร์อย่างกว้างขวาง การเติบโตขององค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ การปฏิรูปศาสนา รวมถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในวงการศิลปะ อันนำไปสู่การพัฒนาแนวคิด การคิดค้นนวัตกรรม และการประดิษฐ์สิ่งใหม่อย่างมีนัยสำคัญต่อประวัติศาสตร์มนุษยชาติ (มยุรี เจริญ, 2540)

การเรียนรู้ทางทัศนศึกษามีบทบาทสำคัญในการศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดและการเข้าใจของผู้เรียน ทั้งในบริบทของห้องเรียนและสถานการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย การใช้เครื่องมือทางทัศนศึกษา เช่น ภาพ (Images), แผนภูมิ (Chart), สัญลักษณ์ (Symbol) หรือแผนผัง (Diagram) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจข้อมูลที่ซับซ้อนผ่านกระบวนการคิดเป็นภาพ (Burkhardt, 2003) การคิดเป็นภาพ เป็นวิธีการกระตุ้นสมองให้รับรู้ข้อมูลได้อย่างครบถ้วนและกระตุ้นกระบวนการคิดของสมองเพื่อถ่ายทอดความคิดนั้นออกมาให้เป็นภาพหลากหลายรูปแบบ และการเรียนรู้ทางทัศนศึกษาเป็นกิจกรรมที่เรียบง่ายมากที่ออกแบบมาเพื่อสร้างความรู้พื้นฐานของนักเรียนและพัฒนาทักษะการคิดที่ใช้รายละเอียดจากภาพเพื่อเพิ่มความเข้าใจ (Robertson K, 2006) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงจนเกิดเป็นการเรียนรู้ และการสื่อสารด้วยภาพ การใช้สัญลักษณ์ภาพเพื่อสื่อสารความคิดและสื่อสารความหมาย (Hawes, 1987) รวมถึงการนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อน ด้วยกลยุทธ์การออกแบบ เช่น

แผนที่ ตารางเวลา หรือจังหวะการเต้นของหัวใจ (Tufte, 1990) ซึ่งทั้งหมดสอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้ของ Neisser (1976) ที่กล่าวถึงการประมวลผลจากล่างขึ้นบนและจากบนลงล่างซึ่งมีปฏิสัมพันธ์กันเพื่อก่อให้เกิดการตีความสิ่งเร้าอย่างดีที่สุด (Ullman, 2021)

การใช้เครื่องมือทางทัศนศาสตร์ในการสอนด้วยภาพ (Images), แผนภูมิ (Chart), สัญลักษณ์ (Symbol) หรือแผนผัง (Diagram) สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น การเรียนรู้จากเครื่องมือทางทัศนศาสตร์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงทฤษฎีและประวัติศาสตร์กับภาพที่จับต้องได้จริง และสามารถเข้าใจเนื้อหาของวิชาศิลปะได้อย่างลึกซึ้งและน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การนำเครื่องมือทางทัศนศาสตร์มาใช้อย่างส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์และการพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การนำภาพสัญลักษณ์มาใช้แทนตัวอักษร ภาษา คำพูด ที่มีความเป็นนามธรรม สามารถลดปัญหาในการรับรู้และแปลความหมายให้กับผู้ที่มีปัญหาในการเรียนรู้จากตำรา ข้อความ การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนศาสตร์ เป็นชุดของความสามารถด้านการมองเห็น ซึ่งสามารถพัฒนาได้โดยการใช้ประสบการณ์ร่วมกับประสาทสัมผัสอื่นๆ ที่สามารถช่วยสื่อสารข้อมูล ความคิด หรือคำแนะนำได้ ซึ่งอาจรวมถึงแผนภูมิ (Chart), แผนผัง (Diagram), แผนผังความคิด (Mind Mapping), สัญศาสตร์ (Semiotic), รูปภาพ (Images), วิดีโอ (Video) หรือการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) เครื่องมือทางทัศนศาสตร์สามารถใช้สำหรับงานที่หลากหลาย ช่วยส่งเสริมความสามารถในการทำความเข้าใจและสร้างสรรค์ภาพอย่างมีประสิทธิภาพ โดยครอบคลุมทักษะการคิด การเรียนรู้ และการสื่อสารผ่านรูปแบบภาพอย่างมีระบบ (Debes, 1968)

ในบริบทของหลักสูตรศิลปศึกษาระดับปริญญาตรีในประเทศไทย ซึ่งอยู่ภายใต้การกำกับคุณภาพตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2550) นักศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาความสามารถในการถ่ายโยงความรู้ โดยสามารถจดจำ เข้าใจ และประยุกต์ใช้ข้อมูลจากการศึกษาและประสบการณ์ที่ผ่านมาในบริบทที่หลากหลายได้อย่างเหมาะสม การถ่ายโยงความรู้ (transfer of learning) จึงมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ เพราะเป็นกระบวนการที่แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของผู้เรียนในการเชื่อมโยงและนำองค์ความรู้ ทักษะ หรือหลักการที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ซึ่งมีบริบทแตกต่างจากเดิมอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนจำเป็นต้องมีความเข้าใจในองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ และสามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลแต่ละส่วนจนเกิดเป็นโครงสร้างความรู้ที่ซับซ้อน (Shuell, 1990) ทั้งนี้ Gagné (1997) ชี้ให้เห็นว่า การถ่ายโยงที่มีประสิทธิภาพจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง และสามารถเลือกใช้ความรู้ที่เหมาะสมต่อบริบทที่แตกต่างได้อย่างยืดหยุ่น นวัตกรรมการสอนด้วยเครื่องมือทางทัศนศาสตร์ จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยกระบวนการคิดเป็นภาพ การเรียนรู้ผ่านภาพ

และการสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการรับรู้และถ่ายทอดข้อมูล ช่วยให้ผู้เรียนสามารถ แปลสัญลักษณ์ภาพเป็นข้อความ และแปลงข้อความกลับเป็นภาพได้อย่างแม่นยำ (สุรนิต เวชโช และ ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2563) ด้วยวิธีการดังกล่าว ผู้เรียนจะสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนของวิชา ประวัติศาสตร์ศิลป์ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น พัฒนาโครงสร้างความรู้ที่ชัดเจน และเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับ ประสบการณ์เดิมได้อย่างมีระบบ ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการถ่ายโยงความรู้ไปสู่สถานการณ์ ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพของนักศึกษา ศิลปศึกษา ที่ต้องสามารถเข้าใจ ประยุกต์ใช้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ทางศิลปะต่อไปยังผู้เรียนได้ อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมกับบริบทต่าง ๆ

จากบทบาทของวิชาชีพครูในฐานะวิชาชีพชั้นสูงที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพในการ เรียนรู้และการสร้างสรรค์สังคมอย่างยั่งยืน หลักสูตรศิลปศึกษาจึงมีหน้าที่สำคัญในการหล่อหลอม บัณฑิตให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะด้านศิลปะควบคู่กับความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ซึ่งมีความซับซ้อนและต้องการวิธีการ เรียนรู้ที่ส่งเสริมความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การประยุกต์ใช้นวัตกรรมการสอนด้วยเครื่องมือทางทัศน ะจึงนับเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถพัฒนาทักษะการคิด การเรียนรู้ และการถ่ายโยงความรู้ของผู้เรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับความต้องการของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และตอบสนองต่อ ภารกิจของสถาบันผลิตครูในการเตรียมบัณฑิตให้พร้อมสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการปฏิบัติ วิชาชีพครูอย่างมีคุณภาพ

คำถามวิจัย

1. องค์ประกอบและขั้นตอนของนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศน ะมีลักษณะอย่างไร
2. ผลของการใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศน ะ ส่งเสริมการถ่าย โยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษาอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศน ะเพื่อส่งเสริมการถ่าย โยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศน ะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

ขอบเขตวิจัย

การวิจัยนี้เป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา โดยกำหนดขอบเขตเนื้อหาเฉพาะช่วงศิลปะยุค เรเนซองส์ และประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นในด้านการถ่ายโยงความรู้ของผู้เรียน

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัย โดยพิจารณาทั้งด้านรูปแบบ เทคนิค แนวคิด รวมถึงบริบททางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะในช่วงเวลานั้น

เครื่องมือทางทัศนะ เครื่องมือหรือเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการใช้สื่อภาพและ กราฟิกในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อช่วยในการสื่อสารข้อมูล แนวคิด หรือความเข้าใจให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ตัวอย่างของเครื่องมือทางทัศนะ ได้แก่ การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญลักษณ์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video) ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ในงานที่หลากหลาย ทั้งในด้านการจัดการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอความคิดอย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้ทางทัศนะ ความสามารถในการรับรู้จากสิ่งที่มองเห็นหรือภาพ และสามารถ แปลความหมาย ทำความเข้าใจ ตีความข้อมูล รวมทั้งสามารถในการถ่ายทอดสื่อสารข้อมูลและ ความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ

นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ นวัตกรรมที่ช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอน วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพ สูงกว่าเดิม โดยเน้นการใช้เครื่องมือทางทัศนะเป็นสื่อการเรียนรู้ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ทางทัศนะ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และสามารถประเมินความเข้าใจได้ผ่านภาพหรือ แผนภาพ

การถ่ายโยงความรู้ กระบวนการที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ หรือแนวคิดที่ได้รับ จากการเรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ที่แตกต่างจากเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีพื้นฐาน จากความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และสามารถเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ จนเกิดเป็นโครงสร้างองค์ความรู้ ที่ซับซ้อน

นักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ที่กำลังศึกษาในหลักสูตรศิลปศึกษาระดับปริญญา ตรีในสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งเน้นการเรียนรู้ด้านศิลปะควบคู่กับการพัฒนาศักยภาพในการจัดการเรียนรู้

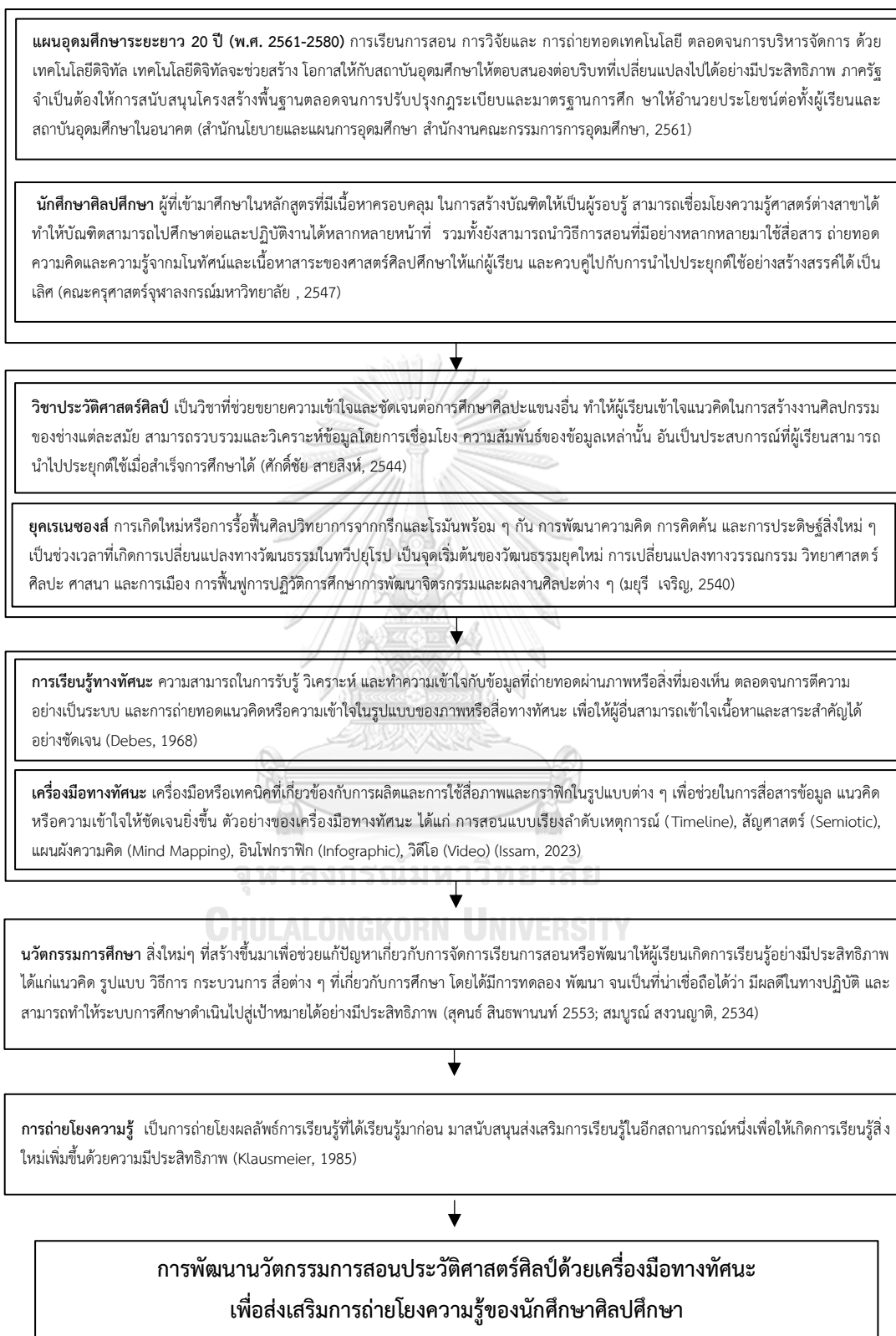
ทางศิลปะ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเป็นครูหรือผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ทางศิลปะทั้งในระดับ
ประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นวัตกรรมการสอนศิลปะที่พัฒนาขึ้นทำให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างลึกซึ้งและเกิดกระบวนการ
ถ่ายโยงความรู้
2. นวัตกรรมการสอนศิลปะที่พัฒนาขึ้นนำไปสู่แนวทางการสร้างสรรค์และการเรียนใน
รายวิชาขั้นสูงต่อไปได้
3. นวัตกรรมการสอนศิลปะที่พัฒนาขึ้นสามารถนำมาใช้ร่วมกับกับวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์มี
กระบวนการสอนที่มีความสอดคล้องกับเครื่องมือทางทักษะ และเครื่องมือแต่ละชนิด
สามารถส่งเสริมกระบวนการสอนได้



กรอบแนวคิด



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะเพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา” ผู้วิจัยได้มีการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
 - 1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา
 - 2.1 นักศึกษาศิลปศึกษา
 - 2.2 หลักสูตรศิลปศึกษา
 - 2.3 หลักการประเมินการเรียนรู้ศิลปะที่มีคุณภาพ
 - 2.4 เครื่องมือและวิธีการประเมินในศิลปศึกษา
3. วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์
 - 3.1 นิยามของประวัติศาสตร์ศิลป์
 - 3.2 วัตถุประสงค์และความสำคัญของการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์
 - 3.3 รูปแบบการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์
 - 3.4 ขอบเขตการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษา
4. การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ
 - 4.1 แนวคิดการเรียนรู้ทางทัศนะ
 - 4.2 เครื่องมือทางทัศนะ
 - 4.3 การสื่อสารด้วยภาพ
 - 4.4 การเรียนรู้จากสิ่งที่มองเห็น
 - 4.5 ทฤษฎีการเรียนรู้
 - 4.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ
 - 4.6.1 การรับรู้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้
 - 4.6.2 ความจดจ่อ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการจดจ่อ
 - 4.6.3 ความจำ ความสามารถด้านความจำ โครงสร้างและกระบวนการจำ
5. การถ่ายโยงความรู้
 - 5.1 ความหมาย และความสำคัญของการถ่ายโยงการเรียนรู้
 - 5.2 องค์ประกอบของการถ่ายโยงการเรียนรู้

5.3 หลักการถ่ายโยงการเรียนรู้

5.4 ประเภทของการถ่ายโยงการเรียนรู้

5.5 การสอนให้เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้

6. นิยามของนวัตกรรมการศึกษา

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. ทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

ทักษะแห่งอนาคตในศตวรรษที่ 21 (21 Century Skill) เป็นทักษะที่จะเป็นต่อการดำรงชีวิต สถาบันอุดมศึกษาควรมีทิศทางในการปรับตัวให้รองรับพลวัตที่เปลี่ยนแปลงไป การปรับรูปแบบการเรียนรู้จากยุค 1.0 ที่เรียนรู้จากอาจารย์ทางเดียว ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในยุค 2.0 และสร้างองค์ความรู้ในยุค 3.0 นำไปสู่การอุดมศึกษาไทยในยุค 4.0 ที่มีหัวใจสำคัญ คือ การสร้างนวัตกรรมและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ให้มีคุณภาพที่สูงขึ้น (อติพร เกิดเรืองและคณะ, 2564) หนังสือ 21 Century Skill : Learning for life in Our Time (Trilling, 2009) ได้ระบุคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ว่าผู้เรียนต้องพร้อมพัฒนาตนเองในทุก ๆ ด้านอย่างเต็มศักยภาพ แนวคิดในการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 คือ สอนน้อยลงทำให้เรียนรู้ได้มากขึ้น หมายถึง ครูใช้วิธีสอนแบบบรรยาย หรือครูบอกเล่าให้น้อยลง แต่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น โดยมีการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้

แบบแผนหรือกระบวนการในการวางแผนและดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและมีขั้นตอน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.1.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้

แนวทางหรือแบบแผนในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน มีขั้นตอนการปฏิบัติที่เป็นระบบระเบียบ ช่วยให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดย ทิศนา ขัมมณี (2545) ได้ใช้คำว่า “ระบบการจัดการเรียนการสอน” เพื่ออธิบายถึงกระบวนการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ซึ่งระบบในที่นี้หมายถึง วิธีการใด ๆ ที่ได้รับการจัดอย่างมีระเบียบ เพื่อให้สามารถดำเนินการไปสู่เป้าหมายที่ชัดเจน และแสดงให้เห็นถึงลักษณะของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนที่ออกแบบมา เพื่อมุ่งสู่การบรรลุวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันตามแต่ละบริบท อันส่งผลให้เกิดกระบวนการสอนที่มีลักษณะเฉพาะ

และได้รับการพิสูจน์มาแล้วว่ามีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายตามรูปแบบนั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสม

1.1.2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ตามแนวคิดของ Joyce (1996) ได้เสนอว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยทั่วไป ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งผู้พัฒนารูปแบบควรคำนึงถึง เพื่อให้การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความชัดเจนและสามารถบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยองค์ประกอบหลัก ประกอบด้วย 5 ประการ ดังนี้

1) หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แนวคิดพื้นฐานหรือทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบในการออกแบบรูปแบบ ซึ่งส่งผลต่อการกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และวิธีดำเนินการในกระบวนการเรียนรู้

2) จุดประสงค์ของรูปแบบ เป็นการระบุผลลัพธ์ที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เรียนจากการใช้รูปแบบดังกล่าวในการจัดการเรียนรู้

3) เนื้อหา หมายถึง ข้อมูลหรือสาระที่ใช้ในการเรียนรู้ ซึ่งเชื่อมโยงกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่มุ่งให้บรรลุจุดประสงค์ของรูปแบบ

4) กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินการ คือ ลำดับวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ระบุไว้อย่างชัดเจนเพื่อให้ผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5) การวัดและประเมินผล เป็นกระบวนการตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

ทิสนา แคมมณี (2545) กล่าวเพิ่มเติมว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1) ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐาน หรือหลักของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น

2) การบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่ยึดถือ

3) การจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบหรือความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ

4) การอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการสอนและเทคนิคต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ เริ่มจากกระบวนการที่เป็นระบบมีแบบแผนที่ชัดเจน และมีเป้าหมายที่ตรงตามวัตถุประสงค์ มีเนื้อหาการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนไปจนถึงการวัดและประเมินผล เพื่อสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

1.1.3 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

ในการออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนหรือการสร้างรูปแบบการเรียนการสอน มีหลักการพื้นฐานที่ผู้ออกแบบการเรียนการสอนควรคำนึงถึง เช่น การออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การใช้สื่อและพัฒนาสื่อ พัฒนากิจกรรมอย่างเหมาะสมกับผู้เรียน และการประเมินผลที่สามารถวัดผลการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้การออกแบบการเรียนการสอนมีคุณภาพ (เรวณี ชัยเชาวรัตน์, 2560; Gagné, 1997) มีวิธีการ ดังนี้

- 1) คำนึงถึงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นเป้าหมายสำคัญ การออกแบบการเรียนการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้มากกว่ากระบวนการสอน ผู้ออกแบบการเรียนการสอนจะต้องพิจารณาผลการเรียนรู้อย่างชัดเจน เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการเลือกกระบวนการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) คำนึงถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ได้แก่ การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เวลาที่ใช้ คุณภาพการสอน เจตคติและความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ปัจจัยเหล่านี้ควรนำมาพิจารณาในการออกแบบการเรียนการสอน
- 3) รู้จักประยุกต์ใช้หลักการเรียนการสอน วิธีสอน รูปแบบการเรียนการสอน ให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนและเนื้อหาสาระ เพื่อให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา และจิตใจในกิจกรรมการเรียนการสอน
- 4) ใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลาย ผู้ออกแบบการเรียนการสอนควรเลือกใช้สื่อที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และความแตกต่างในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น
- 5) มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การเรียนการสอนที่มีคุณภาพควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเริ่มจากการวางแผน การนำไปทดลองใช้จริง และนำผลทดลองและข้อเสนอแนะจากผู้เรียนมาปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากขึ้น การพัฒนาอย่างต่อเนื่องเช่นนี้จะทำให้การศึกษามีคุณภาพ
- 6) มีการประเมินผลครอบคลุมทั้งกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผลผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และน่าสนใจมากขึ้น การประเมินผลผู้เรียน ไม่ควรมีจุดมุ่งหมายเพียงเพื่อทราบผลการเรียนของผู้เรียนเท่านั้น แต่ควรให้ได้ข้อมูลที่น่าไปพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้
- 7) องค์ประกอบการเรียนการสอนมีความสัมพันธ์กัน องค์ประกอบของการเรียนการสอน เช่น จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล ควรมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน และเหมาะสมกับผู้เรียนและบริบทการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนบรรลุ

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ หลักการพื้นฐานในการออกแบบการเรียนการสอนที่นำมากล่าวข้างต้นนี้ เป็นแนวทางทั่วไปสำหรับนักออกแบบการเรียนการสอนที่เริ่มต้นการทำงานในด้านนี้ได้นำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพและบริบทการเรียนการสอน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ กระบวนการวางแผนและดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ หลักการ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และการประเมินผล ต้องสอดคล้องกันและส่งเสริมซึ่งกันและกัน กระบวนการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ครูสามารถดำเนินการสอนได้อย่างมีแบบแผน และบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่แตกต่างตามบริบท นอกจากนี้ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ การใช้วิธีการและสื่อที่เหมาะสม การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการประเมินผลที่ครอบคลุม เพื่อให้การสอนมีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในแต่ละบริบทได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา

ในการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพนั้น อาจารย์ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจในหลักการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนสามารถวิเคราะห์และตอบสนองต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเหมาะสม ซึ่ง เรณูมาศ มะอูน (2559) ได้เสนอว่าปัจจัยสำคัญที่ควรพิจารณามี 3 ประการ ดังนี้

1. คุณลักษณะของผู้เรียน สิ่งที่ต้องพิจารณาทางด้านคุณลักษณะของผู้เรียน ได้แก่ ความแตกต่างระหว่างบุคลิกของผู้เรียน ประสบการณ์เรียนรู้ในอดีต และความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่กำลังจะเรียน
2. บริบทในการเรียนรู้ ได้แก่ การบริหารจัดการหลักสูตรและรายวิชา รวมทั้งลักษณะและประเภทของหลักสูตร
3. ลักษณะและวิธีการของอาจารย์ผู้สอน ได้แก่ บุคลิกภาพ คุณลักษณะ ประสบการณ์ และคุณวุฒิของอาจารย์ผู้สอน รูปแบบวิธีการสอน และวิธีการบริหารจัดการรายวิชา

ปัจจัยทั้ง 3 ล้วนมีบทบาทต่อการส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และตอบสนองต่อศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความหลากหลายของผู้เรียน และบริบทการเรียนรู้อาจารย์ผู้สอนจึงจำเป็นต้องดำเนินการวางแผนการสอนอย่างเป็นระบบ การวางแผนการสอนเป็นการกำหนดหรือออกแบบการจัดการเรียนการสอนล่วงหน้าว่าจะสอนเพื่ออะไร สอนอะไร สอนอย่างไร และจะวัดประเมินผลการเรียนรู้อย่างไร การวางแผนการสอนมี 2 ระดับ คือ การวางแผนการสอนระยะยาว และแผนการสอนรายคาบ การวางแผนระยะยาวใน

ระดับอุดมศึกษา ส่วนใหญ่เป็นการวางแผนการสอนระยะยาวในระดับภาคการศึกษา โดยจัดทำในลักษณะเป็นประมวลการสอนรายวิชา (Course Syllabus) ซึ่งการจัดทำประมวลการสอนรายวิชาใช้หลักการเกี่ยวกับการวางแผนการสอนระยะยาว

2.1 นักศึกษาศิลปศึกษา

นักศึกษาศิลปศึกษา หมายถึง ผู้ที่เข้ารับการศึกษในหลักสูตรที่มีโครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมทั้งด้านศิลปะและศาสตร์ทางการศึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้รอบด้าน สามารถบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์แขนงต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเอื้อต่อการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมถึงการประกอบวิชาชีพในบทบาทที่หลากหลาย ทั้งนี้ นักศึกษาศิลปศึกษาจะได้รับการเสริมสร้างสมรรถนะเชิงลึกในด้านวิชาชีพควบคู่กับความเชี่ยวชาญในวิชาเฉพาะทางด้านศิลปะ อีกทั้งยังได้รับการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อนำไปใช้ในการถ่ายทอดแนวคิดและองค์ความรู้ทางศิลปศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่กับการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบททางการศึกษาร่วมสมัย (คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2564)

2.1.1 คุณลักษณะของนักศึกษาศิลปศึกษาที่พึงประสงค์

- 1) มีคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกสาธารณะในสาขาวิชาชีพทางศิลปะ มีความรับผิดชอบต่อนตนเอง และสังคม
- 2) มีความรู้ในหลักของฐานศาสตร์ทางศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อประกอบอาชีพได้
- 3) มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรีย์ได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ
- 4) มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทักษะในการจัดการทางศิลปกรรม
- 5) สามารถสื่อสารและนำเสนอแนวความคิดที่เป็นรูปธรรม ผ่านผลงานทางศิลปกรรม
- 6) สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีได้ดี
- 7) สามารถแสดงออกและพัฒนาทักษะทางศิลปะได้ตามความถนัดและความสามารถเฉพาะตน

2.2 หลักสูตรศิลปศึกษา

ศิลปศึกษา (Art Education) เป็นสาขาหนึ่งในการศึกษา มีรากฐานมาจากทฤษฎีมนุษยศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ ผสมผสานกับจิตวิทยาการรับรู้ทางศิลปะ ทฤษฎีทางด้านศิลปศึกษา จึงสืบสานแนวทางและรากฐานมาจากทฤษฎีปรัชญาการศึกษา จิตวิทยาการศึกษา และ

หลักการเฉพาะตัวของนักศึกษาเองผสมผสานกันไป จุดมุ่งหมายของศิลปศึกษาจึงอยู่ที่การเตรียมเด็กให้เป็นผู้ใหญ่ที่มีความเข้าใจ มีความรัก และเห็นคุณค่าของศิลปะ ศิลปศึกษาสามารถสร้างให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความสามารถ เชื่อมโยงความเข้าใจในสาระของศิลปะต่าง ๆ ที่หลากหลาย (อริยพร คุโรตะ, 2550)

ศิลปศึกษาเป็นหลักสูตรสำหรับพัฒนาผู้เรียน เพื่อเป็นผู้ถ่ายทอดวิชาให้แก่ผู้สนใจศึกษา ศิลปศึกษาเป็นสาขาหนึ่งที่ผลิตครูสอนศิลปศึกษา หรือนักวิชาการทางศิลปศึกษา หลักสูตรศิลปศึกษา เน้นให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจศิลปะและศิลปศึกษาที่สามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้อย่างมีขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ วิรัตน์ ปิ่นแก้ว (2554) ได้ให้ความหมายว่า ศิลปศึกษา เกิดจากคำว่า ศิลปะผสมกับ คำว่า ศึกษา หรือการศึกษา คำว่า ศิลปศึกษา หมายถึง การรวมผลงานที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม ดนตรี การแสดง ส่วนคำว่า การศึกษา หมายถึง การจัดการเรียนรู้ในระบบ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ มีการวัดประเมินผลของผู้เรียน เป็นไปตามวุฒิภาวะของผู้เรียนที่รัฐจัดให้ เมื่อรวมเข้าเป็นศิลปศึกษา จึงหมายถึง การจัดการเรียนรู้ด้านศิลปะ ซึ่งเป็นไปตามกฎระเบียบของ กระทรวงศึกษาธิการที่วางแนวทางการจัดการศึกษา ความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วทั้งระดับ ปัจเจกและโดยรวมในปัจจุบัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความแตกต่างและหลากหลาย และมีความต้องการเรียนรู้ในเรื่องที่มีความท้าทายหลากหลายมากขึ้น

Howard Gardner (1990) กล่าวว่า ศิลปะมีบทบาทอย่างมากต่อการพัฒนาองค์รวมของมนุษย์ ทั้งทางสติปัญญา อารมณ์ และสังคม การเรียนรู้ศิลปะส่งผลต่อการพัฒนาในหลายด้าน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity), ความเข้าใจด้านอารมณ์ (Emotional Development), ทักษะการคิดแบบมีวิจารณญาณ (Critical Thinking), จริยธรรมและคุณธรรม (Moral Reasoning) Gardner ขยายแนวคิด พหุปัญญา (Multiple Intelligences) เข้ากับศิลปศึกษา กล่าวว่า ศิลปะช่วยพัฒนา ความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence), ความฉลาดด้านดนตรี (Musical Intelligence), ความฉลาดด้านร่างกาย (Bodily-Kinesthetic Intelligence) และความฉลาดด้านตนเอง (Intrapersonal Intelligence) เขาเสนอให้ครูตระหนักถึงความแตกต่างของผู้เรียนในการแสดงความสามารถผ่านศิลปะ ไม่ใช่แค่ผลงานสุดท้ายเท่านั้น แต่รวมถึง “กระบวนการเรียนรู้” นักเรียนแต่ละคนมีรูปแบบความฉลาดที่ต่างกัน การเรียนศิลปะจึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพในแบบของตน

ดังนั้น ครูศิลปะจึงควรพิจารณาทบทวนกระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียนอย่างละเอียด ประเมินให้มีความสำคัญกับการสังเกตผู้เรียนในชั้นเรียนอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม คำนึงถึงผลลัพธ์ว่า “เราต้องการเห็นอะไร เกิดขึ้นอะไรในชั้นเรียนและผู้เรียน” เพื่อนำไปกำหนดจุดมุ่งหมาย เนื้อหา กิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และการประเมินผลที่ให้คุณค่ากับผลงานศิลปะ และกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง การจัดการเรียนรู้และการประเมินการเรียนรู้ที่มีความเข้มข้นในบรรยากาศ

ที่ ผ่อนคลายสามารถดำเนินการได้ตามแนวทาง ดังนี้ 1. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดวัตถุประสงค์และผลการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมชัดเจน เน้นการพัฒนาทักษะที่เฉพาะเจาะจงทางศิลปะ โดยนักเรียนมีส่วนรับผิดชอบต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ 2. จัดลำดับกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน (เสมือนการลำดับเนื้อหาวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์) 3. จัดกระบวนการเรียนรู้เน้นการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้และทักษะปฏิบัติควบคู่กัน 4. จัดกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้งผู้เรียนและผู้สอน 5. ประเมินผลที่สะท้อนให้เห็นความเข้าใจหลักการและแนวคิดของผู้เรียน ที่ได้รับจากกระบวนการจัดการเรียนรู้

2.3 หลักการประเมินการเรียนรู้ศิลปะที่มีคุณภาพ

หลักการประเมินผลตามแนวทางวิชาการของศาสตร์การวัดและประเมินผล ประกอบด้วยสองแนวทางสำคัญ ได้แก่ แนวทางที่เน้นด้านโครงสร้าง (Hard-side) ซึ่งใช้กรอบหลักการที่ชัดเจนในการพิจารณาประเมิน เช่น ประสิทธิภาพของเครื่องมือ ความเที่ยงตรง ความถูกต้อง และการวัดที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการประเมิน รวมถึงการใช้ผลการวัดให้เกิดประโยชน์สูงสุดอย่างคุ้มค่า ในขณะที่อีกแนวทางหนึ่ง คือ การประเมินที่เน้นคุณลักษณะทางอารมณ์ ความรู้สึก เจตคติ หรือประสบการณ์ของผู้เรียน (Soft-side) โดยคำนึงถึงความยุติธรรม ความเป็นกลาง รวมทั้งธรรมชาติของผู้เรียนและลักษณะเฉพาะของวิชา

สำหรับการประเมินผลงานศิลปะโดยทั่วไป มักมีลักษณะอัตวิสัย (Subjective) เนื่องจากศิลปะเป็นสาขาที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาด้านคุณค่า (Axiology or Value) ซึ่งแม้ปรัชญาจะมุ่งเน้นการคิดวิเคราะห์ แต่ก็ส่งเสริมการให้คุณค่าต่อสิ่งที่มนุษย์แต่ละคนเป็นและมี รวมถึงการให้ความสำคัญต่อคุณค่าทางสังคม ดังนั้น การประเมินในทางศิลปะจึงเน้นความสำคัญต่อ “การเป็น” (Being) ของนักเรียนแต่ละคนควบคู่ไปกับปัจจัยอื่น ๆ ที่เอื้อต่อความสมบูรณ์ของการเรียนรู้ เช่น สภาพแวดล้อม สถานการณ์ในห้องเรียน บทบาทของครู และวัฒนธรรมในชั้นเรียน ซึ่งการพัฒนาเด็กที่มีความแตกต่างกันจึงต้องอาศัยความละเอียดอ่อน และช่วยให้นักเรียนเห็นแนวทางในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (อริยพร คุโรตะ, 2561)

ตารางที่ 1 ตารางแสดงเครื่องมือและวิธีการประเมินในศิลปศึกษา จากการประเมินในศิลปศึกษาของอริยพร คุโรตะ (2561)

เครื่องมือการวัดประเมิน	รูปแบบย่อย	การวัดประเมิน
การแสดงผลของผู้เรียนเป็นฐานการประเมิน		
การบันทึก	การบันทึกสมุดบันทึก (Journals)	สามารถบันทึกหลังเรียนแต่ละครั้งเพื่อสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ โดยครอบคลุม 3 ด้านหลักคือ ความรู้ (Cognitive), อารมณ์ความรู้สึก (Affective) และทักษะพฤติกรรม

เครื่องมือการวัดประเมิน	รูปแบบย่อย	การวัดประเมิน
		(Psychomotor) เพื่อทบทวนและพัฒนาตนเองตามเป้าหมายการเรียนรู้
	การจดบันทึกการเรียนรู้ (Learning logs)	บันทึกการเรียนรู้รายวันช่วยสะท้อนเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งเสริมการรู้ตนเอง (Metacognition) และวินัยในตนเอง ครูควรสนับสนุนให้ผู้เรียนจัดทำสมุดบันทึกเพื่อสะท้อนพัฒนาการและติดตามความก้าวหน้าตลอดภาคเรียน
แฟ้มสะสมผลงาน		การประเมินแฟ้มสะสมผลงานช่วยสะท้อนคุณภาพ ศักยภาพ และสุนทรียภาพของผู้เรียน ครูควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของเส้นทางการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับผลงานของตนเอง
สมุดร่างภาพ		สมุดร่างภาพเป็นบันทึกส่วนตัวที่ช่วยผู้เรียนจดเส้นทางความคิด ทดลองเทคนิคใหม่ ๆ และเตรียมความพร้อมก่อนลงมือสร้างงานจริง ทั้งยังช่วยเสริมความมั่นใจ และเป็นหลักฐานพัฒนาการเรียนรู้ด้านศิลปะตลอดภาคเรียน
นิทรรศการ		การจัดนิทรรศการศิลปะเป็นเครื่องมือประเมินที่ครอบคลุมช่วยสะท้อนสุนทรียภาพและความสามารถของผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมกับสาธารณชน และสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ทั้งยังส่งผลดีต่อชื่อเสียงของครูและโรงเรียน รวมถึงโอกาสได้รับงบประมาณสนับสนุนในอนาคต
การอภิปรายในชั้นเรียน		การอภิปรายเป็นการเรียนรู้ควบคู่กับการประเมินที่ช่วยพัฒนาความรู้ ทักษะคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้สอนสามารถประเมินความเข้าใจและคุณสมบัติของผู้เรียนผ่านการตั้งประเด็นและการโต้ตอบในวงสนทนา
การประเมินโดยใช้คะแนนและการตัดสิน		
การวิพากษ์วิจารณ์		การประเมินความสามารถในการวิจารณ์เป็นการประเมินตามสภาพจริง ทั้งการพูดและเขียน แบบเดี่ยวหรือกลุ่ม โดยใช้เกณฑ์ชัดเจน เช่น ความคิดเชิงวิเคราะห์ ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ และท่าทีในการสื่อสาร ซึ่งสามารถใช้เกณฑ์การประเมิน (Scoring Rubric) ช่วยกำหนดเกณฑ์ได้อย่างรอบด้าน
เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การประเมิน (Scoring Rubric) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความคาดหวังอย่างชัดเจน โดยกำหนดมิติสำคัญ เช่น ความรู้ ทักษะ หรือคุณลักษณะ แล้วแบ่งระดับประสิทธิภาพ (เช่น 5-1) พร้อมคำอธิบายแต่ละระดับ ในขั้นนี้สามารถให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ

เครื่องมือการวัดประเมิน	รูปแบบย่อย	การวัดประเมิน
		สร้างเกณฑ์ได้โดยเขียนอธิบายข้อกำหนดของผลงานที่คาดหวัง คือ ผลงานที่สำเร็จจะมีคำอธิบายอย่างไร และผลงานที่ไม่ประสบความสำเร็จมีลักษณะอย่างไร
	เกณฑ์การประเมินทั่วไป	เกณฑ์ประเมินแบบกว้าง เช่น “เทคนิค” หรือ “งานฝีมือ” ช่วยให้ผู้สอนใช้ซ้ำและพัฒนาได้ง่าย แต่ข้อจำกัดคือไม่เฉพาะเจาะจงกับกิจกรรมแต่ละชิ้น จึงอาจไม่สะท้อนคุณภาพงานได้ชัดเจน
	เกณฑ์การประเมินเฉพาะ	เกณฑ์ประเมินแบบเฉพาะเจาะจงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเป้าหมายชัดเจน และผู้สอนประเมินได้ง่ายขึ้น แต่ข้อที่เป็นจุดอ่อน คือ ผู้สอนต้องพัฒนาเกณฑ์ขึ้นใหม่สำหรับการสอนในแต่ละครั้งก็เพราะต้องการสร้างความเฉพาะเจาะจงของความคาดหวังในความสำเร็จของกิจกรรมนั่นเอง ซึ่งส่งผลให้อาจใช้เวลานานในการสร้างเกณฑ์
	เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน	การประเมินแบบวิเคราะห์แยกย่อยตามองค์ประกอบงาน เช่น ภาพส่วนหน้า-กลาง-หลัง บรรยากาศ และสัดส่วน ช่วยเชื่อมโยงการสอนกับการประเมิน ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนประเมินงานได้ชัดเจนและละเอียดขึ้น
	เกณฑ์การประเมินแบบองค์รวม	การประเมินแบบองค์รวม (Global scoring) ช่วยให้ประเมินได้รวดเร็วและสะดวก แต่มีข้อจำกัดคือไม่สามารถสะท้อนจุดแข็งหรือจุดที่ควรปรับปรุงของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน
	เกณฑ์การประเมินแบบจุดเดียว	เกณฑ์การประเมินแบบเกณฑ์แบบจุดเดียว (Single Point Rubric) มีลักษณะคล้ายเกณฑ์การประเมินแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Rubric) โดยกำหนดองค์ประกอบสำคัญพร้อมอธิบายระดับคุณภาพที่คาดหวัง พร้อมเว้นพื้นที่ให้ผู้สอนระบุข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงหรือชื่นชมความก้าวหน้าและศักยภาพที่โดดเด่น
การประเมินแบบย่อย		
ประเภทฉบับที่	แบบสอบถามสรุปก่อนจบชั้นเรียน	เป็นการบันทึกสั้น ๆ หรือเป็นใบรายการตรวจสอบในประเด็นสำคัญ ๆ เมื่อเสร็จสิ้นการสอน การทำกิจกรรม ก่อนที่นักเรียนจะออกจากห้องเรียน หรือออกจากกลุ่ม
	การใช้เครื่องมือหรือแผนภาพที่แสดงความคิด (Visual	การจัดระบบงานและระบบความคิด ด้วยการให้นักเรียนระบุขั้นตอนของกิจกรรมเพื่อเสนอขั้นตอนทางเลือกอื่น ๆ ที่เหมาะสมและปลอดภัยมากกว่า และนำไปติดบอร์ด เพื่อการ

เครื่องมือการวัดประเมิน	รูปแบบย่อย	การวัดประเมิน
	Map) และแผนผังความคิด (Mind Mapping)	แลกเปลี่ยนเรียนรู้และการพัฒนาเทคนิคกระบวนการวิธีของตนเองกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน
	บันทึกการสะท้อนผลการเรียนรู้ในเชิงคุณภาพ	ในรูปแบบการจดบันทึกในสมุดบันทึกการเรียนรู้ (สมุดบันทึกประจำวัน, สมุดบันทึกส่วนตัว)
การประเมินและการเรียนรู้ที่ดำเนินไปพร้อมกัน	การสะท้อน (Reflections)	ทั้งความคิดอารมณ์ความรู้สึกและการกระทำใช้รูปแบบการสะท้อนแบบการบันทึก การพูด รายบุคคล หรือ สะท้อนในกลุ่มย่อย หรือทั้งชั้นเรียน
	การสังเกต (Observations)	ผู้สอนสังเกตนักเรียนและแนะนำให้ผู้เรียนสังเกตอารมณ์ ความคิด และการกระทำตนเองระหว่างเรียน เพื่อฝึกความละเอียด มีสติ และสะท้อนตนเองในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
	การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)	ผู้สอนสร้างสถานการณ์เรียนรู้ทั้งบวกและลบ พร้อมทั้งคำถามและแก้ปัญหาในสถานการณ์ขัดแย้ง เพื่อฝึกผู้เรียนคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจก่อนสร้างผลงานจริง
	การสัมภาษณ์ (Interviews)	ใช้ประเมินเพื่อค้นหาศักยภาพ เพื่อการช่วยเหลือกระตุ้น การคิด การค้นพบมุมมองใหม่ ๆ
	การสนทนา (Dialogue)	เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินอย่างแพร่หลายและมีประสิทธิภาพที่สามารถสะท้อนความสามารถของผู้เรียนในหลาย ๆ ด้านโดยเฉพาะประเมินการสะท้อนการคิดหลากหลายระดับ การแสดงเหตุผล อีกทั้งยังใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยเชิงคุณภาพ
	การประเมินตนเองและการประเมินเพื่อน (Self and peer assessment)	เป็นการประเมินที่มีแนวโน้มที่สอดคล้องกับลักษณะนิสัยการเรียนรู้ของคนยุคใหม่ค่อนข้างสูงเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นที่การรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เป็นประโยชน์ในการพัฒนาขีดความสามารถที่สำคัญของผู้เรียน

การประเมินในศิลปศึกษาเป็นการประเมินการเรียนรู้ที่เน้นความสมดุลของเป้าหมายทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะภายในที่สะท้อนพฤติกรรมนิสัยทางศิลปะ ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพของผลงานศิลปะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความก้าวหน้าในการเรียนรู้

ทางศิลปะของผู้เรียนผ่านสื่อทางศิลปะ เช่น เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินระหว่างกระบวนการเรียนรู้หรือการประเมินแบบย่อยเป็นส่วนสำคัญที่มักถูกมองข้ามและไม่ได้รับความสำคัญ เทียบเท่ากับการประเมินผลงานศิลปะ การประเมินในกระบวนการนี้ช่วยสะท้อนคุณลักษณะของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน และสามารถดำเนินการได้อย่างต่อเนื่องโดยครู นักเรียน และเพื่อนร่วมชั้นเรียน

2.4 เครื่องมือและวิธีการประเมินในศิลปศึกษา

เครื่องมือและวิธีการในการประเมินที่ช่วยให้ผู้สอนได้เข้าใจในเส้นทางการเรียนรู้เท่าที่การแสดงผลงานของผู้เรียน มีเป้าหมายเพื่อให้เกิดพัฒนาการความก้าวหน้าในตัวผู้เรียนยิ่งขึ้นเครื่องมือสำหรับการประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้ศิลปะประเภทต่าง ๆ

การประเมินขึ้นอยู่กับบริบทของระดับหลักสูตร และปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและการรับรู้ของสังคมโดยทั่วไปจะเข้าใจถึงการประเมินศิลปะที่ครอบคลุมทั้งเนื้อหาทฤษฎีและการปฏิบัติ ซึ่งแต่เดิมความเข้าใจว่า ศิลปะ คือ การได้มาซึ่งผลงานศิลปะและจะเน้นการประเมินเฉพาะผลงานศิลปะของผู้เรียนเท่านั้น และให้ความสำคัญกับกระบวนการค่อนข้างน้อย

เนื้อหาสาระหลักทางศิลปศึกษาที่ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน ผู้สอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการประเมินในทุกด้านอย่างครบถ้วน โดยในด้านการปฏิบัติงานศิลปะ (Studio Arts) ผู้เรียนจะได้มีโอกาสใช้สื่อและวัสดุต่าง ๆ เพื่อแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมบุคลิกภาพและการแสดงออก พร้อมทั้งบูรณาการความรู้และทักษะทั้งในหลักการและการสร้างผลงาน นอกจากนี้ในด้านการวิพากษ์วิจารณ์ศิลปะ (Art Criticism) ผู้เรียนจะพัฒนาความสามารถในการอธิบาย วิเคราะห์ และตีความผลงานศิลปะ ซึ่งช่วยส่งเสริมมุมมอง ทักษะ และค่านิยมทางสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) โดยเน้นการประเมินอารมณ์ความรู้สึกและความแตกต่างของผลงาน ส่วนในด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) ผู้เรียนจะได้รับการตั้งคำถามเพื่อเข้าใจบริบททางประวัติศาสตร์ การมีส่วนร่วมของศิลปิน และผลงานศิลปะสำคัญของโลก พร้อมทั้งส่งเสริมการยอมรับความแตกต่างทางศิลปวัฒนธรรมและผลกระทบที่เกิดขึ้นระหว่างกัน ผู้เรียนจึงต้องมีทักษะในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การประเมินที่สอดคล้องกับสาระศิลปะแต่ละด้าน เช่น การจับคู่ประวัติศาสตร์ศิลป์กับการวิจารณ์ศิลปะ หรือสุนทรียศาสตร์กับการสร้างผลงาน จะช่วยให้ผู้เรียนค้นพบศักยภาพการเรียนรู้ของตนเองได้มากขึ้น การกำหนดเกณฑ์การประเมินที่เหมาะสมจึงมีความสำคัญ เพื่อให้สามารถวัดผลได้อย่างชัดเจนว่าผู้เรียนได้รับความรู้ ทักษะ และพัฒนาการทางอารมณ์ ความรู้สึก รวมถึงสุนทรียภาพในแต่ละด้านของศิลปศึกษาเพียงใด

การใช้เครื่องมือการวัดภาคปฏิบัติในการบันทึกตลอดกระบวนการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้สามารถติดตามและประเมินพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง โดยเครื่องมือที่นิยมใช้ประกอบด้วย แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ที่ช่วยตรวจสอบความครบถ้วนของขั้นตอนหรือ

องค์ประกอบต่าง ๆ, มาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) ที่ใช้วัดระดับหรือความเข้มข้นของพฤติกรรมหรือทักษะ และเกณฑ์การให้คะแนนรูบริก (Scoring Rubric) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยกำหนดเกณฑ์และระดับคุณภาพของผลงานอย่างชัดเจน ทั้งนี้การเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมจะช่วยให้เพิ่มความเที่ยงตรงและประสิทธิผลในการประเมินผลภาคปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น

จากเครื่องมือข้างต้น ผู้วิจัยได้พิจารณาความสอดคล้องของกระบวนการและเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric) มีความสอดคล้องและสามารถนำมาปรับใช้ในงานวิจัยได้ โดยเริ่มจากการแจกแจงประเด็นเพื่อพิจารณาการให้คะแนน หรือเรียกว่า มิติที่จะประเมิน ซึ่งแต่ละมิติอาจจะให้น้ำหนักเท่ากันหรือไม่ก็ได้ แต่ละมิติให้เขียนบรรยายความตั้งแต่สิ่งที่ดียิ่งสุดไปถึงสิ่งที่แย่ที่สุด และอาจมีเกณฑ์การให้คะแนนทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ (กฤตยาภาณุจัน โดพิทักษ์, 2563)

3. วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

3.1 นิยามของประวัติศาสตร์ศิลป์

ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาพัฒนาการของผลงานศิลปะในแง่มุมต่าง ๆ โดยพิจารณาทั้งรูปแบบ เทคนิค แนวความคิด ตลอดจนบริบททางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองในช่วงเวลานั้น ๆ โดยทั่วไปแล้ว นักประวัติศาสตร์ศิลป์จะพยายามตีความความหมายของผลงานศิลปะผ่านการวิเคราะห์รูปแบบ (Formal analysis) และบริบท (Contextual analysis) เพื่อให้เข้าใจว่าศิลปินต้องการสื่อสารอะไร และผลงานนั้นมีความสำคัญอย่างไรในแต่ละยุคสมัย (Smith, 1993)

ในประเทศไทย งานเขียนทางประวัติศาสตร์ศิลป์ยุคแรกมักจะผูกพันกับการศึกษาทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ ซึ่งมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างความเป็นชาติไทย โดยเน้นการศึกษาโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และสถาปัตยกรรมที่เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์อันเกี่ยวข้องกับการก่อตั้งรัฐสยามในอดีต (ณัฐพล ใจจริง, 2560) การศึกษาเหล่านี้จึงไม่ได้มองศิลปะในฐานะปัจเจกหรือในแง่สุนทรียศาสตร์เพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นเครื่องมือทางการเมืองและวัฒนธรรมที่สำคัญในการสร้างตัวตนของชาติ

ในบริบทสากล ประวัติศาสตร์ศิลป์ได้พัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย ทั้งในด้านแนวคิด วิธีวิทยา และกรอบแนววิเคราะห์ ปัจจุบันศาสตร์นี้ได้รวมเอาวิธีคิดจากแขนงอื่น ๆ เช่น มานุษยวิทยา สตรีศึกษา และหลังอาณานิคม มาใช้ในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะเพื่อเปิดมุมมองใหม่ต่อการตีความ (Martikainen, 2018) ประวัติศาสตร์ศิลป์จึงไม่ใช่เพียงแค่การบันทึกเหตุการณ์หรือเรียงลำดับผลงานตามเวลาเท่านั้น แต่ยังเป็นการวิพากษ์องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในแต่ละยุค

3.2 วัตถุประสงค์และความสำคัญของการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

การสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์มีเป้าหมายหลักในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการเข้าใจบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผลงานศิลปะ ผู้เรียนจะได้รับการฝึกฝนให้ตั้งคำถาม ประเมินมุมมองที่หลากหลาย และมีส่วนร่วมในการอภิปรายอย่างมีความหมาย ซึ่งกระบวนการนี้ไม่เพียงแต่เสริมสร้างความสามารถทางปัญญา แต่ยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความเข้าใจวัฒนธรรม และการพัฒนาเชิงปัญญาโดยรวม (Gong, 2024)

นอกจากนี้ การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงบทบาทของศิลปะในการสร้างและสะท้อนเรื่องเล่าส่วนบุคคลและส่วนรวมในประวัติศาสตร์ รวมถึงการพัฒนาความสามารถในการทำงานกับแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่หลากหลาย การมีส่วนร่วมกับมิติทางจริยธรรมของอดีต และการส่งเสริมการมองเห็นมุมมองทางประวัติศาสตร์ ศิลปกรรมทั้ง สถาปัตยกรรม จิตรกรรม และสิ่งแวดล้อมของสังคมที่ให้นักเรียนงานศิลปกรรมนั้น ๆ มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษาประวัติศาสตร์ หลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลป์ มักจะช่วยกำหนดอายุของเมืองหรืออารยธรรมที่มีหลักฐานอย่างอื่นระบุไว้ และยังช่วยเผยถึงความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่แต่ละสังคมมีต่อกัน เป็นการเติมเต็มข้อมูลที่ขาดไป

การศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์ถือเป็นรากฐานสำคัญในการทำความเข้าใจวิวัฒนาการและบริบทของงานศิลปกรรมในแต่ละยุคสมัย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และตีความแนวคิด รวมทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ยังส่งเสริมความตระหนักรู้ถึงบทบาทของศิลปะในสังคม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ พร้อมทั้งสะท้อนผลกระทบและความเชื่อมโยงระหว่างอดีตกับปัจจุบัน อันนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางปัญญาและความเข้าใจในมิติต่าง ๆ ของศิลปะอย่างรอบด้านและมีประสิทธิภาพ

3.3 รูปแบบการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์

ในการจัดการเรียนการสอน อารี สุทธิพันธ์ ได้กล่าวไว้ (อ้างถึงใน นิภากร, 2555) กล่าวว่า การวางแผนแนวทางการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ได้เสนอรูปแบบการศึกษาวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ที่ครอบคลุมพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ

1. ด้านความรู้ (Knowledge) คือ การสอนเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ
 - 1.1 ลักษณะของรูปแบบ
 - 1.2 ความเป็นมาและเงื่อนไขของแต่ละยุค
 - 1.3 คุณค่าความรู้สึกและสุนทรียะ
 - 1.4 ทฤษฎีศิลปะ
2. ด้านทัศนคติ (Attitude) ครอบคลุมการส่งเสริมและปลูกฝังทัศนคติเกี่ยวกับ
 - 2.1 ทัศนคติเกี่ยวกับสถานภาพ

2.2 ทักษะเกี่ยวกับค่านิยมของมนุษย์

2.3 ทักษะเกี่ยวกับพฤติกรรม

3. ด้านทักษะ (Skill) คือ เน้นการพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับ

3.1 ทักษะในการถ่ายทอดและพัฒนารูปแบบศิลปกรรม

3.2 ทักษะในการคิดและแสวงหารูปแบบใหม่

3.3 ทักษะในการใช้เครื่องมือ และพัฒนากระบวนการ

เพื่อให้การสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ครอบคลุมพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน การพัฒนาการเรียนรู้ให้เกิดกับผู้เรียนจะต้องกำหนดชนิดของความรู้ และจุดมุ่งหมายของการสอนที่จะถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ มุ่งพัฒนาจิตใจ ค่านิยม คุณธรรมต่าง ๆ และการสอนทักษะในการคิดและแสวงหารูปแบบใหม่ให้เกิดขึ้นแก่ตัวผู้เรียน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการสอนการสอนประวัติศาสตร์ในปัจจุบัน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 วิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบการสอนศิลปะตะวันตกในปัจจุบัน

ชื่อบทความ/ผู้วิจัย/ ปีที่พิมพ์	เป้าหมายและการ พัฒนา	รูปแบบและวิธีการสอน	การอภิปรายผล
1. การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี (เตือนฤดี รักใหม่, 2559)	เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ของนักศึกษาและเพื่อค้นหาแนวทางการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ของนักศึกษา	รูปแบบเสริมการเรียนรู้ (Learning Media) และวิธีการสอนแบบบรรยาย (Lecture Based Learning) โดยผู้วิจัยดำเนินการออกแบบแอปพลิเคชันโดยการแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ หน้าจอหลัก และหน้าจอเนื้อหา	แอปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลปะ 1 มีส่วนช่วยให้ นักศึกษาได้ทบทวนและทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน เป็นเครื่องมือที่สามารถนำความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนได้ และพบว่านักศึกษาต้องการใช้แอปพลิเคชันโดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต
2. การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับวิชาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ และการออกแบบ ในหลักสูตรสองภาษามหาวิทยาลัยบูรพา โดยใช้แนวทางแบบ	เพื่อศึกษาแนวทางและทักษะการเรียนรู้เนื้อหาในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ และประวัติศาสตร์การออกแบบผลิตภัณฑ์ และปรับปรุงแนวทางเพื่อการพัฒนาการ	ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาและภาษา (CLIL)	การเรียนด้วยแนวทาง CLIL หรือการเรียนด้วยภาษาไทย มีระดับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่ใกล้เคียงกัน แต่นิสิตกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดดังนั้นการเรียนด้วยแนวทาง แบบ CLIL จึงมีความเหมาะสมที่

ชื่อบทความ/ผู้วิจัย/ ปีที่พิมพ์	เป้าหมายและการ พัฒนา	รูปแบบและวิธีการสอน	การอภิปรายผล
บูรณาการเนื้อหาและ ภาษา (ปัทมรัตน์ คุณพูนทรัพย์, 2565)	สอนที่ดียิ่งขึ้น		จะนำมาใช้สอนในหลักสูตร สองภาษาเพื่อเตรียมความ พร้อมก่อนจะเข้าสู่การเรียน แบบบูรณาการเนื้อหาและ ภาษาในระดับสูงขึ้นต่อไป เพื่อกระตุ้นความสนใจ ผู้เรียน
3. การพัฒนาการ สอนด้วยการใช้ แผนผังกราฟิกเพื่อ สร้างความเข้าใจและ ความคงทนในการ เรียนรู้วิชา ประวัติศาสตร์ศิลป์ สำหรับนิสิตนักศึกษา ระดับปริญญาตรี (มนตรี วรารักษ์สัจจะ และ ปุณณรัตน์ พิษณุ ไพบุลย์, 2564)	เพื่อพัฒนาการสอน วิชาประวัติศาสตร์ ศิลปะโดยใช้ผังกราฟิก ที่สามารถส่งเสริมให้ ผู้เรียนเกิดความคงทน และเข้าใจในการ เรียนรู้	ใช้ผังกราฟิกในการจัดการ เรียนการสอนแก่ผู้เรียน และมีการสอนแบบ บรรยายประกอบการสอน ด้วยผังกราฟิก	หลังจากใช้ผังกราฟิกในการ สอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ไปแล้วสองสัปดาห์ ผู้เรียน เกิดความคงทนและความ เข้าใจในการเรียนรู้ที่สูงขึ้น ช่วยให้ลำดับเหตุการณ์ ต่างๆ สรุปข้อมูลได้ง่ายขึ้น มีการจดจ่อกับสื่อ ตั้ง คำถาม และตอบคำถามได้ ในระดับที่ดีขึ้น
4. “Opening” Art History: Exploring the Motivations and Practices of Faculty using Open Educational Resources in Lower-Level and General Education Art History Courses (Chena, 2021)	เพื่อการสำรวจเชิงลึก และแนวทางปฏิบัติใน การเรียนการสอนแบบ เปิดกว้าง OER (Open educational resources) และนำมา ต่อยอดในเป้าหมาย เพื่อการเรียนการสอน	เป็นรูปแบบการจัด การศึกษาแบบเปิด สอน ให้ผู้เรียนได้ศึกษาหา ความรู้ด้วยตนเอง จาก หลาย ๆ แหล่งความรู้ โดย มีคำแนะนำจากผู้สอน ประกอบไปด้วย	การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ เปิดกว้างให้ประสบ ผลสำเร็จนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัย หลายอย่าง รวมถึงค่านิยม และแนวปฏิบัติ และพบว่า ครูส่วนใหญ่เลือกใช้การ สอนที่เปิดกว้าง เพื่อที่จะ ขยายแหล่งข้อมูลความรู้ และนักศึกษาสามารถศึกษา จากแหล่งความรู้ที่ หลากหลาย และ ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่ ดียิ่งขึ้น

ชื่อบทความ/ผู้วิจัย/ ปีที่พิมพ์	เป้าหมายและการ พัฒนา	รูปแบบและวิธีการสอน	การอภิปรายผล
5. Research on the Development Trend of Western Art History Based on Big Data Technology (Yu Zhang, 2020)	เพื่อวิเคราะห์และนำเสนอรูปแบบการวิจัยการสอนสำหรับการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์	นำเสนอวิธีบูรณาการเทคโนโลยีข้อมูลกับงานวิจัยที่เป็นแนวโน้มกับการพัฒนาประวัติศาสตร์ศิลป์	การกำหนดรูปแบบวิจัยสมัยใหม่ที่รับแนวโน้มการพัฒนาประวัติศาสตร์ของศิลปะตะวันตก จากการวิจัยพบว่าบางอย่างที่นำเสนอในบทความนี้มีความสำคัญเชิงปฏิบัติที่สำคัญในการพัฒนาด้วยเทคโนโลยี
6. Decolonize this art history: Imagining a decolonial art history programme at Kalamazoo College (Anne Marie Butler and Christine Hah, 2021)	เพื่อศึกษาการพัฒนาหลักสูตรการสอนเพื่อนำมาประเมิน พัฒนา และประยุกต์ใช้สำหรับการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์	การสอนงานทัศนศิลป์จากทฤษฎี การวิจารณ์ และใช้การวิเคราะห์จากคามสร้างสรรค์ มีการให้ผู้เรียนแสดงออกในการเรียนเพื่อทบทวนเป็นรายบุคคลและร่วมกัน และผู้เรียนสามารถร่วมกันอภิปรายเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น	กระบวนการในการพัฒนาหลักสูตร ได้รวบรวมแนวทางใหม่ ๆ กับแนวทางที่เคยมีมาเข้าด้วยกัน โดยสรุปผลจากผู้สอนและผู้เรียนเข้าด้วยกัน พบว่ากระบวนการที่ได้ให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้และแนวคิดที่ได้เรียนมา และผลจากการอภิปรายร่วมกันส่งผลให้เกิดการพัฒนาหลักสูตรต่อไป
7. Scaffolding the Formal Analysis Assignment in Art History Courses to Promote Learning (Barbara Kutis)	เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบควบคุมตนเอง โดยใช้หลักการมอบหมายงานโดยการใช้ระบบการจัดการเรียนรู้แบบ (LMS) Canvas	เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยระบบการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ในระบบออนไลน์ และผู้สอนสามารถสอนในระบบออนไลน์มีการมอบหมายงานในขนาดเล็กลงเพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้และนำไปต่อยอด	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและการเรียนมากขึ้น และเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ และส่งเสริมการเรียนรู้แก่ผู้เรียน การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

จากตารางวิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบการสอนศิลปะตะวันตกในปัจจุบัน พบว่า การสอนในรูปแบบหลักยังคงเป็นการสอนในรูปแบบการบรรยาย และมีการนำเอารูปแบบและวิธีการสอนที่น่าสนใจเข้ามาใช้ร่วมกับการสอนแบบบรรยาย เช่น การใช้ระบบออนไลน์เข้ามาช่วยสอนการใช้ฟังก์กราฟิกเข้ามาสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ การสอนด้วยแอปพลิเคชัน การนำเสนอวิธีบูรณาการเทคโนโลยีข้อมูลกับงานวิจัยที่เป็นแนวโน้มกับการพัฒนาประวัติศาสตร์ศิลป์ รูปแบบกระบวนการสอนที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการพัฒนา และกลุ่มเป้าหมายผู้เรียนจึงมีความสำคัญ และมีความสัมพันธ์ที่ต้องดำเนินการไปด้วยกัน

3.4 ขอบเขตการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษา

นิภากร (2555) กล่าวว่า ประวัติศาสตร์ศิลป์ถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรทั้งในส่วนของวิชาบังคับและวิชาเลือก เนื้อหาโดยรวมเป็นการศึกษาถึงความสำคัญ คุณค่าความหมายตลอดจนแนวคิดพื้นฐานที่สะท้อนออกมาในงานศิลปกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และอนุรักษ์ ซึ่งเนื้อหาแตกต่างกันไปตามรายวิชา สามารถจำแนกออกเป็นหมวดหมู่ได้ ดังนี้

1. จำแนกตามแหล่งกำเนิดของงานศิลปกรรม เป็นการจำแนกรายวิชาออกเป็นหมวดใหญ่ตามแหล่งกำเนิดของงานศิลปกรรม โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจ ในภาพรวมของความเป็นมาในการสร้างงานศิลปกรรมต่าง ๆ ซึ่งศึกษาถึงงานศิลปกรรม ประเภทจิตรกรรม สถาปัตยกรรม และประติมากรรม

2. จำแนกตามประเภทของงานศิลปกรรม เป็นการจำแนกออกตามประเภทของงานศิลปกรรม ได้แก่ ประติมากรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ และประยุกต์ศิลป์

3. จำแนกตามช่วงเวลา สามารถจำแนกรายวิชาออกตามช่วงเวลาหรือยุคสมัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นการจำกัดขอบเขตของการศึกษาเฉพาะช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

เนื้อหาประวัติศาสตร์ศิลป์ในอุดมศึกษา มีขอบเขตเกี่ยวกับ การกำเนิด รูปแบบอิทธิพล ความหมายของงาน และคุณค่าของงานศิลปกรรม เพราะการศึกษางานศิลปกรรมควรมีความเข้าใจถึงรากฐาน เหตุผล และผลของการสร้าง ว่าได้รับอิทธิพลถ่ายทอดแนวคิดมาอย่างไร ในความเป็นมาของงานศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ ย่อมทำให้เกิดความตระหนักในความสำคัญ และซาบซึ้งในคุณค่าของงานศิลปกรรม

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นเนื้อหาขอบเขตการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ตามช่วงเวลา ดังนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์จากการแสดงเนื้อหาประเด็นทางประวัติศาสตร์ศิลป์ของ สุภิญญา สมทา (2563) ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์เพิ่มเติม

ยุคสมัย	ช่วงเวลา	วัฒนธรรม	รูปแบบการสร้างสรรค์งานศิลปะ
1. Pre Historic World	Before 3000 BCE	ความเชื่อยอมรับอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของธรรมชาติ อำนาจลึกลับ เชื่อในพิธีขำระให้บริสุทธิ์ บูชาสัตว์ บรรพบุรุษ เครื่องราง ความอุดมสมบูรณ์	การเขียนภาพฝาผนังถ้ำใช้ถ่านหิน เขม่า ขูดขีด การประดิษฐ์เครื่องปั้น แกะสลัก และรูปปั้นต่างๆ เพื่อบูชาประกอบพิธีกรรมและเคารพศรัทธา และบอกเล่าเรื่องราวชีวิตเกี่ยวกับการใช้ชีวิต
2. Ancient Egyptian	3000 BCE – 700 CE	ชาวอียิปต์มีวิวัฒนาการการแพทย์ และสาธารณสุข มีความเชี่ยวชาญในด้านการแพทย์หลากหลายสาขาส่งผ่านภาพจิตรกรรมฝาผนัง	ศิลปะของอียิปต์ เน้นเรื่องความตาย งานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรมส่วนใหญ่จึงเป็นเรื่องของศาสนาและสุสาน ศิลปะของชาวอียิปต์นำเสนอความหลากหลายของเทพเจ้า ร่างกายมนุษย์ชายหญิงและสัตว์ผสมผสานมนุษย์
3. Classical	500 BCE- 500 CE	ชาวกรีก โรมัน มีความเชื่อในเรื่องเทพเจ้าผู้ปกครอง	งานศิลปกรรมในยุคนี้ ประกอบไปด้วย งานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ที่ส่วนใหญ่มีความเชื่อมโยงสู่การเคารพนับถือเทพเจ้า
4. Middle Ages	500 CE – 1500 CE	ระหว่างยุคจักรวรรดิโรมันสู่เริ่มต้นยุคเรเนซองส์ ถูกเรียกว่ายุคมืดแต่ก็ไม่เสมอไปเพราะวิทยาศาสตร์และศิลปะมีพัฒนาการ รวมทั้งการสร้างมหาวิทยาลัย กฎหมายและธนาคาร	ผลงานศิลปะในยุคนี้มีการประดับตกแต่งด้วยกระจกสี หรือภาพโมเสก บนผนัง สถาปัตยกรรมโบสถ์
5. Renaissance	1500 CE – 1775 CE	บทบาทและการแสดงออกทางการแต่งกายระหว่างเพศ	เป็นยุคที่มีความงาม มีความสนใจเรื่องกายวิภาค มิติ

ยุคสมัย	ช่วงเวลา	วัฒนธรรม	รูปแบบการสร้างสรรค์งานศิลปะ
		ชายและหญิง แสดงถึงลำดับ ขั้นชั้นวัฒนธรรมการแต่ง กาย	สัมพันธ การจัดองค์ประกอบ สิ่ง ต่าง ๆ เหล่านี้ได้สะท้อนออกมา ทางงานสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง ผลงานทางศิลปะ ผลงานทางดนตรี วรรณกรรม และการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ ผู้มีฐานะทางสังคม พ่อค้า ขุนนาง เริ่มให้ความสนใจกับ ผลงานทางศิลปะดนตรีมากขึ้น
6. The Industrialized World	1775 CE – 1900 CE	การปฏิวัติอุตสาหกรรม ทำให้เกิดงานศิลปะในรูปแบบ ใหม่ ๆ รวมทั้งการ เคลื่อนไหวและการ เปลี่ยนแปลงทางการเมือง ของทั้งอเมริกาและยุโรป รวมทั้งเปลี่ยนเป็นระบบ สังคมนิยม ยกเลิกชนชั้น	ผลงานศิลปะในยุคนี้มีลักษณะ สะท้อนภาพสังคมที่ เปลี่ยนแปลงการปกครอง รูปแบบการสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น Romanticism, Realism, Impressionism (ปลายยุค)
7. Postmodern Art	1960 CE–1990 CE	เน้นการตั้งคำถามและเสียด สี, ผสมผสานแนวคิด หลากหลาย	ความเป็นเอกเทศของศิลปะ รูปทรงนามธรรมได้ลดบทบาท ลงและเปลี่ยนผ่านกระแสการ สร้างสรรค์อันหลากหลาย
8. Contemporary	1990 CE – ปัจจุบัน	โลกยุคโลกาภิวัตน์, การ หลอมรวมวัฒนธรรม, อิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัล และอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้น, การตระหนักถึงประเด็นทาง สังคมและสิ่งแวดล้อมที่ ซับซ้อน, การค้นหาและ แสดงออกถึงอัตลักษณ์ที่ หลากหลาย	มีความหลากหลายทั้งรูปแบบ, สื่อ และแนวคิด, การใช้วัสดุและ เทคนิคใหม่ๆ (รวมถึงสื่อดิจิทัล และเทคโนโลยี), ศิลปะจัดวาง (Installation Art), ศิลปะการแสดง (Performance Art), ศิลปะแนวคิด (Conceptual Art), การตั้ง คำถามทางสังคมและการเมือง, ศิลปะเพื่อการมีส่วนร่วม, การ สะท้อนปัญหาและพลวัตของ โลกปัจจุบัน

ยุคสมัย	ช่วงเวลา	วัฒนธรรม	รูปแบบการสร้างสรรค์งานศิลปะ
9. แนวคิด Post-Contemporary ในศิลปะร่วมสมัย	2010 CE – ปัจจุบัน	เข้าถึงเทคโนโลยีสูงในโลก โลกาภิวัตน์, ยุคของ เทคโนโลยีดิจิทัลเต็มรูปแบบ	การใช้เทคโนโลยีขั้นสูงเป็นสื่อหลักและเป็นประเด็นในการสร้างสรรค์ เช่น ศิลปะที่สร้างโดย AI (AI-generated Art), ศิลปะข้อมูล (Data Art), ศิลปะ VR/AR, ศิลปะชีวภาพ (Bio-Art), งานที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ที่ดื่มด่ำ, การตั้งคำถามเชิงจริยธรรมและสังคมที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นผ่านงานศิลปะ

ตารางที่ 4 วิเคราะห์และสังเคราะห์ยุค Renaissance จากหนังสือ Art A History of Changing Style ของ Sara Cornell (1983)

THE RENAISSANCE			
EVENT	1402 Duke of Milan dies; Florence preserves freedom	1400	ART AND CULTURE
	1417 Popes return from Avignon to Rome		
	1422 68 Sigismondo Malatesta ruler of Rimini	1425	
	1429 Death of Giovanni de' Medici in Florence		
	1434-64 Rule of Cosimo de' Medici in Florence		
	1444-82 Federigo da Montefeltro ruler of Urbino		
	1445-78 Lodovico Gonzaga ruler of Mantua	1450	
	1452-93 Frederick III Holy Roman Emperor		
	1453 Turks capture Constantinople		
	1458-64 Pius II pope		
	1467-77 Charles the Bold, last duke of Burgundy	1475	
	1469-92 Rule of Lorenzo de' Medici 'Il Magnifico		
	1480-99 Lodovico Sforza, ruler of Milan		

THE RANAissance			
1494-1512 Florentine Republic	1500	MANNERISM	1481 Perugino, Giving of Keys to St Peter
1495 Death of Savonarola			1485-1503 Bosch, Garden of Earthly Delights
1499 French expel Lodovico Sforza from Milan			1492-5 Bramante, Santa Maria delle Grazie
1500 France and Spain partition Italy			1495-7 Leonardo, The Last Supper
1503-13 Julius II pope			1501-4 Michelangelo, David
1509-47 Henry VIII king of England			c. 1502 Leonardo, Mona Lisa
1512 Restoration of the Medici in Florence			1504 Raphael, Betrothal of the Virgin
1513-21 Leo X pope			c. 1505 Giorgione, The Tempest
1515-47 Francis I king of France			1506 Rebuilding of St Peter's begun in Rome
1517 Martin Luther's 95 Theses, signalling the Reformation			1508-12 Michelangelo, Sistine Chapel ceiling
1519-56 Charles V emperor	1525	MANNERISM	1510-15 Grunewald, Isenheim Altarpiece
1519-40 Federigo Gonzaga ruler of Mantua			1513 Durer, Knight, Death and the Devil
1527 Sack of Rome by the Emperor Charles V			1514 Raphael, Madonna della Sedia
34 St Ignatius Loyola founds Jesuit Or			1516-18 Titian, Assumption of the Virgin
1535 Thomas More beheaded for refusing to recognize Henry VIII as head of English Church			1519 Chateau of Chambord begun
5-68 Council of Trent ushers in Counter-Reforma			1520 Titian, Bacchus and Ariadne
1556-98 Philip II king of Spain			1524-34 Michelangelo, Medici Sacristy tombs
1558-1603 Elizabeth I queen of England			1525-35 Giulio Romano, Palazzo del Te
1572 Dutch wars of liberation begin			1532-40 Parmigianino, Madonna of the Long Neck
1582 Death of Saint Teresa of Avila			1533 Holbein, The Two Ambassadors
1588 Defeat of the Spanish Armada	1550	MANNERISM	1536 Sansovino, Library in Venice begun
			1536-41 Michelangelo, Last Judgement
			1538 Titian, Venus of Urbino
			1550 Vasari, Lives of the Artists
			1565 Bruegel, Hunters in the Snow
			1566-80 Palladio, San Giorgio Maggiore, Venice
	1575	MANNERISM	

THE RANAissance			
			1575-8 Della Porta, Il Gesu 1577-9 El Greco, Assumption of the Virgin 1592-4 Tintoretto, Last Supper

การเลือกยุคเรเนซองส์มาเป็นขอบเขตในการเรียนรู้มีความเหมาะสม เนื่องจากยุคนี้เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงเชิงลึกในด้านแนวคิดและค่านิยมของมนุษย์ โดยเฉพาะการให้ความสำคัญกับปัจเจกบุคคล ความสนใจต่อกายภาพของมนุษย์และธรรมชาติอย่างละเอียดอ่อน นอกจากนี้ ยังเป็นช่วงเวลาที่มีการสำรวจทางภูมิศาสตร์อย่างกว้างขวาง การเติบโตของการศึกษา วิทยาศาสตร์ และการปฏิรูปศาสนา ล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในวงการศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ การคิดค้นนวัตกรรม หรือการประดิษฐ์เทคนิคใหม่ ที่กลายเป็นรากฐานสำคัญของศิลปะสมัยใหม่ในเวลาต่อมา (มยุรี เจริญ, 2540) ในช่วงยุคเรเนซองส์มีความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์ ส่งผลให้เกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนานวัตกรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งเปิดโอกาสใหม่ ๆ ให้แก่การแสดงออกทางศิลปะ ความเชื่อมโยงนี้เห็นได้ชัดเจนเป็นพิเศษในวงการจิตรกรรม โดยเฉพาะการคิดค้นและการใช้เทคนิคทัศนียวิทยา (Perspective) อย่างเชี่ยวชาญ ซึ่งถือเป็นความก้าวหน้าที่สำคัญ เทคนิคเหล่านี้ช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ภาพวาดที่มีความรู้สึกถึงพื้นที่และความลึกได้อย่างน่าทึ่ง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนถูกดึงเข้าสู่โลกที่ขยายออกไปเกินกว่าขอบเขตของผืนผ้าใบ

การประยุกต์ใช้ทัศนียภาพเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่ ซึ่งมออบิสรภาพในการสร้างสรรค์อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ศิลปินสามารถถ่ายทอดธรรมชาติและมนุษย์ด้วยความแม่นยำสูงสุด จับภาพสาระสำคัญของฉากและบุคคลได้อย่างลึกซึ้ง ศิลปินยุคเรเนซองส์อุทิศตนอย่างจริงจังในการศึกษาโครงสร้างร่างกายมนุษย์ พวกเขาศึกษารายละเอียดโดยการผ่าศพเพื่อวิเคราะห์โครงสร้างของกระดูก กล้ามเนื้อ และผิวหนัง ซึ่งทำให้พวกเขามีความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับร่างกายมนุษย์ รูปทรงต่าง ๆ จึงดูเหมือนมีชีวิตและเคลื่อนไหวได้จริง เทคนิคและหลักการที่พัฒนาขึ้นในช่วงเวลานี้ยังคงส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ศิลปะในปัจจุบัน โดยมออบิสรภาพและแรงบันดาลใจที่มีคุณค่าสำหรับผู้ที่ต้องการถ่ายทอดความงดงามและความซับซ้อนของโลก ศิลปะยุคเรเนซองส์ถือเป็นหลักฐานสำคัญของพลังแห่งนวัตกรรม และความสัมพันธ์ที่คงอยู่ระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์ (Xu, 2023)

การก่อตัวของศิลปะเรเนซองส์ การฟื้นฟูศิลปวิทยาการ เริ่มต้นในอิตาลีก่อนประเทศอื่น เหตุที่เริ่มต้นในประเทศอิตาลีก่อน เพราะเป็นแหล่งกำเนิดของอารยธรรมโรมัน และเป็นศูนย์รวมผลงานศิลปะและวรรณกรรมชิ้นเอกของโลกยุคคลาสสิก ในยุคนี้อิตาลีได้นำเอาแบบอย่างศิลปะชั้นสูงในสมัยกรีกและโรมัน มาสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระเต็มที่ มีการก่อสร้างแบบกรีกและโรมันเป็นจำนวน

มาก งานจิตรกรรมและประติมากรรมในสมัยเรเนซองส์ ศิลปินสร้างสรรค์ในรูปความงามตามธรรมชาติ และความงามที่เป็นศิลปะแบบคลาสสิกที่เจริญสูงสุด ซึ่งพัฒนาแบบใหม่จากศิลปะกรีกและโรมัน ศิลปวัฒนธรรมสมัยเรเนซองส์ได้แนวทางและทัศนคติมาจากความคิดที่ละเอียดซับซ้อน อันเป็นความคิดที่ต่างออกไปจากสมัยกลาง ศิลปะรูปแบบใหม่ที่แสดงแนวคิดที่เปลี่ยนไปอันเป็นแนวคิดที่เป็นพื้นฐานทางจริยธรรมและความเจริญสติปัญญา ซึ่งส่งผลสืบทอดมาในปัจจุบัน และมีความต้องการและวิทยาการทางด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ลักษณะพิเศษของเรเนซองส์ในอิตาลี คือ ความมั่งคั่งด้านศิลปและผลงาน นอกจากนี้ศิลปินก็เป็นอัจฉริยะในศิลปะวิทยาการแขนงต่าง ๆ โดยมีปัจจัยเกื้อหนุนคือ มีราชสำนัก วัดและขุนนางอุปถัมภ์ค่าตอบแทนในการยังชีพแก่ศิลปิน ดังนั้นจึงปรากฏว่า ศิลปินสมัยเรเนซองส์จำนวนมาก อาทิ จิออตโต ดา วินชี และไมเคิล แองเจโล ล้วนได้รับการยกย่องว่า ยิ่งใหญ่ในฐานะนักมนุษยนิยมผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นทั้งจิตรกร ประติมากร สถาปนิก

ลักษณะศิลปวัฒนธรรมสมัยเรเนซองส์

1. การฟื้นคืนศิลปะและแนวคิดกรีก - โรมันโบราณ

ศิลปินหันกลับไปศึกษารูปแบบสัดส่วน ความสมดุล และความงามจากศิลปะคลาสสิก เน้นการสร้างงานที่มีความเหมือนจริง (Naturalism) ทั้งในรูปแบบร่างกายมนุษย์และฉากหลัง

2. มนุษยนิยม (Humanism)

แนวคิดสำคัญของเรเนซองส์ คือการให้ความสำคัญกับ “มนุษย์” มากกว่าศาสนาอย่างเดียว มนุษย์ถูกมองว่าเป็นผู้มีศักยภาพ มีเหตุผล และมีความงามตามธรรมชาติ

3. เทคนิคทางศิลปะใหม่ ๆ

การใช้เทคนิคทัศนียวิทยา (Perspective) เพื่อสร้างมิติในภาพวาดเทคนิค การใช้แสง - เงา (chiaroscuro) ทำให้ภาพดูมีมิติ มีการศึกษากายวิภาคศาสตร์เพื่อให้วาดมนุษย์ได้สมจริง

4. การอุปถัมภ์ของชนชั้นสูง

ตระกูลมีดีชี (Medici) และพระสันตะปาปาให้การสนับสนุนศิลปินอย่างมาก ศิลปินในยุคนี้เริ่มมีสถานะเป็น "บุคคลสำคัญ" แทนที่จะเป็นเพียงช่างฝีมือ

5. รูปแบบศิลปะ

จิตรกรรม พัฒนาเทคนิคทัศนียวิทยา (Perspective) ให้ภาพมีมิติความลึกสมจริง และใช้เทคนิค sfumato เพื่อสร้างเงาและแสงที่นุ่มนวล กลมกลืน แสดงอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลอย่างลึกซึ้ง

ประติมากรรม ฟื้นฟูการศึกษา กายวิภาคศาสตร์ ทำให้ผลงานกลับมามีสัดส่วนของมนุษย์ที่ถูกต้องตามหลักสรีรวิทยา ความสมจริง และแสดงพลังทางอารมณ์หรือความสง่างาม

สถาปัตยกรรม กลับสู่ความเรียบง่ายและคลาสสิก โดยเน้นความสมมาตร และการใช้รูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน พร้อมนำองค์ประกอบจากโรมันโบราณ เช่น เสา, โดม, และซุ้มโค้ง มาประยุกต์ใช้อย่างสง่างาม

ยุคเรเนซองส์ตอนต้น (Early Renaissance)

เรเนซองส์สมัยต้นอยู่ในระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษที่ 14 - ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 15 เป็นช่วงเวลาที่เกิดการแข่งขันของรัฐทั้งในอิตาลี และบังเกิดสกุลช่างศิลปะที่มีชื่อเสียงสำคัญ ๆ อาทิ สกุลช่างฟลอเรนซ์ สกุลช่างเซียน่า, สกุลช่างปาตัว, สกุลช่างอุมเบรีย และสกุลช่างเวนิซ โดยมีสกุลช่างฟลอเรนซ์โดดเด่นและสำคัญที่สุด ความรุ่งเรืองของนครฟลอเรนซ์มาจากการอุปถัมภ์ค้ำชูของตระกูลเมดิชีผู้เป็นตระกูลคหบดีที่ซบเลียงสนับสนุนบุคคลผู้มีความรู้ความสามารถ ทั้งสถาปนิก จิตรกร ประติมากร ตระกูลเมดิชียังสนับสนุนให้ฟลอเรนซ์เกิดการเฟื่องฟูทั้งทางศาสตร์และศิลป์ทุกแขนง จนกระทั่งฟลอเรนซ์เปรียบเสมือนศูนย์กลางแห่งอิตาลีและจุดศูนย์รวมแห่งเรเนซองส์สมัยต้น

ซิมามบูเอ (Cimabue, ค.ศ.1240 - 1302)

เป็นจิตรกรชาวฟลอเรนซ์คนสำคัญ เชี่ยวชาญทักษะทางสีฝุ่น สีน้ำมันและเพรสโก รวมทั้งจิตรกรรมโมเสค เพียงแต่รูปแบบฝีมือยังปกคลุมด้วยอิทธิพลแบบกอทิคที่มีลักษณะแบน และผอมสูง ผลงานของเขาแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่ก้าวหน้าไปสู่ลัทธิธรรมชาติและการแสดงออกของมนุษย์ ผลงานชิ้นเอกเช่น Maestà, Crucifix (Artmovements.net, n.d.)

ดุกชีโอ (Duccio, ค.ศ.1255 - 1318)

จิตรกรสมัยต้นของเรเนซองส์ที่มีชื่อเสียง ภาพวาดของดุกชีโอจะดัดแปลงให้ระนาบของภาพที่ดูแบนราบหักเหเป็นเหลี่ยมมุม มีการเพิ่มน้ำหนักค่าสีขาว - ดำ เพื่อให้ภาพแลดูมีน้ำหนักและนุ่มลึก ผลงานชิ้นเอก เช่น Maseta with Twenty Angels and Nineteen Saints , Madonna with Child and six Angels (Sara Cornell, 1983)

จิออตโต (Giotto, ค.ศ.1266 - 1337)

ถูกสันนิษฐานเสมอว่าเป็นลูกศิษย์ของ Cimabue ได้รับการยกย่องให้เป็นเสมือน “บิดาแห่งเรเนซองส์” ที่บุกเบิกงานด้านจิตรกรรมในรูปแบบใหม่ นำหลักวิชาทัศนียวิทยามาใช้กับงานจิตรกรรมทำให้ภาพเกิดเป็นมิติมากขึ้น ผลงานชิ้นเอกเช่น Crucifix, Lamentation, fresco (Murray, n.d.)

มาซัคโค (Masaccio, ค.ศ.1401 - 1428)

ศิลปินผู้ริเริ่มในด้านมวลและปริมาตร มาซัคโคคือผู้ที่ริเริ่มในด้านแสงสว่างและเงามืด ผลงานของมาซัคโคจะมีมิติระยะและชัดเจนในการใช้หลักวิธี จดรวมสายตาแบบจุดเดียว มีการเน้น

ส่วนต่าง ๆ ทั้งกายวิภาค และอารมณ์ระดับกาย ผลงานชิ้นเอกเช่น The Expulsion from the Garden of Eden

บอตติเชลลี (Sandro Botticelli, ค.ศ.1444 - 1510)

จุดเด่นที่สุดในงานของบอตติเชลลีคือการใช้ เส้นโค้งที่ลื่นไหลและงดงาม แทนที่จะเน้นมวล (Mass) หรือแสงเงาแบบศิลปินร่วมยุค เส้นของเขามีลักษณะ ลีลาคล้ายบทกวี ทำให้เกิดความรู้สึกอ่อนโยน มีจังหวะ และโรแมนติก เส้นเหล่านี้ถูกใช้ในการกำหนดรูปร่าง, เครื่องแต่งกาย, และเส้นผม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพ *The Birth of Venus* และ *Primavera* (Debenedetti, 2019)

เวอร์รอกคิโอ (Verrocchio, ค.ศ.1435 - 1488)

เป็นศิลปินผู้รอบรู้ในศาสตร์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ การแกะสลักหินอ่อน และการหล่อโลหะสัมฤทธิ์ เนื้อหาของผลงานยังเน้นที่คติของเทวนิยายกรีก-โรมัน (Strozzi, 2019)

แอนเดรีย แมนเตญญา (Mantegna, ค.ศ.1431 - 1506)

เป็นหนึ่งในจิตรกรและช่างแกะสลักที่สำคัญที่สุดของยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ผลงานมีเอกลักษณ์ของการวาดภาพด้วยมุมมองที่แปลกประหลาดตามหลักทฤษฎีทัศนียวิทยา และการใช้แสงเงาที่จัด (Verona, n.d.)

จาน ฟาน อิก (Jan van Eyck, ค.ศ.1380 - 1441)

เป็นจิตรกรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวาดภาพสีน้ำมัน การระบายสี ฉากธรรมชาติ และความใส่ใจในรายละเอียด ผลงานชิ้นเอกได้แก่ The Adoration of the Mysti Lamb และ Arnolfini Wedding Portrait (Cartwright, 2020)

เรเนซองส์สมัยรุ่งเรือง (High Renaissance)

เป็นยุคทองแห่งเรเนซองส์ อยู่ในระหว่างปลายศตวรรษที่ 15 ถึงต้นศตวรรษที่ 16 ในยุคนี้ปรากฏผลงานศิลปะ จากศิลปินผู้มีชื่อเสียง อาทิเช่น ลีโอนาร์โด ดา วินชี, ไมเคิลแองเจโล, ราฟาเอล

ลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci, ค.ศ.1452 - 1519)

ลีโอนาร์โด ดา วินชี เป็นศิลปินผู้มีความสามารถรอบด้าน ไม่เพียงแต่การเรียนรู้เทคนิคการวาดภาพเท่านั้น แต่ยังมีความรู้ในด้าน วิทยาศาสตร์ แพทย์ศาสตร์ วิศวกรรม และศิลปะ เป็นบุคคลที่ได้รับการยกย่องถึงความเป็นศิลปิน นักคิด นักปรัชญา และนักวิทยาศาสตร์ ผลงานเด่นของลีโอนาร์โด ดา วินชี เช่น Mona Lisa, Thrlast Supper (Gan, 2025)

ไมเคิลแองเจโล (Michelangelo, ค.ศ.1475 - 1564)

นับว่าเป็นอัจฉริยะศิลปินยุคทองแห่งเรเนซองส์ เป็นบุคคลที่มีความสามารถทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปนิกและนักกวีรวมไว้ในคน ๆ เดียวกัน ผลงานมีพื้นฐานมาจากความรักความศรัทธาในรูปแบบประติมากรรม - โรมัน ความเชื่อในคริสต์ศาสนา จุดเด่นของผลงานจะเน้นที่ กล้ามเนื้อและสัดส่วนทางกายวิภาคของมนุษย์ ผลงานชิ้นเอก เช่น Pieta, David

ราฟาเอล (Raphael, ค.ศ.1483 - 1520)

ศิลปินเอกคนสุดท้ายของเรเนซองส์สมัยรุ่งเรือง ด้วยความเฉลียวฉลาดบวกกับอัจฉริยะของฝีมือ ผลงานของราฟาเอลหลอมรวมไมเคิลแองเจโลและลีโอนาร์โด ดา วินชีเข้าด้วยกัน ผลงานมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ภาพจะแลดูนุ่มนวลละมุนละไม มีการแสดงออกด้วยสีอันสว่างสดใส บรรยากาศสงบนิ่งและอ่อนโยน ในขณะที่คนในภาพจะมีอริยบถผิดแผกแตกต่างกันด้วยลักษณะกายวิภาคที่แม่นยำ ผลงานชิ้นเอกของราฟาเอล เช่น The School of Athens

เรเนซองส์สมัยปลาย (Late Renaissance)

ช่วงปลายศตวรรษที่ 16 หรือระหว่างปี 1520 - 1600 ในยุคนี้อศิลปินหันมาแสดงภาพด้วยอารมณ์เฉพาะตนมากขึ้น มีอิสระในการถ่ายทอดงานมากขึ้น ไม่ยึดติดกับสุนทรียภาพแบบกรีก - โรมัน หรือคริสต์ศาสนาจนเกินไป ประวัติศาสตร์ได้รับแนวคิดที่ได้รับการพัฒนาโดยภาษาศาสตร์ สัตวศาสตร์ และวรรณกรรมเป็นหลัก (Lyons, 1985)

อัลเดรีย เดล ซาร์โต (Andrea del Sarto, ค.ศ.1486 - 1531)

ศิลปินเอกที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นต้นเค้าของคตินิยมศิลปะแมนเนอริสม์ ผลงานมีความเด่นชัดและกลายเป็นแบบอย่างของภาพจิตรกรรมที่มุ่งเน้นไปที่อิสระในการจัดวางองค์ประกอบและเนื้อหาของภาพเป็นสำคัญ ผลงานชิ้นเอก Cenacolo (Last Supper), Madonna of the Harpies

ทิเชียน (Titian, ค.ศ.1485 - 1576)

เป็นจิตรกรเมืองเวนิสที่มีชื่อเสียงในยุคเรเนซองส์ตอนปลาย ผลงานของทิเชียนได้รับการยอมรับยกย่องในเรื่องสี เป็นศิลปินผู้เก่งกาจในเรื่อง “สี” เนื้อหาของภาพทิเชียนจึงมีความหลากหลายทั้งภาพบุคคลสำคัญ ภาพในพระคัมภีร์ ภาพเรื่องราวในตำนานกรีก - โรมัน รวมทั้งภาพเปลื้องของหญิงสาว เป็นต้น ผลงานชิ้นเอกเช่น Venus of Urbino, Bacchus and Ariadne

ปอนเตอร์โม (Pontormo, ค.ศ.1494 - 1557)

จิตรกรฟลอเรนซ์ผู้เป็นลูกศิษย์ของอัลเดรีย เดล ซาร์โต มีลักษณะการวาดภาพคนหมู่ที่นิยมจัดองค์ประกอบภาพให้มีการเกาะเกี่ยวพันเป็นกลุ่มด้วยกิริยาท่าทางที่แตกต่าง จนบางครั้งรู้สึกวุ่นวายเกินไป มีเอกลักษณ์สำคัญอยู่ที่การใช้สีอันสดใสและนุ่มนวล

ปาร์มีจานิโน (Parmigianino, ค.ศ.1503 - 1540)

จิตรกรสมัยแมนเนอริสม์ที่มีเอกลักษณ์ในแบบอย่างเฉพาะตัว คือการวาดภาพทิวทัศน์จะมีลักษณะงดงามชวนฝันเร้นลับ หากมีภาพคนจะมีลีลาที่อ่อนไหว รูปคนดูสูงโปร่งและมีช่วงลำคอที่ยาวเป็นพิเศษ ผลงานชิ้นเอกเช่น Madonna with the Long Neck, Self - Portrait in a Convex Mirror

Early Renaissance		High Renaissance	
เรอเนาของสเปนอยู่ในระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษที่ 14 - ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 15 เกิดลูกช่างศิลป์ที่มีชื่อเสียงที่สำคัญ อาทิ สกลช่างฟลอเรนซ์ สกลช่างเย็บผ้า สกลช่างปาฏิ สกลช่างอูเบรีย และสกลช่างเวนิส ศิลปินในยุคนี้มีการวาดภาพพระบาศรีที่คิดค้นไปจากกรอบประเพณีนิยมเกิดขึ้น ศิลปินเริ่มค้นหาเอกลักษณ์ส่วนตัวและทิ้งประเพณีนิยมเก่า ๆ ที่ตะวันตกกระทำกันมาอยู่หลายร้อยปี		เรอเนาของสเปนอยู่ในระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษที่ 15 - ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 16 การบุกเบิกสร้างสรรค์ศิลปะตะวันตกได้ก้าวเข้าสู่เส้นทางของความเป็นสากล ของศิลปะที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นแบบแผนเดียวกันทั่วทั้งยุโรป	
1240 - 1302	ลิมาบูเอ จิตรกรรมสีน้ำมันของฟลอเรนซ์ ผลงานชิ้นสำคัญ เช่น Maesta, Crucifix  Crucifix	1452 - 1519	ลีโอนาร์โด ดา วินชี เป็นบุคคลที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นศิลปิน นักคิด นักปรัชญาและนักวิทยาศาสตร์ ผลงานชิ้นสำคัญ Mona Lisa, The Last Supper, The Virgin on the Rocks  The Last Supper
1255 - 1318	ดุกโล หรือ ดุกโลโอ ผลงานชิ้นสำคัญ เช่น Maesta with Twenty Angels and Nineteen Saints, Madonna  Maesta with Twenty Angels and Nineteen Saints	1475 - 1564	ไมเคิลแองเจโล เป็นบุคคลที่มีความสามารถทั้งทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรมและนักทฤษฎี ผลงานชิ้นสำคัญ Pieta, David, The Last Judgment, The ceiling of the Sistine  The Last Judgment
1266 - 1337	ริชโต หรือ ริชโตโอ ผลงานชิ้นสำคัญ Crucifix, Lamentation of Christ, The Kiss of Judas  Crucifix	1483 - 1520	ราฟาเอล ศิลปินผู้มีความสามารถด้านจิตรกรรม ผลงานชิ้นสำคัญ The School of Athen, Virgin with the Goldfinch  The School of Athen
1401 - 1428	มาติโก ผลงานชิ้นสำคัญ The Expulsion From the Garden of eden, Tribute Money  The Expulsion From the Garden of eden	Late Renaissance เรอเนาของสเปนปลาย เริ่มขึ้นช่วงปลายศตวรรษที่ 16 ศิลปินเริ่มค้นหานวัตกรรมด้วยอารมณ์ความรู้สึกเฉพาะตัวมากขึ้น มีอิสระในการถ่ายทอดงานมากขึ้น ไม่ยึดติดกับสุนทรียภาพแบบกรีก - โรมัน หรือคริสต์ศาสนาจนเกินไป	
1444 - 1510	เบอตีแอส ผลงานชิ้นสำคัญ The Birth of Venus, Venus and Mar, Primavera  The Birth of Venus	1486 - 1531	จันเนติ (เจ. จันเนติ) ผลงานชิ้นสำคัญ Cenacolo (Last Supper), Madonna of the Harpies  Madonna of the Harpies
1435 - 1488	เดวิด หรือ เดวิดโอ เป็นอาจารย์ของ ลีโอนาร์โด ดา วินชี ผลงานชิ้นสำคัญ Madonna with St. John the Baptist and Donates, David, The Baptism of Christ  David	1485 - 1576	ทิสเซียน หรือ ทิสเซียนโอ ผลงานชิ้นสำคัญ Venus of Urbino, Bacchus and Ariadne  Venus of Urbino
1431 - 1506	บันเตญา ผลงานชิ้นสำคัญ The Lamentation over the Dead Christ, The Agony in the Garden  The Lamentation over the Dead Christ	1494 - 1557	ปอมเปอโรจิโอ จิตรกรรมสีน้ำมันชิ้นสำคัญของลีโอนาร์โด ดา วินชี ผลงานชิ้นสำคัญ The Deposition from the Cross, Leda and the Swan  Leda and the Swan
1380 - 1441	จอนฟานนิโก ผลงานชิ้นสำคัญ Protrait of a man in a Turban, The Portrait of Giovanni Arnolfini and his Wife  The Last Supper	1503 - 1540	ปรอติจาโน ผลงานชิ้นสำคัญ Madonna with the Long Neck, Self - Portrait in a Convex Mirror  Madonna with the Long Neck

ภาพที่ 1 แสดงช่วงเวลาและความเชื่อมโยงการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ในยุคเรเนซองส์

จากการที่ยุคเรเนซองส์ (Renaissance) เป็นช่วงเวลาแห่งการปฏิวัติทางวัฒนธรรมและปัญญา ที่ฟื้นคืนชีวิตให้แก่มรดกจากอารยธรรมกรีก - โรมัน และหลอมรวมกับแนวคิดมนุษยนิยม (Humanism) ได้อย่างกลมกลืน ไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดความก้าวหน้าทางศิลปะ สถาปัตยกรรม วรรณกรรม และวิทยาศาสตร์เท่านั้น แต่ยังวางรากฐานสำคัญให้กับความคิดเชิงเหตุผล การศึกษา และการเข้าใจโลกอย่างมีระบบ ซึ่งกลายเป็นจุดเริ่มต้นของอารยธรรมตะวันตกในยุคใหม่อย่างแท้จริง

การเรียนรู้เกี่ยวกับยุคเรเนซองส์จึงมีความสำคัญ เนื่องจากการทำความเข้าใจรากฐานของแนวคิดสมัยใหม่ ความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะ วิทยาศาสตร์ และมนุษย์ ตลอดจนการ

เปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างทางความคิดที่ส่งผลต่อโลกในปัจจุบัน การศึกษาเรเนซองส์ไม่เพียงแต่เปิดโลกทัศน์ทางศิลปะ แต่ยังเป็นการฝึกมุมมองทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเชิงวิพากษ์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและเห็นคุณค่าของการพัฒนาองค์ความรู้ของมนุษยชาติในระยะยาว

4. การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ

4.1 แนวคิดการเรียนรู้ทางทัศนะ

การเรียนรู้ทางทัศนะ (Visual Literacy) เป็นแนวคิดสำคัญที่ใช้มานานในการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะ การตีความสัญลักษณ์ และวัฒนธรรมภาพ เป็นการเปรียบเทียบการที่เราเข้าใจภาพต่าง ๆ ได้ดีนั้นเหมือนกับการที่เราเรียนรู้ภาษาและวรรณกรรม Stafford (2010) อธิบายว่าการเรียนรู้ทางทัศนะเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการอ่าน การตีความ และการทำความเข้าใจภาพและสื่อทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ จุดสำคัญ คือ การเรียนรู้ทางทัศนะไม่จำเป็นต้องมีความหมาย “ที่ถูกต้องเพียงหนึ่งเดียว” แต่เป็นการสร้างความหมายที่หลากหลายจากข้อมูลที่ปรากฏ การเรียนรู้ทางทัศนะจึงเป็นการกระทำที่ต้องอาศัยทักษะเฉพาะด้าน เช่น การวิเคราะห์ การตีความ และการสื่อสารผ่านภาพสอดคล้องกับ (Debes, 1968) เสนอว่า การเรียนรู้ทางทัศนะหมายถึงชุดของสมรรถนะเชิงวิสัยทัศน์ (Vision-Competencies) ที่มนุษย์สามารถพัฒนาได้ผ่านการมองเห็น ร่วมกับการบูรณาการประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสอื่น ๆ สมรรถนะเหล่านี้เป็นรากฐานของการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ซึ่งเมื่อได้รับการพัฒนาแล้ว จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะและตีความสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏทางสายตา ไม่ว่าจะเป็นการกระทำ วัตถุ สัญลักษณ์ หรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น ตลอดจนสามารถใช้ความสามารถเหล่านี้ในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และเข้าใจคุณค่าของการสื่อสารด้วยภาพอย่างลึกซึ้ง ต่อมา สมาคมการเรียนรู้ทางทัศนะระหว่างประเทศ (Association of College and Research Libraries: ACRL, 2011) ได้ขยายความหมายของการเรียนรู้ทางทัศนะให้ครอบคลุมถึงชุดของความสามารถที่ช่วยให้บุคคลสามารถสืบค้น ตีความ ประเมินใช้ และสร้างสรรค์ภาพและสื่อภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะการเรียนรู้ทางทัศนะจึงมีความสำคัญยิ่งในการส่งเสริมความเข้าใจ การวิเคราะห์ และการประเมินภาพให้สอดคล้องกับเป้าหมายของการสื่อสารเชิงภาพในแต่ละบริบทอย่างเหมาะสม

ทักษะการเรียนรู้ทางทัศนะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจ และวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อภาพในบริบทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านวัฒนธรรม จริยธรรม สุนทรียศาสตร์ สถิติปัญญา และเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการใช้สื่อภาพ บุคคลที่มีความรู้ทางทัศนะจะไม่เพียงเป็นผู้บริโภคสื่อภาพที่มีวิจารณญาณ แต่ยังสามารถมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ผู้ที่มีทักษะการเรียนรู้ทางทัศนะควรมีสมรรถนะสำคัญ ดังนี้

- 1) กำหนดลักษณะและขอบเขตของวัสดุภาพที่จำเป็น
- 2) ค้นหาและเข้าถึงรูปภาพและสื่อภาพที่จำเป็นอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
- 3) ตีความและวิเคราะห์ความหมายของภาพและสื่อภาพ
- 4) ประเมินรูปภาพและแหล่งที่มา
- 5) ใช้รูปภาพและสื่อภาพอย่างมีประสิทธิภาพ
- 6) ออกแบบและสร้างภาพที่มีความหมายและสื่อภาพ
- 7) ทำความเข้าใจประเด็นทางจริยธรรม กฎหมาย สังคม และเศรษฐกิจมากมายเกี่ยวกับการสร้างและการใช้รูปภาพและสื่อภาพ และเข้าถึงและใช้สื่อภาพอย่างมีจริยธรรม

การเรียนรู้ทางทัศนศาสตร์ไม่ใช่เพียงความสามารถพื้นฐาน แต่เป็นชุดของทักษะที่สามารถพัฒนาได้ และมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจในโลกปัจจุบันที่เต็มไปด้วยสื่อภาพ การส่งเสริมทักษะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเป็นทั้งผู้บริโภคและผู้ผลิตสื่อภาพที่มีความรู้ ความสามารถ และจริยธรรมทางวิชาชีพ การศึกษาเกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างการรับรู้ทางสายตาและความคิด ซึ่งเรียกว่า “การคิดจากภาพ” (Visual Thinking) ในมุมมองที่ว่ากระบวนการรับรู้ที่เรารับรู้เห็นเป็นการกระทำ ซึ่งเป็นการรู้คิด กล่าวคือ การใช้รูปภาพศิลปะเพื่อสอนการคิด และเพื่อเป็นประโยชน์ในการเรียนซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ Yenawine (2001) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยกลวิธีการคิดจากภาพ (Visual Thinking Strategies) เป็นการใชภาพเป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด โดยมีคำถามกระตุ้นจากนั้นผู้เรียนจะเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ แล้วอธิบายภาพที่เกิดขึ้นตามจินตนาการได้อย่างสร้างสรรค์ ทักษะในการสื่อสารและการสื่อความหมายด้วยเครื่องมือทางทัศนศาสตร์ (Visual Tools) ถูกกระตุ้น โดยองค์ประกอบ 3 อย่าง คือ การมองดูศิลปะที่มีความซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ การตอบคำถามซึ่งเน้นด้านพัฒนาการ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม ซึ่งมีครูเป็นผู้ดำเนินการอย่างเอาใจใส่ ซึ่ง Yenawine (2001) ได้นำเสนอขั้นตอนการสอนโดยใช้กลวิธีการคิดเป็นภาพไว้ ได้แก่ การเริ่มต้นบทเรียน การตั้งคำถาม (Questioning) การตอบสนองต่อข้อคิดเห็นของนักเรียน (Responding to students's idea) และการจบบทเรียน (Ending the Lesson) และได้พูดถึงการตีความหมายและเรื่องราวจากการสังเกตภาพศิลปะ โดยเริ่มจากการเป็นผู้มองภาพระยะเริ่มต้นโดยใช้สายตาเพื่อสังเกตพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในภาพแล้วเกิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยสามารถมองภาพที่มีความซับซ้อนได้ และเกิดความเข้าใจอย่างเป็นธรรมชาติ และอธิบายได้อย่างสร้างสรรค์

มาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้ทางทักษะ

สมาคมมหาวิทยาลัยและห้องสมุดการวิจัย (ACRL : The Association of College and Research Libraries) แห่งประเทศสหรัฐอเมริกาได้กำหนดมาตรฐานทางการเรียนรู้ในทางทักษะสำหรับนักเรียนในระดับอุดมศึกษาไว้ 7 ด้าน ดังนี้

มาตรฐานที่ 1 ระบุลักษณะและขอบเขตของวัสดุทางทักษะได้

มาตรฐานที่ 2 ค้นหาและเข้าถึงภาพ และวัสดุทางทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐานที่ 3 ตีความและวิเคราะห์ความหมายของภาพและสื่อทางทักษะ

มาตรฐานที่ 4 ประเมินค่าภาพและแหล่งที่มาของภาพได้

มาตรฐานที่ 5 ใช้ภาพและสื่อทางทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐานที่ 6 ออกแบบและสร้างภาพและสื่อทางทักษะได้

มาตรฐานที่ 7 เข้าใจจรรยาบรรณ ข้อกฎหมาย ข้อกำหนดทางสังคม และประเด็นทางเศรษฐกิจ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและใช้ภาพ สื่อทางทักษะ รวมถึงการเข้าถึงการใช้วัสดุทางทักษะอย่างมีจริยธรรม

4.2 เครื่องมือทางทักษะ

4.2.1 เครื่องมือทางทักษะ (Visual Tools) เครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนอแนวคิด ข้อมูลและความสัมพันธ์ต่าง ๆ ในรูปแบบภาพ ซึ่งช่วยให้เข้าใจข้อมูลได้ง่ายขึ้น และส่งเสริมการสื่อสารและการมีส่วนร่วม เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการระดมสมอง จัดระเบียบข้อมูล และกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ นอกจากนี้เครื่องมือทางทักษะ ยังช่วยในการพัฒนาทักษะการคิดระดับสูง การสื่อสาร และความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง และถูกใช้โดยผู้เรียน ครู และผู้บริหาร เพื่อสร้างรูปแบบการสื่อสารของความคิดที่หลากหลาย ผ่านการใช้ภาพ การเชื่อมโยงมิติสัมพันธ์ และคำพูด เครื่องมือทางทักษะจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเปลี่ยนข้อมูลที่คงที่เป็นความรู้ที่สามารถไปใช้งานได้ และเป็นกลยุทธ์ในการจัดระเบียบและแทนข้อมูลโดยใช้รูปแบบทางภาพและพื้นที่ เช่น การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญศาสตร์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video) ซึ่งส่งเสริมการคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ การเข้าใจ และการคิดเชิงวิพากษ์ (Hyerle, 2009)

Hyerle (2009) แบ่งเครื่องมือทางทักษะออกเป็นหลายประเภท ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่

- 1) การระดมความคิดทางเว็บ (Visual Brainstorming Tools)
- 2) ผังกราฟิก (Graphic Organizers)
- 3) แผนผังมโนทัศน์ (Conceptual Mapping Tools)

นอกจากนี้ Hyerle ยังพัฒนาแผนที่ความคิดเพื่อการเรียนรู้ (Thinking Maps) ซึ่งเป็นเครื่องมือภาพ 8 แบบ ที่ออกแบบมาให้สอดคล้องกับ 8 กระบวนการคิดพื้นฐาน เช่น

1. แผนที่วงกลม (Circle Map) – การระบุและนิยาม (Defining in Context)
2. แผนที่ฟองสบู่ (Bubble Map) – การบรรยายลักษณะ (Describing Qualities)
3. แผนที่ฟองสบู่คู่ (Double Bubble Map) – การเปรียบเทียบและความแตกต่าง (Comparing and Contrasting)
4. แผนที่ต้นไม้ (Tree Map) – การจัดหมวดหมู่ (Classifying and Categorizing)
5. แผนที่ลำดับ (Flow Map) – การลำดับเหตุการณ์หรือขั้นตอน (Sequencing and Ordering)
6. แผนที่ลำดับสาเหตุและผล (Multi-Flow Map) – การวิเคราะห์สาเหตุและผล (Cause and Effect)
7. แผนที่โครงสร้าง (Brace Map) – การแยกแยะส่วนประกอบ (Part to Whole)
8. แผนที่สะพาน (Bridge Map) – การสร้างความสัมพันธ์แบบอุปมาอุปไมย (Seeing Analogies)

แผนที่ความคิดเพื่อการเรียนรู้ (Thinking Maps) จึงเป็นเครื่องมือทางทัศนศึกษาที่เน้นการ “ผสมผสาน” โครงสร้างการคิดเข้ากับรูปแบบภาพที่มีมาตรฐาน เครื่องมือทางทัศนศึกษาไม่ควรถูกใช้เพียงเพื่อตกแต่งการเรียนการสอน หรือเป็นภาพประกอบเท่านั้น แต่ควรเป็นเครื่องมือกลางที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการสร้างความรู้, การคิดเชิงระบบ, การถ่ายโยงความเข้าใจไปสู่สถานการณ์จริง, การประเมินกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้เลือกใช้เครื่องมือทางทัศนศึกษาหลายประเภท เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการสื่อสารความคิดอย่างมีประสิทธิภาพในบริบทของศิลปศึกษา ดังนี้

1. การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) เป็นรูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่จัดแสดงเหตุการณ์ในเชิงมิติเวลา (Chronological Order) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจข้อมูลหรือเนื้อหาได้อย่างเป็นระบบ เข้าใจง่าย และมีความน่าสนใจ โดยลักษณะสำคัญของการออกแบบการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ที่มีประสิทธิภาพควรมีความชัดเจน กระชับ และครอบคลุมสาระสำคัญของเรื่องที่น่าสนใจ (วันชาติ ภูมิ, 2557)

แนวทางดังกล่าวถือเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีลำดับขั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเห็นภาพรวมของเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาที่กำหนด ตลอดจนเข้าใจความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล ความต่อเนื่อง และพัฒนาการของเนื้อหาได้อย่างเป็นระบบ ทั้งยังช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยภาพ ทำให้การจดจำข้อมูลเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. สัญศาสตร์ (Semiotic) คือศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับ "เครื่องหมาย" (signs) และกระบวนการที่มนุษย์ใช้เครื่องหมายเหล่านี้ในการสร้างและถ่ายทอดความหมายในสังคม ไม่ว่าจะเป็นคำพูด ภาพ เสียง สัญลักษณ์ หรือพฤติกรรมล้วนสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องหมายที่สื่อความหมายได้ สัญศาสตร์จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำความเข้าใจวิธีที่มนุษย์สื่อสารและรับรู้โลกผ่านระบบของเครื่องหมาย (Britannica, 2024)

เถลิง พัฒนภาษา (ม.ป.ป.) กล่าวว่าสัญศาสตร์ เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมาย เป็นการศึกษาสิ่งแทนความ เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เราเข้าใจความหมายของสิ่งใด ๆ หรือกระบวนการใด ๆ ที่ทำให้เราเข้าใจความหมาย การวิเคราะห์ทางสัญศาสตร์ช่วยให้ตระหนักถึงความสัมพันธ์อันหลากหลาย ระหว่างตัวเรากับสิ่งแทนความ เพอร์ดิน เดอ โซซูร์ (1857-1913) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสได้วางรากฐานวิชาที่เรียกว่า สัญวิทยา โดยเริ่มจากการนำภาษาศาสตร์มาประยุกต์ใช้เพื่อศึกษาบทบาทของสัญญาณที่มีต่อสังคม การกำเนิดของสัญศาสตร์ (Semiotic) สัมพันธ์กับพัฒนาการของปรัชญาโครงสร้างนิยม (Structuralism) เป็นวิธีการวิเคราะห์เพื่อศึกษาโครงสร้างอันลึกซึ้ง

Handoko (2024) กล่าวว่า สัญศาสตร์ คือวิธีการคิดวิเคราะห์ในการใช้ชุดสัญลักษณ์เพื่อช่วยสื่อความหมาย หรือข้อความ สัญศาสตร์เป็นการศึกษาสัญลักษณ์ และทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ การรับและส่งข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ มี 3 รูปแบบ ดังนี้

1. สัญศาสตร์เชิงสื่อสาร โดยที่ศึกษาสัญลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่สื่อสาร สิ่งที่ถูกส่งและผู้รับมีความเข้าใจเดียวกัน

2. สัญศาสตร์เชิงนัย การศึกษาเชิงนัยของสัญลักษณ์ สัญศาสตร์ถูกนำไปใช้ในสาขาวรรณกรรมและสาขาสถาปัตยกรรมอย่างกว้างขวาง

3. สัญศาสตร์แบบขยาย เป็นการพัฒนาการขั้นต่อไปของสัญศาสตร์เชิงนัย ความหมายจะถูกสื่อสารในเชิงปรัชญา

3. แผนผังความคิด (Mind Mapping) เป็นเครื่องมือทางปัญญาที่ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมตั้งแต่ช่วงกลางทศวรรษ 1970 โดยโทนี บูซาน (Tony Buzan) ซึ่งมุ่งเน้นการจัดระเบียบข้อมูลจากหลายแหล่งและนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ผ่านโครงสร้างที่มีความชัดเจน สีสันสดใส และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของแนวคิดต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ โดยลักษณะเด่นของแผนที่ความคิดคือการใช้คำหลัก (keywords) และโครงสร้างแบบรัศมี (radiant structure) ซึ่งช่วยกระตุ้นกระบวนการคิดทั้งในด้านตรรกะและจินตนาการ แนวคิดเรื่องแผนที่ความคิดได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในฐานะเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อนำมาใช้กับเนื้อหาที่เป็นลายลักษณ์อักษร อาทิ การอ่านจับใจความ การจดบันทึก การสรุปบทเรียน และการจัดระบบความคิด นอกจากนี้ แผนที่ความคิด (Mind Mapping) ยังมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้ในบริบทของการศึกษา เป็นสื่อการสอนในชั้นเรียน ช่วยในการวางแผน เตรียมและทบทวนการบรรยาย รวมถึง

ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นภายในระยะเวลาอันสั้น ด้วยคุณสมบัติดังกล่าว แผนที่ความคิด (Mind Mapping) จึงเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่มีความยืดหยุ่น และสามารถปรับใช้ได้กับหลากหลายบริบทการเรียนรู้ ทั้งในระดับบุคคล กลุ่ม และสถาบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนยุคใหม่ (Edwards, 2010)

4. อินโฟกราฟิก (Infographic) อินโฟกราฟิกคือการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพที่ใช้องค์ประกอบของการออกแบบเพื่อแสดงเนื้อหา เหมาะอย่างยิ่งที่จะถ่ายทอดหัวข้อการวางแผนที่ซับซ้อนได้อย่างรวดเร็ว แม่นยำ และชัดเจน หลักการออกแบบอินโฟกราฟิก แบ่งเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ คือ ด้านข้อมูลและด้านการออกแบบ สำหรับส่วนแรก ด้านข้อมูล (Information) ข้อมูลที่นำเสนอจะต้องถูกคิดและเรียบเรียงมาเป็นอย่างดี มีการนำใจความสำคัญของเรื่องมาสรุปประเด็น ต้องมีความหมาย มีความน่าสนใจ มีความถูกต้อง และควรมีที่มาของข้อมูลเพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ สำหรับส่วนที่สองด้านการออกแบบ (Graphic design) การออกแบบจะต้องมีรูปแบบ แบบแผนที่เหมาะสมกับข้อมูลที่ต้องการนำเสนอ มีความสวยงาม สะดุดตา ดึงดูดความสนใจ ทำให้ผู้อ่านสารสนเทศอ่านรายละเอียดต่อไป หรือมีรูปแบบเปรียบเทียบเพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว (ประภาพร กุลลิมรัตน์ชัย และ สุคนทิพย์ คำจันทร์, 2564)

5. วิดีโอ (Video) วิดีโอเป็นสื่อการสอนที่เป็นที่นิยมและมีความสำคัญในการเรียนรู้ เนื่องจากวิดีโอแสดงการสื่อสารทั้งแบบวัจนภาษาและอวัจนภาษา โดยการใช้ภาษากายและภาษาวาจา มีบทบาทอย่างมากในการถ่ายทอดเนื้อหาไปยังผู้รับชม การออกแบบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการชมวิดีโอ (Video) หรือวิดีโอทัศน์การสอน (Instructional video) จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มากกว่า การอ่าน การฟัง และการมองเห็น นรินธร นนทมาลย์ (2562) ได้ให้แนวทางและประยุกต์ใช้ในการผลิตวิดีโอ (Video) การสอนของตนเองได้ ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำมาผลิตวิดีโอการสอน ซึ่งในการวิเคราะห์เนื้อหานั้นผู้สอนควรศึกษาจากหนังสือ เอกสาร งานวิจัย การสอบถามความคิดเห็น ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงภาพนิ่งที่จะนำมาประกอบ

2. การกำหนดวัตถุประสงค์ของวิดีโอการสอน เป็นขั้นตอนสำคัญในการวางแผนการจัดทำวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุผลตามที่ผู้สอนคาดหวังอย่างชัดเจน และวัดผลได้

3. กำหนดรูปแบบการนำเสนอวิดีโอ ในขั้นนี้ผู้สอนจะต้องกำหนดรูปแบบของการนำเสนอวิดีโอว่าจะเสนอในรูปแบบใดให้กับผู้เรียนได้เรียนรู้ แล้วจึงกำหนดรูปแบบของการนำเสนอ เช่น รายการอภิปราย สารคดี ละคร เป็นต้น

4.2.2 เทคนิคการใช้เครื่องมือทางทักษะ

การถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาพนั้นสามารถอธิบายความคิดของผู้วาดได้ (มนตรี วงษ์ สะพาน, 2564) กล่าวว่า เทคนิคการวาดมีหลายวิธีการ ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการต่าง ๆ เพื่อวาดสะท้อนความคิดของตนเอง ดังนี้

1) การเขียนสัญลักษณ์ (Symbol/Icon) เป็นสะท้อนความคิดออกมาให้เป็นภาพ โดยใช้สัญลักษณ์ หรือรูปลักษณะสิ่งของต่าง ๆ ในรูปแบบอย่างง่าย ไม่เน้นความประณีตสวยงามแต่ให้สามารถสะท้อนเอกลักษณ์หรือลักษณะสำคัญของสิ่งนั้น ๆ ได้แก่ การวาดภาพใบหน้าที่แสดงอารมณ์ ในลักษณะต่าง ๆ การวาดภาพลายเส้นบุคคลที่แสดงท่าทางต่าง ๆ การวาดภาพลายเส้นแทนสิ่งของ เช่น ภาพลายเส้นผลไม้ สัตว์ หรือสิ่งของต่างๆ และการวาดตราสัญลักษณ์ของหน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ เป็นต้น วาดเป็นแผนภาพ (Diagram) ใช้แผนภาพช่วยในการวาด คำที่เป็นนามธรรมหรือจินตนาการภาพได้ยาก เช่น กระบวนการตัดสินใจต่าง ๆ การจัดหมวดหมู่ กราฟ เป็นต้น

2) การเขียนแผนภาพ (Diagram) แผนภาพช่วยในการถ่ายทอดความคิดที่เป็นนามธรรมหรือจินตนาการให้กลายเป็นรูปธรรม ครูควรฝึกให้นักเรียนคิดฉายภาพเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นนามธรรม โดยใช้แผนภาพลักษณะต่าง ๆ ถ้านักเรียนได้ฝึกการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นแผนภาพ จะทำให้มีทักษะในการวาดภาพเพื่อสื่อสารความคิด ช่วยพัฒนาทักษะการคิด และสร้างการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งได้เป็นอย่างดี และการวาดแผนภาพสามารถวาดไปพร้อมกับการคิด โดยมีแผนภาพหลายรูปแบบให้เลือกใช้ เช่น

2.1 ผังความคิด (Mind Mapping) เป็นผังกราฟิกที่แสดงความสัมพันธ์ของสาระหรือความคิดต่าง ๆ ให้เห็นเป็นโครงสร้างโดยรวมที่มีรายละเอียดที่เป็นส่วนประกอบสำคัญหลาย ๆ ส่วนมาเชื่อมโยงกัน

2.2 ผังมโนทัศน์ (Concept map) เป็นผังกราฟิกที่แสดงมโนทัศน์หรือความคิดรวบยอดใหญ่ไว้ตรงกลางและแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์และมโนทัศน์ย่อย ๆ เป็นลำดับชั้น

2.3 ผังต้นไม้ (Tree diagrams) เป็นผังกราฟิกที่ใช้แสดงความสัมพันธ์ของเรื่องที่มีความสำคัญลดหลั่นกันเป็นชั้น ๆ มีรูปร่างคล้ายแผนภูมิบริหารองค์การ โดยนำมาจัดเรียงให้มีรูปร่างลักษณะคล้ายต้นไม้ที่มีกิ่ง ก้าน สาขา ดอก ใบ ทำให้มองเห็นภาพแผนผังระบบที่เป็นระบบหลาย ๆ ความคิดเหล่านั้นได้อย่างชัดเจน

3) การเขียนภาพเชิงอุปมาอุปไมย (Analogy) เป็นการเขียนภาพเพื่อแสดงการเปรียบเทียบเรื่องราวหรือสิ่งที่ต้องการอธิบายให้เห็นเป็นรูปธรรมโดยการเขียนภาพที่ถ่ายทอดความคิดให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจและมองเห็นรายละเอียดของเรื่องนั้นได้อย่างรอบด้าน นอกจากนั้นยังเป็นการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยการเขียนภาพเชิงอุปมาอุปไมยอาจเขียนเป็นภาพหนึ่งภาพ ซึ่งอธิบายสามารถความคิดรวบยอด สำนวน สุภาษิต คำพังเพยต่าง ๆ

4) การเขียนภาพแบบเล่าเรื่องราว (Scene) เป็นการเขียนภาพที่อธิบายเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่สามารถเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบได้ ซึ่งสามารถผสมผสานทั้งสัญลักษณ์ แผนภาพ แผนภูมิ หรือภาพบุคคล สัตว์ สิ่งของ ข้อความ ถ้าผู้เรียนสามารถวาดภาพ เพื่อเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดได้ภายในภาพเดียวจะถือว่าเป็นการคิดแบบฉายภาพที่มีประสิทธิภาพ

กระบวนการเหล่านี้ล้วนใช้ “สัญลักษณ์” หรือสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของสัญศาสตร์ (Semiotic) ที่เน้นการศึกษาและตีความสัญลักษณ์และภาพในบริบทต่าง ๆ ทั้งในด้านความหมาย และหน้าที่ในการสื่อสาร

4.3 การสื่อสารด้วยภาพ

การสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication) หมายถึง การใช้สัญลักษณ์ภาพเพื่อสื่อสารความคิด และสื่อความหมาย Tufte (1990) ระบุว่า โลกมีความซับซ้อน และมีความเป็นพลวัตในหลายมิติ การนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนด้วยกลยุทธ์ที่ใช้ในการออกแบบเข้ามาช่วย เช่น การใช้แผนที่ (Map Use), การใช้ตารางเวลา (Timetable Use) เป็นต้น การสื่อสารด้วยภาพ เป็นการนำเสนอแนวคิด หรือข้อมูลในรูปแบบที่มองเห็นได้ ผ่านการสร้างปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ภาพเป็นตัวแทนของข้อมูลนามธรรม และการขยายความรู้ความเข้าใจ Wills (2012) ได้นำเสนอเป้าหมายของทัศนภาพข้อมูล หรือการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ ควรมีองค์ประกอบที่ต้องคำนึง ดังนี้ 1) สิ่งที่น่าสนใจ นำเสนอข้อมูลใดข้อมูลหนึ่ง ด้วยข้อมูลที่มีความชัดเจนในศาสตร์ของตนเอง 2) วัตถุประสงค์ คือ เหตุผลในการใช้ทัศนภาพข้อมูล และความคาดหวังที่ผู้ชมจะได้รับ 3) ผู้ชม คือ การรู้จักผู้ใช้ ไม่เพียงแต่การใช้งานเท่านั้น แต่รวมถึงความเข้าใจในข้อมูล องค์ประกอบภาพที่นำเสนอ อีกทั้งระดับการรู้ทางทัศนของบุคคลเหล่านั้นอีกด้วย

4.4 การเรียนรู้จากสิ่งที่มองเห็น (Visual Learning)

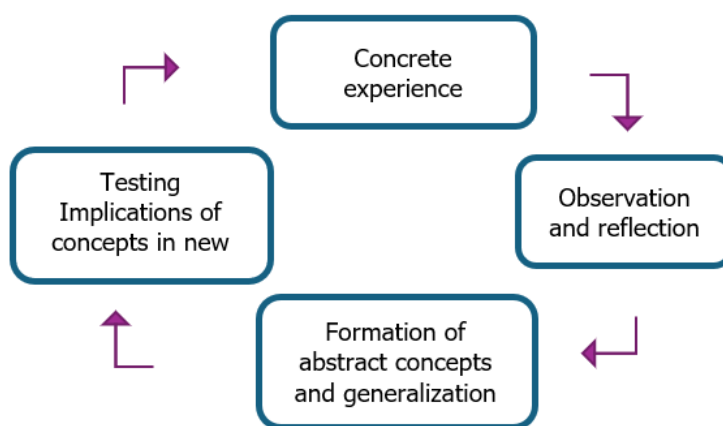
เป็นการเรียนรู้จากการมองเห็นภาพ หรือสื่อ ผู้สอนสามารถใช้กราฟ (Graph), แผนผังความคิด (Mind Mapping), สื่อภาพ (Visual Media), ภาพนิ่ง (Still Image), ภาพยนตร์ (Film), หุ่นจำลอง (Model) และอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ได้จากสิ่งที่เห็น

จะเห็นได้ว่ากระบวนการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ นั้นมีความสอดคล้องและเชื่อมโยงในการรับส่งภาพ เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ แปลงความหมายของภาพเป็นข้อความ และแปลงข้อความเป็นรูปภาพได้ กระบวนการเรียนรู้ทางทัศนะอันนำไปสู่การเรียนรู้แบบลึก (Deep Learning) และได้ประโยชน์ในการเรียน

4.5 ทฤษฎีการเรียนรู้

การเรียนรู้โดยทั่วไปเราสามารถแบ่งการเรียนรู้ของมนุษย์ได้เป็น 2 แบบ แบบแรก ได้แก่ การเรียนรู้อย่างผิวเผิน (Superficial learning) เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งให้ได้ผลเป็นข้อความรู้ จดจำข้อมูล เมื่อมีผู้ถามหรือต้องเขียนคำตอบในการสอบก็สามารถนำข้อมูลที่จำไว้นั้นออกมาบอกผู้อื่นได้ โดยบอก

ข้อมูลออกเป็นส่วน ๆ แต่ไม่เข้าใจถึงความหมายที่ลึกซึ้งของข้อมูลที่ตนจดจำไว้ ส่วนการเรียนรู้อีกประเภทหนึ่ง ได้แก่ การเรียนรู้แบบลึก (Deep learning) เป็นการเรียนโดยเข้าใจความหมายของข้อมูลอย่างถ่องแท้ เห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับสิ่งที่เกี่ยวข้อง (Mean making) ได้อย่างแจ่มชัด และสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์กับชีวิตได้ (Biggs, 2003) เมื่อพิจารณาในแง่ระดับความลึกซึ้งของผลการเรียนรู้ การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ในระดับ "ความรู้" (Knowledge) ไม่ใช่เพียงแค่ระดับ "ข้อมูล" (Data) หรือ "สารสนเทศ" (Information) ซึ่งเป็นเพียงการรู้ว่าอะไรคืออะไร แต่ยังสามารถเข้าใจเนื้อหาที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้ง เห็นความหมาย เห็นความสัมพันธ์ของปัจจัยต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจึงสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และหากมีการพัฒนาความรู้ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อาจนำไปสู่ผลการเรียนรู้ในระดับ “ปัญญา” (Wisdom) ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้ง รอบด้าน และทั่วตลอด อันจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับจิตใจ และพฤติกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งต่อตนเอง สังคม และโลกภายนอก การเรียนรู้ในระดับลึกซึ้งนี้ต้องอาศัยการบูรณาการประสบการณ์ชีวิต ด้านพฤติกรรม สภาวะทางจิตใจ และองค์ความรู้ เข้ากับกระบวนการทบทวนและไตร่ตรองอย่างมีวิจารณญาณ (Reflection) (Lewin, 2007) และ Lewin (2007) ได้สรุปไว้ใน The Lewinian experiential Learning model ว่าหลังจากผ่านประสบการณ์ชีวิตใด ๆ มา ถ้าผู้เรียนสำรวจตรึกตรอง จนเกิดความรู้ความเข้าใจที่แจ่มชัด ก็จะเห็นช่องทางที่จะพัฒนาชีวิตได้ และเมื่อได้ใช้ความรู้ใหม่ที่ได้มาทดลองดำเนินกิจกรรมในชีวิตจริงแล้ว ก็จะได้ประสบการณ์ใหม่ ซึ่งสามารถนำมาใช้เรียนรู้ และพัฒนาชีวิตตนเองให้ราบรื่นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2 The Lewinian experiential learning model, 2009

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ (Visual Tools) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ วิเคราะห์ และสื่อสารความคิดผ่านภาพและสื่อภาพต่าง ๆ เช่น การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญศาสตร์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก

(Infographic), วิดีโอ (Video) ซึ่งส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์และการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ที่ไม่เพียงรับรู้ข้อมูล แต่ยังเข้าใจความหมายและความสัมพันธ์ของเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง การเรียนรู้นี้สามารถนำไปสู่ระดับปัญญา (Wisdom) ที่ช่วยให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยการสะท้อนความคิดและประสบการณ์ (Reflection) อย่างมีวิจารณญาณเพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและสร้างสรรค์

4.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทักษะ

4.6.1 การรับรู้ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้

ทฤษฎีการรับรู้ เป็นทฤษฎีที่ถูกกล่าวถึงมายาวนาน นักวิชาการด้านประสาทวิทยาและจิตวิทยาหลายท่านได้นิยามเกี่ยวกับกระบวนการรับรู้ไว้หลากหลาย โดยจำแนกได้เป็น 2 ประเภทที่แตกต่างกัน คือประมวลผลจากล่างขึ้นบน และการประมวลผลจากบนลงล่าง จากทฤษฎีดังกล่าวพัฒนาไปสู่ทฤษฎีที่เสนอโดย Ulric Neisser นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน อธิบายว่า กระบวนการประมวลผลจากบนลงล่าง และจากล่างขึ้นบนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เพื่อก่อให้เกิดการตีความสิ่งเร้าที่ดีที่สุด เรียกว่า “วงจรการรับรู้” หรือ “Perceptual Cycle” (Neisser, 1976) การรับรู้มีความสำคัญต่อเจตคติ อารมณ์และแนวโน้มของพฤติกรรม เมื่อรับรู้แล้วย่อมเกิดความรู้สึกมีอารมณ์พัฒนามาเป็นเจตคติ แล้วพฤติกรรมจะตามมาในที่สุด ดังนั้นมนุษย์เมื่อเกิดการรับรู้ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วจะตีความหมายและส่งผลกระทบต่อไปยังอารมณ์ ความรู้สึกก่อให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้งก็มีผลต่อการรับรู้ครั้งต่อไปเสมอ เช่นเดียวกับ วิเชียร วิชยอุดม (2547) กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ (Factors Influencing Perception) โดยอธิบายว่า การรับรู้ของบุคคลมีความแตกต่างกัน แม้ว่าจะเห็นสิ่งเดียวกัน แต่มีที่รับรู้ที่แตกต่างกันได้ ขึ้นกับปัจจัยและสิ่งทีก่อให้เกิดภาพการรับรู้ ที่ส่งผลให้การรับรู้นั้นบิดเบือนและไม่ตรงกับความเป็นจริง ปัจจัยเหล่านี้สามารถเกิดจากภายในผู้รับรู้ เป้าหมายของการรับรู้ และเนื้อหารายละเอียดของสถานการณ์ที่มีการรับรู้อธิบายได้ ดังนี้

1) ผู้รับรู้ (Perceiver) เมื่อบุคคลมองไปยังเป้าหมายและพยายามตีความหมายของสิ่งที่เห็น การตีความดังกล่าวได้รับอิทธิพลอย่างมากจากลักษณะนิสัยส่วนตัวของผู้รับรู้ รวมถึงปัจจัยด้านทัศนคติ แรงจูงใจ ความสนใจ ประสบการณ์ที่ผ่านมา และความคาดหวังที่มีอยู่

2) เป้าหมายของคนรับรู้ (Target) ลักษณะของเป้าหมายที่ถูกสังเกตส่งผลต่อการรับรู้ของผู้รับรู้ เช่น บุคคลที่ส่งเสียงดังจะได้รับความสนใจมากกว่าผู้ที่เงียบขรึม การได้รับความสนใจหรือถูกมองข้ามขึ้นอยู่กับปัจจัยทางอารมณ์ เสียง ขนาด และองค์ประกอบอื่น ๆ ของเป้าหมาย ซึ่งไม่สามารถแยกเป้าหมายออกจากบริบทรอบข้างได้ ความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายกับปัจจัยเบื้องหลังหรือภูมิหลังส่งผลต่อการรับรู้ เช่นเดียวกับแนวโน้มของมนุษย์ที่จะจัดกลุ่มสิ่งที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันไว้ด้วยกัน

3) สถานการณ์ของการรับรู้ (Situation) หมายถึงบริบทหรือสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในขณะที่ผู้รับรู้เห็นภาพหรือเหตุการณ์นั้น ๆ แม้ว่าผู้รับรู้และเป้าหมายจะไม่เปลี่ยนแปลง แต่การเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมจะส่งผลให้การรับรู้มีการเปลี่ยนแปลงด้วย ปัจจัยอย่างสถานที่ เวลา แสง เสียง อุณหภูมิ และสภาวะอื่น ๆ ในสิ่งแวดล้อมล้วนมีอิทธิพลต่อกระบวนการรับรู้

แสงเดือน ทวีสิน (2545) อธิบายว่า การรับรู้ (Perception) หมายถึง การที่มนุษย์นำข้อมูลที่ได้จากการรู้สึกสัมผัส (Sensation) ซึ่งเป็นข้อมูลดิบ (Raw Data) จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 อันประกอบด้วย ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัส มาจำแนก แยกแยะ คัดเลือก วิเคราะห์ด้วยกระบวนการทำงานของสมอง แล้วแปล สิ่งที่ได้ออกมาเป็นสิ่งที่หนึ่งสิ่งใดที่มีความหมายเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ต่อไป

ลักษณะที่สำคัญของการรับรู้มี 6 ประการ คือ

1) ต้องมีพื้นฐานหรือข้อมูลในเรื่องนั้นมาก่อน (Knowledge Based) หรือถ้าไม่มีความรู้ อย่างน้อยก็ต้องมีประสบการณ์เดิมในเรื่องนั้นอยู่บ้าง

2) จะต้องประกอบด้วยข้อวินิจฉัย (Inferential) ในขั้นตอนของกระบวนการรับรู้ ทั้งนี้เพราะในการรับรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง มนุษย์ไม่สามารถรับรู้ข้อมูลทุกชนิดในเรื่องนั้นพร้อมกันได้ ดังนั้นจึงอาศัยวิธีการวินิจฉัย โดยการตั้งสมมติฐานหรือปะติดปะต่อเรื่องต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้การรับรู้ในสิ่งนั้นเกิดความสมบูรณ์มากที่สุด

3) จะต้องมีความสามารถในการแยกแยะ (Categorical) ลักษณะหรือคุณสมบัติที่สำคัญของข้อมูลนั้นได้อย่างถูกต้อง ซึ่งในลักษณะนี้จะต้องอาศัยจากประสบการณ์เดิมมาใช้

4) ลักษณะของการรับรู้จะต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมโยง (Relational) ของข้อมูลจากประสบการณ์เดิมมาใช้ให้เหมาะสมกับแต่ละเรื่องที่กำลังรับรู้อยู่ในขณะนั้น

5) กระบวนการรับรู้จะต้องอาศัยการดัดแปลง (Adaptive) ข้อมูลจากประสบการณ์เดิมมาใช้ให้เหมาะสมกับแต่ละเรื่องที่กำลังรับรู้อยู่ในขณะนั้น

6) กระบวนการของการรับรู้มักจะเป็นไปโดยอัตโนมัติ ซึ่งเป็นการทำงานของสมองในการรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ มีการแปลความหมายจากสิ่งที่ได้สัมผัส และเกิดการรับรู้สิ่งเร้านั้นในลักษณะของส่วนรวมที่มีความหมาย

การรับรู้ขึ้นอยู่กับสภาวะจิตใจ และสถานการณ์รับรู้ของแต่ละบุคคล โดยมีองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ได้แก่ องค์ประกอบทางด้านตัวบุคคล องค์ประกอบของสิ่งเร้า การรับรู้ผิดพลาดหรือภาพลวงตา และความคงที่ของวัตถุ

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า มนุษย์เมื่อเกิดการรับรู้ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วจะตีความหมายและส่งผลกระทบต่อปัจจัยอารมณ์ ความรู้สึกก่อให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้งก็มีผลต่อการรับรู้ครั้งต่อไปเสมอและปัจจัยและสิ่งที่ก่อให้เกิดภาพการรับรู้ ที่ส่งผลให้การ

รับรู้ที่บิดเบือนและไม่ตรงกับความเป็นจริง ปัจจัยเหล่านี้สามารถเกิดจากภายในผู้รับรู้ เป้าหมายของการรับรู้ และเนื้อหารายละเอียดของสถานการณ์ที่มีการรับรู้

4.6.2 ความจดจ่อ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจดจ่อ

ความสนใจจดจ่อ หมายถึง กระบวนการทาง พหุติปัญญาของการเลือกใส่ใจหรือสนใจกับลักษณะแ่มุมหนึ่งของสิ่งแวดล้อมโดยไม่สนใจ สิ่งอื่น ๆ และความสนใจยังถูกอธิบายว่าเป็นกระบวนการจัดสรรทรัพยากรในการประมวลผลข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ (Anderson, 2024) ความตั้งใจจดจ่อ (Attention) เป็นการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการรู้คิด (Cognitive) ขึ้นอยู่กับการเคลื่อนไหวของตา ผ่านการกลอกตาไปมา (Eye Movement) โดยภาพความทรงจำระยะสั้นถูกสร้างในขณะที่มองเห็น และค่อยๆ สร้างภาพในหัวขณะที่กรอกสายตา ทั้งนี้กระบวนการจดจ่อพุ่งตรงไปยังบริเวณที่มีมิติสัมพันธ์ (Spatial Location) และการจดจ่อเป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ในเด็กและเยาวชน (Johnson, 2007) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้บุคคลเลือก และมุ่งเน้นต่อการป้อนเข้า ของข้อมูล โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับ การประมวลผลต่อไป ในขณะที่เดียวกัน ก็จะยับยั้งข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้อง หรือสิ่งที่ทำให้เสียสมาธิ (Stevens, 2012)

จากความหมายข้างต้น สรุปเป็นความหมายของความสนใจจดจ่อในงานวิจัยนี้ หมายถึง กระบวนการรู้คิดโดยการเลือกที่จะสนใจอยู่ กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยไม่สนใจสิ่งเร้าอื่นที่มากระตุ้น และเป็นส่วนหนึ่งในการประมวลผลของมนุษย์โดยวัดจากความเร็วหรือความไวในการตอบสนอง และความถูกต้องแม่นยำรวมทั้งความผิดพลาด

4.6.3 ความจำ นิยามและความสามารถด้านความจำ

ความจำ หมายถึง กระบวนการทางสมองที่เกี่ยวข้องกับการเข้ารหัส (encoding) การจัดเก็บ (storage) และการดึงข้อมูลกลับมาใช้ (retrieval) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตประจำวัน (Baddeley, 2012) ความจำมีบทบาทสำคัญทั้งในด้านการรับรู้ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ (Squire, 2011) ความจำเป็นความสามารถที่จะเก็บ หน่วยความรู้ไว้ และสามารถระลึกได้หรือนำหน่วยความรู้นั้นออกมาใช้ได้ในลักษณะเดียวกันกับที่เก็บเข้าไว้ ความสามารถด้านความจำเป็นความสามารถที่จำเป็นในกิจกรรมทางสมองทุกแขนง จากความหมายของความจำที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ความจำเป็นความสามารถของสมองที่ได้บันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ และประมวลผล สู่การถ่ายทอดสิ่งที่จำออกมาได้อย่างถูกต้อง

ความจำ แบ่งออกเป็นหลายประเภท เช่น ความจำระยะสั้น (short-term memory), ความจำระยะยาว (long-term memory), และความจำทำงาน (working memory) ซึ่งแต่ละประเภทมีบทบาทและหน้าที่แตกต่างกันในกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้ ความจำยังแบ่งเป็นความจำแบบมีความหมาย (semantic memory) และความจำแบบไม่ขึ้นกับความหมาย (episodic memory) ซึ่งส่งผลต่อวิธีการที่ข้อมูลถูกเก็บและดึงมาใช้ (Tulving, 2002)

โครงสร้างและกระบวนการจำ

กระบวนการจำ แนวคิดการประมวลผลข้อมูลข่าวสาร (Information Processing Approach) เป็นแนวคิดที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการศึกษาความจำ แนวคิดนี้เห็นว่าความจำของมนุษย์เป็นกระบวนการซึ่งมีลักษณะคล้ายกับกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ แนวคิดการประมวลผลข้อมูลข่าวสารเชื่อว่ากระบวนการจำประกอบด้วย 3 ขั้นตอนที่สำคัญ (ไสว เลี่ยมแก้ว, 2528) ดังนี้

1. การเข้ารหัส (Encoding)

เป็นขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับการแปลงข้อมูลที่ได้รับจากภายนอกให้อยู่ในรูปแบบที่พร้อมใช้งานได้ ในขั้นตอนนี้เปรียบได้กับการป้อนข้อมูลเข้าทางคีย์บอร์ดของเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะมีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบ (format) ที่สมองหรือคอมพิวเตอร์นั้นเข้าใจได้ ขั้นตอนนี้สามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งได้ว่า การได้มาซึ่งข้อมูล (Knowledge Acquisition) เพราะเป็นระยะที่มีการรับข้อมูลเข้ามา

2. การเก็บรักษา (Storage)

เป็นขั้นตอนของการนำข้อมูลที่ได้เข้ารหัสแล้วมาจัดเก็บไว้ในระบบ ขั้นตอนนี้เปรียบได้กับการบันทึกข้อมูลที่อยู่ในหน่วยความจำชั่วคราวของคอมพิวเตอร์ หรือที่เรียกว่าแรม (RAM) หน่วยความจำถาวร หรือเรียกว่าฮาร์ดดิสก์ (Hard disk) ของคอมพิวเตอร์

3. การเรียกมาใช้ (Retrieval)

เป็นขั้นตอนของการเข้าถึงข้อมูลที่ถูกจัดเก็บไว้ในหน่วยความจำ เปรียบเสมือนการเปิดไฟล์ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เมื่อจำเป็นหรือเมื่อมีความต้องการ จากการศึกษากระบวนการจำพบว่า ความจำของมนุษย์มีขั้นตอนและรายละเอียดที่ซับซ้อนกว่าคอมพิวเตอร์อย่างมาก เช่น ในขณะที่เรียกใช้ข้อมูล มนุษย์สามารถเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปได้ หรือแม้แต่จำสิ่งที่ไม่เคยประสบมาก่อนได้ นอกจากนี้ จิตสำนึก (Conscious Mind) และจิตใต้สำนึก (Unconscious Mind) รวมถึงอารมณ์ยังส่งผลต่อกระบวนการทำงานของมนุษย์ ซึ่งทำให้ระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์มีความซับซ้อนน้อยกว่ามนุษย์อย่างมาก

การสอนด้วยเครื่องมือทางทัศนะเป็นความสามารถในการอ่านและเข้าใจข้อมูลที่เป็นภาพ รวมถึงการวิเคราะห์สื่อภาพต่าง ๆ เพื่อให้สามารถสื่อสารและเข้าใจความหมายของภาพได้อย่างถูกต้อง โดยการสอนด้วยเครื่องมือทางทัศนะสามารถทำได้ในหลายรูปแบบ เช่น การสอนผ่านภาพ การใช้ภาพวาด ภาพถ่าย หรือสื่ออื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและวิเคราะห์ภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ยุคเรเนซองส์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการเพิ่มความเข้าใจและการวิเคราะห์ศิลปะในยุคนี้ ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือทางทัศนะนั้นไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถค้นหา ตีความ ประเมิน ใช้ และสร้างรูปภาพ แต่ยังช่วยให้

สามารถสื่อสารและเข้าใจองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะจากยุคเรเนซองส์ผ่านมุมมองที่หลากหลาย การเริ่มต้นสร้างความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับยุคเรเนซองส์เป็นขั้นตอนสำคัญ ซึ่งนักเรียนควรศึกษาเรื่องราวและความสำคัญของยุคนี้ รวมถึงลักษณะเฉพาะทางของศิลปะเรเนซองส์ เช่น ความเชื่อในความอิสระในการสร้างศิลปะและการแสดงออกผ่านงานศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและตีความผลงานศิลปะได้อย่างลึกซึ้ง

การวิเคราะห์ผลงานศิลปะด้วยเครื่องมือทางทัศนะนั้น จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้และวิเคราะห์ผลงานจากศิลปินแต่ละคน รวมทั้งเข้าใจลักษณะเฉพาะทางของงานศิลปะ เช่น การใช้สี การจัดองค์ประกอบ และแนวคิดที่มีอยู่ในผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและความสำคัญของงานศิลปะในบริบทของยุคเรเนซองส์

เครื่องมือทางทัศนที่เลือกนำมาใช้ในงานวิจัยนี้ประกอบด้วย การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญลักษณ์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic) และวิดีโอ (Video) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการช่วยถ่ายทอดแนวคิดความรู้ และข้อมูลเชิงนามธรรมให้อยู่ในรูปแบบที่มองเห็นและเข้าใจได้ง่าย ส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ และการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งในบริบทของศิลปศึกษา

ตารางที่ 5 วิเคราะห์การออกแบบการสอนด้วยการใช้เครื่องมือทางทัศนในการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์

กระบวนการสอน	เครื่องมือ	ผลลัพธ์ทางการเรียนรู้
1. การมองภาพรวมอย่างเป็นระบบ (Structured Overview)	การใช้วิดีโอ (Video), ใช้การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline)	ผู้เรียนเริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยการเข้าใจภาพรวมของบริบททางประวัติศาสตร์ศิลป์ในแต่ละยุคสมัย ตระหนักถึงลำดับเหตุการณ์ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางศิลปะและวัฒนธรรม
2. การช่วยแสดงให้เห็นสิ่งที่เหมือนหรือแตกต่าง (Explore and Compare)	การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), อินโฟกราฟิก (Infographic), สัญลักษณ์ (Semiotic) ประกอบการบรรยาย	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความเหมือนและความแตกต่างของลักษณะทางศิลปะในแต่ละยุคสมัยได้ ตั้งแต่รูปแบบ เทคนิคการแสดงออก การใช้สัญลักษณ์ ตลอดจนแนวคิดที่สะท้อนบริบทของยุคสมัยนั้น ๆ
3. การสรุปและสังเคราะห์ความเข้าใจ (Extract Knowledge)	แผนผังความคิด (Mind Mapping)	ผู้เรียนสามารถสรุปและจัดระเบียบองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การจัดหมวดหมู่ข้อมูล และการมองเห็นความเชื่อมโยงของเนื้อหาต่าง ๆ
4. การอภิปราย	แผนผังความคิด (Mind Mapping)	ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ และ

กระบวนการสอน	เครื่องมือ	ผลลัพธ์ทางการเรียนรู้
(Articulate Ideas)	Mapping)	อภิปรายเกี่ยวกับประเด็นทางประวัติศาสตร์ศิลป์ได้อย่างมีเหตุผล โดยใช้แผนผังเป็นเครื่องมือช่วยในการเรียบเรียงความคิดและสนับสนุนการนำเสนอ
5. การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine and Create)	ผลงานการสร้างสรรค์ของผู้เรียน	ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดแนวคิดและความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ศิลป์ผ่านผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตีความ และการแสดงออกทางทัศนศิลป์อย่างมีความหมาย
6. การประเมินสะท้อนการเรียนรู้ (Thinking Back)	แบบประเมิน	การประเมินผลสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาและสามารถแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

5. การถ่ายโยงความรู้

นิยามและความหมายของการถ่ายโยงความรู้

การถ่ายโยงความรู้ หมายถึงความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ จากสถานการณ์แก้ปัญหาหนึ่งไปยังสถานการณ์ที่ไม่เคยเผชิญมาก่อน อิทธิพลของการเรียนรู้ในครั้งก่อนที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ในครั้งต่อไป และอาจแสดงผลให้เห็นได้ 2 ประการคือ หากผลของการเรียนรู้ในครั้งก่อนอำนวยความสะดวกต่อการเรียนรู้ในครั้งต่อไป การถ่ายโยงการเรียนรู้นั้นจะมีลักษณะเป็นบวก และหากผลของการเรียนรู้ในครั้งก่อนไม่อำนวยความสะดวกต่อการเรียนรู้ในครั้งต่อไปแล้วการถ่ายโยงการเรียนรู้จะมีลักษณะเป็นลบ เป็นกระบวนการที่ความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์ถูกถ่ายทอดจากแหล่งหนึ่งไปยังอีกแหล่งหนึ่ง เพื่อให้ผู้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทหรือสถานการณ์ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในองค์กรและสถาบันการศึกษา เนื่องจากช่วยเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันและการพัฒนาอย่างยั่งยืน

Mansour Mohammed Saad Abinbuhaybeha (2023) ได้กล่าวว่า "การถ่ายโยงความรู้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลในองค์กรแบ่งปันความรู้ ทักษะ คำแนะนำ และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับองค์กร โดยการสื่อสารระหว่างสมาชิกในกลุ่มเดียวกันหรือกลุ่มต่าง ๆ จำเป็นต้องมีความมุ่งมั่นโดยตรงระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร เพื่อให้การแบ่งปันความรู้ประสบความสำเร็จ"

สรุปได้ว่า การถ่ายโยงความรู้ หมายถึงความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ จากสถานการณ์แก้ปัญหาหนึ่งไปยังสถานการณ์ที่ไม่เคยเผชิญมาก่อน ซึ่งมีความสำคัญมากในการให้

ผู้เรียนได้เพิ่มพูนความรู้และทักษะที่เขาได้เรียนในโรงเรียน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

5.1 ความหมาย และความสำคัญของการถ่ายโยงการเรียนรู้

การถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) หมายถึง กระบวนการที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์ที่ได้จากสถานการณ์หนึ่ง ไปใช้ในสถานการณ์อื่นได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ ซึ่งแสดงถึงการเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ไม่เพียงแค่การจดจำข้อมูล แต่รวมถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ ในบริบทการศึกษา การถ่ายโยงการเรียนรู้ถือเป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญของการเรียนรู้อย่างแท้จริง เพราะแสดงถึงความสามารถของผู้เรียนในการนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตจริงหรือในสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Perkins, 1992)

ความสำคัญของการถ่ายโยงการเรียนรู้

1. ช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและนำไปใช้ได้จริง หากผู้เรียนสามารถถ่ายโยงสิ่งที่เรียนรู้ไปสู่สถานการณ์ใหม่ได้ แสดงว่าการเรียนรู้นั้นไม่ใช่เพียงการท่องจำ แต่เป็นการเข้าใจที่ลึกซึ้ง
2. ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา การถ่ายโยงส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความรู้เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ แก้ปัญหา และตัดสินใจได้ดีขึ้นในบริบทที่หลากหลาย
3. เสริมสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ผู้เรียนที่มีทักษะในการถ่ายโยงจะสามารถเรียนรู้ได้ต่อเนื่องในชีวิตจริง เนื่องจากสามารถปรับใช้ความรู้กับสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้

5.2 องค์ประกอบของการถ่ายโยงการเรียนรู้

องค์ประกอบของการถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) หมายถึง การนำความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้จากสถานการณ์หนึ่งไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ การถ่ายโยงการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ด้าน

1. **ทักษะด้านการแก้ปัญหา (Problem-Solving Skills)** ความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์และเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาใหม่ โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่
2. **ทักษะด้านการให้เหตุผล (Reasoning Skills)** การใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการตัดสินใจ และอธิบายแนวคิดหรือวิธีการที่ใช้ในการแก้ปัญหา
3. **ทักษะด้านการเชื่อมโยง (Connecting Skills)** ความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้จากหลายแหล่งหรือหลายวิชา เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่การพัฒนาทักษะทั้งสามด้านนี้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถถ่ายโยงการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืนในระยะยาว

5.3 หลักการถ่ายโอนการเรียนรู้

การถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) หมายถึง กระบวนการที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์ที่ได้รับจากสถานการณ์หนึ่งไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักการถ่ายโอนการเรียนรู้เป็นแนวทางที่ช่วยให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและสามารถประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (อัมพร พรหมลี, 2562) ได้กล่าวถึงหลักการถ่ายโอนการเรียนรู้ที่สำคัญไว้ดังนี้

1. การเชื่อมโยงความรู้เดิมกับสถานการณ์ใหม่ ผู้เรียนสามารถนำความรู้หรือทักษะที่มีอยู่ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา การถ่ายโอนการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาในบริบทที่หลากหลาย
3. การส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน การถ่ายโอนช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานได้อย่างต่อเนื่อง
4. การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต การถ่ายโอนการเรียนรู้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

จากหลักการถ่ายโอนการเรียนรู้ ปัจจัยที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเชื่อมโยง คือ การที่สถานการณ์ใหม่มีความคล้ายคลึงกับสถานการณ์เดิม ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.4 ประเภทของการถ่ายโอนการเรียนรู้

การถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) หมายถึง กระบวนการที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์ที่ได้รับจากสถานการณ์หนึ่งไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การถ่ายโอนนี้มีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในบริบทต่าง ๆ

จากบทความในวารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดย (อัมพร พรหมลี, 2562) ได้กล่าวถึงประเภทของการถ่ายโอนการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. การถ่ายโอนทางบวก (Positive Transfer) เกิดขึ้นเมื่อความรู้หรือทักษะที่เรียนรู้อยู่ก่อนช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ใหม่ ทำให้การเรียนรู้ในสถานการณ์ใหม่มีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. การถ่ายโอนทางลบ (Negative Transfer) เกิดขึ้นเมื่อความรู้หรือทักษะที่เรียนรู้อยู่ก่อนขัดขวางหรือทำให้การเรียนรู้ใหม่ยากขึ้น เนื่องจากมีความขัดแย้งหรือไม่สอดคล้องกันระหว่างความรู้เดิมกับสถานการณ์ใหม่
3. การถ่ายโอนเป็นศูนย์ (Zero Transfer) เกิดขึ้นเมื่อความรู้หรือทักษะที่เรียนรู้อยู่ก่อนไม่มีผลต่อการเรียนรู้ใหม่ ไม่ช่วยเสริมหรือขัดขวางการเรียนรู้ในสถานการณ์ใหม่

4. การถ่ายโยงตามแนวขวาง (Lateral Transfer) เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถนำความรู้หรือทักษะที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน แต่มีความคล้ายคลึงกันในบางแง่มุม

สรุปได้ว่า ประเภทของการถ่ายโยงการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 แบบ ได้แก่ การถ่ายโยงทางบวกที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ การถ่ายโยงทางลบที่ขัดขวางการเรียนรู้ การถ่ายโยงเป็นศูนย์ที่ไม่มีผลต่อการเรียนรู้ และการถ่ายโยงตามแนวขวางที่นำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างแต่มีความคล้ายคลึงกันในด้าน ซึ่งแต่ละประเภทยังมีผลต่อประสิทธิภาพและทิศทางของการเรียนรู้ในบริบทต่าง ๆ

5.5 การสอนให้เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้

การสอนเพื่อให้เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) คือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์ที่ได้รับจากสถานการณ์หนึ่ง ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อมูลแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจในความรู้ และการถ่ายโยงการเรียนรู้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน การที่ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้ไปใช้ได้หรือเกิดการถ่ายโยงความรู้ ต้องสร้างให้ผู้เรียนเข้าใจในองค์ความรู้ที่จะใช้อย่างลึกซึ้งก่อน ซึ่งผู้เรียนจะต้องเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลแต่ละส่วนจนเกิดเป็นโครงสร้างเครือข่ายข้อมูลที่ซับซ้อน (Shuell, 1990) เพื่อเกิดเป็นการเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพ อัมพร พรหมลี, จำลอง สงฆ์ประเสริฐ และมนตรี ทองมูล (2562) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการถ่ายโยงการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการแก้ปัญหา ด้านการให้เหตุผล และด้านการเชื่อมโยง การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ และในชีวิตประจำวัน ตลอดจนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การถ่ายโยงความรู้ เป็นความสามารถของผู้เรียนในการใช้ความรู้ที่ตนเองมีไปทำงานหรือแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ได้ นักศึกษาศิลปศึกษาจะต้องมีความสามารถในการถ่ายโยงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ รับสารและข้อมูลที่ถูกต้อง นักศึกษาศิลปศึกษาสามารถถ่ายโยงองค์ความรู้กระบวนการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ข้อมูลที่ถูกต้อง ดังนั้น แนวคิด ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจในความรู้ และการถ่ายโยงการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ต้องมีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกัน

6. นิยามของนวัตกรรมการศึกษา

ความหมายของนวัตกรรมการศึกษา หมายถึง เป็นการนำเอาสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของความคิดหรือการกระทำรวมทั้งสิ่งประดิษฐ์ก็ตามเข้ามา ใช้ในระบบการศึกษา เพื่อมุ่งหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ระบบการจัดการศึกษามีประสิทธิภาพ วชิรศักดิ์ มัชฌิมากโร

(2557) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมการศึกษาไว้ว่า นวัตกรรมการศึกษาคือสิ่งใหม่ ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอน และวิธีการสอนแบบใหม่ ๆ ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ยังกล่าวถึงการแบ่งนวัตกรรมการศึกษาออกเป็นสองประเภทใหญ่ ได้แก่ วิธีสอนและสื่อการสอน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของการจัดการนวัตกรรมทางการศึกษาหรือการจัดการนวัตกรรมในชั้นเรียน หมายถึง การวางแผนกลยุทธ์ การกำหนดกลยุทธ์ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ทรัพยากร และนวัตกรรมที่มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกัน ซึ่งเป็นหน้าที่หลักของครูหรือผู้บริหารโครงการนวัตกรรมในการสร้างสรรค์นวัตกรรมในชั้นเรียน เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง กระบวนการเรียนรู้ทางทักษะดำเนินการโดยใช้เครื่องมือทางทักษะในกระบวนการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ยุคเรเนซองส์ เป็นยุคแห่งการเกิดใหม่ของความรู้เรื่องในอดีตของวัฒนธรรมกรีกและโรมัน เป็นช่วงเวลาที่เน้นความสำคัญของปัจเจกบุคคลสนใจลักษณะทางกายภาพของมนุษย์และธรรมชาติ ช่วงเวลาดังกล่าวมีการสำรวจทางภูมิศาสตร์อย่างกว้างขวางมีการเติบโตอย่างรวดเร็วในด้านการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ การปฏิรูปศาสนา และการเปลี่ยนแปลงในวงกว้างในด้านศิลปะ โดยการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยรูปภาพ ผู้สอนควรออกแบบกระบวนการสอน กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางทักษะ ในการสังเกต มอง ดูสิ่งต่าง ๆ เพื่อพิจารณาแยกแยะ และเกิดเป็นกระบวนการตีความ วิเคราะห์องค์ประกอบและประเด็นสำคัญในยุคเรเนซองส์ได้ จากการใช้เครื่องมือทางทักษะ ที่นำเสนอในรูปแบบของ การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญศาสตร์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video) ที่มีความสอดคล้องกับบทบาทที่ผู้เรียนจะได้รับ ตั้งแต่ขั้นเริ่มต้นในการมองเห็นภาพรวมของเนื้อหา ช่วยแสดงให้เห็นสิ่งที่เหมือนหรือแตกต่าง การสรุปเนื้อหา อภิปราย การสร้างสรรค์ผลงาน จนถึงขั้นตรวจสอบความรู้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาความรู้พื้นฐานของผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดเป็นความเข้าใจในยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ศิลป์ที่มีความซับซ้อนอย่างเข้าใจ เมื่อนักศึกษาศิลปศึกษามีความเข้าใจในเชิงลึก ย่อมส่งผลให้มีกระบวนการถ่ายทอดความรู้ที่มีประสิทธิภาพและแม่นยำมากยิ่งขึ้น อันนำไปสู่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ที่มีประสิทธิภาพ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

มนตรี วงษ์สะพาน (2564) การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการคิดฉายภาพ (Promoting learning through visual thinking) จากการศึกษาพบว่า การคิดฉายภาพ (Visual Thinking) เป็นวิธีการคิดที่เน้นกระตุ้นกระบวนการทางสมองโดยเชื่อมโยงรูปภาพกับภาษาหรือข้อมูลที่สะสมไว้

ในความทรงจำแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นภาพวาดที่หลากหลายรูปแบบ วิธีการวาดภาพตามกลวิธีการคิดฉายภาพจะไม่เน้นความสวยงาม แต่เน้นสื่อความหมายให้เข้าใจ และเน้นความรวดเร็วในการวาดภาพรูปแบบของภาพวาดจากการคิดฉายภาพแบ่งเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ การเขียนสัญลักษณ์ (Symbol/Icon) การเขียนแผนภาพ (Diagram) การเขียนภาพเชิงอุปมาอุปไมย (Analogy) และการเขียนภาพเล่าเรื่องราว (Scene) กลวิธีการคิดฉายภาพสามารถนำไปผสมผสานกับวิธีสอนได้หลายแบบ เช่น รูปแบบการสอนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เป็นต้น ครูผู้สอนสามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบคิดฉายภาพได้เช่น ชุดการเรียนรู้ภาษาไทยแบบคิด

ประไพลิน จันทร์หอม (2559) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถในการถ่ายโยงความรู้ทางศิลปะของนักศึกษาศิลปศึกษา จากการศึกษาพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการถ่ายโยงความรู้ทางศิลปะ เป็นการใช้นิเวศน์ภาพกับการสอนทักษะการคิด โดยนักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และในการสอนนักเรียน เป็นการทบทวนความรู้เดิมและเสริมสร้างความรู้ใหม่ และเป็นการฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบการรู้ทางทัศน์จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ : กระบวนการทัศน์ในการคิด การเรียนรู้ และการสื่อสารด้วยภาพ จากการศึกษาพบว่าโลกยุคดิจิทัล ข้อมูลได้ถูกเชื่อมโยงกันผ่านอุปกรณ์ต่างๆ ในรูปแบบออนไลน์อย่างรวดเร็ว การส่งต่อข้อความ หรือสารด้วยการใช้ภาพ จึงเป็นรูปแบบหนึ่งในการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร เพื่อสร้างความเข้าใจอย่างรวดเร็ว และตรงตามเจตนาของผู้ส่งสาร การพัฒนาความสามารถในการเข้าใจ และใช้ภาพ ซึ่งรวมถึงความสามารถในการคิด เรียนรู้ และแสดงออกในรูปแบบของภาพ หรือที่เรียกว่า “การเรียนรู้ทางทัศน์” จึงมีความสำคัญยิ่งสำหรับผู้ที่ต้องการ รับและส่งสารอย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการพัฒนาดังกล่าว อาจเกิดขึ้นจากองค์ประกอบสำคัญสามประการ ได้แก่ “การคิดเป็นภาพ” “การเรียนรู้ด้วยภาพ” และ “การสื่อสารด้วยภาพ” ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในการเข้ารหัสและถอดรหัส สาร รวมทั้งส่งสารหรือข้อความด้วยภาพ ผ่านสื่อและช่องทางต่างๆ บทความนี้จะช่วยอธิบายทฤษฎีขององค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งนำไปสู่การประยุกต์ใช้และปฏิบัติจริงทั้งในการออกแบบการเรียนการสอน และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

เตือนฤดี รักใหม่ (2559) การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากการศึกษาพบว่า การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ของนักศึกษา และเพื่อค้นหาแนวทางการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบเสริมการเรียนรู้ (Learning Media) และวิธีการสอนแบบบรรยาย (Lecture Based Learning) โดยผู้วิจัยดำเนินการออกแบบแอปพลิเคชันโดยการแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือหน้าจอหลัก และหน้าจอเนื้อหา พบว่าแอปพลิเคชันประวัติศาสตร์ศิลป์1 มีส่วนช่วยให้นักศึกษาได้ทบทวนและทำ

ความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน เป็นเครื่องมือที่สามารถนำความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนได้ และพบว่า นักศึกษาต้องการใช้แอปพลิเคชันโดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

อริยพร คุโรตะ (2561) การประเมินในศิลปศึกษา จากการศึกษาพบว่า การประเมินในศิลปศึกษาเป็นการประเมินการเรียนรู้ที่เน้นความสมดุลของเป้าหมายการประเมิน 3 ประการ คือ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะภายใน ที่สะท้อนพฤติกรรมนิสัยทางศิลปะไปสู่คุณภาพของผลงานศิลปะ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ทางศิลปะของผู้เรียนโดยอาศัยสื่อทางศิลปะ เช่น เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินในระหว่างดำเนินกระบวนการของการเรียนรู้ หรือการประเมินแบบย่อยเป็นเรื่องสำคัญมากที่มักถูกมองข้ามและไม่ให้ความสำคัญเท่ากับการประเมินผลงานศิลปะ ซึ่งการประเมินกระบวนการจะเป็นการประเมินที่สามารถสะท้อนถึง คุณลักษณะเชิงคุณภาพของผู้เรียนได้ดี สามารถประเมินได้โดยครู นักเรียน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นความเข้าใจในปรัชญา เครื่องมือ วิธีการและเครื่องมือประเมินแบบย่อยในการประเมินศิลปศึกษา อีกทั้งความเข้าใจในหลักการแนวทางการจัดการเรียนการสอนศิลปะที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนโดยอาศัยการประเมิน จะช่วยสร้างความเข้าใจให้กับผู้สอนศิลปะ

Rattanawongsa (2020) The Development of a Visual Literacy Ability Test for Undergraduate Students. จากการศึกษาพบว่า เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาองค์ประกอบของแบบวัดการรู้ทางทัศนะ, พัฒนาแบบวัดการรู้ทางทัศนะ โดยใช้แบบวัดการรู้ทางทัศนะกับกลุ่มนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 960 คน ผลการวิจัยพบว่า 1. องค์ประกอบของแบบวัดความรู้ทางทัศนะ ได้แก่ 1) การระบุขอบเขตของสื่อทัศนะที่ต้องการ 2) การค้นหาและเข้าถึงภาพ 3) การตีความและวิเคราะห์ความหมายของภาพ 4) การประเมินภาพและแหล่งสารสนเทศ 5) การใช้ภาพ 6) การออกแบบและสร้างสรรค์ภาพ และ 7) ความเข้าใจในจริยธรรมการใช้ภาพ จุดแข็งของแบบทดสอบคือ การอัปโหลดแบบออนไลน์ (Upload online) ผ่านระบบคอมพิวเตอร์และสามารถเห็นรูปภาพได้อย่างชัดเจน ทำให้แบบทดสอบน่าสนใจมากยิ่งขึ้น กระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างตอบถูกมากยิ่งขึ้น ลดความเหนื่อยล้าจากการอ่านข้อความมากมาย และการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยทุกด้านพบว่า คะแนนเฉลี่ยจากผลทดสอบต่ำกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็ม สามารถอธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการอ่านภาพต่ำอาจเป็นเพราะหลักสูตรการเรียนไม่ได้มุ่งเน้นพัฒนาให้นักเรียนได้ฝึกทักษะในการสืบค้นภาพประกอบสื่อและตีความ การวิเคราะห์และสร้างสื่อทัศนะอย่างจริงจัง

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Sayyid-Hassan (2001) the Impact of computer generated graphics and story complexity on recall and comprehension งานวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงทดลองที่ศึกษาผลของการใช้แผนภาพกราฟิก ที่แสดงข้อมูลของข่าวในโทรทัศน์กับความเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อน ทำการเก็บข้อมูลโดยการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังรับสื่อ ระหว่างไม่มีสื่อช่วย การใช้แผนภาพกราฟิก และการใช้

ภาพเคลื่อนไหว ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลองสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ดีขึ้นเมื่อใช้แผนภาพกราฟิก และดีที่สุดเมื่อใช้ภาพเคลื่อนไหว ที่ระดับนัยยะสำคัญทางสถิติ .05 จึงแสดงให้เห็นว่า การใช้แผนภาพกราฟิก และภาพเคลื่อนไหว สามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายยิ่งขึ้น

Stokes (2002) Visual Literacy in Teaching and Learning : A Literature Perspective งานวิจัยนี้สรุปได้ว่า พื้นฐานการทดลองคือแนวคิดการเรียนรู้จากหนังสือด้วยภาพ การทบทวนวรรณกรรมนี้เพื่อกระตุ้นความสนใจในการใช้รูปภาพของผู้เรียนร่วมกับการพัฒนาทักษะทางวาจา การอ่าน และคณิตศาสตร์ การใช้ภาพในการสอนส่งผลให้มีการเรียนรู้ในเชิงบวก เพื่อให้รูปแบบการสอนด้วยภาพใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ครูควรมีทักษะของการสอนด้วยภาพ และเทคนิคในการมองด้วยสายตาด้วย

Butler (2021) Decolonize this art history: Imagining a decolonial art history program m at Kalamazoo College จากการศึกษาพบว่า เป็นการศึกษาการพัฒนาหลักสูตรการสอนเพื่อนำมาประเมิน พัฒนา และประยุกต์ใช้สำหรับการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ การสอนงานทัศนศิลป์จาก ทฤษฎี การวิจารณ์ และใช้การวิเคราะห์จากสร้างสรรค์ มีการให้ผู้เรียนแสดงออกในการเรียนเพื่อทบทวนเป็นรายบุคคลและร่วมกัน และผู้เรียนสามารถร่วมกันอภิปรายเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น กระบวนการในการพัฒนาหลักสูตร ได้รวบรวมแนวทางใหม่ ๆ กับแนวทางที่เคยมีมาเข้าด้วยกัน โดยสรุปผลจากผู้สอนและผู้เรียนเข้าด้วยกัน พบว่ากระบวนการที่ได้ให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้และแนวคิดที่ได้เรียนมา และผลจากการอภิปรายร่วมกันส่งผลให้เกิดการพัฒนาหลักสูตรต่อไป

สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย

การจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ ที่เป็นชุดของความสามารถด้านการมองเห็น ความสามารถด้านการเข้าใจและใช้ภาพ ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ และพัฒนาเพื่อให้เกิดเป็นความเข้าใจ สามารถตีความและประเมินรูปของสื่อและภาพได้ตรงกับเป้าหมายของการสื่อภาพ กระบวนการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะประกอบไปด้วยการคิดเป็นภาพ เป็นวิธีการกระตุ้นสมองให้รับรู้ข้อมูลได้อย่างครบถ้วน และเชื่อมโยงกับรูปภาพ ขึ้นต่อมาจึงเกิดเป็นการเรียนรู้ด้วยภาพ ซึ่งมีความสำคัญที่จะช่วยเติมเต็มกระบวนการเรียนรู้ และช่วยปรับสมดุลระหว่างประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมกับนามธรรม เพื่อที่จะตอบสนองทุกความต้องการของผู้เรียนในการพัฒนาแบบองค์รวมนำไปสู่การสื่อสารด้วยภาพ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสามารถสื่อสารออกมาจากความคิดความเข้าใจ เป็นสัญลักษณ์หรือรูปภาพ เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อที่จะตอบสนองทุกความต้องการของผู้เรียนในการพัฒนาแบบองค์รวม การจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตก เป็นรายวิชาที่นักเรียนศิลปศึกษาจะต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจ เพื่อนำไปใช้ในวิชาชีพในการเป็นครูหรือนำไปต่อยอดใน

ประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ การถ่ายโยงความรู้จึงมีความสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นความสามารถของผู้เรียนในการใช้ความรู้ที่ตนเองมีอยู่ไปทำงานหรือแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ได้ แม้ว่าองค์ประกอบของบริบทแวดล้อมของงานจะคล้ายคลึงกับปัญหาเดิมหรือแตกต่างอย่างไม่เคยเจมาก่อน เพื่อนำไปเชื่อมโยงเป็นการเรียนรู้ใหม่และถ่ายทอดให้กับผู้เรียนได้ นักศึกษาศิลปศึกษามีเป้าหมายถ่ายโยงตั้งแต่ การพัฒนาความรู้พื้นฐานของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดเป็นความเข้าใจในยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ศิลป์ที่มีความซับซ้อนอย่างเข้าใจ เมื่อนักศึกษาศิลปศึกษามีความเข้าใจในเชิงลึก ย่อมส่งผลให้มีกระบวนการถ่ายโยงความรู้ที่มีประสิทธิภาพและแม่นยำมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยทั้งในและต่างประเทศพบว่า การเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์มีการนำนวัตกรรมเข้ามาช่วยในการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเข้าใจและจดจำสำหรับผู้เรียน มีการใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทักษะเข้ามาในการสอนประกอบการบรรยายมากขึ้น ผู้วิจัยจึงนำการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทักษะมาเชื่อมโยงกับการเชื่อมโยงองค์ความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษาเพื่อเป็นนวัตกรรมการสอนศิลปะที่พัฒนาขึ้นทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการถ่ายโยงความรู้และพัฒนาขึ้นนำไปสู่แนวทางการสร้างสรรค์และการเรียนในรายวิชาขั้นสูงต่อไปได้



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา” เป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาวิธีการสอนศิลปะตะวันตกด้วยเครื่องมือทางทักษะเพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษาและ เพื่อศึกษาผลของการใช้วิธีการสอนศิลปะตะวันตกด้วยเครื่องมือทางทักษะเพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา แบ่งเป็นกระบวนการระยะต่างๆ 2 ระยะ สรุปได้ ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆเพื่อนำไปประยุกต์ออกแบบพัฒนาวิธีการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

1. ศึกษาสภาพปัญหา ค้นคว้าข้อมูลเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทักษะ
3. ศึกษารูปแบบและวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านละ 3 ท่าน และนักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ดังนี้
 - 3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกในระดับปริญญาตรี จำนวน 3 ท่าน
 - 3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 3 ท่าน
 - 3.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ท่าน
 - 3.4 นักศึกษาศิลปศึกษาด้านการเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์ของนักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 20 คน
4. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์มาวางแผนและออกแบบนวัตกรรมการสอนที่ใช้เครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาในรูปแบบที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทการเรียนการสอน
5. ตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมด้วยผู้เชี่ยวชาญ โดยตรวจสอบนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะเพื่อการถ่ายโยงความรู้ ด้วยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่
 - 5.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับปริญญาตรี
 - 5.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับปริญญาตรี

5.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้

6. ปรับปรุงนวัตกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดำเนินการปรับปรุงและแก้ไขนวัตกรรมตามข้อเสนอแนะและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ และนำนวัตกรรม

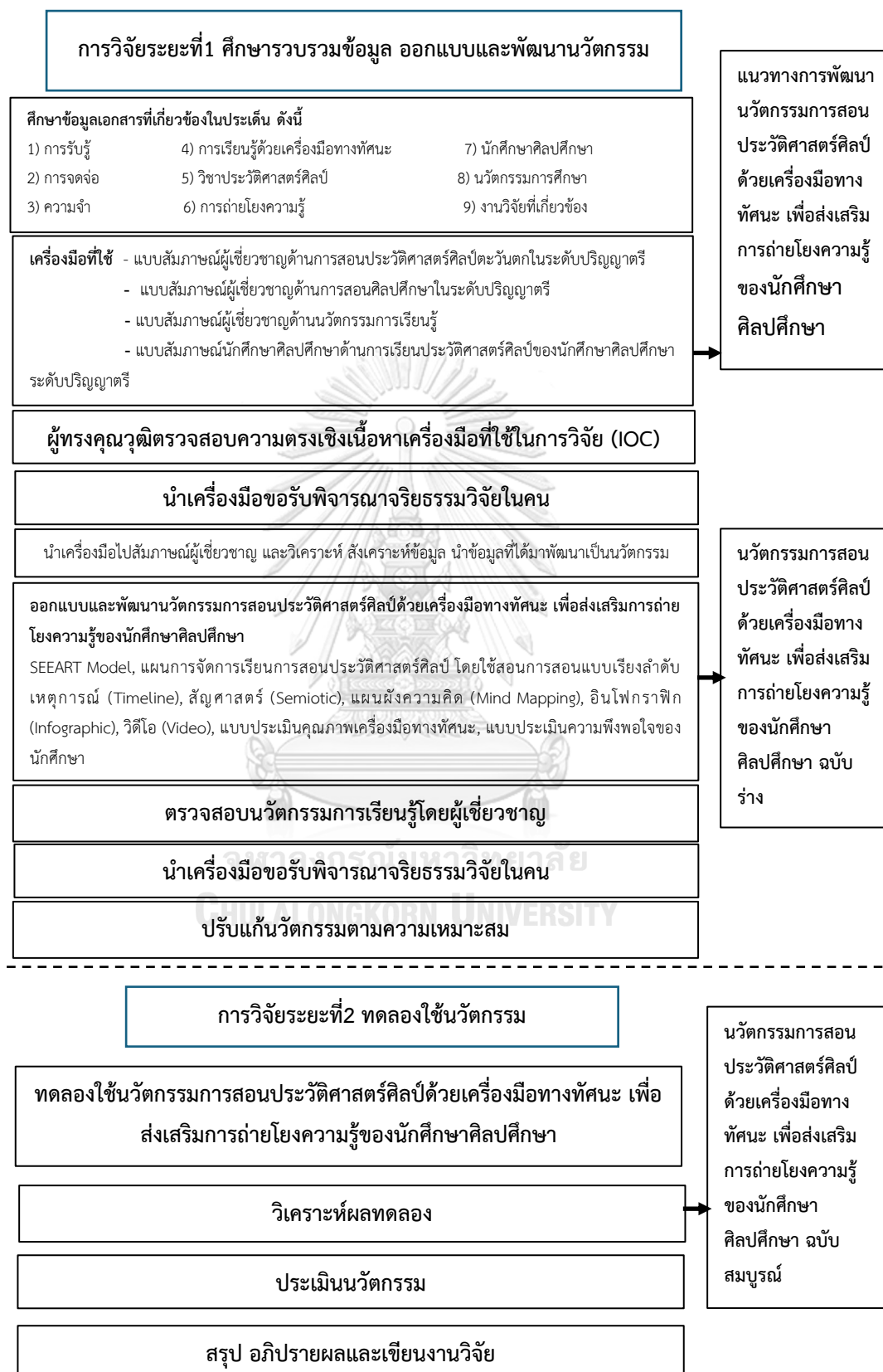
การวิจัยระยะที่ 2 ระยะทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ ของนักศึกษาศิลปศึกษา

1. ทดลองใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้กับกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษาศิลปศึกษา จำนวน 20 คน
2. วิเคราะห์ผลการทดลอง สรุปและอภิปรายผลการวิจัย



แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย

ผลลัพธ์



ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเพื่อสร้างกิจกรรม

ประชากร คือ 1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษา

2. นักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

เกณฑ์การคัดเลือกผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์สอนไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน

2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์สอนไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาจำนวน 3 ท่าน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองกิจกรรม

ประชากร คือ นักศึกษาศิลปศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาศิลปศึกษา ปริญญาตรีที่ลงเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ จำนวน 20 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

เกณฑ์พิจารณาให้ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยออกจากโครงการ ในกรณีที่ผู้ให้สัมภาษณ์ตอบไม่ตรงคำถามและไม่สามารถนำข้อมูลไปวิเคราะห์ได้ ผู้วิจัยขอพิจารณาให้ออกจากโครงการ และจะดำเนินการหาตัวแทนเข้ามาใหม่ตามเกณฑ์การคัดเลือกผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

วิธีการเข้าถึงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ส่งจดหมายรับรองจากมหาวิทยาลัยเพื่อทำการติดต่อ นัดหมายวันที่ เวลา และสถานที่ในการให้ข้อมูลตามความสะดวกของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นทำการนัดหมายเพื่อดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยการใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

วิธีการพิทักษ์สิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ข้อมูลที่ได้จากผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้มีสิทธิเข้าถึงข้อมูลของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น และในกรณีที่ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยรู้สึกอึดอัด หรือรู้สึกไม่สบายใจกับบางคำถาม ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยมีสิทธิที่จะไม่ตอบคำถามนั้นได้ รวมถึงมีสิทธิถอนตัวออกจากโครงการนี้ได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยแต่อย่างใด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วยเครื่องมือดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกในระดับปริญญาตรี
2. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับปริญญาตรี
3. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้
4. แบบสอบถามนักศึกษาศิลปศึกษาด้านการเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์นักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี
5. นวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ ประกอบไปด้วย ใช้การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญศาสตร์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video) เพื่อนำไปสู่การถ่ายโยงความรู้
 - 5.1 แผนการจัดการเรียนรู้การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ ในยุคเรเนซองส์ส่วนประกอบในแผนได้แก่ แนวคิด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ สื่อการเรียนรู้ ภาพประกอบการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล
 - 5.2 นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ เป็นสื่อรูปภาพ ในยุคเรเนซองส์
6. แบบประเมินคุณภาพของสื่อ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน
7. แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนะ เพื่อประเมินผู้เรียน
8. แบบประเมินความพึงพอใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆเพื่อนำมาประยุกต์ออกแบบนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

1.1 เก็บข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 1.1.1 ทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา
- 1.1.2 การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา
- 1.1.3 วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์
- 1.1.4 การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ
- 1.1.5 การถ่ายโยงความรู้
- 1.1.6 นวัตกรรมการศึกษา

1.1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นำข้อมูลจากการศึกษามาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อหารูปแบบเบื้องต้นในการพัฒนา นวัตกรรมการสอนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของ นักศึกษาศิลปศึกษา และสร้างแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามข้อมูลความเห็นในการพัฒนา นวัตกรรมการสอนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ และตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ ในระดับอุดมศึกษาจำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษา จำนวน 1 ท่าน เพื่อขอรับการ รับรองจริยธรรมในคน

1.2 เก็บข้อมูลความเห็นในการพัฒนานวัตกรรมการสอนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วย เครื่องมือทางทัศนะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

โดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญและขอรับการ พิจารณาการขอรับการพิจารณาจริยธรรมในคน

1.2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้จำนวน 3 ท่าน

1.2.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษา จำนวน 3 ท่าน

1.2.3 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ จำนวน 3 ท่าน

1.2.4 แบบสอบถามนักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านการเรียน ประวัติศาสตร์ศิลป์

1.3 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา ได้แก่

1.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ในยุคเรเนซองส์

1.3.2 นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ

1.4 ตรวจสอบรูปแบบนวัตกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในระยะที่ 1 ได้แก่

1.4.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้จำนวน 1 ท่าน

1.4.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษาจำนวน 1 ท่าน

1.4.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษา จำนวน 1 ท่าน

1.5 นำเครื่องมือการขอวิจัยขอรับการพิจารณาจริยธรรมในคน

การวิจัยระยะที่ 2 ระยะทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือ ทางทัศนะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ ของนักศึกษาศิลปศึกษา

2.1 นำนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์เป็นสื่อการเรียนรู้ และใช้การเรียนรู้ทางทัศนศิลป์ในกระบวนการทำความเข้าใจ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนศิลป์จากสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้น และแบบประเมินความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการดำเนินการทดลองมาวิเคราะห์ในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ในเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์โดยการสรุปบรรยายความเรียง โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารปฐมภูมิ (Primary source) วิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลจากการศึกษาเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และวิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิตและมหาบัณฑิต โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ กระบวนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการเรียนรู้ทางทัศนศิลป์ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ยุคเรเนซองส์ เครื่องมือและวิธีการประเมินในศิลปศึกษา เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวนี้มาสรุปวิเคราะห์และสังเคราะห์สู่การพัฒนานวัตกรรม

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ด้าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ และผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการสอน ทั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาแล้วนำเสนอตารางประกอบความเรียง

3. การวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินคุณภาพนวัตกรรม จากการตรวจสอบเนื้อหา ความเหมาะสมของกิจกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน

4. การวิเคราะห์ผลจากการทดสอบกิจกรรม ผู้วิจัยนำนวัตกรรมที่ผ่านการพัฒนาตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสมแล้ว ไปทดลองจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ยุคเรเนซองส์ ทั้งหมด 1 ครั้ง และประเมินผู้เรียนเกี่ยวกับกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนศิลป์ของสื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน จากนั้นนำเสนอผลการทดลองโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

บทที่ 4

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา โดยสามารถสรุปผลตามระยะการวิจัยและเครื่องมือวิจัยได้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

ตอนที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

1.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจากประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้อง

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง จำนวน 9 ท่าน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษา 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา 4) การสอบถามนักศึกษาศิลปศึกษาด้านการเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์นักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี

1.1.1 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษา

ผลการศึกษา พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษามีความคิดเห็นร่วมกันในหลายประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างประโยคสัมภาษณ์บางส่วนดังนี้

“กระบวนการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ควรปรับปรุงแบบกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนรู้สึกสนุก และเข้าใจจากการได้ลงมือทำ”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1

“ผู้เรียนแต่ละกลุ่มมีพื้นฐานที่หลากหลาย ผู้สอนควรมีความยืดหยุ่นในกระบวนการจัดการเรียนการสอน ใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2

“ในรายวิชาทฤษฎี ผู้สอนควรสอดแทรกเกร็ดความรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น อาจจะเพิ่มเกมส์ หรือกิจกรรมสนุก ๆ ให้ผู้เรียนได้ทำระหว่างการเรียนไปด้วย”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3

โดยผู้วิจัยสังเคราะห์และสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ควรมีความยืดหยุ่น และคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม โดยเน้นการใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
 2. การใช้สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ โดยเฉพาะสื่อที่มีความทันสมัย เช่น วิดีโอ (Video), ภาพยนตร์สารคดี (Documentary films), อินโฟกราฟิก (Infographic) และสื่อจากโซเชียลมีเดีย (Social media) ที่สามารถช่วยให้เนื้อหาศิลปะซึ่งมีความเป็นนามธรรม เข้าใจง่ายขึ้น
 3. การสอดแทรกบริบททางวัฒนธรรมและเกร็ดความรู้ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ในแต่ละยุคสมัย ช่วยเสริมสร้างความลึกซึ้งทางความเข้าใจและความเชื่อมโยงของผู้เรียนกับเนื้อหาที่เรียน
 4. ความสำคัญของการสร้างปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน ทั้งในเชิงวิชาการและในเชิงบรรยากาศที่เป็นกันเอง เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนควรมีโอกาสแสดงความคิดเห็น และร่วมอภิปรายได้อย่างเปิดกว้าง
 5. การส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง และการใช้กรณีศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญ ที่ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาเชิงลึก และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้ในชีวิตจริงและวิชาชีพ
- โดยภาพรวม ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า การจัดการเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา ควรเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสร้าง

บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

ตารางที่ 6 ตารางสรุปผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษา

ประเด็น	แนวทางการพัฒนา	รายละเอียด
1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ควรมีความยืดหยุ่น	ปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนรายกลุ่ม	ออกแบบวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย คำนึงถึงลักษณะและความสนใจเฉพาะของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม
2. การใช้สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา	ใช้สื่อร่วมสมัยเพื่อเสริมการเข้าใจ	บูรณาการสื่อดิจิทัล เช่น วิดีทัศน์ อินโฟกราฟิก และสื่อโซเชียลเพื่อทำให้น่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
3. การสอดแทรกบริบททางวัฒนธรรมและเกร็ดความรู้	ใช้เกร็ดความรู้เพื่อเสริมความลึกซึ้ง	นำเสนอเรื่องราวหรือเกร็ดความรู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในแต่ละยุค เพื่อเชื่อมโยงความรู้กับบริบททางประวัติศาสตร์
4. ความสำคัญของการสร้างปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม	ส่งเสริมการถาม-ตอบ การอภิปราย และการแสดงความคิดเห็น เพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองและเอื้อต่อการเรียนรู้
5. การส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง	ส่งเสริมการลงมือทำ	ใช้กิจกรรมที่เน้นการฝึกฝนทักษะจริง เช่น การวิเคราะห์กรณีศึกษา หรือการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

1.1.2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษา

ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างประโยคสัมภาษณ์บางส่วนดังนี้

“วิธีการสอนจะใช้วิธีการบรรยายเป็นหลัก จะเน้นหลักสำคัญ บรรยายและสรุปภาพรวมให้นักศึกษาเข้าใจง่ายขึ้น ศิลปะยุคเรเนซองส์เป็นยุคที่มีความสมบูรณ์ของข้อมูลด้านต่าง ๆ มีอิทธิพลของผลงานและองค์ความรู้ยาวนานมาสู่ปัจจุบัน เช่น หลักทัศนียภาพ การเขียนภาพอานาโตมีร่างกายกล้ำเนื้อ”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1

“การอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจ ควรนำคำกล่าวของศิลปิน เอกลักษณะของผลงานของศิลปิน เรื่องราวที่เป็นเรื่องเล่า มากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และสนุกไปกับบทเรียน พร้อมเปิด ภาพประกอบให้ผู้เรียนได้เห็นภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น แนะนำให้ผู้เรียนได้รู้จักกับภาพยนตร์ (Films), ซีรีส์ (TV series) ที่เกี่ยวข้องกับศิลปิน ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าเพิ่มเติมและนำไปต่อยอดความรู้ จะ ช่วยให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะ และการเรียนมากยิ่งขึ้น ”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2

“แนวทางในการจัดการเรียนรู้ เชื่อมโยงให้ผู้เรียนได้เชื่อมข้อมูลไปยังอนาคต หรือการ นำมาใช้ได้จริงมากยิ่งขึ้น ปรับประยุกต์ความสนใจไปตามยุคสมัย เพิ่มเติมเกร็ดความรู้ในการสอน เยอะ ๆ แต่ข้อมูลควรกระชับ มีเรื่องเล่าของศิลปินสอดแทรกในบทเรียน มีรูปภาพหรือสื่อที่กระตุ้น ความสนใจให้ผู้เรียน ”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3

โดยผู้วิจัยสังเคราะห์และสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1. การปรับรูปแบบการบรรยายให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

แม้การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ยังคงเน้นการบรรยายเป็นหลัก แต่ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นร่วมกันว่ารูปแบบการบรรยายควรได้รับการปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบท ของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน โดยเนื้อหาควรมีลักษณะกระชับ ชัดเจน สอดแทรกข้อมูลที่น่าสนใจ และ เพิ่มเติมเกร็ดความรู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มพูนการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างมี ประสิทธิภาพ

2. การใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการบรรยายเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้

การเพิ่มประสิทธิภาพในการถ่ายทอดเนื้อหาและสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจในห้องเรียน สามารถกระทำได้ผ่านการใช้สื่อประกอบการเรียนการสอน เช่น วิดีโอ (Video) รวมถึงเทคนิคที่ช่วย ให้การอธิบายเนื้อหามีความชัดเจนยิ่งขึ้น อาทิ การใช้วิดีโอที่เกี่ยวข้องเพื่อเกริ่นนำเนื้อหาในช่วงต้น บทเรียน หรือการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจลำดับเหตุการณ์และพัฒนาการของศิลปะในแต่ละยุคสมัยได้อย่างเป็น ระเบียบ

3. ความสำคัญของประวัติศาสตร์ศิลป์ในแต่ละยุคสมัย

ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า ประวัติศาสตร์ศิลป์ในแต่ละยุคล้วนมีความสำคัญใน ฐานะที่เป็นเครื่องสะท้อนพัฒนาการทางวัฒนธรรม ความคิด และค่านิยมของมนุษย์ในแต่ละช่วงเวลา หากพิจารณายุคที่เหมาะสมแก่การศึกษาเชิงลึกและสามารถเชื่อมโยงกับยุคก่อนและหลังได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ ยุคเรเนซองส์ถือเป็นช่วงเวลาที่น่าสนใจ เนื่องจากมีลักษณะเฉพาะทั้งในด้านแนวคิดและการพัฒนาทางศิลปะ อีกทั้งยังเป็นยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงที่ส่งอิทธิพลต่อยุคสมัยถัดมาอย่างชัดเจน

4. การใช้สื่อที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน

ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงกับความสนใจของผู้เรียน โดยการนำสื่อร่วมสมัยและใกล้ตัว เช่น ภาพยนตร์ (Film), วิดีโอ (Video) จากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และกราฟิก (graphic) มาประยุกต์ใช้ในบทเรียน ซึ่งช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนาน ลดความตึงเครียดในชั้นเรียน และสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ โดยควรเปิดโอกาสให้มีการปฏิสัมพันธ์อย่างกว้างขวาง เช่น การตั้งคำถามและการตอบแบบไม่เป็นทางการ การส่งเสริมให้นักศึกษาดำเนินการตั้งข้อสงสัยเพิ่มเติม รวมถึงการอภิปรายเกี่ยวกับแนวคิดหรืออิทธิพลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานศิลปะ ซึ่งล้วนส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความผ่อนคลายและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง

6. การสอดแทรกเกร็ดความรู้ในบทเรียน

การนำเสนอเกร็ดความรู้หรือเรื่องราวเบื้องหลังที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในแต่ละยุคสมัย ถือเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 7 ตารางสังเคราะห์ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษา

ประเด็น	แนวทางการพัฒนา	รายละเอียด
1. การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน	ปรับเนื้อหาให้กระชับและเหมาะสมกับผู้เรียน	ปรับปรุงแบบการบรรยายให้มีความกระชับ ชัดเจน สอดแทรกข้อมูลที่น่าสนใจและเกร็ดความรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
2. การใช้สื่อและเทคนิคประกอบการบรรยาย	ใช้สื่อหลากหลายเพื่อเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้	นำวิดีโอ (Video) และ การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) มาใช้ประกอบการสอน เพื่อให้เนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย และช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมของพัฒนาการทางศิลปะ
3. ความสำคัญของประวัติศาสตร์ศิลป์	ศึกษายุคเรเนซองส์อย่างลึกซึ้ง	เน้นให้เห็นคุณค่าของศิลปะในแต่ละยุค โดยเฉพาะยุคเรเนซองส์ซึ่งมีลักษณะเฉพาะและส่งอิทธิพลต่อยุค

ประเด็น	แนวทางการพัฒนา	รายละเอียด
ในแต่ละยุคสมัย		ต่อมา ทั้งในด้านแนวคิดและรูปแบบศิลปะ
4. การใช้สื่อที่สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน	ใช้สื่อร่วมสมัยและใกล้ตัว	บูรณาการสื่อที่ผู้เรียนคุ้นเคย เช่น ภาพยนตร์ (Film), โซเชียลมีเดีย (Social Media) และสื่อกราฟิก (graphic) เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและบรรยากาศเชิงบวกในชั้นเรียน
5. การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม	ส่งเสริมการตั้งคำถาม ถาม-ตอบอย่างไม่เป็นทางการ และการอภิปราย เพื่อกระตุ้นความคิดและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
6. การสอดแทรกเกร็ดความรู้ในบทเรียน	เพิ่มแรงจูงใจและความเข้าใจ	ใช้เรื่องเล่าและเกร็ดความรู้เกี่ยวกับศิลปะในแต่ละยุค เพื่อจุดประกายความสนใจและเสริมความเข้าใจในเนื้อหา

1.1.3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการสอน

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน พบว่า แนวคิดที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนานวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน คือการออกแบบและประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่มีความกระชับ เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ทั้งนี้ควรลดการนำเสนอเนื้อหาทางวิชาการในรูปแบบดั้งเดิมที่มีความซับซ้อน และมุ่งเน้นไปที่การส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างประโยคสัมภาษณ์บางส่วนดังนี้

“เด็กยุคใหม่จะชอบนวัตกรรมการเรียนรู้อะไรก็ตามที่ไม่เสียเวลา ลดความเป็นวิชาการลง กระชับและเข้าใจง่าย การลดทอนรูปแบบที่เคร่งครัดและฝึกทักษะเพิ่มเติมมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนจะเล็งเห็นถึงประโยชน์จากการเรียนได้ชัดเจน มองเห็นการนำไปใช้ในอนาคต นวัตกรรมควรมี Multimedie ครบถ้วน ให้ผู้เรียนได้ตอบกลับมา ไม่ใช้การเรียนแบบ one-way”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1

“การสื่อ AR/VR เข้ามาช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนได้ร่วมสร้างนวัตกรรมและพัฒนานวัตกรรมไปด้วยกัน จะทำให้ผู้เห็นเห็นคุณค่าและความสำคัญมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนยุคใหม่ชอบการลงมือทำ และปฏิบัติจริง”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2

“สำหรับนวัตกรรมที่ผสมผสานประยุกต์ใช้ในการสอนประวัติศาสตร์ ควรมีภาพการสื่อสารที่ชัดเจน กระชับ เข้าใจได้ง่าย อาจจะใช้อินโฟกราฟิก (infographic) เข้ามามีส่วนร่วม การใช้นำชมผ่านสื่อภาพ (Visual Tour) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้ง online/offline”

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3

โดยผู้วิจัยสังเคราะห์และสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1. การปรับเนื้อหาให้กระชับและเข้าใจง่าย

เนื้อหาควรถูกออกแบบให้มีความกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย โดยเน้นประเด็นสำคัญที่ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว เหมาะสมกับพฤติกรรมการรับรู้ในยุคที่ข้อมูลมีความหลากหลายและรวดเร็ว การนำเสนออาจใช้แผนภาพ (Diagram), อินโฟกราฟิก (Infographic) หรือวิดีโอสั้น (Short Video) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการเรียนรู้

2. การใช้แผนการเรียนรู้สมัยใหม่

การวางแผนการจัดการเรียนรู้ควรให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยประยุกต์ใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) หรือการใช้เกม (Game-Based Learning) และการจำลองสถานการณ์ (Simulation) เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกและมีความหมาย

3. การลดลักษณะเชิงวิชาการที่เคร่งครัด

เพื่อลดความตึงเครียดในการเรียนรู้ นวัตกรรมการสอนควรมีความยืดหยุ่น โดยเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตประจำวันของผู้เรียน เช่น การใช้กรณีศึกษาหรือสถานการณ์ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่าย ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์และการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล

4. การเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์สองทาง (Two-Way Interaction)

การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนควรมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น ซักถาม และมีส่วนร่วมในบทเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันและพัฒนาทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

5. การฝึกฝนทักษะและการปฏิบัติจริง

นวัตกรรมการสอนที่มีประสิทธิภาพควรเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในบริบทที่ปลอดภัยและเอื้อต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

6. การจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม

หัวใจสำคัญคือการออกแบบกระบวนการเรียนรู้บนพื้นฐานของความต้องการและศักยภาพของผู้เรียน โดยคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ทักษะพื้นฐาน ความสนใจ และวิธีการ

เรียนรู้เฉพาะบุคคล ทั้งนี้ แนวทางการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approach) และการสร้างประสบการณ์ผ่านการปฏิบัติจริง เป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ในระยะยาว นอกจากนี้ การส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ทั้งในรูปแบบการสนทนาในชั้นเรียน การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล และการติดตามผลรายบุคคล ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้วัฏกรรมการเรียนรู้มีความยั่งยืนและตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย

ตารางที่ 8 ตารางสังเคราะห์ผลการศึกษาคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านวัฏกรรมการสอน

ประเด็น	แนวทางการพัฒนา	รายละเอียด
1. การปรับเนื้อหาให้กระชับและเข้าใจง่าย	ปรับเนื้อหาให้กระชับและเข้าใจง่าย	ลดความซับซ้อนของเนื้อหาทางวิชาการโดยใช้แผนภาพ (Diagram), อินโฟกราฟิก (Infographic) หรือวิดีโอสั้น (Short Video) เพื่อเพิ่มความเข้าใจและความน่าสนใจ
2. การใช้แผนการเรียนรู้สมัยใหม่	ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	ใช้รูปแบบแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) หรือการใช้เกม (Game-Based Learning) และการจำลองสถานการณ์ (Simulation) เพื่อเพิ่มประสบการณ์และความสนุกในการเรียนรู้
3. การลดลักษณะวิชาการที่เคร่งครัด	เชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตจริง	นำเสนอเนื้อหาผ่านสถานการณ์หรือบริบทที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเกี่ยวข้องได้ง่าย เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์
4. การปฏิสัมพันธ์สองทาง	สร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม แสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้สอนในระหว่างการเรียนรู้
5. การฝึกปฏิบัติจริง	เน้นพัฒนาทักษะที่จำเป็น	ออกแบบกิจกรรมที่เน้นการลงมือทำจริง เพื่อฝึกฝนทักษะ เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน
6. การจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม	ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง	การออกแบบการเรียนรู้ควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของศักยภาพ ความสนใจ และวิถีการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องผ่านช่องทางที่หลากหลาย

จากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฏกรรมการเรียนรู้ พบแนวทางสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์โดยใช้เครื่องมือทางทักษะ ดังนี้

1. การส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านสื่อที่หลากหลายและใกล้ตัวผู้เรียน

ผู้เชี่ยวชาญทั้งสามกลุ่มให้ความสำคัญกับการเลือกใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย โดยเฉพาะสื่อภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่ง เช่น วิดีโอสารคดีเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Documentary Video) และคลิปภาพยนตร์ (Movie Clip) ที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยทางศิลปะ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้งและน่าสนใจยิ่งขึ้น การใช้วิดีโอ (Video) จึงถือเป็นเครื่องมือทางทัศนศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการมีส่วนร่วม และการจดจำของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดเรื่องราวในอดีตอย่างมีชีวิตชีวาและเป็นรูปธรรม

2. การจัดระเบียบองค์ความรู้และลำดับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ

การใช้เครื่องมือทางทัศนศึกษาอย่างการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) หรือการจัดลำดับเหตุการณ์ (Chronological Order) ได้รับการเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการของศิลปะในแต่ละยุคสมัยอย่างเป็นระบบ เข้าใจบริบทของแต่ละช่วงเวลา และสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์กับผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นได้อย่างมีเหตุผล เป็นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงเวลา ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์

3. การเสริมสร้างความเข้าใจเชิงสัญลักษณ์ผ่านศาสตร์สัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotic)

แนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและนวัตกรรมชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของสัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotic) ในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะในบริบททางประวัติศาสตร์ที่มีการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์และอุปมา การส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถตีความสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ประกอบ ท่าทาง หรือบริบททางสังคมและศาสนา จึงเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความเข้าใจเชิงลึกต่อสาระทางศิลปะและคุณค่าทางวัฒนธรรมของผลงาน

4. การส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ผู้เชี่ยวชาญเน้นย้ำถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ผ่านกิจกรรมการวิเคราะห์ การอภิปราย และการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยเครื่องมืออย่างแผนผังความคิด (Mind Mapping) สามารถใช้สนับสนุนกระบวนการนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงแนวคิดหลัก หัวข้อย่อย และรายละเอียดต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ สะท้อนการเรียนรู้แบบองค์รวม

5. การบูรณาการนวัตกรรมการสอนกับบริบทของผู้เรียนยุคใหม่

นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จต้องมีความเหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของผู้เรียน โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้บูรณาการเครื่องมือทางทัศนศึกษาเข้ากับรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

เพื่อกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการสื่อสาร ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งในชั้นเรียนและบนแพลตฟอร์มออนไลน์

1.1.4 ผลการสอบถามนักศึกษาศิลปศึกษาด้านการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์นักศึกษา ศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี

นักศึกษามีความต้องการรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเฉพาะรูปแบบที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติจริง เช่น การสาธิต (Demonstration), การทดลอง (Experiment), การใช้เกม (Game-Based Learning) และการจำลองสถานการณ์ (Simulation) ซึ่งได้รับการประเมินในระดับคุณภาพ ดีมาก รูปแบบเหล่านี้ช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ในขณะเดียวกัน รูปแบบอื่น ๆ ที่ได้รับการประเมินในระดับดีและปานกลางก็ยังมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน แต่ควรมีการพัฒนาและปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบทการเรียนรู้ในปัจจุบัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในศตวรรษที่ 21

จากตารางการวิเคราะห์ข้อมูลและนำผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง และการสอบถามนักศึกษาศิลปศึกษา ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา มีแนวทางดังนี้

ตารางที่ 9 ตารางสรุปแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

กระบวนการสอน	เครื่องมือทางทัศนศึกษาที่ใช้	บทบาทของผู้เรียน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง
1. การมองภาพรวมอย่างเป็นระบบ (Structured Overview)	การใช้วิดีโอ (Video), ใช้การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline)	ผู้เรียนทำความเข้าใจลำดับเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ศิลป์	มีความเข้าใจเกี่ยวกับบริบททางประวัติศาสตร์ศิลป์ในยุคต่าง ๆ และสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์สำคัญกับการเปลี่ยนแปลงทางศิลปะได้
2. การช่วยแสดงให้เห็นสิ่งที่เหมือนหรือแตกต่าง (Explore and Compare)	การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), อินโฟกราฟิก (Infographic), สัญลักษณ์ (Semiotic), ประกอบการบรรยาย	ผู้เรียนวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะศิลปะในแต่ละยุคสมัย	มีความสามารถในการจำแนกคุณลักษณะของศิลปะในแต่ละยุค เช่น ด้านรูปแบบ เทคนิค สัญลักษณ์ และการสื่อความหมาย

กระบวนการสอน	เครื่องมือทางทักษะที่ใช้	บทบาทของผู้เรียน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง
3. การสรุปและสังเคราะห์ความเข้าใจ (Extract Knowledge)	แผนผังความคิด (Mind Mapping)	ผู้เรียนสังเคราะห์และจัดระบบข้อมูลที่เรียนรู้	สามารถสรุปสาระสำคัญจากบทเรียนได้อย่างมีระบบ พร้อมพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการมองภาพรวม
4. การอภิปราย (Articulate Ideas)	แผนผังความคิด (Mind Mapping)	ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอภิปราย	พัฒนาทักษะการสื่อสารวิเคราะห์ และสะท้อนแนวคิดสำคัญเกี่ยวกับศิลปะได้อย่างมีเหตุผล
5. การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine and Create)	ผลงานการสร้างสรรค์ของผู้เรียน	ผู้เรียนผลิตผลงานที่สะท้อนความเข้าใจในเนื้อหา	แสดงความเข้าใจและการตีความเนื้อหาทางศิลปะผ่านการสร้างสรรค์ทางทัศนะได้อย่างมีความหมาย
6. การประเมินสะท้อนการเรียนรู้ (Thinking Back)	แบบประเมิน	ตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง	สามารถทบทวนองค์ความรู้และประเมินผลสัมฤทธิ์จากการเรียนรู้ได้อย่างตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากตารางมาสังเคราะห์เพิ่มเติมเป็นแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

“SEEART MODEL for Art History Learning Through Visual Tools”



ภาพที่ 3 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

1.2 ผลการพัฒนานวัตกรรมการสอน ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษา ศิลปศึกษา

จากรูปแบบแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรม เป็นกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนเรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังนี้

ขั้นเตรียมการสอน ผู้สอนเป็นผู้ดำเนินการเตรียมการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน โดยวางแผนและจัดเตรียมข้อมูลก่อนจะดำเนินการเรียนรู้ในชั้นเรียนมีขั้นตอนดังนี้

1. การวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์และการกำหนดบทเรียน โดยกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1.1) การวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

- การกำหนดขอบเขตและเนื้อหาบทเรียน โดยประกอบไปด้วย ศิลปะยุคเรเนซองส์ จุดประสงค์การเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

- จุดประสงค์ด้านการสื่อสารผ่านการถ่ายทอดองค์ความรู้
- จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านทักษะ (Psychomotor) และด้านจิตพิสัย (Affective Domain) อย่างครบถ้วน

1.2) การวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้

- ผู้สอนกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ผู้เรียนต้องได้รับ โดยใช้การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนศาสตร์ด้วยการใช้ การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญศาสตร์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video)

1.3) เป้าหมายการเรียนรู้

- ผู้เรียนสามารถแสดงความรู้ความเข้าใจของยุคสมัยในประวัติศาสตร์ศิลป์ ผ่านการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนศาสตร์ด้วยการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญศาสตร์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video)
- ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดและประยุกต์ใช้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ไปสู่ การสอนหรือการประกอบวิชาชีพทางศิลปศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

2. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

2.1) การศึกษาเรื่องราวศิลปะในอดีต เป็นพื้นฐานสำคัญของการศึกษาศิลปะในปัจจุบันเพราะจะช่วยให้เข้าใจความเป็นมาของงานศิลปกรรม ว่าเกิดขึ้นและพัฒนาอย่างไรสิ่งใดเป็นแรงผลักดันหรือมีอิทธิพลอย่างไรต่อกันรูปแบบที่แตกต่างกันนั้นมีปัจจัยอะไรบ้างที่เป็นตัวบ่งชี้ซึ่งจะทำให้เราเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงของงานศิลปกรรมอย่างมีระบบ อันก่อให้เกิดความเข้าใจในงานศิลปกรรมได้ง่ายและรวดเร็ว

2.2) ยุคเรเนซองส์ (Renaissance) เป็นยุคที่ต่อจากยุคกลาง หลังจากที่บ้านเมืองในทวีปยุโรปตกอยู่ในความทรมาน ขาดการทะนุบำรุงรักษามาเป็นระยะเวลานาน ในยุคเรเนซองส์ชาวยุโรปเริ่มให้ความสนใจหันกลับมาฟื้นฟูพัฒนาบ้านเมืองใหม่ เพื่อให้มีความรุ่งเรืองเหมือนในยุคกรีกและโรมัน ได้มีการนำเอาศิลปวิทยาที่ดีในอดีตกลับมาใช้พัฒนาใหม่ จนทำให้มีการเรียกชื่อยุคเรเนซองส์อีกชื่อหนึ่งว่า “ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา” ซึ่งมีความหมายว่า การเกิดใหม่ (Rebirth) มีศูนย์กลางยุคเรเนซองส์คืออิตาลี เป็นช่วงเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในทวีปยุโรป เป็นจุดเริ่มต้นของวัฒนธรรมยุคใหม่ การเปลี่ยนแปลงทางวรรณกรรม วิทยาศาสตร์ ศิลปะ ศาสนา และการเมือง การฟื้นฟูการปฏิวัติการศึกษาการพัฒนาจิตรกรรมและผลงานศิลปะต่าง ๆ

แผนการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ยุค เรนซองส์ นักศึกษาศิลปศึกษา
กิจกรรมการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ยุค เรนซองส์ 1 ครั้ง 3 ชั่วโมง (180 นาที)

	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้เรียน	ผลลัพธ์ของผู้เรียน	เครื่องมือที่ใช้
การนำเข้าสู่บทเรียน	ครูเปิดสื่อวิดีโอ (Video) ที่แสดงถึงบุคคลสำคัญในยุคเรเนซองส์ (เนื้อหาบางส่วนจากภาพยนตร์เรื่อง (The Agony and the Ecstasy ช่วงการสร้างสรรค์ผลงาน (Creation of the Frescoes) , da vinci's demon ฉากการวาดภาพของ Leonardo ด้วยความแม่นยำและแรงบันดาลใจจากธรรมชาติและแรงบันดาลใจจากธรรมชาติและกายวิภาค**)	- รับชมวิดีโอ (Video) - ทบทวนความรู้เดิม - แสดงความคิดเห็นต่อคำถาม	เริ่มต้นด้วยการศึกษาประวัติศาสตร์ยุคเรเนซองส์ นักเรียนควรทำความเข้าใจกับสภาพความเป็นมาของยุคนี้ รวมถึงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่มีผลต่อการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงในศิลปะ	ใช้สื่อวิดีโอ (Video) เช่น The Agony and the Ecstasy และ Da Vinci's Demons ในฉากที่น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและช่วยให้เข้าใจบริบทของยุคเรเนซองส์ผ่านภาพยนตร์/ซีรีส์ (Film/Series) เชิงประวัติศาสตร์
	ครูซักถามเบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์หรือบริบทของยุคเรเนซองส์ เช่น “ยุคเรเนซองส์เกี่ยวข้องกับความจริงทางศิลปะอย่างไร (15 นาที)			
	การบรรยายภาพรวม (50 นาที)			
ชั้นเข้าสู่บทเรียน	ใช้การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) เพื่ออธิบายภาพรวมของ - ยุคเรเนซองส์ตอนต้น (Early Renaissance) - เรเนซองส์สมัยรุ่งเรือง (High Renaissance) - เรเนซองส์สมัยปลาย (Late Renaissance) - ศิลปินเด่น และผลงานที่โดดเด่นของศิลปิน เช่น Leonardo da Vinci, Michelangelo, Raphael ใช้แผนผังความคิด Mind map สำหรับ อธิบายศิลปะและสถาปัตยกรรม, วรรณกรรมและมนุษยนิยม, วิทยาศาสตร์และนวัตกรรม, ดนตรีและการแสดง, การเมืองและศาสนาของเรเนซองส์	- ใช้การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญลักษณ์ (Semiotic) และแผนผังความคิด (Mind Map) ในการเรียนประกอบการบรรยาย	การบรรยายภาพรวมเกี่ยวกับศิลปะยุคเรเนซองส์จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเชิงลึกและสามารถเชื่อมโยงความรู้ได้หลากหลายมิติ ทั้งด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรม	การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญลักษณ์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping) ใช้สำหรับให้ผู้เรียนจัดเรียงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์อย่างมีลำดับเวลา เชื่อมโยงแนวคิดต่าง ๆ ในยุคเรเนซองส์ เข้าด้วยกัน ช่วยพัฒนาทักษะการสังเคราะห์ความรู้และการคิดอย่างเป็นระบบ
	การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงลึก (90)			

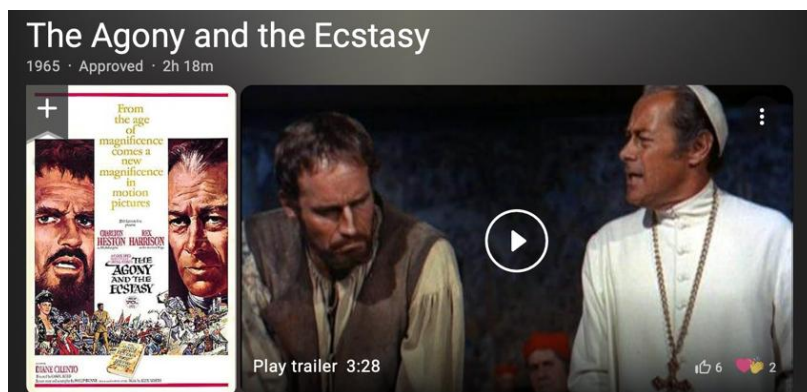
	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้เรียน	ผลลัพธ์ของผู้เรียน	เครื่องมือที่ใช้
การนำเสนอสู่ผู้เรียน	- ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มย่อย (5-6 คน) เพื่อวิเคราะห์ผลงานศิลปะเด่น 1 ชิ้น	- วิเคราะห์ร่วมกันในกลุ่ม แสดงความเห็น	สร้างสภาวะที่ผู้เรียนสามารถพูดคุยหรืออภิปรายเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ ยุคเรเนซองส์ โดยให้ผู้เรียนเสนอความคิดเห็น วิเคราะห์	การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping)
	- นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอในรูปแบบเครื่องมือทางทัศนยะ (Visual Tools) เช่น แผนผังความคิด (Mind Map) พร้อมออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน	- นำเสนอและตอบคำถาม	ผลงานศิลปะ หรือ สันทนาเกี่ยวกับ ปัญหาและ ความสำคัญในศิลปะ ยุคนี้	แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนยะ
	การสร้าง Timeline (30)			
	- ให้นักศึกษาช่วยกันสร้างการเรียงลำดับเหตุการณ์ Timeline ร่วมกันในชั้นเรียน ของศิลปะยุคเรเนซองส์ (ใช้กระดาษขนาดใหญ่พร้อม Post-it) พร้อมทั้งใส่เหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้อง	- ช่วยกันเรียงลำดับเหตุการณ์ สร้างภาพรวม	- นักออกแบบและผู้มีส่วนร่วม	แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนยะ
การสรุปและถ่ายทอดองค์ความรู้ (25)				
สรุปบทเรียน	- ครูรวบรวมแนวคิดสำคัญจากกลุ่มและเชื่อมโยงกลับสู่บริบทปัจจุบัน	- ร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนความรู้	สรุปผลการทำกิจกรรมด้วยข้อมูลความรู้เดิม และเพิ่มเติมด้วยความรู้ใหม่ที่ได้รับการเรียนการสอนเสริมสร้างทักษะในการวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ข้อมูล อันเป็นพื้นฐานในการจัดระเบียบความคิด และช่วยในการจดจำ และยังเป็นการจัดระบบงานและระบบความคิด	แผนผังความคิด (Mind Mapping), การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ใช้สำหรับให้ผู้เรียนจัดเรียงองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

** Carol Reed (Director) (1965). *The Agony and the Ecstasy* [Film]. 20th Century Fox.

Goyer, D. S. (Creator). (2013–2015). *Da Vinci's Demons* [TV series]. Starz

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือทางทักษะ ดังนี้

ผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์ The Agony and the Ecstasy ของผู้กำกับ Carol Reed โดยมีเนื้อเรื่องโฟกัสไปที่ความขัดแย้งระหว่างไมเคิลแองเจโล (Michelangelo Buonarroti) และสมเด็จพระสันตะปาปาจูเลียสที่ 2 เกี่ยวกับการวาดภาพเพดานโบสถ์ซิสทีนซึ่งสะท้อนถึงการต่อสู้ทางศิลปะ ความทะเยอทะยาน และจิตวิญญาณของศิลปิน



ภาพที่ 4 *The Agony and the Ecstasy*

ที่มา : Carol Reed (Director). (1965). *The Agony and the Ecstasy* [Film].
20th Century Fox.

Da Vinci's Demons เป็น ซีรีส์โทรทัศน์แนวประวัติศาสตร์แฟนตาซี ที่เล่าเรื่องราวจินตนาการเกี่ยวกับชีวิตในวัยหนุ่มของ เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ศิลปินและนักประดิษฐ์ชื่อดังของโลกในยุคเรอเนซองส์ โดย David S. Goyer



ภาพที่ 5 *Da Vinci's Demons*

ที่มา : Goyer (2013-2015). *Da Vinci's Demons* [TV series]. Starz

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาประเด็นทางประวัติศาสตร์ศิลป์ ในรูปแบบสื่อประกอบการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) และ สื่อประกอบการสอนแผนผังความคิด (Mind Mapping)

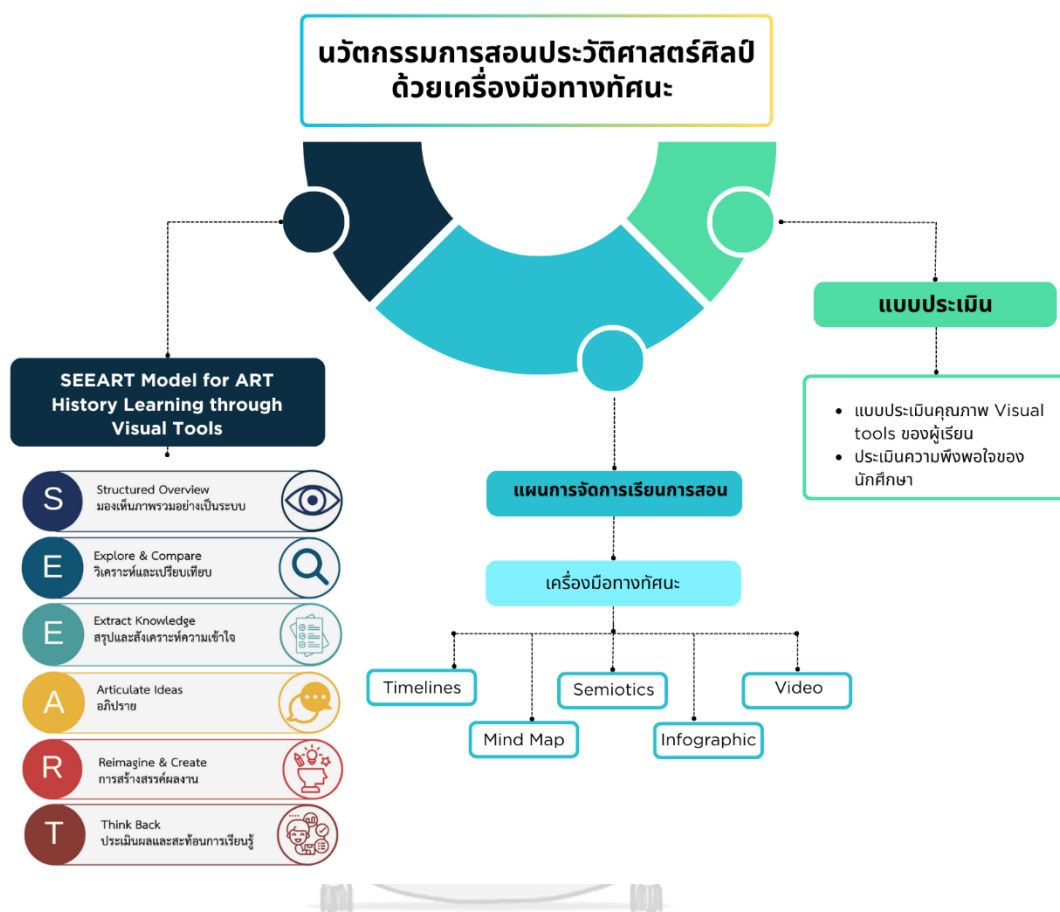


ภาพที่ 6 สื่อประกอบการสอนแผนผังความคิด (Mind Mapping)



ภาพที่ 7 สื่อประกอบการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline)

จากกระบวนการพัฒนานวัตกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น สามารถสรุปเป็น Model นวัตกรรม การสอนได้ดังนี้



ภาพที่ 8 ภาพแสดงนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศน

1.3 ผลการตรวจประเมินรับรองนวัตกรรมการเรียนรู้แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศน เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษา ศิลปศึกษา

ผลจากการประเมินนวัตกรรมจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนศิลปะระดับอุดมศึกษา ด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ และด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งหมด 3 ท่าน สามารถนำเสนอ ผลตรวจรับรอง ดังนี้

การกำหนดค่าของระดับคะแนน

- 3 หมายถึง ดีมาก สื่อมีคุณภาพดีเยี่ยม สอดคล้องกับเป้าหมายทุกด้าน
- 2 หมายถึง ดี สื่อมีคุณภาพดี แต่ยังมีบางจุดต้องปรับปรุง
- 1 หมายถึง สื่อมีข้อบกพร่องหลายประการ ไม่สอดคล้องกับเป้าหมาย

ตารางที่ 10 สรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบความเหมาะสมของนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนะ

ลำดับ	รายการที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม
		1	2	3	
1.	องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้				
	1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3
	1.2 มีความชัดเจน ครบคลุม เข้าใจง่าย	1	1	1	3
	1.3 เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	1	1	1	3
2	สาระการเรียนรู้				
	2.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3
	2.2 มีความน่าสนใจ และเข้าใจง่าย	0	1	1	2
3	การจัดกระบวนการเรียนรู้				
	3.1 ชั้นนำของกระบวนการจัดการเรียนรู้	0	1	1	2
	3.2 ชั้นเข้าสู่บทเรียน	1	1	1	3
	3.3 ชั้นสรุปบทเรียน	1	1	1	3
	3.4 ระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้	1	1	1	3
	3.5 วิธีการสอนสร้างความสนใจให้ผู้เรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และร่วมกิจกรรม	0	1	1	2
	3.6 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับ	1	1	1	3
	3.7 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	1	1	1	3
4	สื่อการเรียนรู้				
	4.1 สื่อสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3
	4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม	1	1	1	3
	4.3 ได้รับความสนใจของผู้เรียน	1	1	1	3
	4.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	1	1	1	3
	4.5 สื่อมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย ชัดเจนขึ้น	0	1	1	2
5	การวัดและประเมินผล				
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม	0	1	1	2
	เฉลี่ยรวม				2.7

จากตารางแสดงผลการประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรม พบว่าผลการประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมจากผู้ทรงคุณวุฒิแสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นอยู่ในเกณฑ์

"ดีมาก" ด้วยคะแนนเฉลี่ยรวม 2.7 ซึ่งบ่งชี้ถึงคุณภาพที่ยอดเยี่ยมและสอดคล้องกับเป้าหมายทุกด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ครอบคลุม เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน นอกจากนี้ เนื้อหายังมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มีความน่าสนใจ และสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย ผู้ทรงคุณวุฒิมีข้อสังเกตและข้อเสนอแนะที่สำคัญ บางประการ เช่น การพิจารณาปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางส่วนในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เหมาะสมกับระยะเวลาที่กำหนด 3 ชั่วโมงเต็ม ซึ่งอาจเป็นเรื่องท้าทายสำหรับนิสิตปริญญาตรี โดยเฉพาะเมื่อเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและนิสิตอาจขาดพื้นฐานที่ดี ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ และควรมีการประเมินผลด้วยเครื่องมือที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อยกระดับความพึงพอใจของสื่อให้เข้าถึงผู้เรียนยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ทรงคุณวุฒิได้แนะนำให้ปรับปรุงด้านทัศนภาพเพิ่มเติม เช่น การใช้ภาพประกอบในรูปแบบการ์ตูน ซึ่งมีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความน่าสนใจมากกว่าสื่อรูปแบบเดิม ๆ โดยข้อเสนอแนะเหล่านี้จะเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น และช่วยให้การจัดการเรียนรู้ 3 ชั่วโมงเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด แม้เนื้อหาจะมีความซับซ้อนและต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

2.1 ผลการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 20 คน จำนวน 1 ครั้งระยะเวลา 3 ชั่วโมง (180 นาที) สามารถสรุปผลจากการทดลองใช้นวัตกรรมแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนศึกษาจากการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อประเมินผู้เรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ รายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1 ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนศึกษา

การกำหนดค่าของระดับคะแนน

- 3 หมายถึง ดีมาก สื่อมีคุณภาพดีเยี่ยม สอดคล้องกับเป้าหมายทุกด้าน
- 2 หมายถึง ดี สื่อมีคุณภาพดี แต่ยังมีบางจุดต้องปรับปรุง
- 1 หมายถึง สื่อมีข้อบกพร่องหลายประการ ไม่สอดคล้องกับเป้าหมาย

เกณฑ์สำหรับแปลผลคะแนนเฉลี่ยของแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนศึกษากำหนดไว้

ดังนี้

2.51 – 3.00 หมายถึง ดีมาก	สื่อมีคุณภาพดีเยี่ยม สอดคล้องกับเป้าหมายทุกด้าน
1.51 – 2.50 หมายถึง ดี	สื่อมีคุณภาพดี แต่ยังมีบางจุดต้องปรับปรุง
1.00 – 1.50 หมายถึง ควรปรับปรุง	สื่อมีข้อบกพร่องหลายประการ ไม่สอดคล้องกับเป้าหมาย

ตารางที่ 11 ตารางสรุปข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนะ ของผู้เรียน

รายการประเมิน	กลุ่มผู้เรียน				เฉลี่ย
	กลุ่ม1	กลุ่ม2	กลุ่ม3	กลุ่ม4	
ความชัดเจนของข้อมูล					
1. การจัดระเบียบข้อมูลให้เข้าใจง่าย คัดเลือกข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับศิลปะยุคเรเนซองส์ได้อย่างถูกต้องและชัดเจน	3	3	3	2	2.75
2. ข้อมูลที่น่าเสนอครบถ้วน	2	3	3	3	2.75
การเชื่อมโยงประเด็น					
3. การเชื่อมโยงระหว่างแนวคิด, ศิลปิน, และผลงานต่างๆ อย่างสมเหตุสมผล	3	3	3	3	3.00
4. เครื่องมือทางทัศนะ มีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล	3	3	3	3	3.00
การใช้เครื่องมือหรือสื่อประกอบ					
5. การใช้สื่อประกอบหรือเครื่องมือในการสร้างเครื่องมือทางทัศนะ เช่นรูปภาพ (Images), อินโฟกราฟิก (Infographic) สัญศาสตร์ (Semiotic) ที่ช่วยให้ข้อมูลมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย	3	3	3	3	3.00
6. ใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม เช่น แผนผังความคิด (Mind Mapping)	3	3	3	3	3.00
ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ					
7. การจัดองค์ประกอบในเครื่องมือทางทัศนะ อย่างสร้างสรรค์	2	2	2	2	2.75
8. การเลือกสี, รูปแบบ, และองค์ประกอบที่ทำให้เครื่องมือทางทัศนะน่าสนใจและสื่อสารได้ดี	3	3	3	3	3.00
9. มีแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้	3	2	3	2	2.50

รายการประเมิน	กลุ่มผู้เรียน				เฉลี่ย
	กลุ่ม1	กลุ่ม2	กลุ่ม3	กลุ่ม4	
ความสมบูรณ์และความแม่นยำของการนำเสนอ					
10. การนำเสนอเนื้อหาอย่างครบถ้วนและไม่มีข้อมูลผิดพลาด	2	2	3	2	2.25
11. การอธิบายข้อมูลสำคัญได้อย่างครบถ้วนในการนำเสนอแต่ละประเด็น	2	2	2	2	2.00
คะแนนรวม	29	30	32	29	
ค่าเฉลี่ย	2.64	2.73	2.91	2.64	2.73
ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก

จากตารางแสดงผลการประเมิน พบว่า กลุ่มนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีทั้ง 4 กลุ่ม มีคะแนนรวมอยู่ในช่วง 29–32 คะแนน ($\bar{X} = 2.73$) ซึ่งอยู่ในช่วงระดับ “ดีมาก” แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือทางทักษะ ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นมีคุณภาพในระดับดีมาก มีความสอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้ และสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 3$) คือ ข้อ 3 การเชื่อมโยงระหว่างแนวคิด, ศิลปิน, และผลงานต่างๆ อย่างสมเหตุสมผล, ข้อ 4 เครื่องมือทางทักษะ มีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล, ข้อ 5 การใช้สื่อประกอบหรือเครื่องมือในการสร้าง เครื่องมือทางทักษะ เช่นรูปภาพ (Images), อินโฟกราฟิก (Infographic) สัญศาสตร์ (Semiotic) ที่ช่วยให้ข้อมูลมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย, ข้อ 6 ใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม เช่น แผนผังความคิด (Mind Mapping) และข้อ 8 การเลือกสี, รูปแบบ, และองค์ประกอบที่ทำให้เครื่องมือทางทักษะน่าสนใจและสื่อสารได้ดี ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถของผู้เรียนในการเชื่อมโยงแนวคิด การใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม และการออกแบบองค์ประกอบที่ช่วยให้ข้อมูลสื่อสารเข้าใจง่าย ในขณะที่ ข้อที่ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ข้อ 11 ($\bar{X} = 2$) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการอธิบายข้อมูลอย่างครบถ้วนบ่งชี้ถึงจุดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม เช่น การกลั่นกรองประเด็นสำคัญและฝึกทักษะในการนำเสนอข้อมูลเชิงลึกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ตารางที่ 12 ตารางสรุปการประเมินความชัดเจนของข้อมูล

มหาวิทยาลัย	กลุ่ม	ความชัดเจนของข้อมูล		เฉลี่ย หัวข้อ	SD	ระดับ คุณภาพ
		1. การจัดระเบียบข้อมูลให้ เข้าใจง่าย คัดเลือกข้อมูล สำคัญเกี่ยวกับศิลปะยุคเรเน ซองส์ได้อย่างถูกต้องและ ชัดเจน	2. ข้อมูลที่ นำเสนอ ครบถ้วน			
มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	กลุ่ม 1	3	2	2.5	0.71	ดี
	กลุ่ม 2	3	3	3.0	0.00	ดีมาก
	กลุ่ม 3	3	3	3.0	0.00	ดีมาก
	กลุ่ม 4	2	3	3.0	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย				2.88	0.25	ดีมาก

ผลจากตารางแสดงผลการประเมินด้าน “ความชัดเจนของข้อมูล” ประเมินองค์ประกอบโดยวิเคราะห์จาก 2 ประเด็น 1) การจัดระเบียบข้อมูลให้เข้าใจง่าย คัดเลือกข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับศิลปะยุคเรเนซองส์ได้อย่างถูกต้องและชัดเจน 2) ข้อมูลที่นำเสนอครบถ้วน กลุ่มนักศึกษาทั้งจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 2.88 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงระดับคุณภาพอยู่ในระดับ "ดี" ถึง "ดีมาก" ($\bar{X}$ = 2.50–3.00, SD = 0.00–0.71) และมีความคาดเคลื่อนระหว่างกลุ่มค่อนข้างต่ำ นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถออกแบบเครื่องมือทางทัศนศิลป์ที่มีความชัดเจนในเนื้อหา สื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง ครอบคลุมสาระสำคัญของความรู้ที่ต้องการถ่ายทอด

ตารางที่ 13 ตารางสรุปการประเมินการเชื่อมโยงประเด็น

มหาวิทยาลัย	กลุ่ม	การเชื่อมโยงประเด็น		เฉลี่ย หัวข้อ	SD	ระดับ คุณภาพ
		3. การเชื่อมโยง ระหว่างแนวคิด, ศิลปิน, และผลงาน ต่างๆ อย่าง สมเหตุสมผล	4. เครื่องมือทางทัศนศิลป์ มีประสิทธิภาพในการ สื่อสารข้อมูล			
มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	กลุ่ม 1	3	3	3.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่ม 2	3	3	3.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่ม 3	3	3	3.00	0.00	ดีมาก

มหาวิทยาลัย	กลุ่ม	การเชื่อมโยงประเด็น		เฉลี่ย หัวข้อ	SD	ระดับ คุณภาพ
		3. การเชื่อมโยง ระหว่างแนวคิด, ศิลปิน, และผลงาน ต่างๆ อย่าง สมเหตุสมผล	4. เครื่องมือทางทัศนะ มีประสิทธิภาพในการ สื่อสารข้อมูล			
	กลุ่ม 4	3	3	3.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย				3.00	0.00	ดีมาก

ผลจากตารางแสดงผลการประเมินด้าน “การเชื่อมโยงประเด็น” ประเมินองค์ประกอบโดยวิเคราะห์จาก 2 ประเด็น 1) การเชื่อมโยงระหว่างแนวคิด, ศิลปิน, และผลงานต่างๆ อย่างสมเหตุสมผล 2) เครื่องมือทางทัศนะมีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล กลุ่มนักศึกษาทั้งจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีค่าเฉลี่ยคะแนนการประเมินจัดอยู่ในระดับคุณภาพ "ดีมาก" อย่างสม่ำเสมอในทุกกลุ่ม ($\bar{X} = 3.00$, $SD = 0.00$) แสดงให้เห็นว่าทุกกลุ่มสามารถเชื่อมโยงประเด็นความรู้ได้อย่างครบถ้วนและเป็นระบบ การเรียงลำดับข้อมูลมีความสอดคล้องและสัมพันธ์กับเป้าหมายของการถ่ายทอดองค์ความรู้ สื่อสารได้ดี เข้าใจง่ายและชัดเจน

ตารางที่ 14 ตารางสรุปการประเมินการใช้เครื่องมือหรือสื่อประกอบ

มหาวิทยาลัย	กลุ่ม	การใช้เครื่องมือหรือสื่อประกอบ		เฉลี่ย หัวข้อ	SD	ระดับ คุณภาพ
		5. การใช้สื่อประกอบ หรือเครื่องมือในการ สร้าง เครื่องมือทาง ทัศนะ (เช่นรูปภาพ (Images), อินโฟ กราฟิก (Infographic) ศาสตร์ (Semiotic) ที่ช่วยให้ ข้อมูลมีความน่าสนใจ และเข้าใจง่าย	6. ใช้เครื่องมืออย่าง เหมาะสม เช่น แผนผัง ความคิด(Mind Mapping)			
มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	กลุ่ม 1	3	3	3.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่ม 2	3	3	3.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่ม 3	3	3	3.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่ม 4	3	3	3.00	0.00	ดีมาก

มหาวิทยาลัย	กลุ่ม	การใช้เครื่องมือหรือสื่อประกอบ		เฉลี่ย หัวข้อ	SD	ระดับ คุณภาพ
		5. การใช้สื่อประกอบหรือเครื่องมือในการสร้างเครื่องมือทางทัศน์ (เช่นรูปภาพ (Images), อินโฟกราฟิก (Infographic) สัญลักษณ์ (Semiotic) ที่ช่วยให้ข้อมูลมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย	6. ใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม เช่น แผนผังความคิด (Mind Mapping)			
เฉลี่ย				3.00	0.00	ดีมาก

ผลจากตารางแสดงผลการประเมินด้าน “การใช้เครื่องมือหรือสื่อประกอบ” ประเมินองค์ประกอบ โดยวิเคราะห์จาก 2 ประเด็น 1) การใช้สื่อประกอบหรือเครื่องมือในการสร้างเครื่องมือทางทัศน์ เช่น รูปภาพ (Images), อินโฟกราฟิก (Infographic) สัญลักษณ์ (Semiotic) ที่ช่วยให้ข้อมูลมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย 2) ใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม เช่น แผนผังความคิด (Mind Mapping) กลุ่มนักศึกษาทั้งจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีค่าเฉลี่ยคะแนนการประเมินจัดอยู่ในระดับคุณภาพ "ดีมาก" อย่างสม่ำเสมอในทุกกลุ่ม ($\bar{X}$ =3.00, SD=0.00) แสดงให้เห็นว่านักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อหรือเครื่องมือประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศน์อย่างมีประสิทธิภาพ และน่าสนใจ

ตารางที่ 15 ตารางสรุปการประเมินการแสดงความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ

มหาวิทยาลัย	กลุ่ม	ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ			เฉลี่ย หัวข้อ	SD	ระดับ คุณภาพ
		7. การจัดองค์ประกอบในเครื่องมือทางทัศน์อย่างสร้างสรรค์	8. การเลือกสี, รูปแบบ, และองค์ประกอบที่ทำให้เครื่องมือทางทัศน์น่าสนใจและสื่อสารได้ดี	9. มีแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้			
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี	กลุ่ม 1	2	3	3	2.67	0.58	ดีมาก
	กลุ่ม 2	3	3	2	2.67	0.58	ดีมาก

ราชมงคล ธัญบุรี	กลุ่ม 3	3	3	3	3.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่ม 4	3	3	2	3.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย					2.84	0.20	ดีมาก

ผลจากตารางแสดงผลการประเมินด้าน “ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ” ประเมินองค์ประกอบ โดยวิเคราะห์จาก 3 ประเด็น 1) การจัดองค์ประกอบในเครื่องมือทางทัศนอย่างสร้างสรรค์ 2) การเลือกสี, รูปแบบ, และองค์ประกอบที่ทำให้เครื่องมือทางทัศนน่าสนใจและสื่อสารได้ดี 3) มีแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้ กลุ่มนักศึกษาทั้งจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีคะแนนเฉลี่ยคุณภาพอยู่ในระดับ "ดีมาก" ($\bar{X}=2.67-3.00$, SD 0.00–0.58) แม้บางกลุ่มจะมีคะแนนในบางข้อย่อยลดลงเล็กน้อย แต่โดยรวมสะท้อนให้เห็นถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเลือกใช้สี รูปแบบ และองค์ประกอบที่เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และการนำเสนอข้อมูลด้วยรูปแบบใหม่ ๆ อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ แต่ควรเพิ่มแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม

ตารางที่ 16 สรุปการประเมินความสมบูรณ์และแม่นยำของการนำเสนอ

มหาวิทยาลัย	กลุ่ม	ความสมบูรณ์และความแม่นยำของการนำเสนอ		เฉลี่ย หัวข้อ	SD	ระดับ คุณภาพ
		10. การนำเสนอ เนื้อหาอย่างครบถ้วน และไม่มีข้อมูล ผิดพลาด	11. การอธิบายข้อมูล สำคัญได้อย่าง ครบถ้วนในการ นำเสนอแต่ละประเด็น			
มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี	กลุ่ม 1	2	2	2.00	0.00	ดี
	กลุ่ม 2	2	2	2.00	0.00	ดี
	กลุ่ม 3	3	2	2.50	0.71	ดี
	กลุ่ม 4	2	2	2.50	0.71	ดี
เฉลี่ย				2.25	0.29	ดี

ผลจากตารางแสดงผลการประเมินด้าน “ความสมบูรณ์และความแม่นยำของการนำเสนอ” ประเมินองค์ประกอบด้านความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ โดยวิเคราะห์จาก 2 ประเด็น 1) การนำเสนอเนื้อหาอย่างครบถ้วนและไม่มีข้อมูลผิดพลาด 2) การอธิบายข้อมูลสำคัญได้อย่างครบถ้วนในการนำเสนอแต่ละประเด็น กลุ่มนักศึกษาทั้งจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีคะแนน

เฉลี่ยรวมในหมวดนี้อยู่ที่ 2.25 ซึ่งอยู่ในระดับ "ดี" โดยเฉพาะกลุ่มที่ 1 และ 2 มีค่าเฉลี่ย 2.00 บ่งชี้ว่าการนำเสนอของกลุ่มเหล่านี้ยังมีความไม่สมบูรณ์ เช่น การขาดข้อมูลบางส่วน หรืออธิบายข้อมูลสำคัญได้ไม่ครบถ้วน กลุ่มที่ 3 และ 4 มีพัฒนาการที่ชัดเจนขึ้น โดยเฉลี่ยเพิ่มเป็น 2.50 ซึ่งเข้าเกณฑ์ "ดี" และมีความแปรปรวน ($SD = 0.71$) สะท้อนถึงความไม่สม่ำเสมอภายในกลุ่ม

ตารางที่ 17 ตารางสรุปคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

ข้อ	ประเด็นที่ประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	SD ($\approx$)	แปลผลระดับความพึงพอใจ
1	การจัดระเบียบข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะยุคเรอเนซองส์	4.90	0.31	ดีมาก
2	ข้อมูลที่น่าสนใจครบถ้วน	4.75	0.60	ดีมาก
3	การเชื่อมโยงแนวคิด ศิลปิน และผลงาน	4.65	0.81	ดีมาก
4	เครื่องมือทางทัศนศึกษามีประสิทธิภาพในการสื่อสาร	4.75	0.60	ดีมาก
5	การใช้เครื่องมือทางทัศนศึกษาช่วยให้เข้าใจง่าย	4.90	0.31	ดีมาก
6	ความพึงพอใจในภาพรวมของกิจกรรม	4.90	0.31	ดีมาก
7	การเลือกสี รูปแบบ และองค์ประกอบ	4.95	0.22	ดีมาก
8	การอธิบายข้อมูลสำคัญครบถ้วน	4.95	0.22	ดีมาก
9	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	4.80	0.41	ดีมาก
10	แหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม	4.70	0.65	ดีมาก

สรุปผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา จากการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ นวัตกรรมเครื่องมือทางทัศนศึกษา กับนักศึกษาศิลปศึกษา จำนวน 20 คน พบว่า ผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับ “ดีมาก” ข้อที่ได้รับ คะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ 7 และ ข้อ 8 ได้แก่ “การเลือกสี รูปแบบ และองค์ประกอบแผนภาพ” และ “การอธิบายข้อมูลสำคัญได้อย่างครบถ้วน” ($\bar{X}=4.95$, $SD=0.22$) แสดงถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมให้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน และมีความน่าสนใจในแง่ของการออกแบบการนำเสนอ คะแนนเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ข้อ 1, 5 และ 6 คือ การจัดระเบียบข้อมูล, การใช้เครื่องมือทางทัศนศึกษาช่วยให้เข้าใจง่าย และความพึงพอใจโดยรวมของกิจกรรม ($\bar{X}=4.90$, $SD=0.31$) แสดงถึงความเห็นที่คล้ายคลึงกันของผู้เรียนว่าสื่อและการจัดกิจกรรมมีคุณภาพสูง ข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X}=4.65$, $SD=0.81$) ได้แก่ ข้อ 3 บ่งชี้ถึงความหลากหลายในระดับความเข้าใจของผู้เรียนในประเด็นที่ต้องใช้การวิเคราะห์เชิงลึก สะท้อนถึงโอกาสในการพัฒนาเพิ่มเติมด้านกระบวนการวิเคราะห์และสังเคราะห์เชิงวิพากษ์ จากข้อเสนอแนะของนักเรียน อาทิ “สนุกมาก” “ดีทุกอย่าง” และ “อยากให้ปรับเวลา” สามารถสรุปได้ว่าผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจต่อเนื้อหาและกิจกรรมโดยรวมในระดับสูง ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการปรับ

ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ถือเป็นประเด็นสำคัญที่ควรนำไปใช้ประกอบการพิจารณาในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในอนาคต เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลผลการวิจัย พบว่า การใช้นวัตกรรมการสอน ประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษามีส่วนช่วยอย่างมีนัยสำคัญในการเสริมสร้างความเข้าใจ และการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา ผลลัพธ์ที่ได้สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบลึก (Deep Learning Theory) ของ Biggs (2003) ซึ่งเน้นย้ำถึงการทำความเข้าใจความหมายของข้อมูล อย่างถ่องแท้ การเห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียน และความสามารถในการนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้ ผู้เรียนวิเคราะห์ผลงานศิลปะได้ซับซ้อนขึ้น, สร้างสรรค์งานที่สะท้อนความเข้าใจในยุค ศิลปะมากขึ้น ซึ่งบ่งชี้ว่าการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การจดจำข้อมูลผิวเผิน (Superficial Learning) เท่านั้น แต่การสอนด้วยนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา ประกอบไปด้วย 1) SEEART Model รูปแบบแนวคิดเชิงกระบวนการที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อัตนศาสตร์ศิลป์ โดยเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ ผ่าน 6 ขั้นตอน ได้แก่ การมองภาพรวมอย่างเป็นระบบ (Structured Overview), การวิเคราะห์และ เปรียบเทียบ (Explore and Compare), สรุปและสังเคราะห์ความเข้าใจ (Extract Knowledge), การอภิปราย (Articulate Ideas), การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine and Create) และการ ประเมินสะท้อนการเรียนรู้ (Thinking Back) 2) แผนการจัดการเรียนการสอน ประกอบไปด้วย การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญลักษณ์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video) 3) แบบประเมินที่พัฒนาขึ้นอย่างสอดคล้อง กับวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนศึกษา, แบบประเมินความ พึงพอใจของนักศึกษา สอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้ทางทัศนะ (Visual Perception Theories) และ หลักการสื่อสารด้วยภาพ (Wills, 2012) นวัตกรรมนี้ล้วนเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยตนเอง ไม่ใช่เพียงแค่รับข้อมูลจากผู้สอนเท่านั้น และ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถนำความรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการ วิเคราะห์ผลงานศิลปะชิ้นใหม่ หรือในการสร้างเครื่องมือทางทัศนศึกษาของตนเอง แสดงให้เห็นว่าผู้เรียน ใช้ทฤษฎีการถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning Theory) การถ่ายโยงความรู้ในวิชาชีพครู เป็นกระบวนการที่ซับซ้อน แต่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการยกระดับคุณภาพการศึกษา ผู้สอนที่ สามารถถ่ายทอดความรู้และออกแบบการเรียนการสอนที่มี

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา โดยสามารถแบ่งงานวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ด้าน เพื่อนำไปประยุกต์ ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา ระยะที่ 2 ระยะทดลองใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา กับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรญาณบุรี จำนวน 20 คน ประเมินคุณภาพนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษา 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา เพื่อปรับปรุงนวัตกรรมการสอนให้มีความเหมาะสม

สรุปผลการวิจัย

1. สรุปผลในการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

1.1 สรุปผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง จำนวน 9 ท่าน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในระดับอุดมศึกษา 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา สามารถสรุปแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา มีแนวทางดังนี้

1.1.1 การส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านสื่อที่หลากหลายและใกล้ชิดผู้เรียน

ผู้เชี่ยวชาญทั้งสามกลุ่มให้ความสำคัญกับการเลือกใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย โดยเฉพาะสื่อภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่ง เช่น วิดีโอสารคดีเชิงประวัติศาสตร์ (Historical

Documentary Video) และคลิปภาพยนตร์ (Movie Clip) ที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยทางศิลปะ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้งและน่าสนใจยิ่งขึ้น การใช้วิดีโอ (Video) จึงถือเป็นเครื่องมือทางทัศนศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการมีส่วนร่วม และการจดจำของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดเรื่องราวในอดีตอย่างมีชีวิตชีวาและเป็นรูปธรรม

1.1.2 การจัดระเบียบองค์ความรู้และลำดับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ

การใช้เครื่องมือทางทัศนศึกษาอย่างการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) หรือการจัดลำดับเหตุการณ์ (Chronological Order) ได้รับการเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการของศิลปะในแต่ละยุคสมัยอย่างเป็นระบบ เข้าใจบริบทของแต่ละช่วงเวลา และสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์กับผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นได้อย่างมีเหตุผล เป็นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงเวลา ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์

1.1.3 การเสริมสร้างความเข้าใจเชิงสัญลักษณ์ผ่านศาสตร์สัญลักษณ์ (Semiotic)

แนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและนวัตกรรมชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของสัญลักษณ์ (Semiotic) ในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะในช่วงประวัติศาสตร์ที่มีการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์และอุปมา การส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถตีความสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพศิลป์ เช่น สี ท่าทาง องค์ประกอบศิลป์ หรือบริบททางสังคมและศาสนา จึงเป็นอีกมิติหนึ่งของการสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งต่อเนื้อหา

1.1.4 การส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ผู้เชี่ยวชาญต่างเน้นย้ำถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ผ่านกิจกรรมการวิเคราะห์ การอภิปราย และการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยเครื่องมืออย่างแผนผังความคิด (Mind Mapping) สามารถใช้สนับสนุนกระบวนการนี้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงแนวคิดหลัก หัวข้อย่อย และรายละเอียดต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ สะท้อนการเรียนรู้แบบองค์รวม

1.1.5 การบูรณาการนวัตกรรมการสอนกับบริบทของผู้เรียนยุคใหม่

นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จต้องมีความเหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของผู้เรียน โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้บูรณาการเครื่องมือทางทัศนศึกษาเข้ากับรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เพื่อกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการสื่อสาร ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายทั้งในชั้นเรียนและบนแพลตฟอร์มออนไลน์

1.2 สรุปแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือ ทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงวิจัยและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ สรุปแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ให้มีประสิทธิภาพด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์ได้เป็น 1) SEEART Model รูปแบบแนวคิดเชิงกระบวนการที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ ผ่าน 6 ขั้นตอน ได้แก่ การมองภาพรวมอย่างเป็นระบบ (Structured Overview), การวิเคราะห์และเปรียบเทียบ (Explore and Compare), สรุปและสังเคราะห์ความเข้าใจ (Extract Knowledge), การอภิปราย (Articulate Ideas), การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine and Create) และการประเมินสะท้อนการเรียนรู้ (Thinking Back) ดังต่อไปนี้

1.2.1 การสอนแบบเห็นภาพรวมของเนื้อหา (Structured Overview)

แนวทางนี้เน้นการส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับ ภาพรวมของเนื้อหาประวัติศาสตร์ศิลปะ ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้น เพื่อให้สามารถรับรู้ถึงความเชื่อมโยงและบริบทของเหตุการณ์สำคัญได้อย่างเป็นระบบ โดยมีการใช้เครื่องมือสนับสนุน เช่น วิดีโอ (Video) หรือการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) อธิบายลำดับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ศิลปะ ผู้เรียนจะมีโอกาสได้ ลงมือวาดหรือเรียบเรียงเหตุการณ์สำคัญ ตามลำดับด้วยตนเอง ในขณะที่ผู้สอนจะมุ่งเน้นการเสริมสร้างความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะในยุคแรกเริ่ม เพื่อวางรากฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นต่อไป

1.2.2 การช่วยแสดงให้เห็นสิ่งที่เหมือนหรือแตกต่าง (Explore & Compare)

ในการเรียนรู้ศิลปะ การเปรียบเทียบ ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และเข้าใจพัฒนาการของศิลปะในยุคต่างๆ ได้อย่างลึกซึ้ง แนวทางนี้จะการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญศาสตร์ (Semiotic) และการบรรยายควบคู่กับ อินโฟกราฟิก (Infographic) เพื่อนำเสนอข้อมูล ผู้เรียนจะได้วิเคราะห์และเปรียบเทียบ ความเหมือนและความต่างของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัย ส่วนผู้สอนจะทำหน้าที่สังเกตและกระตุ้น ให้ผู้เรียนตั้งข้อสังเกต พร้อมทั้งชี้ให้เห็นสาระสำคัญ เช่น รูปแบบ เทคนิค สัญลักษณ์ และแนวคิดที่ซ่อนอยู่ในงานศิลปะเหล่านั้น

1.2.3 การสรุปเนื้อหา (Extract Knowledge)

กระบวนการนี้เน้นการใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถจับประเด็นสำคัญและจัดระบบข้อมูลได้อย่างมีลำดับ ผู้เรียนจะได้สร้างความเข้าใจใหม่ในเนื้อหา โดยใช้เครื่องมือภาพเหล่านี้ ขณะที่ผู้สอนจะ สรุปผลกิจกรรม โดยการทบทวนข้อมูลร่วมกับผู้เรียน และส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์ที่เกิดขึ้น

1.2.4 อภิปราย (Articulate Ideas)

การอภิปรายถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนา ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง ซึ่งผู้เรียนจะต้องแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอภิปรายต่อยอดแนวคิดจากผู้อื่น ผู้เรียนจะได้ แลกเปลี่ยนความเห็นและอภิปรายข้อมูลเชิงลึก จากแผนผังหรือสื่อที่ใช้ ขณะที่ผู้สอนจะ ตั้งคำถามท้าทาย วิเคราะห์ศิลปะ และ สะท้อนความคิด เพื่อเน้นย้ำถึงแนวคิดสำคัญ

1.2.5 การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine & Create)

การลงมือปฏิบัติด้วยการ สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ เป็นการต่อยอดความรู้ที่เรียนมา โดยให้ผู้เรียนตีความเนื้อหาผ่านงานของตนเอง ผู้เรียนจะได้ สร้างผลงานที่สะท้อนความเข้าใจในเนื้อหาศิลปะ ขณะที่ผู้สอนจะ ออกแบบกิจกรรม เพื่อประเมินความเข้าใจและ ขยายแนวคิดทางศิลปะ อย่างสร้างสรรค์

1.2.6 การตรวจสอบความรู้ (Thinking Back)

การประเมินผลถือเป็นขั้นตอนสุดท้ายที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ประเมินตนเอง และสะท้อนผลลัพธ์ จากการเรียนรู้ที่ผ่านมา ผู้เรียนจะได้ตรวจสอบและประเมินความเข้าใจของตนเอง จากการเรียน ในขณะที่ผู้สอนจะทบทวนความรู้ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่การวางแผนการสอนในขั้นถัดไป

1.3 สรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทักษะเพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

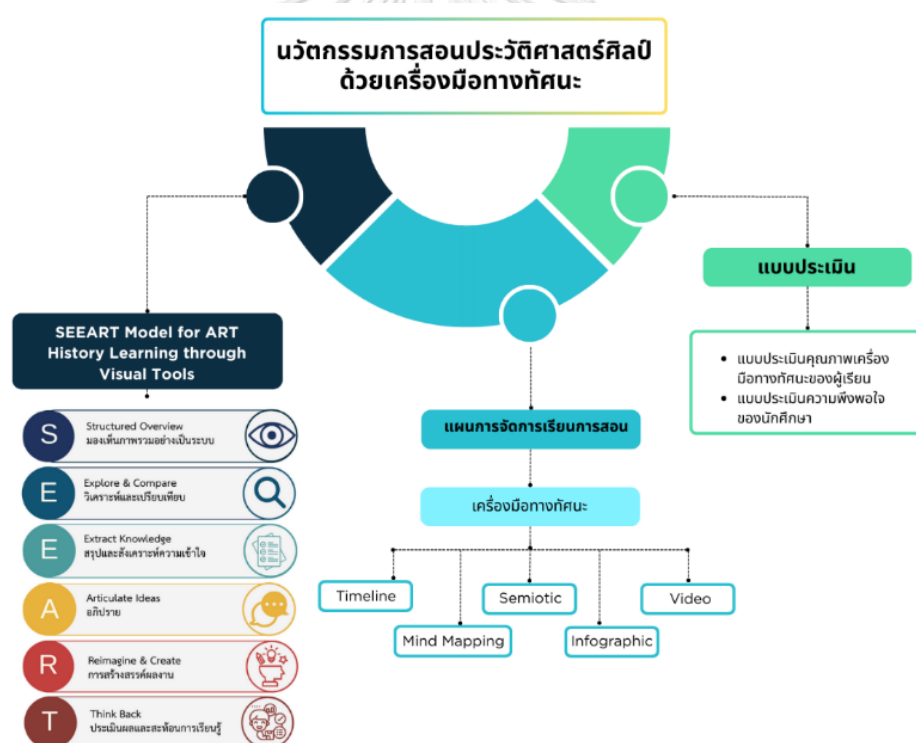
จากแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา SEEART Model ที่มี 6 แนวทาง ได้แก่ 1) การสอนแบบเห็นภาพรวมของเนื้อหา (Structured Overview) ใช้สื่อ เช่น การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) และวิดีโอ (Video) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจภาพรวมของเนื้อหาในเชิงลำดับเวลา และเห็นภาพใหญ่ของประวัติศาสตร์ศิลป์ในแต่ละยุค 2) การช่วยแสดงให้เห็นสิ่งที่เหมือนหรือแตกต่าง (Explore and Compare) ใช้เครื่องมือ เช่น แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic) และสัญศาสตร์ (Semiotics) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ ความแตกต่างของรูปแบบและเนื้อหาในแต่ละยุคสมัยทางศิลปะ 3) การสรุปและสังเคราะห์ความเข้าใจ (Extract Knowledge) โดยใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) เพื่อสรุปและจัดระบบเนื้อหาที่เรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและมองเห็นโครงสร้างของเนื้อหาอย่างเป็นระบบ 4) การอภิปราย (Articulate Ideas) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ และสะท้อนความคิดผ่านการอภิปรายร่วมกัน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ 5) การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine and Create) ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนความเข้าใจเนื้อหาประวัติศาสตร์ศิลป์ และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในรูปแบบสร้างสรรค์ 6) การประเมินสะท้อนการเรียนรู้ (Thinking Back) ใช้แบบประเมิน

และกิจกรรมสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนประเมินความเข้าใจของตนเอง และให้ครูใช้ผลลัพธ์ในการปรับปรุงกระบวนการสอน

จากการศึกษาแนวทาง การพัฒนานวัตกรรมการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทันสมัย เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา ผู้วิจัยได้นำแนวทางมาประยุกต์ออกแบบพัฒนานวัตกรรมการสอนเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

กระบวนการสอน	เครื่องมือทางทักษะที่ใช้	บทบาทของผู้เรียน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง
1. การมองภาพรวม อย่างเป็นระบบ (Structured Overview)	การใช้วิดีโอ (Video), ใช้ การสอนแบบเรียงลำดับ เหตุการณ์ (Timeline)	ผู้เรียนทำความเข้าใจ ลำดับเหตุการณ์สำคัญ ทางประวัติศาสตร์ศิลป์	มีความเข้าใจเกี่ยวกับ บริบททางประวัติศาสตร์ ศิลป์ในยุคต่าง ๆ และ สามารถเชื่อมโยง เหตุการณ์สำคัญกับการ เปลี่ยนแปลงทางศิลปะ ได้
2. การช่วยแสดงให้เห็น สิ่งที่เหมือนหรือแตกต่าง (Explore and Compare)	การสอนแบบเรียงลำดับ เหตุการณ์ (Timeline), อินโฟกราฟิก (Infographic), สัญศาสตร์ (Semiotic), ประกอบการบรรยาย	ผู้เรียนวิเคราะห์และ เปรียบเทียบความ แตกต่างของลักษณะ ศิลปะในแต่ละยุคสมัย	มีความสามารถในการ จำแนกคุณลักษณะของ ศิลปะในแต่ละยุค เช่น ด้านรูปแบบ เทคนิค สัญลักษณ์ และการสื่อ ความหมาย
3. การสรุปและ สังเคราะห์ความเข้าใจ (Extract Knowledge)	แผนผังความคิด (Mind Mapping)	ผู้เรียนสังเคราะห์และ จัดระบบข้อมูลที่เรียนรู้	สามารถสรุปสาระสำคัญ จากบทเรียนได้อย่างมี ระบบ พร้อมพัฒนา ทักษะการคิดเชิง วิเคราะห์และการมอง ภาพรวม
4. การอธิบาย (Articulate Ideas)	แผนผังความคิด (Mind Mapping)	ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นและอธิบาย	พัฒนาทักษะการสื่อสาร วิเคราะห์ และสะท้อน แนวคิดสำคัญเกี่ยวกับ ศิลปะได้อย่างมีเหตุผล

กระบวนการสอน	เครื่องมือทางทัศนศิลป์ที่ใช้	บทบาทของผู้เรียน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง
5. การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine and Create)	ผลงานการสร้างสรรค์ของผู้เรียน	ผู้เรียนผลิตผลงานที่สะท้อนความเข้าใจในเนื้อหา	แสดงความเข้าใจและการตีความเนื้อหาทางศิลปะผ่านการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ได้อย่างมีความหมาย
6. การประเมินสะท้อนการเรียนรู้ (Thinking Back)	แบบประเมิน	ตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง	สามารถทบทวนองค์ความรู้และประเมินผลสัมฤทธิ์จากการเรียนรู้ได้อย่างตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด



ภาพที่ 9 ภาพแสดงรูปแบบนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์

รูปแบบนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วย 3 ส่วนหลักที่สัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ ได้แก่

1. SEEART Model เป็นแนวคิดเชิงกระบวนการที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ ผ่าน 6 ขั้นตอน

ได้แก่ การมองภาพรวมอย่างเป็นระบบ (Structured Overview), การวิเคราะห์และเปรียบเทียบ (Explore and Compare), สรุปลและสังเคราะห์ความเข้าใจ (Extract Knowledge), การอภิปราย (Articulate Ideas), การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine and Create) และการประเมินสะท้อนการเรียนรู้ (Thinking Back)

2. แผนการจัดการเรียนการสอน ประกอบไปด้วย การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญศาสตร์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video)

3. แบบประเมินที่พัฒนาขึ้นอย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทักษะ และ แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

2. สรุปผลการทดลองใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

ผู้วิจัยนำนวัตกรรมการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 20 คน สามารถสรุปผลจากการทดลองใช้นวัตกรรม สามารถนำเสนอผลการนำไปใช้ ดังนี้

นักศึกษาสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถผลิตเครื่องมือทางทักษะ ได้อย่างมีคุณภาพในระดับดีมาก ครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ ความแม่นยำ และการนำเสนอที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ โดยนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีมีคุณภาพของเครื่องมือทางทักษะ อยู่ในระดับดีมาก ผลงานของนักศึกษาในกลุ่มนี้มีความครบถ้วนในด้านเนื้อหาและการนำเสนอ โดยสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้อย่างชัดเจนและตรงตามวัตถุประสงค์ แต่ยังมีบางประเด็นที่สามารถปรับปรุงเพิ่มเติมได้ โดยเฉพาะในด้านความแม่นยำของข้อมูลและการเชื่อมโยงเนื้อหาให้มีความสอดคล้องยิ่งขึ้น

2.1 สรุปแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทักษะของผู้เรียน

2.1.1 สรุปประเด็นแสดงความชัดเจนของข้อมูล มีองค์ประกอบ 1) การจัดระเบียบข้อมูลให้เข้าใจง่าย คัดเลือกข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับศิลปะยุคเรเนซองส์ได้อย่างถูกต้องและชัดเจน 2) ข้อมูลที่นำเสนอครบถ้วน นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถออกแบบเครื่องมือทางทักษะที่มีความชัดเจนในเนื้อหา สื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง ครอบคลุมสาระสำคัญของความรู้ที่ต้องการถ่ายทอด

2.1.2 สรุปประเด็นการเชื่อมโยงประเด็น มีองค์ประกอบ 1) การเชื่อมโยงระหว่างแนวคิด, ศิลปิน, และผลงานต่างๆ อย่างสมเหตุสมผล 2) เครื่องมือทางทักษะมีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล สามารถเชื่อมโยงประเด็นความรู้ได้อย่างครบถ้วนและเป็นระบบ การเรียงลำดับข้อมูลมี

ความสอดคล้องและสัมพันธ์กับเป้าหมายของการถ่ายทอดองค์ความรู้ สื่อสารได้ดี เข้าใจง่ายและชัดเจน

2.1.3 สรุปการใช้เครื่องมือหรือสื่อประกอบ มืองค์ประกอบ 1) การใช้สื่อประกอบหรือเครื่องมือในการสร้างเครื่องมือทางทัศน์ เช่น รูปภาพ (Images), อินโฟกราฟิก (Infographic) สัญลักษณ์ (Semiotic) ที่ช่วยให้ข้อมูลมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย 2) ใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม เช่น แผนผังความคิด (Mind Mapping) สามารถเลือกใช้สื่อหรือเครื่องมือประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศน์ อย่างมีประสิทธิภาพ และน่าสนใจ

2.1.4 สรุปความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ มืองค์ประกอบ 1) การจัดองค์ประกอบในเครื่องมือทางทัศน์อย่างสร้างสรรค์ 2) การเลือกสี, รูปแบบ, และองค์ประกอบที่ทำให้แผนที่ภาพน่าสนใจและสื่อสารได้ดี 3) มีแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้ นักศึกษามีคะแนนในบางข้อย่อยลดลงเล็กน้อย แต่โดยรวมสะท้อนให้เห็นถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเลือกใช้สี รูปแบบ และองค์ประกอบที่เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และการนำเสนอข้อมูลด้วยรูปแบบใหม่ ๆ อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ

2.1.5 สรุปการประเมินความสมบูรณ์และแม่นยำของการนำเสนอ มืองค์ประกอบ 1) การนำเสนอเนื้อหาอย่างครบถ้วนและไม่มีข้อมูลผิดพลาด 2) การอธิบายข้อมูลสำคัญได้อย่างครบถ้วนในการนำเสนอแต่ละประเด็น นักศึกษามีผลเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ ดี สะท้อนถึงความสามารถในการจัดเตรียมและนำเสนอเนื้อหาให้มีความครบถ้วนและสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด แต่ยังคงปรากฏข้อบกพร่องในบางด้าน อาทิ การขาดความสมบูรณ์ของข้อมูลในบางส่วน หรือการอธิบายสาระสำคัญได้ไม่ครบถ้วนในบางประเด็น ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสมบูรณ์และความแม่นยำของการนำเสนอในภาพรวม

2.2 สรุปแบบประเมินความพึงพอใจหลังการใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศน์ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

จากการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศน์กับนักศึกษาศิลปศึกษา จำนวน 20 คน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยเฉพาะในด้านของการเลือกใช้สี รูปแบบ และองค์ประกอบของแผนภาพ รวมถึงความสามารถในการอธิบายข้อมูลสำคัญได้อย่างครบถ้วน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมมีส่วนช่วยในการสร้างความเข้าใจเนื้อหาอย่างชัดเจนและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในด้านการนำเสนอ ผู้เรียนยังมีความเห็นคล้ายคลึงกันในการจัดระเบียบข้อมูล การใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ และความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรม แสดงให้เห็นว่ากระบวนการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ

และสื่อที่ใช้มีคุณภาพ เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย อย่างไรก็ตาม มีบางประเด็นที่สะท้อนถึงความแตกต่างในระดับความเข้าใจของผู้เรียน โดยเฉพาะในเรื่องที่ต้องใช้การคิดวิเคราะห์เชิงลึก ซึ่งเป็นโอกาสในการพัฒนาแนวทางการเรียนการสอนให้สามารถส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้มากยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

การพัฒนานวัตกรรมด้วยเครื่องมือทางทักษะสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งในวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ ช่วยเชื่อมโยงข้อมูลอย่างเป็นระบบ และพัฒนาความเข้าใจในบริบททางศิลปะในลักษณะที่ยั่งยืน ในการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ผู้สอนสามารถพิจารณาเลือกใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจบริบททางประวัติศาสตร์ให้ผู้เรียนเข้าใจเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้อย่างสมเหตุสมผล (สุทธิพงษ์ โชติธรมย์ และ ชัยรัตน์ โตศิลา, 2564) จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่ามีหลายช่วงเวลาที่สำคัญในประวัติศาสตร์ตะวันตก โดยเฉพาะยุคที่ศิลปะมีความเจริญรุ่งเรือง ศิลปะยุคเรเนซองส์ เป็นยุคที่ศิลปินมุ่งมั่นที่จะสร้างสรรค์องค์ความรู้ และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ในเรื่องราวของประวัติศาสตร์ศิลป์ (Zhang, 2020) จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาแนวคิดและผลงานที่เปลี่ยนแปลงวงการศิลปะ โดยการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ใช้เครื่องมือทางทักษะเข้ามา เป็นอีกแนวทางในการเลือกวิธีการสอน ช่วยเชื่อมโยงเหตุผลและอารมณ์ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งในสาขาประวัติศาสตร์ศิลป์ และช่วยพัฒนาความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ให้ผู้เรียนได้ (Martikainen, 2018) แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) SEEART Model เป็นแนวคิดเชิงกระบวนการที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ผ่าน 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การมองภาพรวมอย่างเป็นระบบ (Structured Overview) การใช้วิดีโอ (Video), ใช้การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนจัดระเบียบ เข้าใจความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ บุคคลสำคัญ และแนวคิด เชื่อมโยงครอบคลุมในทุกประเด็น (JustNow, 2024) 2) การวิเคราะห์และเปรียบเทียบ (Explore and Compare) เช่น แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic) และสัญลักษณ์ (Semiotic) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความแตกต่างของรูปแบบและเนื้อหาในแต่ละยุคสมัยทางศิลปะ (เตือนฤดี รักใหม่, 2559) 3) สรุป

และสังเคราะห์ความเข้าใจ (Extract Knowledge) ใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping), เพื่อสรุปและจัดระบบเนื้อหาที่เรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและมองเห็นโครงสร้างของเนื้อหาอย่างเป็นระบบ (ทิตนา แชมมณี(a), 2560) 4) การอภิปราย (Articulate Ideas) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ และสะท้อนความคิดผ่านการอภิปรายร่วมกัน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Paul, 2006) 5) การสร้างสรรค์ผลงาน (Reimagine and Create) ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนความเข้าใจเนื้อหาประวัติศาสตร์ศิลป์ และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในรูปแบบสร้างสรรค์ (Efland, 2002) 6) การประเมินสะท้อนการเรียนรู้ (Thinking Back) ใช้แบบประเมินและกิจกรรมสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนประเมินความเข้าใจของตนเอง (Wiggins, 2005) และให้ครูใช้ผลลัพธ์ในการปรับปรุงกระบวนการสอน ผู้สอนควรออกแบบกระบวนการสอน กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางทักษะ ในการสังเกต มอง ดูสิ่งต่าง ๆ เพื่อพิจารณาแยกแยะ และเกิดเป็นกระบวนการตีความ วิเคราะห์ห้วงค์ประกอบและประเด็นสำคัญในยุคเรเนซองส์ได้ จากการใช้ เครื่องมือทางทักษะ ที่นำเสนอในรูปแบบของ การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์(Timeline), สัญลักษณ์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video) ที่มีความสอดคล้องกับบทบาทที่ผู้เรียนจะได้รับ ตั้งแต่ขั้นเริ่มต้นในการมองเห็นภาพรวมของเนื้อหา ช่วยแสดงให้เห็นสิ่งที่เหมือนหรือแตกต่าง การสรุปเนื้อหา อภิปราย การสร้างสรรค์ผลงาน จนถึงขั้นตรวจสอบความรู้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาความรู้พื้นฐานของผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ศิลป์ที่มีความซับซ้อนอย่างเข้าใจ เมื่อนักศึกษาศิลปศึกษามีความเข้าใจในเชิงลึก ย่อมส่งผลให้มีกระบวนการถ่ายทอดความรู้ที่มีประสิทธิภาพและแม่นยำมากยิ่งขึ้น อันนำไปสู่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ที่มีประสิทธิภาพ (ประไพลิน จันทรหอม, 2559) การถ่ายทอดความรู้ในวิชาชีพครูเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน แต่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการยกระดับคุณภาพการศึกษา ผู้สอนที่สามารถถ่ายทอดความรู้และออกแบบการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุด และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. ด้านผลการทดลองใช้วัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา เป็นการพัฒนาเครื่องมือและรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาศิลปศึกษาในปัจจุบัน จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงออกและส่งเสริมการพัฒนาการของนักเรียนทุกด้าน การส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ และนำไปถ่ายทอดให้แก่ผู้เรียนต่อไป จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ทั้งกระบวนการที่ทำให้นักศึกษาศิลปศึกษาเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ อันนำไปสู่การถ่ายทอดความรู้สู่ผู้เรียน ในทักษะของผู้เรียนส่วนใหญ่ มักมองว่าการ

เรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์เป็นเรื่องที่ต้องท่องจำ และมีวิธีการสอนในรูปแบบดั้งเดิม เช่น การฟัง การบรรยายเป็นหลัก ซึ่งส่งผลให้บรรยากาศในการเรียนขาดแรงจูงใจแก่ผู้เรียนในชั้นเรียน (นิภากร ธาราภูมิ, 2555a) การนำเครื่องมือทางทัศนศึกษาประยุกต์ใช้ในการสอนจึงสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ ภาพรวมของศิลปะในยุคนั้นได้ชัดเจนและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

จากการนำนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการ ถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา ไปทดลองใช้ กลุ่มนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อยู่ในระดับ “ดีมาก” และ “ดี” ตามเกณฑ์การประเมิน โดยมีรายละเอียดดังนี้ ด้านการใช้เครื่องมือทางทัศนศึกษา และการนำเสนอข้อมูล ผู้เรียนมีความสามารถในการเลือกใช้เครื่องมือทาง ทัศนศึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ค่าเฉลี่ย 2.73) สะท้อนถึงความเข้าใจในกระบวนการเลือกเครื่องมือที่ เหมาะสมกับเนื้อหาและเป้าหมายของการนำเสนอ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Mayer, 2009) ที่ชี้ให้เห็นว่า สื่อภาพมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจ และช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสาร เนื้อหาได้ชัดเจนขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) ด้านความชัดเจนของข้อมูล กลุ่มนักศึกษาได้รับค่าเฉลี่ย อยู่ที่ 2.88 นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถออกแบบเครื่องมือทางทัศนศึกษา ที่มีความชัดเจนในเนื้อหา สื่อ ความหมายได้อย่างถูกต้อง ครอบคลุมสาระสำคัญของความรู้ที่ต้องการถ่ายทอด ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ (Paul, 2006) เกี่ยวกับการคิดเชิงวิพากษ์ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถถ่วงถ่วงและเรียบ เรียงข้อมูลอย่างมีระบบ 2) ด้านการเชื่อมโยงประเด็น ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงหัวข้อหรือประเด็น ต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ค่าเฉลี่ย 3.00 สะท้อนถึงความเข้าใจในโครงสร้างของเนื้อหาและสามารถวาง แผนการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (constructivism) ที่เน้นการนำความรู้เดิมมาบูรณาการกับความรู้ใหม่ 3) ด้านการใช้เครื่องมือหรือ สื่อประกอบ นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อหรือเครื่องมือประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา สอดคล้อง กับบริบทของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ และน่าสนใจ ซึ่ง ส่งผลต่อความน่าสนใจและความเข้าใจของผู้รับสาร สอดคล้องกับ (Mayer, 2009) ที่กล่าวว่าสื่อ มัลติมีเดียที่ออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพช่วยเพิ่มการเรียนรู้และการจดจำ 4) ด้านความคิด สร้างสรรค์ในการนำเสนอ คะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก 2.83 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความสามารถ ในการออกแบบและจัดองค์ประกอบของการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ซึ่ง สะท้อนถึงทักษะการคิดนอกกรอบ และการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ตามแนวทางของ (Robinson, 2011) ที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของการเรียนรู้ร่วมสมัย 5) ด้านความสมบูรณ์ และความแม่นยำของการนำเสนอ มีคะแนนเฉลี่ยรวมในหมวดนี้อยู่ที่ 2.25 แสดงถึงความพยายามใน การจัดทำเนื้อหาให้ครบถ้วนและสอดคล้อง แต่ยังมีส่วนประเด็นที่อาจขาดความแม่นยำหรือความ ลึกซึ้งในการนำเสนอ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Anderson, 2001) ที่กล่าวถึงระดับของการเรียนรู้

ที่สูงขึ้น เช่น การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจเชิงลึกและความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถผลิตสื่อเครื่องมือทางทักษะ ที่มีคุณภาพครบถ้วนในทุกประเด็นของการประเมิน ซึ่งเครื่องมือทางทักษะจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเปลี่ยนข้อมูลที่คงที่ เป็นความรู้ที่สามารถไปใช้งานได้ และเป็นกลยุทธ์ในการจัดระเบียบและแทนข้อมูลโดยใช้รูปแบบทางภาพและพื้นที่ เช่น แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video) ซึ่งส่งเสริมการคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ การเข้าใจ และการคิดเชิงวิพากษ์ Hyerle (2009) โดยสื่อที่ผู้เรียนสร้างขึ้นในกระบวนการของการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในงานมีวิจัย มีรูปแบบของการใช้เครื่องมือทางทักษะที่หลากหลาย เช่น การสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline), สัญลักษณ์ (Semiotic), แผนผังความคิด (Mind Mapping), อินโฟกราฟิก (Infographic), วิดีโอ (Video) ที่น่าสนใจ มีเนื้อหาสอดคล้องกับศิลปะยุคเรเนซองส์ที่ผู้เรียนต้องการนำเสนอ แต่มีบางจุดที่สามารถปรับปรุงเพิ่มเติมเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะในด้านของความแม่นยำหรือการเชื่อมโยงข้อมูล ซึ่งการเชื่อมโยงข้อมูลมีความสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงจนเกิดเป็นการเรียนรู้ และการสื่อสารด้วยภาพ การใช้สัญลักษณ์ภาพเพื่อสื่อสารความคิด และสื่อสารความหมาย รวมถึงการนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อน ด้วยกลยุทธ์การออกแบบที่น่าสนใจ การที่ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้ไปใช้ได้หรือเกิดการถ่ายทอดความรู้ ต้องสร้างให้ผู้เรียนเข้าใจในองค์ความรู้ที่จะใช้อย่างลึกซึ้งก่อน ซึ่งผู้เรียนจะต้องเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลแต่ละส่วนจนเกิดเป็นโครงสร้างเครือข่ายข้อมูลที่ซับซ้อน (Shuell, 1990) เพื่อเกิดเป็นการเข้าใจข้อมูลที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพ การถ่ายทอดความรู้ (transfer of learning) คือความสามารถของผู้เรียนในการนำความรู้ ทักษะ หรือหลักการที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่แตกต่างจากสถานการณ์เดิมที่ได้เรียนรู้ไว้ โดยเน้นว่าผู้เรียนต้องเข้าใจองค์ความรู้อย่างลึกซึ้งจึงจะสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมในบริบทที่ต่างกัน (Gagné, 1997)

การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทักษะนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ศิลป์ในฐานะมิติทางวัฒนธรรม ศิลปะแต่ละยุคสมัยเป็นผลผลิตและสะท้อนค่านิยม ความเชื่อ และวิถีชีวิตของผู้คนในยุคหนึ่งๆ การใช้สัญลักษณ์ (Semiotic) ในการวิเคราะห์งานศิลปะยุคเรเนซองส์ช่วยผู้เรียนสามารถถอดรหัส สัญลักษณ์ภาพ ที่เป็นตัวแทนของแนวคิดทางศาสนา ปรัชญา และสังคมในเวลานั้นได้อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้ความรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ไม่ได้เป็นเพียงชุดข้อมูลทางประวัติศาสตร์ แต่เป็นการทำความเข้าใจรากฐานทางวัฒนธรรมที่หล่อหลอมสังคมนั้น ๆ การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทักษะยังช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยง (Mean making) ระหว่างรูปแบบศิลปะกับบริบททางสังคมการเมือง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้แบบลึกในมิติทางวัฒนธรรม การที่นักศึกษาสามารถถ่ายทอดความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ศิลปะจากวัฒนธรรมอื่น หรือ

แม้แต่ศิลปะร่วมสมัย สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้งในพลวัตของวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านงานศิลปะ และสอดคล้องกับแนวคิดของ The Lewinian experiential Learning model ที่เน้นการทบทวนตรึงตรองจากประสบการณ์ (Concrete experience, Observation and reflection) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาความรู้ความเข้าใจที่แจ่มชัดและนำไปใช้ในชีวิตได้

จากการประเมินระดับความพึงพอใจของนักศึกษาในกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะผ่านการใช้เครื่องมือทางทัศนศึกษา พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับสูงอย่างต่อเนื่องในทุกตัวชี้วัด โดยเฉพาะในด้านการจัดระเบียบข้อมูล (ข้อ 1) และการอธิบายข้อมูลสำคัญ (ข้อ 8) ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ระดับ 5 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหายุคเรเนซองส์และสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของ (Mayer, 2009) ที่กล่าวว่า เครื่องมือทางทัศนศึกษาและการจัดโครงสร้างข้อมูลอย่างมีระบบสามารถเสริมสร้างความเข้าใจและการจดจำของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการใช้สื่อและองค์ประกอบภาพ (ข้อ 5 และ 7) ผู้เรียนให้คะแนนระดับ 5 ซึ่งสะท้อนถึงการออกแบบที่สอดคล้องกับหลักการออกแบบสื่อที่มีความสวยงามและเหมาะสมในการนำเสนอสาระ เน้นการสื่อสารด้วยองค์ประกอบทางสายตาอย่างลงตัว ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ (Robinson, 2011) ที่เน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ และในบางประเด็น เช่น ความครบถ้วนของข้อมูล (ข้อ 2) และการเชื่อมโยงประเด็น (ข้อ 3) มีคะแนนระดับ 4 และ 3 สะท้อนถึงข้อจำกัดบางประการของผู้เรียนในการรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับ (Anderson, 2001) ที่กล่าวว่า การบรรลุระดับการเรียนรู้ที่สูงขึ้น เช่น การวิเคราะห์และสังเคราะห์ ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

การใช้นวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษาเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ไปสู่ผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ ผ่านการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารด้วยภาพ และการออกแบบสื่อที่สร้างสรรค์ ทั้งนี้ความสำเร็จของการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความเข้าใจเชิงลึกในเนื้อหา การจัดระเบียบข้อมูล และความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ ซึ่งเครื่องมือทางทัศนศึกษาได้กลายเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยส่งเสริมกระบวนการคิดและการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นอย่างมีความหมายและยั่งยืนในบริบทของการศึกษาศิลปะร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ขั้นตอน ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทของผู้เรียน เพื่อให้สอดคล้องกับความพร้อม ความสนใจ และระดับความเข้าใจของผู้เรียน รวมถึงลักษณะของเนื้อหาวิชาศิลปะที่มีความหลากหลายและแตกต่างกันในแต่ละยุคสมัย

1.2 ควรวางแผนกิจกรรมให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละชั้นปี และคำนึงถึงการใช้เครื่องมือทางทักษะในลักษณะที่เอื้อต่อการสื่อสารความเข้าใจ เนื้อหาศิลปะที่มีความซับซ้อนควรใช้สื่อภาพที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียนได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 สามารถนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา โดยเฉพาะในรายวิชาที่มีลักษณะเป็นเนื้อหานามธรรมหรือเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ในขอบเขตยุคต่าง ๆ เพื่อให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์เชิงลึกของผู้เรียน



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กฤตยาภาณุจัน โดพิทักษ์. (2563). การประเมินการปฏิบัติ สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2564). ประวัติสาขาวิชาศิลปศึกษา

<https://www.edu.chula.ac.th/node/613>

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. (2565). หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ

กำแพงเพชร <https://reg.kpru.ac.th/th/data/curkpru/2565/6504.pdf>

ณัฐพล ใจจริง. (2560). งานเขียนประวัติศาสตร์ศิลปะยุคแรก กับการก่อร่างสร้างรัฐสยาม *NAUA:*

History of Architecture and Design Journal 14 1-20

เดือนฤดี รักใหม่. (2559). การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สำหรับนักศึกษาระดับ

ปริญญาตรี. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สลจ 23, 124-132.

ทิตินา แคมมณี(a). (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นรินทร์ นนทมาลย์. (2562). การวางแผนการผลิตวิดีโอการสอนในยุคดิจิทัล วารสารเทคโนโลยีและ

สื่อสารการศึกษา *ECT Journal* 16, 35-53.

นิภากร ธาราภูมิ. (2555a). การศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการสอนวิชาประวัติศาสตร์

ศิลป์. วารสารการศึกษาศิลป์ 12(2), 45-60.

นิภากร ธาราภูมิ. (2555b). การศึกษารูปแบบการสอนของอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

ระดับอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

ประไพลิน จันทรหอม. (2559). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการถ่าย

โยงองค์ความรู้ทางศิลปะของนักศึกษาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

ประภาพร กุลลิมรัตนชัย และ สุคนทิพย์ คำจันทร์. (2564). การออกแบบอินโฟกราฟิก: เทคนิควิธี

เครื่องมือ และการประยุกต์ใช้งาน วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับ

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 15(2), 1-14. [https://he01.tci-](https://he01.tci-thaijo.org/index.php/EAUHJSci/article/view/248427/169543)

[thaijo.org/index.php/EAUHJSci/article/view/248427/169543](https://he01.tci-thaijo.org/index.php/EAUHJSci/article/view/248427/169543)

มนตรี วงษ์สะพาน. (2564). การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการคิดฉายภาพ *e-Journal of Education*

Studies 3(4), 1-14

มยุรี เจริญ. (2540). ศิลปะยุคเรเนซองส์: การเกิดใหม่ของวัฒนธรรม. สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- วชิรศักดิ์ มัชฌิมภีโร. (2557). บทบาทของนวัตกรรมการศึกษาต่อการเรียนรู้ วารสารราชพฤกษ์ 13(2), 80-89
- วันชาติ ภูมิ, ป. ม. (2557). ไทม์ไลน์: จดหมายเหตุและความทรงจำ *PULINET Journal* 1(3), 79-84.
- วิเชียร วิทย์อุดม. (2547). พฤติกรรมองค์กร. บริษัทธีระฟิล์มและไซเท็กซ์ จำกัด
- วิรัตน์ ปิ่นแก้ว. (2554). การศึกษาศิลปศึกษา.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพพบูลย์. (2528). ความเข้าใจศิลปะ ไทยวัฒนาพานิช
- สุทธิพงษ์ โชติธรรมย์ และ ชัยรัตน์ โตศิลา. (2564). แนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความเข้าใจบริบททางประวัติศาสตร์. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 41(4), 15-26.
- แสงเดือน ทวีสิน. (2545). จิตวิทยาการศึกษา สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- ไสว เลี่ยมแก้ว. (2528). จิตวิทยาการศึกษา กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- อดิพร เกิดเรืองและคณะ. (2564). แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของสถาบันอุดมศึกษาไทย วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์ 6(1), 781-790.
- อริยพร คุโรดะ. (2550). การพัฒนามาตรฐานหลักสูตรและการสอนสาขาวิชาศิลปศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตในประเทศไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- อริยพร คุโรดะ. (2561). การประเมินในศิลปศึกษา วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 46(4), 480-500.
- อัมพร พรหมลี, จ. ส., มนตรี ทองมูล, . (2562). รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการถ่ายโยงการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการแก้ปัญหา ด้านการให้เหตุผล และด้านการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 21(1), 332-345

ภาษาอังกฤษ

- Anderson, L. W. (2024). *Educational psychology and classroom learning: A different view* Sage Publications
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman
- Artmovements.net. (n.d.). *Cimabue's revolution: Shaping the Renaissance art movement* <https://artmovements.net/cimabues-revolution-shaping-the-renaissance-art-movement>
- Baddeley, A. (2012). *Working memory: Theories, models, and controversies*

- Biggs, J. B. (2003). *Teaching for quality learning at university* McGraw-Hill Education
- Britannica, E. (2024). *Semiotics* <https://www.britannica.com/science/semiotics>
- Burkhardt, H., Fraser, R., & Ridgway, J (2003). The role of visual learning in teaching and educational contexts. *Journal of Educational Technology* 22(4), 45-61
- Butler, A. M., & Hah, C (2021). Decolonize this art history: Imagining a decolonial art history program at Kalamazoo College *Art History* 44(5), 947-972
- Carol Reed (Director). (1965). *The Agony and the Ecstasy [Film]* 20th Century Fox
- Cartwright, M. (2020). *Jan van Eyck. World History Encyclopedia*
https://www.worldhistory.org/Jan_van_Eyck/
- Debenedetti, A. a. E., C. (2019). *Botticelli Past and Present*
- Debes, J. (1968). Visual thinking: The new language of learning *Art Education* 22(1), 5-9
- Edwards, S. C., N. (2010). Mind mapping as a teaching resource *The Clinical Teacher* Volume 7 (4), 236-239.
- Efland, A. D. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum* Teachers College Pres
- Gagné, R. M. (1997). *The conditions of learning and theory of instruction (5th ed.)*. Rinehart and Winston
- Gan, J. (2025). Art and Science in the Renaissance: The Example of Geometric Features in the Work of Leonardo da vinci *Journal of Education* (47), 45-50
- Goyer, D. S. C. (2013-2015). *Da Vinci's Demons [TV series]* Starz
- Handoko, J. P. S. (2024). Semiotic Analysis Method in Architectural Research *JurnalKoridor* 15(2), 112-120
- Hyerle, D. (2009). *Visual tools for transforming information into knowledge* Corwin Press
- Johnson, J. G., Cohen, P., Kasen, S., & Brook, J. S (2007). Extensive television viewing and the development of attention and learning difficulties during adolescence. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* 161(5), 480-486
<https://doi.org/10.1001/archpedi.161.5.480>
- Joyce, B., & Weil, M (1996). *Models of teaching (6th ed.)*. Prentice Hall.
- JustNow, T. (2024). *Using the timeline method* <https://teachjustnow.eu/wp-content/uploads/2024/03/9.-Using-the-Timeline-Method.pdf>
- Lewin, K. M. (2007). Access to education in sub-Saharan Africa: patterns, problems and

- possibilities. *Compare: A Journal of Comparative and International Education*, 37(4), 383-396
- Lyons, J. D. (1985). *Art, Architecture, Text: The Late Renaissance*
<https://www.jstor.org/stable/26284414>
- Martikainen, J. (2018). Art History as a Dialogue: Drawing, Painting, and Sculpting as Educational Navigation between the Present and the Past *The International Journal of Arts Education* 13(3), 1-12
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)* New York: Cambridge University Press
- Murray, P. J. (n.d.). *Giotto di Bondone* In Encyclopaedia Britannica
<https://www.britannica.com/biography/Giotto-di-Bondone>
- Neisser, U. (1976). *Cognition and reality: Principles and implications of cognitive psychology* W. H. Freeman
- Paul, R., & Elder, L (2006). *The miniature guide to critical thinking concepts and tools* Foundation for Critical Thinking
- Perkins, D. N., & Salomon, G (1992). *Transfer of learning. In International Encyclopedia of Education* (Vol. 2).
- Rattanawongsa, R., Koraneekij , P, & Pichayapaiboon , P (2020). The Development of a Visual Literacy Ability Test for Undergraduate Students *Journal of Education Studies*, 48(2), 225–240
- Robertson K. (2006). *Visual Thinking Strategies for Improved Comprehension*
<https://www.colorincolorado.org/article/visual-thinking-strategies-improved-comprehension>
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds: Learning to be creative (2nd ed.)*. Capstone.
- Sayyid-Hassan, A. M. (2001). *the Impact of computer generated graphics and story complexity on recall and comprehension: An Experimental Study of Kuwait Television News*. Wayne Sta University.
- Shuell, T. J. (1990). *Teaching and learning in a classroom context. In M. C. Wittrock (Ed.)*.
- Smith, R. A. (1993). Arts education as liberal education *Journal of Education* 175(3), 5-17
- Squire, L. R., & Wixted, J. T (2011). The cognitive neuroscience of human memory since

- H.M *Annual Review of Neuroscience* 34, 259-288
<https://doi.org/10.1146/annurev-neuro-061010-113720>
- Stafford, T. (2010). Teaching visual literacy in the primary classroom: Comic books, film, television and picture narratives.
- Stevens, C., & Bavelier, D (2012). The role of selective attention on academic foundations: A cognitive neuroscience perspective. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 2, S30–S48 <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2011.11.001>
- Stokes, S. (2002). Visual literacy in teaching and learning: A literature perspective. *Electronic Journal for the Integration of Technology in Education*, 1(1), 10-19.
- Strozzi, F. P. (2019). *Verrocchio, master of Leonardo* https://www.palazzostrozzi.org/wp-content/uploads/2020/01/VERROCCHIO_EN.pdf
- Trilling, B., & Fadel, C (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times* Jossey-Bass
- Tufte, E. R. (1990). *Envisioning information*. Cheshire, CT: Graphics Press
- Tulving, E. (2002). Episodic memory: From mind to brain *Annual Review of Psychology*, 53 <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135114>
- Ullman, S., Assif, L., Strugatski, A., Vatahsky, B.-Z., Levy, H., Netanyahu, A., & Yaari, A. (2021). *Image interpretation by iterative bottom-up top-down processing* <https://doi.org/10.48550/arXiv.2105.05592>
- Verona, P. M. (n.d.). *Andrea Mantegna* <https://palazzomaffeiverona.com/en/collection/artists/andrea-mantegna/>
- Wiggins, G., & McTighe, J (2005). *Understanding by design (2nd ed.)* Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development ASCD
- Wills, S. (2012). *Visual literacy: Using images to increase comprehension* engagement, and retention (ED537233). <https://eric.ed.gov/?id=ED537233>
- Xu, Y. (2023). The Renaissance artists' understanding of anatomy and human proportions and their application to their work Proceedings of the 2023 5th International Conference on Literature, Art and Human Development
- Yenawine, P. (2001). Visual thinking strategies: Using art to deepen learning across school disciplines *Harvard Education Letter*, 17(5), 1-4

Zhang, Y. (2020). Research on the Development Trend of Western Art History Based on Big Data Technology. *Journal of physics : Conference Series* 1-8







รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัยระยะที่ 1

- | | |
|--|---|
| 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบพร แสงวณิช | อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ | อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา ภูจีบ | อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัยระยะที่ 2

- | | |
|--|---|
| 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดารณี ธนวัฒน์ | อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม
และการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
และเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง |
| 2) อาจารย์ ดร.สุชาติ ทองสีมา | อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา
ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาดา อรรถอนันต์ | อาจารย์ประจำคณะวิทยาการเรียนรู้และ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |

ภาคผนวก ข
เครื่องมือการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกในระดับปริญญาตรี
2. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับปริญญาตรี
3. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้
4. แบบสอบถามนักศึกษาศิลปศึกษาด้านการเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์นักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี
5. แผนการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์เรเนซองส์
6. สื่อประกอบการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline)
7. สื่อประกอบการสอนแบบแผนผังความคิด (Mind Mapping)
8. แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือทางทัศนะ
9. แบบประเมินความพึงพอใจ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัตกรรมการเรียนรู้
เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของ
นักศึกษาศิลปศึกษา
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นางสาวพรเพ็ญ คงหน่วย

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1** การดำเนินการสัมภาษณ์และข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบ
ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ / ความคิดเห็นเพิ่มเติม

นิยามศัพท์

ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ในอารยธรรมต่างๆ ทั้งงานจิตรกรรม สถาปัตยกรรม และประติมากรรม เป็นเนื้อหาสำหรับการเรียนในระดับปริญญาบัณฑิต

เครื่องมือทางทักษะ เครื่องมือและเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการใช้สื่อภาพ การแสดงกราฟิกทุกประเภทที่สามารถช่วยสื่อสารข้อมูล ความคิด เช่น แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ไอคอน สัญลักษณ์ รูปภาพ วิดีโอ หรือภาพเคลื่อนไหว เครื่องมือและเครื่องมือช่วยด้วยภาพสามารถใช้สำหรับงานที่หลากหลาย

การเรียนรู้เชิงทักษะ มองเห็น ความสามารถในการรับรู้จากสิ่งที่มีมองเห็นหรือภาพ และสามารถแปลความหมายทำความเข้าใจ ตีความข้อมูล รวมทั้งสามารถในการถ่ายทอดสื่อสารข้อมูลและความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ

นวัตกรรมการสอน นวัตกรรมที่ช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถ เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทักษะเป็นสื่อการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้เชิงทักษะในกระบวนการทำความเข้าใจ และใช้แผนภาพเป็น การประเมินความเข้าใจ

การถ่ายโยงความรู้ การที่ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้ไปใช้ได้หรือเกิดการถ่ายโยงความรู้ ต้องสร้างให้ผู้เรียนเข้าใจในองค์ความรู้ที่จะใช้อย่างลึกซึ้งก่อน ซึ่งผู้เรียนจะต้องเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลแต่ละส่วนจนเกิดเป็นโครงสร้างเครือข่ายข้อมูลที่ซับซ้อน เพื่อเกิดเป็นการเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพ

นักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้ที่ศึกษาการเรียนการสอน โดยนำศาสตร์ศิลปศึกษามาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาบุคคล อันหมายถึงการส่งเสริมพัฒนาการและการแสดงออกทางศิลปะในเด็ก เพื่อให้เด็กเกิดศักยภาพสูงสุดในตัวเอง สามารถทำการสอนได้ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา



เลขที่โครงการวิจัย 670264
 วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
 วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดกรรมการเรียนรู้
เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของ
นักศึกษาศิลปศึกษา

ตอนที่ 1 การดำเนินการสัมภาษณ์และข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบ

1. การดำเนินการสัมภาษณ์
วันที่สัมภาษณ์..... เวลา.....
สถานที่.....
2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์
ตำแหน่งทางวิชาการ.....
วุฒิการศึกษา..... สาขาที่สำเร็จการศึกษา.....
ประสบการณ์ในการสอน..... ปี สถาบันที่สอนในปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนด้านวัดกรรมการเรียนรู้

1. ท่านคิดว่านวัตกรรมการสอนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ควรมีรูปแบบอย่างไร
.....
.....
.....
2. ท่านคิดว่าสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรมการสอนศิลปะ ควรคำนึงถึงสิ่งใดบ้าง
.....
.....
.....
3. ท่านคิดว่าในการสร้างหรือออกแบบนวัตกรรมการสอนศิลปะ มีองค์ประกอบใดบ้างที่สำคัญ
.....
.....
.....
4. ตัวอย่างนวัตกรรมที่ท่านใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนศิลปะ เป็นอย่างไร
.....
.....
.....



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

5. ท่านคิดว่าสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสมในการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ควรใช้สื่อประเภทใดจึงจะเหมาะสมที่สุด

.....

.....

.....

6. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในการผสมผสานนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือเชิงทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงองค์ความรู้สำหรับนักศึกษาศิลปศึกษา

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกในระดับปริญญาตรี
เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของ
นักศึกษาศิลปศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นางสาวพรเพ็ญ คงหน่วย

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การดำเนินการสัมภาษณ์และข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบ

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกในระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ / ความคิดเห็นเพิ่มเติม

นิยามศัพท์

ประวัติศาสตร์ศิลป์ หมายถึง ประวัติศาสตร์ศิลป์ในอารยธรรมต่างๆ ทั้งงานจิตรกรรม สถาปัตยกรรม และประติมากรรม เป็นเนื้อหาสำหรับการเรียนในระดับปริญญาบัณฑิต

เครื่องมือทางทักษะ หมายถึง เครื่องมือและเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการใช้สื่อภาพ การแสดงกราฟิกทุกประเภทที่สามารถช่วยสื่อสารข้อมูล ความคิด เช่น แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ไอคอน สัญลักษณ์ รูปภาพ วิดีโอ หรือภาพเคลื่อนไหว เครื่องมือและเครื่องมือช่วยด้วยภาพสามารถใช้สำหรับงานที่หลากหลาย

การเรียนรู้เชิงทักษะ หมายถึง ความสามารถในการรับรู้จากสิ่งที่มองเห็นหรือภาพ และสามารถแปลความหมายทำความเข้าใจ ตีความข้อมูล รวมทั้งสามารถในการถ่ายทอดสื่อสารข้อมูลและความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ

นวัตกรรมการสอน หมายถึง นวัตกรรมที่ช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์มี

ประสิทธิภาพดีขึ้น ผู้เรียนสามารถ เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วย นวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทักษะเป็นสื่อการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้เชิงทักษะในกระบวนการทำความเข้าใจ และใช้แผนภาพเป็นการประเมินความเข้าใจ

การถ่ายโยงความรู้ หมายถึง การที่ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้ไปใช้ได้หรือเกิดการถ่ายโยงความรู้ ต้องสร้างให้ผู้เรียนเข้าใจในองค์ความรู้ที่จะใช้อย่างลึกซึ้งก่อน ซึ่งผู้เรียนจะต้องเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลแต่ละส่วนจนเกิดเป็นโครงสร้างเครือข่ายข้อมูลที่ซับซ้อน เพื่อเกิดเป็นการเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพ

นักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี หมายถึง ผู้ที่ศึกษาการเรียนการสอน โดยนำศาสตร์ศิลปศึกษามาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาบุคคล อันหมายถึงการส่งเสริมพัฒนาการและการแสดงออกทางศิลปะในเด็ก เพื่อให้เด็กเกิดศักยภาพสูงสุดในตัวเอง สามารถทำการสอนได้ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา



เลขที่โครงการวิจัย 670264
 วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
 วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกในระดับปริญญาตรี
เรื่อง การพัฒนาวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของ
นักศึกษาศิลปศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษา

ตอนที่ 1 การดำเนินการสัมภาษณ์และข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบ

1. การดำเนินการสัมภาษณ์
วันที่สัมภาษณ์..... เวลา.....
สถานที่.....
2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์
ตำแหน่งทางวิชาการ.....
วุฒิการศึกษา..... สาขาที่สำเร็จการศึกษา.....
ประสบการณ์ในการสอน.....ปี สถาบันที่สอนในปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกในระดับปริญญาตรี

1. ท่านมีแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกอย่างไร
.....
.....
.....
2. ท่านคิดว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ที่เหมาะสมกับนักศึกษาหรือผู้เรียนในปัจจุบันควรเป็นอย่างไร
.....
.....
.....
3. ท่านคิดว่าประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกในยุคใดมีความสำคัญผู้เรียนมากที่สุด และเพราะเหตุใด
.....
.....
.....



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

4. ท่านคิดว่าประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกที่มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินในปัจจุบันคือยุคใด
.....
.....
.....
5. ท่านมีเทคนิควิธีการสอนเพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้สำหรับนักศึกษา ในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกอย่างไร
.....
.....
.....
6. ท่านคิดว่าเนื้อหาใดคือส่วนสำคัญของประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกยุคเรเนซองส์ที่ผู้เรียนควรเข้าใจ
.....
.....
.....
7. ท่านคิดว่าสื่อการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกควรเป็นอย่างไร
.....
.....
.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

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



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับปริญญาตรี
เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของ
นักศึกษาศิลปศึกษา
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นางสาวพรเพ็ญ คงหน่วย

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษา เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การดำเนินการสัมภาษณ์และข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบ

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปในระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ / ความคิดเห็นเพิ่มเติม

นิยามศัพท์

ประวัติศาสตร์ศิลป์ หมายถึง ประวัติศาสตร์ศิลป์ในอารยธรรมต่างๆ ทั้งงานจิตรกรรม สถาปัตยกรรม และประติมากรรม เป็นเนื้อหาสำหรับการเรียนในระดับปริญญาบัณฑิต

เครื่องมือทางทัศนศึกษา หมายถึง เครื่องมือและเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการใช้สื่อภาพ การแสดงกราฟิกทุกประเภทที่สามารถช่วยสื่อสารข้อมูล ความคิด เช่น แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ไอคอน สัญลักษณ์ รูปภาพ วิดีโอ หรือภาพเคลื่อนไหว เครื่องมือและเครื่องมือช่วยด้วยภาพสามารถใช้สำหรับงานที่หลากหลาย

การเรียนรู้เชิงทัศนศึกษา หมายถึง ความสามารถในการรับรู้จากสิ่งที่มองเห็นหรือภาพ และสามารถแปลความหมายทำความเข้าใจ ตีความข้อมูล รวมทั้งสามารถในการถ่ายทอดสื่อสารข้อมูลและความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ

นวัตกรรมการสอน หมายถึง นวัตกรรมที่ช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถ เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้เชิงทัศนศึกษาในกระบวนการทำความเข้าใจและใช้แผนภาพเป็นการประเมินความเข้าใจ

การถ่ายโยงความรู้ หมายถึง การที่ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้ไปใช้ได้หรือเกิดการถ่ายโยงความรู้ ต้องสร้างให้ผู้เรียนเข้าใจในองค์ความรู้ที่จะใช้อย่างลึกซึ้งก่อน ซึ่งผู้เรียนจะต้องเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลแต่ละส่วนจนเกิดเป็นโครงสร้างเครือข่ายข้อมูลที่ซับซ้อน เพื่อเกิดเป็นการเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพ

นักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี หมายถึง ผู้ที่ศึกษาการเรียนการสอน โดยนำศาสตร์ศิลปศึกษามาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาบุคคล อันหมายถึงการส่งเสริมพัฒนาการและการแสดงออกทางศิลปะในเด็ก เพื่อให้เด็กเกิดศักยภาพสูงสุดในตัวเอง สามารถทำการสอนได้ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษาในระดับปริญญาตรี
เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของ
นักศึกษาศิลปศึกษา

ตอนที่ 1 การดำเนินการสัมภาษณ์และข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบ

1. การดำเนินการสัมภาษณ์
วันที่สัมภาษณ์..... เวลา.....
สถานที่.....
2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์
ตำแหน่งทางวิชาการ.....
วุฒิการศึกษา.....สาขาที่สำเร็จการศึกษา.....
ประสบการณ์ในการสอน.....ปี สถาบันที่สอนในปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนด้านการสอนศิลปะในระดับปริญญาตรี

1. ท่านคิดว่าสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนการสอนนักศึกษาศิลปศึกษาในปัจจุบันคืออะไร
.....
.....
.....
2. ท่านมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนทฤษฎีและหลักการทางศิลปะ สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี
อย่างไร
.....
.....
.....
3. ท่านมีวิธีการเชื่อมโยงแนวคิดในหลายมุมมอง ให้แก่ผู้เรียนอย่างไรบ้าง
.....
.....
.....
4. ท่านมีแนวทางในการใช้สื่อให้เหมาะสมกับการสอนรายวิชาที่มีทฤษฎีเป็นหลักอย่างไร
.....
.....
.....



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03.ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

5. ท่านมีแนวทางในการประเมินผลสำหรับนักศึกษาศิลปศึกษาที่เหมาะสมอย่างไร

.....

.....

.....

6. ท่านพบปัญหาใดในการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร

.....

.....

.....

7. ท่านมีแนวทางที่จะพัฒนาทักษะการถ่ายโยงความรู้ของผู้เรียนอย่างไร?

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

แบบสอบถามนักศึกษาศิลปศึกษาด้านการเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์ของนักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี
เรื่อง การพัฒนาวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของ
นักศึกษาศิลปศึกษา

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นางสาวพรเพ็ญ คงหน่วย

คำชี้แจง แบบสอบถามมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วย
เครื่องมือทางทัศนศิลป์ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การดำเนินการสำรวจและข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบ

ตอนที่ 2 ความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกของนิสิตศิลปศึกษา

ตอนที่ 3 ข้อมูลความคิดเห็นของนักศึกษาศิลปศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกใน
ระดับปริญญาตรี

นิยามศัพท์

ประวัติศาสตร์ศิลป์ หมายถึง ประวัติศาสตร์ศิลป์ในอารยธรรมต่างๆ ทั้งงานจิตรกรรม สถาปัตยกรรม และ
ประติมากรรม เป็นเนื้อหาสำหรับการเรียนในระดับปริญญาบัณฑิต

เครื่องมือทางทัศนศิลป์ หมายถึง เครื่องมือและเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการใช้สื่อภาพ การแสดงกราฟิกทุก
ประเภทที่สามารถช่วยสื่อสารข้อมูล ความคิด เช่น แผนภูมิ ไคอะแกรม แผนที่ ไอคอน สัญลักษณ์ รูปภาพ วิดีโอ หรือ
ภาพเคลื่อนไหว เครื่องมือและเครื่องมือช่วยด้วยภาพสามารถใช้สำหรับงานที่หลากหลาย

การเรียนรู้เชิงทัศนศิลป์ หมายถึง ความสามารถในการรับรู้จากสิ่งที่มองเห็นหรือภาพ และสามารถแปลความหมาย
ทำความเข้าใจ ตีความข้อมูล รวมทั้งสามารถในการถ่ายทอดสื่อสารข้อมูลและความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ

นวัตกรรมการสอน หมายถึง นวัตกรรมที่ช่วยในการศึกษาและการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์
ประสิทธิภาพดีขึ้น ผู้เรียนสามารถ เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วย
นวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนศิลป์เป็นสื่อการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้เชิงทัศนศิลป์ในกระบวนการทำความเข้าใจ
และใช้แผนภาพเป็นการประเมินความเข้าใจ

การถ่ายทอดความรู้ หมายถึง การที่ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้ไปใช้ได้หรือเกิดการถ่ายทอดความรู้ ต้องสร้างให้
ผู้เรียนเข้าใจในองค์ความรู้ที่จะใช้อย่างลึกซึ้งก่อน ซึ่งผู้เรียนจะต้องเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลแต่ละส่วนจนเกิดเป็นโครงสร้าง
เครือข่ายข้อมูลที่ซับซ้อน เพื่อเกิดเป็นการเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพ

นักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี หมายถึง ผู้ที่ศึกษาการเรียนการสอน โดยนำศาสตร์ศิลปศึกษามาเป็น
เครื่องมือในการพัฒนาบุคคล อันหมายถึงการส่งเสริมพัฒนาการและการแสดงออกทางศิลปะในเด็ก เพื่อให้เด็กเกิดศักยภาพ
สูงสุดในตัว สามารถทำการสอนได้ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:03:52

แบบสอบถามนักศึกษาศิลปศึกษาด้านการเรียนประวัติศาสตร์ศิลป์ของนักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี
เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของ
นักศึกษาศิลปศึกษา

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ข้อมูลทั่วไป

สถานภาพ ☐ กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 1 ☐ กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 2
☐ กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 3 ☐ กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 4

สถาบันที่ศึกษาในปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ความต้องการรูปแบบการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกของนักศึกษาศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับความต้องการรูปแบบการสอนดังนี้

- 5 หมายถึง มีระดับความต้องการมากที่สุด
4 หมายถึง มีระดับความต้องการมาก
3 หมายถึง มีระดับความต้องการปานกลาง
2 หมายถึง มีระดับความต้องการน้อย
1 หมายถึง มีระดับความต้องการน้อยที่สุด

วิธีการสอน	ระดับความต้องการรูปแบบการสอน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
1. สอนโดยใช้การบรรยาย (Lecture)						
2. สอนโดยใช้การสาธิต (Demonstration)						
3. สอนโดยใช้การทดลอง (experiment)						
4. สอนโดยใช้การนิรนัย (Deduction) การสอนจากกฎหรือหลักเกณฑ์ไปหาตัวอย่าง หรือการสอนจากส่วนรวมไปหาส่วนย่อย						
5. สอนโดยใช้การอุปนัย (Induction) การสอนที่มีการลงรายละเอียดปลีกย่อยก่อนการนำไปสู่หลักการหรือทฤษฎี โดยอาจจะใช้กรณีตัวอย่าง ข้อมูล หรือเหตุการณ์ต่างๆ มาใช้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ จนสามารถสรุปเป็นหลักการของตนเองได้อย่างถูกต้อง						
6. สอนโดยใช้การไปทัศนศึกษา(Field Trip)						
7. สอนโดยใช้การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)						
8. สอนโดยใช้การแสดงละคร (Dramatization)						



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:03:52

9.สอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)						
10.สอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case)						
11.สอนโดยใช้เกม (Game)						
12.สอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)						
13.สอนโดยใช้ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center)						
14.สอนโดยใช้บทเรียนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction)						

ตอนที่ 3 ความต้องการการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1. นักศึกษาชอบรูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกแบบใดมากที่สุด
.....
.....
.....
2. นักศึกษาคิดว่าจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกรูปแบบใดที่เหมาะสมกับผู้เรียนยุคปัจจุบันมากที่สุด
.....
.....
.....
3. นักศึกษาคิดว่าประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกในยุคใดมีความสำคัญสำหรับผู้เรียนมากที่สุด
.....
.....
.....
4. นักศึกษาคิดว่าประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกในยุคใดมีความซับซ้อนสำหรับผู้เรียนมากที่สุด
.....
.....
.....



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

แผนการจัดการเรียนรู้
บทเรียนเรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลป์
ระยะเวลา 3 ชั่วโมง (1 ครั้ง)

ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเตรียมการสอน

ผู้สอนเป็นผู้ดำเนินการเตรียมการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน โดยวางแผนและจัดเตรียมข้อมูลก่อนที่จะดำเนินการเรียนรู้ในชั้นเรียน มีขั้นตอนดังนี้

1.1 การวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์และการกำหนดบทเรียน โดยกำหนด

จุดประสงค์การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1.1.1 การวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์

- 1) การกำหนดขอบเขตและเนื้อหาบทเรียน โดยประกอบไปด้วย ศิลปะยุคเรเนซองส์
จุดประสงค์การเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์
- 2) จุดประสงค์ด้านการสื่อสารผ่านการถ่ายทอดองค์ความรู้
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านทักษะ
(Psychomotor) และด้านจิตพิสัย (Affective Domain) อย่างครบถ้วน

1.2 การวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ผู้เรียนต้องได้รับ
โดยใช้การเรียนรู้ด้วยเครื่องมือทางทัศนศึกษาด้วยการใช้ Timeline , video, Mindmap ,
Semiotics

1. เป้าหมายการเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถแสดงความรู้ความเข้าใจของยุคสมัยในประวัติศาสตร์ศิลป์ผ่านการเรียนรู้ด้วย
เครื่องมือทางทัศนศึกษาด้วยการใช้ Timeline , video, Mindmap , Semiotics
- 2) ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์สู่ผู้เรียนในการประกอบวิชาชีพได้

2. สารสำคัญ / ความคิดรวบยอด

- 1) การศึกษาเรื่องราวศิลปะในอดีต เป็นพื้นฐานสำคัญของการศึกษาศิลปะในปัจจุบันเพราะจะ
ช่วยให้เข้าใจความเป็นมาของงานศิลปกรรม ว่าเกิดขึ้นและพัฒนาอย่างไรมีสิ่งใดเป็น
แรงผลักดันหรืออิทธิพลอย่างใดต่อกันรูปแบบที่แตกต่างกันนั้นมีปัจจัยอะไรบ้างซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ซึ่ง
จะทำให้เราเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงของงานศิลปกรรมอย่างมีระบบ อันก่อให้เกิดความเข้าใจใน
งานศิลปกรรมได้ง่ายและรวดเร็ว
- 2) ยุคเรเนซองส์ (Renaissance) เป็นยุคที่ต่อจากยุคกลาง หลังจากที่บ้านเมืองในทวีปยุโรปตก
อยู่ในความทรมาน ชาติการทะนุบำรุงรักษามาเป็นระยะเวลานาน ในยุคเรเนซองส์ชาวยุโรป
เริ่มให้ความสนใจหันกลับมาฟื้นฟูพัฒนาบ้านเมืองใหม่ เพื่อให้เกิดความรุ่งเรืองเหมือนในยุคกรีก



เลขที่เครื่องจักร 670264
วันที่รับ 22 เม.ย. 2568
วันที่หมดอายุ 21 เม.ย. 2569

และโรมัน ได้มีการนำเอาศิลปวิทยาที่ดีในอดีตกลับมาใช้พัฒนาใหม่ จนทำให้มีการเรียกชื่อยุคเรเนซองส์อีกชื่อหนึ่งว่า “ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา” ซึ่งมีความหมายว่า การเกิดใหม่ (Rebirth) มีศูนย์กลางยุคเรเนซองส์คืออิตาลี เป็นช่วงเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในทวีปยุโรป เป็นจุดเริ่มต้นของวัฒนธรรมยุคใหม่ การเปลี่ยนแปลงทางวรรณกรรม วิทยาศาสตร์ ศิลปะ ศาสนา และการเมือง การฟื้นฟูการปฏิวัติการศึกษาการพัฒนาจิตรกรรมและผลงานศิลปะต่าง ๆ

แผนการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ยุค เรเนซองส์

กิจกรรมการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ยุค เรเนซองส์ 1 ครั้ง 3 ชั่วโมง (180 นาที)

	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้เรียน	บทบาทผู้เรียนได้รับ	เครื่องมือที่ใช้
การนำเข้าสู่บทเรียน	ครูเปิดสื่อ วิดีโอที่แสดงถึงบุคคลสำคัญในยุคเรเนซองส์ (เนื้อหาบางส่วนจากภาพยนตร์เรื่อง (The Agony and the Ecstasy, da Vinci's demon)	- ทบทวนความรู้เดิม - ประเมินตนเอง	เริ่มต้นด้วยการศึกษาประวัติศาสตร์ยุคเรเนซองส์ นักเรียนควรทำความเข้าใจกับสภาพความเป็นมาของยุคนี้ รวมถึงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่มีผลต่อการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงในศิลปะ	video
	ครูซักถามเบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์หรือวิวัฒนาการของยุคเรเนซองส์ เช่น “ยุคเรเนซองส์เกี่ยวข้องกับความรู้ทางศิลปะอย่างไร (15 นาที)			
	การบรรยายภาพรวม (50 นาที)			
เข้าสู่บทเรียน	ใช้ Timeline เพื่ออธิบายภาพรวมของ Early Renaissance, High Renaissance, Mannerism - การฟื้นฟูศิลปวิทยาการจากกรีก-โรมัน - การพัฒนาด้านสัดส่วนและมุมมอง (Perspective) - ศิลปินต้น และผลงานที่โดดเด่นของศิลปิน เช่น Leonardo da Vinci, Michelangelo, Raphael	- ใช้ Timeline และ Mind Map ในการเรียน	การบรรยายภาพรวมเกี่ยวกับศิลปะยุคเรเนซองส์จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเชิงลึกและสามารถเชื่อมโยงความรู้ได้ในหลากหลายมิติ ทั้งด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และ วัฒนธรรม	Mind map Timeline
	ใช้ Mind map สำหรับ อธิบายศิลปะและสถาปัตยกรรม, วรรณกรรมและมนุษยนิยม, วิทยาศาสตร์และนวัตกรรม, คนตรีและการแสดง, การเมืองและศาสนาของเรเนซองส์			



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 22 เม.ย. 2568
วันที่หมดอายุ 21 เม.ย. 2569

	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	บทบาทผู้เรียน	บทบาทที่ผู้เรียนได้รับ	เครื่องมือที่ใช้
การนำเข้าสู่บทเรียน	การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือ (60)			
	ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มย่อย (5-6 คน) เพื่อวิเคราะห์ผลจากศิลปะเด่น 1 ชิ้น	วิเคราะห์ร่วมกันในกลุ่ม และแสดงความเห็น	สร้างสภาวะที่ผู้เรียนสามารถพูดคุยหรืออภิปรายเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะยุคเรียนของสี โดยให้ผู้เรียนเสนอความคิดเห็น วิเคราะห์ผลงานศิลปะหรือสนทนาเกี่ยวกับปัญหาและความสำคัญในศิลปะยุคนี้	video
	กลุ่มนำเสนอในรูปแบบ Visual tools Mind Map	นำเสนอและตอบคำถาม		แบบวัดคุณภาพของ Visual tools
การสรุปและถ่ายทอดองค์ความรู้	การสร้าง Timeline (30)			
	ให้นักศึกษาช่วยกันสร้าง Timeline ร่วมกันโน้ตขึ้นเรียน ของศิลปะยุคเรียนของสี (ใช้กระดาษขนาดใหญ่ พร้อม Post-it) พร้อมทั้งใส่เหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้อง	ช่วยกันเรียงลำดับเหตุการณ์ สร้างภาพรวม	นักออกแบบและผู้มีส่วนร่วม	แบบวัดคุณภาพของ Visual tools
สรุปบทเรียน	การสรุปและถ่ายทอดองค์ความรู้ (25)			
	สุรารวมแนวคิดสำคัญจากกลุ่มและเชื่อมโยงกลับสู่บริบทปัจจุบัน	ร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้	สรุปผลการทำกิจกรรมด้วยข้อมูลความรู้เดิม และเพิ่มเติมด้วยความรู้ใหม่ที่ได้จากการเรียนการสอนเสริมสร้างทักษะในการวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ข้อมูล อันเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ความคิด และช่วยในการจดจำ และยังเป็นการจัดระบบงานและระบบความคิด	Mind map Timeline



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 22 เม.ย. 2568
วันที่หมดอายุ 21 เม.ย. 2569

สื่อประกอบการสอนแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ (Timeline)



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 22 เม.ย. 2568
วันที่หมดอายุ 21 เม.ย. 2569

สื่อประกอบการสอนแบบแผนผังความคิด (Mind Mapping)



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 22 เม.ย. 2568
วันที่หมดอายุ 21 เม.ย. 2569

แบบประเมินคุณภาพ Visual tools

ชื่อกลุ่มวันที่ประเมิน.....

สมาชิก 1.....

สมาชิก 2.....

สมาชิก 3.....

สมาชิก 4.....

สมาชิก 5.....

สมาชิก 6.....

ระดับคะแนน

- 3 = ดีมาก : สื่อมีคุณภาพดีเยี่ยม สอดคล้องกับเป้าหมายทุกด้าน
- 2 = ดี : สื่อมีคุณภาพดี แต่ยังมีบางจุดที่ต้องปรับปรุง
- 1 = พอใช้ : สื่อมีข้อบกพร่องหลายประการ ไม่สอดคล้องกับเป้าหมาย

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
ความชัดเจนของข้อมูล				
1. การจัดระเบียบข้อมูลให้เข้าใจง่าย คัดเลือกข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับศิลปะยุคเรเนซองส์ได้อย่างถูกต้องและชัดเจน				
2. ข้อมูลที่นำเสนอครบถ้วน				
การเชื่อมโยงประเด็น				
3. การเชื่อมโยงระหว่างแนวคิด, ศิลปิน, และผลงานต่างๆ อย่างสมเหตุสมผล				
4. visual tools มีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล				
การใช้เครื่องมือหรือสื่อประกอบ				
5. การใช้สื่อประกอบหรือเครื่องมือในการสร้าง Visual tools (เช่น รูปภาพ, กราฟ, สัญลักษณ์) ที่ช่วยให้ข้อมูลมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย				
6. ใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม เช่น Mind Mapping Software, Canva				
ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ				
7. การจัดองค์ประกอบใน visual tools อย่างสร้างสรรค์				



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันทบทวน 22 เม.ย. 2568
วันที่หมดอายุ 21 เม.ย. 2569

8. การเลือกสี, รูปแบบ, และองค์ประกอบที่ทำให้แผนที่ภาพ น่าสนใจและสื่อสารได้ดี				
9. มีแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้				
ความสมบูรณ์และความแม่นยำของการนำเสนอ				
10. การนำเสนอเนื้อหาอย่างครบถ้วนและไม่มีข้อมูลผิดพลาด				
11. การอธิบายข้อมูลสำคัญได้อย่างครบถ้วนในการนำเสนอแต่ละ ประเด็น				
คะแนน				
คะแนนรวม				

เกณฑ์การให้คะแนนรวม

ระดับการประเมิน:

22-33 คะแนน: คุณภาพดีมาก

11-21 คะแนน: คุณภาพดี

0 - 10 คะแนน: ควรปรับปรุง



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 22 เม.ย. 2568
วันที่หมดอายุ 21 เม.ย. 2569

หัวข้อการประเมิน	คะแนน 3 (ดีมาก)	คะแนน 2 (ดี)	คะแนน 1 (พอใช้)
1. การจัดระเบียบข้อมูลให้เข้าใจง่าย	ข้อมูลจัดระเบียบอย่างดี เข้าใจง่าย ชัดเจนทุกส่วน	ข้อมูลจัดระเบียบในระดับดี แต่บางส่วนต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ	ข้อมูลจัดระเบียบไม่ดี เข้าใจยาก หรือไม่สามารถติดตามได้
2. ข้อมูลที่น่าเสนอครบถ้วน	ข้อมูลครบถ้วนสมบูรณ์ทุกประเด็น	ข้อมูลครบถ้วนในระดับดี แต่ขาดบางส่วนที่สำคัญ	ข้อมูลขาดหายไปหลายจุด ไม่ครอบคลุมหัวข้อที่กำหนด
3. การเชื่อมโยงแนวคิด, ศิลปิน, และผลงาน	เชื่อมโยงแนวคิด, ศิลปิน, และผลงานอย่างสมเหตุสมผล ชัดเจน และครบถ้วน	การเชื่อมโยงบางส่วนยังขาดความสมเหตุสมผล หรือชัดเจนในบางจุด	การเชื่อมโยงขาดความสมเหตุสมผล หรือข้อมูลไม่ชัดเจน
4. ประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล (Visual tools)	สื่อสารข้อมูลได้อย่างดีเยี่ยม เข้าใจง่าย และชัดเจน	สื่อสารข้อมูลได้ดีในระดับหนึ่ง แต่บางส่วนยังต้องการคำอธิบายเพิ่มเติม	สื่อสารข้อมูลได้ไม่ดี ทำให้เนื้อหาเข้าใจยาก
5. การใช้สื่อประกอบหรือเครื่องมือช่วย	สื่อประกอบช่วยสื่อสารข้อมูลได้ดีและดึงดูดความสนใจ	ใช้สื่อประกอบได้ดีในบางส่วน แต่ยังขาดความโดดเด่น	สื่อประกอบขาดความเหมาะสม หรือไม่可以帮助สื่อสารข้อมูลได้
6. การใช้เครื่องมือในการสร้าง Visual Tools	เลือกใช้เครื่องมือเหมาะสมกับงานและนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ใช้เครื่องมือได้ดีในระดับหนึ่ง แต่ยังมีจุดที่ขาดความเหมาะสม	การใช้เครื่องมือขาดประสิทธิภาพ หรือไม่เหมาะสมกับการนำเสนอ
7. การจัดองค์ประกอบใน Visual Tools	จัดองค์ประกอบสร้างสรรค์ สวยงาม และช่วยเสริมความเข้าใจข้อมูล	องค์ประกอบดีในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่สมดุลในบางจุด	การจัดองค์ประกอบขาดความสมดุล หรือไม่สร้างสรรค์
8. การเลือกสี, รูปแบบ และองค์ประกอบ	การเลือกสี รูปแบบ และองค์ประกอบเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา และสร้างความน่าสนใจ	สี รูปแบบ และองค์ประกอบเหมาะสมในบางส่วน แต่ยังขาดความน่าสนใจ	สี รูปแบบ หรือองค์ประกอบไม่เหมาะสม ทำให้แผนภาพไม่น่าสนใจ



เอกสารประกอบการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 22 เม.ย. 2568
วันที่หมดอายุ 21 เม.ย. 2569

หัวข้อการประเมิน	คะแนน 3 (ดีมาก)	คะแนน 2 (ดี)	คะแนน 1 (พอใช้)
9. การมีแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม	มีแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมที่ชัดเจน เชื่อถือได้ และเหมาะสมต่อการศึกษาคือ	มีแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม แต่บางส่วนไม่ชัดเจน หรือยังขาดความหลากหลาย	ไม่มีแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม หรือมีแหล่งที่ไม่เหมาะสมต่อการศึกษา
10. การนำเสนอเนื้อหาอย่างครบถ้วน	เนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่มีข้อมูลสำคัญตกหล่น	เนื้อหาครบถ้วนในระดับหนึ่ง แต่บางส่วนยังขาดข้อมูลสำคัญ	เนื้อหาขาดข้อมูลสำคัญหลายส่วน ทำให้การนำเสนอไม่สมบูรณ์
11. การอธิบายข้อมูลสำคัญได้อย่างครบถ้วน	การอธิบายชัดเจน ครบถ้วนทุกประเด็น	อธิบายข้อมูลได้ในระดับหนึ่ง แต่บางจุดยังไม่สมบูรณ์หรือขาดความชัดเจน	การอธิบายขาดความสมบูรณ์ ทำให้ประเด็นสำคัญไม่ชัดเจนหรือเข้าใจผิด



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 22 เม.ย. 2568
วันที่หมดอายุ 21 เม.ย. 2569

ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน
กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์
และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 374/67

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 670264 การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริม
การถ่ายโยงความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา

ผู้วิจัยหลัก นางสาว พรเพ็ญ คงหน่วย

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ
ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki,
the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization
Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม

mol ตรีรัตน์

(รองศาสตราจารย์ ดร. นวลน้อย ตรีรัตน์)

ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม

ดลมา เจริญรัตน์

(อาจารย์ ดร. ศยามล เจริญรัตน์)

กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 3 กันยายน 2567

วันหมดอายุ: 2 กันยายน 2568

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
2. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
3. ประวัติผู้วิจัย (CV)
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการลดจริยธรรม หากดำเนินการกับข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยมีอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 1 เดือน หรือส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ให้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารแจ้งเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากพบเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์หรือแรงกดดันที่ไปขัดขวางการปฏิบัติตามจริยธรรมการวิจัย ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้ให้เป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาแบบกรณีข้อยกเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1, 6 และ 7 เท่านั้น



เลขที่โครงการวิจัย 670264
วันที่รับรอง 03 ก.ย. 2567
วันที่หมดอายุ 02 ก.ย. 2568

Digital Certificate

โดย ผู้ใช้ทั่วไป

ดาวนโหลดเมื่อ 15/12/2568 15:03:52





ภาพที่ 10 กระบวนการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์
ด้วยเครื่องมือทักษะของกลุ่มตัวอย่าง

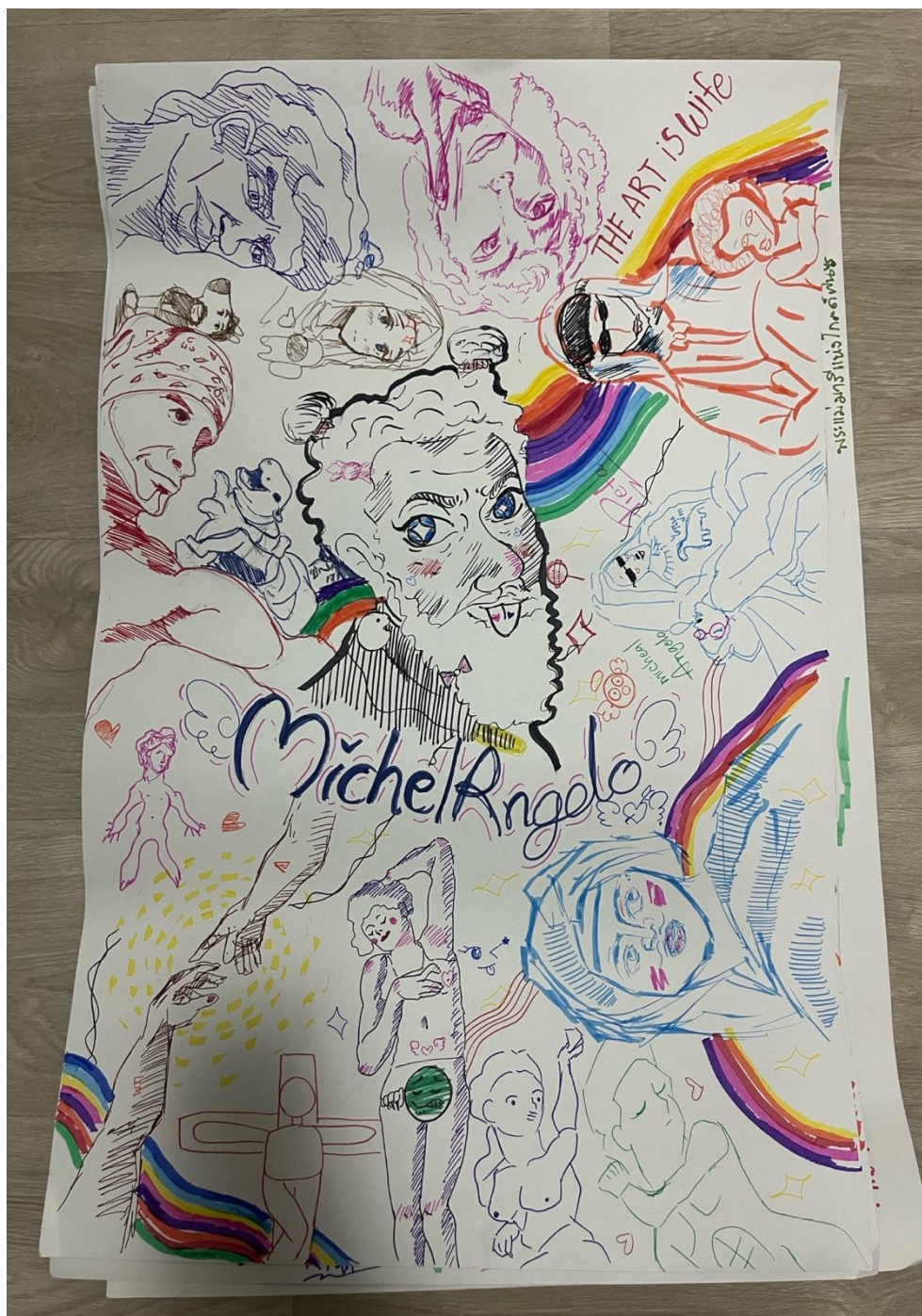


ภาพที่ 10 กระบวนการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือที่สนะของกลุ่มตัวอย่าง
(ต่อ)



ภาพที่ 11 กระบวนการนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์เครื่องมือทางทัศนยะของกลุ่มตัวอย่าง





ภาพที่ 12 ผลงานการสร้างสรรค์เครื่องมือทางทักษะของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาว พรเพ็ญ คงหน่วย
วัน เดือน ปี เกิด	11 มิถุนายน 2540
สถานที่เกิด	จังหวัดสุราษฎร์ธานี
วุฒิการศึกษา	การศึกษาด้านจิต (กศ.บ) ศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	106 หมู่ 1 ตำบล เวียง อำเภอ ไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี
ผลงานตีพิมพ์	พรเพ็ญ คงหน่วย, และคณะ. (2567). การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ความเชื่อในชุมชนเขาวราช. วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์, 26(1), 127–141 พรเพ็ญ คงหน่วย. (2568). แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ด้วยเครื่องมือทางทักษะ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ของนักศึกษาศิลปศึกษา.วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม, 15 (2)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY